

DÉFI CARTES BLANCHES N°24

« Améliorer l'accès à l'information et l'accompagnement des jeunes de 15 à 18 ans, pour faciliter leur orientation et leur insertion sociale et professionnelle »

DIRECTION DÉPARTEMENTALE DE LA COHÉSION SOCIALE (DDCS DU VAR)

designed by
Collectif Bam
Morgan Migliore

Constats de départ

Territoires ruraux
Moyen et haut Var

Phase d'immersion et de co-création

Superposition
des témoignages
des jeunes à celui
des profession-
nels qui a permis
de compléter et
de partager le
diagnostic .

1. MON DÉFI

« Permettre aux jeunes de mieux préparer et s'approprier leur parcours d'orientation, en leur offrant un accompagnement personnalisé et durable, dès le collège. »

2. LES PROBLÈMES À SOLUTIONNER

- Difficulté d'orientation, d'insertion sociale et professionnelle ;
- Difficulté de mobilité et d'accès aux ressources du territoire, en matière d'orientation, de formation, d'emploi et de loisirs ;
- Méconnaissance du territoire, des structures, dispositifs et aides dédiés (complexité dans le repérage, non recours).

Les rencontres avec des collégiens (collège de Barjols / Accueils jeunes) et des publics ayant rencontré des ruptures dans leurs parcours (stagiaires école de la deuxième chance, en formation BAPAAT ou en « garantie jeunes ») ont notamment permis d'identifier plus clairement les freins et difficultés rencontrés :

Jusqu'en 3ème les jeunes ont une idée assez vague de ce qu'ils veulent faire, et ils n'ont pour la plupart, pas encore pris d'informations sur le cursus à suivre, pour faire les bons choix d'orientation.

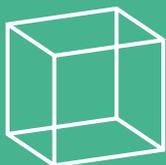
L'entretien avec un conseiller d'orientation n'est prévu qu'en 3ème, au moment du choix de la filière pour le lycée. Il arrive souvent trop tard, pour laisser le temps à l'élève de mûrir son ou ses choix.

Ainsi, l'orientation subie ou insuffisamment réfléchie (méconnaissance des conditions de travail, des savoirs être et savoirs faire à mobiliser, des contenus de formations à intégrer) est souvent la cause de l'interruption du cursus de formation entamé (CAP, 1ère année de faculté...).

Le contexte familial peu "porteur" (sentiment de solitude et d'isolement), le manque de motivation et/ou de confiance en soi, la peur de l'inconnu, l'éloignement géographique et le manque de mobilité sont autant de freins supplémentaires, qui ont été identifiés dans le parcours du jeune.

Au collège et au lycée, les jeunes n'identifient pas du tout les interlocuteurs pouvant les accompagner en dehors de l'éducation nationale. Lorsqu'ils sont déscolarisés, souvent dès la troisième ou en décrochage après une formation interrompue, ils n'ont plus aucun repère et peuvent parfois rester inactifs pendant 3 ans, avant de se réinscrire dans un parcours d'insertion.

Les jeunes ont de fait tous témoigné de leur besoin d'avoir plus d'informations et d'être davantage accompagnés au moment du collège, estimant n'avoir pas été suffisamment épaulés durant cette période, dans leur choix d'orientation, pour les uns, même lorsqu'ils savaient ce qu'ils voulaient faire ou pour les autres, lorsqu'ils ont commencé à avoir des difficultés scolaires, familiales.



LE SERVICE

Un service global autour d'une équipe mobile itinérante

3. LA SOLUTION PROPOSÉE, CO-CONSTRUITE AVEC LES JEUNES ET LES PROFESSIONNELS :

LE SERVICE

Le service est composé d'une **équipe mobile itinérante** dont la mission vise à renforcer l'accompagnement des jeunes dans leur orientation dès le collège, pour faciliter leur insertion sociale et professionnelle et éviter les ruptures de parcours sur le territoire du Var. Pour mener à bien sa mission, l'équipe mobile est outillée et dispose d' :

Un bus itinérant

Un bus itinérant hybride pour se déplacer sur le territoire au contact des jeunes des communes isolées et pour re-crée de la proximité et de la convivialité

Une application numérique

Une application mobile centralisant les informations du territoire et l'accès à un accompagnement personnalisé

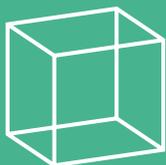


Un kit événementiel

Un kit événementiel permettant aux établissements scolaires d'organiser un événement sur l'orientation sociale et professionnelle en impliquant les jeunes

Un chatbot

Un chatbot facilitant le premier contact et l'orientation du jeune vers l'interlocuteur adapté



1. L'ÉQUIPE MOBILE

Une équipe de médiateurs spécialisée dans l'accompagnement des jeunes

L'ÉQUIPE MOBILE

Présentation

Mission : L'équipe mobile se déplace sur un périmètre intercommunal (par exemple Provence Verte) au contact des jeunes pour renforcer l'information sur l'orientation sociale et professionnelle.

Profils : L'équipe mobile est une équipe de médiateurs composée d'acteurs locaux, spécialistes de l'accompagnement et de la médiation auprès des jeunes.

Mode d'interventions : accompagnements personnalisés individuels et collectifs, coordination d'événements, organisation de permanences, organisation de transports collectifs, animation d'ateliers et de formations pédagogiques

Structuration : 3 personnes, 2 à temps plein et 1 à mi-temps en renfort pour la médiation psychologique auprès des jeunes.

Alain, 42 ans

Acteur jeunesse, Alain accueille les adolescents de 12 à 30 ans et leurs familles. Il les accompagne dans leur projet d'orientation et d'insertion professionnelle et sociale.

Miriam, 28 ans

Conseillère d'orientation, elle vient de prendre son poste dans le Var, et a de très nombreuses expériences dans le secteur associatif (insertion, mobilisations citoyennes...).

Marie, 32 ans

Psychologue spécialisée, Marie intervient en renfort de l'équipe mobile auprès des jeunes et de leurs familles identifiés par Alain et Miriam.



Modes d'interventions

Scénario 1

L'équipe mobile s'intègre aux transports scolaires pour aller au contact des jeunes et faire leur connaissance :



L'équipe mobile investit le **ramassage scolaire** pour se présenter et expliquer sa mission aux jeunes et nouer un **premier contact** avec eux pendant leur trajet quotidien. Elle communique avec les jeunes, recense leurs besoins, centralise et mutualise les demandes en vue de proposer et d'organiser des formats adaptés à leurs demandes au sein des établissements et/ou au sein de son bus itinérant.

Scénario 2

L'équipe mobile se déplace avec son véhicule et investit des espaces publics pour véhiculer et accueillir les jeunes :



L'équipe mobile est équipée d'un **bus itinérant** aménagé pour aller au contact des jeunes sur tout le territoire. **Tiers-lieu hybride**, le bus renforce la **proximité** de l'équipe mobile avec les jeunes des communes isolées en leur donnant **accès** à l'information concernant leur orientation sociale et professionnelle. Le bus de l'équipe mobile est un **lieu convivial et attractif** qui se déplace d'une commune à une autre et qui investit des espaces publics pour y **déployer** un atelier pédagogique, un événement professionnel, un moment de convivialité...

Scénario 3

L'équipe mobile coordonne l'organisation d'un événement dans les établissements scolaires du territoire



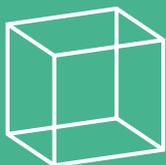
L'équipe mobile dispose d'un **kit événementiel** à destination des équipes pédagogiques des établissements scolaires souhaitant organiser un événement pour renforcer l'information et améliorer l'orientation sociale et professionnelle des jeunes du territoire. Elle **accompagne** les équipes organisatrices souvent mixtes (chef d'établissements, enseignants, élèves) à s'approprier le kit et ses composants pour déployer un événement sur-mesure. Elle **coordonne** les projets d'événements entre les différents secteurs afin d'assurer une complémentarité des programmations et répondre ainsi à la diversité des attentes.

Scénario 4

L'équipe optimise sa mission grâce à des outils numériques comme l'application mobile et le chatbot.



L'équipe mobile utilise des **outils numériques** comme l'**application mobile** et le **chatbot** pour améliorer sa mission et mieux répondre aux attentes et demandes des jeunes exprimées par l'intermédiaire de ces deux interfaces. Elle **optimise** ces deux outils en retour en les alimentant avec du contenu adapté et en **centralisant toutes les informations** pouvant améliorer la connaissance et l'accompagnement des jeunes dans leurs projets d'orientation sociale et professionnelle.

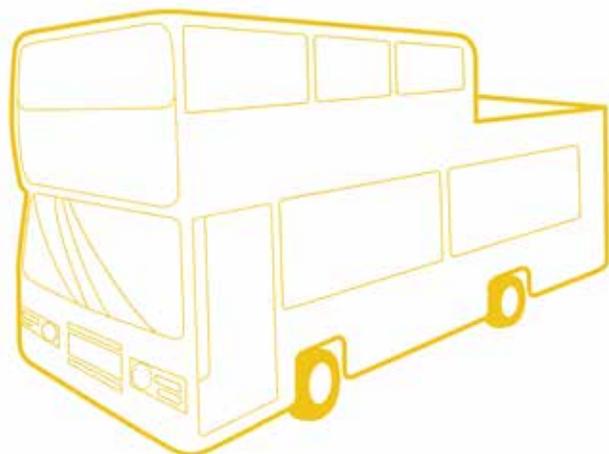


2. LE BUS ITINÉRANT

Le tiers-lieu mobile de l'information et de l'orientation au service des jeunes

LE BUS ITINÉRANT

Cahier des charges



Le bus est un **outil hybride** au service des jeunes du territoire :

- c'est un **objet itinérant** qui signale la présence de l'équipe mobile sur le territoire ;
- c'est un **lieu aménagé** pour accueillir et fédérer les jeunes en proposant des activités et en investissant l'espace public le temps d'un événement ;
- c'est un **véhicule mobile** qui se déplace et rapproche les jeunes des structures d'information et d'accompagnement ;

Besoins	Fonctions	Aménagement Équipements
Aller au contact des jeunes des communes isolées	Attirer Signaler Valoriser Rendre visible Véhiculer Transporter Rouler	Haut-parleur, Wifi, Port USB, Géolocalisation via l'application, SMS de rappel, Panneaux d'affichage, Éléments de décoration (guirlandes, parasols, toiles, autocollants, couleurs, craies...), Sièges de transport, Vélos
Renforcer l'information et l'accompagnement des jeunes	Informar Orienter Rassurer Former Accompagner	Espace de travail, Mobilier d'information et d'affichage, Vidéo projecteur, Ordinateurs, Micros, Tablettes
Favoriser les relations informelles	Accueillir Réunir Rassembler Fédérer Animer Événementialiser	Espace de détente (salle de jeux vidéos et de société), Mobilier de banquet / buvette, Espace de cuisine collective, Ustensiles, Enceinte de musique, Espace de couchage, WC, point d'eau
Accueillir les jeunes dans l'espace public	Commercer Se déployer S'ouvrir S'installer Stocker Ranger	Panneaux d'affichages, Établis déployables, Mobiliers de rangement, Tables et chaises, Toiles déployables

Aménagements et équipements

Espaces de projection
conférences, projections de films et de vidéos, immersion en jeux vidéo dans des métiers

Espace de réunion
travail, rencontres, entretiens, formations...

Espace de détente
terrasse buvette

Espace d'ateliers et stockage

Espace de convivialité
accueil, buffet, échanges informels



Scénariis d'usages

Scénario 1

L'équipe mobile géolocalise des jeunes d'un même secteur, et les véhicule vers des événements ou structures d'informations.



Grâce à l'**application numérique** l'équipe mobile centralise les demandes des jeunes d'une même commune en matière de **déplacement** et les véhicule jusqu'à un événement ou jusqu'à une structure d'accompagnement et de formation adaptée.

Scénario 2

L'équipe mobile investit la place d'un village ou s'installe devant un collège pour y créer un événement, ou se greffe à un événement existant.



L'équipe mobile déploie le **bus itinérant** le temps d'un **événement** dans l'espace public ou aux abords d'un établissement scolaire pour créer **un espace de convivialité** et proposer des activités professionnelles et informelles.

Tests

Vote et optimisation de l'aménagement du bus :

Les différentes fonctions issues du précédent atelier de prototypage ont été présentées aux jeunes et **votées**. Les principales fonctions retenues ont été précisées et agrémentées d'idées d'aménagement, d'équipements, d'activités etc... L'ensemble des fonctions a été centralisé et situé sur une grande vue en perspective du bus permettant de voir se dessiner le **cahier des charges de l'aménagement du bus** de l'équipe mobile.

Le bus itinérant :

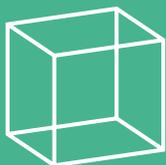
Les jeunes ont voté et **priorisé** les fonctions du bus de l'équipe mobile et les ont étayées. Le bus se révèle être un véritable tiers-lieu mobile de l'orientation et de l'information au service des jeunes sur tout le territoire. Lieu hybride, **convivial et attractif**, il mêle espaces de détente, activités ludiques et festives et ateliers pédagogiques et professionnalisant. Il invite les jeunes à rester, à l'occuper et à se l'**approprier**.

Carte - réaction « j'aime » :

- La possibilité de rencontrer un professionnel, la découverte de métiers, la constitution d'un réseau professionnel ;
- La possibilité d'avoir des contacts avec plus d'organismes dans les petits villages ;
- Une réponse au problème de mobilité (nouveau système des bus inadapté).

« Les idées que ça me donne... »

- Contact via l'application, Chabot « informations métiers »
- Numéro vert accessible 7j/7, 24h/24
- Déplacement 1 fois par mois ou sur demande
- Idée d'un forum emploi mobile



3. LE KIT

Un kit événementiel pour outiller les organisateurs d'événement.

LE KIT ÉVÉNEMENTIEL

Présentation



Le **kit événementiel** permet à une structure d'accompagnement ou un établissement scolaire d'organiser un événement bi-annuel dédié à l'orientation sociale et professionnelle conçu **par et pour les jeunes** du territoire.

Accompagné d'une notice et d'une charte, le kit se veut **simple et facile à déployer** par une **équipe mixte** composée de représentants d'établissements, d'acteurs de l'orientation, d'enseignants et de jeunes volontaires scolarisés ou déscolarisés.

Le kit a été conçu comme un outil permettant d'**encapaciter des équipes réduites** à organiser des événements qui répondent au mieux aux attentes des jeunes.

Ce kit a été imaginé pour **impliquer** davantage les jeunes en amont du projet dans les réunions d'équipe, dans la conception de la programmation, dans la conception des supports de communication, dans leur diffusion dans la ville et dans la logistique le jour J.

Sa charte défend l'organisation et le déploiement d'événements sur l'orientation sociale et professionnelle d'**un nouveau genre** avec :

- un événement plus ascendant qui donne la voix aux jeunes ;
- une programmation sur-mesure élaborée à partir des envies des jeunes et coordonnées à l'échelle du territoire ;
- une communication co-conçue qui s'intègre aux activités des établissements et structures organisatrices ;
- une mobilisation collective qui fédère les différents acteurs en les impliquant d'égal à égal ;
- un positionnement revendicateur qui invite à repenser le message véhiculé par ce type d'événement à destination des jeunes.

Composition

Équipe organisatrice



Équipe mobile



Chef d'établissement
Équipe pédagogique
Jeunes volontaires

Outils de sondage

Questionnaires papiers et numériques destinés aux élèves pour recueillir leurs souhaits vis à vis de la programmation.



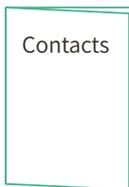
Sondage



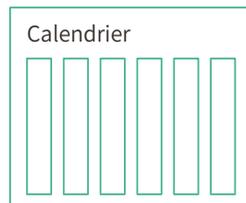
Appli

Outils de gestion

Répertoires de contacts et calendrier partagé des programmations des événements annexes en version numériques.



Contacts



Calendrier

Matériel informatique



Ordinateurs

Éléments de communication

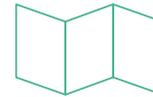
Des éléments d'identité graphique et des éléments de langage de base pour faciliter l'appropriation de l'identité et la conception des supports de communication par les jeunes.



Affiches



Flyers



Programme et plan

Supports de suivi

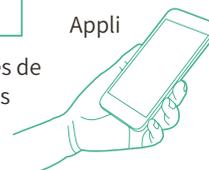
Un carnet et une application destinés à l'élève pour qu'il note ses contacts, ses évolutions dans ses choix.



Carnet de suivi



Cartes de visites



Appli

Notice d'appropriation



Notice

Une notice d'explication des composantes du kit et des différentes étapes de son déploiement.

Charte



Charte

Une charte co-écrite par des jeunes, des professionnels, des enseignants et des acteurs de l'orientation pour définir le positionnement de l'événement revendiqué.

Par exemple :
un événement qui repense la place du diplôme, qui valorise la diversité et l'échec comme expérience formatrice.

Avant l'événement



Réunion des organisateurs

L'équipe mobile, les représentants de l'établissement ou la structure organisatrice se réunissent avec des jeunes volontaires pour construire le projet d'événement bi-annuel.



Recueil de l'avis des jeunes

Un questionnaire est adressé aux jeunes pour sonder leurs besoins et envie : quels professionnels souhaitez-vous rencontrer ? À quelles activités souhaiteriez-vous participer ? Comment souhaiteriez-vous être informés de cet événement ?



Préparation de la programmation

Les membres de l'équipe organisatrice contactent les professionnels appropriés par rapports aux réponses des jeunes. La programmation se veut variée et originale. Elle valorisera la diversité des parcours et des personnalités.



Préparation de la communication

À l'aide des éléments de communications du kit, les élèves créent les visuels et messages dédiés à la communication de l'événement qui seront diffusés à l'échelle du territoire.



Lancement de la communication

La communication est disposée dans l'établissement, dans la ville, sur l'application mobile et sur les réseaux sociaux utilisés par les jeunes. Des rappels sont envoyés au jeunes par SMS.

Pendant l'événement :

Le jour J se découpera en deux temps, un temps de découverte le matin ouvert aux jeunes et à leurs familles pendant lequel ils pourront parcourir la diversité des voies, des parcours et des profils représentés.

L'après-midi sera consacrée aux jeunes et leur permettra d'échanger plus finement avec les professionnels et structures présentes vis à vis de leurs projets et interrogations. La charte sera incarnée par l'ambiance de l'événement à la fois sérieuse et décontractée qui invite à l'échange d'égal à égal entre jeunes, jeunes professionnels et professionnels : suppression des tables qui imposent un face à face frontal et intimidant entre les jeunes et les professionnels ; ajout de mobiliers plus confortables comme des fauteuils ou des canapés ; choix d'une lumière moins sévère ; création d'une signalétique plus claire et plus fluide ; projections de vidéos immersives dans un métier ; programmation d'ateliers collectifs avec des professionnels... La charte sera également mise en application à travers le message de l'événement véhiculé par les discours des professionnels et leur façon de présenter leurs parcours et qui lutte contre les stéréotypes et les tabous ainsi que par les activités concrètes programmées qui valorisent l'expérience de l'immersion des jeunes dans des univers de métiers différents.

Après l'événement :

À la fin de l'événement, les jeunes repartent avec une expérience marquante à partager et avec des informations concrètes récupérées sous différents formats : brochures papier ; informations partagées sur leur profil depuis l'application mobile ; cartes de visites échangées et scannées depuis l'application mobile ; leur carnet de suivi numérique augmenté...



Phases tests, pistes et prototypes

Jeunes en formation BAPAAT et moniteurs éducateurs, Accueils ados, « garantie jeunes » Mission locale, Ecole de la deuxième chance,

Sur le territoire d'expérimentation (Provence verte

Tests

Test du kit d'intervention :

*Sous la forme d'une **pièce de théâtre**, les jeunes ont joué le scénario réalisé à l'atelier précédent en utilisant le prototype du kit d'intervention. Des acteurs se sont mis dans la peau de différents personnages issus des profils types réalisés aux ateliers précédents (chef d'établissement, équipe mobile, jeunes scolarisés et déscolarisés, professionnels de l'orientation et de l'insertion, parents...). Une équipe d'**observateurs** a évalué la cohérence des différentes scénettes et proposé des améliorations. Le contenu du kit a ainsi été précisé et des fonctions supplémentaires ont été identifiées (implication des jeunes dans l'équipe d'organiseurs, extension du sondage aux familles, implication des jeunes à la conception des supports de communication (print et vidéo) à partir d'un kit de communication, repositionnement de l'événement par rapport au concept d'échec, mise en valeur de profils de jeunes et de professionnels atypiques...) Les jeunes ont ensuite imaginé collectivement l'**expérience et l'ambiance de l'événement** tel qu'ils souhaiteraient le vivre.*

Le kit d'intervention :

Le test du kit d'intervention en situation simulée par le jeu des acteurs et la critique attentive des observateurs a permis d'apporter des **améliorations** au scénario préalablement construit à l'atelier #8. Les jeunes ont émis l'**envie d'être intégrés à l'équipe organisatrice** de l'événement aux côtés du chef d'établissement, de l'équipe mobile et du corps enseignant impliqué. La **communication** autour de l'événement serait co-conçue par les jeunes eux-même et toutes les affiches produites seraient diffusées dans toute la ville et sur internet.

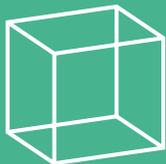
Les différentes composantes du kit se sont également confirmées et précisées :

L'expérience proposée par l'événement et l'ambiance associée tourne autour d'une valeur centrale qui est celle de **la diversité** apparente des individus, des parcours, des expériences, des chemins, des déclics. Cette diversité semble d'autant plus importante à valoriser au sein d'un événement comme celui imaginé par les jeunes pour "**dé-dramatiser**" la question de l'orientation chez les jeunes, **démystifier la place du diplôme** et repenser la notion d' "**échec**".

Les jeunes ont imaginé un événement qui propose de vivre des **expériences concrètes** et **immersives** des différentes voies et métiers qui s'offrent à eux. Dans une **ambiance sérieuse mais décontractée** qui invite à l'échange d'**égal à égal** entre les jeunes, les anciens jeunes, et les professionnels. Pour pallier au frein de la mobilité les jeunes ont imaginé que le bus de l'équipe mobile pourrait **mutualiser les transports** d'un forum à un autre et que les programmations des différents forums seraient coordonnées d'un secteur à un autre sur tout le territoire permettant ainsi de répondre à la diversité des demandes.

Carte - réaction « j'aime » :

- Rencontrer des gens dans la même situation, possibilité de s'exprimer et d'avoir des réponses et des solutions pour les problèmes rencontrés ;
- On ne se sent plus concerné quand on s'adresse à nous directement (interaction directe), plutôt que sur internet où ce que l'on peut trouver ne vise personne en particulier ;
- Organiser des heures d'informations dans l'année scolaire pour enfants et parents, avec possibilité d'approfondir pour chaque enfant, en fonction de la demande ;
- Choisir des horaires de disponibilités pour les parents ;
- Pouvoir découvrir des dispositifs ou interlocuteurs susceptibles d'aider les jeunes (planning familial, maison des adolescents...).

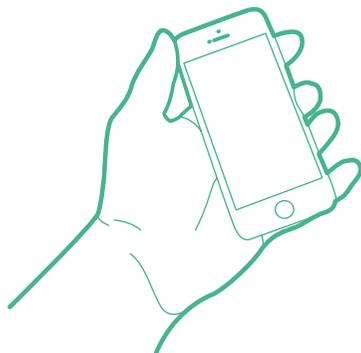


4. LE CHATBOT

Un chatbot pour faciliter le premier pas du jeune et l'orienter rapidement vers le bon interlocuteur.

LE CHATBOT

Présentation



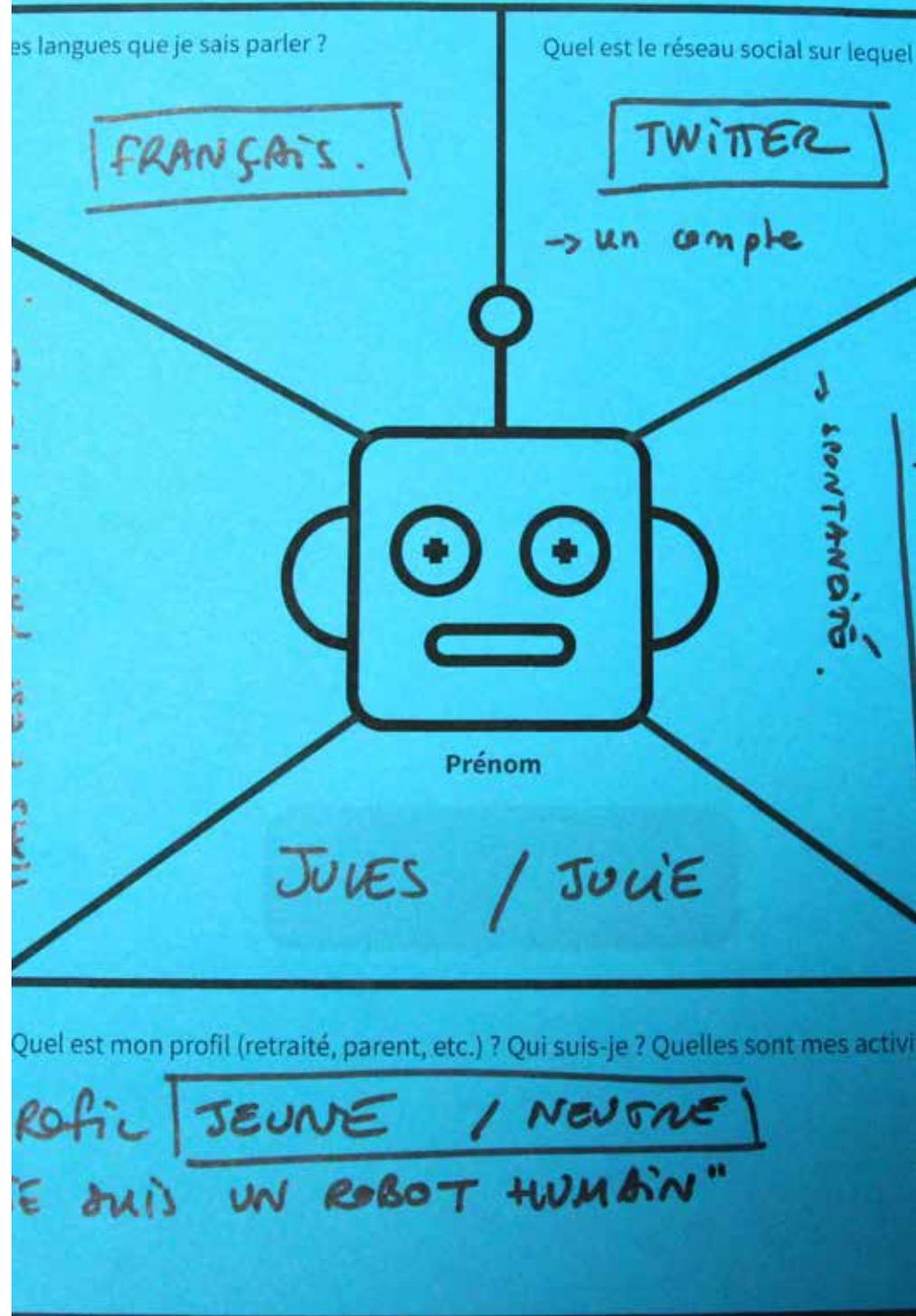
Jules est un chatbot. C'est un service de chat automatisé par un algorithme. Il répond aux questions des jeunes et les oriente vers l'interlocuteur physique adapté à leur demande.

Il n'a pas vocation à remplacer les médiateurs sociaux mais agit comme aiguilleur des jeunes.

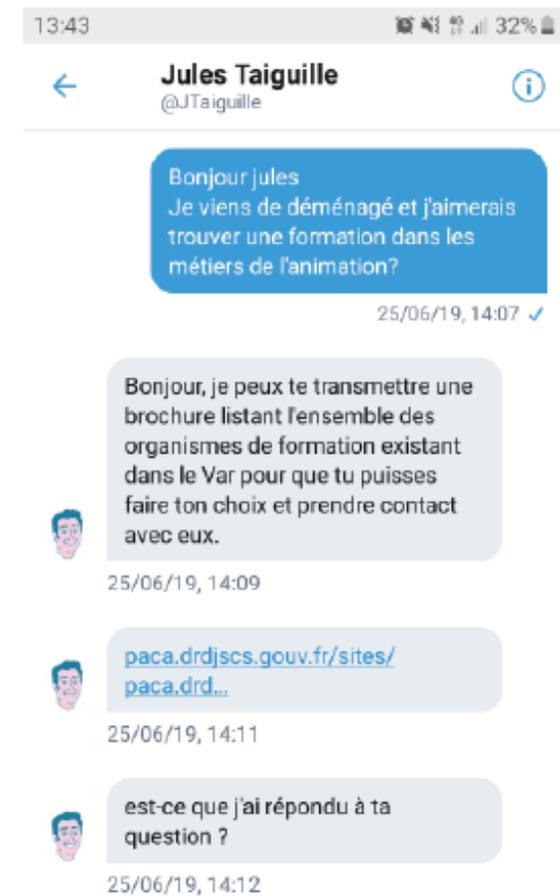
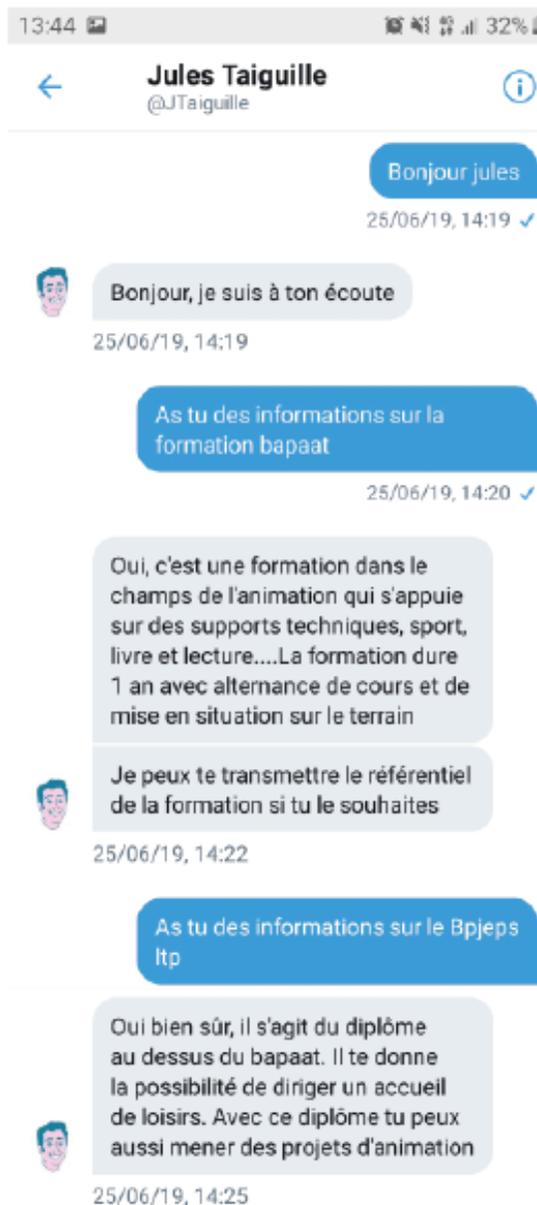
Jules parle français, dans un ton plutôt sérieux même s'il fait preuve de répartie (il répond aux blagues).

Il emploie le langage courant des jeunes sans en abuser (« taff » pour travail...). Il est bienveillant (« je ne m'en fais pas pour toi »). Il est efficace et répond rapidement, de manière spontanée.

Jules peut être intégré à un service de chat existant (Instagram, Whatsapp, Messenger, Twitter) ou être accessible depuis l'application mobile.



Exemples de situations



Phases tests, pistes et prototypes

Jeunes en formation BAPAAT et moniteurs éducateurs, Accueils ados, « garantie jeunes », Mission locale, Ecole de la deuxième chance,

Sur le territoire d'expérimentation (Provence verte

Tests

Test du chatbot :

D'après la méthode du **Magicien d'Oz**, le chatbot a été présenté aux jeunes en tant que première version d'algorithme développée alors qu'il était en réalité contrôlé par une tierce personne qui répondait aux questions des jeunes. Après avoir testé individuellement le chatbot, les jeunes ont répondu à un **questionnaire** permettant d'évaluer l'efficacité et la pertinence du chatbot et son acceptabilité.

Le chatbot

Le test du chatbot a été très positif auprès des jeunes qui n'ont pas démasqué le faux test. Ils ont cru s'adresser à un véritable robot. **100%** des testeurs ont été satisfaits des réponses et **80%** disent qu'ils prendront contact avec les personnes/structures ciblées. Les conversations engagées par les jeunes et les résultats des questionnaires ont permis de noter **quelques points d'attention** :

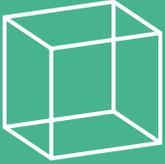
- Twitter est très peu utilisé par cette génération (15-25 ans)
- Messenger ou Instagram paraissent plus utilisés
- La possibilité d'échanger par message vocal a été demandée par 2 testeurs
- La clarté d'information de Jules a plu.

Carte-réaction « j'aime ! » :

- L'anonymat ;
- L'accessibilité, la rapidité de la réponse et des échanges ;
- La possibilité de trouver des réponses à leurs questionnaires ;
- La consultation de chez soi, pas besoin de se déplacer.

« J'aime pas ! » :

Les jeunes issus de l'école de la deuxième chance ont eu du mal à aborder l'idée du chatbot. Pour eux, le face à face et le contact physique direct sont essentiels pour établir un lien de confiance avant d'accepter de s'investir et de participer.



5. L'APPLICATION MOBILE

Interface graphique et fonctionnalités

L'APPLICATION MOBILE

Style « FLATDesign »

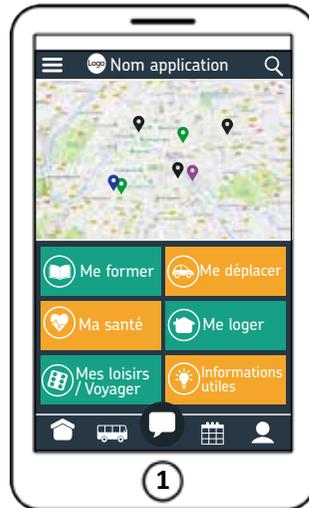


Fonctionnalités :

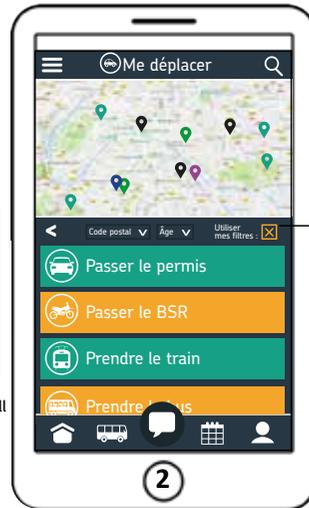
- Entrée par **thématiques** et par **géolocalisation** ;
- **Deux niveau d'utilisation** : le jeune a besoin d'une information rapide ou le jeune a besoin d'un accompagnement ;
- **Création d'un profil non obligatoire** (La recherche doit pouvoir rester anonyme). Option disponible grâce au compte : « favoris » et « réglage des notifications push ». Possibilité de **créer son avatar** ;
- Autres **options** : « **partage** » et « **filtres** » (= âge, Code postal, thématiques) ;
- **Menu/barre** avec « barre de recherche » « Chatbot », « profil », « équipe mobile » ;
- Une « **boîte à idées** », « **bons plans** » qui pourrait être alimentée par les jeunes eux-mêmes, avec une fonction de modération ;
Liste des **numéros d'urgence**.

L'APPLICATION MOBILE

Interfaces



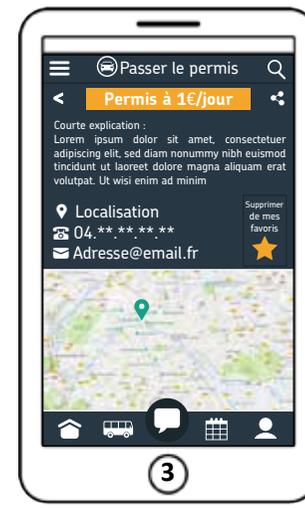
1



2

Scroll

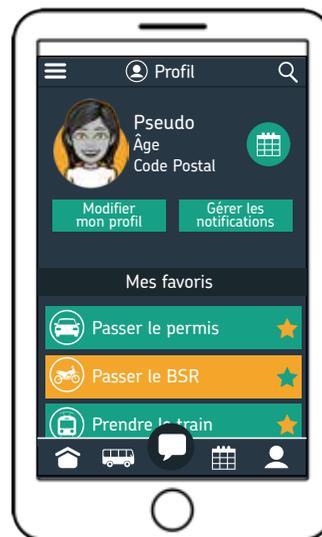
❶ Si nouveau menu après celui-là = même architecture.
Exemple : "passer le permis" : "aide de la mairie" "permis à 1€/j"...



3



* si clic sur «le faire plus tard», ouverture d'une fenêtre avec un message indiquant que toutes les fonctionnalités ne sont disponibles qu'en créant son profil



Phases tests, pistes et prototypes

Accueils ados,
« garantie jeunes »
Mission locale,
Ecole de la
deuxième chance,
Professionnels

Sur le territoire
d'expérimentation
(Provence verte)

Tests

Carte-réaction « j'aime ! » :

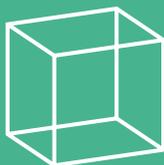
- La facilitation des demandes, l'accès direct aux informations qui les concernent ;
- La possibilité d'avoir plusieurs pistes différentes pour ce qu'on recherche ;
- La possibilité d'identifier les différentes conditions e travail selon le domaine d'activité

« Les idées que ça me donne... »

- Publicité dans les établissements scolaires, à la poste ;
- Publicité sur les réseaux sociaux ;
- Chatbot de type Jam / informations sur les métiers ;
- Regroupement dans l'application de tous les services envisagés dans les pistes de travail : planning équipe mobile, télé-consultation, localisation...
- La possibilité de pouvoir discuter avec d'autres jeunes / d'avoir des témoignages sur des filières et choix d'orientation.

« J'aime pas ! » :

Les jeunes issus de l'école de la deuxième chance ne se projettent pas encore suffisamment dans leur parcours pour concevoir l'utilisation d'une application autrement qu'à des fins purement ludiques (jeux, chat, musique...)

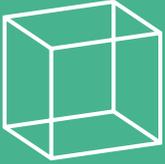


1. PARTENARIAT

Partenaires investis dans la phase d'incubation

4. PHASE D'INCUBATION





2. BILAN & RÉSULTATS

— Évolution de la solution proposée

La phase d'incubation m'a permis d'affiner les profils de jeunes et de mieux identifier leurs besoins et lieux de vie (diversité des publics impliqués, jeune bien inséré socialement, jeune en difficulté ou ayant eu par le passé, une rupture de parcours).

Ayant participé à la co-construction des solutions proposées, les jeunes rencontrés adhèrent déjà à la démarche et seront de bons vecteurs de communication, au moment du déploiement des services dans la phase d'expérimentation.

La diversité des professionnels investis dans cette phase d'incubation (élus, collectivités, associations, partenaires institutionnels, structures d'insertion...) m'a permis comme pour les jeunes, d'établir les collaborations essentielles pour démarrer la phase d'expérimentation.

La solution proposée a beaucoup évolué depuis le démarrage du projet.

D'une commande institutionnelle sur le développement d'une application numérique pour résoudre le déficit d'information des jeunes relatif aux ressources et dispositifs mobilisables sur leur territoire, le projet a évolué vers le développement d'un service global, répondant aux constats formulés par les jeunes et les professionnels des deux territoires test :

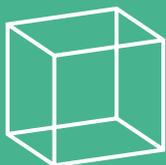
- L'importance du « premier point de contact – interlocuteur référent » pour ramener le jeune, vers un parcours d'accompagnement. Le jeune en rupture se réinvestit dans son parcours, lorsqu'il croise le chemin d'un professionnel qui exerce sa mission humainement, qui s'implique, qui prends le temps de l'écouter pour construire avec lui, la réponse la plus adaptée.
- La nécessité de travailler le plus en amont possible, en créant des jalons et collaborations, entre le collège et les structures d'accompagnement du territoire (anticipation et enrichissement de l'accompagnement, avant la rupture)

Les tests réalisés avec les jeunes, ont été très bénéfiques,

- Pour évaluer la pertinence des choix faits précédemment par les autres groupes dans la phase prototypage ;
- Et pour préciser certains aspects des scénarios et des prototypes.

La cohérence du service global proposé par l'équipe mobile s'est précisée. Les connexions entre les différentes pistes se sont confirmées et davantage dessinées grâce aux tests.

L'équipe mobile est centrale dans le service et les différentes pistes correspondent aux différents outils qu'elle pourra mobiliser pour mener à bien sa mission.



1. TERRITOIRE CIBLE

5. PHASE D'EXPÉRIMENTATION



Communauté de communes Provence Verdon (CCPV) :

Superficie : **644,66 km²**

Population totale : **22 043 habitants**
(source INSEE 2014).

Neuf communes < 1000 habitants

Le territoire réunit quinze communes
dont Barjols et Rians, bourgs attractifs
pour la population des communes
voisines.

Territoire rural du haut Var très isolé :
mobilité des jeunes très difficile,
offre de service très réduite, jeune en
autonomie très tôt, part des NEET
(20,9%) et taux de chômage élevé
(32%).

*Participation dans la phase d'incubation, d'élus
très impliqués, issus de communes, jusqu'alors
inconnues de la DDCCS*



2. ROADMAP

Septembre 2019	<p>Réunion de l'équipe projet</p> <p>Formalisation des cahiers des charges</p> <p>Equipe Mobile / Chatbot / Kit d'intervention</p>	<p>Conventions de Partenariat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Education nationale / 1 à 2 Collèges (forum) - Communes (organisation permanence équipe mobile) - Conseil Départemental / Agglo (intervention transports scolaires) - CCI / CCC / Organismes de formation... (forum/stages) 	<p>Elaboration des fiches de postes de l'équipe mobile</p> <p>Conseiller d'orientation / informateur jeunesse - éducateur / psychologue</p>	<p>Appel d'offre prestataire</p> <p>Pour la conception et fabrication du bus (tiers lieu mobile)</p>	<p>Conception maquette application mobile</p> <p>Coordination des acteurs pour alimenter la base de données</p>	<p>Appel d'offre prestataire</p> <p>Evaluation de l'expérimentation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formalisation des outils et accompagnement des équipes dans le suivi du protocole
Octobre 2019	<p>Sondage des élèves et de leur famille pour le Forum (classe de 4ème/ 3ème)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choix d'orientation / Filières – métiers (prépa forum) 	<p>Formalisation du kit évènementiel</p>	<p>Recrutement équipe mobile</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sélection des candidatures - Prise de poste et organisation du travail 	<p>Achat, conception, aménagement et homologation du bus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboration cahier des charges techniques et conception des plans techniques 		<p>Phase test application mobile Jeunes et pros</p> <p>Pour corrections et améliorations</p>
Novembre 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Sélection et mobilisation des intervenants en fonction des choix retenus - Coordination à l'échelle du territoire 	<p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboration du plan de communication avec l'équipe mobile et les partenaires, pour faire connaître le service global proposé - Co-construction des supports de com du forum, avec les jeunes collégiens (ex - cours d'arts plastiques) : élaboration des affiches, flyers, programme 	<p>Formation de l'équipe mobile</p> <p>Formation CRIJ, parcouréo, permis poids lourds, utilisation de l'appli, connaissance des publics, appropriation du protocole d'évaluation (méthode, outils)</p>	<p>des plans techniques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contact du fabricant et des fournisseurs - Modélisation 3D du bus transformé - Devis au fabricant/ fournisseurs - Rendez-vous techniques avec le fabricant - Suivi du chantier 		
Décembre 2019						

Janvier 2020	Réunion de l'équipe projet					Évaluation en début de projet
Février 2020	Forum de l'orientation dans un collège		<p>Intervention de l'équipe mobile dans les transports scolaires</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fréquence du trajet : 1 fois par semaine, pour établir le contact et mettre en confiance les jeunes - 1 ligne de bus cible - Sur le trajet du retour en fin de journée 	<p>Installation de l'équipe mobile dans les villages et devant les collèges</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation d'une tournée selon les besoins du terrain ou sur prise de rendez-vous avec les jeunes et leurs familles 	<p>Déploiement de l'application mobile</p> <p>En appui de l'équipe mobile et en direction des jeunes</p>	
Mars 2020	Bilan du forum					Évaluation à mi-parcours
Avril 2020						
Mai 2020						
Juin 2020						Évaluation en fin de projet
Juillet 2020	<p>Évaluation finale</p> <p>Formalisation des résultats</p>		<p>Communication des résultats</p> <p>à l'ensemble des partenaires impliqués dans le projet</p>		<p>Recherche de financements</p> <p>pour pérennisation de l'action, Si les résultats sont probants</p>	
Août 2020	<p>Réunion de l'équipe projet</p>					



3. ÉVALUATION

Changements attendus pour le public cible

Public cible

Jeunes de **15 à 18 ans**, soit environ **10 %** de la population varoise (environ 200 000 personnes).

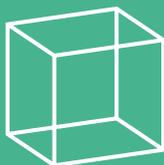
La tranche d'âge sélectionnée correspond à la **période charnière** des premiers choix d'orientation, période aussi pour certains jeunes d'arrêt de la scolarité ou d'entrée en apprentissage.

Hypothèse

En mettant en relation les jeunes avec des adultes référents de confiance et des outils d'orientation pertinents, les jeunes pourront apprendre à se connaître, pourront partager leurs interrogations et s'informer sur les filières et métiers, même en dehors des périodes d'orientation scolaire. Ainsi, les jeunes pourront mieux se projeter et devenir acteurs de leur parcours en ayant la possibilité de faire des choix libres et éclairés.

Diagramme logique

Solution (Intervention expérimentale)	Résultats	Impact
<p>Un service global autour d'une équipe mobile itinérante :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bus itinérant hybride <ul style="list-style-type: none"> - Permanence dans les bus scolaires - Kit évènementiel « forum de l'orientation » <ul style="list-style-type: none"> - Chatbot - Appli numérique 	<ul style="list-style-type: none"> - 200 jeunes investis sur le forum - 50 parents et jeunes sensibilisés et accompagnés dans une démarche réflexive et constructive - 100 jeunes ayant utilisé un des services proposés 	<ul style="list-style-type: none"> - Ritualisation de la perspective d'orientation - Diminution du stress des jeunes et de leurs familles - Meilleure connaissance des ressources du territoire et des voies possibles d'orientation - Amélioration de la motivation et de l'investissement des jeunes dans leur parcours de formation - Diminution des ruptures de parcours
	Indicateurs	
	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre et caractéristiques des participants par service - Niveau de satisfaction des participants et de leurs familles - Suivi d'une quinzaine de jeunes pour évaluer leur interaction avec l'ensemble des services proposés et l'évolution de leur réflexion et positionnement au niveau de leur orientation et connaissance du territoire - Constitution d'un réseau d'acteurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Les jeunes apprennent à mieux se connaître et à mieux identifier leurs centres d'intérêts et leur potentiel. - Les jeunes deviennent acteurs de leur parcours - Les jeunes ont identifié une personne de confiance vers qui se tourner lorsqu'ils ont une difficulté dans leur parcours. - Les jeunes ruraux se sentent moins isolés
	Comment je le mesure ?	
<ul style="list-style-type: none"> - Fichier statistiques participants - Groupes focus entretiens individualisés auprès de publics devant ou ne devant pas bénéficier des solutions, au démarrage, au milieu et à la fin de l'expérimentation - Statistiques recueillies via l'application : nombre de connexions, durée et thème de la recherche, nombre de comptes personnels, nombre de requêtes via la chatbot, nombre d'orientations vers un interlocuteur physique 	<ul style="list-style-type: none"> - Questionnaires - Observations in situ - Entretiens avec les bénéficiaires (jeunes / familles) et les non bénéficiaires - Entretien avec l'équipe mobile et le collègue 	

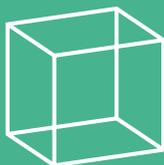


4. PLAN DE FINANCEMENT

Plan de financement du projet			
Décomposition des coûts totaux	Coût (en milliers d'€)	Plan de cofinancement prévisionnel	Montant (en k€)
Charges internes	13000,0	Financement demandé au titre du PIA	202180,0
<i>Pilotage et suivi du projet par un conseiller jeunesse (1/3 temps)</i>	12000,0	Autofinancement	45000,0
<i>Frais de déplacement</i>	1000,0	Autres financements publics	40000,0
		<i>CAF</i>	10000,0
	0,0	<i>Agglomération Provence verte</i>	10000,0
Charges externes	229180,0	<i>Conseil départemental</i>	10000,0
		<i>Conseil régional</i>	10000,0
<i>Conception, aménagement, homologation bus</i>	50000,0		
<i>Développement de l'application numérique</i>	61000,0	Financements privés	5000,0
<i>Recrutements provisoires dans le cadre de l'expérimentation (3,5 ETP)</i>	80000,0		
<i>Formation des personnes composant l'équipe mobile</i>	4000,0	<i>MSA</i>	5000,0
<i>Frais de déplacement équipe mobile</i>	9000,0		
<i>Prestations évaluation</i>	18180,0	Autre	0,0

<i>Communication</i>	3000,0			
<i>Abonnements (fiches CID), Onisep, Logiciel d'aide à l'orientation type parcouréoo..)</i>	2000,0			
<i>Assurance</i>	2000,0			
Equipement	50000,0			
<i>BUS Tourisme 9 mètres</i>	40000,0			
<i>Matériel équipe mobile (ordinateurs, barnums, vidéo projecteurs, téléphone..)</i>	10000,0			
AUTRES FRAIS	0,0			
Total :	292180,0			
			Total :	292180,0

Vérification de la balance des cofinancements :		
Total du financement hors PIA		90000,0
<i>Dont</i>	<i>Auto-financement</i>	45000,0
	<i>Autres financements publics</i>	40000,0
	<i>Financements privés</i>	5000,0
Financement demandé		202180,0
Soit coût Total :		292180,0
Pourcentage de cofinancement PIA		69%



5. BUDGET

Budget du projet (décomposé par action du plan d'actions)			
Activités	Charges internes	Achats externes	
	Coûts	Nature de la prestation	Coûts
Développement de la solution	12000,0		168000,0
Activité 1 / Rédaction des cahiers des charges "Equipe mobile / appli"	12000,0		
Activité 2 / Passation des marchés			
Activité 3 / Pilotage de projet			
Activité 4 / Recrutement et suivi des 3 personnes composant l'équipe mobile			
Activité 5 / Formations des 3 agents de l'équipe mobile		Formation poids lourds, CRIJ, parcouréo. connaissance des publics	4000,00
Activité 6 / Supports de communication		Affiche, flyers, ...	2000,00
Activité 7 / formalisation du kit			1000,00
Activité 8 / achat du bus			40000,00
Activité 9 / conception et aménagement du bus			50000,00
Activité 10 / achat matériel pour équipe mobile (ordinateurs, téléphone, vidéoprojecteur, barnums...)			10000,00
Activité 11 / Développement de l'appli			61000,00
Expérimentation et suivi	94000,0		0
Activité 1 / recours à main d'œuvre temporaire dans le cadre de l'expérimentation	60000,00	3 personnes composant l'équipe mobile (2.5 ETP)	
Activité 2 / recrutement jeune en contrat d'apprentissage (communication)	20000,00	Mise à jour et suivi de l'application numérique / Création des supports de communication	
Activité 3 / Frais de déplacement équipe mobile	9000,00		
Activité 4 / Frais de déplacement chef de projet	1000,00		
Activité 5 / Abonnements	2000,00		
Activité 6 / Assurance	2000,00		
Evaluation et capitalisation	0,0	1 Consultant et 1 chargé d'études	18180
Activité 1 / Ingénierie d'enquête		Elaboration du référentiel d'évaluation et protocole d'enquête / Construction des outils de recueil des données	1750,00
Activité 2 / Evaluation temps zéro		Groupes focus entretiens individualisés auprès de publics devant ou ne devant pas bénéficier des solutions / mise en perspective des résultats	4700,00
Activité 3 / Evaluation intermédiaire		Idem activité 2 + Conduite d'entretiens auprès de l'équipe mobile et au sein du collège	4900,00
Activité 4 / Evaluation finale		Idem activité 2 et 3	
Activité 5 / Rédaction rapport et synthèse intégrant des préconisations		Travail d'analyse et de synthèse / Formalisation et mise en perspective des impacts et externalités à court et moyen terme des solutions mises en place, et notamment sur les projets d'orientation des jeunes	3800,00
		TVA sur prestation 20 %	3030,00
Total	106000,0		186180,0