



Les  
**Cahiers**  
**CONNEXIONS**  
**SOLIDAIRES**

2<sup>ème</sup> trimestre 2015

POWERED BY



Tous acteurs de l'inclusion numérique !

**N°02**

# Numéro special

**#JEUNES #EMPLOI**  
**#NUMÉRIQUE**

**Faire du numérique une nouvelle chance  
pour les jeunes en difficulté d'insertion**

---

**Entretien exclusif avec** Axelle Lemaire  
*Secrétaire d'État chargée du Numérique*

---

**Notre étude** sur les pratiques numériques  
des jeunes en missions locales

---

**Également dans ce numéro :**

**Frédéric Bardeau**, *Co-fondateur de Simplon*  
**Gilles Babinet**, *Digital Champion de la France*  
*auprès de la Commission européenne*

**Une sélection de bonnes pratiques**  
françaises et étrangères



# # Sommaire

**# Les Cahiers  
CONNEXIONS  
SOLIDAIRES**

**N°02**



**Cahier réalisé par :**  
Connexions Solidaires

**Directeur de la publication :**  
Jean Deydier

**Rédactrice en chef :**  
Sabrina Françon

**Secrétaire de rédaction :**  
Thomas Vandriessche

**Ont collaboré à la rédaction de ce numéro :**  
Yves-Marie Davenel, Julia Belle, Sabrina Françon

**Conception :**  
François Garnier, Hervé Buron et Agence Galilée

**Remerciements :**  
Céline Gargoly, Rédactrice en chef des Actualités Sociales Hebdomadaires; Sophie Vercoutere, Directrice adjointe Ecole de la 2ème Chance Grand Lille; Noa Caisse, Assistante Marketing chez CCCP; Laurentiu Bunescu, Grants, Events & Campaigns Manager at Telecentre-Europe; Cécilia Creuzet, Responsable du pôle Développement chez Emmaüs Connect; Ines Gandon chargée de mission chez Emmaüs Connect; Margault Phelip, Directrice adjointe d'Emmaüs Connect.

## p.03 Edito

**Le tremplin numérique vers l'emploi**

de Jean Deydier, Directeur d'Emmaüs Connect

## p.04 Datavision

**Génération internet et recherche d'emploi en ligne : quels e-skills ?**

## p.06 La parole à...

**Axelle Lemaire, Secrétaire d'État chargée du Numérique**

« La médiation numérique : un investissement social aux retombées économiques positives »

## p.10 L'étude

**La « génération internet » en difficulté face à la recherche d'emploi en ligne**

Par Yves-Marie Davenel, docteur en anthropologie.

## p.13 Le dossier

**Faire du numérique une nouvelle chance pour les jeunes en insertion**

**TO CODE OR NOT TO CODE :**

**Quel apprentissage numérique pour la génération internet ?**

Entretien avec Elisabeth Schneider :

« Digital natives, les jeunes eux-mêmes ne connaissent pas l'expression »

Conversation avec Frédéric Bardeau :

« Apprendre à apprendre et être en autoformation permanente, un enjeu clé pour les étudiants »

**RETOUR VERS LA CONFIANCE :**

**Des services et outils web au service de l'insertion professionnelle des jeunes**

**La job police de Connexions Solidaires :**

**trois services web d'insertion professionnelle au banc d'essai**

## p.20 Territoire

**Game4job : le serious game qui bouge la recherche d'emploi à Valenciennes**

## p.22 La parole à...

**Gilles Babinet, Multi-entrepreneur et Digital Champion de la France auprès de la Commission européenne.**

« A ce stade, la fatalité n'existe pas »

## p.24 Boite à Outils

BRCK : le mini-hotspot, au maxi-impact

Discoverables : découvrir les compétences professionnelles qui sont en toi

Skillage, le test en ligne de vos compétences 2.0



RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ DE CONNEXIONS SOLIDAIRES  
ET L'INTÉGRALITÉ DE CE NUMÉRO SUR  
[CONNEXIONS-SOLIDAIRES.FR](http://CONNEXIONS-SOLIDAIRES.FR)  
[LES-CAHIERS-CONNEXIONS-SOLIDAIRES.FR](http://LES-CAHIERS-CONNEXIONS-SOLIDAIRES.FR)



Tous acteurs de l'inclusion numérique !

# Édito

## Le tremplin numérique vers l'emploi

Aujourd'hui, un jeune sur cinq vit sans réel espoir d'intégrer le monde du travail. Leurs déficits de formation, de savoir-être, de réseau, et au final de confiance, forment des murs infranchissables pour espérer gagner sa place dans un marché de l'emploi extrêmement fermé. Les prises pour sortir les jeunes de ce gouffre sont rares, complexes et coûteuses.

Nés dans l'ère digitale, ces jeunes sont, pour la plupart, de bons consommateurs d'internet, ce qui, à nos yeux, représente une véritable opportunité de les engager vers l'acquisition de compétences numérique pour l'emploi. Mais les jeunes ne sont pas pour autant des internautes agiles et leurs usages demeurent, pour l'essentiel, basiques et de nature ludique. Usages qu'ils peinent à mettre au service de leur insertion. Si l'étude que nous révélons dans ces Cahiers montre qu'ils n'admettent pas ces difficultés, ils ne sont pas pour autant naïfs et réclament un accompagnement à la hauteur de l'enjeu : celui de leur avenir.

Or, de nombreux services en ligne ouvrent des perspectives inédites d'accompagnement et de développement des compétences. Ils nous interdisent tout fatalisme. C'est pourquoi, Emmaüs Connect s'engage dans cette voie et lance sa plateforme web d'accompagnement vers l'emploi pour les jeunes en difficulté d'insertion.

L'ergonomie, la pédagogie et la qualité des contenus de cette plateforme sont les piliers d'un service pensé par et pour les jeunes. Mais, pour réussir, une technologie de qualité ne suffira pas, et nous nous devons d'embarquer tout l'écosystème de l'insertion professionnelle des jeunes, de l'Etat aux collectivités, du système éducatif au tissu associatif, de Pôle Emploi aux entreprises qui recrutent. Le succès de cette plateforme est aussi entre leurs mains.

Dans ce nouveau numéro des Cahiers Connexions Solidaires, Axelle Lemaire, Gilles Babinet, Frédéric Bardeau, des entrepreneurs, des chercheurs se mettent en ordre de marche dans cette direction. Si ce temps de lecture et de réflexion nous invite à nous poser les bonnes questions, il nous invite surtout à nous rassembler et à co-construire ce projet, pour donner à toute une génération, la chance qu'elle mérite.

Bonne lecture.

Jean Deydier \_

Directeur d'Emmaüs Connect



# # Tous connectés ?

## Génération internet et recherche d'emploi en ligne : quels e-skills ?

Enquête auprès des jeunes en missions locales



### Ils sont équipés :



Possèdent un ORDINATEUR à domicile



Possèdent un SMARTPHONE



### Ils sont connectés et ont le réflexe internet



utilisent internet pour LEURS LOISIRS (musique, film)



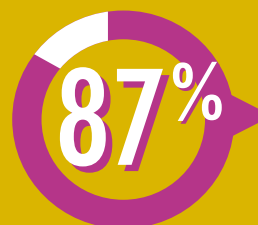
62%

utilisent internet pour les DÉMARCHES ADMINISTRATIVES

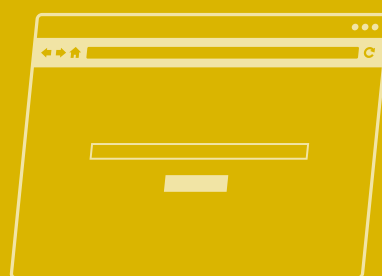


84%

possèdent un COMPTE FACEBOOK



des jeunes interrogés utilisent internet dans leur recherche d'emploi



Attribution-Pas d'utilisation commerciale-Partage dans les mêmes conditions 3.0  
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/

## DATA VISION

### Oui, mais

les codes de la recherche d'emploi en ligne ne sont pas maîtrisés



des jeunes interrogés consultent LEURS EMAILS moins de 3 fois par semaine

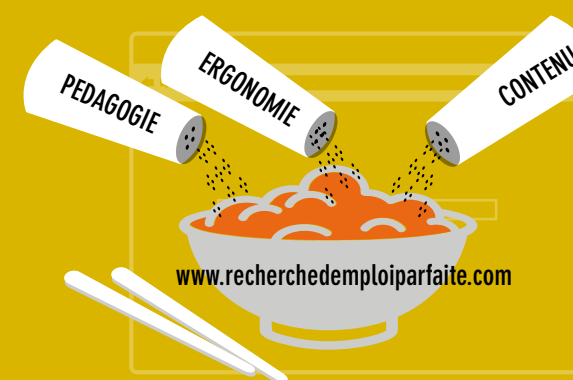


- TAPER UNE REQUÊTE dans une barre de recherche
- Comprendre l'offre et POSTULER
- Sélectionner le BON SITE et la BONNE INFO

### Que faire ?

Adapter les services en ligne aux besoins des jeunes

Les accompagner dans leurs recherches web



1/3

des jeunes interrogés souhaitent de l'aide pour :

- CONSULTER des offres en ligne
- POSTULER à des offres
- ÊTRE ACCOMPAGNÉS sur un site d'emploi et/ou de formation

Pour faire du numérique un levier de leur insertion professionnelle





# La parole à ...

## Axelle LEMAIRE

### Secrétaire d'État chargée du Numérique

Alors qu'elle est en pleine préparation de la future loi sur le numérique, Les Cahiers Connexions Solidaires ont pu s'entretenir avec la Secrétaire d'État en charge de porter ce texte devant le Parlement, Axelle Lemaire. Médiation numérique, service universel des télécommunications et Grande École du Numérique, elle revient sur les réformes à venir.

« IL FAUT ENVISAGER LA MÉDIATION NUMÉRIQUE COMME RELEVANT D'UN INVESTISSEMENT SOCIAL AUX RETOMBÉES ÉCONOMIQUES POSITIVES »



**Connexions Solidaires.** Notre précédent numéro a montré qu'au Royaume-Uni, tous les acteurs du numérique solidaire sont fédérés autour d'une stratégie nationale pour l'inclusion numérique qui permet de coordonner le déploiement de projets à l'échelle nationale. En France, comment rassembler l'écosystème du numérique solidaire - des médiateurs aux entreprises, en passant par les collectivités et les associations - écosystème dispersé et encore peu sensibilisé ?

**Axelle Lemaire.** L'écosystème et l'ensemble des structures impliquées dans le champ de la médiation numérique en France gagneraient effectivement à être davantage structurés au niveau national. Il s'agit là d'un des enseignements de la concertation sur la médiation numérique que j'ai lancée en 2014 et qui a permis à l'ensemble des acteurs de la médiation numérique d'exprimer leurs besoins sur la base d'un constat partagé.

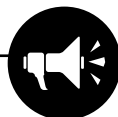
C'est pourquoi je souhaite que l'Etat puisse aider à structurer un réseau national de la médiation numérique, s'appuyant sur l'ensemble des pôles de ressources interrégionaux de la médiation numérique et doté de différents outils au service du développement des projets dans les territoires. Je serai en mesure de vous détailler avant l'été l'ensemble de ces mesures et actions qui visent à apporter un soutien fort à la médiation numérique.

Par ailleurs, l'Agence Nationale du Numérique, créée en début d'année, est déjà un outil essentiel de la mise en œuvre de la stratégie numérique du Gouvernement. Elle fait le lien entre trois dimensions complémentaires du numérique : les infrastructures, les écosystèmes innovants de la French Tech et la diffusion des usages. Elle facilitera les synergies, notamment territoriales, et sera chargée d'assurer le suivi et la bonne mise en œuvre des actions en faveur de la médiation.

**CS.** Nous avons également constaté que les Britanniques se mobilisent en masse pour aider les déconnectés à s'approprier le net. Le Royaume-Uni a donc son armée de Digital Champions, bénévoles engagés pour l'e-inclusion des plus fragiles. En France, à quand une « Social French Tech », ou que faire pour mobiliser massivement la société civile sur le numérique pour tous ?

**AL.** Les Français sont traditionnellement très engagés et le tissu associatif est particulièrement riche dans notre pays. De nombreux bénévoles sont déjà impliqués, de façon très régulière, dans les projets de médiation numérique, notamment dans les Espaces Publics Numériques et les Laboratoires de fabrication numérique plus connus sous le nom de FabLabs. Il s'agit effectivement de valoriser cet engagement et de le développer.





A la suite du comité interministériel sur l'égalité et la citoyenneté du 6 mars dernier, il a été décidé de promouvoir l'exercice de missions liées au numérique par les jeunes engagés dans le cadre du Service Civique. Ainsi, chaque année, 500 jeunes en Service Civique pour le numérique soutiendront les personnels impliqués dans les structures de médiation numérique.

Un effort similaire sera mené pour aider à la mise en œuvre de ce beau projet qu'est la Grande École du Numérique. Annoncée par le Président de la République le 5 février dernier, cette Grande École du Numérique est destinée à favoriser l'insertion sociale des jeunes et à répondre aux opportunités d'emploi dans le secteur du numérique. L'ambition de ce projet sera portée par un réseau de structures labellisées, qui proposeront un bouquet de formations innovantes et courtes au numérique, fondées sur l'acquisition de compétences. La mission de préfiguration, menée par Stéphane Distinguin, Président du pôle de compétitivité Cap Digital, rendra son rapport au Premier ministre fin mai 2015 pour une mise en œuvre opérationnelle et une première vague de labellisation dès septembre 2015. La question de la mobilisation de la société civile pour la montée en charge de ce projet emblématique de l'innovation au service de tous est à l'étude. Une communauté d'experts volontaires, regroupant les salariés des grandes entreprises du numérique et des startups, les anciens professionnels du secteur et les étudiants de grandes écoles pourrait être mobilisée pour des missions ponctuelles d'accompagnement, de tutorat ou de formation.

**CS.** A l'automne 2014, Pierre Camani et Fabrice Verdier vous remettaient un rapport qui propose d'institutionnaliser la médiation numérique, ou encore d'assouplir le cadre des offres sociales afin de développer des offres multi-services (internet/téléphone fixe/TV) à des tarifs adaptés aux publics fragiles. Où en est la réforme du service universel des télécommunications ?

**AL.** J'ai salué la publication du rapport de Pierre Camani et Fabrice Verdier car il rejoignait mon souhait de procéder à une double modernisation : celle du service universel des télécommunications, hérité de l'ouverture à la concurrence du secteur à la fin des années 1990, et celle de la médiation numérique, en redonnant notamment un souffle nouveau au réseau des Espaces Publics Numériques.

Les parlementaires ont été très clairs : la modernisation du service universel, et notamment le retrait de l'obligation de maintenir un réseau de cabines téléphoniques sur l'ensemble du territoire, doit avoir pour contrepartie un meilleur accès du plus grand nombre au numérique.

« LA NUMÉRISATION DOIT ÊTRE UN LEVIER D'ÉMANCIPATION, PAS UN NOUVEAU FACTEUR D'ISOLEMENT »

fragiles, dans leur utilisation des services numériques. C'est le sens de l'initiative que je porte pour constituer un véritable réseau national de la médiation numérique et que je porterai demain, dans le cadre du projet de loi numérique, pour assurer une meilleure reconnaissance de l'ensemble des médiateurs numériques qui agissent au quotidien, partout en France, pour veiller à ce que personne ne soit laissé en marge d'une numérisation qui doit être un levier d'émancipation, pas un nouveau facteur d'isolement.

**CS.** Pensez-vous que l'on puisse poursuivre la dématérialisation des services sans la pétrir d'une vraie démarche centrée sur l'usager ? Car aujourd'hui de nombreux services, publics et privés, essentiels demeurent inaccessibles à bien des personnes souffrant de handicap, en situation d'illettrisme, peu familiarisées avec le net....

**AL.** Il est clair qu'il nous faut aujourd'hui travailler dans deux directions parallèles : poursuivre les efforts de modernisation de nos services publics et de nos structures administratives en tirant le meilleur parti de l'innovation numérique ; faire en sorte que cette modernité soit inclusive et accessible à toutes et à tous.

La dématérialisation n'est pas une fin en soi : elle a pour objectif d'améliorer le service rendu aux usagers, et de permettre à l'ensemble des personnels d'accompagnement de concentrer leurs efforts et attentions là où ils sont les plus nécessaires, en remettant effectivement les utilisateurs et usagers au centre des dispositifs.

Concernant l'accessibilité numérique, c'est une question qui me tient particulièrement à cœur et clairement identifiée lors de la Conférence Nationale pour le Handicap, organisée en décembre dernier.

« LA MODERNISATION DE L'ÉTAT DOIT ÊTRE INCLUSIVE ET ACCESSIBLE »

Cela passe d'abord par l'extension de la couverture mobile, notamment des zones rurales, afin d'éviter un nouvel « enclavement numérique ». C'est ce à quoi je me suis employée, ces derniers mois, et des dispositions en ce sens viennent d'être votées au Sénat.

Cela passe également par un meilleur accompagnement des publics, et notamment des plus

En parallèle des actions menées sur l'accessibilité des sites publics (une nouvelle version du référentiel général pour l'accessibilité des sites administratifs sera bientôt publiée, assortie d'un label et d'actions d'accompagnement), j'ai souhaité mener des actions incitatives vis-à-vis des acteurs privés, notamment les écoles de formation au numérique, qui débouchera très prochainement sur la signature d'une charte permettant l'intégration dans les cursus de formation des enjeux et connaissances de l'accessibilité numérique.

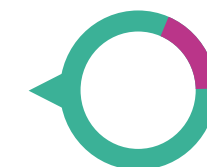
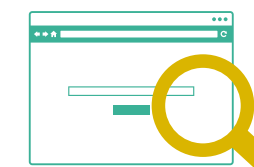
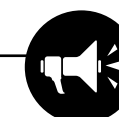
**CS.** Pouvez-vous nous parler de la future loi sur le numérique, quelles seront les mesures en faveur de la transition numérique pour tous ?

**AL.** En ce qui concerne directement la médiation numérique tout d'abord et dans le prolongement du rapport parlementaire sur le service universel, l'étude de l'inscription dans la loi du statut professionnel de médiateur numérique est en cours. La création d'un tel statut permettrait de reconnaître et valoriser cette profession, d'entériner la diversification des missions effectuées aujourd'hui par les médiateurs numériques et l'exigence de qualité de l'accompagnement proposé.

Plus largement, le projet de loi et le plan d'actions que je présenterai répondront à l'ambition de construire une République numérique basée sur la confiance, les valeurs inclusives et le rôle émancipateur du numérique : dans cette optique, des sujets très variés seront concernés (économie collaborative, communs, activation des droits sociaux, etc.). Je présenterai très prochainement le détail des mesures prévues dans ce projet de loi ainsi que dans le plan d'actions.

**CS.** Pour conclure, traditionnellement, l'e-inclusion est considérée comme un levier d'insertion sociale... mais n'est-ce pas, aussi, un facteur de croissance économique, à l'échelle individuelle comme à l'échelle nationale ?

**AL.** Il faut effectivement considérer la médiation numérique sous différents aspects. La médiation numérique est une mission de service public : dans une société dans laquelle le numérique joue un rôle de premier plan, chaque citoyen doit pouvoir accéder au numérique et pouvoir tirer pleinement profit de son potentiel. Par ailleurs, il faut envisager ces missions comme relevant d'un investissement social et aux retombées économiques positives : les Britanniques, très pragmatiques sur cette question, ont réalisé à ce sujet une étude, et j'ai commencé à réfléchir, avec Emmaüs Connect et les acteurs impliqués sur ce sujet, à la publication d'une étude du même type mais appliquée au cas français.







L'étude

## La « génération internet » en difficulté face à la recherche d'emploi en ligne

Par Yves-Marie Davenel,  
Docteur en anthropologie,  
Chargé d'étude chez Emmaüs Connect.



En France, alors que deux millions de jeunes ne sont ni en emploi, ni en éducation, ni en formation<sup>1</sup>, le numérique offre de nombreux services innovants destinés à faciliter leur insertion professionnelle. Ce paradoxe, allié à l'intuition que le numérique pourrait profiter davantage à ces jeunes, est à l'origine d'une enquête de plusieurs mois, conduite en immersion dans quatre missions locales, urbaines et rurales<sup>2</sup>. Le premier constat est sans appel, un jeune homme de 25 ans me le résume parfaitement « Les gens estiment que la maîtrise d'internet ne nécessite pas de formation car c'est la génération internet, alors qu'en réalité, il y a plein de choses qu'on ne connaît pas ». En effet, comme j'ai pu le constater, et comme l'observent les spécialistes du numérique chez les digital natives<sup>3</sup>, les usages et les habiletés numériques des 16-25 ans sont très variables. Ces experts ajoutent que les compétences numériques acquises dans le domaine récréatif (par les réseaux sociaux, les jeux vidéo, etc.) ne sont pas transférées dans d'autres domaines (scolaire, professionnel)<sup>4</sup>. Il m'est donc apparu nécessaire d'interroger les conséquences de ce décalage, alors qu'aujourd'hui l'accès aux offres d'emploi ou aux différents services d'insertion professionnelle est de plus en plus tributaire du numérique.



« ON A TENDANCE À PENSER QUE, POUR LA « GÉNÉRATION INTERNET », LA MAÎTRISE D'INTERNET NE NÉCESSITE PAS DE FORMATION »

<sup>1</sup> Conseil d'Analyse économique, 2013  
<sup>2</sup> Créées en 1982, les missions locales sont des associations loi 1901. Elles ont pour mission d'accueillir les jeunes âgés de 16 à 25 ans inclus, déscolarisés, dans le cadre d'une approche globale (emploi, formation, logement, santé, problématiques sociales) et de les accompagner dans leur parcours d'insertion socioprofessionnelle. En 2013, elles ont accueilli près de 1,4 million de jeunes, dont la moitié ayant un niveau d'étude égal ou inférieur au CAP-BEP.

<sup>3</sup> Les digital natives, ou natifs numériques en français, désignent les générations nées à partir des années 1990 au moment de l'explosion et de la démocratisation d'internet et des outils numériques.

<sup>4</sup> Voir notamment le court rapport de ECDL Foundation, *The Fallacy of the 'Digital Native': Why Young People Need to Develop their Digital Skills*, 2014.



» MOINS CONNECTÉS, MOINS ÉQUIPÉS, LES JEUNES EN INSERTION PROFESSIONNELLE SONT AUSSI PEU COMPÉTENTS SUR LE NET

Si les jeunes suivis en mission locale ont très largement accès à internet (95 %), ils demeurent cependant moins bien lotis que ceux de la même classe d'âge. Cependant, les chiffres n'expliquent pas à eux seuls une réalité plus complexe. En effet, le fait d'être équipé ne signifie pas avoir des ressources financières suffisantes et pérennes pour, par exemple, accéder à un forfait incluant de la data, comme en témoignait une jeune femme, ancienne résidente d'un foyer de jeunes travailleurs. Par ailleurs s'ils utilisent beaucoup internet, que ce soit dans le cadre des loisirs (90 % des jeunes interrogés par questionnaire), des démarches administratives (60 %) ou de la recherche d'emploi (87 %), ils exploitent rarement les ressources numériques de manière optimale. Les entretiens avec les conseillers viennent ici contrebalancer des préjugés répandus sur la maîtrise supposée innée du numérique par les digital natives. Comme l'expliquait un encadrant, « les jeunes ont une mauvaise maîtrise d'internet, même de Google. Ils ne savent pas forcément reformuler des requêtes et creuser ».

» L'EMAIL BOUDÉ PAR LES JEUNES EN RECHERCHE D'EMPLOI

Cela est particulièrement vrai pour la recherche d'emploi : à leur arrivée en mission locale entre 40 et 50 % des jeunes ne possèdent pas d'adresse électronique, outil pourtant essentiel<sup>5</sup>. Peu ont une connaissance de la variété des sites de recherche d'emploi ou des fonctions complexes comme la « recherche avancée ». En un mot, si internet est le premier réflexe pour commencer une recherche d'emploi ou de formation, tous ne sont pas suffisamment armés pour réaliser une démarche construite et ciblée.

« À LEUR ARRIVÉE EN MISSION LOCALE, ENTRE 40 ET 50% DES JEUNES NE POSSÈDENT PAS D'ADRESSE ÉLECTRONIQUE »



» ACCOMPAGNER LES DIGITAL NATIVES AU NUMÉRIQUE : UNE NÉCESSITÉ

Afin d'aider ces jeunes à utiliser au mieux les potentialités du numérique, il est indispensable de mettre en lumière ces lacunes, et de les accompagner à l'utilisation d'internet, d'une borne interactive ou bien même d'un smartphone, dont beaucoup n'exploitent pas toutes les possibilités. Mais il faut également prendre en considération des lacunes en compétences de base<sup>6</sup> qui constituent un prérequis indispensable. Des jeunes se trouvent par exemple bloqués dans leur accès à l'information car ils ne rédigent pas correctement les termes d'une requête, ne sont pas capables de déterminer les mots-clés pour effectuer une recherche, ou ne comprennent pas les termes d'une offre d'emploi.

» FACE À LA NÉBULEUSE INTERNET, LES JEUNES ONT DES ATTENTES SPÉCIFIQUES

L'accompagnement des jeunes à l'apprentissage des ressources numériques essentielles pour la recherche d'emploi semble d'autant plus légitime que les jeunes rencontrés sont eux-mêmes demandeurs. En effet, même s'ils disposent de tout l'arsenal numérique à la maison, nombreux sont ceux qui viennent à la mission locale pour consulter les offres d'emploi et en discuter avec un conseiller, ou simplement investir un lieu pleinement dédié à cette démarche et où ils peuvent, dans le même temps, se sentir moins seuls.

Confrontés à la nébuleuse internet, les jeunes interviewés ont des demandes précises pour effectuer au mieux leur recherche d'emploi. La première est de recevoir l'information pertinente au moment t. Les autres attentes des jeunes, récurrentes dans les entretiens, sont d'avoir accès à une meilleure information sur les offres d'emploi, de voir les sites administratifs simplifiés, de recevoir une aide pour mieux maîtriser l'environnement numérique. Très pratiquement, une jeune femme interrogée demandait que les jeunes soient accompagnés lors de leur première inscription et/ou de leur première actualisation sur le site de Pôle Emploi.

<sup>5</sup> 80% des offres d'emploi sont publiées sur internet. D'après les données du rapport AFUTT-ANSA, *L'accès de tous aux télécommunications*, Juin 2011.

<sup>6</sup> Les compétences de base renvoient ici au socle commun des compétences que tout élève de 3<sup>e</sup> doit avoir acquises à sa sortie du collège, tel que défini par l'Éducation nationale, à savoir : la maîtrise du français, les principaux éléments de mathématiques et de culture scientifique et technologique, la maîtrise des techniques usuelles d'information et de communication, la culture humaniste, les compétences sociales et civiques, l'autonomie et l'initiative.



## » INVENTER DES SOLUTIONS NUMÉRIQUES POUR METTRE « TOUTES LES CHANCES DE SON CÔTÉ »

Face à cette demande des jeunes et au chômage massif des moins de 25 ans, il importe que nous, entreprises, professionnels de l'insertion, acteurs du numérique, chercheurs, décideurs et élus, mais aussi recruteurs nous débarrassions de nos stéréotypes sur la « génération internet ». Il nous incombe de construire avec toutes les parties prenantes, et en premier lieu les jeunes eux-mêmes, des outils permettant de faciliter l'insertion professionnelle des jeunes. Le numérique offre de nombreuses potentialités. L'élaboration de nouveaux dispositifs numériques

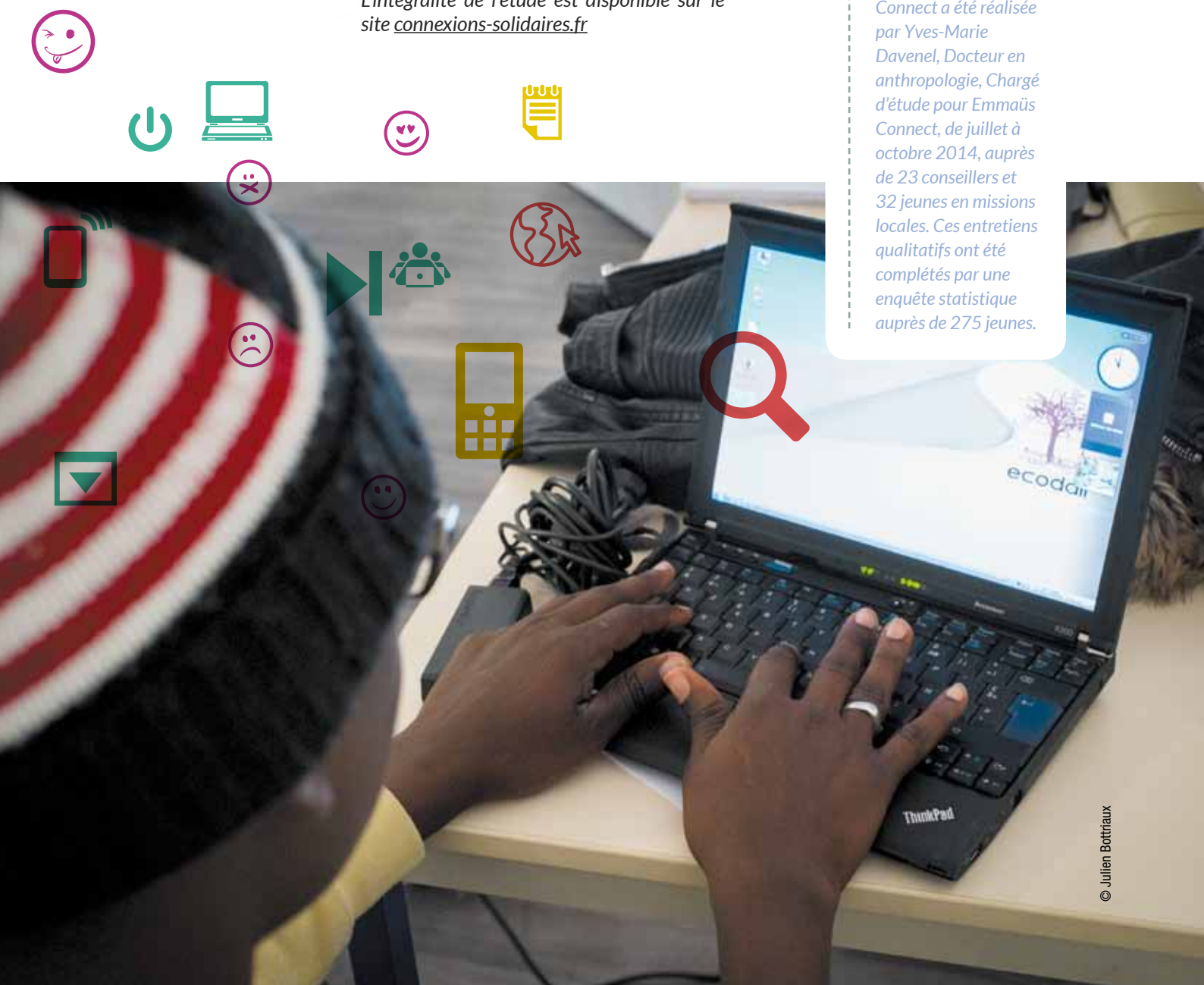
**DES OUTILS  
NUMÉRIQUES POUR  
« METTRE TOUTES  
LES CHANCES DE SON  
CÔTÉ »**

doit être pensée dans une démarche agile pour permettre aux jeunes les plus éloignés de l'emploi de s'en saisir facilement et rapidement, seuls ou accompagnés par un conseiller. Pour les jeunes rencontrés, il ne s'agit pas de choisir entre un outil numérique ou un accompagnement humain mais, comme le résumait un jeune interrogé, « de mettre toutes les chances de son côté ».

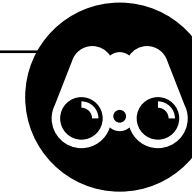
L'intégralité de l'étude est disponible sur le site [connexions-solidaires.fr](http://connexions-solidaires.fr)



► Cette étude d'Emmaüs Connect a été réalisée par Yves-Marie Davenel, Docteur en anthropologie, Chargé d'étude pour Emmaüs Connect, de juillet à octobre 2014, auprès de 23 conseillers et 32 jeunes en missions locales. Ces entretiens qualitatifs ont été complétés par une enquête statistique auprès de 275 jeunes.



© Julien Bottraux



# Dossier



## Faire du numérique une nouvelle chance pour les jeunes en insertion

Avec un taux de chômage de plus de 22%, les jeunes sont le groupe le plus touché au sein de la population française. Parmi eux, on trouve des profils multiples : du jeune sorti du système scolaire sans aucun diplôme, au bac + 5, en passant par ceux qui sont peu diplômés ou en rupture de formation. Pour ces jeunes, si divers, mais tous éloignés de l'emploi, le numérique ouvre des perspectives d'accompagnement vers le monde professionnel sans précédent. Du code aux derniers services web innovants, le dossier fait le point.







# TO CODE OR NOT TO CODE : Quel apprentissage numérique pour la génération internet ?

À l'heure où le mythe des compétences numériques « innées » des digital natives est mis à mal par de nombreuses études, il importe de questionner la place et les modalités d'apprentissage du numérique chez les jeunes. Au menu du jour : l'enseignement du code. Est-il utile, nécessaire, suffisant pour former des usagers autonomes et efficaces, ou même des professionnels du numérique compétitifs sur le marché de l'emploi ? Des éléments de réponses avec les regards croisés de deux spécialistes : Frédéric Bardeau, co-fondateur de l'école de formation au numérique Simplon, et Elisabeth Schneider, Chercheuse sur les usages du numérique des jeunes dans une approche ethnographique à l'ESPE de l'académie de Caen.



ENTRETIEN AVEC

Entretien avec...

**Elisabeth SCHNEIDER**

« Digital natives, les jeunes eux-mêmes ne connaissent pas l'expression »

Chercheuse sur les usages du numérique des jeunes dans une approche ethnographique, Docteure en géographie, Chercheuse associée ESO-Caen, UMR-CNRS 6590. Chargée de mission « Pédagogie du numérique et des médias », École Supérieure du Professorat et de l'Éducation de l'académie de Caen.

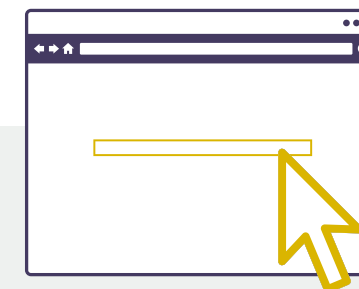
**Connexions Solidaires.** Vous êtes spécialiste de l'usage du numérique chez les adolescents et les jeunes adultes, que vous étudiez maintenant depuis plusieurs années. A ce titre, vous avez beaucoup travaillé sur les modes d'apprentissage et de socialisation via internet. Quels sont les grands constats que vous faites aujourd'hui ?

**Elisabeth Schneider.** Le premier constat est que l'expression digital natives ne rime à rien. C'est surtout un argument marketing, que les jeunes eux-mêmes ne connaissent pas. Dire que les jeunes sont à l'aise avec le numérique ne signifie pas grand-chose en soi car ils ont des rapports complexes et différents de ceux des adultes aux outils numériques. Par exemple, des usages que l'on pourrait estimer comme étant sans intérêt, comme ce qu'on juge être des pertes de temps sur les réseaux sociaux, doivent être pris au sérieux.

« LA NOTION DE  
COMPÉTENCE EST  
EXTRÊMEMENT  
PLURIELLE »

**C.S.** Cet usage des réseaux sociaux suffit à faire d'eux des internautes compétents ?

**E.S.** La notion de compétence est extrêmement plurielle : publier sur des réseaux sociaux requiert de nombreuses compétences, de lecture/écriture, de compréhension de la plateforme... qui ne sont pas innées. On le voit, par exemple, lors d'un changement d'interface. Pour certains, le coût cognitif d'utilisation de ladite interface est trop grand et ils vont abandonner. D'autres vont échanger entre pairs pour apprendre à s'en servir. On observe donc que les jeunes ne sont pas du tout experts dans leurs usages des réseaux sociaux. Plus généralement, une des illusions qui dominent le numérique est qu'il n'est plus nécessaire d'apprendre à utiliser l'outil. L'outil ferait l'usage et rendrait autonome, c'est faux.



**C.S.** Peut-on considérer que le numérique n'apporte pas de solution aux problèmes rencontrés hors ligne par les jeunes ?

**E.S.** Si, mais seulement s'il y a une vraie prise en compte des difficultés rencontrées par les jeunes dans la manière de concevoir des plateformes ou de proposer des ressources. Par exemple, chercher une offre d'emploi sur une plateforme web qu'on ne maîtrise pas engendre beaucoup de stress et d'inquiétude. Quand vous êtes confronté à quelque chose que vous ne comprenez pas, si vous êtes déjà en difficulté par ailleurs, cela peut entraîner le désengagement et l'abandon. Le problème récurrent des interfaces est de faire comme si les gens cherchaient tous de la même manière, alors qu'en réalité chacun a ses propres modalités. Certains vont chercher par mots clés, d'autres par arborescence, d'autres encore via des outils de tri. Selon moi, sur une interface de recherche d'emploi, il devrait y avoir plusieurs modes d'accès à l'information. Il faudrait s'efforcer de rendre plus lisibles et plus compréhensibles les outils d'accès à l'information. Mais au-delà de l'amélioration des outils, il est très important de garder en tête l'importance d'une médiation humaine dans l'appropriation du numérique.

« LES JEUNES PRÉFÈRENT  
TAIRE LEURS DIFFICULTÉS  
NUMÉRIQUES »

**C.S.** Est-ce que vous pensez que les jeunes ont conscience de leurs difficultés ?

**E.S.** Ils sont bien conscients qu'ils ne sont pas performants, mais en même temps, s'ils n'ont pas les ressources pour développer des compétences, ils préfèrent taire leurs difficultés. Ils vont se dire « je ne sais pas faire ce truc-là, donc j'ai tout intérêt à ne pas en avoir besoin », ou nier leurs lacunes en déclarant « de toute façon, il est pourri ce site ».

**C.S.** Et le code dans tout ça ? Est-ce déconnecté des besoins des jeunes ?

**E.S.** Je ne pense pas, il y a un certain nombre de jeux plébiscités par les jeunes, comme Minecraft, y compris des jeunes qui sont en difficulté scolaire, qui leur demandent d'utiliser du code. Sur des sites comme Jeuvidéo.com, vous les verrez échanger des lignes de code pour débloquer tel ou tel niveau du jeu, sur Youtube vous pouvez visionner les tutoriels qu'ils consacrent à cette activité... Agir, fabriquer et modifier le jeu dans son architecture commence à intégrer leur culture. C'est en partie pour cette raison que la question du code dans les programmes scolaires n'est pas complètement déconnectée de leurs besoins. D'une manière plus générale, si nous souhaitons, à l'avenir, ne pas être complètement asservis à des systèmes marchands, comprendre et avoir la maîtrise technique de ce qu'on laisse en ligne, il faudra posséder les compétences techniques qui nous permettront de pouvoir agir sur nos outils.





## En conversation avec...

### Frédéric BARDEAU

« Un des enjeux est de permettre aux étudiants d'apprendre à apprendre et d'être en autoformation permanente, ce qui sera utile tout au long de leur vie professionnelle »

Frédéric Bardeau, consultant et entrepreneur social, Co-fondateur de Simplon en 2013. Auteur, avec Nicolas Danet, de Lire, écrire, compter, coder (juin 2014).



**Connexions Solidaires.** Vous êtes un des fondateurs de Simplon, école créée à Montreuil en 2013 et aujourd'hui présente dans plusieurs villes de France. Votre credo est de faire du numérique un vecteur d'insertion professionnelle, notamment pour les jeunes éloignés de l'emploi. Selon vous, est-ce que les métiers du numérique sont accessibles à tous ?

**Frédéric Bardeau.** 85% des effectifs qui rentrent à Simplon sont des gens qui n'ont jamais programmé avant de commencer la sélection. Il y a cependant des prérequis minimum : lire, écrire, compter, savoir se servir d'un ordinateur, et avoir vraiment envie de passer sa vie sur un ordinateur. On ne pourra donc pas transformer des personnes vraiment effrayées par l'informatique en développeurs. La clé est la motivation, l'appétence pour le numérique, le fait d'avoir développé déjà un petit peu par soi-même des compétences, ou une appétence, pour les aspects techniques du numérique.

**C.S. Comment et pourquoi enseigner le code aux enfants ?**

**F.B.** On travaille beaucoup sur l'auto-apprentissage guidé, l'autonomie, la pédagogie par projet. Un des enjeux est de permettre aux étudiants d'apprendre à apprendre et d'être en autoformation permanente, ce qui leur sera utile tout au long de leur vie professionnelle. On essaie aussi d'intégrer la pédagogie par la transmission, c'est-à-dire que chaque étudiant est à la fois élève et professeur. Il est obligé de

transmettre et de former des gens qui sont moins geek que lui comme des salariés, des porteurs de projets en création d'entreprise, etc., mais aussi d'animer des ateliers de programmation pour enfants. Depuis le début de Simplon, tous les mercredis, tous les samedis, toutes les vacances scolaires, nos élèves donnent des cours de code à des enfants dès l'âge de 10 ans.

**C.S. Vos étudiants enseignent le code aux enfants. Quelle est votre position sur ce sujet ?**

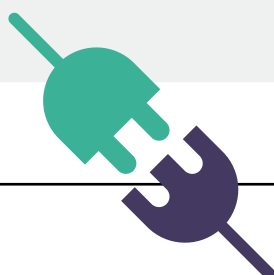
**F.B.** Il faut qu'un enfant comprenne comment fonctionnent un ordinateur et un téléphone pour ne pas être un simple consommateur de technologie, mais un acteur du numérique, parce que ce sont sa citoyenneté et sa manière de lire le monde qui sont en jeu. Un autre enjeu est celui de la place du code à l'école. Notre position est de dire que coder, c'est une manière de lire, d'écrire et de compter, de travailler à plusieurs, de résoudre des problèmes : c'est une manière ludique et pédagogique de « remouliner » les compétences du socle commun. Par ailleurs, les usages créatifs du numérique, dans lesquels on met la programmation, la fabrication numérique, la robotique, l'électronique, sont très importants pour la littératie numérique.

**C.S. Est-ce qu'une formation de développeur est suffisante pour l'insertion professionnelle des jeunes que vous accueillez ?**

**F.B.** Une de nos erreurs a été de croire qu'une super formation suffirait, à elle seule, à l'insertion. On a dû corriger le tir en intégrant des modules liés à la recherche d'emploi dans le curriculum et en travaillant en partenariat avec des professionnels de l'insertion. Par ailleurs, on s'est aperçu que la formation n'est pas nécessairement le meilleur levier d'inclusion. C'est la raison pour laquelle nous lançons aujourd'hui Simplon Prod, une entreprise d'insertion par l'activité économique qui développera notamment des applications mobiles destinées aux TPE et PME, aux acteurs de l'ESS, aux associations, etc.

« CODER :  
C'EST UNE MANIÈRE LUDIQUE ET  
PÉDAGOGIQUE DE « REMOULINER »  
LES COMPÉTENCES DU SOCLE  
COMMUN »

Tous acteurs de l'inclusion numérique !



## RETOUR VERS LA CONFIANCE : Des services et outils web au service de l'insertion professionnelle des jeunes



**Faiblesse du réseau professionnel - pourtant déterminant dans la collecte d'information et l'accès au marché caché - absence de préparation à la recherche d'emploi, manque de confiance en soi et difficultés à se mettre en valeur, sont autant d'obstacles auxquels les jeunes se heurtent dans leurs démarches de recherche d'emploi. De plus en plus de plateformes et services web, à l'ergonomie conçue avec et pour les jeunes et aux fonctionnalités innovantes, s'attaquent à ces freins. Ils mettent tout en œuvre pour aider les jeunes en difficulté d'insertion à surmonter les barrières rencontrées offline et à développer leur employment literacy. Tour d'horizon.**

» INTÉGRER LES CODES  
DE LA RECHERCHE D'EMPLOI PAR LE JEU :  
LA DÉFERLANTE SERIOUS GAMES

Dans cet exercice parfois décourageant qu'est la compréhension et l'intégration des codes de la recherche d'emploi, le serious game constitue un levier d'apprentissage prometteur. Ludique, il permet de dédramatiser le parcours qui mène à l'entretien d'embauche, tout comme l'entretien lui-même. Car pour réussir ce dernier, il faut d'abord maîtriser les codes du « savoir-être professionnel » qui sont loin d'être acquis par tous. Dans cette perspective, SFR a développé le serious game, Monentretienembauche.fr, qui prépare les joueurs à se présenter, ou encore à exposer leurs motivations en entretien. Pour être au plus près des préoccupations des demandeurs d'emploi, le jeu a été développé en partenariat avec des professionnels issus des Ecoles de la 2ème Chance et des Établissements publics d'insertion de la Défense (EPIDE).

» VALORISER SON PROFIL  
AUTREMENT QUE PAR LE CV CLASSIQUE :  
LE CV VIDÉO

De même, le format quelque peu rigide du CV traditionnel représente un obstacle pour certains jeunes qui le redoutent, ou ne savent pas l'utiliser à bon escient. Le web permet de miser sur des supports de présentation alternatifs, notamment la vidéo. Média prisé des jeunes, elle peut remplacer le CV classique, ou constituer une étape préalable à sa rédaction. C'est notamment le cas dans le dispositif Facealemploi.tv, proposé par la Fondation Agir Contre l'Exclusion (FACE), où la vidéo est le support d'un travail plus large sur la confiance en soi et l'image de soi. Sa réalisation permet d'aborder beaucoup de questions autour du recrutement : Comment s'habiller ? Que dire et comment s'exprimer ? Comment se mettre en valeur ? Le tout en restant créatif. Ce travail donne lieu à une vidéo mais permet surtout d'organiser ses idées avant de les transposer sur un format plus classique. D'autres services misent totalement sur la vidéo, comme BigCentral, développé par Skyrock. L'application propose des offres d'emploi sous forme de vidéos courtes (1 minute environ), consultables partout, tout le temps, et auxquelles les jeunes peuvent répondre en envoyant leur propre vidéo, visible uniquement par le recruteur.



“

**Si tu penses que je suis  
une cause perdue,  
tu ne me connais  
pas encore.**

Joignez [www.yourock.jobs](http://www.yourock.jobs)



En partenariat avec LIBERTY GLOBAL

### » AVOIR CONFIANCE EN SES COMPÉTENCES : SIMPLE COMME UN ALGORITHME

Tirer de son quotidien des compétences professionnelles et savoir mettre en valeur ses qualités, afin de dépasser un manque d'expériences professionnelles? C'est le pari de services comme SkillPass, Discoverables et surtout YouRock. Cette plateforme de recrutement, accessible gratuitement, permet aux jeunes de valoriser des compétences acquises hors du cadre professionnel. YouRock leur propose des activités de création de contenus en ligne (portfolio, CV, découverte des métiers) dont le résultat pourra démontrer leurs aptitudes professionnelles cachées. Le serious game Skillpass, permet également aux jeunes d'identifier et de valoriser des compétences transversales acquises tout au long de la vie, notamment lors d'activités sportives, culturelles, ou au cours d'activités bénévoles. YouRock ou SkillPass sont deux services qui dévoilent les talents de ceux qui n'ont pas conscience de leurs forces.

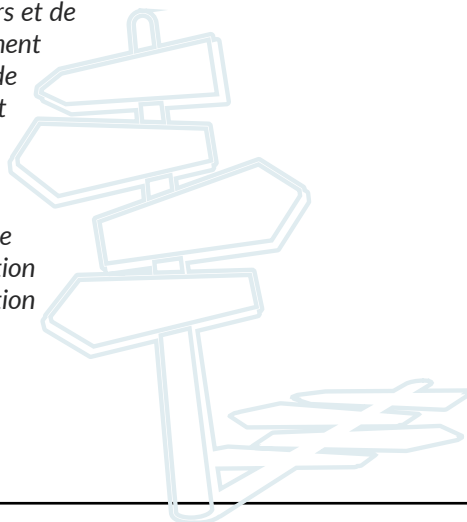
### » ACCÉDER A L'INFORMATION EN DÉVELOPPANT SON RÉSEAU PROFESSIONNEL

Dans la recherche d'emploi, l'accès à l'information est une des clés de la réussite : quels sont les projets en cours de développement, les entreprises qui recrutent ? Le réseau personnel et professionnel apporte souvent des réponses à ces questions, il est un accès au marché caché de l'emploi. Ici encore, des services web innovants proposent aux jeunes demandeurs d'emploi peu qualifiés de booster leur réseau. C'est le cas de Game4Job, serious game local, dont l'objet est d'encourager les jeunes à se rendre directement dans les entreprises qui recrutent. Ce service favorise la rencontre directe sur un territoire entre demandeurs d'emploi et recruteurs. Il incite les joueurs à aller recueillir l'information directement auprès des professionnels et des

entreprises, sous un prétexte autre que celui de la recherche d'emploi pure. Il propose ainsi des modalités alternatives d'interaction avec le monde de l'entreprise, tout en favorisant le développement du réseau professionnel.

### » INNOVER, POUR MIEUX DÉPLOYER?

**Employment literacy, valorisation des compétences et réseau d'un côté, serious games, plateformes en ligne, logiques algorithmiques de l'autre, autant de leviers qui participent à une insertion professionnelle réussie et qui boostent la confiance des usagers.** Combinés dans des services innovants, ces éléments laissent entrevoir le développement de nouvelles ressources adaptées aux besoins particuliers des jeunes peu qualifiés. Encore faut-il que ces derniers en aient connaissance et que les professionnels de l'insertion professionnelle s'en saisissent. Car la plupart de ces projets rencontrent la même limite : ils ne touchent qu'une poignée d'usagers. Éparpillés dans le paysage numérique, ces services qui touchent à divers aspects de la recherche d'emploi, ne sont pas clairement identifiés par les jeunes en difficulté comme une ressource pour leur insertion professionnelle. L'enjeu majeur, pour ces projets, comme pour ceux à venir, est donc celui du déploiement : comment sont-ils portés à la connaissance des usagers et de leurs accompagnants ? Comment s'articulent-ils avec l'offre de service existante ? Comment répondent-ils aux attentes des employeurs ? Pour mettre toutes les parties prenantes en ordre de marche vers un seul objectif : l'insertion professionnelle d'une génération exclue du marché du travail.



Tous acteurs de l'inclusion numérique !



## LA JOB POLICE DE Connexions Solidaires : Trois services web d'insertion professionnelle au banc d'essai



**Olivier**

formateur à l'école de la deuxième chance de Lille



**Geoffrey**

stagiaire à l'école de la deuxième chance de Lille



### YOUROCK.JOBS :

**plateforme en ligne de recherche d'emploi qui propose de créer un profil, un portfolio et de travailler sur les compétences latentes**



« L'interface de YouRock est attractive et permet la création simple et rapide d'un portfolio de compétences professionnelles, élaboré d'après l'expérience personnelle du candidat. Néanmoins, le système de menu est un peu restrictif et ne permet pas de traiter des expériences plus rares qui peuvent faire la spécificité d'un profil. Au final, tous les profils finissent par se ressembler. Toutefois, pour moi qui trouvais les sites d'e-portfolio peu accessibles au public que j'accompagne, ce site me paraît, au contraire, abordable. »



« La prise en main du site est facile. YouRock offre beaucoup d'aide sur la réalisation du CV, et j'ai beaucoup apprécié la mise en valeur des compétences professionnelles cachées. Certains jeunes pensent qu'ils ne possèdent aucune compétence ou qualité. Or ce site peut leur montrer le contraire, booster la confiance en soi. »



### MONENTRETIENDEMBAUCE.FR :

**serious game de préparation à l'entretien d'embauche**



« J'apprécie l'approche sous forme de jeu des différents points à aborder en entretien. Le serious game favorise l'implication des jeunes dans l'apprentissage. Je regrette le manque de justification et d'explication des bonnes réponses. C'est donc une activité d'introduction intéressante pour préparer un premier entretien, mais qui nécessite une reprise en groupe pour revenir sur les questions qui ont posé problème. »



« Jeu simple et ludique qui aide à bien préparer l'entretien. Il n'est pas toujours évident d'aborder certains sujets relatifs à l'entretien, ce site offre l'opportunité de les aborder de manière ludique. Dans une certaine mesure, Monentriendembauche.fr peut contribuer à donner confiance en soi avant l'entretien, mais il reste un jeu, aussi proche soit-il de la réalité. »



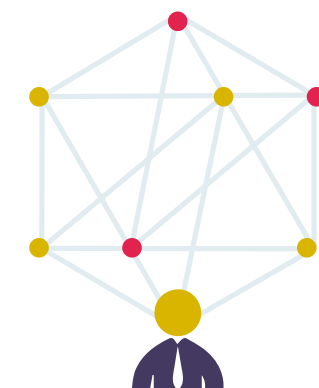
### QAPA.FR : le jobboard



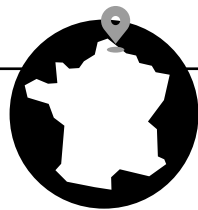
« Son apparence sobre et épurée rend sa prise en main facile. Notamment, le moteur de recherche d'emploi peut être plus agréable à utiliser que celui de Pôle Emploi et la mise en avant des compétences sur les CV et sur les annonces est intéressante. Néanmoins, le système de matching par compétence a tendance à cacher certaines offres si l'intitulé des compétences n'est pas identique. Dommage qu'il n'y ait pas la possibilité d'incrémenter directement Qapa depuis un e-portefolio. »



« Ce site est simple, fluide, l'information est facile à trouver. La recherche d'information est rapide tout en étant précise. C'est efficace. Je me vois bien l'utiliser pour mes recherches d'emploi. »







# Territoire

## GAME4JOB

### Le serious game qui bouge la recherche d'emploi à Valenciennes



#### » IMPACT & RÉSULTATS OBTENUS BILAN D'ÉTAPE

Le jeu invite les utilisateurs à se déplacer dans le Valenciennois pour scanner des QRcodes sur les façades des entreprises afin de récupérer des offres d'emploi virtuelles. Le joueur incarne un coach emploi chargé d'accompagner des candidats fictifs jusqu'à leur embauche dans l'entreprise. Le jeu a été téléchargé 856 fois sur une population de 200 000 habitants. En 2014, le projet a fait partie des 8 finalistes du Protopitch, un concours destiné à récompenser les projets innovants dans les industries créatives.

Le lancement de l'application a été l'occasion d'organiser un concours sur l'ensemble du Valenciennois, du 5 juin au 31 août 2014. Il proposait deux types de lots. Les lots « classiques », semblables à ceux des concours ordinaires, allaient des smartphones aux tablettes tactiles. Les lots « évènement », mis en jeu par les entreprises, permettaient aux gagnants de décrocher des contrats de professionnalisation, des visites d'entreprises etc. Au final, sur les trois gagnants, deux ont décroché des missions d'intérim et le troisième, un CDD.

#### » NOM DE VOTRE PROJET / INITIATIVE

Game4Job est le premier serious game en « réalité alternée » pour l'emploi des jeunes. La « réalité alternée » a pour but d'entretenir un lien entre réalité et jeu et se présente généralement sous la forme d'une chasse au trésor grande nature, impliquant le déroulement interactif d'une histoire. Game4Job a été développé par le studio CCCP, en partenariat avec Valenciennes Métropole et la Maison de l'emploi de Valenciennes. Son but est de faire découvrir les métiers en tension dans la région du Valenciennois par le biais d'un jeu de recrutement fictif.

#### » ORIGINES DE LA DÉMARCHE

L'emploi, et notamment celui des jeunes, est un enjeu important dans le Valenciennois et une priorité dans la politique de Valenciennes Métropole. Le taux de chômage sur le territoire demeure plus élevé que la moyenne régionale et nationale (au 4ème trimestre, il s'élevait à 15,4%, et à 20% chez les jeunes). Partant de ce constat, il a semblé essentiel pour CCCP et Valenciennes Métropole de créer un jeu à destination des 16-25 ans afin de les pousser à s'intéresser aux filières qui recrutent dans leur région.

La mobilité est aussi un élément important dans la recherche d'emploi. Souvent oubliée face au téléphone et au mail, elle permet à un demandeur d'emploi d'appuyer sa motivation et sa crédibilité en se présentant en personne dans une entreprise. Elle permet aussi de s'émanciper des annonces des entreprises et de prendre l'initiative de déposer une candidature spontanée.

Pour en savoir plus, contactez :  
f.forest@le-cccp.com – Directeur commercial

#### » PRINCIPES DE BASE ET FEUILLE DE ROUTE DU PROJET

Le projet vise avant tout à favoriser la mobilité des joueurs vers les entreprises, afin qu'elle devienne une habitude dès qu'il s'agit de recherche d'emploi. Le deuxième élément impactant repose sur l'accessibilité des entreprises. A travers le jeu, les joueurs découvrent et situent les entreprises qui recrutent dans leur région. Surtout, l'objectif est de créer un lien entre les joueurs et les entreprises qui proposent des emplois. Game4Job va évoluer afin de s'affranchir des problèmes de la première version du jeu. Il s'agira de supprimer le système d'affiches QR Code pour ne pas dépendre du calendrier des entreprises. Les offres d'emploi seront donc accessibles par géolocalisation ou simple clic sur une icône dédiée.

#### » VOS RECOMMANDATIONS

La communication a permis de faire connaître le jeu à un grand nombre de Valenciennois. Elle se déclinait en affichages dans les rues, dans les bus, et en distributions de flyers. Game4job n'a cependant été actif que durant la période du jeu concours, ce qui empêchait les joueurs tardifs d'en profiter. C'est pourquoi la nouvelle version de l'application devrait être jouable tout au long de l'année, notamment grâce au retrait des QRcodes du système de jeu.



# La parole à ...

## Gilles BABINET

Multi-entrepreneur  
et Digital Champion de la France  
auprès de la Commission européenne.

Refusant tout fatalisme, Gilles Babinet revient, pour les Cahiers Connexions Solidaires, sur une série d'initiatives web qui, une fois généralisées, pourraient contribuer à l'insertion professionnelles des jeunes en difficulté. Démocratisation de l'apprentissage du code, serious game et ouverture des données, les pistes sont nombreuses.

**Connexions Solidaires.** En France, 17% des 15/29 ans ne sont ni en emploi, ni en éducation, ni en formation. Le numérique est-il une opportunité pour ces jeunes en grande difficulté d'insertion professionnelle ?

**Gilles Babinet.** Il est difficile de répondre à cette question sans soulever la raison pour laquelle cette classe d'âge se retrouve dans cette situation. Les enjeux d'échecs scolaires sont à présent considérés comme structurels, et sont donc, par définition, sans espoir. Or, il est manifeste - des expérimentations en témoignent - qu'en changeant le protocole éducatif, on pourrait sensiblement réduire le taux d'échec scolaire. L'apprentissage de la lecture, par exemple, pourrait être considérablement amélioré si nous acceptions d'observer les bonnes pratiques dans le monde. A cet égard, je ne peux que recommander de regarder les excellents travaux d'Agir Pour l'Ecole, ils démontrent qu'à ce stade, la fatalité n'existe pas.

Concernant les jeunes en situation de décrochage, plusieurs indices nous permettent de penser que la fatalité n'est pas, ici non plus, de mise. L'école 42 a ouvert la voie. En ne posant aucune condition (diplôme, qualification...) préalable à l'inscription au "concours" de l'école, elle a ainsi démocratisé à outrance l'accès à une formation considérée comme élitiste. Certes, 42 ne peut pas convenir à tout le monde, mais l'initiative laisse penser que beaucoup d'autres initiatives numériques pourraient permettre de faciliter la mobilité sociale des populations jeunes précaires. D'une façon générale, on pense assez spontanément au potentiel des serious games, applications ludiques d'apprentissage, qui permettraient de toucher plus facilement ces populations, tout en leur transmettant des connaissances et les codes de la recherche d'emploi.

« A CE STADE,  
LA FATALITÉ  
N'EXISTE PAS »

« ACCÉDER À UN  
EMPLOI RESSEMBLE  
À UN PARCOURS DU  
COMBATTANT POUR DES  
JEUNES DISPOSANT DE  
PEU DE FORMATION »

**CS.** Ces jeunes appartiennent à la « génération internet », mais l'étude conduite par Emmaüs Connect montre que les compétences numériques, loin d'être innées et intuitives, résultent d'un apprentissage et que leur transférabilité, d'un domaine à l'autre, d'une interface à l'autre, n'est pas systématique. Selon vous, la formation au numérique dont bénéficient les jeunes, à l'école notamment, est-elle suffisante ? Est-ce le curriculum qui est en cause ou la méthode d'apprentissage ?

**GB.** Depuis des années, l'école est en cours de déphasage avec le monde contemporain. Les programmes et les modèles pédagogiques ont été conçus pour les besoins d'un autre siècle. Comme le faisait d'ailleurs observer récemment Kwame Yamgnane, co-directeur de l'école 42, l'enjeu n'est pas d'entasser les savoirs, mais de permettre l'acquisition de méthodes d'agilité face à des situations diverses et sans cesse nouvelles. Certes, il est important de savoir lire, écrire et compter, mais il est aussi important de savoir interagir en groupe et de disposer d'une agilité créative.

**EC.** Selon vous, le numérique peut-il aider ces jeunes à surmonter les difficultés qu'ils rencontrent offline ? Comme la faiblesse du réseau professionnel, la difficulté d'accéder à l'information, le manque de confiance en eux... ?

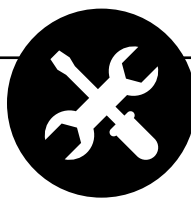
**GB.** Accéder à un emploi ressemble à un parcours du combattant pour des jeunes disposant de peu de formation : identification des offres, entretien, gestion administrative... Il n'est pas impossible que le numérique puisse un jour permettre, comme il l'a fait dans le domaine des taxis

avec Uber, ou de la location, avec Airbnb, de repenser de façon plus conviviale l'accès au marché du travail. Il serait intéressant de voir Pôle Emploi lancer un Hackathon sur ce thème.

**EC.** Dans quelle mesure l'open data peut bousculer le marché de l'offre d'emploi sur internet, et ce en faveur des jeunes ?

**GB.** Depuis maintenant des années, il y a un débat récurrent pour que Pôle Emploi permette à des tiers d'accéder à ses annonces. Certains acteurs qui avaient crawlé (c'est à dire qui s'étaient appropriés du contenu en copiant les pages de résultat avec un robot) les résultats de Pôle Emploi s'étaient heurtés à l'opposition de cette institution. C'est pourtant dommage, car il n'est pas impossible que des acteurs tiers puissent proposer d'autres approches, peut-être plus pertinentes, à partir des données de Pôle Emploi.





# La boîte à outils

## Parlez-vous e-inclusion ?

Lumière sur un nouveau vocabulaire numérique qui s'introduit dans le langage courant.

### Digital natives

Le concept de digital natives ("natifs du numérique" en français) est apparu pour la première fois en 2001 dans l'article « Digital natives, Digital immigrants » de Marc Prensky, chercheur américain spécialiste des questions d'éducation à l'heure du numérique. Il définissait alors les digital natives comme les individus nés après 1980, avec le langage numérique (ordinateurs, jeux vidéo, internet) pour « langue maternelle ». Des natifs du numérique donc, à distinguer des digital immigrants, ces individus issus des générations antérieures, et qui auraient migré vers le numérique.

Ce concept, en vogue après son apparition, a été maintes fois utilisé tout en étant critiqué. Une étude, *Measuring the information society*, publiée par l'Union Internationale des Télécommunications en 2013, attribuait la capacité d'un pays à tirer profit de la révolution numérique à la part de digital natives présente dans sa population. Selon l'étude, plus ces natifs du numérique sont nombreux, plus le pays est numériquement compétent.

Des voix se sont toutefois élevées pour remettre en cause le bien-fondé de ce concept parfois trompeur. Des travaux scientifiques soulignent la diversité des pratiques numériques chez les jeunes, et distinguent la capacité à utiliser un outil de la maîtrise de cet outil. Par ailleurs, dans son rapport sur l'inclusion numérique, le Conseil National du Numérique dénonçait les dangers d'un concept qui « justifierait toutes les politiques attentistes » quand bien même les jeunes doivent, eux aussi, être formés à la littératie numérique.

### E-skills

Les « e-skills » ou « compétences numériques » sont difficiles à définir de manière exhaustive, en raison du rapide développement des technologies de l'information et de la communication (TIC). Nous pouvons toutefois retenir la définition de la direction générale « Education et culture » de la Commission européenne, pour qui les compétences numériques désignent « l'usage sûr et critique des technologies de la société de l'information (TSI) ». Selon elle, cela se traduirait par « l'utilisation de l'ordinateur pour obtenir, évaluer, stocker, produire, présenter et échanger des informations, et pour communiquer et participer, via internet, à des réseaux de collaboration ». Les « e-skills » recouvrent donc un large spectre de compétences, que le forum européen des e-skills a tenté de mieux définir, établissant une distinction entre :

>> Les « ICT user skills » : renvoient aux compétences numériques définies ci-dessus, celles permettant une utilisation sûre des TIC. Elles sont à rapprocher de l'alphabétisation numérique, définie comme « la capacité à comprendre et à maîtriser l'internet ainsi que les outils numériques des TIC ».

>> Les « ICT practitioner skills » : désignent les compétences numériques plus pointues des professionnels des TIC (savoir coder par exemple).

>> Les « e-business skills » (ou « e-leadership skills ») : définies comme un mélange de compétences numériques et de compétences entrepreneuriales.

Depuis 2007, l'Europe fait des compétences numériques une priorité pour la compétitivité, la croissance et l'emploi. En 2010, elle adopte la Stratégie Numérique pour l'Europe, afin de promouvoir les e-skills dans une Union européenne où 900 000 postes seraient vacants dans les TIC.

Tous acteurs de l'inclusion numérique !



## Tech sociale et solidaire

L'inclusion numérique est un challenge, les innovations technologiques apportent des réponses.



### Discoverables : découvre les compétences professionnelles qui sont en toi

Portée par la fondation britannique Spark and Mettle, Discoverables, plateforme de recrutement à destination des jeunes, bouscule les codes des interfaces de recrutement traditionnelles.

#### >> RÉVÉLER LES COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES DES JEUNES

A destination des jeunes de 16-25 ans avec peu d'expériences professionnelles, la plateforme Discoverables part du postulat suivant : tous les individus ont des compétences, seulement, certains les ignorent. L'enjeu majeur résiderait donc dans leur identification, et dans la valorisation des « expériences de vie » en compétences professionnelles auprès des recruteurs. Ainsi, Discoverables se propose d'aider les jeunes à identifier leurs compétences et à les valoriser auprès des employeurs en se constituant un profil sur la plateforme de recrutement.

En se créant un profil, l'utilisateur est amené à répondre à un quiz de quelques questions qui lui permet d'identifier ses trois principales forces (telles que la créativité, l'optimisme ou encore la confiance en soi). A ces forces sont associées des compétences professionnelles parmi les 17 les plus recherchées par les recruteurs sur le marché de l'emploi. L'utilisateur est ensuite amené à valider ses forces et compétences en complétant des missions sur la plateforme. Par exemple, pour prouver sa créativité, il lui sera demandé de prendre une photo d'un vieil objet

transformé en quelque chose de neuf. Au final, le profil de l'utilisateur est donc un ensemble de forces et de compétences illustrées par des « tranches de vie ».

#### >> UNE INTERFACE CONÇUE SUR-MESURE POUR LES JEUNES

Adapté aux usages des jeunes, Discoverables se distingue d'autres plateformes de recrutement au style plus traditionnel. L'ergonomie du site, par exemple, est largement inspirée des réseaux sociaux populaires auprès des jeunes. En effet, le profil de chaque internaute est constitué de photos et d'images reflétant ses intérêts personnels et dont l'agencement fait écho à Pinterest ou encore à Tumblr et Instagram. Par ailleurs, il est possible de « liker » les images présentes sur le profil des autres usagers, conférant à la plateforme un aspect communautaire également présent sur Facebook. Outre la constitution d'une communauté, cette fonctionnalité permet un contrôle entre les pairs : liker reviendrait à valider la pertinence des preuves avancées pour justifier ses compétences. Pour finir, la plateforme se distingue par son graphisme simple et coloré, et son utilisation ludique encourageant les jeunes à remplir des missions pour compléter leur profil.

Si la communauté sur la plateforme n'est pas encore florissante – à imputer à son jeune âge – et si les entreprises n'ont pas encore trouvé toute leur place sur la plateforme, Discoverables pourrait bien contribuer à révolutionner le recrutement au Royaume-Uni.

## Connexion pour tous

Des programmes ambitieux mais réalistes, pour que chacun ait accès au numérique. Notamment en Afrique, où 8 personnes sur 10 sont déconnectées.



### BRCK : le mini-hotspot, au maxi-impact

Aujourd'hui, seulement 25% des habitants des pays en développement ont accès à internet. Un taux qui n'atteint que 18% de la population totale en Afrique subsaharienne, avec de fortes disparités entre les pays (2% de la population a accès à internet en Ethiopie, contre 47,3% au Kenya). Face à ce constat, une équipe de cinq développeurs et ingénieurs ont créé BRCK, un routeur résistant et portatif permettant de connecter les zones les plus isolées ou les structures mal équipées. A condition qu'elles reçoivent le signal 3G.

Petit routeur permettant d'avoir accès à internet dans des zones isolées, BRCK pourrait permettre de connecter des millions de personnes dans le monde. Notamment en Afrique, où 8 personnes sur 10 sont déconnectées.

Le routeur BRCK est doté d'une autonomie électrique de huit heures lorsque l'utilisation est maximale, c'est à dire vingt personnes ou objet connectés simultanément depuis l'appareil. Après une campagne de crowdfunding sur Kickstarter permettant de financer le prototype, un premier tour de table d'investisseurs en juillet 2014 a permis de lever 1,2 million de dollars. De quoi créer la start-up et lancer la commercialisation de BRCK, actuellement en vente sur internet pour un montant de 250 dollars.



## » INTERNET, VÉRITABLE ENJEU POUR L'ÉDUCATION ET L'EMPLOI

En permettant à tous d'avoir un accès à une connexion internet fiable, BRCK permet à de jeunes entrepreneurs de développer leurs projets grâce à une connexion internet stable et durable, boostant la croissance économique et la compétitivité du continent. Par ailleurs, depuis sa commercialisation en juillet 2014, une forte demande

d'équipement en routeur BRCK a émané des écoles et des fournisseurs de contenus scolaires pour équiper les salles de classe. Bien plus qu'une maxi clé 3G, BRCK permet aux jeunes africains d'avoir accès à des programmes éducatifs et de lancer leurs projets entrepreneuriaux, tout en s'appuyant sur un accès durable à internet haut débit.

## L'Union européenne décodée

Lumière sur un acteur majeur d'un numérique plus solidaire et plus citoyen.

### Skillage, le test en ligne de vos compétences 2.0



Permettre aux jeunes d'identifier les compétences numériques requises sur le marché du travail et établir un bilan personnalisé en la matière : telles sont les missions de l'application en ligne Skillage.

## » EN 2015, 1 EMPLOI SUR 9 NÉCESSITE DES COMPÉTENCES INFORMATIQUES

Alors que 23% des jeunes actifs de moins de 25 ans sont au chômage en Europe (chiffres 2014), le manque de professionnels dans le domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC) devrait atteindre 900 000 postes cette année. Par ailleurs, 90% des emplois nécessiteraient des compétences numériques. De ce paradoxe criant est né Skillage, une application en ligne développée par Telecentre-Europe, qui propose d'évaluer les compétences numériques de chacun. A travers une série de 15 questions, les internautes se voient évaluer gratuitement leurs compétences informatiques dans différents domaines (réseaux sociaux, bureautique, sécurité des données...). A l'issue de ce test, Skillage dresse un état des lieux des compétences numériques de l'internaute, afin que celui-ci puisse identifier au mieux celles qu'il doit acquérir pour trouver un emploi. En fonction des lacunes identifiées, l'utilisateur est conseillé et orienté vers les structures adaptées présentes dans son pays.

## » UN TEST À DESTINATION DES JEUNES

Skillage s'adresse principalement aux jeunes de 16 à 24 ans : le design et le langage utilisés sur l'application sont pensés pour eux, afin de les inciter au maximum à évaluer leurs compétences, puis à partager leur score avec leurs amis. Toutefois, le test est ouvert à tous, les jeunes ne représentant que 65% des internautes évalués sur Skillage. Les renseignements personnels demandés au début du test (nationalité, âge, sexe, statut), permettent de collecter des données pour mieux comprendre les besoins et effectuer des comparaisons entre les différents pays européens ou entre les différents domaines de compétences. Lancé en 2012 à l'occasion de la « Get Online Week », une campagne européenne de sensibilisation à l'inclusion numérique, Skillage a déjà permis à plus de 37 000 personnes d'évaluer leurs compétences numériques. Le test est disponible dans toutes les langues des pays de l'Union européenne.

Tous acteurs de l'inclusion numérique !

# Comité de rédaction

Ces experts conseillent, orientent et nourrissent les Cahiers, nous les en remercions !



**Dominique Martin**  
Fédération Française des Télécoms,  
Directrice Générale Adjointe en  
charge de la communication et du  
Développement Durable.



**Céline Gargoly**  
Actualités Sociales Hebdomadaires,  
Rédactrice en chef



**Matthieu Lerondeau**  
La Netscouade, Directeur associé  
et co-fondateur. Administrateur de  
la FING et enseignant à l'École de la  
Communication de Sciences Po.



**Gilles Babinet**  
multi-entrepreneur et Digital  
Champion de la France auprès de  
la Commission européenne.



**Philippe Walter**  
Capgemini Consulting,  
Vice Président



**Jean Pouly**  
fondateur du cabinet Econum,  
il travaille aujourd'hui pour  
International Rhône-Alpes Média





*flashez pour  
retrouver les cahiers  
sur internet*

En savoir plus  
sur les ASH



RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ DE  
CONNEXIONS SOLIDAIRES ET L'INTÉGRALITÉ  
DE CE NUMÉRO SUR  
[CONNEXIONS-SOLIDAIRES.FR](http://CONNEXIONS-SOLIDAIRES.FR)  
ET  
[LES-CAHIERS-CONNEXIONS-SOLIDAIRES.FR](http://LES-CAHIERS-CONNEXIONS-SOLIDAIRES.FR)



[les-cahiers-connexions-solidaires.fr](http://les-cahiers-connexions-solidaires.fr)

POWERED BY CONNEXIONS SOLIDAIRES



UN PROGRAMME D'EMMAÛS CONNECT



RENDU POSSIBLE GRÂCE AU SOUTIEN DE NOS PARTENAIRES

