



Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports

Direction de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative
Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire
Mission d'animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse

95, avenue de France – 75650 Paris CEDEX 13

www.experimentation.jeunes.gouv.fr





INTRODUCTION

Ce projet a été financé par le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse dans le cadre de l'appel à projets APEP lancé en 2014 par le Ministère chargé de la jeunesse.

Le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse est destiné à favoriser la réussite scolaire des élèves et améliorer l'insertion sociale et professionnelle des jeunes de moins de vingt-cinq ans. Il a pour ambition de tester de nouvelles politiques de jeunesse grâce à la méthodologie de l'expérimentation sociale. A cette fin, il impulse et soutient des initiatives innovantes, sur différents territoires et selon des modalités variables et rigoureusement évaluées. Les conclusions des évaluations externes guideront les réflexions nationales et locales sur de possibles généralisations ou extensions de dispositifs à d'autres territoires.

Le contenu de cette note n'engage que ses auteurs, et ne saurait en aucun cas engager le Ministère.

Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports
Direction de la Jeunesse, de l'Éducation populaire et de la Vie associative
Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire
Mission d'animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse
95, avenue de France – 75650 Paris CEDEX 13

Pour plus d'informations sur l'évaluation du projet, vous pouvez consulter le rapport d'évaluation remis au Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse par l'évaluateur du projet sur le site www.experimentation.jeunes.gouv.fr



FICHE SYNTHÉTIQUE DU PROJET

THÉMATIQUE : EDUCATION POPULAIRE Numéro du projet : APEP_N°332
LE DISPOSITIF EXPERIMENTÉ
Titre : LIVING LAB « Entrez Prendre - Incitation à créer »
Objectifs initiaux : <ul style="list-style-type: none">• <i>Elaboration d'un programme pédagogique « Apprendre à entreprendre »</i>• <i>Ouverture d'un Living Lab Entrez Prendre</i>• <i>Création d'une plateforme web associée au living lab</i>
Public(s) cible(s) : <p><i>Le public est composé principalement des jeunes en difficulté d'insertion professionnelle aiguillés par leurs Missions Locales notamment des Hauts de Seine et de la Seine Saint Denis mais aussi de Paris. Dans un souci de prévention, le projet souhaite aussi, dans le pur esprit de l'éducation populaire, de toucher de manière préventive des adolescents qui pourront, par l'éveil aux compétences entrepreneuriales, être moins vulnérables au moment de la transition de l'adolescence au monde du travail. Ainsi, des actions ont été menées dans des collèges et des associations de soutien scolaire.</i></p>
Descriptif synthétique du dispositif expérimenté : <p><i>Initiative pédagogique fléchée pour susciter des déclics de professionnalisation. Lieu ressource physique et virtuel, lieu d'expérimentation et production d'outils pédagogiques.</i></p>
Territoire(s) d'expérimentation : <p><i>Région Ile de France, en particulier le 92, 93 et 75. Le territoire inclut des quartiers prioritaires (Chêne Pointu à Clichy sous Bois, Baconnets à Antony).</i></p>
Valeur ajoutée du dispositif expérimenté : <p><i>Notre proposition articule la mise au point d'une pédagogie pour « apprendre à entreprendre » comprenant la réalisation et mise à disposition d'outils pédagogiques numériques, des pédagogies actives et interactives engagées d'une part avec un public jeune et d'autre part avec l'univers encadrant. Ce parti pris souligne le rôle des échanges dans la construction des savoirs.</i></p>
Partenaires techniques opérationnels : <p><i>(1) et (2) Tremplin Numérique Formation, Missions Locales</i></p>
Partenaires financiers (avec montants): <p><i>Région Ile de France 35 660 € ; ville Antony 10 575 €</i></p>
Durée de l'expérimentation : <p><i>(1) Durée initiale : 24 mois</i> <i>(2) Durée effective : 24 mois</i></p>
LE PORTEUR DU PROJET
Nom de la structure : PERMIS DE VIVRE LA VILLE Type de structure : Association
L'ÉVALUATEUR DU PROJET/ DU PROGRAMME
Nom de la structure : LERIS – La Critic Type de structure : Structure privée



Introduction

Notre pari pédagogique s'appuie sur la certitude qu'on « apprend à entreprendre » dès le plus jeune âge et qu'entreprendre signifie, au-delà de l'aspect purement économique, aller de l'avant, oser, construire des projets.

L'objectif de ce programme est de stimuler l'assurance, la capacité à être leader, la pensée créative et la gestion efficace des projets. Notre approche consiste à identifier et booster ces compétences une à une et en synergie. Mises en évidence, elles pourront être travaillées la vie durant, elles sont en nous et nous pouvons coopérer en équipe pour devenir plus performant.

Notre Pédagogie est axée sur une capacité à faire naître des projets, susciter des envies au sein d'un programme qui s'adapte sans cesse à la réalité des personnes présentes. Associée à une stratégie d'accompagnement individuel notre démarche cible néanmoins des processus de changements fondés sur la pratique du « faire ensemble ». Dans ce format, il s'agit pour nous de travailler des compétences pour « apprendre à entreprendre » mises en dynamique autour des « projets à entreprendre ».

Le travail avec le public des Missions Locales nous a permis d'identifier un cheminement bâti sur des exercices où l'on apprend à être porteur de nouvelles initiatives, idées ou concepts en s'appuyant sur l'existant. Le travail sur un « projet personnel » est alors possible. Dans ce parti pris, on entend par « projet personnel » pouvoir formuler une idée d'avenir cohérente avec sa nature, ses envies et, pourquoi pas, ses rêves. Préalable à l'élaboration d'un « projet professionnel » ce temps de travail a été très apprécié par les jeunes et par les conseillers des Missions Locales. Ces derniers ont constaté à l'unanimité des changements profonds détectés entre l'avant et l'après chez les jeunes suivis, et que l'on pouvait attribuer surtout à ce travail sur soi.

Notre proposition s'appuie sur l'exercice actif de « projets d'entrepreneuriat » à concevoir sur la base de facteurs de réussite suivants :

- Les initiatives qui mobilisent plus particulièrement les jeunes sont celles qui permettent de prendre appui sur la vie de tous les jours. Les « projets d'entrepreneuriat » ainsi imaginés stimulent leur capacité à percevoir des besoins et des opportunités dans leur propre environnement. Les jeunes se projettent aisément dans ce type de projet pouvant même les vivre comme un défi personnel de réussite. Cette posture leur permet petit à petit d'élargir la sphère d'interaction.
- Cette approche gagne en puissance quand intervient une réflexion sur l'expérience vécue et que l'on propose de transférer des compétences pour entreprendre de manière créative sur d'autres exercices similaires dans d'autres contextes.
- Les « projets d'entrepreneuriat » doivent favoriser un niveau de participation élevé dans leur design, mise en œuvre et évaluation.

Ce challenge est ici envisagé via des pédagogies actives et interactives engagées d'une part avec un public jeune et d'autre part avec l'univers encadrant. Ce parti pris souligne le rôle des échanges dans la construction des savoirs. Notre proposition articule la mise au point d'une pédagogie pour « apprendre à entreprendre » comprenant la réalisation et mise à disposition d'outils pédagogiques numériques permettant l'essaimage et la constitution d'un réseau partenarial.

I. Rappel des objectifs et du public visé par l'expérimentation

A. Objectifs de l'expérimentation

Objectif 1 / Elaboration d'un programme pédagogique pour « apprendre à entreprendre » avec

- des cycles pédagogiques courts et dynamiques pour intéresser le public
- un kit numérique pour soutenir la démarche pédagogique

Objectif 2 / Ouverture d'un living lab « Entrez prendre, incitation à créer » un lieu dédié à :

- l'initiative pédagogique fléchée vers un public en difficulté
- L'émulation entre porteurs de « projets d'entrepreneuriat ».
- L'acquisition de capital social.
- La production et à l'expérimentation par et avec le public ciblé d'outil numériques

Objectif 3 / Création d'une plateforme web associée au living-lab

B. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation (analyse quantitative et qualitative)

1. Public visé

Le public est composé principalement des jeunes en difficulté d'insertion professionnelle aiguillés par leurs Missions Locales notamment des Hauts de Seine et de la Seine Saint Denis, mais aussi de Paris. Dans un souci de prévention, le projet souhaite aussi, dans le pur esprit de l'éducation populaire, de toucher de manière préventive des adolescents qui pourront, par l'éveil aux compétences entrepreneuriales, être moins vulnérables au moment de la transition de l'adolescence au monde du travail. Ainsi, des actions ont été menées dans des collèges et des associations de soutien scolaire.

2. Bénéficiaires directs

2.1. Statistiques descriptives

Les bénéficiaires ont été au total 296 jeunes dont 122 filles et 174 garçons, parmi eux 133 avaient entre 10 et 16 ans.

L'expérimentation a aussi compté parmi les bénéficiaires, 106 adultes conseillers des Missions Locales du 92, 93 et 91 et professeurs de collège.

2.2. Analyse qualitative

- Public des Missions Locales : Le niveau de formation montre surtout un problème d'orientation avec des filières souvent choisies par défaut ou des cursus d'études tronqués à cause de l'impossibilité de trouver un employeur en alternance. Ces jeunes s'acharnent dans la poursuite d'une orientation qui ne leur convient pas jusqu'à perdre toute confiance en soi et oublier les réelles capacités qu'ils possèdent.
- Public jeunes en insertion professionnelle du chantier Tremplin Numérique, et l'accueil de stagiaires : Ce public a amené une dynamique constructive entre des jeunes désorientés et des jeunes en cursus. Dans cette rencontre, chacun a pu se projeter et interroger de manière positive. Les jeunes de Tremplin Numérique ont co-construit les outils numériques étant moteur de la démarche.
- Le public en provenance de nos actions de terrain : Ce public est pour la plupart encore scolarisé, mais déjà les problèmes d'orientation se font sentir. La conviction de ne pas être à la hauteur pour des « études longues », les orientations déterminées par la proximité géographique de tel ou tel lycée, font que les jeunes refoulent très rapidement leurs passions et leurs envies. Le travail préventif autour des compétences entrepreneuriales permet de réveiller ces passions et de se projeter autrement dans le choix de ses formations. Le travail dans les collèges de Clichy-sous-Bois a permis de soulever en amont cette problématique

d'orientation et réfléchir à une possible orientation pour donner libre cours aux désirs et aux rêves des collégiens, et leur montrer que le choix d'options professionnelles est bien plus vaste de ce qu'ils peuvent imaginer. Le travail de sensibilisation dans une association d'aide aux devoirs de Noisy le Sec a affronté les mêmes problématiques et a permis de sensibiliser les préadolescents à envisager plus ouvertement leur avenir professionnel.

- **Public de professionnels :** Poursuivant notre collaboration avec les Conseillers partenaires, nous avons organisé la « Caravane des possibles », des journées de séminaire dans différentes Missions Locales pour familiariser les conseillers à nos outils pédagogiques ludiques (Vidéos, interviews, jeu de cartes, jeux de théâtre...) afin d'animer des ateliers « apprendre à entreprendre » et essaimer ainsi ces pratiques auprès des professionnels qui pourront orienter, mais aussi s'emparer de ces outils pour leurs séances d'orientation.

3. Bénéficiaires indirects

Sur la base des outils pédagogique produits, un projet expérimental a été proposé à la ville d'Antony en 2016. En direction d'un public plus vaste, « oser entreprendre » a permis à des adultes, notamment des femmes d'expérimenter la démarche. Cette expérience a nécessité une adaptation simple au niveau des « cartes projets ». Ce qui a permis de constater la transférabilité de l'initiative. Ce projet a permis également de tester différents modules de temps pouvant être proposés en fonction notamment de la disponibilité du public mobilisé.

La présentation de nos outils pédagogiques aux Conseillers a permis d'essaimer la méthode. En particulier le Jeu ZE BOOSTER a eu un accueil très favorable et nous avons été invités à le présenter à d'autres conseillers (CEPIJE, Centre Alésia jeunes, Fasol, Mission Locale de Paris, Bondy, Fondation de France). Des démonstrations du jeu ont eu lieu lors d'événements comme Est'ploration positive à la Mairie de Montreuil, Forum de l'ESS à Bercy, Femmes et Numérique à Montfermeil. Une démarche de recherche d'édition est en cours pour ce jeu.

II. Déroulement de l'expérimentation

A. Actions mises en œuvre

Préparation du projet

Action n°1

Initiative pédagogique APPRENDRE A ENTREPRENDRE fléchée vers un public en difficulté en provenance des Missions Locales.

- Recherches sur la "notion d'entreprendre", bibliographie, traductions.
- Réflexion sur les pédagogies actives et interactives dans l'objectif de remobiliser le public cible.
- Synergies avec notre Pédagogie de l'implication.
- Pratique des projets (Project based Learning).
- Travailler les compétences sociales mises en dynamique autour d'un projet.

Action n°2

Ouverture d'un LIEU LIVING LAB • PUBLIC

- Recherche d'un lieu pour accueillir le Living Lab situé délibérément sur Paris (à proximité du RER) dans l'intention de travailler la mobilité du public jeune en provenance de la banlieue parisienne. Cette transversalité territoriale est en effet un élément clé du projet du LIVING LAB. Les groupes de travail qui se sont créés à partir d'intérêts communs témoignent de ce besoin. Ensuite, l'intérêt manifesté par les conseillers/ères pour des sessions de travail communes, montrent la volonté de commencer à sortir d'une logique de traitement local de problèmes communs au public des missions locales. Cette dynamique de groupe peut alors apporter des réelles possibilités de formation et de professionnalisation.
- Déploiement d'une activité de promotion de l'action auprès des Missions Locales du 92, 93 et Paris afin de faire connaître l'action et solliciter les candidatures.

Création d'un KIT PEDAGOGIQUE imaginé en partenariat avec l'association TREMLIN NUMERIQUE FORMATION et réalisé par les jeunes en insertion de TREMLIN NUMERIQUE qui mobilisent un univers graphique qui parle au public ciblé.

Pensé comme une première approche permettant d'articuler, en fonction des utilisateurs, plusieurs éléments autonomes (nano métrage, animation, PowerPoint, PDF interactif ...), cet outil a été réfléchi dans le fil rouge d'un ensemble de pictogrammes, code couleur, encarts « pour aller plus loin »... une logique interactive et ouverte pour permettre l'enrichissement des outils par la production du LIVING LAB.

Le kit est composé de :

- 1 vidéo de présentation des compétences dans une mise en scène qui montre qu'elles sont toutes présentes en nous à tout âge et qu'on peut les booster.
- 1 vidéo de présentation des mascottes représentant les compétences (Battant, Leader, Efficient, Innovante) et leurs entraves (pantouflard, pantin, désorienté, copieuse).
- 5 témoignages « d'entrepreneurs de projets » très différents et qui évaluent l'implication de leurs compétences dans le déroulement de leur projet.
- 1 batterie de tests et quizz permettant d'évaluer, co-évaluer et auto-évaluer l'aptitude à entreprendre, car l'évaluation du processus d'apprentissage considère encadrants et apprenants au cœur d'un cadre interactif d'analyse et de discussion destiné à produire des résultats tangibles.

MISE EN ŒUVRE

Action n°1.

Initiative pédagogique APPRENDRE A ENTREPRENDRE fléchée vers un public en difficulté en provenance des Missions Locales.

2015

Elaboration de l'initiative pédagogique bâtie sur 4 compétences : l'assurance, la capacité à être leader, l'innovation et l'efficacité. Ces compétences peuvent être identifiées, stimulées et travaillées la vie durant. Elles existent en chacun de nous, en les travaillant une à une ou en synergie on peut être plus performants. Elles peuvent en effet s'imbriquer dans un projet collectif pour réussir ensemble.

Mise en oeuvre d'une méthodologie associée, basé sur la "pratique des projets" :

- Mobiliser des savoirs et savoir-faire, construire des compétences.
- Donner à voir des pratiques sociales qui accroissent le sens des savoirs. Développer la coopération et l'intelligence collective.
- Découvrir de nouveaux savoirs, de nouveaux mondes.
- Saisir l'opportunité des obstacles pour engager des nouveaux apprentissages.
- Identifier des acquis et des manques dans une perspective d'autoévaluation et d'évaluation-bilan.
- Favoriser l'assurance, renforcer l'identité personnelle et collective via l'empowerment.
- Développer le leadership l'autonomie et la capacité de faire des choix et de les négocier.
- Former à la conception et à la conduite de projets.

2016

Conceptualisation des différences entre « compétences », « connaissance », « capacités », « habileté », « attitude ».

- On entend par compétences « la capacité à répondre aux questions complexes en mobilisant des ressources psychologiques et sociales dans un contexte précis ». Notre démarche s'attache à associer « compétence » et « savoir agir ». En partant du principe que « Savoir agir » requiert la maîtrise d'un certain nombre d'aptitudes mobilisées dans la résolution de problèmes. Parmi ces aptitudes : connaissances, capacités cognitives, habiletés manuelles et attitudes socio-affectives... ;
- Connaissances, c'est-à-dire les informations, les notions, les procédures acquises mémorisées et reproductibles par un individu dans un contexte donné ;
- Capacités, c'est-à-dire les opérations mentales, les mécanismes de la pensée que l'individu met en oeuvre quand il exerce son intelligence ;
- Habiletés, c'est-à-dire les perceptions, les mouvements, les gestes acquis et reproductibles dans un contexte donné, qui s'avèrent efficaces pour atteindre certains buts dans le domaine gestuel (physique et manuel) ;
- Attitudes, c'est-à-dire les comportements sociaux ou affectifs acquis par l'individu et mobilisables dans des domaines de la vie domestique ou professionnelle.

Action n°2.

LIVING LAB

CREATION D'UN KIT PEDAGOGIQUE

2015

- LIVING LAB installé à Paris 15^{ème} à partir de mars 2015
- Accueil public Mission locales 8 promotions : 6 promotions en provenance du travail de terrain collèges/associations
- Expérimentation et production d'un KIT pédagogique pour et avec les bénéficiaires
- Réalisation de vidéos, scénarios de jeux interactifs,
- Réalisation du jeu de société ZEBOOSTER,
- "Caravane des possible", Initiation des conseillers des Missions Locales à la pédagogie "Apprendre à entreprendre" et au maniement des outils.

2016

- Accueil public Mission locales 7 promotions : 4 promotions jeunes en provenance du travail de terrain et dans le cadre de la Garantie jeunes.
- Outils de présentation des compétences entrepreneuriales, vidéos de témoignages, test et quizz ;
- Partenariat ville Antony projet expérimental "Oser entreprendre".
- ZEBOSTER travail sur les cartes projets (adaptabilité public collégien, RSA, femmes, résidents quartier, entrepreneurs...).
- Sensibilisation à la démarche autre public, présentation du KIT à différents professionnels de l'insertion éducateurs, médiatrices.

Concrètement, le LIVING LAB est un laboratoire ouvert, on peut expérimenter, produire et bénéficier d'outils numériques ou pas capables de viser la définition d'un "projet à entreprendre".

Les étapes de cette action sont :

ETAPE 1: ENTREPRENDRE IDENTIFIER 4 COMPETENCES

- Présentation de l'association et de l'action.
- Présentation en tour de d'intervenants et jeunes.
- Remise des carnets de bord.
- Présentation des 4 compétences et Jeux de rôles.
- 1ère Auto-évaluation.

ETAPE 2 : SYNERGIE DE 4 COMPETENCES AU SEIN D'UN GROUPE

- Jeu ZE BOOSTER (4 groupes). Chacun joue à partir des cartes associées à sa compétence phare, les autres sont gagnées à fur et à mesure des défis réussis.
- Discussion sur les compétences réelles de chacun.

ETAPE 3 : LES REVES DE CHACUN

- Atelier écriture.
- Discussion sur les textes autobiographiques.
- Discussion sur les rêves/projets de chacun.

ETAPE 4 : SIMULATION CREATION D'ACTIVITES

- CADRE LOGIQUE.
- Simulation création d'activités pertinentes.
- Atelier Improvisation pour incarner des possibles.

ETAPE 5 : AUTO-EVALUATION ET CONFIGURATION D'UN PROFIL PROFESSIONNEL

- Discussions sur les rêves/projets de chacun.
- 2ème Auto-évaluation.
- Définitions des compétences fortes de chacun.
- Rendu du carnet de bord, bilan collectif.

Différents outils ont été mis au point dans un esprit interactif et d'expérimentation avec les bénéficiaires au fur et à mesure de l'action :

1/ LES 4 compétences associées à la notion d'entrepreneuriat

Cette approche permet d'identifier et de booster ses compétences : avoir de l'assurance, avoir l'esprit de leader, être innovant et efficient.

ASSURANCE : Comprendre l'amplitude de cette qualité suppose entrevoir la relation qui existe entre la « confiance en soi » et les « attentes de réussite ».

La « confiance en soi » se cultive dès l'enfance, période où se forge le concept de soi. L'enfant apprend ses contours par ses exploits. Il crée un climat, un ton émotionnel, il sait s'il est apprécié ou pas, quand l'enfant a le sentiment de compter pour son entourage, il cultive une vision apaisée et donc juste de ses points forts et de ses points faibles. Il apprend à gérer son travail de manière efficace, à gérer des problèmes et à développer des stratégies pour les résoudre.

Autonome, il transmet le sentiment que l'on peut compter sur lui. Ce sens de la responsabilité se développe pourvu qu'on lui laisse la possibilité de prendre des décisions, de mesurer les risques et de faire les bons choix. A mesure qu'il grandit, il construit un catalogue des réponses possibles qui lui permet d'assumer des décisions de plus en plus complexes et qui affirme sa propension à aimer les défis.

LEADERSHIP : Associée à une grande capacité à argumenter, à persuader et à convaincre, cette compétence s'appuie sur la conscience que l'on a de sa propre valeur. Manier la communication dans cette optique veut dire parler juste, comprendre ce que l'on écoute et ce que l'on lit, exprimer de manière intelligible ses idées, ses sensations, ses sentiments et ses pensées pour négocier. Car le leader a compris que le quotidien est le résultat de multiples négociations pour réussir un accord et trouver une solution satisfaisante.

Le leader influence et fédère, il crée des opportunités à partir des perspectives et des compétences de chaque membre de son entourage. Sans chercher obligatoirement un consensus, il prend des décisions au nom du groupe et en assume les risques.

INNOVATION : Cette compétence vise à améliorer l'existant de façon radicale par des perfectionnements et des adaptations concrètes. Un esprit visionnaire anime cette quête des tendances, des axes de développement possibles. Pour se faire, l'observation collective de l'environnement est un vecteur de réussite. L'innovation, ce sont le brainstorming, la formulation d'hypothèses, la vérification de celles-ci, c'est la créativité de toute une équipe qui conduit à l'innovation. Un individu isolé sera rarement « innovant » ; au mieux il sera inventif ou créatif. Cet état d'esprit suppose une grande capacité d'autocritique pour avancer plus loin. Dans la quête de l'innovation, on se projette au-delà du temps présent pour imaginer ce que nous ne sommes pas encore. Cette vision du futur est indispensable, car en nous projetant, nous nous surpassons et sommes capables d'assumer de nouveaux challenges. L'enthousiasme et l'assurance permettent de concrétiser les innovations, évitant ainsi l'écueil du rêve qui ne se réalise pas.

EFFICIENCE : Les compétences précédemment décrites : assurance, leadership, innovation sont mobilisées dans tout type de projet, cependant la mise en œuvre pragmatique de tout projet requiert une 4ème compétence, l'efficacité. Cette compétence est à l'œuvre quand il est question de ressources humaines et matérielles, d'informations et critères pour faciliter la prise de décisions, de gestion après analyse de la situation et d'évaluation des actions engagées.

Pour des projets plus élaborés, il faudra connaître le processus d'élaboration du produit, optimiser les moyens de production, les délais et la gestion du personnel, mais aussi élaborer une stratégie de communication interne et externe, en comprenant le rôle de la publicité. Produire plus sans négliger la qualité, proposer le juste prix, comprendre la notion de bénéfice, d'équilibre et de marge, et surtout produire avec du sens éthique.

2/ ATELIER D'ECRITURE

L'atelier d'écriture est un travail autobiographique pour poser des mots sur ses difficultés, mais aussi sur ses désirs enfouis, les confronter à ceux des autres pour relativiser, se sentir moins seuls et reprendre du courage pour agir sur son destin.

En atelier d'écriture, émergent souvent des regrets très lourds pour les jeunes, qui semblent les bloquer dans leur vision du futur. Cette étape d'expression qui précède l'écoute qu'aura le groupe de ce texte se révèle un moment fort pour le jeune, qui a parfois la sensation d'avoir rarement été écouté dans sa vie. Ces textes portent souvent sur la difficulté à s'insérer dans la vie active. Difficulté due en grande partie à une mauvaise orientation ou à une méconnaissance des aspirations profondes de chaque jeune. Des « plumes » - professeurs, conseillers, politiciens, même une ministre - font écho avec des réflexions sociétales aux récits de ces jeunes. Ces textes nourrissent la rubrique Papillon du site Banlieues Créatives et contribuent au renforcement de la confiance en soi et de la libération de la parole.

3/ ATELIER D'IMPROVISATION

Les objectifs de cet atelier sont multiples : confiance en soi, confiance en le groupe, connaissance de soi, dynamisation, vivacité d'esprit et bien sûr relaxation/fun, éléments non négligeables pour des jeunes parfois démoralisés. Puis, des exercices d'improvisation proprement dit : détourner un objet de la vie courante, former une machine vivante avec le groupe (chacun émet un son et un mouvement reliés aux autres pour créer un effet harmonieux), répondre à un flot de question et y répondre dans la peau d'un personnage, à partir des compétences entrepreneuriales étudiées, s'efforcer de les personnifier au cours d'une battle qui oppose à son entrave pour se prouver qu'on peut, pitcher un projet et convaincre de son utilité, se présenter à un entretien d'embauche...

Pour beaucoup de jeunes, ce type de pratique est une première. Elle ouvre ainsi le champ de vision des jeunes et n'est que bénéfique pour la cohésion de groupe.

4/ ZE BOOSTER

ZE BOOSTER est un jeu imaginé et testé auprès des jeunes accueillis au Living Lab et de leurs conseillers des Missions locales, à l'heure où se pose la question de l'orientation, mais aussi auprès d'un public éloigné de l'emploi, bénéficiaire du RSA et en formation de redynamisation. Il peut être joué à 4 ou 6 joueurs et consiste à mettre les joueurs dans la peau d'un entrepreneur d'un projet collectif ou individuel. Des cartes de compétences et d'entraves définissent au départ le profil de chacun ce qui permet d'identifier et booster les compétences incarnées par les mascottes du BATTANT, LEADER, EFFICIENT et INNOVANT, et repérer pour pouvoir les surmonter des entraves représentées par des personnages antagonistes : PANTIN, PANTOUFLARD, COPIEUSE ET DESORIENTE.

Le jeu est conçu comme un parcours autour d'un projet réel ou imaginaire. A chaque case, un challenge, une action à imaginer, une solution à trouver, un problème à résoudre, ou une « tuile » qui tombe... mais aussi des récompenses et des coups de chance. Un moyen de mettre en mouvement et d'identifier des ressources insoupçonnées dans un échange collectif qui permet d'explorer toutes les facettes d'un projet.

5/ LE CADRE LOGIQUE

Le cadre logique est un outil de gestion de projet qui a été développé dans les années 70 et a été utilisé depuis lors par de nombreux organismes. C'est un des outils de base pour la plupart des ONG internationales et il est presque systématiquement demandé par les bailleurs de fonds internationaux dans les dossiers de demandes de subvention.

Cet outil s'est avéré pertinent pour s'assurer de la cohérence de son projet et avoir une vision plus claire du chemin que l'on souhaite entreprendre. Il permet notamment de donner un espace à un objectif dit de développement qui permet d'oser intégrer un rêve, une passion. En effet, notre cadre logique se construit vers un rêve, une tendance vers laquelle on avance par étapes successives dans les détails de la réalisation et des prérequis.

6/ CARNET DE BORD

Un livret imprimé et individuel accompagne chaque jeune tout le long de l'action. C'est l'outil qui favorise l'introspection (définition de son identité, se situer par rapport aux compétences entrepreneuriale) et qui récapitule toutes les étapes du travail accompli au sein du groupe.

CARAVANE DES POSSIBLES

Poursuivant notre collaboration avec les Conseillers partenaires, nous avons organisé des :

- journées de séminaire dans différentes Missions Locales pour familiariser les conseillers à nos outils pédagogiques ludiques (Vidéos, interviews, jeu de cartes, jeux de théâtre...) afin d'animer des ateliers « apprendre à entreprendre » et essayer ainsi ces pratiques auprès des professionnels qui pourront orienter, mais aussi s'emparer de ces outils pour leurs séances d'orientation. Ainsi, nous avons collaboré principalement avec les Missions Locales

de Hauts de Bièvre, Archimède, Marne aux Bois, Bondy, Montreuil, Pantin, Noisy le sec, Paris, Val de Marne.

- Des actions de sensibilisation à la démarche auprès de différents organismes (CEPIJE, Centre Jeunes Alésia, Association Fasol, Fondation de France).
- La démonstration en « LIVE » du jeu ZE BOOSTER à l'occasion de différents salons et Forum de l'ESS a suscité un franc succès, le jeu a été présenté à différents professionnel.

Action n°3.

RESSOURCES EN LIGNE

Création d'une base de données et ressources en ligne ZEBOOSTER.com

La plateforme web permet de partager et collaborer, car une fois aboutis, testés et validés, les outils pédagogiques produits au sein de LIVING LAB sont mis en ligne dans la plateforme.

Téléchargeables gratuitement sur la plateforme, ces outils pédagogiques sont destinés au grand public et particulièrement aux partenaires du projet souhaitant offrir à leur public ou visiteurs des outils de sensibilisation innovants et ludiques pour éveiller le potentiel d'entrepreneur.

Elle contient à ce jour :

- Le kit pédagogique « apprendre à entreprendre »
- Des tests et quiz en ligne
- Des jeux
- Une bibliographie

APPLI MOBILE.

Une application mobile « réseau social » en phase d'expérimentation et pourra à terme être élargie à l'ensemble des partenaires, notamment les Missions Locales et le réseau des jeunes bénéficiaires qui pourront échanger des nouvelles, des infos, des tuyau... à propos de leur vie professionnelle.

B. Partenariat

1. Partenaires opérationnels

Nom de la structure partenaire	Type de structure partenaire	Rôle dans l'expérimentation
Tremplin Numérique Formation	Organisme de formation	Création du programme pédagogique « apprendre à entreprendre » Elaboration du cahier de charge du kit pédagogique
Missions Locales Hauts de Bièvre, Archimède, Montreuil, Rosny sous Bois,	Associations	Implication de publics Diffusion des outils pédagogiques
Ville d'Antony	Collectivité	Implication de publics

2. Partenaires financiers

Financements	Part de ces financements dans le budget total de l'expérimentation (hors évaluation) en %
Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse	34%
Cofinancements extérieurs à la structure	52%
Autofinancement	13%

C. Pilotage de l'expérimentation

Avec les partenaires de terrain, le pilotage a été réalisé au fil de l'eau pour le suivi individuel des jeunes accueillis, notamment avec les Missions locales. Puis, pour les questions de pertinence et modalités d'intervention, le pilotage a été réalisé au cas par cas avec nos partenaires de la Région Ile de France, avec ceux de la politique de la ville, notamment la ville d'Antony, et dans le cadre des ateliers d'écriture avec Zone d'expression prioritaire. Le pilotage de mise en œuvre avec Tremplin Numérique Formation a été mené lors de réunions bimensuelles.

D. Difficultés rencontrées

- Capacité ou incapacité de chaque jeune à travailler un « projet personnel » à partir d'un rêve ou d'une passion. Cette difficulté a été surmontée par un travail de parole commune et d'introspection soutenue par des échanges avec les intervenants et les autres participants. Cette étape a été fondamentale pour vérifier et conforter notre certitude que ce « projet personnel » est une condition préalable pour « apprendre à entreprendre » et pour l'élaboration d'un « projet professionnel » cohérent et soutenable.
- Hétérogénéité de provenances, âges, et niveau d'études, des jeunes participants. Cette difficulté a été surmontée grâce à l'absence d'un programme rigide, et du fait que les séances étaient organisées autour des thèmes qui pouvaient être travaillés avec une multiplicité d'approches, multiplicité non seulement utile mais souhaitée.
- Malgré les marques d'intérêt pour le projet et les rapports privilégiés établis avec les conseillers des Missions Locales, nous avons constaté une difficulté réelle des Missions Locales à trouver un public. En effet, un nombre limité de jeunes est suivi régulièrement. Il semble que le rapport des jeunes à la Mission Locale soit sporadique et « utilitaire ».

III. Enseignements généraux de l'expérimentation

A. Modélisation du dispositif expérimenté

L'expérimentation de notre pédagogie « Apprendre à entreprendre » et en particulier le jeu ZE BOOSTER, a permis d'adapter la méthodologie à des publics très différents. En effet, elle a été appliquée à des bénéficiaires du RSA dans des actions de mobilisation, à des collégiens et des pré-adolescents dans une optique d'orientation, à des professionnels de l'insertion dans une optique d'élargissement d'un éventail d'orientations professionnelles.

En effet, dans le jeu ZE BOOSTER, les cartes de compétence et les challenges à effectuer sont universels, valables pour tous et chacun, par contre les « cartes de projet » sont adaptées à chaque public et peuvent être carrément calées sur des projets ancrés dans leurs intérêts.

En effet, les initiatives qui nous mobilisent sont celles qui nous permettent de prendre appui sur la vie de tous les jours. Des projets à entreprendre, via des « cartes projets » sont imaginés pour des publics spécifiques, stimulant ainsi leur capacité à percevoir des besoins et des opportunités dans leur propre environnement. Ces publics, divers par leurs intérêts (collégiens, jeunes ou adultes résidents des quartiers paupérisés...), se projettent aisément dans ce type d'exercice pouvant même les vivre comme un défi personnel de réussite. Cette approche gagne en puissance quand intervient une réflexion sur l'expérience vécue et que l'on propose de transférer des compétences pour entreprendre de manière créative sur d'autres exercices similaires dans d'autres contextes.

B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif

1. Public visé

Le public initialement prévu « préados et jeunes » s'est montré sensible à la démarche. Les outils numériques, mais aussi le jeu de société, se sont avérés pertinents car ils permettent la mise en mouvement des compétences pour entreprendre une orientation pragmatique vers un métier, une activité, une formation. Ces outils sont le fruit d'une collaboration avec le public cible ; en ce sens, le parti pris de faire « pour et avec » le public visé s'est avéré juste.

2. Actions menées dans le cadre du dispositif

L'expérimentation en direction d'une cohorte de jeunes inscrits à la Garantie Jeunes de Bondy a mis en évidence l'intérêt de notre pédagogie, aussi bien au niveau de la connaissance de soi des jeunes, que de l'ouverture vers des horizons professionnels nouveaux mais parfaitement en accord avec les compétences, les capacités et les « envies » des jeunes. Cette possibilité brise le cercle vicieux de « boulots » choisis par défaut qui mènent trop souvent à des ruptures de contrat et donc à des nouvelles recherches...

L'expérimentation en direction d'un public adulte dans le cadre du projet « oser entreprendre » conduit à Antony, a permis d'ouvrir le spectre du public initial.

3. Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance

Le partenariat avec Tremplin Numérique Formation a été essentiel dans la conduite de ce projet. Une coordination bimensuelle a permis de piloter le projet.

Les Missions locales rencontrées dans la pratique d'un partenariat autour d'individus, a permis de tisser des liens forts avec ces structures. Cependant, la charge de travail de ce type de partenaire ne permet pas une implication au delà du suivi du public, ainsi des réunions transversales n'ont pas été possibles. La ville d'Antony devient un partenaire partie prenante dans le cadre d'une continuité. Les missions locales de Bondy et Paris pourraient être intéressés dans le cadre de la Garantie jeune.

4. Impacts sur la structure

Ce projet a mobilisé fortement notre structure, nous permettant de travailler nos compétences d'accueil d'un public jeune et les relations partenariales avec les prescripteurs.

Nous avons engagé grâce à ce projet, un partenariat avec Paris Habitat, bailleur de l'espace dédié au living lab. Ce partenariat a permis une mise en lumière de nos chantiers d'insertion, mais aussi de l'initiative pédagogique « apprendre à entreprendre » au service d'un public désorienté. Sur ces bases, Paris Habitat a décidé de confier à notre structure la gestion du Centre d'affaires du Pont de Sèvres à Boulogne Billancourt. Un espace dédié à l'innovation technologique, économique et sociale qui saisit la montée en puissance du travail indépendant pour favoriser des synergies nouvelles. Entre diversité et mixité d'entrepreneurs, LE PONT sera un véritable stimulateur d'initiatives d'insertion professionnelle.

Conclusion

Notre association a conforté son identité et désir d'accompagnement d'un public fragilisé par l'absence de projection professionnelle. En 2017, dans le cadre du PONT, Centre d'affaires du Pont de Sèvres à Boulogne Billancourt, notre structure propose le programme « oser entreprendre » pour un public jeunes et des bénéficiaires de RSA.

Annexes obligatoires à joindre au fichier :

- **Tableau 1 sur les publics** (*à insérer à la fin du rapport*)
- **Tableau 2 sur les actions** (*à insérer à la fin du rapport*)
- **Tableau 3 sur les outils** (*à insérer à la fin du rapport*)
- **Tableau 4 sur l'exécution financière** (*à ne pas insérer au rapport*)

Restitution du porteur de projet
Annexe 1 - Public visé par l'expérimentation
Nombre et caractéristiques des bénéficiaires et territoire d'intervention

Numéro du projet	APEP 332	Nom de la structure porteuse de projet		PERMIS DE VIVRE LA VILLE		
		Bénéficiaires entrés l'année 1	Bénéficiaires entrés l'année 2	Bénéficiaires entrés l'année 3	Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation	Bénéficiaires ayant abandonnés ou ayant été exclus en cours de dispositif
Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action						
Jeunes		146	136		282	
Adultes		41	65		106	
Nombre total de bénéficiaires		187	201		388	

Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation

Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif, par caractéristiques	
1. Jeunes	
Âge	
Moins de 6 ans	
6-10 ans	
10-16 ans	133
16-18 ans	
18-25 ans	149
Autres : (préciser)	
Situation	
Elèves en pré-élémentaire	
Elèves en élémentaire	3
Collégiens	124
Lycéens en LEGT	
Lycéens en lycée professionnel	15
Jeunes apprentis en CFA	
Étudiants du supérieur	8
Demandeurs d'emploi	95
Actifs occupés	8
Autres : INSERTION	26
Autres : DESCOLARISES	3
Niveau de formation	
Infra V	69
Niveau V	121
Niveau IV	77
Niveau III	15
Niveau II	
Niveau I	
Sexe	
Filles	118
Garçons	164
2. Adultes	
Qualité	
Parents	
Enseignants	4
Conseillers d'orientation-psychologues	
Conseillers principaux d'éducation	
Conseillers d'insertion professionnelle	97
Animateurs	5
Éducateurs spécialisés	
Autres : (préciser)	
Autres : (préciser)	

Réalisation

Autre information concernant les bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif	
1. Les jeunes bénéficiaires sont-ils inscrits et suivis par la mission locale (ML) ?	
Oui, tous les bénéficiaires directs sont inscrits et suivis par la ML	Oui, une partie des bénéficiaires directs est inscrite et suivie par la ML.
Oui, une partie des bénéficiaires directs est inscrite et suivie par la ML	
Non, aucun bénéficiaire direct n'est inscrit et suivi par la ML	

Echelle et territoire d'intervention de l'action mise en place	
1. L'action que vous menez dans le cadre de cette expérimentation est-elle à l'échelle :	
Communale (une ou plusieurs communes dans un même département) Départementale (un ou plusieurs départements dans une même région) Régionale (une seule région) Inter-régionale (2 et 3 régions) Nationale (plus de 3 régions) ?	Régionale
2. Votre territoire d'intervention inclut-il des quartiers politique de la ville ?	
Oui, la totalité de mon territoire d'intervention est en quartiers politique de la ville	Oui, une partie de mon territoire
Oui, une partie de mon territoire d'intervention est en quartiers politique de la ville	
Non, mon territoire d'intervention n'inclut pas de quartiers politique de la ville	

Remarques

Toutes remarques liées aux éléments renseignés dans ce fichier peuvent être précisées dans cette cellule.

Restitution finale du porteur de projet
Annexe 2 - Calendrier de déroulement de l'expérimentation - Actions mises en œuvre

Numéro du projet	Description synthétique de chaque action	Durée en mois	Ressources humaines mobilisées			Ressources matérielles mobilisées		
			Effectifs	ETP	Type de personnel concerné (qualifications)	Achats	Prestations de services	Autre (préciser)
1. Préparation du projet <i>Septembre 2014 / Décembre 2014</i>								
Action n°1 INITIATIVE PEDAGOGIQUE "Apprendre à entreprendre" fléchée vers un public en difficulté en provenance des Missions Locales	<ul style="list-style-type: none"> Recherches sur la "notion d'entreprendre", bibliographie, traductions. Reflexion sur les pédagogies actives et interactives dans l'objectif de remobiliser le public cible Synergies avec notre Pédagogie de l'implication Pratique des projets (Project based Learning). Travailler les compétences sociales mises en dynamique autour d'un projet. 	4	0,10 3 0,10 0,10	Sociologue Architecte Pédagogue				
Action n°2 • LIEU LIVING LAB • PUBLIC • CREATION D'UN KIT PEDAGOGIQUE	<ul style="list-style-type: none"> Recherche d'un lieu pour accueillir le Living Lab. Prise des contacts avec des Missions Locales du 92, 93 et Paris 	4	0,05 3 0,05 0,05	Sociologue Architecte Pédagogue				
2. Mise en œuvre du projet <i>Janvier 2015 / Décembre 2016</i>								
Action n°1 INITIATIVE PEDAGOGIQUE "Apprendre à entreprendre" fléchée vers un public en difficulté en provenance des Missions Locales	2015 <ul style="list-style-type: none"> Elaboration de l'initiative pédagogique bâti sur 4 compétences : l'assurance, la capacité à être leader, l'innovation et l'efficacité. Ces compétences peuvent être identifiées, stimulées et travaillées la vie durant. Elles existent en chacun de nous, en les travaillant une à une ou en synergie on peut être plus performants. Elles peuvent en effet s'imbriquer dans un projet collectif pour réussir ensemble. Mise en œuvre d'une méthodologie associée basé sur la "pratique des projets" : <ul style="list-style-type: none"> Mobiliser des savoirs et savoir-faire, construire des compétences. Donner à voir des pratiques sociales qui accroissent le sens des savoirs. Développer la coopération et l'intelligence collective. Découvrir de nouveaux savoirs, de nouveaux mondes. Saisir l'opportunité des obstacles pour engager des nouveaux apprentissages. Identifier des acquis et des manques dans une perspective d'autoévaluation et d'évaluation- bilan. Favoriser l'assurance, renforcer l'identité personnelle et collective via l'empowerment. Développer le leadership l'autonomie et la capacité de faire des choix et de les négocier. Former à la conception et à la conduite de projets. Précisions : on entend par compétences «la capacité à répondre aux questions complexes en mobilisant des ressources psychologiques et sociales dans un contexte précis ». Notre démarche s'attache à associer « compétence » et « savoir agir ». En partant du principe que « Savoir agir » requiert la maîtrise d'un certain nombre d'aptitudes mobilisées dans la résolution de problèmes. Parmi ces aptitudes : connaissances, capacités cognitives, habiletés manuelles et attitudes socio-affectives... <ul style="list-style-type: none"> Connaissances, c'est-à-dire les informations, les notions, les procédures acquises mémorisées et reproductibles par un individu dans un contexte donné ; Capacités, c'est-à-dire les opérations mentales, les mécanismes de la pensée que l'individu met en œuvre quand il exerce son intelligence ; Habiletés, c'est-à-dire les perceptions, les mouvements, les gestes acquis et reproductibles dans un contexte donné, qui s'avèrent efficaces pour atteindre certains buts dans le domaine gestuel (physique et manuel) ; Attitudes, c'est-à-dire les comportements sociaux ou affectifs acquis par l'individu et mobilisables dans des domaines de la vie domestique ou professionnelle. 	24	0,19 3 0,21 0,26	* Directeur (sociologue) - Coordinateur (pédagogue) - Animateur kit numérique (architecte)	10563,07 4514,00			
Action n°2 • LIEU LIVING LAB • PUBLIC • CREATION D'UN KIT PEDAGOGIQUE	2015 <ul style="list-style-type: none"> LIVING LAB installé à Paris 15 ème à partir de mars 2015 Accueil public Mission locales 8 promotions : 6 promotions collège/associations Expérimentation et production d'un KIT pédagogique pour et avec les bénéficiaires Réalisation de vidéos, scénarios de jeux interactifs, Réalisation du jeu de société ZEBBOOSTER, "Caravane des possible", Initiation des conseillers des Missions Locales à la pédagogie "Apprendre à entreprendre" et au maniement des outils. 2016 <ul style="list-style-type: none"> Accueil public Mission locales 7 promotions : 4 promotions jeunes et garantie jeunes Outils de présentation des compétences entrepreneuriales, vidéos de témoignages, test et quizz ZEBOSTER travail sur les cartes projets (adaptabilité public collégien, RSA, femmes, residents quartier, entrepreneurs...) Partenariat ville Antony projet expérimental "Oser entreprendre" Sensibilisation à la démarche autre public, présentation du KIT à différents professionnels de l'insertion éducateurs, médiatrices 	24	0,37 0,42 0,52 6 0,8 0,8 0,55	* Directeur (sociologue) - Coordinateur (pédagogue) - Animateur kit numérique (architecte) Encadrant motion Encadrant graphisme Encadrant vidéo				
Action n°3 RESSOURCES EN LIGNE	<ul style="list-style-type: none"> Création d'une base de données et ressources en ligne ZEBBOOSTER.com. 	24	0,06 0,07 4 0,09 1,06	* Directeur (sociologue) - Coordinateur (pédagogue) - Animateur kit numérique (architecte) - Développeur web				
3. Suite du projet <i>janvier 2017 - juillet 2017</i>								
Action n°1	<ul style="list-style-type: none"> Prises de contact pour promouvoir le Programme ZEBBOOSTER dans le cadre de la GARANTIE JEUNE 	6	0,01 3 0,01 0,01	* Directeur (sociologue) - Coordinateur (pédagogue) - Animateur kit numérique (architecte)				
Action n°2	<ul style="list-style-type: none"> Prises de contact édition du jeu de société ZEBBOOSTER 	6	0,01 3 0,01 0,01	* Directeur (sociologue) - Coordinateur (pédagogue) - Animateur kit numérique (architecte)				
Action n°3	<ul style="list-style-type: none"> Appli réseau social utilisateurs ZEBBOOSTER.com en phase d'expérimentation. 	6	0,01 0,01 4 0,01 0,05	* Directeur (sociologue) - Coordinateur (pédagogue) - Animateur kit numérique (architecte) - Développeur web				

Restitution finale du porteur de projet Annexe 3 - Liste des outils développés dans le cadre de l'expérimentation

Numéro du projet		APEP_332		
Nom de l'outil	Fonction (préciser si ce sont des outils de pilotage, de suivi, de communication, de formation, de sensibilisation, etc.)	Utilisateurs ou destinataires	Format (papier, électronique, etc.)	Transférable en dehors de l'expérimentation (oui/non)
1	Introduction ZE BOOSTER	preadolescents (collège), jeunes (Missions locales,) adultes (Pole Emploi)	PDF animés des 4 compétences/1 mini metrage animé pour la synergie des compétences/1 trailer sur la pédagogie/1 court metrage comédie de mise en situation/5 vidéos de témoignages	oui
2	Ze BOOSTER jeu de société	preadolescents (collège), jeunes (Missions locales,) adultes (Pole Emploi)	jeu cartonné (cartes projet, plateau, cartes compétences, cartes actions)	oui
3	Cadre logique	preadolescents (collège), jeunes (Missions locales,) adultes (Pole Emploi)	format papier	oui
4	Test	preadolescents (collège), jeunes (Missions locales,) adultes (Pole Emploi)	PDF animé/test en ligne	oui
5	Jeu Quizz	preadolescents (collège), jeunes (Missions locales,) adultes (Pole Emploi)	jeu test en ligne	oui
6	Carnet de bord	preadolescents (collège), jeunes (Missions locales,) adultes (Pole Emploi)	papier	non
7	Site ZEBOOSTER.com	preadolescents (collège), jeunes (Missions locales,) adultes (Pole Emploi)	banque de données (kit ZEBOOSTER, Tests, quizz...)	oui
8	Application reseau social interne	preadolescents (collège), jeunes (Missions locales,) adultes (Pole Emploi)	application smartphone	non



Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse

Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports

Direction de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative
Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire
Mission d'animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse

95, avenue de France – 75650 Paris cedex 13

Téléphone : 01 40 45 93 22

www.experimentation.jeunes.gouv.fr