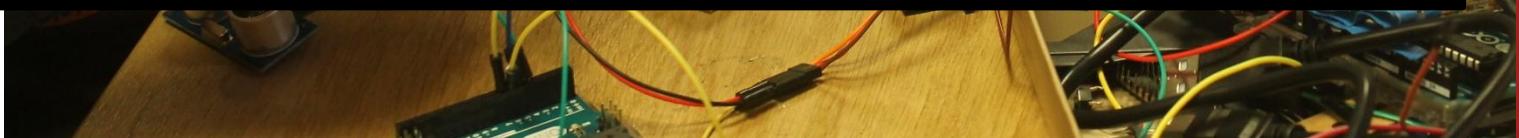
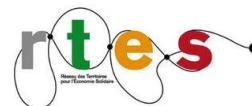


# INCLUSION NUMÉRIQUE & ESS



Plateforme  
d'Orientation  
vers l'Emploi  
par L'Économie  
Sociale et Solidaire

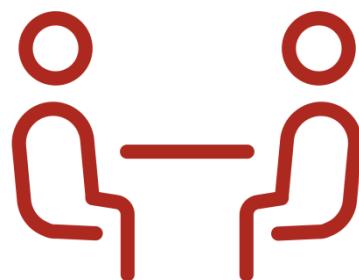
G A K I  
C V V  
H V V  
G R A N D  
F C R O T C  
- O R O R L Y  
S E I N E V  
B I È V R E  
S V



# Le PoleS, une SIAE ancrée en quartier populaire

## Le PoleS

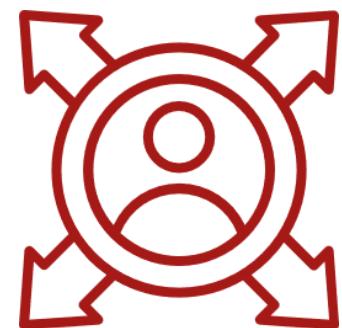
*Création en 1987*



accompagnement  
socio-professionnel

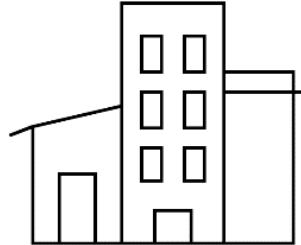


formation

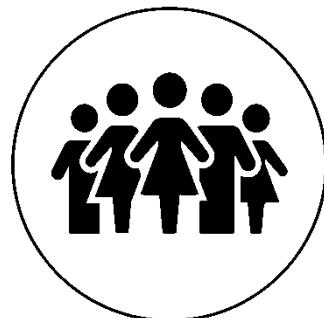


emploi

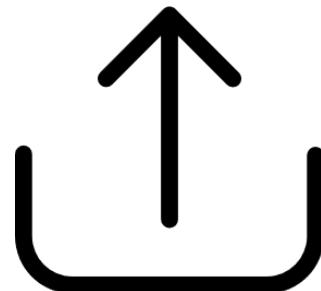
## LePoleS, les lignes directrices



Installation au cœur des quartiers pour répondre aux attentes et besoins des habitants



Participation des habitants dans la gestion des lieux et des activités



Lutter contre l'assignation dans toutes ses dimensions

# LePoleS, un impact socioéconomique avéré

**3 003 861€ de CA**



31% sont  
résident-e-s  
des QPV

88  
Salarié-e-s  
permanent-e-s  
29



**180 salariés**

58% sont  
résident-e-s  
des QPV

# LePoleS, une SIAE multi-activités

Depuis 1987 - champs d'activités historique des SIAE

2009 – premier ACI qualifiant au TP gardien d'immeuble

2013 – entrée en numérique



Entretien des espaces verts

Entretien des espaces publics



Ecoles des gardiens d'immeubles



Fabriques numériques



Ecoles du web

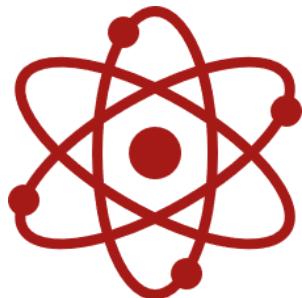


Médiation numérique



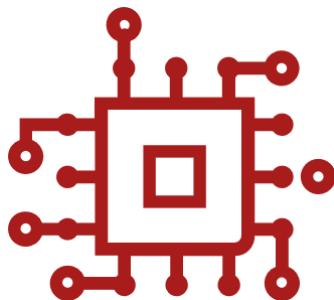
# Numérique et insertion par l'activité économique

## Les Tiers-Lieux des Quartiers Populaires



Des lieux hybrides conjuguant :

formation professionnelle  
éducation populaires  
découverte métiers  
médiation numérique



Le numérique comme un outil **d'insertion socioprofessionnelle** et de **sortie des assignations** multiples

Des lieux de **revitalisation** et de nouvelles centralités dans le quartier

## Numérique et EMPLOI

### Emploi dans les quartiers populaires



#### Quelques rappels chiffrés sur l'emploi en QPV :

2,5 plus de chômage en QPV

36% de chômage chez les moins de 30 ans

niveau de qualification < BEP CAP pour 71% des habitants contre 44% dans le reste du territoire

50% des jeunes en QPV sont sous le seuil de pauvreté

## Numérique et EMPLOI

### Ecole du Web des Quartiers Populaires



#### Prise de conscience des opportunités du secteur

Forts besoins en recrutement (DARES, Syntec Numerique)

Prise en main du sujet par la politique publique (Grande Ecole du Numérique)

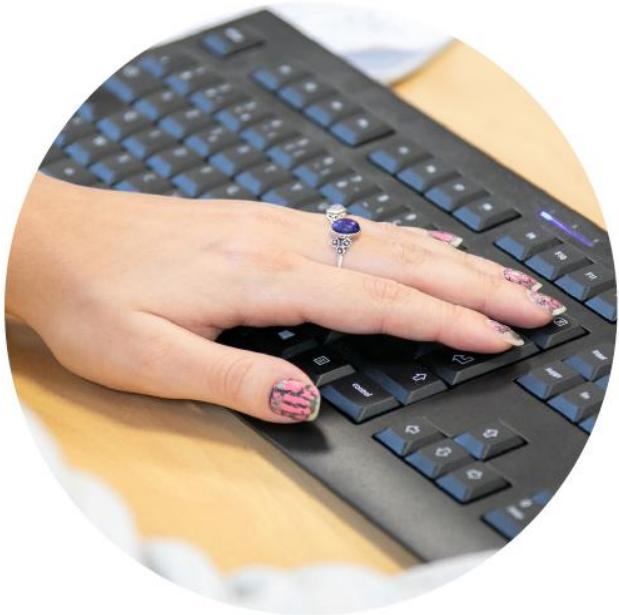
Expérimentation et création des ACI  
Développeur-Intégrateur Web

**MA6T**  
**VA CODER**

L'Ecole du Web des Quartiers Populaires  
et ses Fabriques Numériques

# Numérique et EMPLOI

## Ecole du Web des Quartiers Populaires



un parcours **emploi/formation**

recrutement sur la **motivation, sans pré-requis techniques**

ouvert aux demandeurs d'emploi, jeunes de moins de 26 ans peu ou pas diplômés ou encore **toute personne éligible à un agrément IAE** (Insertion par l'Activité Economique).

**10 mois**, 35h par semaine

alternance entre des phases de **formation théorique** et des phases **pratiques de mise en situations réelle de travail**

une **double certification professionnelle** : techniques de développement web et techniques d'intégration web

**MA6T**  
**VA CODER**

L'Ecole du Web des Quartiers Populaires  
et ses Fabriques Numériques

# Numérique et EMPLOI

**FABLAB1625**



## Un programme né dans les Ecoles du Web

Montée en compétence dans la compréhension des enjeux et des opportunités du numérique

Proposer une alternative à un public considéré comme « *invisible* » par les professionnelles de l'emploi

Des espaces professionnels pré-qualifiant et préparant à entrer en parcours d'apprentissage

## Numérique et EMPLOI

### FABLAB1625



**Des sas de préqualification pour l'accès aux métiers du numérique des jeunes les plus éloignés de l'emploi.**

- Répondre aux problématiques d'employabilité des jeunes décrochés des quartiers populaires.
- Découverte des métiers du secteur et accompagnement socioprofessionnel solide pour la construction du projet professionnel.

Le numérique comme prétexte à :

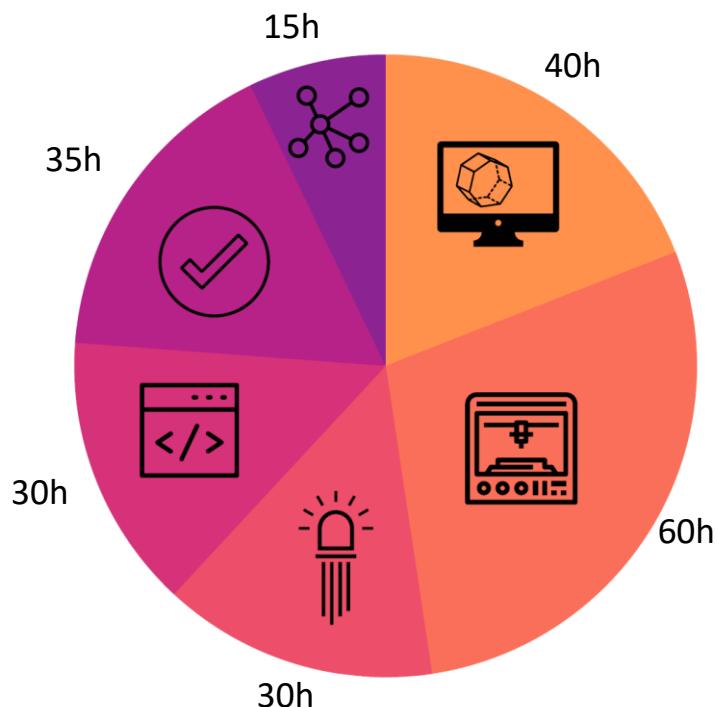
**REMOBILISER**

**PREPARER**

**CONSTRUIRE**

# Numérique et EMPLOI

## FABLAB1625



Parcours de 210h, sur 3 mois sur la base de 3 jours par semaines.



Conception et Modélisation 2D et 3D



Fabrication 2D et 3D



Arduino (électronique)



Langages de programmation



Découverte métiers et de l'écosystème



Projet final

## Numérique et INCLUSION

### Un accompagnement et un suivi renforcés



#### Suivi socioprofessionnel individualisé

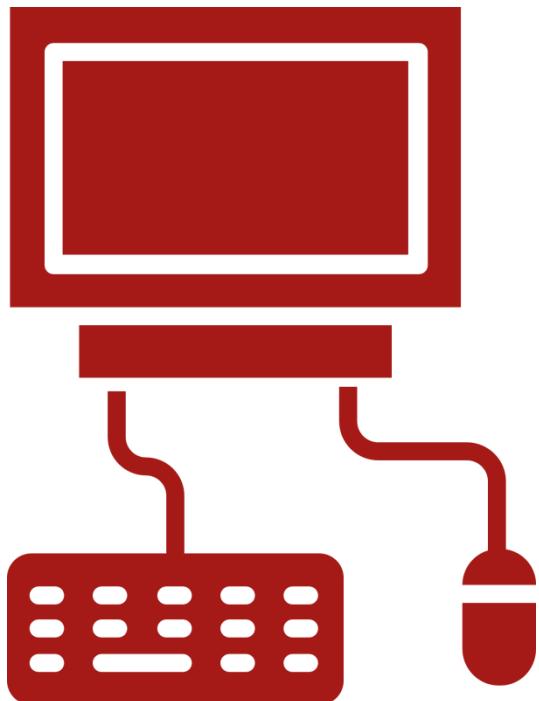
Construction et mise en œuvre du projet professionnel avec le/ la chargée d'accompagnement ;

Travail sur la confiance en soi et acquisition de codes professionnels;

Soutien dans les différentes démarches administratives.

# Numérique et INCLUSION

## Médiation numérique



**L'inclusion numérique glisse vers l'inclusion sociale.**

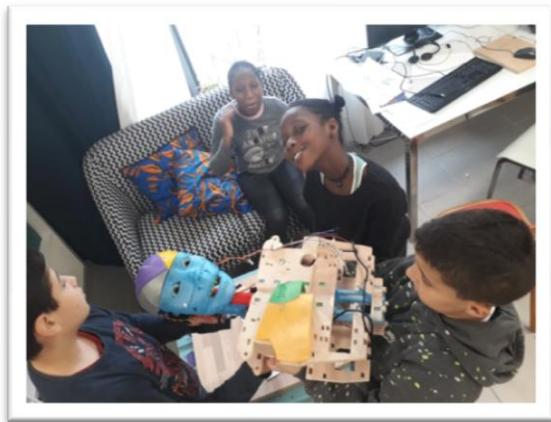
solution contre la **fracture numérique**, dans un contexte de dématérialisation totale les démarches administratives en 2020.

favoriser l'accès aux droits et limiter le non-recours

Sensibilisation aux **usages des outils numériques** : vie privée, données personnelles, éducation aux médias et à l'information.

# Numérique et EDUCATION

## FABLAB 915



Des temps d'ateliers ludiques autour du numérique pour les enfants

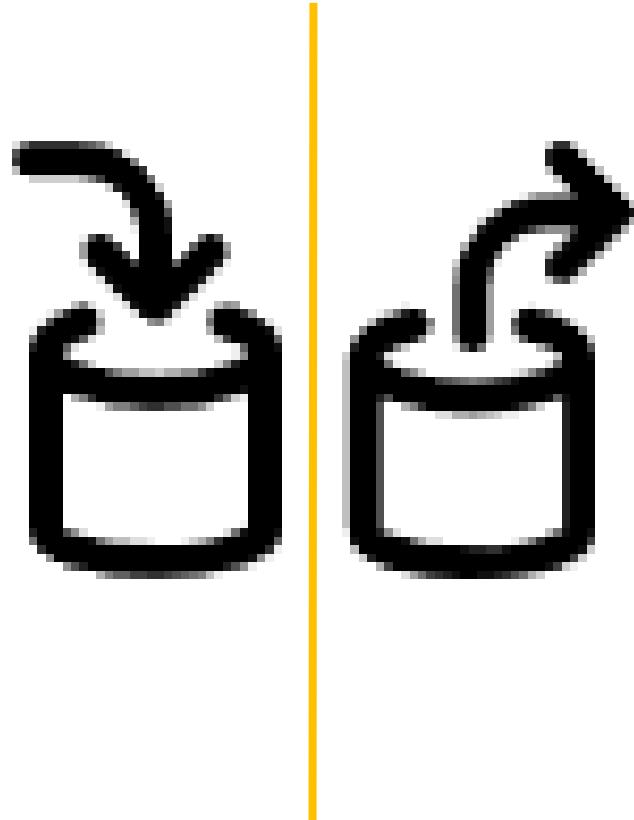
1/ Susciter des **vocations**, et de futures **orientations professionnelles**, notamment à destination des jeunes **filles** qui se posent rarement la question d'une orientation scientifique.

2/ Accès des plus jeunes à la **création**, au **développement** et à **l'apprentissage** des usages et des savoirs numériques

## LePoleS, un travail main dans la main avec les collectivités

Ressources financières

Aide à la mise en œuvre



Attractivité territoriale des QP

Expertise de nos territoires

Développement économique et emploi

Ancrage dans un tissu territorial local



Plateforme  
d'Orientation  
vers l'Emploi  
par L'Économie  
Sociale et Solidaire



GRANDE  
ÉCOLE DU  
NUMÉRIQUE



UNION EUROPÉENNE