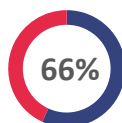


# APP'EE : Apprendre ensemble

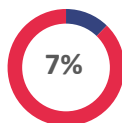
Groupe Amnyos

## EN CHIFFRES

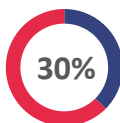
QPV



TH



< 26 ans



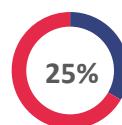
# 800

BÉNÉFICIAIRES

## CIBLES

Bénéficiaires du RSA  
Jeunes Neet's,  
Demandeurs d'emploi,  
Personnes en situation de handicap

## EMPLOI

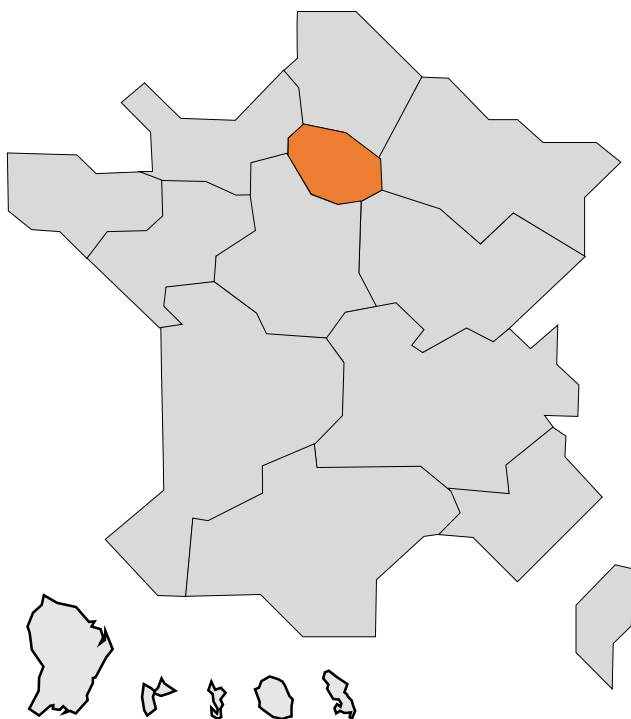


Sorties prévues en  
emploi durable

## TERRITOIRE CONCERNÉ

**9 SITES**

Bobigny, Bondy, Noisy le Sec, Romainville, Pantin,  
Montreuil, Les Lilas, Le Pré Saint Gervais, Clichy-sous-Bois



## BÉNÉFICIAIRES CIBLES

**340** en 2020

**460** en 2021



Début du projet  
en mai 2020

DURÉE DU  
PROJET



DURÉE DU  
PARCOURS



## TAGS



Projet financé dans le cadre du Plan  
d'investissement dans les compétences



INVESTIR  
DANS VOS  
COMPÉTENCES

# APP'EE : APPRENDRE ENSEMBLE

## GROUPE AMNYOS

### Présentation du projet

**Apprendre Ensemble propose un parcours certifiant d'un an permettant de progresser sur les compétences socles de l'employabilité : capacité d'apprendre à apprendre, collaboration, créativité, communication, pensée critique, compétences digitales, etc.**

Les parcours prennent la forme de **jeux en équipes**, équipes reliées entre elles au sein d'une communauté apprenante, et mobilisant les principes de l'apprenance : passion, pair à pair, projet et jeu.

Les équipes sont **mixtes** entre demandeurs d'emploi et personnes en activité (salariés, recruteurs, responsables d'association, etc.).

Les joueurs relèvent une série de **challenges d'une intensité progressive** (et régulée par eux-mêmes), mobilisant la diversité des supports d'activité présents sur le territoire. L'objectif : révéler ses forces et dépasser ses peurs pour réaliser ses rêves.

Les joueurs s'entraident pour accomplir ces défis : ils apprennent ainsi à mieux comprendre les autres et à mieux se connaître eux-mêmes. Ces challenges permettent de progresser sur les **compétences-socles de l'employabilité, de découvrir les ressources du territoire, de développer son réseau et de préciser son projet pour s'orienter professionnellement**. L'émulation suscitée par le jeu efface les distinctions de statut et fait de chacun un héros (ou une héroïne) qui contribue à la vie du territoire.

Le projet engage les divers **accompagnateurs du territoire** (travailleurs sociaux, conseillers emploi, RRH, éducateurs, formateurs...), formés à des fonctions de facilitation, avant de s'adresser aux personnes ciblées.

### Principaux objectifs

- Accompagner 800 personnes éloignées de l'emploi (30 % jeunes NEET, 70 % demandeurs d'emploi longue durée et bénéficiaires du RSA).
- Accroître le résultat des dispositifs existants de 30 % en termes de sorties positives (emploi, formation, apprentissage) après un an de parcours.



- Une employabilité accrue : tous les participants auront développé leurs compétences humaines et leur réseau, auront travaillé en équipe pendant 12 mois et auront des expériences marquantes à inscrire dans leur CV.
- Constituer un réseau de 90 professionnels de l'accompagnement.

### Les plus-values du projet

- Une forte implication des accompagnateurs qui sont engagés dans une dynamique positive basée sur la liberté et la confiance pour qu'ils entraînent à leur tour les publics.
- Des parcours répondant aux besoins des entreprises (besoin de compétences mais aussi de transformation) qui sont impliquées en amont (travaux de GPEC sur les filières numériques et hôtellerie/restauration, vente, JO, secteur de la sécurité, etc.).
- Une cartographie, une coordination et une mise en visibilité des ressources du territoire (dispositifs d'aide à l'emploi, formations, métiers, filières, supports d'activité, etc.).
- De petites équipes auto-organisées, appuyées par des facilitateurs, fonctionnant de façon autonomes avec des budgets collaboratifs dédiés.
- Une mixité organique créant des passerelles durables entre des mondes différents pour qu'ils fassent véritablement communauté (entreprises, associations, publics, accompagnateurs, etc.).
- Une implication des bénéficiaires du dispositif, qui sont associés au comité de suivi et spécifiquement durant toute la phase préparatoire (communication pour le recrutement, tester les challenges, etc.).
- Une mise en mouvement et en connexion de manière durable de l'ensemble du territoire.

### Carte d'identité du projet

**Membres du consortium :** EPT Est Ensemble, Groupe Amnyos (conseils pour les affaires et autres conseils de gestion) et CollectivZ (solution d'intelligence collective) (**membres de France Apprenante**), Association Aurore (accompagnement des personnes en situation de précarité ou d'exclusion vers une insertion sociale et professionnelle)

**Territoires d'expérimentation :** QPV d'Est Ensemble-93 (9 communes de l'Est Parisien : Bobigny, Pantin...)

**Public cible :** 800 personnes

**Durée d'un parcours-type :** un an