PROJET D'EXPÉRIMENTATION « AVENIR NUM'ERIC »

PHASE 1 : AMONT - ATTIRER LE JEUNE AUPRÈS DES ERICS

JEUNE SANS QUALIFICATION

THÉO

Théo, 22 ans, a quitté le système scolaire à 16 ans. Passionné de jeux vidéos, il passe beaucoup de temps devant son écran, à créer des vidéos et parfois à utiliser le langage HTML.

COMMUNICATION VIA RÉSEAUX SOCIAUX

Accès de façon indépendante et autonome. Accroche amicale qui suscite la compétitivité.

Théo est sur Facebook, il remarque qu'un de ses amis a testé une nouvelle application "**mon avenir num'ERIC**". Intéressé par la **phrase d'accroche** et l'**appréciation de son camarade**. Il décide de cliquer sur ce lien.

OU

ACCUEIL DANS LES INSTITUTIONS PUBLIQUES

ANIMATEUR

ERIC

Théo est allé à la mission locale, à la mairie et au foyer des jeunes. Ces trois institutions l'ont **redirigé vers un ERIC** proche de chez lui afin qu'il utilise l'application "**mon avenir num'ERIC**".

UTILISATION DE L'APPLICATION

Mon avenir Num'ERIC

Théo évalue sa **personnalité** et ses **appétences** à travers la création d'un avatar et la passation d'un Quizz.

VISUALISATION DES RÉSULTATS AVATAR, TEASERS VIDÉO ET CARTOGRAPHIE

Théo a terminé d'utiliser l'application, cela ne lui a **pris que quelques minutes.**
Il a désormais accès à des vidéos qui présentent succinctement la nature des **six emplois d'avenir** dans le domaine du numérique ainsi qu'une cartographie interactive illustrant le positionnement des ERIC dans la région.

PHASE 2 : PENDANT - RÉVÉLER LES COMPÉTENCES

ACCUEIL DANS UN ERIC AVEC LES RÉSULTATS DU QUIZZ

ERIC

THÉO

ANIMATEUR

Théo **se rend dans un ERIC** avec les résultats du Quizz. Il est accueilli par un animateur.

ORIENTATION VERS UN PROFIL

GAMER

Grâce au Quizz, Théo sait qu'il a un profil «Gamer».

VISIONNAGE DU TEASER ET DES IMAGES

L'animateur accompagne Théo tout au long du processus et lui montre **le teaser «Gamer».**

L'animateur lui montre ensuite des **images prélevées du teaser** pour ouvrir le dialogue. **Le jeune repère** ainsi des **savoirs**, savoirs-faire, savoirs-être, ses **capacités** à effectuer des activités et tâches.

VALIDATION DU PROFIL

GAMER

Au cours de la discussion avec l'animateur sur la présentation du profil, **le jeune peut se rendre compte s'il est sur la bonne voie** ou s'il doit voir d'autres teasers ou se réorienter...

CARTOGRAPHIE DES ATELIERS DES ERIC

CONSTRUIRE UN ATELIER AVEC UN ANIMATEUR

OU

En fonction de l'échange avec le jeune, l'animateur l'orientera vers un **atelier existant ou créera avec lui un atelier spécifique.**

PHASE 3 : EN AVAL - CERTIFIER LES COMPÉTENCES

PARTICIPER AUX ATELIERS

Théo peut participer à deux ateliers :
le premier permet de **valider ses compétences existantes,** le second permet d'évoluer et de **monter en compétences** dans son domaine.

MONTÉE EN COMPÉTENCE

THÉO

Ps
IV
Gs

ATTESTATION DES COMPÉTENCES

ANIMATEUR

Théo a certifié des compétences au sein des ateliers, il peut maintenant les visualiser dans deux espaces : son **espace personnel** et l'espace **LinkedIn,** son CV-vitrine.

Théo s'inscrit à des ateliers

VISUALISATION AU SEIN DE DEUX ESPACES

Espace Personnel

IMPRESSION D'UN CV

CV

Théo peut éditer un **CV** amélioré avec ses **nouvelles compétences.**

Les entreprises peuvent **visualiser** les profils labellisés «avenir Num'Eric»

LIEN AVEC LES ENTREPRISES

Il va à la rencontre des **entreprises.**

ENTREPRISE

ESPACE ENTREPRISE

MISSION LOCALE

Théo peut se diriger vers la **mission locale** qui l'oriente vers des **formations.**

Espace Professionnel

EMPLOI
STAGE

FORMATION