



PARCOURS AMBITIONS NUMÉRIQUES

1.

PRÉSENTATION DE L'ASSOCIATION **SPORT DANS LA VILLE**



CRÉÉE EN 1998, SPORT DANS LA VILLE EST LA PRINCIPALE ASSOCIATION D'INSERTION PAR LE SPORT EN FRANCE

Elle met en place des actions permettant de favoriser l'insertion sociale et professionnelle des jeunes issus de quartiers prioritaires de la politique de la ville (QPV), en participant activement à leur développement personnel. Grâce au contact quotidien avec les habitants, Sport dans la Ville a construit un projet pédagogique et éducatif innovant visant à fédérer les jeunes via la pratique sportive et ensuite, à les accompagner sur le chemin de la formation et de l'emploi pour rétablir l'égalité des chances. Afin d'accompagner les jeunes dans la durée, Sport dans la Ville a créé différents programmes au sein de ses **53 centres sportifs** présents dans **4 régions** : Hauts-de-France, Île-de-France, Auvergne-Rhône-Alpes et région SUD. Plusieurs programmes bénéficient à **8 500 jeunes** en fonction de leur âge et de leur profil :

— UN PROGRAMME SPORTIF ET PÉDAGOGIQUE

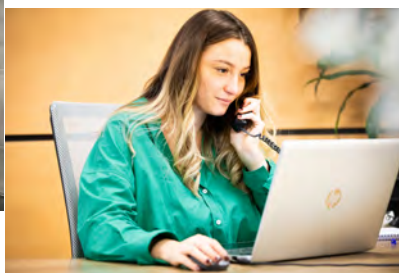
Tous les jeunes de 6 à 25 ans ont l'opportunité de pratiquer de manière hebdomadaire et gratuite une activité sportive, encadrée par des éducateurs diplômés. Ces séances permettent aux jeunes de l'association d'intégrer des valeurs telles que le respect, l'esprit d'équipe et la confiance en soi.

— UN PROGRAMME DE DÉCOUVERTE

Afin de récompenser les jeunes de Sport dans la Ville qui s'illustrent par leur engagement et la qualité de leur comportement, des sorties culturelles et sportives, des camps de vacances et des séjours à l'étranger sont proposés. Ce programme offre aux jeunes une opportunité unique d'ouverture et de développement personnel.

— UN PROGRAMME D'INSERTION : JOB DANS LA VILLE

Le programme Job dans la Ville favorise l'orientation, la formation et l'insertion professionnelle des jeunes dès l'âge de 14 ans. Le but de ce programme est que chaque jeune détermine son projet professionnel et accède à des expériences concrètes en entreprise dans sa filière d'orientation, avec pour objectif de décrocher un emploi stable.



— UN PROGRAMME DÉDIÉ AUX JEUNES FILLES : L DANS LA VILLE

L dans la Ville est un programme transversal visant à offrir aux jeunes filles issues des quartiers prioritaires les mêmes chances de réussite que celles proposées aux garçons dans le cadre de nos différents programmes d'accompagnement du sport à l'emploi.



— UN PROGRAMME D'AIDE À LA CRÉATION D'ENTREPRISES : ENTREPRENEURS DANS LA VILLE

Fruit d'un partenariat avec l'**emlyon Business School**, il a permis depuis son lancement en 2007 la création de :

310
entreprises

570
emplois

510
entrepreneurs ont été accompagnés
sur **5 régions** françaises.

Sport dans la Ville connaît une croissance importante et régulière depuis sa création, nourrie par son développement en Île-de-France (depuis 2012), dans les Hauts-de-France (depuis 2017) et en région marseillaise depuis 2019.

Le plan de développement de Sport dans la ville est inscrit dans le projet d'**Héritage Social et Sociétal de Paris 2024**. A ce titre l'association s'est engagée d'ici les Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024, à ouvrir 5 nouveaux centres sportifs par an et à construire un campus en Île-de-France (dans le 93). L'ouverture de ces centres permettrait à Sport dans la Ville de toucher plus de jeunes issus de quartiers prioritaires de la ville, et d'agir en faveur de leur insertion professionnelle.

2.

PRÉSENTATION DU PARCOURS **AMBITIONS NUMÉRIQUES**



LE PARCOURS « AMBITIONS NUMÉRIQUES »

Depuis deux ans, Sport dans la Ville s'est adapté au contexte sanitaire et à la crise économique qui en découle, et qui a renforcé les inégalités sociales et les difficultés d'insertion pour les jeunes issus des Quartiers Prioritaires. La crise sanitaire a levé le voile sur **les inégalités liées au numérique** au sein de la population française, non seulement quant à l'accès au réseau internet et aux équipements informatiques, mais aussi quant aux disparités qui existent dans les usages et les savoir-faire informatiques. Fort de son expérience de terrain et d'accompagnement des jeunes dans leur orientation sociale et professionnelle, Sport dans la Ville s'est mobilisé durant toute la période en déployant de nouvelles actions pour garder le lien avec les jeunes et les familles, en distribuant des ordinateurs aux jeunes, en les accompagnant sur leurs recherches d'emplois et de formations en ligne, leur permettant ainsi de continuer à construire leurs parcours professionnels.

En septembre 2021, l'association a structuré un parcours dédié : « Ambitions Numériques ». Visant à faire découvrir aux jeunes issus des quartiers défavorisés les enjeux du numérique, ce parcours développe leurs compétences et **leur donne accès aux opportunités et aux emplois du secteur**. Véritable sujet transversal à toutes nos actions pour toutes les tranches d'âge, il concerne l'ensemble des jeunes que nous accompagnons. Répondant aux problématiques de pénurie de talents du secteur du numérique mais aussi à celles d'inclusion dans les entreprises (de jeunes issus de la diversité mais également de jeunes filles), ce parcours vise à propulser 150 jeunes de Sport dans la Ville dans une filière numérique d'ici 2024.

L'Association est au contact direct des jeunes qu'elle accompagne grâce aux éducateurs et aux responsables Insertion présents sur les terrains toutes les semaines. Les ateliers numériques s'organisent souvent directement après les séances de sport et touchent un maximum de jeunes.



3 ÉTAPES CLÉS

L'Association est au contact direct des jeunes qu'elle accompagne grâce aux éducateurs et aux responsables Insertion présents sur les terrains toutes les semaines. Les ateliers numériques s'organisent souvent directement après les séances de sport et touchent un maximum de jeunes.

Le parcours se décompose en **3 axes d'accompagnement** : la citoyenneté numérique, l'éducation numérique et l'accès à l'emploi dans ce secteur.

1. Le premier volet de **citoyenneté numérique** a pour objectif de fournir des clés de compréhension sur ce qui se passe dans la **société numérique** aux jeunes dès l'âge de 6 ans. L'objectif est qu'ils puissent devenir des **citoyens éclairés et avisés** sur ces enjeux. Pour cela, l'association organise des actions autour des thématiques relatives à leur quotidien (réseaux sociaux, jeux vidéo, identité numérique...).
2. La seconde étape du parcours est celle de **l'éducation numérique**. Les objectifs sont de développer des **compétences numériques indispensables** dans le monde professionnel (digital et soft skills) et de découvrir les métiers du secteur pour s'orienter vers ces filières.
3. La dernière phase du projet concerne **la médiation et l'acculturation numérique** avec un accompagnement plus poussé vers des formations du numérique et une insertion sur ces métiers. Faire profiter les jeunes de Sport dans la Ville d'opportunités d'emploi dans ce secteur est une de nos priorités ; les métiers du numérique représenteront 70% des nouveaux emplois d'ici 2030 (source Pôle Emploi).



L'association s'appuie également sur des **partenariats avec des experts et un réseau d'entreprises partenaires important** pour l'insertion des jeunes dans des formations ou des emplois du secteur digital. Véritables plus-values au projet, nos partenaires experts apportent un savoir-faire et une méthode de travail aux jeunes de Sport dans la Ville par la conduite de projets ludiques et enrichissants. Notre collaboration avec les acteurs de l'écosystème numérique comme La Grande Ecole du Numérique, Emmaüs Connect, Parallaxe 2050, Le Cube ou encore Evolukid permet à nos jeunes d'accéder à des ateliers riches de sens et diversifiées. Les liens que nous avons avec les entreprises partenaires du parcours (SAP, Vivendi, Salesforce, Google) permettent aux jeunes de découvrir le monde du numérique via des visites d'entreprises, des rencontres ou parrainages avec des acteurs de la tech mais aussi des opportunités RH (stage de découverte, alternance, CDD, CDI...).



Notre association porte également deux projets innovants ; un atelier numérique itinérant au sein du « Digi'Bus » et une immersion dans les nouvelles technologies avec le « Digicamp ».

L'association met en place des **ateliers numériques itinérants** dans le **Digi'Bus**, bus aménagé et équipé au service du numérique et de l'orientation des jeunes issus de quartiers prioritaires.

Les objectifs pour les jeunes sont la découverte des métiers du numérique, la démystification des compétences techniques (programmation, création en réalité virtuelle, design...) et le développement des compétences transverses (travail en équipe, organisation, communication...). 4 villes sont concernées par ce dispositif en 2022 : Bobigny, Bondy, Drancy et Saint-Denis et 160 jeunes âgés de 9 à 16 ans ont la chance de découvrir le Digi'bus. Dans une approche ludique et participative, les ateliers conduits « jeux vidéo » et « réseaux sociaux » ont permis aux jeunes de passer de l'autre côté de la manette pour créer leur jeu vidéo et déceler les secrets des influenceurs pour créer leurs propres contenus sur les réseaux sociaux. À la fin de chaque mois, un goûter de clôture du projet est organisé avec les jeunes et les familles pour sensibiliser adultes et enfants sur les sujets du numérique.

Le projet **Digicamp**, en partenariat avec plusieurs acteurs du numérique a pour objectif d'immerger les jeunes dans le monde du numérique, de leur faire découvrir le fonctionnement des technologies et de mettre en pratique ce qu'ils ont appris via le prototypage d'un projet digital. En 3 ans d'existence, ce projet soutenu par nos partenaires mécènes a accompagné plus de 60 jeunes d'Île de France et d'Auvergne Rhône Alpes. D'octobre à juin, ce projet rassemble 30 jeunes âgés de 14 à 18 ans tous les ans autour de la découverte du numérique et de ses métiers. Une nouvelle promotion a été lancée en janvier 2022 et un projet de déploiement de Digicamp est en cours dans les Hauts-de-France.