



UNION EUROPÉENNE



**RÉGION
PROVENCE
ALPES
CÔTE D'AZUR**



FICHE OPÉRATION CRP INTERFONDS FEDER – FSE

Fonds :	Fonds social européen
N° opération :	PA0027877
Bénéficiaire :	82422814200496 Agence nationale pour la Formation Professionnelle des Adultes
Action en cours :	En attente comité décisionnel
État opération :	Présenté en comité décisionnel
Version de l'opération :	2

IDENTIFICATION DES BENEFICIAIRES

Chef de file / Bénéficiaire Ultime / Personne Morale	
N° SIRET :	82422814200496
Raison sociale :	Agence nationale pour la Formation Professionnelle des Adultes
Adresse :	13008 MARSEILLE



RATTACHEMENT AU PROGRAMME

Codification principale	
Fonds :	Fonds social européen
Programme :	Programme Opérationnel FEDER-FSE Provence Alpes Côte d'Azur 2014-2020
Codification :	AP05 - Axe prioritaire : Investir dans les compétences, l'éducation, la formation, tout au long de la vie / OT10 - Objectif thématique : Investir dans l'éducation, la formation et la formation professionnelle pour l'acquisition de compétences et l'apprentissage tout au long de la vie / PI10iii - Priorité d'investissement : Une meilleure égalité d'accès à l'apprentissage tout au long de la vie pour toutes les catégories d'âges dans un cadre formel, non formel ou informel, la mise à niveau des savoirs, des aptitudes et des compétences de la main- d'oeuvre et la promotion de parcours d'apprentissage souples passant notamment par une orientation professionnelle et la validation des compétences acquises / AP05-OT10-PI10iii-OS5c - Objectif spécifique : Augmenter l'accès des jeunes ayant le moins d'opportunité et des publics sous-main de justice dans les actions d'accompagnement, d'orientation et de formation

DESCRIPTION

Intitulé de l'opération	Au service de l'inclusion
Appartenance à un groupe d'opération :	Non

Localisation de l'opération	
Description :	AFPA GAP
Adresse :	- Adresse :

Appel à projet	
Date limite de remise de dossier	15/07/2020
Référence de l'appel à projet	N° :AP-2020-FSE-PI10iii : Augmenter l'accès des jeunes ayant le moi./.

Liste des comités				
Libellé	Type	Nature	Date	Avis
Comité régional de programmation en consultation écrite du 22 juillet 2021	Décisionnel	Dématérialisé	22/07/2021	Accepté
Comité régional de programmation en consultation écrite du 25 février 2022	Décisionnel	Dématérialisé	25/02/2022	



Description de l'opération

L'Ecole de la deuxième chance des Hautes Alpes souhaite mettre en place un projet s'appuyant sur le e-sport et le sport, à destination des jeunes de 16 à 25 ans.

Ces jeunes souvent hardcore gamer (joueur passionné de jeux vidéo), en décrochage scolaire, éloignés des règles et des principes de la vie en société et par là même éloignés de l'emploi, ne pratiquent pas de sport.

Vouloir les faire décrocher des jeux vidéo est utopiste : ne vaudrait-il pas mieux utiliser certains jeux vidéo de sport, pour développer de l'activité en commun dans une game room, et lier cette activité à du sport en pleine nature alpine ?

Nos jeunes de l'E2C des Hautes Alpes ont pour la plupart une histoire familiale douloureuse qui entrave leur progression vers une autonomie heurtée, avec notamment une immaturité affective importante et des troubles de l'attachement récurrents qui entravent également leur construction individuelle et sociale.

Les jeunes de l'E2C des Hautes Alpes ont besoin d'un détour comme le e-sport et le sport pour se voir, s'inventer et se construire autrement. Cette démarche additionnelle aux actions d'accompagnement déjà réalisées à l'E2C permettrait d'accélérer l'insertion de nos jeunes.

Le projet repose sur l'organisation d'une pratique e-sport, portée par l'équipe de l'E2C des Hautes Alpes, corrélée à une condition sine qua non de la pratique sportive en extérieur.

De par sa nature même, le sport implique la participation. C'est un vecteur tout à la fois d'inclusion, de responsabilité, de citoyenneté et de construction de soi.

Le sport est également un élément de bien-être qui permet de se sentir bien dans sa peau.

Le sport permet aussi de gagner en confiance et permet par là même de mieux appréhender les entretiens de recrutement.

Bien plus qu'un simple support d'activités récréatives, c'est un espace où l'on acquiert des valeurs, de la discipline, le sens de l'effort, la coopération, la confiance. C'est un cadre où l'on apprend à se socialiser, à exister avec, par et pour les autres. C'est aussi, parfois, un espace de dégagement nécessaire pour « inverser la vapeur », s'inscrire dans une nouvelle dynamique pour aller chercher sa place au sein de notre société.

Objectifs recherchés :

Si l'objectif in fine visé dans ce projet est l'insertion sociale, citoyenne et professionnelle durable des jeunes reçus, l'eSport et le sport sont posés ici comme portails d'entrées et comme des supports, possibles, vecteurs de réussite.

Le sport et l'eSport ont en commun l'idée de performer.

Ils sont aussi complémentaires

- pour combattre les clichés du joueur "geek boutonnable asocial" : sortir de la position assise devant un écran pour activer la circulation sanguine et les muscles du corps pour se "mettre en mouvement".

- pour faciliter la cohésion d'équipe : l'activité sportive, surtout dans un sport collectif permet de restaurer un lien social avec les coéquipiers. Les e-joueurs ayant tendance à s'isoler gagnent en confiance et en facilité de communication.

Le gaming a ses bienfaits ; selon les jeux, pourront se développer : l'aptitude à la lecture (instructions et scénarii), la meilleure coordination motrice (coordination œil-main par exemple, réflexes moteur et compétences spatiales), l'efficacité de gestion des ressources (analyse et gestion de situation de crise), la pensée critique et des capacités d'improvisation (jeux d'aventure), l'élaboration de stratégie (seul ou avec d'autres), le self control.

Pratiquée en complément de l'e-Sport, l'activité sportive est particulièrement bénéfique, pour le corps bien sûr, mais pas seulement. La pratique du sport est excellente pour aborder les notions de persévérance et de dépassement des objectifs.

Le sport est reconnu en tant que facteur d'insertion et d'intégration sociale et les pratiques sportives sont des supports essentiels de la vie sociale, source d'engagement et d'épanouissement personnel



Le sport est une pratique sociale et culturelle qui peut - avec un certain nombre de conditions - apporter une plus value à un projet plus global centré sur l'individu.

IMMERSIVE(S) SPORT(S) E2C prend la forme d'un accompagnement singulier, catalyseur de l'acquisition de soft skills dans le parcours d'insertion des jeunes.

Résultats escomptés (cible visée)

Résultats quantitatifs attendus

L'objectif est d'accueillir 62 jeunes "ayant le moins d'opportunité" [en 2020, en entrées et sorties séquencées.]

Le rapport de jeunes hommes et de jeunes femmes doit tendre vers la parité. Il ne saurait être inférieur à 30%.

Pour l'origine géographique des jeunes : 25 % devraient provenir de Zones de Revitalisation Rurale (ZRR)

La proportion de publics sous mains de justice serait au moins de 10%.

Nous plaçons la barre des objectifs de sortie positives (entrée en emploi, en alternance ou en formation qualifiante) à minima à 40 % pour cette année 2020.

Résultats qualitatifs attendus

Du point de vue du projet :

- Développer des partenariats locaux inexistants [Réseau]
- Mettre en œuvre des séquences pédagogiques avec l'appui de l'eSport et du sport [Capitalisation]
- Favoriser l'adhésion des jeunes à des associations locales (culturelles, de sports, d'eSport...) [Inscription dans la vie sociale]

Du point de vue du participant :

- Utiliser sa passion pour apprendre
- S'engager dans un projet
- Découvrir de nouveaux métiers
- Se confronter au monde du travail (alternance en entreprise)
- Construire un parcours d'insertion viable

Suite à la demande d'avenant et à l'ajout d'une année supplémentaire, la valeur de l'indicateur cible CO 09 passe de 85 (comme prévu à l'instruction) à 90

Calendrier et phasage de l'opération :

Période prévisionnelle d'exécution	Début : 01/01/2020	Fin : 31/12/2022
Ce projet se déroule conjointement au programme d'exécution de l'Ecole de la Deuxième Chance du Département des Hautes-Alpes auquel il est intégré sur 2020; Le porteur a changé la durée du projet suite aux échanges avec le SI.		
Suite à la demande d'avenant une année d'exécution physique a été ajoutée au plan de financement. Les nouvelles dates d'exécution physiques sont du 01/01/2020 au 31/12/2022. L'exécution financière est du 01/01/2020 au 28/02/2023		

DEPENSES ET RESSOURCES

Postes de dépense

Type d'assujettissement	TTC
Type d'échéancier	Pas d'échéancier



Détails des postes de dépense			
Catégorie de dépense	Direct/Indirect	Fonctionnement/ Investissement	Montant (TTC)
Dépenses de personnel	Direct	Fonctionnement	909 321,23 €
Frais de personnel			
Dépenses indirectes sous forme de coûts simplifiés	Indirect	Fonctionnement	363 728,50 €
Forfait 40 %			
Total :			1 273 049,73 €

Ressources	
Les co-financeurs sollicités couvrent-ils la même période d'exécution et la même assiette de dépenses éligibles ?	Non
Le porteur a-t-il sollicité une avance pour le fond européen ?	Oui



<i>Détails des ressources</i>								
Financier	Partenaire	Imputation	Régime d'aide	Taux(%)	Montant (€ HT)	Montant réalisé	Montant retenu	Taux d'avancement
REGION	Provence-Alpes-Côte d'Azur		Auc / Aucun régime d'aide	30,90	393 347,09			
ETAT	Travail, emploi et dialogue social		Auc / Aucun régime d'aide	26,64	339 079,13			
DEPARTEMENT	Hautes-Alpes		Auc / Aucun régime d'aide	0,39	5 000,00			
UNION EUROPEENNE	Fonds social européen		2012/21/UE Décision d'exemption SIEG n°2012/21/UE notifiée sous le numéro C (2011) 9380	38,10	485 027,51			
Total co-financier				96,03	1 222 453,73	0,00	0,00	0,00
Bénéficiaire				3,97	50 596,00			
COUT TOTAL ELIGIBLE				100,00	1 273 049,73	0,00	0,00	0,00



INSTRUCTION

Service instructeur :	Service FSE	Avis du service instructeur :	Favorable
------------------------------	-------------	--------------------------------------	-----------

Motivation du service instructeur :

L'opération s'inscrit :
dans l'axe prioritaire 5 du Programme Opérationnel FEDER FSE Provence Alpes Côte d'Azur 2014 2020, PI10 iii « investir
dans l'Objectif Thématique n°10 « Investir dans l'éducation, les compétences et la formation tout au long de la vie »
Priorité d'Investissement 10.3 « Une meilleure égalité d'accès à l'apprentissage tout au long de la vie pour toutes les
catégories d'âges dans un cadre formel, non formel ou informel, la mise à niveau des savoirs, des aptitudes et des
compétences
de la main d'oeuvre et la promotion de parcours d'apprentissage souples passant notamment par une orientation
professionnelle et la validation des compétences acquises."
Et est éligible à l'Appel à Propositions P 2020 FSE OS5C
De plus, l'opération a obtenu une note globale de 12.5/20 sans note éliminatoire
SYNTHESE :
L'opération éligible au PO, à l'appel, et qui obtient une note de 12.5/20 sans aucune note.