

Rapport de discussion n°

**Sujet : Provoquer des vocations et des compétences dès le plus jeune âge**

|  |
| --- |
|  |

Les 3 verbes de la discussion

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Initier/ Semer la graine** | **Vulgariser et Susciter des rencontres** | **Viser le long terme – créer un cercle vertueux** |

|  |  |
| --- | --- |
| Initiateur – Initiatrice du sujet | Séverine MERCIER - LDIGITAL |

|  |  |
| --- | --- |
| Participants de la discussion | Anastasia – SIGNES et FORMATIONS  Caroline -Cabinet Merlin  Jeanne, Baptiste et Raphaële – MEDEF  Brice  Damien  Xavier  Carmen – WEB FORCE 3  Laêtitia – Wild Code School |

Discussions / Éléments importants :

|  |
| --- |
| **Une méconnaissance des métiers, des filières, dont le numérique, par les enfants et les adultes accompagnants.**  **Un véritable besoin de commencer tôt la déconstruction des idées réçues et la prise de conscience de métiers et des compétences à développer (tant technique que soft skills)**  **Nos solutions :**  **Semer la graine :** initier la découverte, l’envie, la curiosité, avec une présentation des métiers, mais SURTOUT une approche par les compétences  **Orienter :** Présenter les opportunités de l’alternance rapidement, des voies professionnelles  **Vulgariser :** un véritable enjeu de rendre accessible les métiers du numérique à tous et à toutes, jeunes comme adultes ( Famille/ Parents, Conseillers d’orientations, etc.) qui peuvent être de vrais freins vers certaines filières.  **Susciter les rencontres, entre les jeunes et les entreprises** : journées de découverte, mentorat, Stage de 3ème, lycée et autres, Escape Game, Alternance  **Viser le long terme :** Créer un cercle vertueux entre jeunes et entreprises : le jeune d’aujourd’hui est votre collaborateur de demain.  **Tordre le cou aux stéréotypes et aider à dépasser les freins** |

|  |  |
| --- | --- |
| Quelles ressources  pour nourrir la discussion ?  (livres, sites internet, articles, …) | * Actions « Ecoles/ entreprises » sur les 4è/3è, par le MEDEF * Caravanes des métiers – événements de rencontres jeunes/ entreprises – MEDEF * Boîte à outils pour faciliter les stages de 3ème, grâce à DIGITAL LEAGUE et ADIRA, MEDEF avec jeux snapchat et escape game * Orientation 3.0 : LDIGITAL/ Digital League et les écoles du numérique * Etude Epitech * Etude Gender Scan |

Proposition d’action :

|  |
| --- |
| **Faire vraiment se rencontrer les 2 mondes : les jeunes/ formation et les entreprises.**  **Cf. nos propositions d’actions ci-dessus :**  **En synthèse :**   * **Une plus forte proximité entre le monde éducation et le marché** * **Faciliter les stages, les alternances, les rencontres** * **Nécessité de mettre en place un cercle vertueux pour répondre au besoin du secteur : il faut créer un vivier de futurs talents à la source.** |



