

LE RETRO GAMING AU SERVICE DE L'ORIENTATION PROFESSIONNELLE

Bilan final de l'action

- Rendre accessible et attractif l'accès à la formation grâce à la mobilisation de tiers lieux



Retour sur 2 années de mobilisation – 3 actions

Travailler au sein d'un groupe sur la création d'un objet physique tout en luttant contre l'illectronisme

Découvrir et accéder à des nouvelles pratiques et des informations sur les formations en lien avec des métiers porteurs

Encourager le retour vers l'apprentissage de publics « fragiles » et éviter les situations d'isolement

Schéma initial de mise en œuvre



6 semaines de mobilisation : 2 jours obligatoires / semaine (14 heures) + jours libre accès au projet et tiers lieux

Retour sur le réalisé et le projet



La préparation de l'action

4 comités de pilotage: se mettre d'accord sur les lieux

4 réunions de travail entre partenaires: concevoir le plan de mobilisation / communication – organisation calendaire – réflexion sur les techniques utilisées

Echanges fréquents téléphoniques / réseaux sociaux / mail

Fonctionnement du consortium:

Kelje production chef de file

Elaboration de conventions de partenariat technique / financières

Evolution de la composition du consortium:

Pas d'évolution, travail très étroit avec les prescripteurs mais pas d'intégration au consortium

Evolution des financements:

Recherche de co-financeurs de l'action:

- Région Bourgogne
- Franche Comté
- SGAR

Les publics mobilisés

Action 1		Action 2		Action 3	
Nicolas Caillot	FT	Dorian Debatty	RSA	Rodriguez Mangué Esperanza	DAQ 2.0
Renon Steeven	ML	Mickael Loisy	RSA	Yves Inrep	FT
Renon Matteo	ML	Donadieu Robin	RSA	Chandless Moana	RSA
Limier Marie	RSA	Camille Noir	RSA	Ferreira Yoann	FT
Navetat Sébastien	RSA	Boudier Dorine	DAQ 2.0	Canry Amael	ML
Apallaro Hugo	ML	El Yahyaoui Abderrahman	DAQ 2.0	Bar Matthieu	ML
Fehlmann Mickael	DAQ 2.0	Djamal Mohamad	DAQ 2.0	Vincent Marc Alexandre	ML
Nivot Guillaume	DAQ 2.0	Correia Jordan	DAQ 2.0	Garcia Enzo	ML
Verdenet Mickael	DAQ 2.0	Falvai Yannick	DAQ 2.0	Jean Pierre Bourge	FT
		Nguyen Ilyas	FT		
		Maxime Ravelle Chapuis	ML		

9 inscrits

11 inscrits

9 inscrits

Les 3 tiers- lieux de réalisation des actions

FABLAB Syntaxe Erreur 2.0 – Gueugnon:

Espace accessible à tout public, développement d'ateliers multimédia



Espace de coworking LOCOW – Macon:

Espace accessible à tout entrepreneur, mise à disposition de bureaux et matériel dédié au développement d'activités tertiaires



A l'origine le cyberspace de la communauté de communes – Cluny:



Club house Foot Clunisois – Cluny:

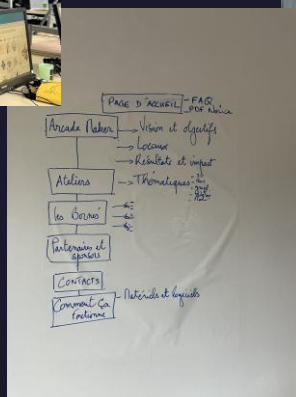
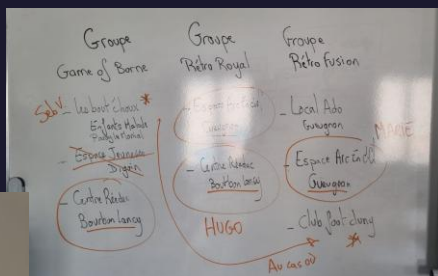
Tiers lieu intergénérationnel en émergence, mise à disposition des infrastructures et matériel pour des rencontres associatives



La construction des bornes

Et adaptation du planning

De 6 semaines initiales nous avons opté pour 4 à 5 semaines de mobilisation avec 2 à 3 jours de présence pour les participants



Création
trinômes /
quadrinômes

Travail sur
l'architecture
du site

Réflexion sur
le don des
bornes

Travail sur
les plans /
découpe

Travail sur le
graphisme
des bornes

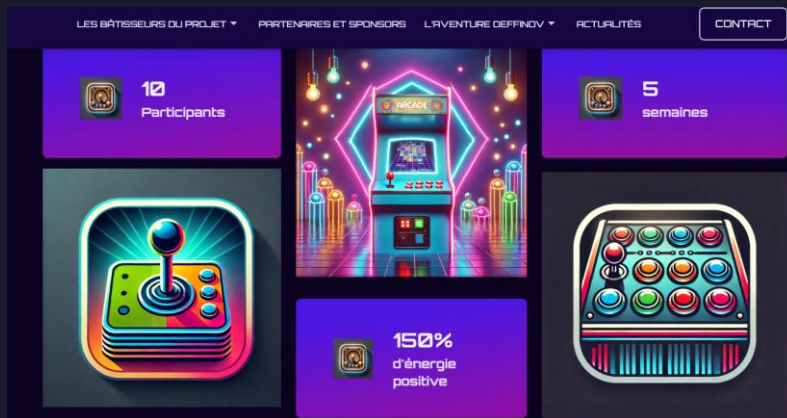
Electronique
et
assemblage

Intégration
de jeux,
configuration

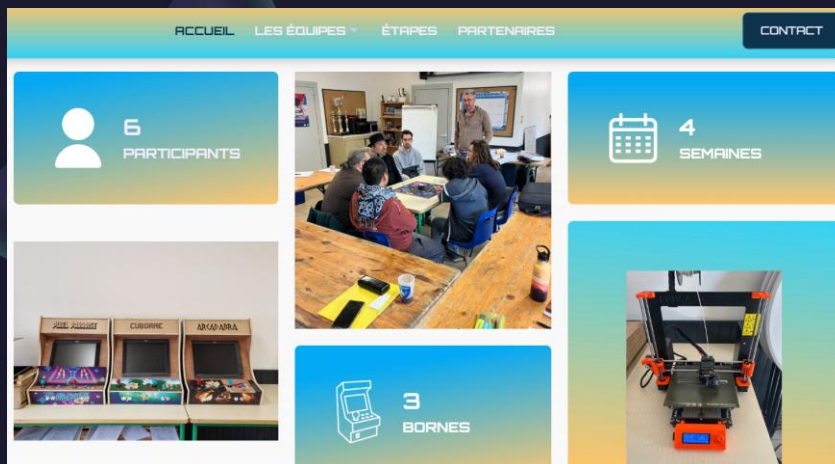
La création des sites internet

Un outil indispensable pour le développement de « l'image numérique » des participants – sorte de carte de visite professionnelle pour présenter l'action

<https://retrogaming.trafic-influence.net/>



<https://retrogaming.cluny.trafic-influence.net/>



<https://retrogaming.macon.trafic-influence.net/>



La remise des bornes

- Centre social Arc En ciel Gueugnon
- Centre de rééducation de Bourbon Lancy
- Foyer du Club de Foot Cluny

- La sauvegarde 71
- La MJC l'Hérítan
- La maison des adolescents 71

- Collège Pierre Paul Prud'homme
- Centre animation loisirs La marelle
- Pole Social de Cluny

Suivi post action

Action 1: Gueugnon		Action 2: Macon		Action 3: Cluny	
Nicolas Caillot (en activité free lance en communication pour une entreprise de rénovation énergétique)	FT	Dorian Debatty	RSA	Rodriguez Mangué Esperanza (recherche emploi / pas de formation)	DAQ 2.0
Renon Steeven (en service civique à la ML)	ML	Mickael Loisy	RSA	Yves Inrep (recherche emploi / pas de formation)	FT
Renon Matteo (en emploi dans un magasin)	ML	Donadieu Robin	RSA	Chandless Moana	RSA
Limier Marie (recherche d'emploi / pas de formation – aimerait faire formation en codage)	RSA	Camille Noir (emploi d'insertion ressourcerie tournus, entretien espaces verts)	RSA	Ferreira Yoann (abandon action)	FT
Navetat Sébastien	RSA	Boudier Dorine	DAQ 2.0	Canry Amael	ML
Apallaro Hugo (abandon action mi parcours)	ML	El Yahyaoui Abderrahman	DAQ 2.0	Bar Matthieu (en formation ELS et a créé sa micro entreprise sur la création de contenu internet)	ML
Fehlmann Mickael (intéressé par une formation en soudure)	DAQ 2.0	Djamal Mohamad	DAQ 2.0	Vincent Marc Alexandre	ML
Nivot Guillaume (recherche emploi / en attente formation développeur web)	DAQ 2.0	Correia Jordan	DAQ 2.0	Garcia Enzo	ML
Verdenet Mickael (recherche emploi / pas de formation)	DAQ 2.0	Falvai Yannick (piste emploi pour chauffeur déchéterie)	DAQ 2.0	Jean Pierre Bourge (recherche emploi / pas de formation)	FT
		Nguyen Ilyas (en formation technicien assistance informatique)	FT		
		Maxime Ravelle Chapuis	ML		



> Lire le journal

LE JOURNAL
de Saône-et-Loire

S'ABONNER

→ Se connecter

Gueugnon

Pourquoi ces demandeurs d'emploi ont-ils créé des bornes d'arcade ?

Durant cinq semaines, huit demandeurs d'emploi ont construit des objets de "retrogaming" afin de gagner en compétences de façon ludique. En tant que tiers lieu, l'association gueugnonnaise Syntaxe Erreur 2.0 les a accueillis sous l'égide de la société Kelje production.

Fanny Guiné – 12 oct. 2024 à 17:42 | mis à jour le 12 oct. 2024 à 17:50 – Temps de lecture : 2 min



Le projet en vidéo:

https://youtu.be/Oz7BwRq6J30?si=a6Y7SohhG_yFKQ4U

COMMUNICATION PRESSE

Mâcon

Ils découvrent de nouveaux métiers en assemblant des bornes de jeux d'arcade

Dans le cadre d'une action de sensibilisation des métiers en tension, douze demandeurs d'emploi du Mâconnais ont relevé le défi d'assembler des bornes de jeux d'arcade. Celles-ci ont été offertes à trois structures.

Cristian Todea (CLP) - Aujourd'hui à 11:45 - Temps de lecture : 2 min



Les participants au projet ont expliqué aux bénéficiaires des bornes leur fonctionnement. Photo Cristian Todea

Une action inédite s'est déroulée à Mâcon ces derniers mois pour faire découvrir des métiers en tension à des personnes en cours d'insertion professionnelle. Ainsi douze demandeurs d'emploi, âgés de 17 à 53 ans, ont appris à assembler des bornes d'arcade – ces jeux vidéo que l'on retrouve généralement dans des établissements publics – et à réaliser un site internet où ils ont présenté leur expérience personnelle dans le cadre de ce projet. Ce projet a été imaginé par Kelje Production, une entreprise du Nord, spécialisée en jeux de formation, en partenariat avec le centre d'affaires Locow de Mâcon, l'association Syntaxe Erreur de Gueugnon et l'agence digitale Trafic d'influence, avec le financement de l'État dans le cadre du programme Deffinov.



La remise des bornes a été faite à l'espace de coworking Locow où ont été assemblées. Photo Cristian Todea

Transmettre des compétences et créer du lien

« Pendant cinq semaines, les 12 participants ont appris des éléments d'informatique, de graphisme, le découpage laser, etc. Le but était de leur transmettre des compétences techniques de base, les sensibiliser à des métiers en tension, mais aussi de les faire sortir de chez eux, les faire rencontrer d'autres personnes, créer du lien », explique Sébastien Voet, de Kelje Production. Les participants sont des bénéficiaires RSA, suivis par la Mission locale ou autres dispositifs d'accompagnement pour la réinsertion et la reconversion professionnelle.



Cluny

La borne d'arcade Cuborne plaît beaucoup aux enfants du Centre social

Martine Magnon (CLP) - 01 août 2025 à 13:42 - Temps de lecture : 1 min



La borne plaît aux enfants du Centre social. Cette borne d'arcade a été réalisée par des demandeurs d'emploi qui, grâce à cet exercice ont pu souvent découvrir leur voie d'activités futures. Photo Martine Magnon

COMMUNICATION PRESSE



LIVRET INDIVIDUEL DES PARTICIPANTS

LE RETROGAMING AU SERVICE DE L'INSERTION PROFESSIONNELLE
« DÉCOUVRIR LES MÉTIERS EN TENSION »

Bilan

Mes points forts

- imaginatif
- audaceux
- passionné
- intègre

Mes points faibles

- dispersé
- impatient
- ébaudih

Mes points à améliorer

- maître de soi
- méthodique
- consciencieux

Mes idées de projets professionnels

Liste des projets professionnels envisagés

- travailler dans le domaine de l'enseignement publicitaire (vinyes ou autres...)

Pour chaque projet remplir le tableau

Éléments positifs pour ce projet	Éléments négatifs pour ce projet
- imaginatif - création - passionné	- influençable - responsable - maître de soi

LE RETROGAMING AU SERVICE DE L'INSERTION PROFESSIONNELLE
« DÉCOUVRIR LES MÉTIERS EN TENSION »

Les phases de réflexion de mon projet :
Dans ces quelques pages, n'hésitez pas à poser vos réflexions, vos idées... ce livret est le votre et surtout vous permet d'avancer pas à pas

Qui suis-je ?
1. Mon regard sur les métiers

Lorsque j'étais jeune, qu'est-ce que je voulais faire comme métier ?

Lorsque que j'étais jeune, je voulais faire pilote de chasse (armé de l'air)

Au cours de ma vie personnelle ou professionnelle m'a-t-on conseillé un métier (collègues, amis, employeurs...), lequel ?

Oui on m'a conseillé en métier artistique tous styles... (dessinateur, sculpteur, peintre, autres...)

Aujourd'hui qu'est-ce qui m'attire le plus dans un métier ?

de me sentir à ma place, qui est des bonnes onde !! une atmosphère de travail agréable !!

Si je dois faire le point sur des « tâches » professionnelles qu'est-ce que je peux lister ?

Ce que je réussis à faire	Ce que j'aime faire
tous ce qui est Manuel	créé
et créatif	inventer

RETOUR SUR LES ATELIERS ET LEURS EVALUATIONS

Après chaque atelier (matin ou après-midi) remplissage d'une fiche d'évaluation par chaque participant

LES DIFFERENTES TYPES D'ATELIERS:

- Informatique générale
- Création de site internet
- Modélisation 3D
- Découpe laser
- Montage de borne
- Graphisme
- Découverte des métiers (jeu « la borne à emplois »)

 Le retrogaming au service de l'insertion professionnelle

Auto-évaluation de l'atelier du Matin – Après midi (barrer la mention inutile)

SUJET PRINCIPAL ABORDE :

Nom et Prénom du participant :

Entourez les mots qui expriment vos impressions sur ce temps d'atelier

<u>COMPLIQUE</u>	Gonflant !	bien
	MOYEN	UTILE
SUPER !!		
Intello...	Sans plus...	
Pas mal	Prise de tête	sympa
scolaire	concret	Nul !!

Pendant ce temps d'atelier vous avez vécu... :
(cocher la case qui vous semble la plus adaptée, sachant que 0=pas assez et 5=suffisamment)

J'étais intéressé pas les différentes mises en pratique	0	☐	☐	☐	☐	5
J'ai compris le formateur/trice	0	☐	☐	☐	☐	5
J'étais intéressé par le sujet	0	☐	☐	☐	☐	5
Je pense avoir certaines capacités sur ce sujet	0	☐	☐	☐	☐	5
Je pense aller plus loin dans ce sujet à titre personnel	0	☐	☐	☐	☐	5
Je pense rechercher une formation sur ce sujet	0	☐	☐	☐	☐	5

Vos remarques sur cette animation

.....



RETOUR GLOBAL SUR LES EVALUATIONS

"c'était sympa"

"très agréable et belle coopération en équipe"

"concret et bien expliqué"

"superbe après-midi"

"j'ai adoré je n'ai pas vu le temps passer"

"c'était super intéressant et cela nous a fait utiliser notre cerveau"

"c'était sympa à découvrir"

"c'était bien vu que je ne savais pas faire"

"j'adore le traitement de texte, moins me décrire"

"j'aime pas parler de moi"

"j'aime pas parler de moi"

