



# YOUTH VENTURE 4 EU

Youth building a new tomorrow: Promoting Inclusive,  
Sustainable and Digital Entrepreneurship through  
e-Gamification

[youthventure4.eu](http://youthventure4.eu)

## Enseigner l'entrepreneuriat aux jeunes : défis et opportunités



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or INJUVE. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

## OU NOUS SOMMES DANS LE PROJET

Notre partenariat a débuté en octobre dernier. Qu'avons-nous accompli jusqu'à présent ?

Dans ce nouveau numéro de notre magazine en ligne, nous vous présentons les dernières actualités du projet, en vous faisant part des avancées et des discussions qui ont eu lieu lors de notre dernière réunion transnationale en France, et en résumant nos résultats et nos réflexions à l'intention de tous ceux qui souhaitent encourager l'esprit d'entreprise chez les jeunes (âgés de 16 à 25 ans).

C'est parti !



### Table des matières

- Seconde réunion des partenaires
- Le travail mené jusqu'ici
- Six recommandations aux éducateurs pour enseigner l'entrepreneuriat aux jeunes

# SECONDE REUNION DES PARTENAIRES EN FRANCE



Les 20 et 21 mai, les partenaires du projet se sont réunis en France pour discuter du développement des ressources éducatives libres et de l'avancement général du projet.

La réunion s'est déroulée dans la région de Lille, dans le nord de la France. Plus précisément, nous nous sommes retrouvés à la Plaine Images, un pôle européen dédié aux industries créatives. Ce pôle, situé dans une ancienne usine textile, accueille une cinquantaine de projets entrepreneuriaux dans son programme d'incubation et d'accélération, 150 entreprises, 3 écoles professionnelles et supérieures et plus de 2000 professionnels des industries culturelles et créatives sur le campus. Leurs spécialités sont l'audiovisuel, les jeux vidéo, la musique et les technologies numériques.

Un environnement inspirant pour travailler sur l'entrepreneuriat !

## LE TRAVAIL REALISE JUSQU'ICI



Nous avons examiné le projet des 10 modules de formation, qui seront conçus comme des ressources pour permettre aux jeunes de 16 à 25 ans d'apprendre de manière autonome l'entrepreneuriat et les compétences essentielles.

Nous avons partagé les conclusions de nos séminaires locaux destinés aux acteurs locaux, organisés par chaque partenaire et qui ont rassemblé plus de 50 personnes.



Nous avons examiné le prototype du premier jeu et partagé nos visions pour les 3 jeux du projet lors d'un atelier.

Toutes les discussions ont abouti à une préoccupation majeure : comment pouvons-nous réellement garantir que nous répondons aux besoins de nos groupes cibles, principalement les jeunes, mais aussi leurs éducateurs ?





## SEIX RECOMMANDATIONS AUX EDUCATEURS POUR ENSEIGNER L'ENTREPRENEURIAT

- **Adaptez votre approche en fonction de votre public cible** et de ses modes d'apprentissage, en tenant compte de son âge, du contexte (en classe ou en autonomie), etc.
- Trouvez le juste équilibre : **associez les connaissances commerciales essentielles à des tâches pratiques** pour rendre l'entrepreneuriat plus concret.
- **Inspirez vos apprenants** en leur présentant des exemples d'entrepreneurs et faites-leur découvrir des histoires locales afin qu'ils se sentent plus proches de l'entrepreneuriat.
- **Utilisez la ludification et l'apprentissage par le jeu**, soit en créant des défis ou en gamifiant des tâches, soit en utilisant des jeux non éducatifs pour montrer à vos élèves les compétences qu'ils possèdent déjà. Pensez à Fortnite pour le travail d'équipe ou à Overcooked pour la communication et l'apprentissage par l'échec. Plus d'exemples sur : <https://www.gaming4skills.eu/>
- **Présentez à vos apprenants des opportunités de mentorat !** Mettez vos élèves en relation avec des mentors capables de leur apporter des connaissances concrètes et des conseils pour leur parcours entrepreneurial.
- **Découvrez les valeurs de vos élèves et ce qu'ils souhaitent changer dans le monde**, puis réfléchissez ensemble à la manière dont ils pourraient créer une nouvelle initiative pour avoir un impact sur les causes sociales, environnementales et numériques qui leur tiennent à cœur.

# A VENIR



Au cours des prochains mois, nous finaliserons nos 10 modules de formation sur l'entrepreneuriat et les compétences clés, et développerons les 3 jeux en ligne. 📝

Prochaine étape : notre 3e réunion à la Chambre de commerce de Francfort-sur-l'Oder (Allemagne) en octobre 2025 !

Rejoignez nos partenaires et abonnez-vous à leurs réseaux sociaux pour rester informé de notre phase de test début 2026 ! 🎓

Nous serions ravis de connaître votre avis sur nos créations lorsqu'elles seront disponibles. ❤️



[www.youthventure4.eu](http://www.youthventure4.eu)

## Partners



[www.camarazaragoza.com](http://www.camarazaragoza.com)



[www.rinova.co.uk](http://www.rinova.co.uk)



[www.ihk-projekt.de](http://www.ihk-projekt.de)



[www.yuzupulse.eu](http://www.yuzupulse.eu)



ETS

Centro Italiano Opere Femminili Salesiane  
Formazione Professionale

[www.ciofs-fp.org](http://www.ciofs-fp.org)



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or INJUVE. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.