



# YOUTH VENTURE 4 EU

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

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

## **L'apprentissage numérique et basé sur le défi pour enseigner l'entrepreneuriat Présentation du manuel**



**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

Nous approchons de la dernière ligne droite du projet YV4EU et nous nous sommes réunis pour la dernière fois en présentiel à la Chambre de commerce et d'industrie (IHK) de Brandebourg-Est (Allemagne).

Nos discussions ont principalement porté sur la finalisation de notre plateforme de REL, des modules de formation, des jeux en ligne et du manuel d'accompagnement prévu.

L'objectif du partenariat est de finaliser tous les produits prévus d'ici la fin de l'année 2025, afin que l'année 2026 puisse être consacrée à des activités approfondies de pilotage, de mise en œuvre, d'évaluation, de validation, de diffusion et d'exploitation.

**Le compte à rebours est lancé !**



### Table des matières

- Troisième réunion en Allemagne
- Finalisation des ressources éducatives libres

### Présentation du manuel

- L'apprentissage basé sur le défi

- A venir



N°4, Novembre 2025



YV4EU - Réunion de travail en présentiel

**28-29 octobre 2025**

**IHK-Projektgesellschaft Frankfurt Oder (Germany)**

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

En octobre 2025, tous les partenaires du projet se sont réunis à la Chambre de commerce de Francfort-sur-l'Oder. En tant que représentante des entreprises régionales, la Chambre de commerce s'inscrit depuis longtemps dans une tradition de soutien aux jeunes entrepreneurs.

Nos ateliers communs ont porté sur la discussion finale du manuel prévu ainsi que sur l'état d'avancement de la plateforme de ressources éducatives libres (REL), des modules de formation et des jeux en ligne. La gestion du projet, en particulier les thèmes de la diffusion, de la mise en œuvre et de la durabilité, a également été abordée.

## LE TRAVAIL REALISE JUSQU'ICI



La plateforme d'apprentissage est en ligne et propose toutes les capsules d'apprentissage et les mini-jeux. Les tests avec le public cible nous permettra d'améliorer les ressources.

Toutes les capsules ont été révisée dans le cadre d'un processus de révision par les pairs, et l'amélioration du contenu est finalisée.

Les mini-jeux 1 et 2 ont été testés et évalués par l'ensemble des partenaires, et sont actuellement en cours de finalisation. Le mini-jeu 3, intitulé « The Venture Game », a été sélectionné par les partenaires en vue de sa mise en œuvre.

Le manuel du projet, intitulé « Outils d'apprentissage basés sur des défis en ligne pour renforcer l'esprit d'entreprise », sera achevé prochainement, à l'issue d'un atelier fructueux réunissant tous les partenaires.



# Manuel : outils d'apprentissage par les défis en ligne pour renforcer l'esprit d'entreprise grâce à des pratiques inclusives, écologiques et numériques

Ce manuel intitulé « Outils d'apprentissage par défi numérique pour renforcer l'esprit d'entreprise fondé sur des pratiques inclusives, écologiques et numériques » s'adresse au personnel de l'enseignement et de la formation professionnels (enseignants, formateurs, conseillers), aux consultants en création d'entreprise, aux conseillers d'orientation professionnelle, aux chambres de commerce et à tous ceux qui soutiennent activement les start-ups et l'entrepreneuriat innovants fondés sur des pratiques inclusives, écologiques et numériques.

Ce manuel combine l'approche pédagogique de l'apprentissage par défi (CBL) avec les spécifications techniques et éditoriales innovantes des outils numériques de « YouthVenture4EU » afin de renforcer l'esprit d'entreprise fondé sur des pratiques inclusives, vertes et numériques.



L'apprentissage par les défis (CBL) est une approche efficace pour soutenir l'entrepreneuriat chez les jeunes, car elle permet aux élèves de passer de la théorie à la résolution de problèmes concrets, à la collaboration et à l'innovation. Voici comment cette approche soutient et renforce les jeunes entrepreneurs à différents niveaux :

- Développer des compétences entrepreneuriales clés
- Cultiver un état d'esprit entrepreneurial
- Relier l'apprentissage à un impact concret
- Construire des écosystèmes de soutien
- Stimuler l'action entrepreneuriale

*« Nous sommes entourés de défis : grands, petits, locaux, mondiaux, à court et à long terme. Certains, nous les choisissons ; d'autres, ce sont eux qui nous choisissent ; certains, nous les attendons avec impatience ; d'autres, nous les redoutons ; certains, nous les relevons ; d'autres, nous essayons de les ignorer. Il est essentiel de former une génération d'apprenants engagés, capables d'identifier les défis et d'élaborer des solutions innovantes et durables. »*

(Source : Nichols, M., Cator, K. et Torres, M. (2016) Guide de l'apprenant axé sur les défis

# L'APPRENTISSAGE PAR LES DÉFIS : DE L'ENSEIGNANT AU FACILITATEUR



Cet apprentissage par défi (CBL) est conçu pour être flexible, personnalisable et offrir de multiples points d'entrée.

Cette approche peut venir compléter les pratiques actuelles, servir de cadre à des événements de synthèse spécifiques au cours de l'année scolaire et constituer un cadre global pour la prise de décision et l'apprentissage.

Grâce au CBL, les écoles passent du statut de simples dépositaires d'informations à celui d'environnements créatifs où tous les apprenants peuvent acquérir des connaissances concrètes et aborder des problèmes du monde réel.

Les enseignants deviennent plus que de simples experts en information : ils deviennent des collaborateurs dans l'apprentissage qui tirent parti du potentiel des élèves, recherchent de nouvelles connaissances aux côtés des élèves et incarnent des habitudes mentales positives ainsi que de nouvelles façons de penser et d'apprendre.

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

## Enseignant traditionnel

- Constitue la principale source de connaissances.
- Se tient devant la classe et dirige l'enseignement.
- Oriente le parcours d'apprentissage et détermine ce que les élèves doivent savoir.
- Recourt à un enseignement magistral.
- Suit un programme prédéfini avec des critères clairs de « vrai » ou « faux ».
- Met l'accent sur la transmission des connaissances.

## Facilitateur CBL

- Joue le rôle de guide, de coach et de soutien.
- Aide les apprenants à explorer des défis concrets et à élaborer leurs propres solutions.
- Encourage l'autonomie, la curiosité et la créativité plutôt que de dispenser un contenu figé.
- Utilise un **apprentissage basé sur la curiosité et les défis**
- Encourage les apprenants à poser des questions et à **définir eux-mêmes le défi.**
- Met l'accent sur l'exploration, la pensée critique et la résolution de problèmes.

# A VENIR

## Welcome to the YouthVenture4EU Learning Platform



Here you'll find interactive resources to boost your sense of initiative and entrepreneurship: explore our 10 short training pills, play 3 digital games and discover how to turn your ideas into action.



### 1 WELCOME TO THE TRAINING PILLS

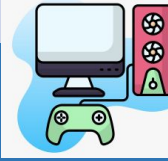


HOW TO USE THESE TRAINING PILLS ?

WHAT TO EXPECT ?



## Coach an entrepreneur!



- Révision du prototype des REL et contrôle qualité
- Finalisation des REL, des capsules pédagogiques et des jeux dans toutes les langues
- Contenu définitif du manuel
- Lancement des tests et de la validation auprès de 500 utilisateurs (mars 2026)
- Au moins trois publications par mois sur les réseaux sociaux par partenaire

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





[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.