Numéro 4, 22 septembre 2026

YOUTH VENTURE 4EU

Les jeunes construisent un nouvel avenir : promouvoir l'entrepreneuriat inclusif, durable et numérique grâce à la gamification en ligne

youthventure4.eu

CONÇU POUR DURER

Le plan de YouthVenture4EU pour l'avenir.

Quatre pays. Une stratégie commune. Voici comment nous assurons la pérennité des outils, des jeux et de la dynamique engagée.

Cámara Zaragoza
RINOVA innovar, crear & regenerar
IHK IHK-Projektgesellschaft mbH OSTBRANDENBURG
YuzuPulse
CIOFS-FP ETS Centro Italiano Opere Femminili Salesiane Formazione Professionale

Co-funded by the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou d'INJUVE. Ni l'Union européenne ni l'autorité de financement ne peuvent en être tenues pour responsables.

OÙ EN SOMMES-NOUS DANS LE PROJET

Du projet pilote à la mise en œuvre permanente

Nous avons passé ces dernières années à développer : dix modules de formation, trois jeux numériques, une plateforme complète de ressources éducatives libres (REL), un manuel de l'animateur et une méthodologie pour relier le tout. Vient maintenant le véritable défi : veiller à ce que tout cela ne tombe pas en désuétude dès la fin du financement.



Les cinq partenaires – CCIZ, Rinova, CIOFS-FP, YuzuPulse et IHK-PG – ont chacun rédigé leur propre plan national d'exploitation : une feuille de route décrivant comment ils continueront à utiliser, adapter et développer les ressources de YV4EU dans leur pays. Ce numéro rassemble les cinq partenaires pour la première fois.



Dans ce numéro

- Nos cinq résultats : ce qui va perdurer
- 4 pays, 5 guides pratiques
- Qui se joint à l'aventure ?
- Ce que nous mettons en jeu
- Le bilan honnête : ce qui fonctionne, ce qui ne fonctionne pas
- QUATRE CHOSES QUE NOUS NE LAISSERONS PAS TOMBER

LES RÉSULTATS QUI VONT PERSISTER

Tout ce qui fonctionne n'est pas forcément nouveau.

Trois de nos cinq résultats s'avèrent déjà, sans conteste, les plus utiles :

- **10 modules de formation** des leçons concises sur l'entrepreneuriat inclusif, écologique et numérique, mêlant études de cas, vidéos et quiz.
- **3 jeux numériques** des jeux de culture générale et narratifs qui transforment les thèmes liés à l'entrepreneuriat en divertissement plutôt qu'en devoirs.
- **La plateforme OER** regroupe tout au même endroit, accessible gratuitement à tous, que ce soit pour une exploration en solo ou dans le cadre d'une session guidée.

Sans oublier deux autres éléments indispensables à son bon fonctionnement : le guide de l'animateur et la méthodologie YV4EU, qui allie l'apprentissage par défi et l'appr



Et le meilleur dans tout ça ? Tout cela est gratuit, libre d'accès et déjà traduit en anglais, espagnol, italien, français et allemand. Pas de frais de licence. Pas de budget de traduction. Il suffit de l'adopter et de se lancer.

5 PAYS, 5 GUIDES PRATIQUES

Une même boîte à outils, cinq façons différentes de l'utiliser.

- **CCIZ, Espagne** **« Il suffit de l'intégrer »** La Chambre de commerce de Saragosse ne réinvente pas la roue : ces modules de formation s'intègrent directement à son programme existant « España Emprende », ainsi qu'à une toute nouvelle initiative « Cámara Teens » destinée aux 14-17 ans, lancée cet été 2026.
- **Rinova, Espagne** **« Testez-le en direct, puis recommencez »** Rinova Málaga a mis tout son concept à l'épreuve lors de Future Makers, un événement de présentation de projets sur le modèle d'un hackathon. Le succès a été tel que Future Makers est désormais devenu un rendez-vous annuel incontournable.
- **YuzuPulse, France** **« En dehors des salles de classe »** YuzuPulse s'est attaché à développer un atelier d'entrepreneuriat low-tech et respectueux de l'environnement destiné aux services de l'emploi pour les jeunes, aux centres sociaux et aux pépinières d'entreprises de la région Hauts-de-France.
- **CIOFS-FP, Italie** **« À l'échelle nationale »** Ce qui commence en Lombardie ne reste pas en Lombardie : le CIOFS-FP met ses ressources à la disposition des formateurs professionnels dans toute l'Italie grâce à sa boîte à outils numérique existante, le Portale Servizi.
- **IHK-Projektgesellschaft, Allemagne** **« Faire du bruit »** Un tout nouveau concours de pitchs (l'East Brandenburg YouthVenture Cup), des ateliers de formation des formateurs, une campagne sur les réseaux sociaux et une présence aux salons régionaux de l'emploi : l'Allemagne met le paquet.



QUI SE JOINT À L'AVENTURE ?



Ce ne sont pas seulement les outils qui comptent. Ce sont les personnes.

- **Les jeunes** restent au cœur de l'action : qu'ils testent des jeux chez Future Makers, qu'ils présentent leurs idées d'entreprise « sans risque » en Allemagne ou qu'ils élaborent de véritables projets de vie entrepreneuriaux dans les secteurs de l'hôtellerie et du bien-être en Italie.
- **Les animateurs, formateurs et éducateurs** constituent le groupe qui a le plus besoin de soutien, et ils le reçoivent, grâce à des ateliers de formation des formateurs en Allemagne et à des formateurs internes dédiés en Italie.
- **Les entreprises et les chambres de commerce** jouent un double rôle : elles utilisent elles-mêmes les ressources et contribuent à faire connaître le projet autour d'elles.
- **Les services de l'emploi et d'orientation** établissent un lien direct entre les compétences entrepreneuriales et les perspectives d'emploi concrètes, grâce à des réseaux en France et en Italie.
- **Les collectivités locales et les réseaux régionaux** ouvrent la voie, qu'il s'agisse de partenariats universitaires à Málaga ou de coopération transfrontalière au sein de l'Eurorégion germano-polonaise.

Voici le point sur la situation : la confiance des animateurs a été le seul domaine qui a failli ne pas être à la hauteur lors de notre évaluation pilote. Soutenir nos animateurs n'est pas une option, c'est la priorité numéro un, à l'échelle de tout le partenariat.

CE QUE NOUS METTONS EN JEU

Les paroles, c'est facile. Voici ce à quoi nous nous engageons concrètement.

- **Les personnes :** Du personnel réel, des heures de travail réelles. Rinova affecte un coordinateur pour assurer le bon fonctionnement de Future Makers ; IHK-PG consacre du temps à un membre de son personnel pour gérer la plateforme.
- **Au niveau numérique :** Le CCIZ s'engage à héberger la plateforme REL pendant au moins cinq ans supplémentaires. IHK-PG intègre ces ressources à son propre site web et à ses lettres d'information.
- **Partenariats :** YuzuPulse envisage déjà d'intégrer YV4EU à son prochain projet, EcoQuest2. Le CIOFS-FP déploie sa stratégie à l'échelle nationale.
- **Qualité :** Rinova continuera à recueillir des retours d'expérience et à mener des tests dans le cadre des prochaines éditions de Future Makers, sans qu'aucun projet financé ne soit nécessaire.
- **À l'ancienne aussi :** L'IHK-PG imprime un guide bilingue allemand/polonais ainsi que des cartes avec des codes QR pour toutes les personnes qui n'ont pas facilement accès à Internet.

LE BILAN

Ce qui fonctionne. Ce qui ne fonctionne pas.

Ce qui fonctionne pour nous :

- S'intègre naturellement dans les programmes scolaires existants et dans le cadre EntreComp de l'UE
- Gratuit, en libre accès, sans frais de licence
- De solides réseaux déjà établis avec des écoles, des centres de formation professionnelle, des chambres de commerce et des entreprises
- Une approche flexible, ludique et multilingue, conçue pour s'adapter à la manière dont les jeunes apprennent réellement

Ce qui nous freine :

- Les programmes scolaires varient d'un pays à l'autre
- Les animateurs manquent de temps et de moyens financiers pour s'investir pleinement
- Aucune garantie de financement une fois le projet officiellement terminé
- Le roulement du personnel risque de faire perdre un savoir-faire durement acquis
- Les outils numériques (notamment l'IA) ne cessent de changer la donne

QUATRE ÉLÉMENTS SUR LESQUELS NOUS NE TRANSERONS PAS

La liste des choses à faire pour nous tous.

1. Soutenir nos animateurs. Formation des formateurs, boîtes à outils, accompagnement continu… tout ce qu'il faut.

2. Entretenir les relations. Les partenariats noués pendant le projet ne doivent pas s'éteindre simplement parce que le financement a pris fin.

3. Créer des synergies avec les projets existants et à venir. Que ce soit dans le cadre d'Erasmus+ ou d'autres programmes européens, nationaux et locaux. Par exemple, YuzuPulse crée déjà des synergies avec le projet Erasmus+ EcoQuest2. (https://ecoquestproject.eu/)

4. Rester à la page. IA, micro-certifications, nouveaux outils… le contenu doit suivre le rythme.

Les fondements sont en place. Les plans sont rédigés. Il s'agit désormais de les maintenir en place.

YOUTH VENTURE 4 EU

www.youthventure4.eu

Partenaires

Cámara Zaragoza

www.camarazaragoza.com

RINOVA innovate, create & regenerate

www.rinova.es

IHK IHK-Projektgesellschaft mbH OSTBRANDENBURG

www.ihk-projekt.de

YuzuPulse

www.yuzupulse.eu

CIOFS-FP ETS
Centro Italiano Opere Femminili Salesiane
Formazione Professionale

www.ciofs-fp.org

Co-funded by the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'INJUVE. Ni l'Union européenne ni l'autorité de financement ne peuvent en être tenues pour responsables.