EntreComp dans le travail de la jeunesse et dans l'apprentissage non formel

EntreComp 360

Qu'y a-t-il à l'intérieur ?

Comment EntreComp peut-il soutenir l'apprentissage non formel et l'autonomisation des jeunes ?

1. Agir en fonction des opportunités et des idées
2. Mobiliser différentes ressources
3. Agir pour un impact social, culturel ou économique

Créé dans le cadre du projet EntreComp 360, coordonné par Haskoli Island, soutenu par l'Union européenne.
www.entrecomp360.eu

Avec les contributions de Democracy and Human Rights Education in Europe, Haskoli Island, Bantani Education, Consorzio Matera-hub Industrie Culturali e Creative, Innogate to Europe SL, The Women's Organisation Ltd (UK), et Not a Bad Idea Ltd.

Rédacteur: Nils-Eyk Zimmermann, réseau DARE; Reykjavík/Bruxelles, 2021.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Comment EntreComp peut-il soutenir l'apprentissage non formel et l'autonomisation des jeunes ?

En période de changements fondamentaux, la proactivité et l'innovation sont cruciales pour la poursuite du développement de sociétés démocratiques résilientes. L'engagement civil et la participation sont des éléments importants de la citoyenneté active, une condition de base pour une Europe innovante et démocratique. La Charte sur l'éducation à la citoyenneté démocratique et l'éducation aux droits de l'homme du Conseil de l'Europe en fait un élément central, en « dotant les apprenants de connaissances, de compétences et de compréhension et en développant leurs attitudes et leur comportement », et en leur permettant de « jouer un rôle actif dans la vie démocratique. »[1]

De même, dans le contexte du marché du travail, des évolutions nouvelles et parfois disruptives nécessitent des réponses actives. Nous assistons à différentes crises économiques qui touchent particulièrement les jeunes.

Dans l'ensemble, la transformation numérique met les travailleurs et les entreprises au défi de réfléchir à la manière dont ils exercent leurs activités, à la manière dont ils sont gouvernés et structurés et à la manière dont ils peuvent se perfectionner et innover.

Les jeunes doivent trouver des moyens d'être des citoyens actifs et de trouver leur place sur le marché du travail, en tant que salariés et entrepreneurs.

L'éducation peut contribuer au processus de (ré)orientation active en adoptant une approche d'apprentissage holistique, centrée sur l'homme et systémique. Du sur-mesure plutôt que du taille unique. Responsabilisant et habilitant. Encourageant la pensée critique et la résolution de problèmes.

Dans le New Skills Agenda for Europe, la Commission européenne a souligné l'importance d'une conception de l'apprentissage axée sur les compétences : « L'éducation et la formation formelles devraient doter chacun d'un large éventail de compétences qui ouvrent les portes de l'épanouissement et du développement personnels, de l'inclusion sociale, de la citoyenneté active et de l'emploi. Il s'agit notamment de l'alphabétisation, de la numératie, des sciences et des

1 Council of Europe: Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education

langues étrangères, ainsi que des compétences transversales et des compétences clés telles que les compétences en matière de numérique, l'esprit d'entreprise, la pensée critique, la résolution de problèmes ou l'apprentissage de l'apprentissage, et la culture financière. »[2]

Conformément au concept européen des compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie, le cadre européen des compétences (révisé en 2018)[3] EntreComp[4] se concentre sur un domaine parmi ces domaines clés. EntreComp reconnaît l'entrepreneuriat comme le processus important de création de valeur pour les autres, exigeant ainsi un niveau d'engagement civil dans le cadre de ce processus. La valeur créée peut être d'ordre social, culturel ou financier. Cela contraste avec la vision conventionnelle de l'entrepreneuriat qui se concentre sur le gain économique. Dans EntreComp, « l'esprit d'entreprise » englobe l'acquisition de connaissances économiques ou d'un état d'esprit économique (= éducation économique classique), et couvre d'autres types d'activités sociales, culturelles et économiques visant à créer une valeur ou un impact dans la société. L'optique EntreComp reconnaît également la pédagogie culturelle active et l'éducation à la citoyenneté active comme étant entrepreneuriales.[5]

L'esprit d'entreprise en tant que compétence est défini comme la capacité à agir sur les opportunités et les idées pour créer de la valeur pour les autres. La valeur créée peut être sociale, culturelle ou financière.

EntreComp apporte également une solution à un problème commun à l'ensemble de l'éducation et de l'apprentissage européens, à savoir que la proactivité, l'engagement et l'esprit d'entreprise sont souvent perçus comme des conséquences évidentes de l'enseignement centré sur la connaissance. Malgré les déclarations d'intention, il peut s'avérer difficile pour les éducateurs et les enseignants d'aider les apprenants à reconnaître leurs compétences, à s'appuyer sur leurs points forts et à offrir des possibilités d'apprentissage par l'expérience et de renforcement de l'efficacité individuelle.

« En se concentrant sur le développement des compétences par la création effective de valeur entrepreneuriale, le modèle abolit les frontières entre éducation, travail et engagement civique. »
EntreComp

Le cadre EntreComp est une référence qui peut aider à créer des activités et des environnements d'apprentissage qui reconnaissent que la « création » commence par la « créativité » et que la « co-création » est une condition fondamentale de l'innovation sociale, culturelle ou économique.

2 Communication from the Commission to the European Parliament, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions: A New Skills Agenda for Europe - Working together to strengthen human capital, employability and competitiveness COM/2016/0381 final

3 Council Recommendation of 22 May 2018 on key competencies for lifelong learning (Text with EEA relevance.) ST/9009/2018/INIT OJ C 189, 4.6.2018, p. 1–13

4 Bacigalupo, M. & Kampylis, P. & Punie, Y. & Van den Brande, L.. (2016). EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Luxemburg: Publication Office of the European Union; EUR 27939 EN. https://doi.org//10.2791/593884

5 McCallum E., Weicht R., McMullan L., Price A., EntreComp into Action: get inspired, make it happen (M. Bacigalupo & W. O'Keeffe Eds.) , EUR 29105 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2018. ISBN 978-92-79-79360-8, https://doi.org/10.2760/574864 ; JRC109128; p. 13

COMMENT UTILISER LES CADRES DE COMPÉTENCES ?

L'apprentissage peut avoir lieu partout, à tout âge et dans toute situation. Une application réussie et pertinente de l'apprentissage se produit lorsque les individus activent et appliquent leurs connaissances, leurs attitudes et leurs compétences dans une situation spécifique. Les connaissances, les compétences et les attitudes se complètent et se soutiennent mutuellement et, ce faisant, elles peuvent aider les personnes à maîtriser des défis complexes dans des situations de la vie privée, sociale et professionnelle.

Du point de vue de l'apprentissage tout au long de la vie, le temps que les gens passent dans les établissements d'enseignement est court. Mais l'apprentissage s'arrête-t-il après ? Probablement pas. Même ceux qui ne s'engagent pas dans un apprentissage formel supplémentaire apprendront très souvent de manière « informelle » : le terme décrit « des formes d'apprentissage qui sont intentionnelles ou délibérées mais qui ne sont pas institutionnalisées. »[6]

En dehors des cadres d'apprentissage formels tels que les écoles, les collèges ou les universités, les gens poursuivent leur développement personnel. Nous apprenons à l'école, dans la société, au travail, en famille, dans les livres, dans la formation et dans l'engagement civil. La combinaison de l'apprentissage informel avec une décision consciente d'apprendre est considérée comme très efficace. Ce type d'apprentissage est non formel : « Un apprentissage qui s'inscrit dans des activités planifiées non explicitement désignées comme d'apprentissage (en termes d'objectifs d'apprentissage, de temps d'apprentissage ou de soutien à l'apprentissage). L'apprentissage non formel est intentionnel du point de vue de l'apprenant. »[7]

Du point de vue du travail de jeunesse, les compétences clés européennes deviennent de plus en plus évidentes dans les contextes d'apprentissage informel et non formel.

« Le travail de jeunesse est un terme large couvrant une grande variété d'activités de nature sociale, culturelle, éducative, environnementale et/ou politique par, avec et pour les jeunes, en groupe ou individuellement. Le travail de jeunesse est assuré par des travailleurs de jeunesse rémunérés et bénévoles et repose sur des processus d'apprentissage non formels et informels axés sur les jeunes et sur la participation volontaire. Le travail de jeunesse est quintessentiellement une pratique sociale, travaillant avec les jeunes et les sociétés dans lesquelles ils vivent, facilitant la participation active des jeunes et leur inclusion dans leurs communautés et dans la prise de décision. »[8] L'apprentissage de l'initiative, de la proactivité ou d'autres compétences transversales apparaît dans une interaction de différentes activités et expériences, se déroulant dans des espaces d'apprentissage dédiés, ainsi que pendant l'auto-apprentissage ou dans des situations où l'apprentissage n'était pas prévu.

6 UNESCO-UNEVOC, Centre for technical and vocational education and training TVETipedia Glossary

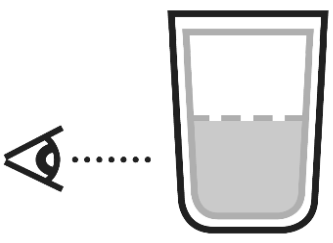
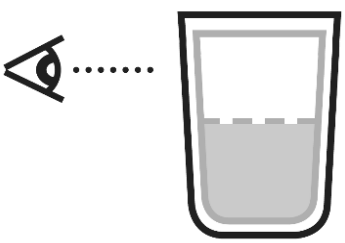
7 CEDEFOP (2008) Terminology of European education and training policy. A selection of 130 key terms (Luxemburg)

8 European Union (2020) Resolution of the Council and of the Representatives of the Governments of the Member States meeting within the Council on the Framework for establishing a European Youth Work Agenda 2020 (EU (2020/C 415/01). OJ C 415, 1.12.2020, p. 1–8

Les cadres de compétences sont des outils permettant de donner une orientation aux éducateurs et aux apprenants, même en l'absence de la structure en chapitres d'un manuel scolaire. Au lieu de suivre une logique topique trop forte, le fil conducteur d'une approche centrée sur les compétences est la capacité individuelle. Au lieu de penser à « quels éléments dois-je enseigner ? » la question se déplace plutôt vers « Qu'est-ce que les apprenants doivent être capables de faire après ? » Du point de vue de l'apprenant, l'objectif légitime d'avoir son mot à dire sur ce que l'on considère comme pertinent passe au premier plan.

Cela ne signifie pas que le contenu est moins important. L'idée de l'apprentissage centré sur les compétences répond plutôt au fait que l'apprentissage est plus efficace lorsqu'il est traité comme un processus non linéaire impliquant la tête, le cœur et la main (connaissance, attitude, dimension des compétences de la même manière), se déroulant dans une zone entre le raisonnement théorique et l'expérience pratique, et pratiqué dans un mélange de formes individuelles et sociales. La réflexion est reconnue comme cruciale, fournissant une approche constructive des défis et des échecs, et renforçant la capacité des apprenants à percevoir et à traiter les situations cognitives-émotionnelles-pratiques de la vie réelle comme des opportunités d'apprentissage.

L'adoption d'une telle approche peut déplacer l'accent sur les forces individuelles des apprenants. Les questions qui découlent d'une telle perspective axée sur les ressources (plutôt que sur les déficits) sont les suivantes : Que font-ils exactement de bien ? Où exactement voient-ils un potentiel ou ressentent-ils un besoin d'amélioration ? L'objectif est d'obtenir des apprenants forts, et de se concentrer sur ce qu'ils peuvent faire plutôt que sur ce qu'ils ne peuvent pas faire. Cela implique également que les éducateurs ou les enseignants doivent comprendre leur rôle de facilitateurs. L'apprentissage centré sur les compétences permet et exige, en même temps, que l'éducateur ou l'enseignant se considère comme un apprenant (continu) et que le processus d'enseignement soit une expérience d'apprentissage.

Orientation vers les ressources	Orientation vers les déficits
Tient compte des connaissances et de l'expertise existantes des participants	Basé sur les connaissances et l'expertise des enseignants ou des experts
Se concentre sur les options et les possibilités	Développe sur les complexités et les inconvénients des différentes options
Se concentre sur les développements	Accent mis sur le matériel d'apprentissage
Identifie le matériel d'apprentissage dans le cadre du processus	Définit le matériel d'apprentissage à l'avance
	

Competendo

Le défi pour les éducateurs est donc de composer des conceptions d'apprentissage qui accordent à ces aspects l'attention qu'ils méritent, qui offrent des opportunités d'apprentissage riches et qui sont intégrées au programme ou à l'activité d'apprentissage. Les cadres de compétences aident à rendre cet apprentissage explicite. La définition et les descriptions des compétences aident les éducateurs et les apprenants à saisir le défi, à décrire la croissance et à réfléchir au parcours d'apprentissage.

APPRENTISSAGE CENTRÉ SUR LES COMPÉTENCES
Considère comme pertinent tous les apprenants issus de situations, de rôles et de phases de vie divers.
Va au-delà de l'apprentissage centré sur le savoir, travaille aussi l'attitude, les valeurs et les savoirs-faire, et réfléchit à la façon dont ils interagissent.
Prend au sérieux l'apprenant individual et adapte les activités d'apprentissage à ses besoins.
Voit l'apprentissage comme un processus coopératif et social — entre apprentissage en classe et dans lavie réelle, formel, non-formel et informel — et comme des secteurs sociaux.
Renforce la maîtrise de ses propres connaissances, encourage le travail sur la compétence personnelle et le développement de la capacité d'apprendre à apprendre.

Les compétences sont transversales, c'est-à-dire qu'elles sont utiles dans différentes situations. Par exemple, une compétence d'EntreComp est la « créativité », qui est pertinente dans différentes situations et donc dans d'autres cadres de compétences. Il n'existe pas de cadre de compétences unique incluant toutes les compétences transversales. Par conséquent, les éducateurs et les animateurs peuvent être amenés à développer des activités d'apprentissage qui rassemblent les ingrédients de différents cadres de compétences afin de répondre aux objectifs d'apprentissage spécifiques de leur organisation ou de leur établissement d'enseignement pour former un ensemble significatif.

Cela nécessite une approche de pensée systémique où nous apprenons comment les choses sont liées et interagissent, et aide à mieux comprendre la nature d'une compétence. Cette approche fait partie intégrante du cadre EntreComp, les 15 compétences étant reconnues comme étant « interdépendantes et interconnectées et devant être traitées comme les parties d'un tout. »

Les compétences EntreComp :

Transformer les idées et les opportunités...	en mobilisant différentes ressources...	en action vers la valeur et l'impact.
Repérer les opportunités Créativité Vision Valorisation des idées Réflexion éthique et durable	Conscience de soi et auto-efficacité Motivation et persévérance Mobiliser les ressources Connaissances financières et économiques Mobiliser les autres	Prendre l'initiative Planifier et manager Faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et au risque Travailler avec les autres Apprendre par l'expérience

Une description des objectifs et des résultats d'apprentissage basée sur les compétences aide les éducateurs et les apprenants à (auto-)évaluer, reconnaître et décrire le niveau de compétence et à progresser dans un processus d'apprentissage de manière plus précise, car elle invite à examiner de près les forces individuelles et les domaines à développer. En soutenant le processus d'apprentissage, un cadre de compétences peut fournir un bon cadre pour une réflexion régulière ainsi que pour l'évaluation. Les apprenants peuvent mieux expliquer leurs forces et leur expérience aux autres en décrivant des exemples spécifiques de la manière dont ils ont démontré leurs compétences dans différentes situations. Les descriptions écrites sont généralement basées sur un dialogue/une réflexion entre l'apprenant et l'éducateur, mené(e) tout au long du parcours d'apprentissage en plusieurs étapes, et impliquant une autoréflexion et un retour d'information. Des exemples de cette pratique sont le Youthpass, ou pour les éducateurs le modèle GRETA, l'outil de portfolio du travail de jeunesse du Conseil de l'Europe, le modèle de compétence SALTO ETS pour les formateurs ou le modèle de compétence SALTO ETS pour les travailleurs de jeunesse appelés à travailler à l'international. Le livret Outils pour démarrer de SALTO est conçu pour inspirer les éducateurs à utiliser les cadres de compétences de différentes manières pour eux-mêmes — et aussi pour les apprenants.

À la suite d'une activité d'apprentissage, une description des compétences donne une image réaliste et plus riche des capacités d'un apprenant, ce qui ajoute de la valeur et de la profondeur de compréhension à un certificat de réussite. Elle permet également aux apprenants de mieux expliquer leurs capacités et leur expérience aux autres lorsqu'ils comprennent le concept de compétences (exemple : le modèle de Competendo). Pour EntreComp, le guide EntreComp en action: Get inspired, make it happen est également une bonne source d'inspiration.

La plupart des cadres de compétences distinguee les niveaux de compétence. Ils nous rappellent que les apprenants n'ont pas nécessairement besoin d'atteindre le niveau d'expertise dans tous les domains. Le cadre de compétence permet plutôt d'avoir une vision réaliste de ses forces et de son potentiel.

ASPECTS DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE NON FORMEL

Volontaire ;
Accessible (de préférence à tous) ;
Processus organisé autour d'objectifs pédagogiques et de la facilitation du processus ;
Apprentissage participatif et centré sur l'apprenant ;
Basé sur l'expérience et l'action et les besoins des apprenants ;
Apporte des savoirs-faire de la vie quotidienne et prépare les apprenants à leur rôle entrepreunarial, comme citoyens actifs par exemple ;
Inclut à la fois l'apprentissage individuel et l'apprentissage en groupe.

L'ESPRIT D'ENTREPRISE, LA PARTICIPATION, LA CITOYENNETÉ ACTIVE

La définition d'« entrepreneuriat » d'EntreComp — créer de la valeur pour les autres — est incluse dans de nombreuses pratiques, comme dans une pédagogie pratique de la participation/éducation à la citoyenneté active, dans des formes d'apprentissage de la compétence globale basées sur les compétences, ou dans des approches holistiques de l'éducation culturelle/artistique.

CITOYENNETÉ ACTIVE : Informez-vous ! Soyez consulté ! Participez ! (Passeport européen pour la citoyenneté active)

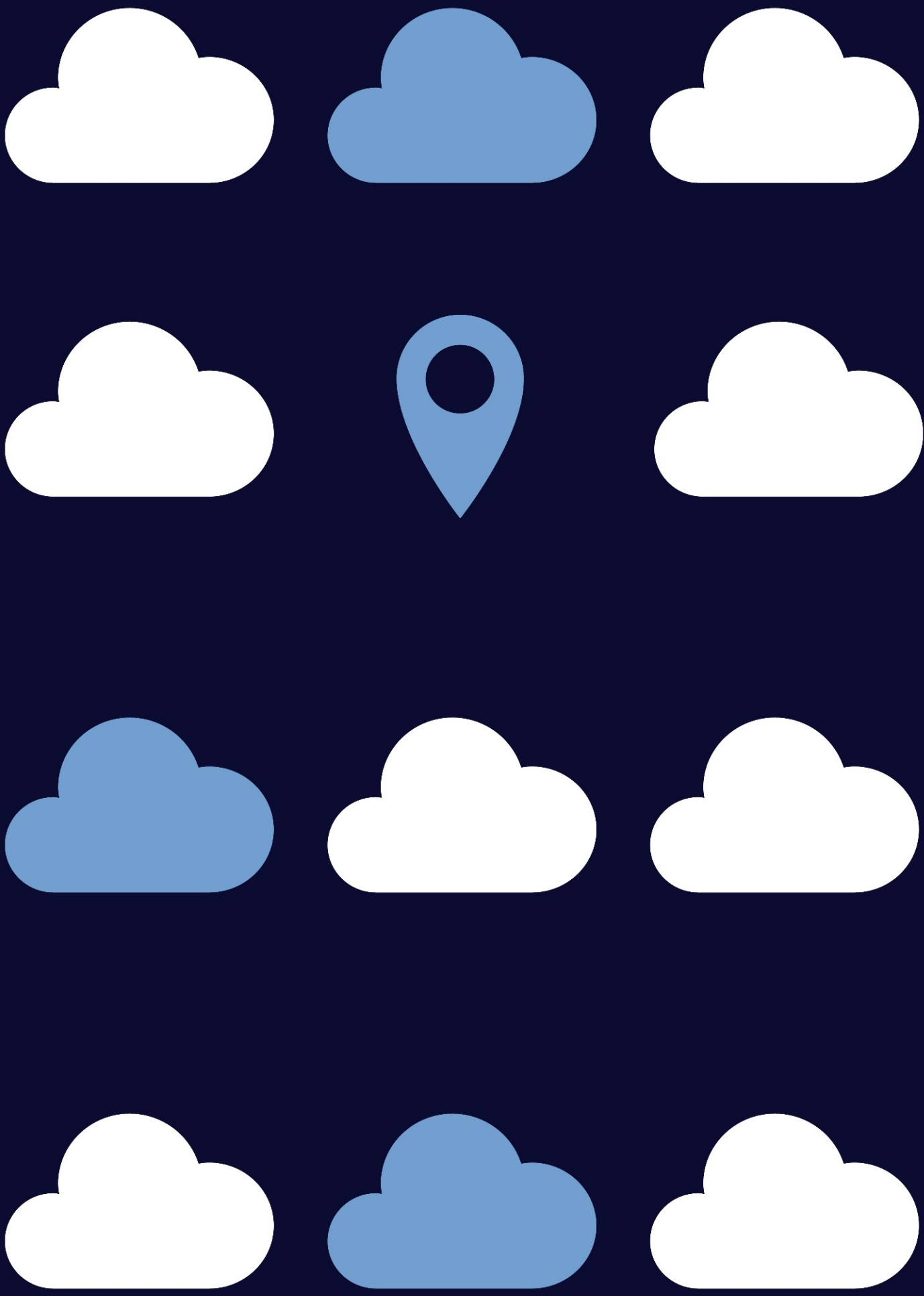
PARTICIPATION : Exprimer des opinions, exercer une influence et un contrôle démocratique, décider, co-créer des solutions.

CITOYENNETÉ DÉMOCRATIQUE : Prendre part active à la vie démocratique, en vue de promouvoir et de protéger la démocratie et l'État de droit (CdE).

L'ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT DURABLE : Des actions responsables pour l'intégrité environnementale, la viabilité économique et une société juste, pour les générations présentes et futures (UNESCO).

COMPÉTENCES TRANSFORMATIVES POUR 2030 : Façonner un monde où bien-être et durabilité — pour eux-mêmes, pour les autres et pour la planète — sont réalisables (OCDE).

COMPÉTENCE GLOBALE : S'engager dans des interactions ouvertes, appropriées et efficaces avec des personnes de cultures différentes, et agir pour le bien-être collectif et le développement durable (PISA).



Agir sur les idées et les opportunités

1

EntreComp comprend 3 domaines principaux : les idées et les opportunités ; les ressources ; et le passage à l'action. Le premier de ces domaines se concentre sur la capacité à être imaginatif, à être créatif et à voir la valeur d'une idée. Il reconnaît non seulement la capacité à repérer les opportunités mais valorise également la compréhension de l'impact (positif ou négatif) — éthique, environnemental ou social. Lorsqu'un apprenant individuel entame un parcours entrepreneurial, les compétences d'EntreComp peuvent l'aider à réfléchir à sa vision stratégique de la valeur qu'il souhaite créer, aux différentes voies possibles pour y parvenir et à l'impact de ses choix. Voir de nombreuses options comme des solutions potentielles à un problème et en apprécier la variété est aussi crucial (pensée divergente), que la capacité à les analyser, les hiérarchiser et les canaliser (pensée convergente).

Compétences pertinentes d'EntreComp

REPÉRER LES OPPORTUNITÉS

- Utiliser son imagination et ses capacités pour identifier les opportunités de création de valeur
- Identifier, créer et saisir les opportunités
- Se concentrer sur les défis
- Découvrir les besoins
- Analyser le contexte

CRÉATIVITÉ

- Développer des idées créatives et utiles
- Être curieux et ouvert
- Développer des idées
- Définir les problèmes
- Valeur de conception
- Être innovant

VISION

- Travailler pour sa vision de l'avenir
- Imaginer
- Penser stratégiquement
- Guider l'action

RÉFLEXION ÉTHIQUE ET DURABLE

- Évaluer les conséquences et l'impact des idées, des opportunités et des actions
- Adopter un comportement éthique
- Penser durable
- Évaluer l'impact
- Être responsable

VALORISER LES IDÉES

- Tirer le meilleur parti des idées et des opportunités
- Reconnaître la valeur des idées
- Partager et protéger ces idées

L'idéation et le repérage des opportunités constituent un point d'entrée pour le changement social. Cela nécessite des approches créatives — de nature chaotique mais structurée, divergente et convergente, planifiée et spontanée. En outre, la créativité est un processus à la fois social et individuel, de sorte que la conception d'activités ou de programmes d'apprentissage doit contribuer à chacune de ces dimensions.

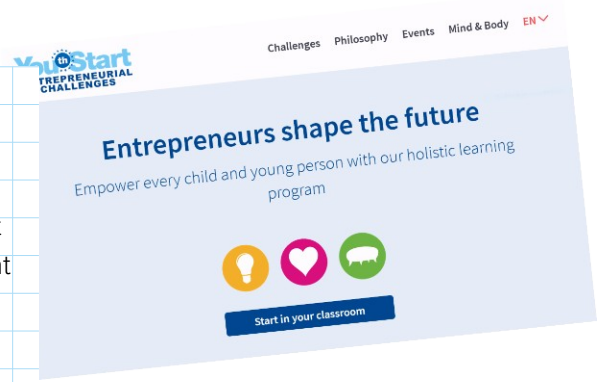
Puisque plus de créativité dans les espaces d'apprentissage est un désir partagé par de nombreux apprenants et éducateurs à travers l'Europe, notamment la Communauté de pratique EntreComp s'efforce de partager et d'échanger des expériences, des approches et des expériences. Cela correspond tout à fait à la demande des 1.000 participants de la 3ème Convention européenne du travail de jeunesse (UE, 2020/C 415/01, p. 10). « La co-création et l'engagement de toutes les qualités de la communauté de pratique du travail de jeunesse sont des conditions préalables fondamentales pour développer des pratiques et des politiques de travail de jeunesse de qualité. Cela nécessite la mise à disposition d'espaces pour explorer, échanger et s'appuyer sur des exemples de bonnes pratiques à travers différents styles de pratique, via des réseaux (numériques), des plateformes et d'autres moyens, du niveau local au niveau européen. »

Voici quelques exemples de projets et de ressources qui aident les jeunes à développer des idées et à repérer des opportunités :

METODES: UKIDS

Un projet dans lequel des partenaires de six pays (Autriche, Danemark, Finlande, Hongrie, Pays-Bas et Portugal) ont créé et recherché des leçons sur l'entrepreneuriat social pour les écoles élémentaires et les programmes de formation des enseignants. Il a rassemblé les défis et les méthodes dans une boîte à outils numérique.

Site web



ÉCRITURE CRÉATIVE

Une publication du projet Erasmus+ : « Livre de recettes de l'apprentissage créatif. » L'équipe a développé des livres de recettes de storytelling, facilitation visuelle et écriture et créative.

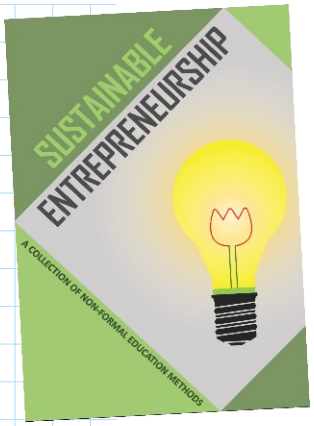
Télécharger

CARTES CRÉATIVES

Creative Cards se compose d'un ensemble de 54 cartes qui contiennent une série d'idées et d'exercices axés sur la résolution de problèmes et offrant une inspiration pour la collaboration et la pensée créative.

Télécharger

MANUEL : L'ENTRE-PRENEURIAT DURABLE



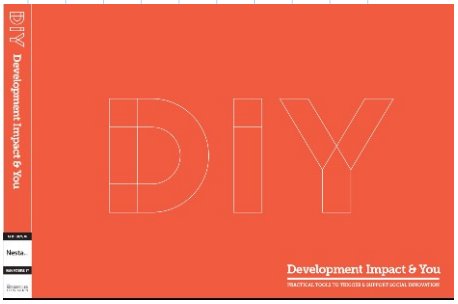
Méthodes d'éducation non formelle recueillies dans le cadre du projet Growing Green de Fora Copenhagen. Le projet promeut l'approche de l'entre-preneuriat durable. Le livre propose des méthodes de réflexion dans les trois domaines connexes — créativité, entrepreneuriat et durabilité.

Télécharger

BOÎTE À OUTILS DIY

Development Impact & You. Une boîte à outils développée par Nesta sur la manière d'inventer, d'adopter ou d'adapter des idées susceptibles de produire de meilleurs résultats. Il est rapide à utiliser, simple à appliquer et conçu pour aider les personnes occupées travaillant dans le domaine du développement. Il est dispo-nible en 9 langues.

Site web



ENTRELEARN

Boîte à outils d'apprentissage entrepreneurial pour les ensei-gnants, développée par le projet européen I-Linc.

Télécharger

APPROCHE : HACKATHON

Issus de la scène technologique, les hackathons sont en passe de devenir une méthode reconnue d'idéation sociale et intersectorielle et de stimulation de l'inno-vation sociale. Le mot hackathon est un composé de to hack et de marathon.

Le principe est de réunir des personnes ayant des perspectives, des compétences et des points de vue différents pendant un temps limité, disons une journée, dans un environnement inspirant, afin qu'elles trouvent une solution à un problème social. L'accent est mis sur la création d'un résultat concret en équipe d'un concept réalisable ou même d'un prototype.

Souvent, les solutions incluent des éléments numériques puisque l'origine du concept est dans le secteur technologique — mais cela n'est pas forcément néces-saire. Parmi les exemples, citons les hacka-thons locaux, comme à Bamberg, et le hackathon de l'initiative pan-européenne we vs. virus avec 28 000 participants.

BARCAMP

Un format numérique pour la collaboration en grand groupe, qui délègue une grande part de responsabilité aux participants. Le BarCamp est un tableau d'agenda numé-rique vierge. Les participants suggèrent des contenus, décident de ceux-ci, et sont responsables de leur réalisation et de la documentation du BarCamp. Certains outils prêts à l'emploi existent, par exemple le Camper (allemand) gratuit et sensible aux droits.

Télécharger

STÍLL – CONCOURS DE DESIGN ET DE STYLE EN ISLANDE

Un concours national pour les adolescents dans les domaines du stylisme, de la coiffure, du maquillage, de l'apparence et du design. Still est organisé par Samfés (Youth Work Iceland), l'association nationale des centres communautaires et des clubs de jeunes et son Conseil national de la jeunesse, ainsi que par les clubs de jeunes et les écoles locales.

L'inscription à la compétition a lieu dans les clubs de jeunes, qui envoient chacun deux groupes. Le thème de l'édition2021 était « Cirque. » Les objectifs du concours sont d'encourager les jeunes à créer des œuvres d'art tout en leur offrant des possibilités de pensée originale et de créativité.

Site web

ENTRECOMP PLAYBOOK

Ce livre de jeux a pour objectif d'aider les facilitateurs de l'apprentissage non-formel, qui opèrent en dehors du système d'éducation formel, à concevoir et faciliter des activités d'apprentissage entrepreunarial de façon significative. Il est conçu comme un exercice d'apprentissage en lui-même pour ceux qui ont peu ou pas d'expérience en conception d'expérience entrepreunariale pratique.

Le livre de jeux est basé sur des expériences, la persévérance et les leçons apprises par les utilisateurs d'EntreComp !

Télécharger

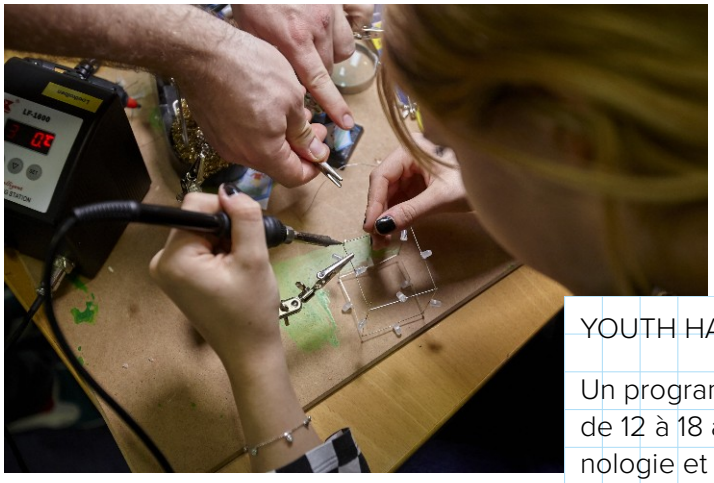


Foto: CC BY 4.0 Holger Dorn (Jugend hackt)

YOUTH HACKS

Un programme éducatif pour les jeunes de 12 à 18 ans qui s'intéressent à la technologie et à la programmation. Sous la devise « Améliorer le monde avec le code », les participants travaillent ensemble avec l'aide de mentors bénévoles sur des prototypes, des outils numériques et des concepts pour leur vision d'une société meilleure.

Le programme est fourni par Open Knowledge Foundation Germany et Mediale Pfade. Il propose trois formats différents : les événements Youth Hacks, les laboratoires et les mondes internationaux en réseau.

Site web

YOUTH GOALS PROJECT LAB

25 JUNE - 30 SEPTEMBER 2021 | CYPRUS

YOUTH GOALS PROJECT LAB

Des ateliers de développement de projets et de mise en réseau sont souvent proposés aux éducateurs et aux professionnels.

En outre, ils n'incluent généralement pas les processus plus longs de renforcement des capacités et de travail conceptuel. Le Youth Goal Project Lab est une série d'ateliers numériques-physiques offrant un espace aux jeunes adultes afin de développer ensemble des idées de projets. Le laboratoire a été initié par le Conseil de la jeunesse de Chypre.

Site web

MANUEL DE DÉVELOPPEMENT NOW PROJECT

Instructions étape par étape sur les différents aspects de la création de projets de changement social, publiées par l'organisation suisse NOW.

Télécharger

Mobiliser différentes ressources

2

Les activités réussies nécessitent des ressources. Certains puisent dans leurs ressources personnelles comme le temps, la passion, les réseaux et sont capables de mettre en œuvre des idées sans financement ou dans un style à petit budget. D'autres peuvent être doués pour la collecte de fonds, tandis que d'autres encore préfèrent maintenir ou développer les ressources existantes. Ces exemples montrent la pertinence d'adopter une approche entrepreneuriale des ressources quelle que soit l'approche — argent, temps, réseaux, attention. EntreComp reconnaît les ressources internes et externes, le cadre soulignant l'importance des ressources personnelles, la conscience de soi et l'efficacité personnelle ainsi que la motivation et la persévérance étant deux des cinq compétences dans ce domaine. Les autres compétences pertinentes sont : la mobilisation des ressources ; l'éducation financière et économique ; et la mobilisation des autres.

Compétences pertinentes d'EntreComp

CONSCIENCE DE SOI ET AUTO-EFFICACITÉ

- Croyez en vous et continuez à vous développer.
- Suivez vos aspirations
- Identifiez vos forces et vos faiblesses
- Croyez en vos capacités
- Façonnez votre avenir`

MOBILISER LES AUTRES

- Inspirez, engagez et faites adhérer les autres
- Inspirez et inspirez-vous
- Persuadez
- Communiquez efficacement
- Utilisez efficacement les médias

MOTIVATION ET PERSÉVÉRANCE

- Restez concentré et n'abandonnez pas
- Restez motivé
- Soyez déterminé
- Concentrez-vous sur ce qui vous motive
- Soyez résilient
- N'abandonnez pas

L'ALPHABÉTISATION FINANCIÈRE ET ÉCONOMIQUE

- Développer un savoir-faire financier et économique
- Comprendre les concepts économiques et financiers
- Budgétiser
- Trouver un financement
- Comprendre la fiscalité

MOBILISATION DES RESSOURCES

- Obtenez et gérez les ressources dont vous avez besoin
- Gérez les ressources (matérielles et non matérielles)
- Utilisez les ressources de manière responsable
- Tirez le meilleur parti de votre temps
- Obtenez du soutien

Franchir le pas de l'idéation à la réalisation est fortement influencé par des sentiments d'auto-efficacité positive, c'est-à-dire croire en sa capacité à influencer, à agir avec succès et à contribuer au changement social. Un processus d'apprentissage motivant et responsabilisant ne s'arrête pas au concept ou à l'idée cognitive, mais inclut le passage à la pratique en tant qu'élément spécifique de l'apprentissage par l'expérience.

De nombreuses personnes proactives se sentent interpellées par les questions financières, bien qu'elles soient très créatives dans l'identification de vastes ressources sociales et non monétaires. Il est fréquent que dans le travail de jeunesse et le travail communautaire local, les équipes de projet suivent avec succès une approche à faible budget, voire sans budget. D'autres ont la compétence inverse. Quelle est votre manière préférée d'impliquer les ressources ? Pour un impact social durable, cependant, toutes les compétences en matière de mobilisation et de gestion des ressources sont les bienvenues et l'apprentissage devrait leur accorder une importance égale.

Les capacités et les forces des apprenants deviennent évidentes dans des activités réelles avec des défis réels. Parmi les exemples d'intégration de projets réels dans les programmes d'apprentissage, citons l'élaboration d'un plan financier ou d'une stratégie de mobilisation des ressources pour les organisations locales, les projets communautaires ou les petites entreprises. Cette approche peut également aider les apprenants à explorer et à reconnaître leurs propres centres d'intérêt et facteurs d'auto-motivation, et les aider à développer des compétences dans le travail avec d'autres personnes, en reconnaissant l'engagement civique, culturel ou économique compris comme un espace d'apprentissage.

Voici quelques exemples de projets et de ressources qui aident les jeunes à développer leurs compétences en matière de ressources :

JEUNES ENTREPRENEURS : SI CE N'EST PAS VOUS, ALORS QUI ?

Méthodologie prête à l'emploi pour enseigner aux jeunes les compétences entrepreneuriales en espagnol, anglais et turc. Développé dans le cadre d'un partenariat de l'Asociación Jóvenes Solidarios avec le London Borough of Hackney et l'Université Hacettepe.

Télécharger

PROJECT SEED : ENTREPRENEURIAT SOCIAL DANS LES ÉCOLES

SEEd donne aux jeunes dans les écoles les moyens de prendre des initiatives et de créer des entreprises sociales dans une partie nord et une partie sud de l'Allemagne.

Le programme apporte de nouvelles méthodes d'apprentissage et une approche socialement entrepreneuriale dans les écoles et renforce l'auto-efficacité des jeunes et leur capacité à résoudre des problèmes. L'objectif du projet est de donner aux écoliers la possibilité de faire l'expérience de l'éducation économique sur la base de (propres) projets liés au monde de la vie. Le projet se concentre sur les défis sociaux actuels et accompagne les élèves dans le développement d'idées de solutions.

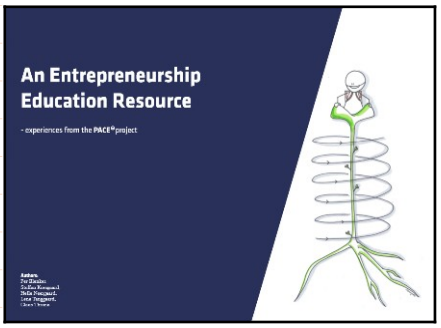
Info

PACE – PROMOTION D'UNE CULTURE D'ENTREPRISE

Pour nourrir le talent de la nouvelle generation, de nouvelles mesures pédagogiques sont nécessaires et les enseignants doivent devenir plus entreprenants dans leur interventions. Le projet PACE a pour but d'explorer ce qui marche et ce qui ne marche pas dans des environnements pédagogiques spécifiques pour contribuer à un développement fondé sur la preuve de l'éducation à l'entrepreunariat.

Les découvertes du projet sont publiées dans différents articles de recherch et dans un « PACE work book ». Le projet est coordonné par Aarhus University avec Aalborg University et Aalto University School of Economics.

Télécharger



CARTES D'ENSEIGNANTS ENTRECOMP

Un simple document d'une page sur chacune des compétences d'EntreComp pour permettre aux enseignants de voir le quoi, le pourquoi, la progression, les résultats d'apprentissage et les idées d'activités pour chaque compétence. Il a été développé en réponse à un besoin d'expliquer simplement ces compétences, disponible en huit langues.

Chaque compétence d'EntreComp est décomposée en bribes d'informations faciles à intégrer.

Télécharger

ACTIVECO : LE DÉVELOPPEMENT DURABLE EN ACTION

Un programme éducatif de Moldavie, Roumanie et Ukraine pour la jeunesse. Son but principal est d'encourager les personnes motivées et créatives à se concentrer sur la transition de notre société vers un mode de vie durable. Le programme met l'accent sur l'inclusion de toute une gamme de ressources sociales. Au-delà d'apprendre la levée de fonds « classique », cela induit aussi d'accorder de l'importance aux ressources non-monétaires dans l'engagement civique. Les participants sont accompagnés plus d'une demie année avec une série d'entraînements et de rencontres sur mesure, une bourse pour un micro-projet volontaire et le mentorat et le réseau de EcoVisio. Info

BINEST – PROGRAMME D'INCUBATEUR À L'ENTREPREUNARIAT SOCIAL

Conçu par le Social Impact Ireland et Kemmy Business School spécifiquement pour créer des entreprises sociales durables.

Le groupe cible de ce programme sont les personnes qui pensent à monter une nouvelle entreprise sociale, dans entrepreneurs sociaux, dirigeant des entreprises sociales existantes ou travaillant dans des entreprises sociales. Il se concentre sur la dualité du développement personnel de l'entrepreneur social aligné avec une emphase sur la création et la mise à l'échelle de l'entreprise sociale.

Au cours du programme, les participants ont accès à des experts de tous les domaines du business social. À la fin du programme, un showcase en ligne célèbre l'effort et les progrès des participants.

Info

CORPS EUROPÉEN DE SOLIDARITÉ - PROJETS DE SOLIDARITÉ LOCALE

Pour les groupes désireux d'apporter un changement positif dans leur communauté locale, le programme du Corps européen de solidarité de la CE soutient la première étape de projets entrepreneuriaux ayant un impact social dans les quartiers locaux. Les projets peuvent durer de 2 à 12 mois et les groupes doivent contenir au moins 5 personnes (entre 18 et 30 ans) qui résident légalement dans le même pays (il n'y a pas de nombre maximum de personnes).

Info

ERASMUS POUR LES JEUNES ENTREPRENEURS

Un programme transfrontalier qui facilite l'échange d'expériences en matière d'entrepreneuriat et de gestion. L'échange est mis en œuvre par un séjour d'un entrepreneur nouvellement établi ou potentiel chez un entrepreneur bien expérimenté dirigeant une petite ou moyenne entreprise (PME) dans un autre pays .

Info

ACTIVITÉS PILOTES DU FONDS EUROPÉEN POUR LA JEUNESSE

Les subventions soutiennent des actions qui répondent aux besoins ou aux défis des jeunes au niveau local. Ces activités doivent être basées sur l'innovation ou sur la reproduction de bonnes pratiques, avoir une dimension claire de travail de jeunesse et être basées sur les principes de l'éducation non formelle.

Le lien entre l'action et l'impact envisagé sur la communauté doit être clairement pensé.

Info

Vers une action sociale, culturelle et économique

3

Le troisième domaine de compétences d'EntreComp est « en action », qui reconnaît l'importance d'être capable de « faire des choses », un processus d'apprentissage expérientiel actif. Pour appliquer le cadre à la situation du travail de jeunesse, les compétences de ce domaine relient les pratiques sociétales et organisationnelles réelles, y compris la gestion et la coopération, aux approches pédagogiques expérientielles — encourageant ainsi « l'apprentissage par la pratique. » Les aspects de la compétence « personnelle » font également partie intégrante de ce domaine de compétences, reconnaissant l'importance d'avoir une attitude positive envers les nouvelles expériences, l'apprentissage et la prise d'initiative. Les compétences d'EntreComp peuvent être développées, construites et décrites au travers du cycle d'apprentissage qui consiste à expérimenter, réfléchir, penser et agir (apprentissage par l'expérience).

Compétences pertinentes d'EntreComp

PRENDRE L'INITIATIVE

- Prendre ses responsabilités
- Travailler indépendamment
- Agir

APPRENDRE PAR L'EXPÉRIENCE

- Réfléchir
- Apprendre à apprendre
- Apprendre de son expérience

FAIRE FACE À L'INCERTITUDE, À L'AMBIGUÏTÉ ET AU RISQUE

- Faire face à l'incertitude et à l'ambiguïté
- Calculer les risques
- Gérer les risques

TRAVAILLER AVEC LES AUTRES

- Accepter la diversité (les différences des autres)
- Développer son intelligence émotionnelle
- Écouter activement
- Faire équipe
- Travailler ensemble
- Étendre son réseau

PLANIFICATION ET GESTION

- Définir des objectifs.
- Planifier et organiser
- Élaborer des plans d'affaires durables
- Définir les priorités
- Suivre ses progrès
- Être flexible et s'adapter aux changements

Être actif signifie apprendre en faisant et explorer les forces et les défis dans des conditions réelles. Nous devons permettre aux apprenants de vivre des expériences nouvelles et riches. En même temps, c'est la tâche des formateurs de les aider à s'engager dans des situations nouvelles et peu familières et d'augmenter leur tolérance à l'ambiguïté, leur ouverture à la nouveauté. Parfois, nous sommes intrinsèquement motivés et apprenons fortuitement et avec plaisir, parfois nous apprenons à travers des choses désagréables. L'éducation à l'esprit d'entreprise peut aider, dans les deux cas, à ne pas dévier de sa route. La capacité à réfléchir, indépendamment ou avec d'autres pairs, devient ici très importante. C'est la condition pour tirer des conclusions, relever de nouveaux défis et adapter avec souplesse les plans initiaux aux changements. Des exemples de pratiques et de ressources sont partagés ci-dessous.

LIVRE DE CUISINE DE L'URBAN COMMONS

Strategies and Insights for Creating and Maintaining Urban Commons. Ce livre plonge dans des exemples pratiques de ce qui fait le succès ou l'échec des projets de biens communs urbains, des jardins communautaires aux collectifs d'habitation. Il combine un cadre théorique sur les biens communs urbains avec des idées concrètes, des conseils pratiques et des méthodes testées pour créer et maintenir des biens communs à partir de véritables projets de biens communs urbains.

Télécharger

YOUTH HELPS - L'ENGAGEMENT DES JEUNES

Children for a better World (DE) soutient les jeunes jusqu'à 21 ans avec des subventions pour de petits projets (max. 2 500 €) et un accompagnement. Le programme met l'accent sur le travail de projet auto-initié et contrôlé dans les domaines de l'engagement politique/civil, social ou écologique.

Info

ÉVALUATION DES COMPÉTENCES

Une plateforme d'apprentissage en autonomie basée sur la recherche et suivant le modèle EntreComp de Not a bad idea (Finlande) et du ministère finlandais de l'éducation. SKILLOON se compose de quatre modules concrets différents, d'un apprentissage pratique, d'une auto-évaluation, de tâches individuelles et collectives et d'un portfolio numérique.

Le contenu de ces modules est fondé sur la recherche sur l'apprentissage entrepreneurial, divisé en six parties de compétences : confiance, apprendre à se connaître, coopération, apprendre à se fixer des objectifs, pratiquer la réussite, et cheminer vers les études et la vie professionnelle futures.

Info

COOPÉRATIVES D'ÉTUDIANTS

Le programme est organisé par trois fédérations de coopératives allemandes et promeut l'apprentissage de l'entrepreneuriat à l'école en mettant l'accent sur le type économique des coopératives dirigées par des membres. Le projet soutient la création de nouvelles coopératives par des conseils et met également en relation les coopératives dirigées par des étudiants avec des coopératives partenaires régionales.

Info

ENTREPRISES GÉRÉES PAR DES ÉTUDIANTS

Les entreprises gérées par des étudiants sont des projets qui fournissent des services aux autres étudiants ou au public. Leur but n'est généralement pas de faire du profit mais de fournir un espace d'apprentissage ou de pérenniser l'entreprise.

LIVRE DE CUISINE DE L'INITIATIVE - L'ENGAGEMENT CIVIQUE FAIT MAISON

Une introduction à la gestion de projet.
Ce livre de recettes soutient ceux qui veulent façonner leur société par une initiative civile commune. Il couvre un large éventail de sujets : idéation, planification, travail d'équipe, groupes cibles, relations publiques, collecte de fonds et gestion financière.

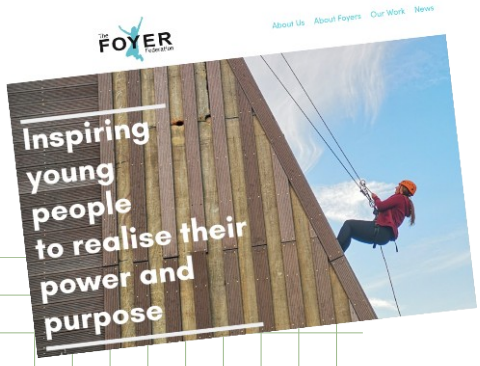
Télécharger

YOUR THING : PROJETS POUR LA DIVERSITÉ ET L'INCLUSION

La loterie sociale nationale allemande Aktion Mensch soutient des projets dirigés par des étrangers à hauteur de 500 € et offre des services de conseil, un soutien sur mesure, un encadrement et un réseau. Les projets sont sélectionnés par un jeune jury.

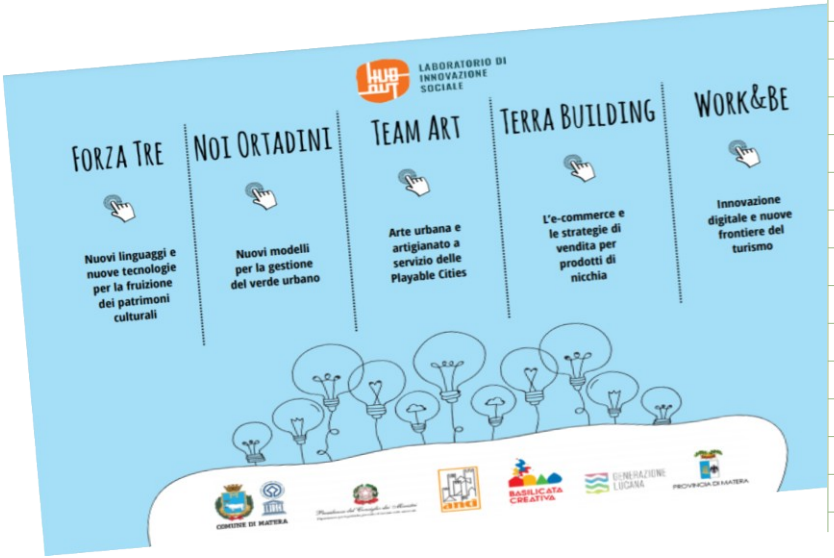
Info

FÉDÉRATION DE FOYERS



Les sans-abri âgés de 16 à 25 ans ou risquant de le devenir obtiennent un foyer, un lieu d'hébergement dans l'un des établissements membres de la fédération basée au Royaume-Uni. Cela s'accompagne d'un soutien aux jeunes pour qu'ils renouent avec l'apprentissage, augmentent leur employabilité, améliorent leur santé et leur bien-être, et développent leur potentiel de leadership. Le concept pédagogique de base est l'approche unique consistant à appliquer la "pensée avantageuse", au lieu de s'en tenir aux catégories de désavantages.

Info



ENTRECOMP LAB SENIOR

L'EntreComp Lab Senior à Matera (Italie) est un cours de formation pour améliorer les compétences entrepreneuriales basé sur le cadre EntreComp et destiné aux jeunes adultes qui souhaitent développer leur propre idée d'entreprise innovante et basée sur le lieu. Les équipes multidisciplinaires sont soutenues par une formation, fortement orientée vers la transformation d'idées innovantes en entreprises ou en start-ups qui visent à générer une valeur économique, sociale et culturelle dans leur communauté.

Connectez-vous et partagez : EntreComp 360

CE GUIDE VISE...
À expliquer pourquoi EntreComp est pertinent pour le travail avec les jeunes et pour vous, en tant qu'animateur de l'éducation à la citoyenneté, éducateur pour l'apprentissage global, travailleur de jeunesse faisant de l'éducation culturelle, ou en tant qu'influenceur et agent de changement positif pour les jeunes, quel que soit votre rôle.

À vous inspirer à trouver comment vous pourriez utiliser les cadres de compétences — en particulier EntreComp — pour concevoir l'apprentissage pour vos apprenants et votre développement personnel.

À présenter les domaines de compétence d'EntreComp et fournir des exemples d'outils et de pratiques qui peuvent être transférés et appliqués pour répondre aux besoins des jeunes avec lesquels vous travaillez.

MAIS SURTOUT...
Nous aimerions vous motiver à explorer comment la pédagogie moderne interactive dans le travail de jeunesse et l'apprentissage non formel pourrait soutenir la proactivité, aider vos apprenants à avoir un impact social, politique, économique ou culturel.

Le projet EntreComp 360 soutient les acteurs de tous les secteurs du système d'apprentissage tout au long de la vie afin d'améliorer le développement, la validation et la reconnaissance de la compétence clé « esprit d'entreprise » dans l'ensemble de l'apprentissage tout au long de la vie.

Avec notre plateforme Entrepreneurship360, nous construisons une communauté de pratique interdisciplinaire, intersectorielle et diversifiée. La pratique rencontre la recherche. La politique rencontre la pédagogie.
Restons en contact.

www.entrecomp.com

www.entrecomp360.eu

EntreComp est un projet de :

HÁSKÓLI ÍSLANDS
MENNTAVÍSINDASVIÐ

BANTANI
EDUCATION

INNOGATE
TO EUROPE

The Women's Organisation

materahub
industrie
culturali
e creative

dare
Democracy and
Human Rights Education
in Europe