

Résumé de l'OI1

Objectifs

L'objectif d'IO1 était de créer un manuel contenant les meilleures pratiques pour les travailleurs de jeunesse afin d'améliorer les compétences entrepreneuriales dans le monde créatif (artistique et culturelle).

Les meilleures pratiques sont théoriquement fondées sur la définition d'EntreComp : le cadre européen des compétences entrepreneuriales et construisent les aptitudes, les compétences et les attitudes qui y sont définies. Selon cette définition, la compétence entrepreneuriale fait référence à la capacité d'agir sur les opportunités et les idées, et de les transformer en valeurs pour les autres. Elle repose sur la créativité, l'esprit critique et la résolution de problèmes, la prise d'initiative et la persévérance, ainsi que sur la capacité à travailler en collaboration afin de planifier et de gérer des projets ayant une valeur culturelle, sociale ou financière.

Les quatre partenaires se sont concentrés sur un domaine différent de la compétence entrepreneuriale - sur la base de l'analyse de la situation effectuée après l'enquête et des domaines dans lesquels les partenaires sont spécialisés. Les quatre partenaires du projet ont créé une enquête via des questionnaires en ligne pour les groupes cibles dans chaque pays. Les groupes cibles étaient : les travailleurs de jeunesse qui travaillent avec des jeunes (membres du groupe d'âge 14-30 ans) dans l'éducation non formelle. L'objectif du questionnaire était de comprendre la situation des organisations de jeunesse et d'examiner leur attitude à l'égard de l'amélioration des éléments suivants : compétences entrepreneuriales, méthodes de théâtre et compétences informatiques.

Notre objectif était de développer des bonnes pratiques qui puissent soutenir les travailleurs de jeunesse, leur offrir de nouvelles perspectives, leur ouvrir de nouveaux horizons et les renforcer dans leur mission. De plus, non seulement les travailleurs de jeunesse mais aussi les jeunes eux-mêmes pourraient utiliser ces bonnes pratiques dans leur travail ainsi que dans leur avenir, en construisant de nouvelles possibilités sur ces bases.

RESOPA - France

Les bonnes pratiques de RESOPA sont basées sur le fonctionnement des organisations de l'économie sociale et solidaire (ESS). Les organisations de l'ESS regroupent un nouveau type d'entrepreneuriat qui s'appuie sur des valeurs et des principes partagés : la solidarité, la finalité sociale, la coopération et l'action locale. Les organisations qui participent à l'ESS ne recherchent pas des objectifs économiques mais valorisent la solidarité, le partage des ressources pour une économie sociale et écologique. Les meilleures pratiques montrent également différentes manières de collaborer entre les citoyens locaux, les artistes, les étudiants, les ONG et les acteurs du marché au niveau local, régional et national.

InSite - Hongrie

InSite Drama s'est concentré sur :

1) la création d'un champ artistique et créatif où chacun peut tester ses aptitudes pour les compétences entrepreneuriales à différents niveaux



- 2) la recherche de solutions créatives et innovantes pour renforcer la participation active dans la situation pandémique actuelle : promouvoir l'éducation à l'entrepreneuriat et les activités d'entrepreneuriat social parmi les jeunes
- 3) le soutien au développement local et la contribution aux opportunités économiques et au bien-être collectif
- 4) le travail pour renforcer l'identité culturelle européenne, les compétences et les capacités des plus jeunes.

InSite Drama s'est concentré sur les méthodes de théâtre, la reconstruction de petites communautés de jeunes après la pandémie, et la recherche d'un moyen de faire tout cela en ligne si nécessaire.

JO Education - Italie

L'objectif de JO Education était de fournir aux jeunes une "boîte à outils" complète qui leur permette de mener à bien une entreprise créative. Selon JO Education, une analyse correcte et des procédures créatives/de prise de décision sont la clé du succès d'une entreprise ; c'est pourquoi les activités développées pour ce manuel sont centrées sur les thèmes de l'analyse des problèmes, du travail d'équipe, de la vision, de la planification de projets et de la fixation d'objectifs. En outre, elles sont également destinées à développer certaines des compétences générales qui peuvent certainement faire la différence pour un (aspirant) entrepreneur, comme le leadership, la communication et l'introspection.

GEYC - Roumanie

GEYC s'est concentré sur le développement d'activités plus centrées sur les jeunes et répondant à des besoins réels, et pas seulement aux besoins que nous pensons que les jeunes ont. Il s'est attaché à doter les jeunes des compétences nécessaires pour qu'ils puissent devenir les "héros de leur propre histoire", et c'est là que l'esprit d'entreprise entre en jeu. Les meilleures pratiques visent à encourager l'attitude des jeunes à l'égard de l'entrepreneuriat dans le domaine de la créativité et à leur fournir des connaissances et des idées pour développer des résultats créatifs et les gérer.

Pour le lecteur qui envisage d'appliquer ces meilleures pratiques :

Les meilleures pratiques peuvent être construites les unes sur les autres et ainsi être combinées dans un processus plus long, mais elles peuvent également être utilisées individuellement dans le cadre d'un autre processus.

Les meilleures pratiques peuvent être facilement utilisées et sélectionnées en fonction des paramètres indiqués : période de temps ; groupe d'âge ; nombre de participants ; distinction de type ; objectif de la pratique : compétences / attitudes à développer (sur la base des définitions d'EntreComp).

Les meilleures pratiques concernent, entre autres, les brise-glace, la fixation d'objectifs, l'analyse des problèmes, la planification de projets, les jeux basés sur le théâtre, la gestion de projets, les leçons de théâtre, l'évaluation en ligne et hors ligne.

Les auteurs et les éditeurs estiment que les 40 meilleures pratiques offrent aux lecteurs un aperçu complet de la diversité de l'entrepreneuriat culturel et un large éventail de possibilités. Bonne lecture!

