

EDUCATION ET BIEN ÊTRE

Défi 17 : Vive la jeunesse !...

LE DEFI :



Comment accompagner les jeunes dans leur difficulté et leurs initiatives ? Comment mettre en place un terreau fertile positif pour écouter et s'exprimer, agir, et donner confiance à la jeunesse ?

SOLUTIONS TROUVEES :

SOLUTION 1 : GOUVERNANCE DES JEUNES POUR LES JEUNES ET AVEC LES PARTENAIRES



[Découvrez le pitch du projet en vidéo !](#)



Principe :

- Soutien à l'entrepreneuriat (accompagnement, formation)
- atelier, activités
- Espace libre, lieu de rencontre
- Espace numérique Fab Lab , Co working, gaming
- Animation culturelle, espace bar



Cible :

Les jeunes (habitant, tout public, entrepreneurs)



Premiers pas du projet :

Rassembler les acteurs lors d'un moment festif d'animation pour montrer des activités , les prototypes.
Trouver une identité de manière participative



Impact de la solution :

Un tiers-lieu jeunesse

SOLUTION 2 : LA PLACE NUMERIQUE JEUNESSE



Principe :

Partage de projets, d'envies et d'ambition par les jeunes et pour les jeunes.



Les premiers pas du projet :

- Consultation diagnostique
- Clarté sur la structure numérique
- Construction visuelle
- La diffusion



Cible :

Les Jeunes de 13 à 25 ans



1. Notre rêve :

- Autonomie
- Liberté
- soutien
- bien-être
- Créativité
- sentiment d'être accepté
- Équité
- Concrétisation
- Dynamique
- une jeunesse épanouie
- Réussite
- une jeunesse émancipée

2. La valeur ajoutée du projet :

- Solidarité
- bonne communication
- la capacité à convaincre
- la capacité à agir
- des moyens pour agir
- créer du lien
- être véritable
- la disposition
- le partage
- être réactif
- la coopération
- Le temps
- Être solidaire pour les jeunes
- l'innovation
- Mutualiser
- ouverture des thèmes abordés
- Transmission
- le social
- Intergénérationnel
- recherche facile à trouver
- la co construction

3. Les clés du succès du projet :

- Coopération
- Collectif
- Énergie
- Communication
- soutien
- Transport
- Ouverture
- Organisation
- Écoute
- un schéma défini et simple
- travail partenarial
- Accompagnement
- moyens financés
- confiance dans le projet dans la jeunesse
- Reconnaissance
- la participation la place laissée aux jeunes
- Motivation
- Bienveillance

4. Les acteurs clés

- les familles
- les politiques publiques
- éditeur d'opinion
- Association
- Les animateurs
- Les acteurs de la culture loisirs
- Les financeurs
- échec de rue
- centre d'orientation, mission locale, FJT
- Les jeunes – étudiants
- Les médias
- université
- centre de formation
- Les psychologues
- les entreprises
- les influenceurs de la jeunesse
- Les coachs
- les sportifs de haut niveau
- les collectivités territoriales

5. La force mobilisatrice

- La presse
- Témoignage
- créer une communauté
- le bouche-à-oreille
- support de communication
- réseaux sociaux
- Des flyers
- tous les partenaires
- marque unité graphique
- Logo
- élément festif
- créer un sentiment d'appartenance

6. Nos idées géniales de solutions :

- Groupe de parole
- lieux ouverts
- atelier d'expression
- transmission de savoir-faire de savoir-être
- site de rencontre
- Tiers lieux jeunesse