

Wweeddo est une entreprise de l'Économie sociale et solidaire proposant **une plateforme numérique facilitant l'entrepreneuriat des jeunes**, créée en 2015. Sa mission est de mettre à disposition des acteurs de l'écosystème gravitant autour de la jeunesse (ONG, collectivités territoriales, entreprises, établissements scolaires et supérieurs) **des ressources numériques et humaines pour mobiliser les jeunes à lancer des projets**. La conviction de Wweeddo est qu'**un jeune en projet est un citoyen en devenir**. Wweeddo s'adresse aux jeunes de **13 à 29 ans**.

Domaines d'action :

- Education
- Culture / loisirs
- Emploi / insertion
- Développement économique

Chiffres clés :

- 27 500 projets
- 97 400 porteurs de projets
- 380 partenaires
- 1 263 856 € collectés intégralement reversés aux projets

UN OUTIL AU SERVICE DES TERRITOIRES

La plateforme Wweeddo – la mise en relation comme accompagnement des territoires

ENJEUX DE TERRITOIRES ET DES POLITIQUES JEUNESSE IDENTIFIÉS PAR WWEEDDOO

- Se connecter positivement aux jeunes
- Prendre en compte le jeune non pas comme un bénéficiaire, mais comme un acteur du territoire
- Rendre les jeunes acteurs de la politique territoriale
- Réparer le sentiment de citoyenneté des jeunes à travers leur appartenance à un territoire

RÉPONSES APPORTÉES PAR WWEEDDOO

- Une plateforme de mise en relation comme ressource sociale au service des collectivités territoriales, de l'Éducation nationale et des établissements d'enseignements supérieurs et des entreprises d'un territoire
- Mise en relation des jeunes entre eux pour créer une coalition autour d'un projet de territoire

MOBILISER

Les jeunes autour de projets proposés par des structures implantées sur le territoire, ou par les jeunes eux-mêmes

CONNECTER

Les jeunes aux acteurs du territoire pouvant apporter des réponses aux problèmes qu'ils rencontrent lors de la construction de leurs projets

VALORISER

Les projets lancés auprès des acteurs économiques du territoire en mettant en évidence leur plus-value territoriale

LA DYNAMIQUE DE CO-CONSTRUCTION ET DE PARTENARIATS

La mise en relation comme clé de réussite des projets jeunes

UNE PLATEFORME DE MISE EN RELATION ENTRE LES ACTEURS DE L'ÉCOSYSTÈME GRAVITANT AUTOUR DE LA JEUNESSE POUR TISSER DES RELATIONS COMMUNES

Au service des **collectivités territoriales** pour :

- mobiliser le maillage territorial et y faire participer les jeunes

Au service des **structures de l'enseignement** pour :

- Développer le numérique comme un outil de déploiement, d'accélération et d'éducation à la gestion de projet

Au service des **acteurs économiques** pour :

- Identifier des talents
- Faciliter l'insertion professionnelle et l'orientation des jeunes

LES JEUNES : INITIATEURS ET PORTEURS DE PROJETS

- Proposent leur projet, soit dans le cadre d'un appel à projet, soit de manière autonome
- Structurent leur projet avec une méthodologie proposée par Wweeddo
- Expriment leurs besoins pour mener à bien leur projet

WWEEDDOO : DECLENCHEUR ET ACCELERATEUR DE PROJETS

- Lance des appels à projets proposés par des collectivités, associations ou établissements d'études supérieures
- Propose une méthodologie de gestion du projet : QQOCCP (quoi, qui, quand, où, comment, combien et pourquoi)
- Propose des ressources pour la réalisation du projet, autour de quatre types de soutien : matériel, financier, conseils et contacts

« Le vrai sujet de la méthode d'animation des partenariats c'est que nous on est dans le domaine de l'innovation sociale : on crée une nouvelle approche, on propose de se détacher d'une méthode de travail en silo pour proposer à des acteurs très différents de s'associer autour de projets portés par des jeunes. » - Laurent Lescure, fondateur de Wweeddo



La fabrique Conseil Jeunes Citoyens (CJC) d'Autun

Programme d'accompagnement de projets de jeunes autunois entre 11 et 17 ans porté par Wweeddoo dans le cadre du CJC d'Autun

Jusqu'au 21 décembre 2023

- Accompagnement de projet autour des cinq domaines d'action du CJC : le vivre-ensemble, le cadre de vie, le sport et les loisirs, la culture, et l'événementiel
- Proposition de soutien dans la gestion du projet par des conseils, une mise en contact et une mise à disposition de matériel
- Proposition d'accompagnement dans la recherche de financement



LA MACHINE A PROJETS - édition 3

Un programme d'accompagnement porté par Animafac à destination de jeunes porteurs de projets associatifs souhaitant professionnaliser leur structure associative

Du 1er mars au 24 avril 2022

- Création d'une promotion de 10 jeunes associatifs engagés
- Un accompagnement sur 6 mois avec formation collective et diagnostic individuel
- Parrainage avec un acteur de l'ESS
- Journées d'immersion dans des associations locales et nationales
- Soutien financier

UNE PLATEFORME POUR MOBILISER LES JEUNES

Activer trois leviers pour rendre les jeunes acteurs ...

Animer les jeunes :

Eveiller leurs envies et allumer la petite lumière qui les anime

Exprimer leurs besoins :

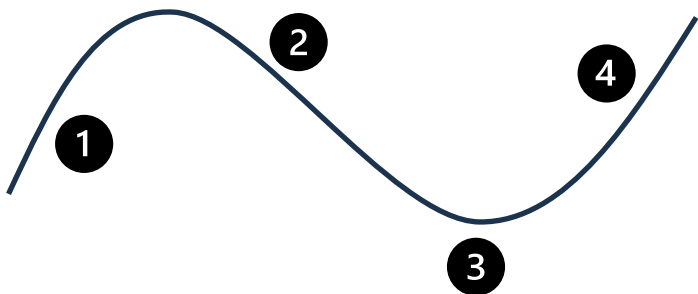
Leur offrir une méthode de formulation de besoins

Les rendre visibles :

Leur offrir une plateforme qui les mets en lumière auprès de leur écosystème

... En leur mettant à disposition une expérience d'apprentissage :

La courbe de progrès chez Wweeddoo :



1

Amorçage du projet : phase d'enthousiasme, de construction, de formulation des besoins avec l'aide des webinaires Wweeddoo, et de mise en contact avec les ressources identifiées.

2

Phase descendante : perte d'enthousiasme, de confrontation aux premières difficultés. Proposition de participation à des webinaires de remotivation pour échanger avec des jeunes confrontés à des situations similaires.

3

Point d'inflexion : apprentissage de la persévérance, consolidation du projet et de l'analyse des besoins.

4

Phase ascendante : Publication du projet et création d'un réseau de ressources humaines et financières.

LES IMPACTS DE WWEEDDOO SUR LE DÉVELOPPEMENT DU POUVOIR D'AGIR DES JEUNES

PERFORMANCE

Acquisition de compétences

- Compétences pratiques en gestion de projets
- Se mettre en mouvement
- Apprentissage de la persévérance

Mise en réseau d'un écosystème

- Allier jeunes, associations, entreprises et établissements éducatifs

INNOVATION

Naissance de projets

- Faire émerger des projets innovants qui répondent à des besoins peu ou pas adressés

Création d'une marketplace de projets

- Invention d'une nouvelle méthode de mise en relations

CONFIANCE

Confiance en soi

- Identifier ce qui anime le jeune
- Réussir à exprimer ses besoins

Confiance en son environnement

- Identifier qui peut répondre à ses besoins
- Apprendre à solliciter les ressources présentes dans son environnement

Devenir visible

- Reconnaître sa propre valeur et être reconnu par son écosystème

« Quand on met un jeune en transformation, on va lui permettre de pouvoir acquérir de nouvelles compétences, de nouvelles postures, de nouvelles capacités à pouvoir mieux s'engager dans sa vie. On vient sur la formule de départ : **un jeune en projet est un citoyen puissance.** » - Laurent Lescure, fondateur de Wweeddoo