

Guide pratique pour les projets entrepreneux en milieu scolaire

PRIMAIRE



2014-2015



Coopérative de
développement régional
Saguenay–Lac-Saint-Jean/Nord-du-Québec



Carrefour jeunesse-emploi
de la Jamésie

Définitions

L'entrepreneuriat en général et l'esprit d'entreprendre en particulier sont reliés à l'action. En effet, un **projet entrepreneurial** permet aux élèves ou aux étudiants d'être au cœur de l'action et de participer ainsi activement aux décisions et à la réalisation des différentes tâches.

Valeurs entrepreneuriales

Confiance en soi: Se percevoir positivement, miser sur ses aptitudes, ses habiletés et compétences, être certain de ses possibilités.

Motivation: Avoir le goût du défi, d'apprendre.

Sens des responsabilités: Assumer et réaliser ce qui a été convenu par l'équipe et respecter ses engagements.

Initiative: Passer à l'action.

Persévérance: Avoir une constance dans ce qu'on entreprend et le terminer.

Solidarité: Collaborer à la réalisation d'un but commun, soutenir les autres.

Esprit d'équipe: Travailler avec les autres en tenant compte des responsabilités de chacun.

La débrouillardise: Utiliser ses habiletés et connaissances pour faire face aux imprévus.

Ténacité: Faire preuve de constance et de persévérance dans ce qu'on entreprend (une activité, un projet, etc.). Inscrire son action dans la durée, la mener à terme.

Créativité: Exprimer son idée, proposer des solutions à un problème. Être créatif.

Solidarité: Accepter de se sentir responsable des choix et des décisions du groupe.

Leadership: Entraîner les autres dans la réalisation de ses idées et de ses projets, avoir une influence sur les autres en raison de ses qualités personnelles, de ses connaissances et de ses compétences. Faire attention entre le leadership positif et négatif.

Autonomie: Fonctionner sans avoir besoin d'une supervision immédiate, faire des choix, prendre des initiatives et des décisions dans le cadre de ses responsabilités.

Détermination: S'autodiscipliner, se concentrer sur un but à atteindre.

Mon projet en classe

- **J'ai une idée!**

Atelier 1 - À la découverte de moi

Dresse la liste de tes talents et de tes habiletés. Inscris tes passe-temps, ta musique, tes sports, ta nourriture et tes loisirs préférés. Dresse une liste des choses que tu aimes et n'aimes pas faire. Pour t'aider, tu peux remplir le tableau ci-dessous. Laisse ta créativité te guider! Tu peux y mettre de la couleur, des dessins, des images.

Ce que j'aime:	Mon rêve:
Mes habiletés, mes talents:	Ce que j'aimerais avoir dans mon école, dans ma communauté:

Voici une liste de qualités et de talents qui peuvent faire partie de ta personnalité:

Persévérance, sens des responsabilités, autonomie, débrouillardise, acceptation de la critique, sens de la vente, confiance en soi, force physique, courtoisie, honnêteté, flexibilité, authenticité, sociabilité, capacité de s'affirmer, sens de l'organisation, diplomatie, sens de la persuasion, tolérance, initiative, capacité d'apprendre rapidement, sens de l'innovation, discrétion, dextérité manuelle, minutie, etc.

Complète...

J'aime:

(exemple : j'aime aider les autres, je fais du sport, du théâtre, de la danse, etc.)

Mes habiletés sont:

(exemple : je suis bon en mathématique, je sais cuisiner, je parle plusieurs langues, etc.)

Un métier que j'aimerais faire :

parce que,

Un défi scolaire ou un défi personnel que j'aimerais relever:

(exemple : je veux augmenter mes notes dans une matière scolaire, j'aimerais apprendre un instrument de musique, je voudrais participer à une compétition sportive, etc.)

Comment je vais m'y prendre ?

Atelier 2 - Nos intérêts communs

Fais la liste de tes talents, de tes habiletés et de ce que tu aimes. Lorsque plusieurs idées se répètent, tu n'as qu'à cocher pour indiquer que plusieurs membres de ton groupe ont le même thème que toi. Pour la formation des groupes, nous conseillons d'y aller par 3-6 élèves en fonction de la dynamique de la classe.

--	--

Atelier 3 - Faites aller vos neurones!

Afin de trouver une idée de projet, faites un remue-méninge. L'idée retenue doit être réalisable dans vos écoles ou votre communauté et, de préférence, répondre à un besoin ou résoudre un problème.

Quels sont les problèmes que vous observez autour de vous?

Est-ce qu'il y a quelque chose dans votre entourage qui pourrait être amélioré?

Idee de thèmes: éducation, environnement, santé, spectacle, justice, relation entre les pairs, arts, pauvreté, etc.

Le top 3

Évaluez toutes vos idées de projets et choisissez-en trois. Retenez celles qui sont réalistes, originales et utiles.

1. _____
2. _____
3. _____

Le projet gagnant est:

Atelier 4 - Vendez votre salade!

Maintenant, vous devez présenter votre projet à toute la classe. Faites une présentation originale, animée, colorée et pleine de vie! N'oubliez pas que vous devez vendre votre idée aux autres. Soyez convaincu que c'est votre équipe qui a trouvé la meilleure idée. Donc, vous devez déterminer qui fera quoi, qui présentera quoi. Soyez préparés!

Idee: maquette, chanson, sketch, carton de couleur, déguisement, prototype, échantillon, etc.

- **De l'idée à l'action!**

Atelier 5 - On se prépare!

Détaillez de façon précise votre projet (PCQQO= Pourquoi, comment, Quand, Qui, Où)

Pourquoi: (le projet répond à quel besoin ou quel problème)

Comment:

Quand:

Qui:

Où:

Atelier 6 - Choix des comités de travail

Dans tout projet, chacun a un rôle à jouer pour que le projet se concrétise. Quel sera la tien? Pour t'aider dans ta réflexion, lis la description de chacun des rôles ci-dessous. Nomme des membres de ton équipe dont les intérêts et aptitudes correspondent à la description pour chaque rôle. Prends soin de n'oublier personne. Chaque membre doit avoir au moins un rôle.

Il s'agit là d'un simple exemple, tout en sachant qu'il doit être adapté à chaque projet. Si ne nécessite pas de calculateurs, alors ce rôle ne serait pas nécessaire.

*** Guide de l'enseignant ***

Dans le guide de l'enseignant, l'activité facultative « Trouve quelqu'un qui... » est proposée. Cette activité permet de faire le bon choix des membres dans chacun des comités. Elle fait le lien entre les compétences des élèves et le fonctionnement des comités.

Les calculateurs (finance, argent)

Ils sont organisés et aiment les chiffres. Ils savent tenir les comptes et respecter le budget prévu. Ils travaillent en étroite collaboration avec l'ensemble des membres et plus particulièrement les P'tits lutins.

Nom:	Nom:
------	------

Les P'tits lutins (production)

Ce sont eux qui font tourner les choses. S'il faut produire quelque chose, ils le font. S'il faut fournir un service, ils le fournissent. On peut compter sur eux, ils aiment le travail bien fait. Ils travaillent en étroite collaboration avec les calculateurs.

Nom:	Nom:
------	------

Les magiciens (publicité, promotion)

Tout est dans la présentation. Les magiciens trouvent les façons de rendre une idée attrayante aux consommateurs. Ils aiment parler. Ils suscitent l'attention. Ils ne sont pas timides. Ils aiment expliquer leur point de vue. Ils dénichent des idées innovatrices et créatives, mais surtout convaincantes. Ils produisent des affiches, des annonces, ils voient à faire connaître le projet.

Nom:	Nom:
------	------

Les gardiens du phare (gestion de projet)

Les gardiens du phare gardent l'oeil sur l'ensemble des activités du projet. Ils peuvent passer d'une tâche à l'autre pour faire ce qu'il faut et communiquent avec tous les membres de l'équipe. Ce sont de bons travailleurs. Ils savent gérer leur stress. Ils aident les membres de l'équipe afin que le projet fonctionne comme sur des roulettes.

Nom:	Nom:
------	------

Atelier 7 - Mon rôle au sein du comité

Pour concrétiser votre projet, vous devez énumérer toutes les tâches à accomplir pour la réalisation de votre projet.

Individuellement, réfléchissez aux différentes tâches qu'il y a à faire.

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Maintenant, comparez vos résultats et refaites la liste des choses à faire.

Atelier 8 - Se planifier

C'est le temps de planifier votre projet. Cette étape est très importante! C'est un outil qui t'aidera à prévoir ton projet.

Tâches	Responsable	Semaine	Coût

Échéancier global du projet (Guide enseignant)

Comités	Taches	Sem 24 mai	Sem 30 mai	Sem 6 juin	Sem 13 juin	Sem 20 juin
Les gardiens du phare						
Les calculateurs						
Les p'tits lutins						
Les magiciens						

Atelier 9 - \$\$\$

Souvent, un projet demande de l'aide financière. Dès le départ, nous devons mesurer l'apport financier dont nous avons besoin. Dans cet atelier, vous devrez déterminer les dépenses que vous prévoyez faire: achat de cartons, de crayons, de nourriture, de papier, de matériel et autres. De plus, vous devez réfléchir aux sources de financement possibles (école, campagne de financement, organismes, fondations, etc.). Les calculateurs devront faire les prévisions avec l'aide de tous les membres du groupe.

Titre du projet:

Financement	Prévisions	Réel
Total du financement		

Dépenses	Prévisions	Réel
Total des dépenses		

Surplus ou déficit (financement moins dépenses) : _____

Atelier 10 - S'évaluer

Il est important de faire l'évaluation du projet, une à la mi-étape et l'autre à la fin. Les élèves peuvent ainsi constater quels sont les apprentissages personnels, disciplinaires et entrepreneuriaux acquis. L'évaluation de mi-étape permet de modifier le projet au besoin (changements de comités, révision des objectifs, etc.). Les réponses aux questions sont faites de façon individuelle et ensuite présentées en grand groupe dans le but de favoriser la discussion sur l'appréciation générale du projet.

Évaluation (mi-étape)

Comment te sens-tu dans ton rôle ?

Qu'est-ce que tu apprends sur toi à travers le projet?

Qu'est-ce qu'il te reste à améliorer?

Sur une échelle de 1 à 10, 1 étant très faible et 10 étant très fort répondez aux questions suivantes:

Comment qualifies-tu ta participation au projet ?

Comment qualifies-tu la participation des autres membres du comité ?

Évaluation finale

- **Profil entrepreneurial:**

Quelles valeurs entrepreneuriales as-tu développées ?

Quelles sont les activités et les expériences qui t'ont le plus motivé dans ce projet (le travail d'équipe, le produit ou le service, les tâches, le fait d'entreprendre, la créativité, etc.)?

Qu'est-ce que tu n'as pas aimé dans ce projet?

- **Profil personnel**

Suite à ce projet, quels sont tes nouveaux talents ?

Ce dont tu es le plus fier:

Est-ce que ton implication dans le projet était bonne ?

Qu'est-ce que ça prend pour faire un bon projet entrepreneurial ?

Quelles connaissances scolaires as-tu utilisées au cours du projet?

Exemple de projet

Pure-laine

L'activité pure-laine est un atelier qui s'inscrit dans le cadre des projets entrepreneuriaux d'économie sociale du CJEJ et de la CDR. Une activité pilote s'est tenue le 26 février 2014 à l'école Bon Pasteur de Chibougamau avec succès poussant ainsi à sa réalisation à plus grande échelle. Le but de l'activité est dans un premier temps de présenter aux élèves les différents concepts et notions d'économie sociale.

L'activité permet également dans un deuxième temps d'initier les jeunes à la conception de poupées pure-laine qui seront vendues dans la communauté. Les fonds récoltés aideront un organisme de leur choix.

Objectifs:

Deux objectifs principaux animent la mise en place de ce projet d'entrepreneuriat scolaire.

1. La valorisation des aptitudes entrepreneuriales: cette activité permet aux élèves de mettre leur créativité et leur talent au profit d'une bonne cause. De plus, ils apprennent le travail d'équipe et le sens de l'initiative à travers la conception des poupées qui seront vendues. Nous désirons stimuler l'effort des jeunes pour le développement de l'économie locale conformément à leur passion.
2. La démonstration des étapes de conception d'un projet: même si l'étape de l'idée originale du projet a été déjà faite, les jeunes à travers le projet pure-laine apprendront les autres phases de la gestion de projet (réalisation, suivi et contrôle).

Déroulement de l'activité

Première partie (30 min.)

- Échange avec les élèves sur leur expérience de projets entrepreneuriaux
- Échange avec les élèves sur les organismes existants dans leur région et exploitation de différentes possibilités de projet pour soutenir la communauté

Deuxième partie (60 min.)

- Présentation du personnage pure-laine et sa mission dans la communauté
- Atelier de fabrication

Troisième partie (30 min.)

- À la fin de l'activité, les élèves évaluent le travail effectué et leur capacité à

- confectionner les poupées pure-laine
- On les invite à penser où ils pourraient les vendre aux prix de 10\$ ou plus chacun, ce qui pourrait aider économiquement le démarrage d'un projet communautaire.

Activités post-atelier

Les agents du Défi de l'entrepreneuriat jeunesse apportent un soutien à la mise en place du projet. Les professeurs et les élèves sont aussi les bienvenus à communiquer avec nous à tout moment.