

Cultiver le goût d'entreprendre à l'école

*Le Carrefour jeunesse-emploi de Shawinigan
vous présente son*

**Guide d'ateliers
pédagogiques
pour les élèves du secondaire**



Informations générales

En 2004, le gouvernement du Québec lançait le **Défi de l'entrepreneuriat jeunesse** qui a pour principal objectif d'impliquer activement les jeunes de notre société au développement de leur collectivité et à la construction de l'avenir. Le défi réside en la promotion d'une culture entrepreneuriale vivante ainsi qu'en l'adoption des valeurs qui y sont reliées. La créativité, l'autonomie, le leadership, le sens des responsabilités et la solidarité sont autant de valeurs à développer non seulement chez les entrepreneurs de demain, mais chez tous les citoyens de notre société québécoise.

Ce projet s'inscrit autour de trois axes principaux : la mise à contribution de l'école, la création d'un environnement favorable à la culture entrepreneuriale et la diffusion de stratégies efficaces auprès des jeunes entrepreneurs. Le présent document répond au premier axe de développement en établissant un lien direct entre les objectifs du Défi et ceux du Ministère de l'éducation, du loisir et du sport. En effet, l'école québécoise ne se contente plus d'outiller l'élève de connaissances, elle veut maintenant lui permettre de voir qu'il a une vie à réaliser et une société à bâtir. Pour ce faire, elle oriente les interventions éducatives selon trois plans : la construction d'une vision du monde, la structuration de l'identité et le développement du pouvoir d'action. Prenant en considération la société dans laquelle les jeunes présentement en formation évolueront, le Ministère de l'éducation, du loisir et du sport a accordé à l'entrepreneuriat une place d'importance en l'associant à l'orientation pour en faire un domaine général de formation.

Pour favoriser la promotion et l'implantation de ce vaste projet de société, les **agents de sensibilisation à l'entrepreneuriat jeunesse** sont une des ressources qui sont mises à la disposition des écoles. Ces agents ont comme mandat de faire la promotion de la culture entrepreneuriale auprès des jeunes, de favoriser l'émergence de valeurs et de qualités entrepreneuriales ainsi que de supporter les initiatives entrepreneuriales dans le milieu scolaire.

Dans cette optique, le **Carrefour jeunesse-emploi de Shawinigan** et son agente de sensibilisation à l'entrepreneuriat jeunesse vous offrent leur support pour la mise sur pied de projets à caractère entrepreneurial et vous proposent une série d'ateliers à la fois éducatifs et amusants dont le but est d'initier les élèves du secondaire à la culture entrepreneuriale. Tous les ateliers présentés dans ce guide sont étroitement liés aux objectifs du programme de formation du Ministère de l'éducation, du loisir et du sport dans le but de faciliter leur intégration dans le milieu scolaire.

Comment utiliser ce guide

Vous trouverez dans ce guide l'offre de service de l'agente de sensibilisation à l'entrepreneuriat jeunesse du Carrefour jeunesse-emploi de Shawinigan. Cette offre est divisée en deux volets.

Le premier volet, l'approche par projets, vise le support à la mise en place de projets entrepreneuriaux. Cette offre s'adresse à tous les niveaux du secondaire et la participation de l'agente sera déterminée par les besoins du ou des professeur(s) qui en feront la demande.

Le second volet, l'approche par ateliers, vous propose une série d'ateliers pour les élèves de 4^e ou de 5^e secondaire. Pour chaque atelier, vous trouverez l'information relative à ses intentions pédagogiques, aux domaines généraux de formation qu'il touche, aux compétences transversales qui y sont sollicitées, à sa durée et aux possibles activités de réinvestissement que les professeurs pourront mettre en place suite à l'atelier.

Pour réserver un atelier

Les réservations pour un atelier ou un support de projet se feront par l'intermédiaire des conseillers en orientation. **Nous demandons donc aux professeurs intéressés à offrir à leurs élèves un de nos ateliers de bien vouloir communiquer avec le conseiller ou la conseillère en orientation de son institution**, cela dans le but de faciliter la gestion des réservations. En raison du nombre élevé de demandes que nous recevons, **nous vous recommandons de prévoir le plus tôt possible vos besoins en ateliers et support**. La réservation des ateliers pour l'hiver 2009 se fera à partir de janvier.

Veillez aussi prendre note que lors des ateliers, l'enseignant doit être présent dans la classe afin d'assurer la discipline du groupe et de pouvoir effectuer un retour efficace avec les élèves.

Une version électronique du guide sera disponible dès septembre sur le site Internet du Carrefour jeunesse-emploi de Shawinigan au www.cjeshawinigan.org

Nous espérons que ce guide saura répondre à vos besoins et qu'il permettra à vos élèves de développer leur potentiel entrepreneurial avec plaisir et intérêt. Au plaisir d'entreprendre avec vous!

Caroline Duranleau et Mélanie Gélinas

Agentes de sensibilisation à l'entrepreneuriat jeunesse

Carrefour jeunesse-emploi de Shawinigan

525, 3^e rue, C.P. 132, Shawinigan (Québec) G9N 6T8

Téléphone : 819-537-3358 poste 226

Courriels : cduranleau@cjeshawinigan.org mgelinas@cjeshawinigan.org

Volet 1 : L'approche par projets

Support à la mise sur pied de projets entrepreneuriaux

L'objectif premier d'un projet entrepreneurial est de démontrer aux élèves qu'ils peuvent **agir** dans leur milieu afin de **répondre à des besoins** ou de **régler des problématiques** qui les touchent. Le projet entrepreneurial est aussi un projet pédagogique, puisqu'il permet l'apprentissage par l'application de théories à des actions concrètes, mais c'est d'abord un projet qui est **utile**, qui aura un **impact** et des **conséquences** palpables. Dans un projet entrepreneurial, l'enseignant doit minimalement réaliser chacune des étapes **conjointement** avec les élèves ou leur donner **l'entière responsabilité** des tâches. L'important est que les élèves puissent y exercer leur **créativité** et qu'ils soient libres de prendre des **initiatives** et des **responsabilités**.

Pour être considéré comme entrepreneurial, un projet doit :

- Répondre à un **besoin** par la réalisation d'un produit, service ou événement;
- Réaliser une production **utile**, avoir une **portée sociale** et des **répercussions**;
- S'adresser à un **public cible** autre que la classe elle-même;
- Développer des compétences et des qualités entrepreneuriales chez l'élève;
- Être **innovateur**;
- Avoir de l'**envergure**.

Vous aimeriez donner un caractère entrepreneurial à vos projets pédagogiques? **L'agente de sensibilisation à l'entrepreneuriat jeunesse est là pour vous aider dans les étapes de pré-démarrage de votre projet.**

Le Concours québécois en entrepreneuriat a pour mission de favoriser le développement de l'entrepreneuriat au Québec en récompensant les projets entrepreneuriaux réalisés en milieu scolaire ainsi que la création d'entreprises. Organisé dans les 17 régions administratives du Québec, il se déroule sur trois échelons : local, régional et national. Le concours comporte 2 grands volets : L'entrepreneuriat étudiant et la création d'entreprise.

4

L'incubateur

Atelier pour la mise sur pied d'un projet entrepreneurial

Développé par l'agent du Carrefour jeunesse-emploi de l'Ouest de l'Île, Sam Asmar, la première partie de cet atelier amène les participants à trouver eux-mêmes une idée de projet. Au cours de la deuxième partie, les participants mettront en place les bases de la réalisation de leur projet et se répartiront les tâches.



Durée	2h30 (deux périodes)
--------------	-----------------------------

Déroulement de la première partie

Je fais, donc je suis	Cette partie développe la connaissance de soi puisque l'élève établit la liste de ses talents, habiletés et intérêts.
L'inventaire du succès	Dans cette partie, les élèves apprennent à se connaître en faisant la liste des forces de leur groupe.
Les idées : Semences du potentiel	Cette partie amène les élèves à s'interroger sur les besoins de leur communauté afin de déterminer quelles y seraient les opportunités d'affaires.

Déroulement de la deuxième partie

La fournaise	Aidés par l'animatrice, les élèves doivent analyser leurs idées pour déterminer celle qu'ils choisiront.
Qui est qui ?	Par un jeu d'association, cette partie permet de déterminer qui fera quoi.
Et toi ? C'est quoi ta cause ?	Discussion avec les élèves des causes qui leur tiennent à cœur. Par cette discussion, on stimule l'implication citoyenne des élèves.

Volet 2 : L'approche par ateliers

Le Carrefour jeunesse-emploi de Shawinigan a conçu différents ateliers visant à stimuler chez les jeunes la connaissance et le développement des valeurs et qualités entrepreneuriales. Sur demande, l'agente de sensibilisation à l'entrepreneuriat jeunesse peut aller dans les classes animer ces ateliers en collaboration avec l'enseignant.

Pour les élèves de 4^e secondaire

- Futurs millionnaires..... p. 6
- Les intelligences multiples..... p. 7
- L'homme légo..... p. 8

Pour les élèves de 4^e et 5^e secondaire

- Jeu « Explonaria ».....p. 10
- De la belle visite!.....p. 11
- Simulation EGE, entraînement à la gestion d'entreprise

Pour les élèves de 5^e secondaire

- Partir à la découverte.....p. 12
- Construis ton potentiel entrepreneur.....p. 13
- La boîte mystère.....p. 14
- Visiteurs à l'honneur.....p. 15
- L'entrepreneuriat au cœur de ma région.....p. 16

Futurs millionnaires (créativité)

4^e secondaire

En équipe de 4 à 5 personnes, les participants doivent inventer le projet le plus créatif et visionnaire possible à partir d'une mise en situation simple et originale.

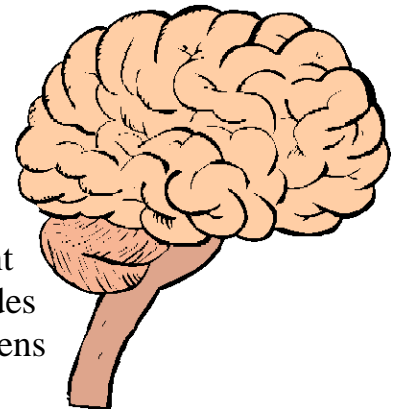


Intentions pédagogiques	Développer la créativité du participant en lui faisant prendre conscience de l'importance de cette caractéristique lorsque vient le temps d'entreprendre un projet.
Domaines généraux de formation	Orientation et entrepreneuriat Développer une caractéristique entrepreneuriale fort importante en créant un projet de nature entrepreneuriale. Environnement et consommation S'interroger sur les besoins d'une clientèle précise et intégrer un projet dans le mode de consommation de cette clientèle.
Compétences transversales sollicitées	<ul style="list-style-type: none">• Résoudre des problèmes• Exercer son jugement critique• Mettre en œuvre sa pensée créatrice• Se donner des méthodes de travail efficaces• Coopérer• Communiquer de façon appropriée
Durée	1h15 (une période)
Activité de réinvestissement	Arts plastiques Demander aux jeunes de créer une affiche publicitaire de leur projet et d'organiser eux-mêmes une petite exposition de leurs affiches.

Les intelligences multiples (confiance en soi)

4^e secondaire

Cet atelier amène les participants à réfléchir à ce que représente la confiance en soi. Ils doivent notamment autoévaluer leurs forces et leurs faiblesses par le biais des intelligences multiples pour finalement se donner des moyens afin de développer chacune de ces intelligences.

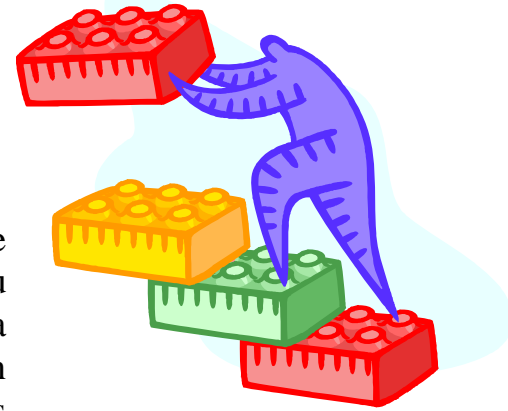


Intentions pédagogiques	Amener les élèves à effectuer une autoévaluation de leurs forces et de leurs faiblesses lorsque vient le temps de mener à terme un projet. Faire réaliser aux élèves l'importance d'avoir confiance en soi lorsque l'on veut réussir et leur donner des moyens pour maintenir ou augmenter leur niveau de confiance en eux.
Domaines généraux de formation	Orientation et entrepreneuriat Développer une meilleure connaissance de soi. Acquérir des connaissances générales sur les nombreuses façons d'entreprendre un projet.
Compétences transversales sollicitées	<ul style="list-style-type: none">• Exploiter l'information• Mettre en œuvre sa pensée créatrice• Actualiser son potentiel• Coopérer
Durée	1h15 (une période)
Activité de réinvestissement	Enseignement moral Discuter avec les élèves de l'acceptation des différences et de l'importance d'une bonne communication puisque tous n'enregistrent pas l'information de la même façon.

L'homme légo (leadership)

4^e secondaire

Cet atelier amène les participants à effectuer une autoévaluation de leurs aptitudes de leader et à réfléchir au pouvoir du leadership sur un groupe de personnes. La structure de l'atelier permet aussi de faire une distinction entre les différents types de leadership ainsi qu'entre les leaders positifs et les leaders négatifs.

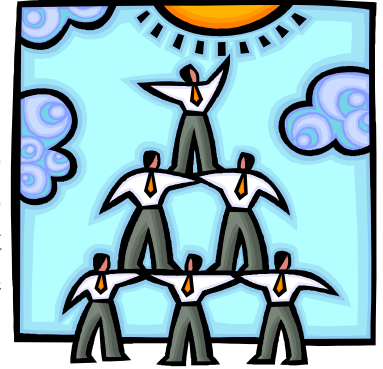


Intentions pédagogiques	Permettre aux participants d'évaluer leur leadership et de comprendre pourquoi l'entrepreneur doit développer ce type d'aptitudes.
Domaines généraux de formation	Orientation et entrepreneuriat Développer une meilleure connaissance de soi. Réfléchir à ses attitudes de leader et au rôle joué dans un groupe. Développer des outils pour augmenter son leadership, une caractéristique entrepreneuriale forte.
Compétences transversales sollicitées	<ul style="list-style-type: none">• Résoudre des problèmes• Mettre en œuvre sa pensée créatrice• Se donner des méthodes de travail efficaces• Actualiser son potentiel• Coopérer
Durée	1h15 (une période)
Activité de réinvestissement	Enseignement moral Discuter avec les élèves de l'aspect éthique du leadership négatif. Démontrer la différence entre le leadership et l'autorité.

Le jeu des X et des Y (solidarité)

4^e secondaire

Par la participation à un jeu interactif, cet atelier amène les élèves à prendre conscience de l'importance d'être solidaires les uns avec les autres. Les élèves y apprendront les valeurs et principes coopératifs et la particularité de l'entreprise coopérative.



Intentions pédagogiques	Initier les élèves aux différents principes de la coopération. Éveiller les jeunes au travail coopératif. Expérimenter des valeurs telles que le travail d'équipe, l'écoute, l'entraide et la coopération.
Domaines généraux de formation	Orientation et entrepreneuriat Développer une caractéristique entrepreneuriale forte. Découvrir une façon différente de se lancer en affaires. Développer une meilleure connaissance de soi. Vivre ensemble et citoyenneté Expérimenter la solidarité et mener une réflexion sur les bienfaits de la coopération dans la vie de tous les jours. Prendre connaissance du pouvoir d'action du citoyen actif.
Compétences transversales sollicitées	<ul style="list-style-type: none">• Résoudre des problèmes• Se donner des méthodes de travail efficaces• Actualiser son potentiel• Coopérer
Durée	1h15 (une période)
Activité de réinvestissement	Initiation à la vie économique Présenter les différents types d'entreprises en les comparant les uns aux autres.

Jeu « Explonaria »

4^e secondaire et 5^e secondaire

Créé par l'agente du Carrefour jeunesse-emploi de Francheville, Mélanie Hamel, « Explonaria » est un jeu interactif d'éducation à l'entrepreneuriat où les participants doivent répondre à des questions sous forme de choix multiples.



Intentions pédagogiques	Faire connaître aux élèves différents modèles d'entrepreneurs au Québec. Reconnaître les multiples facettes qui touchent l'entreprise.
Domaines généraux de formation	Orientation et entrepreneuriat Amener l'élève à entreprendre et à mener à terme des projets orientés vers la réalisation de soi et l'insertion dans la société.
Compétences transversales sollicitées	<ul style="list-style-type: none"> • Exercer son jugement critique • Actualiser son potentiel
Durée	1h15 (1 période)
Activité de réinvestissement	Initiation à la vie économique Discuter avec les élèves des différents aspects du démarrage et de la gestion d'entreprises (financement, étude de marché, clientèle, concurrence, etc.).

De la belle visite !

4^e secondaire et 5^e secondaire

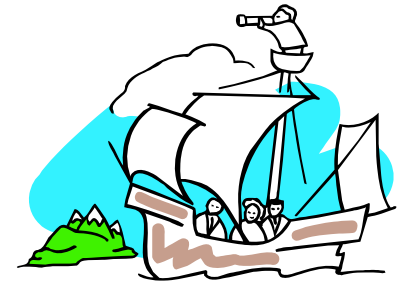
Cet atelier permet aux élèves de rencontrer un ou deux entrepreneur(s) de la région et de connaître leur cheminement. C'est l'occasion pour les élèves de poser des questions afin de clarifier leur vision de l'entrepreneuriat.



Intentions pédagogiques	Permettre aux élèves de dresser un profil complet de l'entrepreneur et de se construire une définition plus précise de l'entrepreneuriat. Constaté les multiples possibilités reliées au terme <i>entreprendre</i> (sports, loisirs, arts, économie, etc.).
Domaines généraux de formation	Orientation et entrepreneuriat Définir l'entrepreneuriat comme domaine d'orientation. Réfléchir aux possibilités d'entreprendre des projets dans sa vie. Vivre ensemble et citoyenneté Découvrir sa région par le biais des entrepreneurs. Prendre conscience de l'impact des entrepreneurs sur leur société et connaître les raisons qui les poussent à se considérer comme des citoyens actifs de leur milieu. Apprendre sur les façons possibles de s'engager socialement et activement.
Compétences transversales sollicitées	<ul style="list-style-type: none">• Exploiter l'information• Actualiser son potentiel• Communiquer de façon appropriée
Durée	1h15 (une période)
Activité de réinvestissement	Orientation scolaire Visiter une entreprise de la région afin d'en connaître encore plus sur le milieu entrepreneurial.

Partir à la découverte

5^e secondaire



partie 1

Cet atelier est une initiation à l'entrepreneuriat qui permet de démystifier certaines croyances populaires par le biais d'un jeu questionnaire interactif.

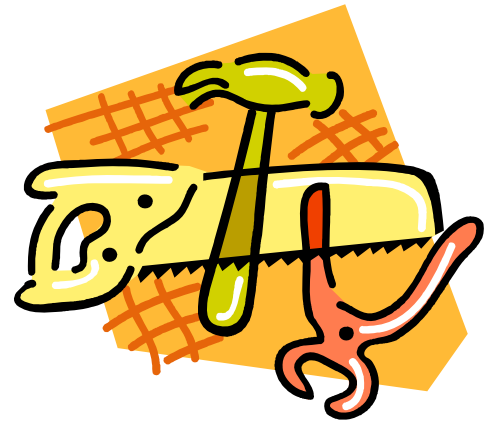
partie 2

En complément de la première partie, cet atelier permet aux élèves d'associer des qualités entrepreneuriales à différentes personnalités connues et d'élargir leur vision de l'entrepreneuriat.

Intentions pédagogiques	Permettre aux participants de s'approprier le concept d'entreprendre. Reconnaître différentes manifestations de l'entrepreneuriat dans la vie quotidienne.
Domaines généraux de formation	Orientation et entrepreneuriat Permettre à l'élève de construire sa vision de ce qu'est l'entrepreneuriat. Réfléchir sur les différentes façons d'entreprendre des projets dans sa vie.
Compétences transversales sollicitées	<ul style="list-style-type: none">• Exercer son jugement critique• Se donner des méthodes de travail efficaces• Coopérer• Communiquer de façon appropriée
Durée	1h15 (une période) par partie Les parties peuvent se donner de façon consécutive ou en deux périodes séparées.
Activité de réinvestissement	Orientation scolaire Discuter avec les élèves de l'application des qualités entrepreneuriales dans différents domaines professionnels.

Construis ton potentiel entrepreneurial 5^e secondaire

Par une activité interactive de construction de maisons en pâte à modeler, les participants découvrent les caractéristiques reliées au profil de l'entrepreneur.

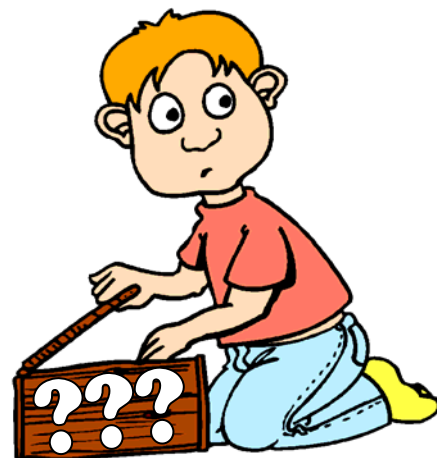


Intentions pédagogiques	Présenter aux élèves les caractéristiques reliées au métier d'entrepreneur. Permettre aux élèves de faire une autoévaluation de leurs caractéristiques entrepreneuriales.
Domaines généraux de formation	<p>Orientation et entrepreneuriat Réfléchir à l'importance de l'entrepreneuriat dans la vie de tous les jours. Réfléchir à la possibilité d'être soi-même entrepreneur.</p> <p>Vivre-ensemble et citoyenneté Apprendre à travailler en équipe et à coopérer. Réfléchir à des exemples d'entrepreneuriat dans son milieu.</p>
Compétences transversales sollicitées	<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes • Mettre en œuvre sa pensée créatrice • Se donner des méthodes de travail efficaces • Actualiser son potentiel • Coopérer
Durée	2h30 (2 périodes) Une version courte est aussi disponible.
Activités de réinvestissement	<p>Orientation scolaire Explorer les métiers liés à l'entrepreneuriat.</p> <p>Français Choisir un sujet entrepreneurial comme thème d'une compréhension de lecture.</p>

La boîte mystère

5^e secondaire

Cet atelier apprend aux participants comment trouver une bonne idée d'affaires et concevoir une publicité efficace. Cette expérience de créativité est basée sur l'invention d'un produit novateur à partir d'objets sans lien entre eux.



Intentions pédagogiques	Permettre aux participants de vivre une situation d'entrepreneuriat et de développer leur créativité.
Domaines généraux de formation	Orientation et entrepreneuriat Vivre une situation d'entrepreneuriat d'une façon globale. Préciser sa conception de l'entrepreneuriat. Environnement et consommation Sensibiliser les élèves à leur consommation. Se questionner sur une nouvelle façon de combler un besoin. Médias Communiquer une idée. Développer son sens critique et éthique à l'égard de la publicité.
Compétences transversales sollicitées	<ul style="list-style-type: none">• Résoudre des problèmes• Exercer son jugement critique• Mettre en œuvre sa pensée créatrice• Se donner des méthodes de travail efficaces• Coopérer• Communiquer de façon appropriée
Durée	2h30 (2 périodes)
Activité de réinvestissement	Français Demander aux élèves de rédiger une réflexion sur différentes images médiatiques et sur leur rapport à la publicité.

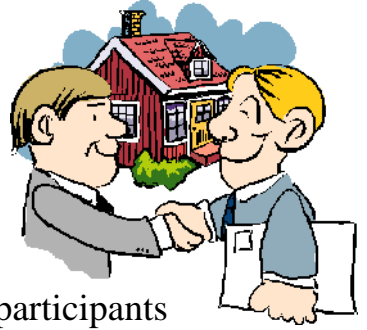
Visiteurs à l'honneur 5^e secondaire

Cet atelier permet aux participants de vivre les étapes du pré-démarrage d'entreprise. Les élèves doivent y développer un projet touristique pour leur ville en passant par toutes les étapes du développement de projet.



Intentions pédagogiques	Vivre les différentes étapes du pré-démarrage d'entreprise dans une situation concrète. Développer sa créativité.
Domaines généraux de formation	<p>Orientation et entrepreneuriat Acquérir de nouvelles connaissances liées à l'entrepreneuriat par l'intermédiaire de la simulation d'une démarche d'insertion sociale.</p> <p>Environnement et consommation Permettre aux élèves de mener une réflexion sur l'état de leur milieu de vie ainsi que sur les différents services offerts et besoins à combler dans leur région.</p>
Compétences transversales sollicitées	<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes • Exercer son jugement critique • Mettre en œuvre sa pensée créatrice • Se donner des méthodes de travail efficace • Coopérer
Durée	1h15 (1 période)
Activité de réinvestissement	<p>Initiation à la vie économique Faire un retour sur les étapes de pré-démarrage d'entreprise et compléter en donnant en exemple différents types d'entreprises.</p>

L'entrepreneuriat au cœur de ma région 5^e secondaire



Cet atelier est une activité de synthèse dans laquelle les participants réinvestissent leurs connaissances en entrepreneuriat. En équipe, ils ont à effectuer des recherches sur un entrepreneur de la région, après quoi ils auront à faire une entrevue avec lui en vue de créer un outil promotionnel pour la région de Shawinigan.

Intentions pédagogiques	Réinvestir ses connaissances en entrepreneuriat. Connaître sa région et développer un plus grand sentiment d'appartenance envers elle.
Domaines généraux de formation	<p>Orientation et entrepreneuriat Mettre sur pied une activité de type entrepreneurial.</p> <p>Environnement et consommation Découvrir les ressources de sa région. Interagir de façon dynamique avec son milieu.</p> <p>Médias Apprendre à mener une entrevue. Créer un outil de promotion.</p>
Compétences transversales sollicitées	<ul style="list-style-type: none"> • Exploiter l'information • Exercer son jugement critique • Mettre en œuvre sa pensée créatrice • Exploiter les technologies de l'information et de la communication • Coopérer • Communiquer de façon appropriée
Durée	Cette activité de réinvestissement doit être effectuée dans le cadre d'un cours de plusieurs périodes. Elle s'insère particulièrement bien dans un cours d'Initiation à la vie économique ou de Français.

