

Objectifs de l'outil

Démystifier la notion d'entrepreneuriat
 Amener les jeunes à déceler leur profil entrepreneurial
 Faire émerger un projet de classe
 Révéler les compétences entrepreneuriales des jeunes en stimulant leur « savoir-agir »

Publics concernés par l'action

Collégiens dès la 6^{ème}
 Lycéens

Durée

3 ateliers de 90 minutes

Qualités entrepreneuriales et compétences visées

Coopération, réalisation de projets
 Conscience de soi
 Esprit d'équipe, motivation, persévérance
 Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

Participation financière de l'établissement pour l'action

50 €

Contacts

Hélène GOANVIC
 Directrice BGE Flandre Création
 h.goanvic@bgefcr.fr
 Tél. 03 28 22 64 20

Isabelle NOÉ
 Responsable Pôle Sensibilisation
 i.noe@bgefcr.fr
 Tél. 06 32 68 63 80

Date de mise à jour : 14/01/2021

J'ÉVEILLE



Descriptif de l'outil

Cette action permet d'éveiller les élèves à l'esprit d'initiative et leur transmettre le goût d'entreprendre.

En 3 ateliers d'une heure trente, les élèves vont déceler leur profil entrepreneurial, échanger avec des entrepreneurs et stimuler leur savoir-agir.

Au terme de ces ateliers, les jeunes auront imaginé une idée de projet entrepreneurial à mener avec leur enseignant.

Contenu des ateliers

Chaque atelier **J'ÉVEILLE** se déroule sur une période de 90 minutes.

- **Atelier n°1** : L'objectif de cet atelier est de permettre aux jeunes de prendre conscience de leurs compétences entrepreneuriales. A l'aide d'exercices ludiques, les élèves vont pouvoir évaluer leurs qualités entrepreneuriales (confiance en soi, motivation, sens de l'effort, initiative, persévérance, esprit d'équipe, débrouillardise, etc).
- **Atelier n°2** : Lors de cet atelier, seront organisées des rencontres avec des entrepreneurs ou des intrapreneurs de différents champs d'activités professionnels pour apporter une vision plus large de l'entrepreneuriat. En racontant leur parcours, les entrepreneurs pourront ainsi témoigner du plaisir qu'ils ressentent à réaliser leur rêve, de la satisfaction qu'ils éprouvent à récolter le fruit de leurs efforts.
- **Atelier n°3** : L'objectif du 3^{ème} atelier est d'amener les jeunes à sortir du cadre pour stimuler leur créativité. Différents exercices pratiques vont leur permettre de mobiliser leur « **savoir-agir** » pour imaginer une idée originale de « **projet de classe** » qu'ils concrétiseront dans un deuxième temps.

Les conditions de réussite

Pour une parfaite réussite, il est préférable que le même enseignant encadre les trois ateliers **J'ÉVEILLE**.

L'action **J'ÉVEILLE** sera programmée à un moment opportun dans l'année scolaire pour permettre ensuite la mise-en-œuvre du projet choisi par la classe.