GUIDE

PLACE AUX COMPÉTENCES

Développer un PROJET ENTREPRENEURIAL

© Place aux compétences 2015 | www.pacnb.org

Table des matières

INTRODUCTION **4**

Étape 1 : POURQUOI se lancer dans un PROJET entrepreneurial? **5**

Identifier le ou les BESOINS avec les jeunes 5

Étape 2 : De quelle manière peut-on répondre à ces besoins? **6**

QUOI? 6

QUI? 8

a) La classe 8

b) L'école 8

c) La communauté 9

Étape 3 : Évaluer la faisabilité / sondage **9**

Étape 4 : Planification **9**

COMMENT? 9

A) Remue-méninges (exploration) 10

B) Élaboration du PROJET 11

C) Cristallisation 12

D) Définition des tâches et échéancier 13

Étape 5 : Responsabilités (QUI fait QUOI?) **16**

Méthode 1 : Postes (regroupement de responsabilités) 17

Méthode 2 : Créations d'équipes 19

Méthode 3 : Combinaison 20

Quels élèves font quoi? 20

Processus d'entrevue 21

Étape 6 : Marketing éducatif **21**

CONCLUSION **22**

Documents de référence **23**

ANNEXE A : GUIDE RÔLES et ENGAGEMENT ENTREPRENEURIAL **24**

ANNEXE B : ÉVALUATION de votre MARCHÉ CIBLE (SONDAGE) **26**

INTRODUCTION

Ce document a été créé pour guider les enseignants et les enseignantes (ou les agents et agentes communautaires, et autres intervenants) des districts scolaires francophones du Nouveau-Brunswick à répondre aux questions reliées aux caractéristiques entrepreneuriales du **Scénario d'apprentissages intégrés (SAI)**.

En plus de servir comme feuille de route dans la planification et la mise en œuvre d'un **PROJET** entrepreneurial, le **SAI** sert aussi de formulaire de demande de financement au **Fonds d'appui pour le développement de la culture entrepreneuriale en éducation géré par Place aux compétences.**[1]

Dans cette démarche, l'enseignant ou l'enseignante intègre au projet les résultats d'apprentissage de plusieurs **programmes d'études**[2] dans le but de motiver les jeunes et de les engager dans un projet signifiant pour eux. La particularité d'un **PROJET** entrepreneurial, c'est qu'il amène les enseignants et les jeunes à **IDENTIFIER** et à **RÉPONDRE** à un ou plusieurs **BESOINS** par le biais du développement et de la mise en œuvre (par les jeunes) d'un **PRODUIT**, d'un **SERVICE** ou d'un **ÉVÈNEMENT**.

L'organisation d'un **PROJET** entrepreneurial favorise les réussites, la collaboration, l'appartenance et l'autonomie; c'est pourquoi il nécessite, **À PRIORI**, la **PARTICIPATION** et l'**ENGAGEMENT** des **JEUNES**.

Ce **GUIDE** propose quelques explications et clarifie certains concepts. Les exemples proviennent de certains projets qui ont réalisé leurs objectifs. À la fin, un lien vous amènera au Portail du ministère, où vous trouverez plusieurs outils qui pourront vous éclairer davantage. À vous de choisir lesquels pourront mieux vous servir dans cette démarche.

[1] http://pacnb.org/index.php/fr/volet-culture-entrepreneuriale/fonds-appui
[2] http://www.gnb.ca/0000/francophone-f.asp

© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

Étape 1 : POURQUOI se lancer dans un PROJET entrepreneurial?

Avant de se lancer dans le développement d'un **PROJET** entrepreneurial, on se doit de poser les questions suivantes : Quel est l'**OBJECTIF**? C'est à dire, quel(s) **BESOIN(S)** souhaite-t-on combler?

Identifier le ou les BESOINS avec les jeunes

À priori, l'objectif d'un **PROJET** entrepreneurial est de permettre à l'enseignant et aux jeunes de **répondre à un ou plusieurs besoins.** De plus, un **PROJET** qui réussit à bien identifier ces **besoins** atteindra de meilleurs résultats.

Il y a plusieurs types de **BESOINS** :

- Besoins chez l'individu
- Besoins de la classe (RAG, RAS, RAT)
- Besoins de l'école
- Besoins de la communauté

La première étape est de clairement **DÉFINIR** avec les jeunes le ou les **besoins** qui seront comblés, par l'entremise du **PROJET**.

Voici quelques exemples :

Exemples	Besoins de l'individu / classe / école / communauté
1	Créer et publier des livres de lecture (ex. : niveau de la maternelle) qui reflètent notre culture et notre société acadienne et francophone.
2	Diminuer les problèmes d'intimidation à l'école et dans la salle de classe - Développer un projet pour que les élèves augmentent leur confiance en soi et le respect d'autrui.
3	Inciter les élèves de rester à l'école et de ne pas se déplacer à l'extérieur pendant l'heure du dîner.
4	Offrir des aliments frais et locaux à la cafétéria scolaire

Étape 2 : De quelle manière peut-on répondre à ces besoins?

Cette question repose sur trois principes fondamentaux de l'approche : Qu'allons-nous faire? Qui sera engagé dans le projet? Comment allons-nous nous y prendre?

Les deux premiers se caractérisent donc comme le **QUOI**, et le **QUI** du projet entrepreneurial. Nous discuterons du **COMMENT** à l'étape 4.

QUOI?

Quel **PRODUIT, SERVICE,** ou **ÉVÈNEMENT** sommes-nous capables de créer? Une fois identifiés, ils deviennent les véhicules pour répondre aux besoins.

L'enseignant et les élèves doivent choisir le véhicule, non pas parce qu'ils croient qu'un produit se vendra facilement, ou que les gens aimeraient voir un spectacle, mais plutôt parce qu'il répond réellement aux **besoins identifiés** (incluant les besoins individuels des élèves énoncés dans le document « **Profil de sortie** ».[3]

Pour favoriser la réussite du **PROJET**, il est important de choisir un véhicule simple qui s'agence aux passions et intérêts de l'enseignant et des élèves.

Si certains possèdent des connaissances et du savoir-faire spécifique (par exemple des élèves ou un enseignant qui s'intéresse à l'horticulture, ou les aliments bio), on peut choisir de se lancer dans un **PROJET** connexe (un jardin communautaire, par exemple).

Afin de s'assurer que l'idée répond aux **besoins**, il est important d'expliquer de quelle manière votre **PRODUIT**, **SERVICE** ou **ÉVÈNEMENT** intervient favorablement pour répondre aux objectifs identifiés. (Voir le tableau pour des exemples).

[3] *Le **Profil de sortie** sur le site web du ministère énumère toutes les qualités, compétences et attitudes développées dans le cadre d'un projet entrepreneurial : http://www.gnb.ca/0000/publications/CommEcoleFran/ECNB%20Profil%20de%20sortie-définitions.pdf*

© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

Objectifs du projet entrepreneurial	Produit Service Évènement	Pour quelle raison ce produit / service / évènement est-il un bon véhicule	Besoin répondu
Créer et publier des livres de lecture (ex. : niveau de la maternelle) qui reflètent notre culture et notre société acadienne et francophone.	PRODUIT : Création, publication et vente d'une série de 6 livres illustrés de niveau A, destinés aux élèves qui apprennent à lire.	— Intégrer les résultats d'apprentissage en français, mathématiques et arts visuels au projet —Développer la créativité, le sens de responsabilités, l'engagement, et l'ingéniosité chez les élèves de ma classe —Fournir ces livres aux classes de maternelle et à la bibliothèque de l'école —Offrir les livres à d'autres classes et bibliothèques du district scolaire et organiser des points de vente pour les parents et la communauté	Classe Individus École Communauté
Diminuer les problèmes d'intimidation à l'école et dans la salle de classe - Développer un projet pour que les élèves augmentent leur confiance en soi et le respect d'autrui.	ÉVÈNEMENT : Création d'une pièce de théâtre par la classe et présentation au grand public	—Développer la confiance en soi, la solidarité, l'humanisation, le sens de l'initiative, respect des autres et l'esprit d'équipe chez les élèves. —Présenter le projet aux autres élèves de l'école afin de les sensibiliser sur les répercussions néfastes de l'intimidation —Intégrer les résultats d'apprentissage de français et FPS au projet	Individu École Classe
Inciter les élèves de rester à l'école et de ne pas se déplacer à l'extérieur pendant l'heure du dîner.	SERVICES et PRODUITS : Ouverture d'une cantine pendant l'heure du dîner	—Développer le sens de l'organisation, l'esprit d'équipe, le sens des responsabilités et la solidarité chez les élèves —Répondre aux besoins des jeunes en offrant des nouveaux produits et services —Intégrer les résultats d'apprentissage de mathématiques et de français au développement du projet	Individu École Classe
Offrir des aliments frais et locaux à la cafétéria scolaire.	SERVICES et PRODUITS : Création d'une serre pour l'école, et culture de fines herbes, de fruits et de légumes.	—Faire des apprentissages de base en agriculture et manipuler des outils de jardinage; développer le sens de l'effort, l'engagement et la débrouillardise des élèves —Intégrer les résultats d'apprentissages de science et de FPS au développement du projet —Appuyer des initiatives locales et communautaires qui contribuent à l'alimentation saine des élèves	Individu Classe Communauté

Pour des exemples de PROJETS, de TUTORIELS, de TÉMOIGNAGES et beaucoup plus, consultez le site Web www.apprendreetentreprendre.ca

Sous l'onglet ***Les projets,*** on peut y visionner des **CAPSULES VIDÉOS** d'une vingtaine de projets entrepreneuriaux qui ont bénéficié du *Fonds d'appui* et qui mettent en vedette des enseignants, des élèves, des agents communautaires ou autres intervenants, ainsi que des partenaires.

QUI?

À qui peut-on faire appel pour aider au développement du **PROJET**? Cette question porte sur les ressources humaines disponibles dans la **classe**, l'**école** et la **communauté**.

a) La classe

La participation active des élèves est indispensable au développement d'un **PROJET** entrepreneurial. Ce concept revient à l'importance des rôles qu'ils peuvent y jouer en tant qu'**INITIATEURS**, **RÉALISATEURS**, et **GESTIONNAIRES**. De son côté, l'enseignant ou l'enseignante est le porteur du projet pédagogique entrepreneurial. Toutefois, il/elle n'a pas un rôle de dirigeant, mais plutôt d'accompagnateur ou de guide. Pour plus de détails au sujet des rôles des élèves et de l'enseignant dans le cadre du développement d'un projet entrepreneurial, nous vous invitions à consulter l'Annexe A : **« *Guide, rôles et engagement entrepreneurial »***.

b) L'école

Plusieurs intervenants sont en mesure d'appuyer les élèves et l'enseignant dans le développement d'un projet entrepreneurial en fournissant leur expertise. Par exemple :

- Agent-e communautaire
- Conseiller-ère en orientation
- Agent-e pédagogique
- Coordinateur-trice de technologie
- Apprenant en santé
- Diététiste
- Enseignant-e ressource

© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

c) La communauté

L'agent communautaire est au service des enseignants pour tout ce qui touche les partenariats communautaires : établir des contacts, cibler des partenaires stratégiques, identifier des services, des fournisseurs, des intervenants, des locaux, le marketing et la promotion, et bien d'autres.

N'hésitez pas à faire appel à des personnes clés dans votre démarche!

Étape 3 : Évaluer la faisabilité / sondage

Si vous avez des incertitudes par rapport à la viabilité de votre **PROJET**, un sondage est un outil très efficace. Les élèves peuvent recueillir des données très pertinentes pour aider à déterminer la viabilité du projet. La collecte de données se fait auprès des clients visés; c'est-à-dire qu'il faut poser les questions du sondage aux gens qui potentiellement achèteront le **PRODUIT**, bénéficieront du **SERVICE** ou participeront à l'**ÉVÈNEMENT**.

De cette manière, vous aurez bien plus d'informations pour déterminer si votre projet peut être un succès.

Pour plus de renseignements au sujet de l'évaluation de votre marché cible, le document ***« Sondage »*** (Annexe B) peut vous guider dans cette démarche afin de recueillir de l'information au sujet des clients, de la fréquentation d'un lieu, des caractéristiques souhaitées, des points de vente, et le prix de vente.

Étape 4 : Planification

COMMENT?

C'est la troisième partie des trois questions de base : **comment** va-t-on s'y prendre? Voici une démarche en quatre étapes pour vous aider dans la planification et la mise en œuvre de votre **PROJET**. Une fois la planification complétée, chaque membre de l'équipe connaîtra son rôle, et toutes les tâches auront été déterminées et assignées.

A) Remue-méninges (exploration)

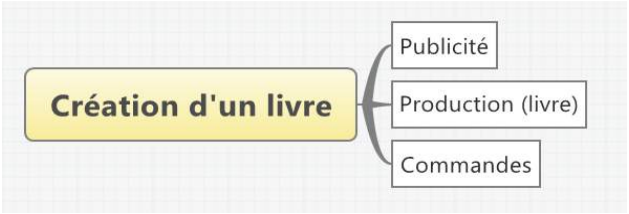
En premier lieu, les élèves et les accompagnateurs doivent explorer les différents secteurs d'activités (par exemple, les finances, la production, la publicité, les ressources humaines, etc.) L'exploration doit se faire en partenariat avec tous les membres de l'équipe.

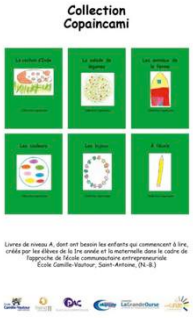
Les élèves et les enseignants doivent aussi déterminer **l'ampleur entrepreneuriale** qu'ils veulent donner à leur **PROJET**. Plus le niveau entrepreneurial est élevé, plus les élèves sont chargés des différentes tâches et responsabilités dans la mise en œuvre du projet. Il revient à l'équipe de choisir la manière de s'investir dans la démarche. Cette décision doit être prise en considérant la participation des élèves, selon leur âge et leur maturité, ainsi que les ressources et le temps disponibles.

Voici des exemples de secteurs ou d'activités d'un **PROJET** de création d'un livre :

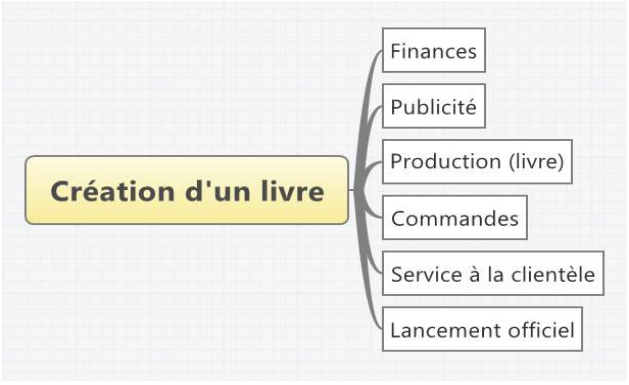
Niveau entrepreneurial MOINS élevé

Niveau entrepreneurial MOYEN





Niveau entrepreneurial PLUS élevé



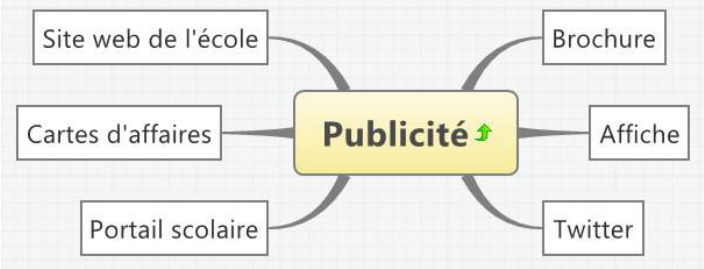
© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

Les activités varieront selon le type de projet, et certains en comporteront plusieurs, tout en fonction du genre de projet et de l'ampleur entrepreneuriale.

B) Élaboration du PROJET

Pour chacun des secteurs (ex. : les finances, la production, la publicité, les ressources humaines, etc.), les élèves peuvent explorer des suggestions par le biais d'un autre remue-méninges. À partir de là, l'équipe aura en sa possession une première ébauche pour l'orientation de ce thème.

Voici quelques **IDÉES** qui peuvent ressortir d'un remue-méninges sur la **PUBLICITÉ :**



À NOTER

Si l'équipe est indécise entre deux idées (une brochure ou une page Facebook), il est important de poser les bonnes questions :

Q : Pourquoi une brochure?

R : Parce qu'on sera en mesure de cibler tous les élèves de l'école, qu'ils aient un ordinateur ou non à la maison, et ils auront tous l'information dont ils ont besoin.

Q : Est-ce que les coûts et le temps pour réaliser la brochure sont raisonnables?

Q : Pourquoi une page Facebook?

R : Parce que la page est gratuite, et même si peu d'élèves visitent la page Facebook de l'école, on peut se connecter avec des gens de la communauté; c'est peu de temps bien investi.

Les élèves devront **ÉVALUER** les options et prendre des **DÉCISIONS** sur ce qui pourrait mieux répondre aux **BESOINS** et aux objectifs du **PROJET**.

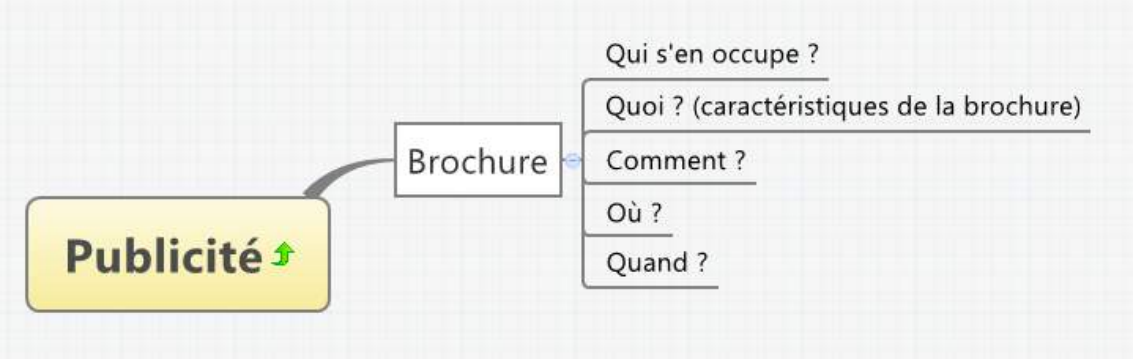
Pour certains, il y aurait peut-être avantage à créer une page Facebook, tandis que pour d'autres, la création d'une brochure pourrait suffire. Il est important de bien déterminer des **ACTIVITÉS RÉALISABLES** par les élèves, selon leur âge et leur maturité.

On recommande que quelqu'un joue le rôle « d'avocat du diable » à cette étape afin d'explorer tous les avantages et les défis potentiels.

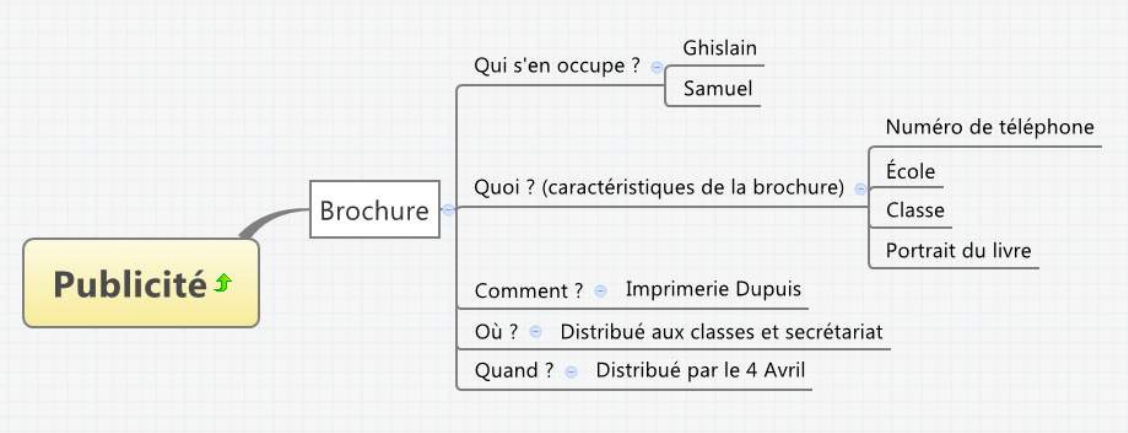
C) Cristallisation

Une fois que l'équipe a choisi les idées d'activités qui répondent le mieux aux besoins du **PROJET**, il est important d'ajouter plus de détails pour chaque activité en répondant aux questions : qui, quoi, où, quand et comment.

Voici quelques exemples de **QUESTIONS** par rapport à la création d'une brochure :



Une fois les questions répondues, voici les **ACTIONS** qui peuvent en découler :



L'équipe est donc en possession d'une **PREMIÈRE ÉBAUCHE** des tâches à accomplir et comment s'y prendre.

De plus, l'enseignant aura franchi une des étapes les plus difficiles à la création d'un projet entrepreneurial, c'est à dire : **RESPONSABILISER LES ÉLÈVES**. Au fur et à mesure que les élèves discutent de différentes idées d'activités, ils verront clairement le travail qu'ils devront accomplir afin d'atteindre les résultats escomptés pour mener à terme le **PROJET**.

© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

Nous vous **ENCOURAGEONS** également à **CÉLÉBRER** ou à **SOULIGNER** chacune des étapes qui mènent les élèves un peu plus près de l'objectif de leur projet entrepreneurial, et surtout, n'oubliez pas que :

Le VOYAGE est plus important que la DESTINATION!

D) Définition des tâches et échéancier

L'équipe, ayant maintenant une vue d'ensemble du travail à faire, doit assigner les tâches spécifiques. L'important est de mettre en place un **PROCESSUS** afin que toutes les tâches soient bien définies, distribuées, et accomplies tout en suivant l'échéancier. Les responsables fixent les grandes **ÉTAPES** prévues pour mener à terme chaque activité. Il est important de s'assurer que les étapes soient bien **DÉFINIES** et **RÉALISABLES**. Trop souvent, les dates butoirs sont trop optimistes; ce qui ne favorise pas la réussite du **PROJET**.

Dans l'exemple du **PROJET** de la création d'un livre, l'équipe a fixé l'**ÉCHÉANCIER** suivant afin d'atteindre les résultats de la création de leur brochure :

LES GRANDES ÉTAPES : BROCHURE	DATE
1. Terminer un brouillon de la brochure	22 janvier
2. Présenter le brouillon à la classe	23 janvier
3. Contacter l'imprimerie	10 février
4. Imprimer les brochures	28 février
5. Les brochures sont livrées à l'école	14 mars

Il est important de bien préciser les **ACTIONS** à entreprendre. L'objectif de cette activité sert à énumérer tout le travail nécessaire afin d'atteindre les résultats souhaités et organiser le travail.

Voici la liste des **TÂCHES** à accomplir qui découlent de l'échéancier et de la planification pour la brochure :

TÂCHES pour TERMINER L'ÉBAUCHE DE LA BROCHURE :

1. Ajouter un numéro de téléphone à la brochure

- L'équipe doit se trouver un numéro que les clients peuvent contacter
  - Secrétariat?
  - Une boîte vocale?

2. Trouver une image afin de la placer sur la brochure

- Concours de dessin des élèves de la classe

3. Écrire les informations du projet sur la brochure

- Une fois complétée, choisir un collègue de travail pour la correction

4. Déterminer les partenaires du projet

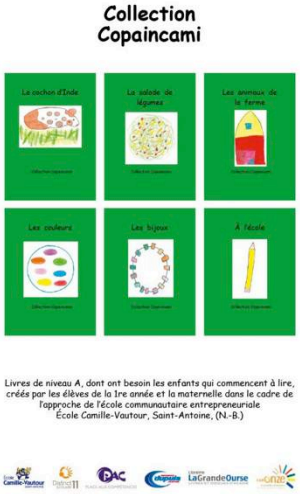
- Contacter ces partenaires afin d'insérer leurs logos

5. Déterminer le nom du projet

- Remue-méninges d'idées avec les élèves

6. Déterminer le format de la brochure

- Contacter l'imprimeur pour des échantillons
  - Vote de la classe pour le meilleur échantillon



L'équipe sera donc en possession d'une « ***liste des choses à faire*** » et sera en mesure de déterminer « ***qui fait quoi*** ».

Les suggestions ci-dessus ne sont que des exemples, l'équipe étant libre de choisir la méthode la plus convenable pour répondre aux **BESOINS** et **OBJECTIFS** de leur **PROJET**.

Afin de vous assurer que toutes les tâches soient énumérées, vous pouvez également prendre une approche plus globale en bombardant l'équipe de **QUESTIONS** et de **RÉFLEXIONS** pour ne rien oublier.

© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

Pour revenir à l'exemple de la création d'un livre, voici des **QUESTIONS** que l'on peut se poser :

a) La promotion des livres se fera de quelle manière? Quels outils voulons-nous utiliser?

- Affiches
- Web / réseaux sociaux (Twitter, Facebook, site Web, Portail de l'école)
- Cartes professionnelles
- Message du matin à l'école
- Campagne publicitaire
- Etc.

b) À quel prix le livre sera-t-il vendu?
c) De quelle manière allons-nous nous assurer que le produit est de qualité?
d) Quel genre de livres?
e) À qui les livres seront-ils vendus?
f) À quels endroits voulons-nous les vendre?

- À la bibliothèque?
- En ligne?
- Foire pédagogique?

g) Combien souvent voulons-nous le vendre?

- Chaque jour /semaine/mois/année

h) Qui sera le ou la porte-parole du projet?
i) Qui va s'occuper des finances du projet?
j) Qui s'occupe de manipuler la monnaie pendant la vente?
k) Qui s'occupe de payer les factures?
l) Qui s'occupe de contacter des partenaires pour des fonds?
m) Qui s'occupe de rembourser ces fonds?
n) Qui va créer le produit?

- Dessin, emballage, écriture, etc.
  - *Qui fait quoi?*
- De quelle manière allons-nous publier les livres?
  - *Qui s'occupe d'entrer en communication avec une imprimerie locale?*

o) Qui va faire quoi dans l'équipe?

- Définir les tâches du projet

p) Qui va s'occuper de régler les conflits?
q) Les élèves auront-ils la même tâche pendant tout le projet?

- Sinon, aura-t-il une rotation entre les élèves?

Étape 5 : Responsabilités (QUI fait QUOI?)

À la base, **l'enseignant est le porteur** du **PROJET** pédagogique entrepreneurial. Toutefois, il/elle **n'a pas un rôle de dirigeant**, mais plutôt comme **ACCOMPAGNATEUR** ou **GUIDE**.

L'enseignant doit aussi s'assurer que chaque élève fasse ses preuves dans son rôle d'**INITIATEUR,** de **RÉALISATEUR** ou de **GESTIONNAIRE** dans le **PROJET**. Afin de mieux comprendre ces concepts, référez-vous à l'Annexe A ***« Guide, rôles et engagement entrepreneurial »*** qui résume les rôles de l'élève et de l'enseignant dans le cadre d'un projet entrepreneurial.

L'enseignant **DISCUTE** avec les élèves afin de déterminer de quelles manières les tâches seront exécutées et partagées. Les tâches sont donc déléguées par rapport aux **RESPONSABILITÉS** qu'elles engendrent.

Ces responsabilités représentent **L'ENGAGEMENT DE CHACUN**. Chaque élève doit très bien comprendre son rôle au sein du projet, ainsi que son importance et son impact dans l'ensemble des opérations.

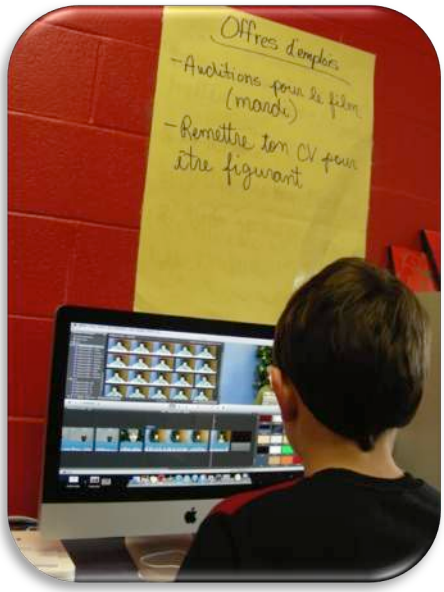
De plus, il est important que tous les **RÔLES** et toutes les **RESPONSABILITÉS soient bien définis et attribués, et ce dès le DÉBUT du projet**.

Si en cours de route, on remarque des lacunes ou des situations qui démontrent qu'on ne suit pas l'échéancier ou que des problèmes semblent se développer, l'enseignant doit intervenir.

Il entame une discussion avec l'élève ou le groupe concerné pour éclaircir la situation, et **ENSEMBLE** on trouve **DES SOLUTIONS** pour faire avancer le projet.

© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

Les **PROJETS** qui connaissent les **plus grands SUCCÈS** sont ceux dans lesquels les élèves portent le plus grand nombre de responsabilités, tandis que l'enseignant joue un rôle limité en tant qu'observateur, plutôt que gestionnaire.

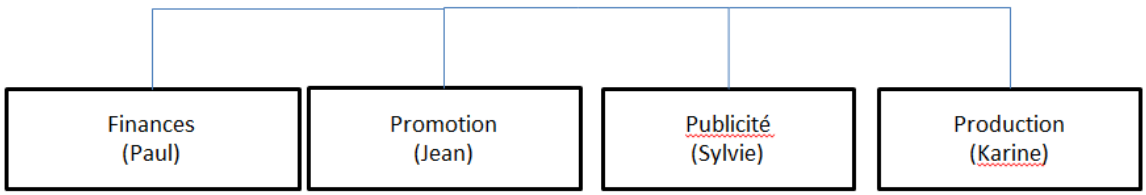


Si on veut que les élèves s'entreprennent, se responsabilisent, s'approprient le projet et développent de nouvelles compétences, il est essentiel que l'enseignant n'entrave pas le processus en prenant en charge la gestion du projet.

Encore une fois, consultez l'Annexe A ***« Guide, rôles et engagement entrepreneurial »*** pour plus de précisions. Ci-bas, nous vous proposons quelques méthodes afin de déterminer la distribution des responsabilités entre les élèves. L'enseignant et les élèves peuvent choisir ensemble la méthode qui correspond le mieux à leurs besoins.

Méthode 1 : Postes (regroupement de responsabilités)

Chaque élève a son propre **RÔLE** à jouer au sein de l'organisation, et son ***POSTE*** peut comprendre plusieurs tâches spécifiques dans le cadre d'un secteur spécifique au sein du **PROJET**. Par exemple :



L'élève **PARTICIPE** à une expérience très enrichissante avec un niveau de responsabilité accru (Ex. : élève gestionnaire). Assurez-vous de créer un plan B et un plan C dans le cas d'un scénario où des membres de l'équipe sont absents.

Description des postes

La description de chacun des **POSTES** *(ou regroupement de responsabilités dans une équipe)* est un processus **IMPORTANT** dans la démarche, qui aide à **CLARIFIER** le rôle de chacun selon ses compétences et ses champs d'intérêt.

Le tableau ci-dessous peut vous aider à définir les **CARACTÉRISTIQUES** du poste :

Quel est le nom/titre du poste?	Si j'ai des questions au sujet de mes tâches, à qui est-ce que je les pose?
Quelles sont les tâches de l'élève?	Quelles sont les exigences de ce poste? De quelle manière ma performance dans ce poste sera-t-elle mesurée?

Une fois la **DESCRIPTION DU POSTE** complétée, l'élève est en mesure (avec l'approbation des collègues de travail et de l'enseignant ou du superviseur) de **déterminer lui-même ses tâches** au sein du projet entrepreneurial.

Par exemple, pour un élève qui obtient le *poste* de *responsable de la caisse*, voici comment il a choisi de définir son *rôle* :

Titre du poste : Responsable de la caisse	Si j'ai des questions sur mes tâches, à qui est-ce que je les pose? **Gérant de finances (Simon)**
Tâches : • Comptabiliser la petite caisse à la fin de chaque vente • Accueillir chaleureusement les clients • Manipuler efficacement la monnaie	***Exigences d'embauche*** **:** • Dois être habile en mathématiques • Dois être dans la classe de 5e année de Madame Beaulieu • Dois être amical-e et respectueux-euse ***Indicateurs de performance :*** • La caisse est équilibrée à la fin de chaque vente • Aucune plainte des clients envers son service

Les caractéristiques du *poste / regroupement de responsabilités* sont choisies par les élèves et l'enseignant. L'exemple ci-dessus n'est qu'une parmi plusieurs options.

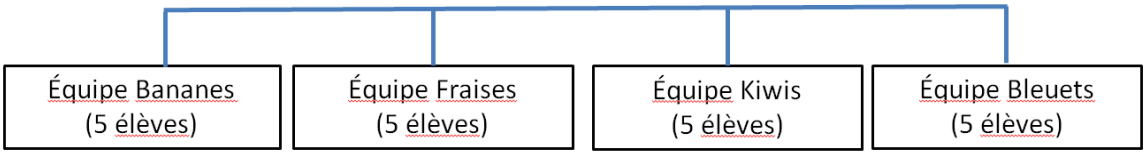
© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

Méthode 2 : Créations d'équipes

Au lieu de créer des « postes », on créé des « équipes ». Les élèves se **PARTAGENT** toutes les **TÂCHES** à faire dans leur secteur et déterminent qui en aura la **RESPONSABILITÉ**.

Par exemple, au lieu d'avoir un « *poste* » de gestionnaire, un élève peut avoir une liste de tâches à faire en temps que **CHEF DE L'ÉQUIPE**. Il devient aussi son représentant au sein du projet global. On n'a pas un « *poste* » de finances, mais **deux élèves ont choisi de s'occuper des tâches reliées à la gestion de la monnaie**. Les élèves sont tout de même les réalisateurs et les gestionnaires de projet, mais sous un angle de partage et de collaboration un peu moins hiérarchique.

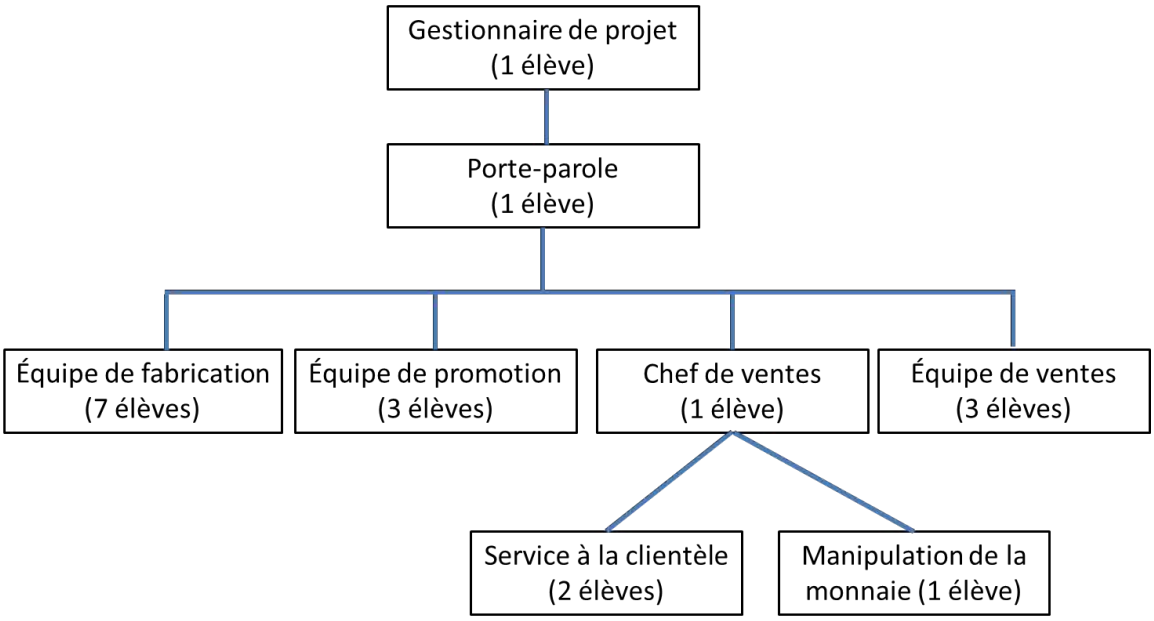
La création d'équipes est une méthode qui fonctionne bien dans des projets qui comprennent une activité répétitive. Par exemple, si on compte vendre des livres quatre jours par semaine, il doit y avoir un partage des responsabilités et une rotation entre ceux qui feront la vente du produit. Voici un exemple d'un projet de création de livres avec quatre équipes :



ÉQUIPES	RESPONSABILITÉS
Équipe Bananes	- Créer le livre Banane - Vente de livres « Bananes » lundi à l'heure du dîner - Service à la clientèle pendant l'heure de vente - Créer des affiches publicitaires - Gérer la monnaie
Équipe Fraises	- Créer le livre Fraise - Vente de livres « Fraises » mardi à l'heure du dîner - Service à la clientèle pendant l'heure de vente - Créer des affiches publicitaires - Gérer la monnaie
Équipe Kiwis	- Créer le livre Kiwi - Vente de livres « Kiwi » mercredi à l'heure du dîner - Service à la clientèle pendant l'heure de vente - Créer des affiches publicitaires - Gérer la monnaie
Équipe Bleuets	- Créer le livre Bleuets - Vente de livres « Bleuets » jeudi à l'heure du dîner - Service à la clientèle pendant l'heure de vente - Créer des affiches publicitaires - Gérer la monnaie

Méthode 3 : Combinaison

Il est possible de développer une combinaison avec les deux premières méthodes. Assurez-vous d'équilibrer les responsabilités entre tous les élèves. Chacun devrait avoir son rôle à jouer, et cela, reparti de façon équitable.



Quels élèves font quoi?

Afin de s'assurer d'avoir un jumelage adéquat par rapport aux responsabilités qu'engendrent certaines tâches du projet, voici quelques idées à considérer :

Expériences de travail / Bénévolat

Parmi les élèves, certains d'entre eux ont peut-être des expériences de travail ou de bénévolat à l'extérieur de l'école. Ils ont peut-être développé des techniques ou habiletés de travail dont pourrait profiter toute l'équipe.

Habiletés / Compétences

C'est à l'enseignant d'assurer le jumelage d'un poste approprié à chacun, selon ses habiletés et ses compétences. S'il peut bénéficier de tâches additionnelles en mathématiques (ou en dessin), le projet lui offre l'occasion de s'appliquer/s'intéresser davantage d'une façon non traditionnelle. Un élève qui démontre des habiletés dans une matière ou un domaine en particulier peut jouer le rôle « d'expert ».

© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

Aptitudes / Talents / Passion

Certains élèves ont des connaissances et des aptitudes naturelles pour certains sujets ou activités. Que ce soit une passion, un passe-temps, ou une curiosité naturelle, ce sont des traits à considérer.

Ambitions de travail / Carrière

Certains élèves ont déjà des ambitions par rapport à un travail ou une carrière future; alors il est important qu'ils puissent vivre des expériences reliées à leurs champs d'intérêt. Toutes ces petites expériences contribuent au développement *vie-carrière* de l'élève.

Processus d'entrevue

Le processus d'entrevue est une excellente activité qui permet de s'assurer que l'élève soit bien jumelé dans son poste et ses *responsabilités*. On demande aux élèves de préparer leur **CV**[4] et de se présenter à une heure fixe où l'enseignant et une personne ressource ou des élèves leur posent des questions.

Étape 6 : Marketing éducatif

Le marketing éducatif joue un rôle clé dans **la mise en valeur** des **PARTENARIATS** entre l'école, la famille et la communauté. Dans le modèle de l'**École communautaire entrepreneuriale du Nouveau-Brunswick**, l'axe stratégique ***RECONNAISSANCE ET VALORISATION*** est l'un des sept piliers de son architecture.

Dans le SAI, on demande de démontrer comment vous allez vous prendre pour faire **RAYONNER les réussites des ÉLÈVES** et souligner la **participation des partenaires**. *Place aux compétences* a développé plusieurs **OUTILS ET DOCUMENTS** pour vous aider dans cette démarche. Ils sont disponibles sur la page du Fonds d'appui de PAC au Portail provincial des écoles communautaires entrepreneuriales du MEDPE.[5]

[4] Ressource : Voir le conseiller ou la conseillère en orientation de l'école.
[5] https://portail.nbed.nb.ca/ministere/DECLT/EC/SAI/Pages/default.aspx

CONCLUSION

Nous souhaitons que ce document puisse vous aider à avoir une vision plus claire de votre projet entrepreneurial, et vous permette de poser les questions essentielles pour mieux cibler les étapes, les tâches, et les objectifs pour répondre aux besoins des élèves, de la classe, de l'école ou de la communauté.

Nous vous encourageons à vous référer à votre **Scénario d'apprentissages intégrés (SAI)** tout au long du processus; c'est un outil efficace qui sert de feuille de route, tout en expliquant la raison d'être de votre projet, ainsi que les rôles des élèves, de l'enseignant, et des partenaires.

Nous terminons avec un exemple tiré du projet de création de livres. Voici de quelle manière l'enseignant peut, avec facilité, répondre aux questions fondamentales du projet :

QUI?	La classe de 14 élèves de 2e année de l'école XYZ
QUOI?	La création de livres pour les élèves de niveau A (de la maternelle).
QUAND?	Le travail de création et de production sera effectué entre le 22 janvier le 4 avril; le lancement officiel aura lieu le 20 avril; les ventes auront lieu le premier lundi de chaque mois jusqu'au 15 juin.
OÙ?	Les livres sont créés dans la classe avec l'aide d'un partenaire de la région; la vente se fera à la bibliothèque ainsi qu'au Salon du livre de notre village.
COMMENT?	La classe sera organisée en équipes afin d'effectuer toutes les tâches nécessaires au développement et à la mise en œuvre du projet. Nous avons fait appel à une maison d'édition de la région pour leur expertise.
POURQUOI?	Nous avons remarqué qu'il y avait une pénurie et une demande accrue pour ce genre de livre, et un sondage l'a confirmé. L'enseignant aura la chance d'atteindre plusieurs résultats d'apprentissages en français, en mathématiques, en science, et en arts visuels, tout en répondant à des besoins spécifiques de certains élèves : le sens des responsabilités, l'engagement, la débrouillardise, le sens de l'initiative, l'ingéniosité et la créativité, etc.

Ce **GUIDE** est une ressource parmi plusieurs réalisés par Place aux compétences (PAC) pour encourager et appuyer le *Fonds d'appui pour le développement de la culture entrepreneuriale en éducation* et l'esprit d'entreprendre dans les écoles francophones du Nouveau-Brunswick.

© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

Documents de référence

Place aux compétences a contribué au développement de plusieurs outils et documents de référence. Veuillez les consulter pour toutes informations complémentaires. Ils sont disponibles sur la page du Fonds d'appui de PAC au Portail provincial des écoles communautaires entrepreneuriales du MEDPE.[6]

Si vous avez des questions ou des commentaires, n'hésitez pas à communiquer avec nous :

Place aux compétences
Téléphone : (506) 532-8532 | Courriel : info@pacnb.org| www.pacnb.org

Version: 2015-09-21

[6] https://portail.nbed.nb.ca/ministere/DECLT/EC/SAI/Pages/default.aspx

ANNEXE A : GUIDE RÔLES et ENGAGEMENT ENTREPRENEURIAL

Les 3 RÔLES de l'ENFANT/JEUNE

En jouant ces rôles, il/elle devient plus conscient(e) de sa façon de s'entreprendre par rapport à soi-même, aux autres et à son environnement.

INITIATEUR	RÉALISATEUR	GESTIONNAIRE

Capacité d'IMAGINER et de voir de nouvelles connexions pour répondre à un BESOIN; et de passer à l'ACTION.

Il/elle peut jouer ce **rôle** au niveau de :

- L'**observation** : en y apportant sa perception unique,
- Nouvelles **connexions** : qu'il/elle établit entre des situations,
- La **validation** d'un **besoin** : en faisant un sondage ou une petite étude de marché,
- **Solutions** : qu'il/elle peut proposer au besoin identifié,
- **Conséquences** : des solutions sur les gens et l'environnement,
- La **prévisualisation** des **défis** : à relever en cours de route,
- La **démarche** à suivre : pour mettre en œuvre la solution,
- L'**évaluation** : des résultats et de la démarche par le biais de critères explicites.

Capacité d'EFFECTUER de façon EFFICACE et EFFICIENTE les tâches à faire pour le succès du projet.

Les **tâches** sont effectuées soit par un individu qui est assigné des responsabilités, ou par un groupe dans le cadre d'***équipes*** ou de ***comités*** qui assument une partie du travail à faire, selon les intérêts de chacun.

Exemples :

- « comité directeur »
- « de production »
- « des opérations »
- « contrôle de la qualité »
- « marketing »
- « architecte »
- « acheteur »
- « finances »
- « décoration »
- « emballage et étiquetage »
- « conciergerie »
- « recherche et développement »
- etc.

Capacité de PLANIFIER, d'ORGANISER de COORDONNER, de SUPERVISER, de prendre des DÉCISIONS et de gérer les conflits en vue du succès du projet.

Planification : Habileté à concevoir un ensemble d'opérations et à prévoir les ressources nécessaires pour la réalisation d'un produit, d'un service ou d'un évènement en réponse à un besoin spécifique.

Organisation : Habileté à mettre en œuvre de façon détaillée un plan d'action et à répondre adéquatement aux situations imprévues.

Coordination : Habileté à assurer l'agencement cohérent et harmonieux des différentes opérations à réaliser pour parvenir au résultat final.

Supervision : Habileté à vérifier le travail effectué par d'autres à partir de certains critères.

Prise de décision : Habileté à porter un jugement sur ce qui doit être fait.

Gestion de conflits : Habileté à résoudre de façon satisfaisante des désaccords entre des personnes.

© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

RÔLE de L'ENSEIGNANT

L'enseignant est le **porteur du projet** pédagogique entrepreneurial
ou de la microentreprise pédagogique.
Toutefois, il/elle n'a pas un rôle de dirigeant, mais **plutôt**
d'ACCOMPAGNATEUR, de GUIDE.

Tout au long du **PROJET**, l'enseignant :

- **FAVORISE** des apprentissages par l'expérience (apprentissage expérientiel : enfant/jeune en processus continu d'action-réflexion = conscientisation);
- **s'ASSURE** de bien faire comprendre les rôles et responsabilités de chacun dans le projet et guide le projet de façon à ce que chacun puisse jouer son rôle;
- **s'ASSURE** que chaque enfant/jeune a *sa* place dans le projet, une place importante aux yeux de l'enfant/jeune);
- **CHERCHE** consciemment à être un partenaire et un leadeur positif pour favoriser le développement des habiletés de gestion des enfants/jeunes, malgré les turbulences conflictuelles qui peuvent survenir dans les équipes/comités;
- **PERMET** à l'enfant/jeune de faire preuve d'initiative, de créativité et d'ingéniosité;
- **OBSERVE, CONSTATE** les besoins, **QUESTIONNE** et **FAIT** des **RECOMMANDATIONS** aux enfants/jeunes qui sont chefs d'équipe ou de comité (ceci se fait dans le but de faire prendre conscience et de faire trouver par soi-même les solutions);
- **CHERCHE** à amener les enfants/jeunes à comprendre plus à fond les phénomènes qui interfèrent, les rapports et les liens entre les éléments à apprendre en leur faisant faire régulièrement des « nouvelles connexions »;
- **FAIT RESSORTIR** la dimension éthique des situations en cause;
- **UTILISE** des nouvelles technologies au service des apprentissages;
- **RÉGULE** les apprentissages visés dans le scénario d'apprentissages intégrés et s'occupe de garder des traces (photos, vidéos, journal de bord, portfolio, etc.) des travaux et réflexions des enfants/jeunes (conscientisation);
- **ACCORDE** davantage d'importance au processus de réalisation qu'au résultat final;
- **CÉLÈBRE** les succès;
- **VALORISE** et **RECONNAÎT**, avec l'aide des enfants/jeunes, la contribution des partenaires de la communauté au projet;
- **MET à PROFIT** les talents et les passions des enfants/jeunes;
- **OSE FAIRE AUTREMENT** et se donne droit à l'erreur.

Mise à jour du document : 2014-09-02
SOURCE : Écoles communautaires entrepreneuriales du Nouveau-Brunswick, EDPE, Secteur francophone, Canada – Document de travail PDF- Révision : 10 décembre 2013

PLACE AUX COMPÉTENCES

http://www.gnb.ca/0000/ecolescommunautaires.asp

ANNEXE B : ÉVALUATION de votre MARCHÉ CIBLE (SONDAGE)

BUT : Recueillir de l'information auprès de votre clientèle cible au sujet du produit / service / évènement afin de favoriser la réussite du projet entrepreneurial.

CLIENTÈLE | FRÉQUENTATION | CARACTÉRISTIQUES | POINTS DE VENTE | PRIX

Les éléments dans les questions suivantes servent à vous aider dans l'élaboration de votre sondage :

1. **QUI?**
   - Seriez-vous intéressé d'acheter ce genre de produit ou ce service? Oui ou Non? Si oui, merci de continuer à répondre à ce questionnaire/sondage.
   - Est-ce que vous participeriez à ce genre d'évènement? Oui ou Non? Si oui, merci de continuer à répondre à ce questionnaire/sondage.

2. **QUAND?**
   -Combien de fois et à quel temps de la journée seriez-vous intéressé au produit / service / évènement? (Fréquence : jour/semaine/mois/année)

3. **QUOI?**
   -Quelles caractéristiques souhaiteriez-vous du produit ou du service? (Ex. : ingrédients, variétés, couleurs, etc.)
   -Quel genre d'évènement préfèreriez-vous? (Ex. : pièce de théâtre, comédie, etc.)

4. **OÙ?**
   -À quel endroit achèteriez-vous le produit ou le service?
   -L'évènement devrait avoir lieu où?

5. **PRIX?**
   -À quel prix seriez-vous prêt à payer pour le produit /service/ évènement? Afin de faciliter la cueillette de données, veuillez proposer des prix fixes. Par exemple :

   Le moins cher _____$ (Exemple : 6 $, 8 $, 10 $)
   Le plus cher _____$ (Exemple : 8 $, 10 $, 12 $ ou 14 $)

À noter : Les questions de votre étude de marché (sondage) devraient être explicites au produit, service ou évènement. Types de réponses :

- Oui ou non
- Échelle (1_____2_____3_____4_____5_____)
- Choix multiples
- Cocher parmi ces choix
- Détaillées (suggestions)

Consultez aussi : https://fr.surveymonkey.com (une ressource gratuite et facile à utiliser).

© Place aux compétences (septembre 2015) | www.pacnb.org

© Place aux compétences 2015