

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

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.

RÉALISATEUR

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 :

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

GESTIONNAIRE

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

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

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

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

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

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

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 leader 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](#)