

THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

e-Book



Titre: E-Book

Date et année : Février 2024

Organisations impliquées dans le projet :

Associazione TDM 2000 ODV

Corbiz Corporate Business Solutions Ltd.

Comune di Cinisello Balsamo

Institute of Entrepreneurship Development (IED)

Intercultura: L'Asso Heureupéenne

Media Creativa 2020 S.L.

NGO Iuventa

Plus d'informations sur le projet à l'adresse suivante

<https://didacticmine.socialentrepreneurship-youth.eu/>

Numéro de référence: N. 2021-1-IT03-KA220-YOU-000029095

"Cofinancé par l'Union européenne. Les points de vue et les opinions exprimés sont toutefois ceux des auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables."

Introduction

Le projet

Préface

Ce projet s'appuie sur la vaste expérience de chaque partenaire dans le domaine de l'animation socio-éducative et du développement des compétences.

Nous reconnaissons que l'entrepreneuriat social et le travail de jeunesse ont beaucoup en commun lorsqu'il s'agit de favoriser le développement durable des communautés et de bénéficier aux individus et, en particulier, aux jeunes.

Le projet a été rédigé juste après la pandémie de COVID-19, qui a mis en lumière les défis socio-économiques mondiaux, et a donné lieu à une réflexion critique sur la durabilité des modèles de développement traditionnels. Cela a encouragé une "grande remise à zéro économique", soulignant la nécessité d'un développement durable sur le plan environnemental qui prenne également en compte la durabilité économique.

D'autre part, la stratégie européenne de formation est en cours de rénovation, ce qui montre la nécessité d'un renforcement plus efficace des capacités dans le domaine du travail de jeunesse et d'un soutien structuré aux travailleurs de jeunesse dans le domaine de l'éducation et de la formation.

Dans ce contexte, le partenariat a décidé de mettre sur pied un projet qui renforce les compétences entrepreneuriales en tant que compétences pouvant contribuer au développement global de l'individu, indépendamment de son orientation professionnelle, et qui met l'accent sur l'entrepreneuriat social en tant qu'outil de développement durable apportant des réponses aux défis de la communauté.

Le projet comprend deux outils principaux : un manuel didactique et un jeu de société. Bien que conçus pour se compléter, ces outils peuvent également être utilisés indépendamment l'un de l'autre. Leur objectif principal est d'aider les animateurs de jeunesse à transmettre aux jeunes des compétences entrepreneuriales et des connaissances sur les objectifs de développement durable, dans le but de les sensibiliser à l'impact positif que l'entrepreneuriat peut avoir sur la construction d'une société durable.

Mission du projet

Ancré dans les priorités fixées par la Commission européenne pour le programme Erasmus Plus, notre projet s'articule autour de trois dimensions fondamentales : la durabilité environnementale, l'inclusion et la diversité, et l'autonomisation des jeunes. L'objectif est de laisser une empreinte positive sur le travail de jeunesse, en favorisant un avenir durable et inclusif.

Notre projet cherche à stimuler la conscience environnementale, toutes les actions étant méticuleusement planifiées pour minimiser notre empreinte. Aligné sur l'Agenda 2030 pour le développement durable, Didactic Mine aborde la transition des jeunes individus de la jeunesse à l'âge adulte, en promouvant la citoyenneté active, l'initiative et l'entrepreneuriat des jeunes.

Les objectifs

Dans ce contexte, les objectifs sont les suivants:

1. Développer un esprit d'entreprise :

- Fournir des ressources pratiques et adaptables aux animateurs de jeunesse et aux apprenants.
- Favoriser une approche centrée sur les compétences afin d'autonomiser les individus dans le domaine de l'entrepreneuriat social.

2. Sensibilisation au développement durable:

- Fournir au secteur de l'éducation et de l'animation de la jeunesse les informations nécessaires pour comprendre l'impact de chaque individu sur les communautés et l'environnement.

3. Renforcement des capacités des ONG de jeunesse:

- Offrir des instruments flexibles adaptables à divers groupes cibles et scénarios.
- Encourager les utilisateurs à créer des outils interconnectés, améliorant ainsi la qualité et la pertinence de leurs activités.

4. Promouvoir l'inclusion sociale et économique des jeunes:

- Fournir des conseils et une formation pour permettre aux jeunes de passer à l'âge adulte.
- Faciliter l'accès aux outils permettant l'autodirection et l'augmentation des opportunités, en particulier pour les jeunes ayant moins d'opportunités.

Résultats du projet

Le livre électronique : Ressource pour les animateurs de jeunesse qui contient 30 activités didactiques destinées à trois groupes d'âge différents : les enfants, les adolescents et les jeunes adultes. Il contient des activités d'éducation non formelle pour soutenir le développement de compétences entrepreneuriales liées à la durabilité.

Le jeu de société : il s'agit d'un outil interactif sur l'esprit d'entreprise et les objectifs de développement durable qui amène les joueurs à apprendre des concepts importants tout en rivalisant pour atteindre l'objectif final : accéder à un problème qui afflige la société et y trouver une solution par le biais d'une idée d'entreprise sociale. Les problèmes sont basés sur des cas réels qui apportent des exemples de meilleures pratiques d'entreprises sociales.

Rejoignez-nous dans ce voyage éducatif, où notre manuel didactique sert de boussole, guidant les travailleurs de jeunesse, les apprenants et les organisations dans le domaine de l'entrepreneuriat social et du développement durable.

Ensemble, nous naviguons vers un avenir où les actions individuelles contribuent au bien-être des communautés et de la planète.

Le manuel présente des activités tirées de manuels éducatifs, de kits d'outils et de sites web, qui sont le résultat de projets entrepreneuriaux ou qui font partie de cycles d'éducation entrepreneuriale d'institutions publiques et privées. Les activités ont été adaptées ou retravaillées pour répondre aux besoins de ce manuel.

Si vous constatez des cas d'utilisation abusive, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse didactic.mine@gmail.com.

L'équipe du projet

Le E-Book

L'E-book Didactic Mine of Youth Work est une boîte à outils dynamique et complète destinée à inspirer l'éducation entrepreneuriale et l'entrepreneuriat social chez les jeunes.

Conçu pour les travailleurs de jeunesse, les organisations de jeunesse, les animateurs de jeunesse, les centres de jeunesse et les éducateurs, ce livre électronique vise à soutenir la transition importante de l'enfance à l'âge adulte. Le livre électronique Didactic Mine of Youth Work est composé d'activités didactiques sur l'éducation entrepreneuriale et l'entrepreneuriat social qui sont également liées aux ODD.

Il est adaptable à différentes cibles et peut être utilisé avec des jeunes de différents âges et dans différents contextes.

Il contient 30 activités adaptées à trois groupes d'âge distincts :

- Les enfants âgés de 6 à 11 ans.
- Adolescents âgés de 12 à 17 ans.
- Les jeunes NEET de 18 à 30 ans.

Chaque activité est judicieusement accompagnée d'une brève présentation vidéo, mettant en scène divers formateurs et animateurs de jeunesse ayant participé à leur création.

Il peut également être téléchargé dans sa version imprimable.

Le livre électronique est une ressource précieuse pour les animateurs de jeunesse et les éducateurs qui recherchent des activités concrètes et faciles à utiliser pour transmettre l'éducation à l'entrepreneuriat et l'entrepreneuriat social. L'E-book aborde une série de compétences nécessaires pour démarrer une entreprise (sociale).

Les activités servent de catalyseurs pour les jeunes, en favorisant le développement de compétences essentielles pour la vie, notamment la pensée critique, la citoyenneté active et la prise de décisions éthiques. Pour les adolescents âgés de 12 à 17 ans, les activités les guident dans l'élaboration de plans d'avenir, la libération de leur potentiel et le développement de la conscience de soi. Pour les groupes plus âgés, à partir de 18 ans, les activités sont méticuleusement conçues pour développer les aptitudes et les compétences qui ouvrent la voie à une entrée réussie sur le marché du travail.

Comment utiliser la boîte à outils

Dans ce chapitre, nous vous expliquons comment utiliser efficacement l'E-Book Didactic Mine of Youth Work pour responsabiliser et éduquer les jeunes aux compétences entrepreneuriales et à l'entrepreneuriat social.

Cette ressource est conçue pour être flexible, facile à utiliser et adaptable à différents groupes d'âge et contextes. Que vous soyez un animateur de jeunesse, un enseignant ou une personne désireuse d'encourager l'esprit d'entreprise chez les jeunes, ce guide vous aidera à tirer le meilleur parti du précieux contenu de l'e-book.

La version que vous lisez est la version finale après les tests. Nous espérons qu'elle vous sera utile et nous serions très heureux de recevoir vos commentaires. Si vous remarquez des erreurs ou si vous souhaitez améliorer certaines parties, n'hésitez pas à écrire à didactic.mine@gmail.com.

Le E-Book Didactic Mine of Youth Work est une ressource complète qui contient 30 activités didactiques axées sur l'éducation entrepreneuriale et l'entrepreneuriat social. Voici comment vous pouvez utiliser efficacement l'E-Book :

- Adaptation aux participants : Avant de vous lancer dans les activités, tenez compte de l'âge et des antécédents de votre public. Choisissez les activités qui correspondent le mieux à leur niveau de compréhension et d'engagement. L'adaptabilité de l'E-Book est l'un de ses points forts.

De nos jours, les jeunes sont de plus en plus à l'aise avec les outils numériques pour leur éducation. Les animateurs de jeunesse s'adaptent à cette tendance en explorant l'intégration des méthodes traditionnelles d'éducation non formelle avec les outils numériques. Cette combinaison permet une approche éducative dynamique et complète qui répond aux besoins des apprenants modernes.

En ce sens, les activités et les exercices que nous proposons peuvent facilement être mis en œuvre à l'aide de méthodes traditionnelles, d'outils numériques ou d'une combinaison des deux. Le formateur est libre d'ajouter des éléments aux sessions (ils peuvent inclure des soirées cinéma par exemple) s'il se sent à l'aise pour les animer !

- Préparer l'environnement : Créez un environnement propice à l'apprentissage, qu'il s'agisse d'une salle de classe, d'un centre communautaire ou d'un club de jeunes. Veillez à disposer du matériel nécessaire pour chaque activité.

Essayez les appareils et vérifiez tous les matériaux avant de commencer.

TOUTES les activités avec les enfants doivent être planifiées en créant un environnement confortable, avec des blagues et des sketches amusants.

Epecially when working with kids it is necessary to make sure that they are familiar or able to understand the terms that you use. Consider the opportunity to create a keyword dictionary.

Puisque nous parlons de durabilité, essayons de remodeler les activités, chaque fois que c'est possible, en utilisant des outils numériques, en utilisant moins de papier et en gaspillant moins de matériaux.

- Veillez à vous préparer au contenu et à acquérir des connaissances supplémentaires si nécessaire. Familiarisez-vous avec les définitions de l'entrepreneuriat social et de l'innovation sociale et cherchez des exemples concrets pour étayer vos explications.
- Lisez l'activité complète avant de commencer à jouer.
- Une mise en œuvre pas à pas : Chaque activité du livre électronique est accompagnée d'instructions et d'objectifs clairs. Suivez ces étapes pour garantir une expérience éducative et sans heurts pour les participants.

Le temps proposé peut varier en fonction du nombre de participants et des caractéristiques du groupe. Soyez prêt à l'adapter !

Pour toutes les activités, l'animateur doit présenter les concepts qui seront abordés au cours de l'activité. Selon l'âge des participants, l'introduction peut se faire par le biais d'une courte vidéo, d'une discussion, d'un court dessin animé, de quelques questions ou d'un jeu numérique interactif.

Commencez les sessions par un énergisant pour que les participants se sentent plus détendus et prêts à apprendre et à participer.

Pour certaines activités, nous suggérons des alternatives, pour d'autres, nous laissons le libre choix aux animateurs. Une fois qu'ils se seront familiarisés avec les concepts théoriques et les activités, il leur sera plus facile de construire les sessions en fonction de leur propre style et du groupe de participants.

Dans certains cas, nous recommandons d'introduire les activités par une présentation de concepts ou d'apports théoriques, dans d'autres cas, il est préférable de clôturer les sessions par des apports théoriques. Dans tous les cas, une introduction et une clôture devraient toujours être présentes.

- Encourager la discussion : Promouvoir un dialogue ouvert et une discussion pendant et après chaque activité. Encouragez les participants à partager leurs pensées, leurs idées et leurs réflexions sur ce qu'ils ont appris.

À la fin, après le débriefing, l'animateur doit toujours conclure, même si c'est très brièvement, s'il s'agit d'enfants.

Envisagez de réduire ou d'augmenter les questions du débriefing en fonction du temps disponible et des réactions des participants.

Pour les animateurs et formateurs juniors, nous recommandons de lire également le "T-Kit n°6" créé grâce à un partenariat entre le Conseil de l'Europe et la Commission européenne. Il vise à fournir aux animateurs et aux formateurs de jeunes les éléments essentiels de la formation à l'éducation non formelle. Il s'agit d'un outil pratique qui leur permet de développer leurs compétences en matière de formation et d'en apprendre davantage sur la théorie, les concepts, les outils, les pratiques et les ressources en matière d'éducation, ainsi que sur les conseils pratiques, car ce manuel est rédigé par des formateurs pour des formateurs et des animateurs de jeunesse dans le domaine de la jeunesse en Europe. Le T-Kit est disponible à l'adresse suivante [T-Kit 6 : Training Essentials](#)

Aperçu des thèmes

Entrepreneuriat social

L'entrepreneuriat social est une approche dynamique et innovante qui permet d'aborder des questions sociales et environnementales urgentes tout en soutenant des entreprises. Ce chapitre vise à fournir une compréhension approfondie du concept et de la manière dont il s'aligne sur les objectifs du projet Didactic Mine of Youth Work.

L'entrepreneuriat social implique l'application de principes entrepreneuriaux pour créer un changement positif et durable dans la société. La Commission européenne (CE) fournit une définition officielle de l'entrepreneuriat social, qui est pertinente pour comprendre le contexte du projet.

Selon la Commission européenne, "les entreprises sociales sont des entreprises à but social. Elles fonctionnent comme n'importe quelle autre entreprise, mais elles sont animées par l'objectif d'avoir un impact positif sur la société. Leurs bénéfices sont principalement réinvestis pour atteindre ces objectifs sociaux". L'entrepreneur social cherche à relever les défis sociaux et environnementaux en proposant des solutions créatives et durables. Les entrepreneurs sociaux sont animés par une double mission : générer des revenus comme les entreprises traditionnelles et s'attaquer à des problèmes sociaux ou environnementaux spécifiques. Les entrepreneurs sociaux se concentrent souvent sur des domaines tels que la réduction de la pauvreté, la durabilité environnementale, l'éducation, les soins de santé et le développement communautaire. Ils ont recours à des stratégies commerciales, à une pensée innovante et à un engagement fort en faveur du changement.

L'entrepreneuriat social est crucial pour plusieurs raisons:

- Résoudre des problèmes complexes : Elle offre des solutions nouvelles et efficaces à des problèmes sociaux et environnementaux profondément ancrés que les gouvernements et les organisations traditionnelles à but non lucratif peuvent avoir du mal à traiter de manière adéquate.
- **L'autonomisation économique** : Il peut créer des emplois, stimuler la croissance économique et améliorer le bien-être des communautés en s'attaquant aux problèmes locaux.
- **Durabilité** : Les entreprises sociales adoptent souvent des pratiques durables et éthiques, contribuant ainsi à un avenir plus respectueux de l'environnement.
- **L'autonomisation**: Elle permet aux individus de prendre en charge leur communauté, en favorisant un sentiment d'appartenance et de responsabilité.

Pour mieux comprendre l'entrepreneuriat social, vous pouvez explorer différents cadres théoriques et références :

- *La théorie de l'impact sociétal: Cette théorie suggère que les entreprises et les entrepreneurs peuvent avoir un impact positif sur la société tout en générant des profits.*
- *Triple bilan (TBL) : Le triple bilan évalue les performances d'une entreprise sur la base de dimensions sociales, environnementales et financières.*
- *Création de valeur hybride: Ce concept se concentre sur la création de valeur à la fois pour l'entreprise et pour la société.*

"L'entrepreneuriat social, dans le cadre du projet Didactic Mine, est une approche qui fusionne les principes de l'entrepreneuriat avec un engagement profond à résoudre les problèmes sociaux et environnementaux. Son objectif principal est de permettre aux jeunes de développer des solutions innovantes, durables et socialement responsables pour relever les défis au sein de leurs communautés. Les bénéfices générés par ces entreprises sociales sont consacrés à la réalisation d'objectifs sociaux".

Cette définition adaptée met l'accent sur la mission du projet qui consiste à doter les jeunes des compétences et des connaissances nécessaires pour susciter un changement positif au sein de leur communauté.

Objectifs de développement durable

Les objectifs de développement durable (ODD) sont un ensemble d'objectifs mondiaux visant à relever certains des défis les plus urgents auxquels notre planète est confrontée. Ces objectifs, établis par les Nations Unies, fournissent un plan pour créer un monde plus durable, plus équitable et plus prospère. Dans ce chapitre, nous explorerons l'importance des ODD et la manière dont ils s'alignent sur la mission du projet Didactic Mine of Youth Work. Les Nations unies ont adopté l'Agenda 2030 pour le développement durable en 2015, décrivant 17 objectifs interdépendants, connus sous le nom d'Objectifs de développement durable (ODD). Ces objectifs englobent un large éventail de questions sociales, économiques et environnementales, dans le but d'éradiquer la pauvreté, de protéger la planète et d'assurer la prospérité pour tous. Chaque ODD comporte des cibles spécifiques, et leur réalisation dépend de la collaboration et de l'engagement des gouvernements, des organisations et des individus du monde entier.

Les ODD jouent un rôle essentiel dans l'élaboration de notre avenir mondial, et ce pour plusieurs raisons:

- **Coopération mondiale** : Ils représentent un rare exemple de coopération internationale, avec des pays, des organisations et des communautés qui travaillent ensemble pour relever des défis communs.
- **Approche holistique** : Les objectifs adoptent une approche holistique, reconnaissant l'interconnexion des questions sociales, économiques et environnementales.

- **L'inclusion** : Les ODD donnent la priorité à l'inclusion, en veillant à ce que personne ne soit laissé pour compte dans notre quête d'un monde meilleur.
- **Autonomisation des jeunes** : Les objectifs permettent aux jeunes de jouer un rôle actif dans la réalisation du développement durable, en encourageant l'innovation et la citoyenneté responsable.

Pour mieux comprendre les objectifs de développement durable, étudiez les apports théoriques et les références suivants :

- *Agenda 2030 des Nations unies* : Le site officiel de l'ONU fournit des informations complètes sur les ODD, notamment leur contexte, leurs cibles et leurs progrès. Explorer ici.
- *Plateforme de connaissances sur le développement durable des Nations unies* : Cette plateforme offre une multitude de ressources, de rapports et de données sur les ODD, ainsi que des mises à jour sur les progrès réalisés. Visitez la plateforme.
- *Revue académiques* : Des revues telles que la revue "Sustainable Development" et la "European Journal of Sustainable Development" fournissent des informations et des recherches scientifiques sur le développement durable.

Dans le contexte du projet Didactic Mine of Youth Work, les SDG sont essentiels. Plus précisément, en :

- **Intégrer les ODD dans les activités didactiques** : Le livre électronique Didactic Mine comprend des activités qui s'alignent spécifiquement sur les ODD. Ces activités sensibilisent les jeunes aux objectifs et les incitent à agir au sein de leur communauté.
- **Renforcer les capacités des jeunes défenseurs des droits de l'homme** : En informant les jeunes sur les ODD, nous leur donnons les moyens de défendre le développement durable. Ils deviennent des agents du changement, travaillant à la réalisation des objectifs dans leur contexte local.
- **Compréhension globale** : Nous encourageons les jeunes à comprendre l'interconnexion des ODD. En reconnaissant que les progrès réalisés dans le cadre d'un objectif peuvent avoir un impact positif sur d'autres, nous favorisons une approche globale du développement durable.

- **Global Awareness:** We emphasize that the SDGs are not just global goals but also local actions. Through the Didactic Mine project, we strive to create a sense of global citizenship, encouraging youth to think beyond borders and collaborate with others worldwide.

The Sustainable Development Goals are a universal call to action to end poverty, protect the planet, and ensure prosperity for all. They offer a unique opportunity to engage young people in meaningful ways, fostering a sense of responsibility and global citizenship.

Dans le projet Didactic Mine of Youth Work, les ODD sont intégrés dans les activités éducatives, encourageant les jeunes à adopter ces objectifs et à travailler à la création d'un avenir plus durable, plus équitable et plus prospère pour tous. En inculquant un sens de l'objectif et une conscience mondiale, nous visons à donner aux jeunes les moyens de devenir des leaders dans le voyage vers la réalisation des ODD.

INDEX

Pour les 6-11 ans	15
Les choix de dépenses font la différence	16
Vidéo et poster sur l'état d'esprit de l'entrepreneur	22
Que font les entreprises sociales ?	30
Modèle d'entreprise - stand de limonade	37
Cartes des inventions farfelues	46
Comment sauver l'œuf ?	51
SCAMPER	57
Transformer une idée en entreprise	63
Les entreprises sociales soutiennent le développement durable	68
Tout le monde peut devenir entrepreneur social !	74
Pour les 12-17 ans	79
Comprendre l'esprit d'entreprise	80
Qui est un entrepreneur ?	86
L'esprit d'entreprise, c'est la créativité. Que voyez-vous ?	94
La présentation de votre idée d'entreprise !	100
Créez votre entreprise avec un trombone !	107
L'environnement des entreprises	114
Quelle est votre position ?	121
Transformer les loisirs en revenus	127
Élaborer un plan d'entreprise	135
Des usines de bateaux sur le marché !	141
Pour les 18-30 ans	148
Économie circulaire - Jeu de rôle	149
Générer des idées d'entrepreneuriat social à partir d'un problème	155
WORLD CAFÉ - entrepreneuriat social et volontariat international	162
L'entrepreneuriat social : Garantir un monde meilleur grâce à l'entreprise	169
Qu'en est-il de l'entreprise sociale ?	177
Le cadre européen de compétences pour l'entrepreneuriat - EntreComp	185
Le marketing, allié des entrepreneurs !	192
La gestion financière : un outil pour les organisations de tout type !	197
Défi de l'entrepreneuriat éthique : concevoir un modèle d'entreprise durable pour un impact positif	203
Modèle d'entreprise (Business Model Canvas) : Proposition de valeur et segment de clientèle	209

THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

e-Book

THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Les choix de dépenses font la différence !

e-Book

Les choix de dépenses font la différence !



Aperçu

Cette activité constitue un moyen précieux de sensibiliser au lien entre les décisions financières personnelles et l'empreinte écologique.

Les participants auront l'occasion de réfléchir à la manière dont leurs choix de dépenses peuvent avoir un impact sur leur épargne et sur la durabilité de l'environnement.

Dans cet exercice captivant, les participants utiliseront une balle sur laquelle sont inscrits des chiffres. Chaque chiffre correspond à une question, invitant les participants à partager leurs choix personnels en matière de dépenses.

L'activité est particulièrement bien adaptée à la tranche d'âge des 6-8 ans, car elle est très simple et facile à jouer.

Son objectif premier est d'initier les participants aux concepts fondamentaux des choix personnels et de la durabilité.

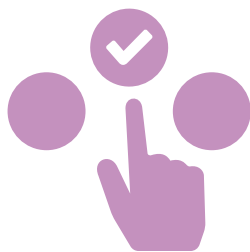


Objectifs d'apprentissage

- Explorer les façons dont nous faisons des choix en matière d'argent.
- Reconnaître l'influence des personnes de notre entourage sur les dépenses d'argent.

Comprendre comment les choix des individus peuvent influencer le

- développement durable de toute une communauté.
Apprendre en écoutant les autres et en réfléchissant aux choix qu'ils font.
- Apprendre à se mettre à la place des autres.





Age

Participants âgés de 6 à 11 ans (recommandé pour les 6-8 ans).



Temps

30 - 40 minutes.



Taille du groupe

Maximum 15 (un nombre plus élevé pourrait rendre l'activité moins interactive).



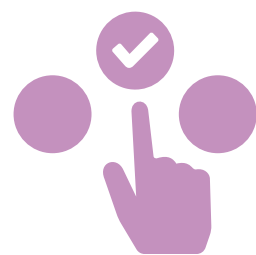
Matériaux

- Ballon de plage, ballon de volley-ball, ballon de football ou autre ballon large et léger. Ne choisissez pas d'objets lourds ou susceptibles de blesser les participants.
- Chronomètre.
- Liste de "questions sur les choix d'argent" figurant dans les documents à distribuer.



Préparation

- Préparez la balle en y inscrivant autant de chiffres que de questions.
- Lisez les "Questions sur les choix d'argent" et révisez-les éventuellement en fonction du groupe (nombre et contenu).
- Imprimez la liste des questions à lire pendant le jeu.



Description

1. Expliquez que les gens font des choix différents quant à l'utilisation de leur argent et que ces choix sont parfois influencés par d'autres personnes.

- Il peut s'agir de membres de la famille, d'amis ou d'autres personnes de leur entourage.
- Vous pouvez également leur demander qui sont ces "influenceurs".

2. Assurez-vous que les participants comprennent le vocabulaire clé :

- Objectif : quelque chose, comme un résultat, que vous souhaitez atteindre ou réaliser dans un laps de temps donné.
- Argent : Vous pouvez utiliser de l'argent pour acheter des biens et des services. L'argent se présente différemment selon les pays.
- Épargner : Mettre quelque chose, comme de l'argent, de côté pour l'utiliser plus tard.
- Dépenser : Le fait d'utiliser de l'argent pour acheter des biens ou des services.

Pour faciliter la tâche des participants, vous pouvez préparer des affiches A3 avec le mot-clé et son explication. Montrez les affiches et trouvez un moyen de les garder visibles pendant toute la durée de l'activité.

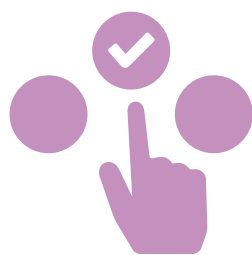
3. Dites aux participants qu'ils vont jouer à un jeu dans lequel ils devront répondre à des questions sur la façon dont ils choisiraient d'utiliser l'argent.

4. Demandez aux participants de s'asseoir en formant un cercle.

5. Montrez-leur la balle avec les chiffres.

6. Expliquez-leur qu'ils recevront le ballon et qu'après avoir répondu à la question, ils devront le relancer à quelqu'un.

7. Lorsque le participant attrape le ballon, il annonce le premier chiffre qu'il voit.



8. L'animateur posera au participant la question de la rubrique "Questions sur les choix d'argent" correspondant à ce chiffre.

- Dites-leur que la même question peut être posée plusieurs fois, mais que les réponses seront données par des participants différents.
- Expliquez qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses aux questions.

9. Les participants auront jusqu'à 60 secondes pour répondre à la question.

10. Ne laissez pas de place à la discussion ou aux commentaires maintenant, mais dites-leur qu'il y aura du temps pour cela à la fin de l'activité.

11. Poursuivez le jeu jusqu'à ce que le temps alloué à l'activité soit écoulé ou que tous les participants aient eu leur tour.

12. Réunissez le groupe et ouvrez le brainstorming.



Conseils pour les animateurs

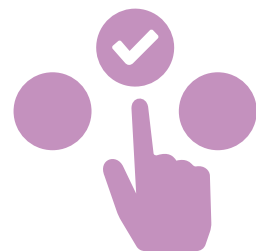
Il se peut que vous deviez clarifier les questions pour obtenir une réponse complète.

Envisagez d'utiliser les informations de la colonne "Approfondir la compréhension" de la liste "Questions sur les choix monétaires" pour compléter la réponse du participant ou pour enrichir la discussion.

Gardez à l'esprit que les réponses des participants peuvent varier, car il n'y a pas qu'une seule bonne réponse. L'important est que les participants justifient raisonnablement leurs réponses.

Lorsque vous expliquez la signification des réponses, n'oubliez pas d'aborder le thème de la durabilité. Cela est particulièrement facile pour les questions n° 7, 8, 9 et 10.

Évitez de donner votre avis, mais amenez les plutôt à réfléchir à leurs réponses.





Débriefing et réflexion

- Demandez à des volontaires de faire part de leurs réflexions ou de leurs questions sur les questions et les réponses.
- Demandez-leur qui les aide à faire leurs choix.
- Y a-t-il d'autres situations qu'ils souhaitent mentionner où leurs choix ont eu un impact sur les autres et sur la communauté dans son ensemble ?
- Que pouvons-nous faire pour faire des choix responsables ?



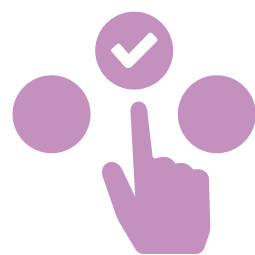
Variations

Variation 1:

- Au point 8 : si vous avez un groupe de plus de 10 personnes, vous pouvez décider de continuer à faire rebondir la balle jusqu'à ce que toutes les questions aient été posées et d'ouvrir la discussion après chaque réponse.
- De cette façon, vous n'empêchez pas les participants d'exprimer immédiatement leur opinion/réponse et la discussion sera plus vivante que si vous la placez à la fin de l'activité.
- Si vous optez pour ce choix, pendant le brainstorming, résumez ce qui a été discuté en tirant des conclusions qui pourraient être approuvées par les participants.

Variation 2:

- Créez 10 questions supplémentaires afin de permettre à chaque participant de répondre à une question différente et procédez comme indiqué dans l'activité.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Vidéo et poster sur l'état d'esprit de l'entrepreneur

e-Book

Vidéo et poster sur l'état d'esprit de l'entrepreneur

Aperçu

L'activité "Vidéo et poster sur l'état d'esprit de l'entrepreneur" présente aux participants l'état d'esprit de l'entrepreneur en montrant une vidéo TEDx sur le parcours d'un jeune entrepreneur.

Ils analysent les mentalités présentées et créent des autoportraits qui mettent en valeur leurs meilleures qualités. Les participants créent ensuite des équipes de rêve sur des affiches, encourageant la collaboration et réfléchissant à l'importance des compétences entrepreneuriales pour la réussite future. Cette activité encourage la conscience de soi, la fixation d'objectifs et l'utilisation de l'esprit d'entreprise dans divers aspects de la vie.

L'activité offre une opportunité d'apprentissage étendue qui combine l'analyse vidéo, l'autoréflexion, la créativité et le travail d'équipe pour inculquer l'esprit d'entreprise tout en promouvant la conscience de soi et le développement personnel.

Objectifs d'apprentissage

- Acquérir une conscience globale de ce qu'implique un état d'esprit entrepreneurial, en soulignant qu'il s'étend au-delà des projets d'entreprise pour inclure des compétences de vie et des schémas de pensée essentiels.
- Comprendre la valeur d'un état d'esprit de croissance et comment continuer à apprendre, à s'adapter et à développer ses compétences entrepreneuriales au fil du temps.
- Identifier et analyser l'état d'esprit d'un jeune entrepreneur qui réussit.



- Assurer une meilleure compréhension de la pensée entrepreneuriale, de la conscience de soi, du travail d'équipe et de l'importance d'un état d'esprit de croissance alors qu'ils se lancent dans leur aventure entrepreneuriale.



Age

9-11 ans.



Temps

45-60 minutes.



Taille du groupe

-



Matériaux

- Cartes d'état d'esprit (un jeu à distribuer dans les groupes et suffisamment pour que chaque élève ait également un jeu de cartes) - document à distribuer.
- [La formation d' un jeune entrepreneur : Gabrielle Jordan Williams Vidéo. TEDx](#)
- Grande feuille de papier (papier de boucherie, panneau d'affichage) (1 par fille)
- Marqueurs, crayons de couleur.
- Magazines/photos, ciseaux, ruban adhésif ou colle (facultatif).





Préparation

1. Lisez l'ensemble de la leçon.
2. Rassembler le matériel.
3. Imprimez les cartes d'état d'esprit.
4. Regardez la vidéo "Making of a Young Entrepreneur" : La vidéo TEDx de Gabrielle Jordan Williams.



Description

I DANS LE CADRE DE L'ACTIVITÉ

- 1. Expliquez brièvement aux participants qu'ils vont regarder une vidéo qui les aidera à comprendre l'état d'esprit d'un entrepreneur.**
 - Avant de montrer la vidéo, demandez aux participants s'ils ont déjà entendu le mot "entrepreneur" et recueillez quelques réponses/idées.
 - Cette discussion doit être brève, car l'idée est de leur faire vivre l'expérience de l'activité pour les aider à comprendre plus en profondeur le concept d'entrepreneuriat.
 - Montrez la vidéo aux participants.
- 2. Expliquez-leur qu'au cours de l'activité suivante, ils vont découvrir ce que c'est que d'être un entrepreneur et qu'ils vont en apprendre davantage sur la façon dont les personnes qui ont l'esprit d'entreprise pensent et se comportent.**
 - Insistez sur le fait que l'esprit d'entreprise ne se limite pas à la création et à la gestion d'une entreprise ; quel que soit le métier qu'ils choisiront à l'avenir, ils bénéficieront de compétences et de modes de pensée entrepreneuriaux (mentalités) !



3. Formation de groupes :

- Formez des petits groupes de 2 à 4 personnes.

4. Distribuez un jeu des 12 cartes d'état d'esprit de manière égale entre les groupes (si vous avez six groupes de participants, chaque groupe recevra deux cartes).

- Demandez à un volontaire de chaque groupe de lire les cartes qu'il a reçues à l'ensemble du groupe.
- Montrez la vidéo TEDx de Gabrielle Jordan et demandez aux filles de trouver des liens ou des exemples qui correspondent au mot, à la phrase ou à l'image de leur carte.

5. Après le visionnage de la vidéo, donnez aux groupes 3 à 5 minutes pour discuter de la correspondance entre ce qu'a dit Gabriella et le mot, la phrase ou l'image des cartes d'état d'esprit. Demandez à chaque groupe d'échanger avec l'ensemble du groupe.

6. Demandez aux participants d'expliquer pourquoi l'état d'esprit dont Gabrielle a fait preuve a joué un rôle important dans sa réussite.

- Montrez à nouveau la vidéo si vous pensez que cela peut être utile et si le temps le permet.

II PARTIE DE L'ACTIVITÉ

- Poster de l'entrepreneur.

1. Remettez à chaque participant un exemplaire de toutes les cartes d'état d'esprit.

2. Distribuez aux participants leurs grandes feuilles de papier ou de carton pour affiches ainsi que des marqueurs, des crayons de couleur, des magazines et/ou tout autre matériel artistique dont vous disposez.



- Demandez-leur de commencer par dessiner une image d'eux-mêmes, quelle qu'elle soit. Par exemple, il peut s'agir d'un animal spirituel ou d'un super-héros. Encouragez-les à faire preuve de créativité dans cette activité. Ils doivent également écrire sur les affiches les mentalités qu'ils pensent avoir.

3. Demandez aux participants d'annoter leur poster avec les trois principales mentalités et compétences entrepreneuriales qu'ils souhaitent apprendre et développer au cours des prochaines activités du Venture Lab.

- Demandez-leur de noter les raisons pour lesquelles ils ont donné la priorité à ces mentalités et à ces compétences.
- Cela vous permet d'insister sur le fait que chacun peut continuer à apprendre et à se développer (c'est ce que signifie avoir un état d'esprit de croissance). Permettez-leur de copier ce qui est écrit sur les cartes ou d'inventer leurs propres déclarations positives.

4. Expliquez-leur qu'une fois qu'ils se sont dessinés eux-mêmes, ils vont ajouter d'autres membres de l'équipe à leurs dessins pour créer une image du type d'équipe avec laquelle ils aimeraient travailler en tant qu'entrepreneur.

- Il est important de travailler en équipe, car on peut aussi apprendre des forces des autres ! Leurs "équipes de rêve" peuvent être composées de personnes réelles bien connues, de personnes qu'ils connaissent de l'école ou de la maison, ou de "types" de personnes (artistes, comptables, etc.).
- Ils doivent étiqueter chaque personne et noter ce qu'elle apporte à l'équipe.

5. Laissez aux enfants le temps de compléter leurs affiches.



6. À la fin de l'activité, demandez aux participants de partager leurs affiches et, s'il y a de la place, accrochez les affiches de l'équipe de rêve aux murs et laissez les faire une "promenade dans la galerie" pour voir chacune d'entre elles de près.

- Demandez-leur de réfléchir à la manière dont chaque affiche de la "dream team" est différente et à la raison pour laquelle elle l'est.

7. Dans la mesure du possible, les affiches de l'équipe de rêve doivent être affichées pendant toute la durée des activités du Venture Lab.

- Dans les semaines à venir, rappelez aux participants l'importance du travail d'équipe et de la confiance dans les forces qu'ils apportent à l'équipe.
- Vérifiez les mentalités qu'ils sont en train de développer et encouragez-les à partager les progrès qu'ils ont accomplis dans la réalisation de leurs objectifs, à savoir devenir de plus en plus entrepreneurs !

8. Débriefing et discussion.



Conseils pour les animateurs

- Assurez vous que chaque groupe dispose d'un exemplaire des cartes d'état d'esprit.
- Encouragez la participation active et l'engagement en posant des questions ouvertes et en créant une atmosphère inclusive où toutes les voix sont entendues. La coordination du visionnage des vidéos est nécessaire, de même que la possibilité de rejouer des segments spécifiques pour une analyse plus approfondie si nécessaire.
- Si possible, installez une galerie des travaux afin que les participants puissent voir les affiches de l'équipe de rêve de chacun. Encouragez les discussions sur les différences et les caractéristiques uniques de chaque affiche.



Debriefing et Réflexion

- Quelles mentalités entrepreneuriales avez-vous découvertes ?
- Quel rôle les états d'esprit de Gabrielle ont-ils joué dans sa réussite ?
- À quel état d'esprit vous identifiez vous le plus ? Pourquoi ?
- Pourquoi l'état d'esprit de croissance est-il essentiel pour les entrepreneurs ?
- Quel état d'esprit entrepreneurial souhaitez vous cultiver ? Comment l'état d'esprit entrepreneurial peut-il vous aider dans votre vie ? Quelles sont les qualités que devrait posséder une équipe de rêve entrepreneuriale ? Que ferez vous pour maintenir votre état d'esprit entrepreneurial ?

Variations

- Demandez aux participants de rédiger de courtes histoires ou de créer des vidéos illustrant la manière dont ils ont appliqué l'esprit d'entreprise dans des situations réelles. Cela encourage la narration et la réflexion.
 - Au lieu d'équipes de rêve individuelles, demandez aux participants de travailler ensemble pour créer une affiche "super équipe entrepreneuriale".
 - Il est également possible de partager les cartes avec les participants par voie numérique (préparées au préalable par l'animateur).
- https://www.sdgirlscouts.org/content/dam/sdgirlscouts-redesign/documents/girlsandprogramsGirlScouts_Junior_VentureLab_Entrepreneurship_Patch_Curriculum_GSSD.pdf



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Que font les entreprises sociales ?

e-Book

Que font les entreprises sociales ?



Aperçu

Cette activité vise à comprendre et à s'inspirer des entreprises sociales qui réussissent, en mettant particulièrement l'accent sur l'esprit d'entreprise des jeunes.

Grâce à des études de cas, des films et des débats, cette activité expose les participants au monde de l'entrepreneuriat social, les aidant à comprendre, apprécier et s'inspirer d'entreprises créatives qui ont un effet bénéfique sur la société tout en générant des revenus durables.

À la fin de l'activité, les participants repartent non seulement avec une meilleure compréhension de ce que font les entreprises sociales, mais aussi avec l'inspiration nécessaire pour envisager leur rôle dans la conduite du changement social par le biais d'efforts entrepreneuriaux.

L'activité encourage la pensée critique, la génération d'idées et la réflexion, inspirant les participants à considérer leur potentiel pour conduire un changement social positif par le biais d'entreprises innovantes.



Objectifs d'apprentissage

- Comprendre clairement ce que sont les entreprises sociales et comment elles fonctionnent.
- Étudier des exemples de différents types d'entreprises sociales - leurs produits et leurs objectifs.



- S'inspirer d'études de cas réels d'entreprises sociales réussies, en particulier celles qui impliquent de jeunes entrepreneurs.
- Reconnaître la diversité des produits et services offerts par les entreprises sociales et comprendre comment ces produits/services profitent à la société. Communiquer, penser de manière créative, collaborer, s'informer, prendre confiance, évaluer, analyser, comprendre, influencer, travailler avec les autres et les diriger.



Age

8-11 ans.



Temps

60 minutes.



Taille du groupe

Jusqu'à 20.



Matériaux

- Accès à l'internet.
- Grandes feuilles de papier ou tableaux de papier.
- Stylos.
- Études de cas - Documents à distribuer.





Préparation

- Imprimez les études de cas du document.
- Trouvez de courtes vidéos dans votre langue sur des entreprises sociales et des exemples de jeunes qui gèrent ces entreprises.



Description

1. Présentation de l'accueil à l'activité "Que font les entreprises sociales ?"

- Cet exercice vous fera découvrir le monde des entreprises sociales. Il s'agit d'entreprises qui tentent de générer des profits tout en ayant une influence bénéfique sur le monde.
- Partagez avec les participants quelques études de cas qui décrivent le parcours d'autres entreprises sociales qui ont réussi.

2. Vidéos de motivation.

- Commencez par regarder quelques courts métrages intéressants sur des entreprises sociales réelles. Ces films mettront en lumière le merveilleux travail réalisé par les entrepreneurs sociaux, en particulier les jeunes, dans le monde entier.

En outre, ils présentent des anecdotes sur des jeunes qui ont créé leur entreprise sociale au sein de leur communauté.

3. Divisez le groupe en petits groupes de 4 à 5 personnes.

4. Remettez à chaque groupe les études de cas distribuées et demandez-leur de discuter et de noter leurs réponses aux questions suivantes :



- Quel est l'objectif de chaque entreprise sociale ?
- Quel produit/service l'entreprise sociale fournit-elle ?
- Qui l'entreprise sociale soutient-elle ? De quelle manière ?
- Quelle est, selon eux, l'idée la plus excitante et la plus réalisable qu'ils aient rencontrée ?

5. Demandez-leur de rendre compte de leurs discussions au reste des groupes et de dresser une liste des idées initiales qu'ils pourraient mettre en œuvre s'ils devaient créer leur entreprise sociale.

- Une personne de chaque groupe peut résumer les points clés et les idées intéressantes qu'elle a trouvés dans les études de cas.
- Veillez à écouter attentivement les autres groupes.

6. Un apport théorique sur l'entrepreneuriat social et ses objectifs devrait être fourni.

- Cela nous aidera à comprendre les concepts, les principes et les objectifs des entreprises sociales.

7. Débriefing et discussion

8. Conclusions et résumé. Rappelez aux participants que les entreprises sociales visent à rendre le monde meilleur tout en étant financièrement viables.

- Les participants pourraient être inspirés pour lancer un jour leur propre entreprise sociale !



Conseils pour les animateurs

- Apprenez à connaître les études de cas et les films que vous présenterez aux participants. Une bonne préparation vous permettra d'orienter le débat avec succès.



- Encouragez les participants à faire preuve de créativité et à trouver de nouvelles idées à partir des études de cas. Informez-les que leurs idées peuvent faire la différence.
- Avant d'aborder les études de cas, décrivez brièvement l'emplacement, l'historique et les bénéficiaires des entreprises sociales. Cela permet aux participants de mieux comprendre le contexte.



Débriefing et réflexion

- Avez-vous remarqué des thèmes ou des approches communs aux différentes entreprises sociales ?
- Comment pourriez-vous appliquer les idées et les stratégies de ces études de cas pour développer votre propre idée d'entreprise sociale ?
- Quel aspect de ces idées d'entreprises sociales vous semble le plus excitant et le plus réalisable ?
- Quels défis prévoyez-vous pour lancer et gérer une entreprise sociale sur la base des informations tirées de ces études de cas ?
- Faites part d'un élément clé de l'atelier d'aujourd'hui qui a inspiré ou influencé votre point de vue sur l'entrepreneuriat social.
- Quels sont, selon vous, les forces et les avantages uniques que les jeunes apportent au monde de l'entrepreneuriat et de l'innovation sociale ?
- Devenir entrepreneur social est une façon d'aider les gens et de résoudre des problèmes, mais ce n'est pas la seule. Quelles sont les autres carrières qui vous viennent à l'esprit et qui sont axées sur l'aide aux personnes ou la résolution de problèmes ? Laquelle de ces carrières est la plus intéressante pour vous ? Pourquoi ?



- Quelles sont les différences entre les entrepreneurs et les entrepreneurs sociaux ? Faut-il des traits ou des caractéristiques différents pour devenir un entrepreneur social ? Pourquoi oui ou pourquoi non ?



Variations

Variation 1:

- Emmener les participants en excursion pour visiter de véritables entreprises sociales dans leur quartier. Ils ont l'occasion de rencontrer les fondateurs et de découvrir directement les effets et les défis de l'entrepreneuriat social.

Variation 2:

- Invitez des entrepreneurs sociaux qui ont réussi à partager leurs expériences et leurs points de vue avec les participants en tant qu'orateurs invités. Cela peut servir d'inspiration dans le monde réel.

Variation 3:

- Étudier les entreprises sociales de différents pays afin de sensibiliser l'opinion publique mondiale. Discutez des différences culturelles ainsi que des problèmes particuliers et des possibilités auxquels ces entreprises sont confrontées.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Modèle d'entreprise - Stand de limonade

e-Book

Modèle d'entreprise

Stand de limonade



Aperçu

- Un stand de limonade est une petite activité commerciale qui consiste à vendre de la limonade à des clients dans une zone locale. Il s'agit d'une activité entrepreneuriale populaire auprès des enfants, car elle leur permet de se familiariser avec le commerce, le marketing et la finance d'une manière amusante et attrayante. La création d'un stand de limonade est un excellent moyen pour les participants de développer des compétences importantes telles que la communication, la résolution de problèmes et la créativité.

Cette activité s'inscrit également dans le cadre d'une mission sociale puisqu'elle incite les participants à reverser une partie des bénéfices à des organisations qui tentent de sauver les abeilles.

L'activité du stand de limonade activera leurs connaissances de base et leur permettra de compléter le modèle d'entreprise en se référant au concept de l'entrepreneuriat social.



Objectifs d'apprentissage

- Utiliser l'activité du stand de limonade pour appliquer le concept de base de l'entrepreneuriat social en incorporant une mission sociale dans le modèle d'entreprise.
- Comprendre les différentes parties d'un modèle d'entreprise, y compris la création de produits, l'identification des clients, le marketing et les aspects financiers.
- Apprendre l'impact positif que les entreprises peuvent avoir sur la communauté et l'environnement par le biais d'initiatives sociales.
- Développer des compétences en matière de communication et de résolution de problèmes et stimuler la créativité des entreprises.





Age

Participants âgés de 6 à 11 ans.



Temps

60-90 minutes.



Taille du groupe

Jusqu'à 20.



Matériaux

- Photo d'un stand de limonade (une par groupe).
- Modèle d'entreprise (un par groupe).
- Modèle d'entreprise (pour les animateurs).
- Crayons.
- Ordinateur portable, projecteur.
- Écran pour le projecteur.
- Tableau de conférence.





Préparation

Lisez l'ensemble de l'activité.

Imprimez des copies de :

- Photo d'un stand de limonade (une par groupe).
- Modèle d'entreprise (1 exemplaire par groupe).
- Document sur le modèle d'entreprise (pour les animateurs) : 1 exemplaire.
- Préparez la projection ou écrivez sur le tableau de papier les questions relatives au modèle d'entreprise.



Description

1. Engager les participants dans une discussion sur les expériences vécues :

- Commencez par interroger les participants sur les expériences qu'ils ont pu avoir en matière de vente, qu'il s'agisse de vente de biscuits, de jouets, de fruits ou de toute autre chose. Encouragez-les à expliquer pourquoi ils l'ont fait, ce qui les a motivés et s'ils avaient un plan pour faire des bénéfices, investir ou résoudre un problème social dans leur communauté.
- Encouragez une discussion ouverte au cours de laquelle les participants peuvent exprimer leurs pensées, leurs sentiments et leurs expériences en matière de vente de biens ou de services. Cela permet de comprendre le contexte et la pertinence de l'activité commerciale du stand de limonade.



2. Formation des groupes :

- Formez des petits groupes de 3 à 4 participants.
- Demandez au groupe : Avez-vous déjà pensé à posséder votre propre entreprise ? Expliquez aux participants que les personnes qui créent une entreprise sont souvent appelées des entrepreneurs et qu'elles doivent faire de nombreux choix concernant leur entreprise tous les jours. Ils doivent décider quoi vendre, à quel prix, combien en commander, comment faire du marketing ou de la publicité, et quelles sont les ressources dont ils ont besoin pour vendre leurs produits.

3. Introduction à l'image du stand de limonade

- Donnez à chaque groupe une image du stand de limonade (l'image se trouve dans les documents à distribuer).
- Demandez aux groupes d'examiner attentivement l'image et d'en discuter en petits groupes. Demandez-leur : Que voyez-vous dans cette image ? Cette image vous rappelle-t-elle quelque chose ? Selon vous, que se passe-t-il sur cette image ? Quels éléments de l'entreprise reconnaissez-vous dans cette image ? - 10 minutes. Demandez à chaque groupe de présenter brièvement ses conclusions.

4. Création d'un modèle d'entreprise

- Expliquez aux participants qu'ils doivent maintenant imaginer et développer un modèle d'entreprise pour leur propre stand de limonade, en se concentrant non seulement sur la fourniture d'un produit rafraîchissant, mais aussi sur l'impact positif sur leur communauté en sauvant les abeilles mellifères par le biais du don d'une partie des bénéfices à des organisations connexes.



- Dites aux participants que, dans cette phase, ils apprendront quelles sont les ressources nécessaires pour ouvrir un stand de limonade dans le quartier et comment créer un plan d'affaires. Expliquez que les ressources comprennent les ressources naturelles, les ressources humaines, les ressources en capital et l'esprit d'entreprise utilisés pour produire des biens et des services.

Distribuez le document sur le modèle d'entreprise (un par groupe) et expliquez ce qu'est un modèle d'entreprise. (Pour chaque entreprise, nous avons besoin d'un plan).

- Expliquez chaque question du modèle d'entreprise et donnez des exemples aux participants.

Utilisez les questions suivantes pour guider leur réflexion et remplir le document sur le modèle d'entreprise. Projetez ou affichez les questions pour les guider ; sans les réponses (sur un tableau de papier ou sur un écran partagé).

1. Quel est le produit vendu ? (produit/service)

- Réponse : La limonade.

2. Qu'est-ce qui rend ce produit unique et différent ? (avantage concurrentiel)

- Réponse : C'est un jus fraîchement pressé avec du miel issu du commerce équitable.

3. Pourquoi les consommateurs achèteraient-ils ce produit plutôt qu'un autre ? (avantage concurrentiel)

- Réponse : Il est fabriqué à partir d'ingrédients naturels.

4. Où les gens l'achètent-ils ? (canal de distribution)

- Réponse : Sur un stand ou dans un lieu de passage temporaire, dans la rue ou dans un parc.

5. Que faut-il pour l'offrir ? (ressources)

- Réponse : Des citrons, des gobelets, une cruche, de la glace, du miel, une pancarte (et d'autres choses peut-être !).

6. Combien coûte la fabrication ou l'offre ? (dépenses)

- Réponse : Ressources, salaire du personnel (employé).

7. Comment les clients paient-ils ? Comment gagnez-vous de l'argent (modèle de revenus) ?

- Réponse : Vente directe de limonade, de miel et de nourriture aux clients.

8. Que ferez-vous de l'argent restant après avoir payé les dépenses ? (profit) - notions sociales de l'entreprise

- Réponse : donner une partie des bénéfices à des organisations de sauvegarde des abeilles, etc.



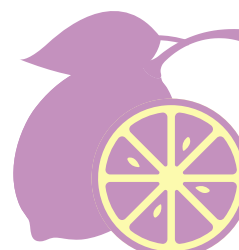
5. Présentation et partage :

- Demandez à chaque groupe de présenter et de partager son plan d'entreprise. Allouez 2 à 4 minutes pour chaque question afin que les groupes discutent et partagent leurs réflexions avec l'ensemble du groupe.
- Demandez à une personne différente de chaque petit groupe de partager les réponses de son groupe après avoir discuté de chaque question.
- En commençant l'activité par une discussion sur leurs expériences et sentiments personnels liés à l'entreprise et à la vente, les participants se sentiront plus connectés et engagés dans les activités suivantes, ce qui améliorera leur apprentissage et leur compréhension de l'entrepreneuriat, de l'entrepreneuriat social et de la planification d'entreprise.



Conseils pour les animateurs

- Sachez que cette activité est destinée aux enfants de 6 à 11 ans. Lorsque vous expliquez des termes techniques, gardez cela à l'esprit, essayez d'expliquer avec des mots simples et vérifiez constamment avec eux s'ils ont compris et s'ils peuvent donner des exemples spécifiques.
- Les participants peuvent poser des questions et exprimer une certaine confusion quant au vocabulaire et aux concepts utilisés. C'est normal et attendu.
- Lorsqu'ils travaillent en petits groupes, vous devez observer chaque groupe et essayer de les soutenir en leur fournissant des informations supplémentaires ou des réponses à leurs questions potentielles.





Débriefing et réflexion

- Qu'avez-vous appris sur la gestion d'une entreprise grâce à cette activité ?
- Pouvez-vous nous faire part d'une chose qui vous a surpris sur le fonctionnement d'un stand de limonade ?
- Avez-vous rencontré des difficultés lors de la planification de votre stand de limonade ? Comment les avez-vous surmontés ?
- Quels ajustements avez-vous apportés à votre plan au cours de l'activité ?
- En quoi ce modèle d'entreprise aide-t-il les propriétaires du stand de limonade ?
- Comment pensez-vous que votre stand de limonade pourrait avoir un impact positif sur votre communauté ?
- Quels autres problèmes sociaux ou environnementaux une entreprise telle qu'un stand de limonade pourrait-elle contribuer à résoudre ?
- Comment de petites actions, comme un stand de limonade, peuvent-elles faire une grande différence dans notre communauté ?
- Qu'avez-vous ressenti en faisant don d'une partie de vos bénéfices pour sauver les abeilles ?
- Êtes-vous maintenant plus conscient des différences entre l'entrepreneuriat et l'entrepreneuriat social ? Quelles sont les principales différences ?



Variations

- Dans cette activité, nous présentons le modèle d'entreprise Canvas, mais vous pouvez présenter d'autres modèles d'entreprise comme le modèle d'entreprise Canvas.
- À l'étape 4, un document du modèle d'entreprise peut être remis à chaque participant au lieu d'un document par groupe (il n'est pas nécessaire de diviser les participants en groupes).
- En plus du stand de limonade, vous pouvez vendre d'autres choses et services dans la communauté (biscuits, services de garde de chiens, vente de bijoux, etc.)



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Cartes des inventions farfelues

e-Book

Cartes des inventions farfelues



Aperçu

- Cette activité inspire la créativité par le jeu et la curiosité. En considérant deux objets ordinaires différents, les joueurs sont mis au défi de les combiner pour créer un tout nouveau produit, ce qui stimule l'esprit d'entreprise et d'innovation.
- Créer quelque chose de nouveau et qui n'existe pas nécessite de faire preuve d'imagination.

Ce jeu n'a pas pour seul but de s'amuser ; il s'agit de mettre en pratique de manière attrayante des compétences entrepreneuriales réelles.

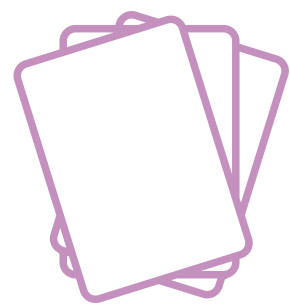
C'est un moyen d'encourager l'innovation et l'originalité, des caractéristiques très appréciées dans l'entrepreneuriat. Faire appel à notre imagination pour envisager des idées "farfelues" est plus qu'un jeu ; c'est une méthodologie qui mène à une réflexion créative et à des produits ou services potentiellement révolutionnaires qui pourraient changer le monde.

ou des services potentiellement révolutionnaires qui pourraient changer le monde.



Objectifs d'apprentissage

- Développer leur créativité en combinant deux objets ordinaires pour inventer quelque chose de nouveau et d'imaginatif.
- Encourager l'esprit d'entreprise, l'innovation et l'originalité, des caractéristiques très appréciées dans l'entrepreneuriat.



- Pratiquer la pensée entrepreneuriale en trouvant des noms, des slogans et des présentations convaincantes pour leurs inventions.
- Réfléchir à la créativité et à la curiosité, en reliant les expériences des participants à la façon dont les entrepreneurs génèrent de nouvelles idées.
- Aider à développer des mentalités entrepreneuriales telles que
 - la résolution de problèmes
 - L'ingéniosité.
 - Apprendre de l'échec.
 - la capacité d'adaptation
- Apprendre à travailler en équipe.
- Stimuler la créativité et l'expression personnelle.
- Développer l'esprit critique.
- Apprendre à écouter et à accepter les idées des autres. Apprendre qu'il est important de ne pas gaspiller les matériaux.



Matériaux

- Cartes des inventions farfelues.
- Papier A4 (recyclé).
- Stylos.
- Marqueurs.
- Ciseaux.



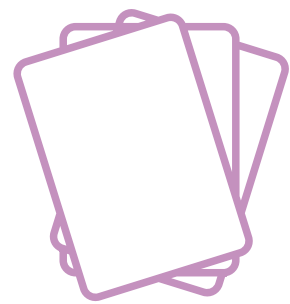
Préparation

- Imprimez les cartes Inventions farfelues et découpez-les.



Description

1. répartissez les participants en petits groupes (3-4 participants par groupe).
2. Donnez à chaque groupe deux cartes "Inventions farfelues" différentes.
3. Demandez-leur de regarder les cartes et :



• **OBSERVEZ:**

- Pour chaque objet, posez les questions suivantes : Que fait-il ? Qui l'utilise ? Que pourrions-nous faire d'autre avec cet objet (ou certaines de ses caractéristiques/parties) ?
- Laissez-leur le temps de réfléchir en petits groupes à leurs réponses.

• **BRAINSTORM (TEMPÊTE DE CERVEAUX):**

- Comment combiner les différentes caractéristiques du produit pour créer quelque chose de nouveau ?
- Plus c'est farfelu, mieux c'est ! Là encore, donnez-leur le temps de réfléchir en petits groupes.

4. Prenez deux cartes, par exemple : une tente et une radio. Montrez-les aux participants. Expliquez qu'à partir d'une tente et d'une radio, vous pourriez créer une invention farfelue appelée "Tune Tent" !

- Imaginez une tente équipée d'une radio intégrée - la TuneTent ! Montez le camp et, grâce à la TuneTent, votre expérience en plein air se transforme en une aventure musicale.
- La toile de la tente est équipée de haut-parleurs qui diffusent vos morceaux préférés, créant ainsi une atmosphère festive où que vous alliez.
- Contrôlez la musique à l'aide d'une télécommande ou de votre smartphone. La TuneTent est également équipée d'une pochette pour ranger vos appareils. C'est à la fois du camping et du divertissement !
- Rassemblez-vous, chantez et faites de vos sorties en camping une escapade musicale avec TuneTent !

5. Lorsque vous montrez un exemple de combinaison de deux cartes pour créer quelque chose de nouveau, donnez à chaque groupe deux nouvelles cartes. Expliquez-leur qu'ils doivent maintenant faire de même. Demandez aux participants de:

- **OBSERVER:** Que fait-il ? Qui l'utilise ? Que pourrions-nous faire d'autre avec lui (ou certaines de ses caractéristiques/parties) ? Laissez-leur le temps de réfléchir en petits groupes à leurs réponses.
- **BRAINSTORMER:** Comment combiner les différentes caractéristiques du produit pour créer quelque chose de nouveau ? Plus c'est farfelu, mieux c'est ! Donnez-leur à nouveau du temps pour réfléchir en petits groupes.
- **PITCH:** Demandez aux groupes de préparer une présentation de 20 secondes pour leur nouveau produit ! Expliquez-leur qu'ils doivent donner un nom ou un slogan et persuader le public de l'acheter.



6. Demandez à chaque groupe de présenter son invention, en suivant son pitch.

7. 7. Discussion et débriefing.

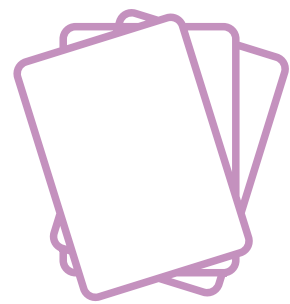
8. Conclusion

- Résumez les principaux enseignements de l'activité, en soulignant la valeur de la créativité et de l'innovation.



Débriefing et réflexion

- Qu'avez-vous fait pour montrer votre curiosité et votre créativité ?
- Demandez aux participants ce qu'ils ont ressenti pendant l'activité. Ont-ils apprécié d'être créatifs et de trouver de nouvelles idées ?
- Demandez-leur de partager un moment de l'activité qui les a fait sourire ou les a surpris.
- Que pensent-ils si les entrepreneurs trouvent de nouvelles idées de la même manière ?
- Pensez-vous avoir fait l'une ou l'autre de ces choses aujourd'hui lorsque vous avez trouvé des inventions farfelues ?
- Avez-vous aimé utiliser des produits existants et trouver de nouvelles façons de les utiliser ?
- En quoi cela pourrait-il vous aider en tant qu'entrepreneur ?
- Répartissez les participants en groupes ou laissez-les travailler individuellement, en fonction de la taille du groupe et de leurs préférences.
- Demandez aux participants d'endosser différents rôles lorsqu'ils présentent leurs inventions. Par exemple, ils peuvent se faire passer pour un vendeur, un animateur d'émission de télévision ou même un personnage de leur film préféré.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Comment sauver l'œuf ?

e-Book

Comment sauver l'œuf ?



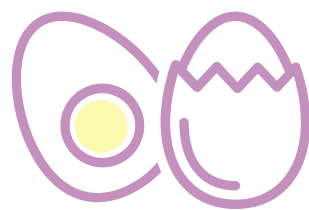
Aperçu

Les participants, répartis en petits groupes, auront pour tâche d'élaborer une stratégie visant à empêcher un œuf de se briser lorsqu'il est lâché d'une certaine hauteur. Il s'agit d'une activité attrayante et éducative visant à promouvoir le travail d'équipe, l'esprit critique et les compétences en matière de résolution de problèmes, tout en constituant une expérience pratique. L'activité donne également aux participants l'occasion d'utiliser leurs compétences en matière de planification stratégique pour atteindre un objectif.



Objectifs d'apprentissage

- Aider à développer des mentalités entrepreneuriales telles que
- la résolution de problèmes
- L'ingéniosité.
- Apprendre de l'échec.
- L'adaptabilité.
- Apprendre à travailler en équipe.
- Stimuler la créativité et l'expression personnelle.
- Développer l'esprit critique.
- Apprendre à écouter et à accepter les idées des autres.
- Apprendre qu'il est important de ne pas gaspiller les matériaux.





Age

Participants âgés de 6 à 11 ans.



Temps

45 minutes.



Taille du groupe

Toute taille de groupe (pas plus de 30).



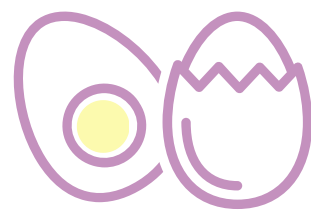
Matériaux

- 2 œufs crus par équipe (il peut y avoir des accidents...).
- Ruban adhésif, colle, pistolets à colle et autres adhésifs.
- Ficelle.
- Ciseaux pour les participants.
- Vieux journaux/magazines ou autres matériaux recyclés comme de vieux vêtements.
- Préparez un ensemble de matériaux recyclés (tubes en carton, mousse, polystyrène, éponges, pailles, tout ce que vous avez sous la main) pour chaque équipe. Le jeu doit être le même pour chaque équipe.



Préparation

- Veillez à ce que les kits contiennent différents types de matériaux afin que les équipes aient une plus grande variété à expérimenter. En même temps, n'exagérez pas avec le nombre de matériaux que vous fournissez, ou vous risquez que les équipes passent tout le temps à choisir ce qu'elles vont utiliser.
- L'idée de donner le même matériel à tous les groupes est de montrer par la suite comment les différents groupes l'utiliseront de différentes manières.
- Préparez la "zone de dépôt" avec les journaux/magazines ou un vieux tissu.



- Créez un environnement confortable, amusant et motivant pour les participants. Vous rendrez ainsi l'activité plus intéressante pour eux.
- Au début, vous pouvez montrer les œufs et demander aux participants ce qui se passerait, selon eux, si vous les laissiez tomber sur le sol.

Description

1. Divisez le groupe en équipes (selon le nombre de participants que vous avez - nous recommandons de ne pas dépasser 5 personnes par équipe). Lorsqu'elles sont prêtes, remettez un œuf à chaque équipe.

2. Dites-leur quel est leur défi :

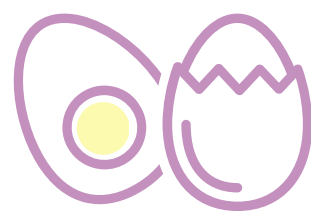
Ils devront élaborer une stratégie pour protéger leur œuf qui sera lâché d'une certaine hauteur (la hauteur n'a rien à voir avec l'objectif de l'activité. Il peut s'agir de n'importe quelle hauteur, mais l'important est de souligner l'objectif).

- Assurez-vous que vous tenez compte de la sécurité et que VOUS êtes le seul à effectuer le largage.

3. Il est temps de créer les protège-œufs. Dites-leur qu'ils ne peuvent utiliser que les ressources qui se trouvent dans le kit que vous leur avez donné. Donnez-leur 15 minutes et ajoutez éventuellement 5 minutes supplémentaires.

4. Faites le tour des groupes et vérifiez s'ils ont des questions et comment ils procèdent. Assurez-vous qu'ils utilisent le matériel correctement pour ne pas se blesser.

5. Lorsque tout le monde a terminé, faites tomber les créations une à une et vérifiez si les œufs se sont cassés.





Conseils pour les animateurs

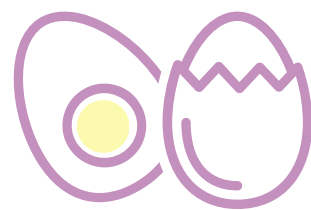
- Au cours du processus créatif, vérifiez que les participants utilisent les matériaux de manière appropriée - évitez le gaspillage inutile et soulignez ce choix auprès d'eux. Selon l'âge de votre groupe, vous pouvez rendre l'activité plus ou moins compétitive. Par exemple, les participants âgés de 8 à 11 ans peuvent être plus compétitifs que ceux âgés de 6 à 7 ans.
- Faites de la chute finale un grand spectacle - plus vous serez dramatique, plus ce sera amusant.



Débriefing et réflexion

- Vous pouvez envisager les questions suivantes pour animer le débriefing et favoriser la compréhension des objectifs d'apprentissage :
- Quel matériel avez-vous utilisé ? Pourquoi ? (Qu'avez-vous pris en considération lors de votre choix ?).
- Comment avez-vous planifié votre stratégie ?
- Pourquoi pensez-vous que votre stratégie a réussi ou échoué ?
- Si vous aviez une autre chance, comment amélioreriez-vous votre stratégie pour protéger l'œuf ?
- Avez-vous pu coopérer ? Quelqu'un a-t-il pris l'initiative ?

Pour atteindre votre objectif et permettre aux participants de comprendre le lien avec le monde réel, présentez des exemples où les entrepreneurs pourraient utiliser ces mêmes compétences, par exemple en protégeant un rover lunaire lorsqu'il atterrit sur la surface de la lune ou en rendant les voitures plus sûres à conduire.

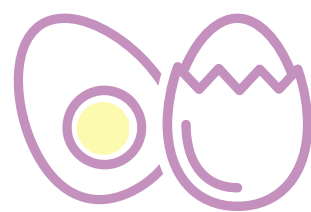


- Donnez autant d'exemples que possible pour chacun des objectifs d'apprentissage.
- Expliquez également que le choix des matériaux a été fait pour être plus durable vis-à-vis de l'environnement.
- Les entrepreneurs sociaux ont pour objectif la durabilité. A partir de cette phrase, vous pouvez éventuellement ajouter plus de contenu sur les ODD, si le groupe montre de l'intérêt.



Variations

- Une autre idée pourrait consister à placer tous les documents sur un bureau. Les participants devront ensuite examiner les matériaux et discuter d'un plan d'action pour empêcher l'œuf de se briser, puis choisir un par un un seul élément chacun. Leur choix d'un matériau et non d'un autre se fera en fonction de leur plan d'action.
- Vous pouvez décider de jouer un deuxième tour et d'ajouter d'autres défis.
- Si vous voyez que le groupe aime les défis, vous pouvez lui dire qu'il doit utiliser la plupart des matériaux contenus dans le kit.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

SCAMPER

e-Book

SCAMPER



Aperçu

- Cette activité amusante et interactive vise à enseigner aux participants l'esprit d'entreprise, la durabilité et le recyclage par le biais de la méthode SCAMPER.
- Elle les encourage à faire preuve de créativité et à trouver des moyens novateurs de recycler ou d'upcycler des objets du quotidien, de réduire les déchets et d'être respectueux de l'environnement tout en donnant de nouvelles finalités à la création de produits et/ou de services innovants.
- Lorsque nous SCAMPERons quelque chose, nous pensons à le modifier d'une manière ou d'une autre pour créer quelque chose de nouveau. SCAMPER signifie Substituer, Combiner, Adapter, Modifier, Mettre à un autre usage, Éliminer et Inverser.
- Les participants, répartis en petits groupes, auront pour tâche de trouver de nouvelles idées pour améliorer les produits ou les services à l'aide de la méthode SCAMPER.



Objectifs d'apprentissage

- Développer des concepts de pensée créative afin de générer des idées créatives pour l'amélioration ou l'innovation.
- Encourager les participants à faire preuve d'esprit critique, à remettre en question les hypothèses et à exploiter leurs capacités de réflexion créative afin d'explorer des solutions non conventionnelles pour l'amélioration et la durabilité des produits.
- Identifier un produit et un service à analyser et envisager son potentiel d'amélioration, de recyclage ou d'innovation.
- S'entraîner à appliquer le cadre SCAMPER au produit ou service choisi afin de faire preuve d'adaptabilité et de créativité dans divers contextes.





Age

6-11 ans.



Temps

45-60 minutes.



Taille des groupes

Max. 20 participants.



Matériaux

- Papier A4 (éventuellement recyclé).
- Crayons, marqueurs.
- Projecteur et ordinateur portable.
- Documents à distribuer.



Préparation

- Préparez des images de quelques produits/objets (beignets, canapés, vélos, tables, chaises) qui seront projetées aux participants.
- Imprimez des documents pour chaque groupe ou chaque participant (vous pouvez diviser les participants en petits groupes ou les faire travailler individuellement).



i **Description**

1. Prenez un produit ou un service existant que vous souhaitez améliorer ou qui pourrait constituer un bon point de départ pour un développement futur.

2. Posez des questions sur le produit que vous avez identifié (voir exemples).

Exemples de questions :

- **Remplacement:** Qu'est-ce qui peut être remplacé ? Quels matériaux ou pièces pouvez-vous échanger ? (par exemple, des composants, des matériaux, des personnes).
- **Combiner:** Qu'est-ce qui peut être combiné ? Pouvez-vous combiner cet élément avec un autre ? (par exemple, d'autres caractéristiques et dispositifs).
- **Adapter:** Que peut-on ajouter ? Comment pourriez-vous ajuster ou modifier ce produit pour qu'il serve un nouvel objectif ? (par exemple, de nouveaux éléments ou de nouvelles fonctions).
- **Modifier:** Que peut-on modifier ? Comment pourriez-vous changer la forme, l'aspect ou la sensation de votre produit ? (par exemple, changer la taille, la forme, la couleur ou un autre attribut).
- **Utiliser le produit à d'autres fins :** Pourriez-vous utiliser le produit à d'autres fins ou dans un autre secteur d'activité ? Pouvez-vous utiliser ce produit ailleurs ou d'une autre manière ?
- **Éliminer :** Qu'est-ce qui peut être supprimé ou simplifié ? Qu'est-ce qui peut rendre l'article plus petit, plus léger, plus rapide ou plus simple ?
- **Inverser :** Que se passerait-il si l'on inversait le processus de production du produit ? Qu'est-ce qui peut être échangé ou inversé ? Que se passerait-il si l'on changeait l'ordre ? Pourriez-vous inverser l'ordre ?

3. Examinez les réponses que vous avez trouvées. Demandez aux participants si l'une d'entre elles apparaît comme une solution viable. Pourrions-nous utiliser l'une d'entre elles pour créer un nouveau produit ou développer un produit existant ?

4. Répartissez les participants en petits groupes (3-4 participants par groupe).



5. Donnez à chaque groupe un document vide et expliquez-leur qu'ils vont maintenant SCAMPER quelque chose dans la vie réelle. Montrez/projetez l'image d'un beignet. Dites-leur que le beignet est au chocolat. Demandez-leur de réfléchir à la façon dont ils pourraient modifier le beignet en utilisant d'autres éléments pour créer un nouvel encas !

6. Demandez aux groupes d'utiliser le SCAMPER pour réfléchir à la manière dont ils pourraient modifier le beignet pour en créer un nouveau. Demandez-leur de remplir un document.

7. Lorsque tous les groupes ont terminé, demandez-leur de faire une présentation.

8. Expliquez aux participants que le SCAMPER peut être un outil puissant pour avoir un impact positif sur l'environnement. Encouragez-les à utiliser SCAMPER pour trouver des moyens créatifs de réduire les déchets, d'être respectueux de l'environnement, de recycler ou d'upcycler de vieux objets au lieu de les jeter.

9. Donnez à nouveau à chaque groupe un document vide. Montrez/projetez l'image d'une vieille bicyclette. Dites-leur que la bicyclette est vieille et que son propriétaire veut s'en débarrasser.

10. Demandez-leur de trouver de nouvelles idées pour améliorer le produit à l'aide de SCAMPER.

11. Présentation de chaque groupe, débriefing et discussion.





Conseils pour les animateurs

- Cette activité demande aux enfants de réfléchir à un objet commun d'une manière nouvelle. Soutenez-les en leur posant des questions qui les aideront à réfléchir s'ils sont bloqués. Même une question comme "Que pourrais-tu changer d'autre ?" peut les aider.



Débriefing et réflexion

- Quelles sont, selon vous, les meilleures idées pour améliorer le produit ? Pourquoi les aimez-vous ?
- Avez-vous commencé à penser différemment au produit que vous avez examiné ? Avez-vous eu de nouvelles idées pour l'améliorer ?
- Le fait de parler à d'autres personnes vous a-t-il aidé à trouver des idées plus créatives ? Ont-ils eu des idées différentes ?
- Pourquoi est-il important d'utiliser les objets le plus longtemps possible plutôt que de les jeter rapidement ?
- Quels sont les moyens créatifs de recycler des objets anciens ou indésirables pour en faire quelque chose d'amusant ou d'utile ?
- De quelle manière pouvez-vous appliquer les principes de SCAMPER à d'autres situations, produits et services ?



Variations

- Permettre aux participants de sélectionner leurs propres produits ou services pour l'activité peut rendre celle-ci plus attrayante et personnalisée.
- Encouragez les participants à choisir un produit ou un service axé sur le développement durable. Demandez-leur de réfléchir à la manière dont leurs idées pourraient rendre l'article choisi plus respectueux de l'environnement.
- Au lieu de travailler en petits groupes, les participants peuvent travailler individuellement.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Transformer une idée en entreprise

e-Book

Transformer une idée en entreprise



Aperçu

Dans cette activité, les participants auront l'occasion de réfléchir à des idées d'entreprises qu'ils pourraient créer. Elle est basée sur trois éléments qui les aideront à réfléchir à des idées d'entreprises possibles :

- Ils ont une idée qui contribuera à résoudre un besoin ou un problème qu'ils constatent dans la communauté locale.
- Ils ont un talent ou une compétence qui pourrait être utilisé pour aider quelqu'un d'autre.
- Ils ont une passion ou un intérêt qui pourrait donner naissance à une idée d'entreprise ayant un impact social.
- L'objectif principal est de les faire réfléchir à la manière dont une idée, une passion ou un talent peut être transformé en une idée d'entreprise qui pourrait être bénéfique pour la communauté.



Objectifs d'apprentissage

- Réfléchir au rôle social que peut jouer une entreprise.
- Comprendre certaines des principales caractéristiques du métier d'entrepreneur.
- Réfléchir à la manière dont vos idées, vos talents et vos passions peuvent déboucher sur des idées d'entreprises susceptibles d'avoir un impact social positif.
- S'entraîner à utiliser une carte mentale pour créer sa propre entreprise.
- Développer l'esprit critique.





Age

Recommandé pour les participants âgés de 9 à 11 ans.



Temps

75-90 minutes.



Taille du groupe

20 participants.



Matériels

- Stylos, crayons, marqueurs, tableau de conférence et tableaux de conférence.
- Documents "Remue-ménages sur les idées commerciales" - un par participant.
- Document "Carte mentale" - un par participant.



Préparation

Préparez une introduction :

- Avant de commencer la session, introduisez l'activité en posant quelques questions aux participants pour les amener à s'intéresser au sujet, par exemple :
 - Quel est le métier de vos rêves ?
 - Quel métier aimeriez-vous exercer plus tard ?
 - Aimeriez-vous travailler pour une entreprise ou créer votre propre entreprise ?
- Expliquez-leur en termes simples les différences entre travailler pour les autres et avoir sa propre entreprise.

Nous vous suggérons également d'apporter quelques notions simples sur les compétences et les aptitudes qu'un entrepreneur doit posséder (comme la confiance en soi, le leadership, la résolution de problèmes et le travail d'équipe, pour n'en citer que quelques-unes).

Enfin, une brève explication de ce qu'est une entreprise sociale. Ils doivent comprendre le rôle social des entreprises sociales.



Description

1. Préparez une introduction pour faire entrer les participants dans le sujet. Vous pouvez suivre les suggestions de la section "Préparation".

2. Vous pouvez également présenter une ou deux entreprises sociales de votre pays qui sont nées d'idées simples, de talents individuels ou de passions et qui sont devenues des entreprises sociales.

3. Expliquez l'activité :

Il est composé de 2 parties.

- Dans la première partie, ils réfléchiront à leurs idées, talents et passions et penseront au type d'entreprise qu'ils pourraient créer. L'entreprise doit avoir un impact social positif.
- Dans la deuxième partie, ils développeront leur idée d'entreprise en répondant brièvement à des questions.

4. Distribuez le document "Remue-méninges sur les idées d'entreprise".

5. Expliquez-leur le document et la tâche à accomplir : ils devront remplir les troisième et quatrième colonnes avec trois idées d'entreprise basées sur trois approches de brainstorming différentes :

- Une idée qu'ils ont ou un problème qu'ils aimeraient résoudre.
- Un talent ou une compétence qu'il possède et dont les autres pourraient bénéficier.
- Une passion qui pourrait être mise à profit.

6. Une fois qu'ils ont consigné leurs idées d'entreprise, créez des petits groupes de 3 à 4 personnes et demandez-leur de partager leurs idées pendant quelques minutes.

- Le partage les aidera à individualiser leur propre idée préférée et à la rendre plus claire dans leur esprit. Cela facilitera l'étape suivante.

7. Une fois que chaque participant a identifié son idée préférée, distribuez le document "Mind Map". Un par participant. Il s'agit d'une tâche individuelle.



8. Expliquez le document et demandez aux participants d'inscrire leurs idées dans le carré central.

9. Ensuite, les participants développeront leur idée d'entreprise sociale en apportant de brèves réponses à chaque question dans les carrés extérieurs.

10. Divisez les participants en paires et demandez-leur d'utiliser leurs cartes mentales pour parler à leur partenaire de leurs idées entrepreneuriales.

11. Rassembler le groupe.

12. Demandez à des volontaires de partager leurs idées.



Conseils pour les animateurs

L'activité est difficile, aidez l'explication et la mise en œuvre avec des outils visuels supplémentaires tels que des affiches d'information ou des vidéos pour expliquer les concepts que vous aimeriez faire passer.



Débriefing et réflexion

- Quels sont les défis auxquels vous pourriez être confronté si vous lanciez cette entreprise ? Comment feriez-vous face à ces défis ?
- Pensez-vous que vous aimeriez créer votre propre entreprise ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- Quel est l'impact positif de votre idée sur la communauté ?



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Les entreprises sociales soutiennent la durabilité

e-Book

Les entreprises sociales soutiennent la durabilité



Aperçu

- Les participants, répartis en petites équipes, devront faire correspondre les ODD avec les entreprises sociales présentées.
- C'est le travail d'équipe qui amènera les participants à explorer les concepts d'entrepreneuriat social et de durabilité d'une communauté donnée.
- Ils apprendront que "l'entreprise" ne recherche pas toujours l'intérêt individuel, mais qu'elle peut contribuer à répondre aux besoins d'une communauté.
- Il contient deux variantes possibles pour les groupes d'âge plus jeunes et plus âgés, de 6 à 11 ans.



Objectifs d'apprentissage

- Comprendre les concepts de l'entrepreneuriat social.
- S'informer sur les ODD.
- Stimuler les jeunes participants à comprendre que "l'entreprise" ne cherche pas nécessairement à profiter uniquement aux entrepreneurs.
- Travailler en équipe et s'écouter les uns les autres.
- Apprendre à exprimer des idées.
- Compétences citoyennes - prendre conscience des besoins de leur communauté et réaliser que les jeunes peuvent faire la différence sur les questions sociales et environnementales.





Age

De 6 à 11 ans.



Temps

50-60 minutes.



Taille du groupe

Recommandé pour 9 à 15 participants.



Matériaux

- Cartes explicatives des Objectifs de développement durable - 1 jeu par groupe.
- Cartes explicatives sur les entreprises sociales.
- 1 dé.



Préparation

- Lisez toutes les activités avant de commencer.
- Préparez à l'avance une présentation sur l'entrepreneuriat social et les ODD et adaptez-la à la tranche d'âge. Les images, les diapositives simples et les courtes vidéos sont généralement appréciées par les 6-9 ans.
- Imprimez et découpez les cartes.
- Aménagez la salle en fonction des moyens dont vous disposez. Tous les groupes doivent avoir la possibilité de regarder la carte SEE et de placer la ou les cartes SDG face au sol sur une surface plane. Nous suggérons donc d'utiliser une grande table autour de laquelle tous les groupes peuvent s'asseoir, ou plusieurs petites tables (une par groupe) placées en cercle.



Description

1. Expliquez que dans cette activité, nous allons étudier des exemples d'entreprises sociales et réfléchir aux besoins de notre propre communauté.

2. Présenter brièvement aux participants ce qu'est une entreprise sociale en utilisant des termes simples et en insistant sur l'objectif d'améliorer la vie des gens dans nos communautés et d'aborder les questions sociales ou environnementales.

2. Briefly introduce participants to what a social enterprise is, using simple terms and emphasising the aim of improving the lives of people in our communities and addressing social or environmental issues.

- Toute cette partie introductive devrait prendre environ 15 minutes.

4. Répartissez les participants en groupes de 3 à 4 personnes.

5. Remettez à chaque groupe un jeu de cartes sur les ODD.

6. Expliquez le jeu :

- Chaque groupe dispose d'un jeu de cartes sur les ODD.
- Sur la table, il y a un jeu de cartes Explication des entreprises sociales (SEE).
- Chaque groupe lance les dés, celui qui obtient le nombre le plus élevé commence à choisir une carte SEE et la montre à tous les groupes.
- Le facilitateur lit la carte SEE.
- Tous les groupes essaient de faire correspondre l'entreprise sociale à un ou plusieurs ODD - expliquer que les choix doivent rester secrets et que les cartes ODD choisies seront placées sur la table, face cachée.
- Une fois que tous les groupes ont fait face à leurs cartes une par une, ils retournent la ou les cartes, en commençant par celui qui a choisi la carte SEE. Chaque groupe explique les raisons pour lesquelles la carte "Entreprise sociale" est liée à la ou aux carte(s) "ODD" choisie(s).
- Le groupe qui associe les bonnes cartes gagne la carte ESS.



7. Jouez 3 ou 4 tours au maximum et aidez les participants à expliquer les liens et à ajouter éventuellement des informations et des explications.

- Le jeu ne devrait pas durer plus de 30 minutes.

8. Terminez l'activité par un bref débriefing afin que les participants comprennent les objectifs du jeu.



Conseils pour les animateurs

- Sources suggérées pour se préparer.
- https://participants.kiddle.co/Social_enterprise
- https://participants.kiddle.co/Sustainable_Development_Goals
- Il sera utile d'explorer ce que les participants savent déjà sur les entreprises sociales. Cela leur permet de relier les nouvelles connaissances à celles qu'ils possèdent déjà.
- Note : De nombreuses entreprises sociales s'occupent de plus d'un ODD, elles peuvent donc être associées à plus d'un ODD. Cependant, au moins une entreprise sociale doit être associée à chaque ODD.
- Avant de découper les cartes d'apprentissage, vous pouvez voir deux cartes l'une à côté de l'autre, où l'entreprise sociale aborde cet ODD spécifique.





Débriefing and Réflexion

- Commencez le débriefing en leur demandant ce qu'ils ont appris et en répondant éventuellement à leurs questions.



Variations

Variation 1:

- Distribuer à chaque groupe une série de cartes SEE et une série d'ODD et demander à chaque groupe de faire la correspondance. L'objectif est de faire correspondre le plus grand nombre de cartes possible.
- Cette variante pourrait être plus simple pour les groupes d'âge plus jeunes (6 à 9 ans), mais elle est moins stimulante.

Variation 2:

- Remplacer les étapes 1 et 2 par ce qui suit :
 - Demandez aux participants ce qu'ils savent et ce qu'ils se demandent sur l'entrepreneuriat social et les ODD et invitez-les à répondre aux questions 1 et 2 sur le tableau de papier.
 - Laissez la troisième question pour la partie débriefing.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Tout le monde peut être un
entrepreneur social !

e-Book

Tout le monde peut être un entrepreneur social !



Aperçu

- En commençant par comprendre ce que sont les problèmes sociaux, les participants entendront parler d'entrepreneurs sociaux qui ont créé des entreprises prospères et, enfin, ils rechercheront des idées d'entreprises sociales susceptibles d'apporter des réponses à un problème spécifique : une plage pleine de déchets.
- L'activité stimule la créativité, la capacité à résoudre des problèmes et le travail d'équipe tout en découvrant l'impact social des entreprises.
- Ils aborderont le sujet en utilisant une variété d'outils : ils écouteront, liront et inventeront des solutions créatives.



Objectifs d'apprentissage

- Explorer la signification de l'entreprise sociale et comprendre ce que fait un entrepreneur social.
- Aborder le concept de durabilité.
- Développer le sens de l'initiative et de l'esprit d'entreprise.
- Sensibiliser au rôle des individus dans le développement durable.





Age

De 8 à 11 ans.



Temps

60 minutes.



Taille du groupe

9-15 participants



Matériaux

- Stylos, marqueurs.
- Papier vierge.
- Tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles.
- Exemplaires du livre *Le problème de la plage*, un par participant.
- Vidéoprojecteur.



Préparation

- Lisez l'ensemble de l'activité.
- Inscrivez la liste des problèmes figurant dans les documents sur le tableau blanc ou le tableau de papier.
- Écrivez sur un tableau blanc ou une feuille A3 une définition simple et claire du problème social, qui vous servira de référence au cours de la session.
- Étudiez les cas du polycopié "entrepreneurs sociaux" et préparez-vous à les présenter aux participants d'une manière claire et simple compte tenu de leur âge. Nous vous recommandons de choisir un maximum de 3 cas.
- Préparez quelques panneaux A3 avec des mots-clés qui se réfèrent au cas pour aider à focaliser l'attention des participants.
- Faites des copies de la feuille de travail *Le problème de la plage*, à raison d'une copie par élève.



Description

1. Expliquez l'activité : En commençant par comprendre quels sont les problèmes sociaux, les participants étudieront des exemples d'entrepreneurs sociaux qui ont créé des entreprises prospères. Enfin, ils rechercheront des idées d'entreprises sociales susceptibles d'apporter des réponses à un problème spécifique : une plage pleine de déchets.

2. Lisez à haute voix et, si nécessaire, expliquez la liste des problèmes que vous avez écrite sur le tableau avant de commencer l'activité.

3. 3. Travaillez ensemble pour classer les problèmes en "problèmes sociaux" et "autres problèmes".

Expliquez en termes simples ce qu'est un problème social.

4. Expliquez que vous allez maintenant présenter quelques bonnes pratiques d'entreprises sociales qui ont apporté des réponses aux problèmes de la communauté et lisez les bonnes pratiques une par une.

- Après chaque exemple, laissez quelques minutes pour les questions et les commentaires.

5. Demandez-leur de dresser la liste des problèmes sociaux auxquels les entrepreneurs se sont attaqués.

6. Guidez les participants pour qu'ils comprennent que chacun de ces entrepreneurs a remarqué un problème social dans sa communauté ou dans le monde. Ils ont ensuite créé leur entreprise pour résoudre ce problème.

7. Dites-leur que c'est maintenant à leur tour de s'attaquer à un problème social. En petits groupes, ils réfléchiront à des solutions à la manière d'un entrepreneur social.

8. Créez des petits groupes de 3 personnes et distribuez des exemplaires du "Problème de la plage", un par participant.

9. Distribuez des feuilles blanches, des marqueurs et des stylos à chaque groupe.



10. Lisez à haute voix le problème de la plage, puis demandez : "Quel est le problème social présent dans l'histoire ?

11. Laissez les petits groupes discuter et aidez-les à comprendre que la pollution des plages est un problème social. Elle est causée par l'homme et a un impact négatif sur la communauté.

12. Dites aux participants qu'ils vont travailler en équipe pour trouver des solutions au problème social évoqué dans Le problème de la plage. Ils doivent proposer des solutions possibles. Par exemple, un nettoyage de la plage, une campagne éducative, l'installation de poubelles et de bacs de recyclage sur la plage, etc.

13. Réunissez le groupe pour dresser la liste des solutions.



Conseils pour les animateurs

- Utilisez des outils visuels, si possible, et si vous utilisez l'écriture manuscrite, assurez-vous d'écrire clairement et en majuscules.
- Si vous avez des participants plus jeunes (y compris 8 ans), il serait préférable de ne pas avoir plus de 12 participants, de sorte que vous n'avez que 4 petits groupes. Le fait d'avoir 5 groupes pourrait être ennuyeux pour les participants et ils pourraient perdre leur attention.



Débriefing et réflexion

- L'activité est assez longue et déjà beaucoup de commentaires et de confrontations ont été autorisés. Nous recommandons de ne pas faire un long brainstorming et de clôturer la session en félicitant les solutions. Rappelez-leur que tout le monde peut devenir un entrepreneur social ! Encouragez-les à rechercher des problèmes dans leur communauté et à passer du temps à réfléchir à la manière dont ils pourraient les résoudre.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les jeunes de 12 à 17 ans

e-BOOK

THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 12 à 17 ans

Comprendre l'entrepreneuriat

e-BOOK

Comprendre l'entrepreneuriat



Aperçu

Cette activité vise à fournir une compréhension globale de l'esprit d'entreprise en examinant les expériences réelles d'entrepreneurs ayant réussi. Grâce à des recherches et des discussions approfondies, les participants découvriront les défis et les innovations qui ont façonné le parcours des entrepreneurs.

En se plongeant dans les histoires individuelles, les participants n'identifieront pas seulement des thèmes communs, mais comprendront également les compétences essentielles à la réussite entrepreneuriale. L'activité favorise la pensée critique, encourage l'apprentissage collaboratif et ouvre la voie à des discussions perspicaces sur les diverses facettes de l'esprit d'entreprise.



Objectifs d'apprentissage

- Identifier les thèmes communs dans les récits des entrepreneurs.
- Définir les compétences d'un entrepreneur qui réussit et sa contribution au monde.
- Comprendre comment les innovations et les entreprises sont liées.
- Discuter des similitudes et des différences que les étudiants ont remarquées entre les différents entrepreneurs.



Âge

12-17 ans.



Temps

45 minutes.



Taille du groupe

Jusqu'à 30.



Matériaux

- Handout: Study a Star Entrepreneur (Polycopié : Étudier un entrepreneur vedette)
- Handout: Entrepreneur Bios (Polycopié : Biographies d'entrepreneurs)



Préparation

L'activité et les biographies des entrepreneurs devront être traduites pour une meilleure efficacité de l'activité.



Description

1. Introduction

- Définissez le terme "entrepreneur" pour les participants, en mettant l'accent sur le risque calculé, l'innovation et la persévérance qu'implique la création d'une nouvelle entreprise. Vous pouvez également ajouter (quelqu'un qui prend un risque calculé pour créer une nouvelle entreprise, souvent en innovant une nouvelle solution à un problème ou à un besoin. De plus, le mot vient du français et est généralement traduit par "croque-mort" ou "aventurier". Cela montre à quel point il est difficile de faire des affaires.) Étant donné que la plupart des nouvelles entreprises échouent, les entrepreneurs qui réussissent ont tendance à être persistants et tenaces face aux obstacles.
- Discutez brièvement de la nature stimulante de l'entrepreneuriat et des caractéristiques des entrepreneurs qui réussissent.



2. Répartissez les participants en petits groupes (4-5 personnes chacun).

3. Expliquez que chaque groupe effectuera des recherches sur un entrepreneur différent à l'aide des documents fournis.

4. Distribuez à chaque groupe la feuille d'activité "Étudier un entrepreneur vedette" et les "Biographies d'entrepreneurs".

5. Les participants lisent et prennent des notes sur l'entrepreneur assigné à leur groupe.

- Encouragez les participants à faire des recherches supplémentaires sur Internet s'ils en ont le temps.

6. Les groupes partagent ce qu'ils ont appris avec les autres groupes. Chaque groupe fait un bref rapport sur l'entrepreneur qui lui a été attribué, en se référant à ses notes.

- Encouragez les groupes à prendre des notes pendant qu'ils écoutent les autres groupes pour conclure les histoires des différents entrepreneurs.

7. Animez une discussion de groupe sur les similitudes et les différences constatées entre les différents entrepreneurs.

8. Questions de débriefing :

- Engager les participants dans une discussion réflexive à l'aide de questions de débriefing.
- Encourager la réflexion critique sur les leçons apprises, les défis rencontrés par les entrepreneurs et les compétences jugées essentielles.

9. Clôture:

- Résumez les principaux enseignements de l'activité.
- Renforcer l'importance de la persévérance, de l'innovation et de la prise de risque calculée dans l'entrepreneuriat.





Conseils pour les animateurs

- L'activité nécessite une bonne connaissance de la langue anglaise. En particulier lorsqu'elle est réalisée dans un contexte international où les étudiants ne sont pas de langue maternelle anglaise, l'animateur doit s'assurer que tout le monde peut suivre le groupe et comprendre ce qui doit être fait.



Débriefing et réflexion

- Quels défis et obstacles ces entrepreneurs ont-ils rencontrés en cours de route ?
- Quelles sont les principales réflexions sur une activité ?
- Quelle(s) leçon(s) avez-vous tirée(s) de cette activité ?
- Quelles compétences les entrepreneurs devraient-ils posséder ?
- D'après les récits des différents entrepreneurs, quelles sont les compétences que vous jugez essentielles pour réussir dans l'entrepreneuriat ?
- Qu'avez-vous appris des récits des différents entrepreneurs ?





Variations

Demandez aux participants de créer leur propre dictionnaire des affaires en recherchant les termes suivants de la culture d'entreprise qu'ils pourraient entendre dans l'émission Shark Tank.

- Capitaux propres.
- Valorisation.
- Brevet.
- Brevet en instance.
- Enjeu.
- Propriété.
- Coût d'acquisition de la clientèle.
- Distribution.
- L'octroi de licences.
- Modèle d'entreprise.
- Preuve de concept.
- Capital social.
- Redevance.
- Valeur de marché.
- Marge.
- Liquidité.
- Le seuil de rentabilité.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 12-17 ans

Qu'est-ce qu'un entrepreneur ?

e-BOOK

Qu'est-ce qu'un entrepreneur ?



Aperçu

L'activité vise à identifier la figure de l'entrepreneur. L'entrepreneur n'est pas un personnage isolé, mais ses actions ont un impact sur la société. Grâce à cette activité, les participants comprendront quels sont les traits, les caractéristiques et les compétences qu'une personne doit posséder pour être un entrepreneur.

L'activité est composée de deux parties, la première se concentrant sur la compréhension générale de la figure de l'entrepreneur et de son rôle dans la société, la seconde amenant à analyser les compétences nécessaires divisées en "personnelles", "interpersonnelles" et "pratiques".

Grâce à un mélange de méthodes - travail en petits groupes, présentation, jeu d'acteur et visionnage de courtes vidéos - les participants auront une vue d'ensemble de ce qu'est un entrepreneur.



Objectifs d'apprentissage

- Comprendre le rôle d'un entrepreneur dans la société.
- Évaluer les qualités/aptitudes personnelles nécessaires pour devenir entrepreneur.
- Identifier les capacités les plus importantes à développer pour devenir entrepreneur.



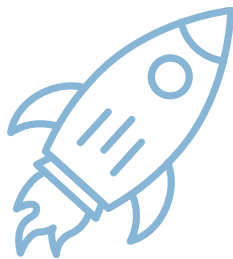
Âge

12-17 ans.



Temps

110-120 minutes.



Taille du groupe

Min. 12 max. 20 participants.



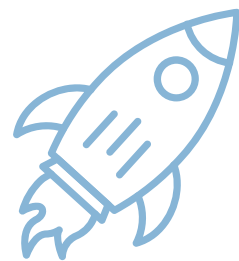
Matériaux

- 1 Tableau de papier et tableau de papier.
- Vidéoprojecteur.
- Ordinateur portable.
- Veillez à ce qu'il y ait au moins un ordinateur portable par groupe (si vous souhaitez utiliser un outil de collaboration en ligne au lieu du papier).
- Une connexion internet stable.
- Accès à une plateforme numérique où les résultats du travail de groupe peuvent être stockés et disponibles même après la fin de l'activité.
- Papier de rechange/recyclé pour que les participants puissent prendre des notes.
- Stylos.
- Marqueurs.



Préparation

- Préparez-vous et étudiez le cadre Entre Comp pour mieux diriger l'activité et tirer les conclusions.
- Étudiez les activités et préparez-vous à expliquer les différents ensembles de compétences que vous fournirez.
- Il est fortement recommandé d'utiliser un support numérique pour collecter les idées que les groupes développeront afin de laisser les résultats disponibles après la fin de l'activité. Veillez donc à préparer l'espace numérique avant de commencer l'activité.



Description

1. Expliquez aux participants que l'activité se compose de deux parties.

- La première partie amène les participants à identifier l'entrepreneur.
- La deuxième partie amène les participants à définir les caractéristiques d'un entrepreneur.

2. Partie I (durée suggérée : 30 min)

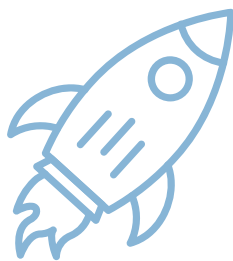
- Répartissez les participants en quatre petits groupes.
- Demandez au premier groupe de discuter des avantages de l'entrepreneuriat.
- Demandez au deuxième groupe de discuter des inconvénients de l'entrepreneuriat.
- Demandez au troisième groupe de discuter de la façon dont un entrepreneur est perçu dans la communauté dans laquelle il travaille.
- Demandez au quatrième groupe de discuter de la façon dont un entrepreneur se perçoit.
- Chaque groupe doit présenter le contenu le plus pertinent sur une affiche ou une plate-forme numérique.
- Donnez-leur 10 minutes pour discuter et préparer l'affiche ou la plateforme numérique.
- Une fois que les groupes sont prêts, demandez-leur de présenter leurs résultats et ouvrez la salle aux commentaires.

L'idée est de réfléchir au fait que la décision de devenir entrepreneur doit être mûrement réfléchie.

Pour clore cette première partie, montrez les vidéos YouTube suivantes sur ce qu'est un entrepreneur :

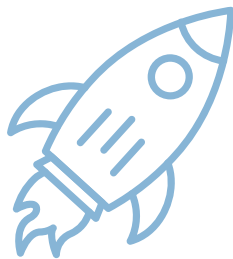
- <https://www.youtube.com/watch?v=V7yKJZd-iCY>
- https://www.youtube.com/watch?v=DW4f_QFUE8g

Ouvrez l'espace aux commentaires, mais ne les forcez pas. L'activité n'est pas encore terminée, il y a encore de la place pour le partage.



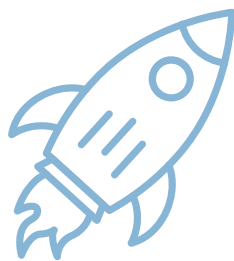
3. Partie II (durée suggérée : 70 min)

- Divisez le groupe en petits groupes de 4/5 personnes.
- Demandez à tous les groupes de dessiner une image qui représente l'entrepreneur et de dresser la liste des caractéristiques qu'il doit avoir utilisées comme "modèle" d'un entrepreneur bien connu de leur communauté ou internationalement célèbre. Donnez-leur 10 minutes.
- Demandez aux groupes de présenter rapidement le travail accompli en évitant de répéter ce que les autres ont déjà mentionné.
- Expliquez-leur qu'ils vont maintenant devoir travailler sur l'ensemble des compétences spécifiques que vous allez leur fournir.
- Tout d'abord, donnez à chaque groupe un ensemble de compétences personnelles qu'un entrepreneur doit posséder et demandez-leur de classer ces compétences par ordre d'importance. Les caractéristiques doivent être placées sur le poster avec le dessin d'un entrepreneur. Donnez-leur 10 minutes.
 - Tolérance au risque
 - Vision
 - Dynamisme et persévérance
 - Désir de contrôle
 - Résilience
 - Optimisme
 - Volonté de prendre des risques
- Ouvrez un espace de réflexion pour mieux clarifier la signification des différentes compétences et leur importance.
- Maintenant, donnez à chaque groupe un ensemble de compétences interpersonnelles qu'un entrepreneur devrait posséder et demandez-leur de choisir la plus importante d'entre elles et de créer une courte pièce de théâtre pour la présenter. Chaque groupe doit présenter une ou plusieurs compétences s'il parvient à les combiner. Chaque pièce ne doit pas durer plus de 3 minutes. Les autres groupes doivent deviner quels traits sont représentés.



- Négociation.
 - Éthique.
 - Leadership et motivation.
 - Communication.
 - Écoute.
 - Relations personnelles.
- Ouvrez un espace pour un brainstorming afin de mieux clarifier la signification des différentes compétences.
 - Enfin, donnez à chaque groupe une série de compétences pratiques qu'un entrepreneur devrait posséder et demandez-leur de réfléchir et de partager avec les autres participants celles qu'ils maîtrisent et celles qu'ils aimeraient développer davantage. Fournissez-leur du papier pour prendre des notes. Donnez-leur 10 minutes.
 - Prise de décision.
 - Fixation d'objectifs.
 - Stratégie de planification et d'organisation.
 - Connaissance de l'entreprise - vente, marketing, finance Pensée créative.
 - Pensée critique.
 - Résolution de problèmes.
 - Espace ouvert pour un brainstorming afin de mieux clarifier la signification des différentes compétences et de partager les raisons pour lesquelles ils veulent les améliorer (si quelqu'un veut partager).

En fonction de la tranche d'âge (15-17 ans par exemple), l'animateur peut donner des indications sur chacune des compétences en expliquant pourquoi elles sont importantes pour un entrepreneur.



4. Une fois le brainstorming terminé, présentez l'idée qui sous-tend le cadre de l'Entre Comp et expliquez ce que signifie l'esprit d'entreprise tel qu'il est considéré dans l'Entre Comp.

5. Partagez une copie de la fleur Entre Comp (papier ou numérique) que vous trouverez dans les documents de cette activité.

6. Récapitulez les compétences et aptitudes les plus importantes à développer pour réussir en tant qu'entrepreneur, telles qu'elles ressortent des exercices de groupe réalisés.

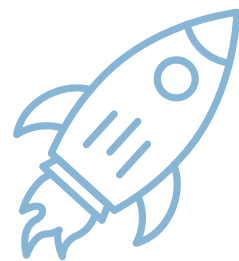
7. Indiquer les nouvelles capacités tirées de la fleur en expliquant pourquoi elles pourraient être ajoutées.

8. Rappelez aux participants que le fait de posséder ces qualités/aptitudes ne signifie pas automatiquement que l'on réussira dans sa propre entreprise. On peut avoir les qualités/aptitudes qui permettent de réussir, mais il faut encore travailler dur pour développer l'entreprise.



Conseils pour les animateurs

- N'oubliez pas que vous travaillez avec des jeunes, faites des pauses avec des stimulants, introduisez des outils interactifs si nécessaire.





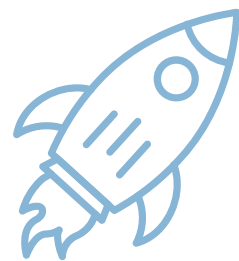
Débriefing et réflexion

- Quelles sont vos principales réflexions sur cette activité et qu'avez-vous appris ?
- Pourquoi la façon dont une communauté perçoit un entrepreneur est-elle importante ?
- Quelles sont, selon vous, les compétences les plus importantes que vous devez posséder pour devenir un entrepreneur prospère ?
- Quelles seront les capacités que vous devrez développer ?



Variations

- Si votre groupe est âgé de 12 à 14 ans, vous pouvez décider de ne faire que la première partie de l'activité et de simplifier la deuxième partie en demandant aux participants d'identifier les traits/qualités les plus importants d'un entrepreneur. Après la présentation du poster, vous pouvez diviser les qualités identifiées en "personnelles", "interpersonnelles" et "pratiques", en ajoutant ce qui manque en se référant à la fleur Entre Comp et en expliquant chaque trait et qualité.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 12-17 ans

L'esprit d'entreprise, c'est la créativité.
Que voyez-vous ?

e-Book

L'esprit d'entreprise, c'est la créativité. Que voyez-vous ?

Aperçu

L'atelier vise à encourager les participants à développer une réflexion créative sur l'entrepreneuriat social et l'économie sociale. Répartis en petits groupes, ils devront créer une histoire qui établit une entreprise sociale. Il s'agit d'une activité attrayante qui implique l'utilisation d'images pour créer un story-board en utilisant des techniques de collage et de bande dessinée. À la fin de l'activité, les participants auront une meilleure idée de la manière dont une entreprise sociale peut être créée.

Objectifs d'apprentissage

- Clarifier les concepts liés à l'entrepreneuriat et à l'entrepreneuriat social.
- Établir un lien entre l'idée de durabilité et l'entreprise.
- Stimuler les participants à développer une pensée créative.
- Comprendre comment les idées entrepreneuriales peuvent être générées par l'observation.
- Encourager une discussion sur les valeurs que l'entrepreneuriat social et l'économie sociale apportent et comprendre comment ils peuvent contribuer à la croissance de la communauté.
- Développer le travail d'équipe et les compétences en matière de communication.
- Stimuler les participants à développer une pensée créative.
- Comprendre comment les idées entrepreneuriales peuvent être générées par l'observation.
- Encourager une discussion sur les valeurs que l'entrepreneuriat social et l'économie sociale apportent et comprendre comment ils peuvent contribuer à la croissance de la communauté. Développer le travail d'équipe et les compétences en matière de communication.





Âge

12-17 ans.



Temps

90 - 110 minutes (peut être moins, selon la taille du groupe).



Taille du groupe

De 10 à 25 participants.



Matériaux

- Photos/images.
- Vieux magazines.
- Stylos, crayons de couleur, crayons de couleur.
- Colle.
- Ordinateur.
- Vidéoprojecteur.
- 1 bloc de tableau de papier et un tableau de papier.
- Papier de rechange.





Préparation

- Préparez une courte présentation sur "l'entrepreneuriat social" et "l'économie sociale" - elle aidera à comprendre l'objectif de l'activité, en particulier si les participants ne connaissent pas ces concepts.
- Si vous préférez, vous pouvez également montrer quelques courtes vidéos pour présenter les concepts et choisir la méthode qui convient le mieux aux participants avec lesquels vous travaillez.
- Sélectionnez un ensemble d'images susceptibles d'inspirer des idées pour l'entreprise - vous pouvez créer un mélange d'images représentant des situations de la vie courante, des produits et des services. Vous devez laisser de la place à la créativité et ne pas fournir d'images qui rappellent explicitement une idée d'entreprise.
- Préparez un jeu pour chaque groupe que vous prévoyez de former. Les jeux ne doivent pas nécessairement être identiques.



Description

- 1. Expliquer l'activité sans en révéler l'objectif. Répartis en petits groupes, les participants devront créer une histoire liée à la création d'une entreprise sociale.**
- 2. Répartissez les participants en petits groupes de 4 à 5 personnes et fournissez à chaque équipe un dossier contenant 10 images aléatoires, un magazine, des stylos, des crayons de couleur et des marqueurs, ainsi que du papier pour coller le collage et réaliser le scénario.**
- 3. Chaque groupe doit choisir trois images et réfléchir à ce qu'elles représentent pour inventer une histoire.**
- 4. Leur tâche consiste à développer une histoire sur l'économie sociale liée aux photos qu'ils ont choisies. Ils créeront une bande dessinée en faisant un collage de photos, d'images tirées de magazines et d'un peu d'écriture.**
 - Les éléments principaux sont les images qu'ils ont choisies.
 - Ils peuvent ajouter un maximum de 2 images tirées d'un magazine OU dessiner 2 images/figures si nécessaire pour ajouter du contenu à l'histoire.
 - Ils peuvent ajouter du texte si nécessaire pour clarifier l'histoire.



5. Ils disposeront de 45 minutes au total.

- Chaque équipe disposera d'un maximum de 5 minutes pour présenter son histoire.

6. Permettez aux participants de poser des questions sur les histoires.

7. Placez toutes les histoires sur le sol et invitez les participants à s'asseoir autour d'elles.

8. Ouvrez la séance pour le débriefing.



Conseils pour les animateurs

- Lorsque vous concluez l'activité, après ou pendant le débriefing, mentionnez les concepts que vous avez introduits au début de l'activité avec les présentations ou les vidéos. Cela aidera les participants à fixer les concepts et à réfléchir à l'expérience.





Débriefing et réflexion

- Comment s'est déroulé le processus de création de l'histoire ? A-t-il été difficile ? Êtes-vous resté bloqué à un moment donné ?
- Quelle stratégie a été utilisée pour créer l'histoire ?
- Quels sont les éléments sur lesquels le groupe s'est le plus concentré lors du choix des images ? Et lors de la création de l'histoire ?
- Voyez-vous des (dés)avantages de l'économie sociale et de l'entrepreneuriat social pour vous, votre communauté ?
- Comment pouvons-nous promouvoir davantage l'entrepreneuriat social et l'économie sociale dans nos sociétés ?
- Pensez-vous que cette activité reflète la réalité ?
- Comment faire en sorte que les grandes entreprises deviennent plus responsables ?



Variations

Vous pouvez décider d'utiliser des outils numériques pour l'activité. Dans ce cas, assurez-vous d'avoir au moins un ordinateur par groupe et d'avoir accès à des plateformes numériques. Les participants peuvent créer leur story-board directement sur la plateforme numérique. Les images, dans ce cas, doivent être partagées en ligne.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 12-17 ans

Présentez votre idée d'entreprise !

e-BOOK

Présentez votre idée d'entreprise !

Aperçu

L'activité amènera les participants à explorer comment développer des discours persuasifs qui suscitent l'intérêt pour les activités d'une organisation ou d'une entreprise. Il s'agit d'une activité interactive et engageante grâce à laquelle ils apprendront à rédiger un discours efficace qui fera avancer leur idée d'entreprise.

Objectifs d'apprentissage

- Être capable d'expliquer une idée de manière créative et concise.
- Comprendre comment expliquer l'idée de la start-up et laisser l'investisseur curieux d'en savoir plus.
- Comment mieux comprendre notre public et comment se concentrer sur les avantages mutuels pour les participants et leur public.
- Développer le travail d'équipe.
- Aborder les compétences de communication et leur importance dans les différentes sphères de la vie.
- Explorer la signification de l'entreprise - ce n'est pas seulement du business.





Âge

12-17 years old.



Temps

60 minutes.



Taille du groupe

10-20 participants.



Matériaux

- Papier de rechange.
- Stylos, marqueurs, crayons de couleur.
- Accès à un ascenseur (si possible).
- 1 bloc de tableau de papier et un
- tableau de papier. Vidéoprojecteur.
- Ordinateur portable.

Préparation

L'activité de pitching nécessitera un peu de préparation théâtrale afin d'être plus amusante et plus engageante, donc réfléchissez à l'avance à la manière de présenter le(s) investisseur(s). Il peut s'agir d'une personne extérieure au groupe ou même d'un des participants à qui l'on attribue ce rôle - cela dépend également du nombre de participants. Pour ajouter un aspect un peu plus théâtral, vous pouvez utiliser des éléments supplémentaires - chapeau, barbe, beaucoup d'argent factice - pour donner à la personne un aspect plus "investisseur".



Description

1. Présentez l'activité :

- Ils devront réfléchir à une idée d'entreprise et créer une courte présentation ("pitch") suffisamment accrocheuse pour convaincre les investisseurs de miser sur leur idée.
- Expliquez que les entrepreneurs doivent généralement expliquer leur idée d'entreprise à des bailleurs de fonds ou à des clients potentiels pour les persuader de la valeur de leur idée.

Cette activité les aidera à être concis dans la présentation des points principaux de leur idée.

2. Demandez aux participants de fermer les yeux. Demandez-leur d'imaginer ce qui suit :

- Vous attendez l'ascenseur dans un grand bâtiment. Soudain, vous apercevez une personne qui représente une institution de financement qui soutient souvent les jeunes entrepreneurs. Lorsque l'ascenseur arrive, la personne entre avec vous. Vous vous rendez tous les deux au dernier étage du bâtiment. Cela vous laisse deux minutes pour expliquer votre idée d'entreprise et susciter son intérêt... Que direz-vous ?

3. Attendez une minute, puis demandez aux participants d'ouvrir à nouveau les yeux.

4. Expliquez-leur que ce qu'ils viennent de faire dans leur tête s'appelle un "elevator pitch" : un discours d'une durée maximale de deux minutes qui comprend seulement : environ 150-225 mots, beaucoup de passion et une accroche qui attire l'attention de votre public.

5. Demandez aux participants de former des paires ou des groupes de trois et de préparer un tel argumentaire.



6. Pour faciliter le processus, remettez aux participants les documents contenant des informations supplémentaires qui les aideront à préparer leur présentation.

7. Dites-leur que l'argumentaire doit contenir des informations sur les points suivants :

- Qui êtes-vous/votre entreprise ?
- Quel est votre produit ou service ?
- Pourquoi les gens devraient-ils vous l'acheter ?
- Qu'est-ce qui le rend spécial ?
- À qui le vendez-vous ?
- Comment pensez-vous gagner de l'argent ?
- Ils devront mesurer le temps lors de leurs exercices. Ils ne pourront pas parler plus d'une minute !

8. Donnez-leur 20 minutes pour préparer la présentation.

9. Se mettre d'accord sur l'ordre de présentation des pitches.

10. Le reste de l'auditoire devra se tenir à l'écart lorsque les pitches seront présentés.

11. Une fois le temps imparti écoulé, l'investisseur réel arrive.

12. Que le spectacle commence ! N'oubliez pas de respecter le chronométrage et de fermer le pitch au bout d'une minute exactement.

13. Demandez au public de prendre des notes sur chaque présentation. Ils devront donner leur avis à la fin.

14. Une fois que tous les pitches ont été présentés, organisez une courte activité pour aider les présentateurs à sortir de leur rôle - il peut s'agir d'un simple exercice de respiration que vous jouez tous ensemble.



15. Commencez à recueillir les réactions de l'auditoire, pour chaque demande de présentation :

- Qu'ont-ils appris sur cette idée ?
- Était-elle bonne ou y aurait-il quelque chose à changer ?
- Seraient-ils intéressés par l'achat du produit ? Pourquoi (pas)
- ? Y a-t-il des informations manquantes ?



Conseils pour les animateurs

- Si vous pensez que le groupe a besoin d'être encouragé à réfléchir à une idée d'entreprise, vous pouvez distribuer le document "Problèmes existants dans la société" aux participants, afin qu'ils puissent l'utiliser ou s'en inspirer. Peu importe qu'ils choisissent le même sujet, leur présentation sera de toute façon différente.
- Si vous optez pour cette option, n'oubliez pas d'expliquer que les idées d'entreprise peuvent être liées à l'un des sujets proposés ou à d'autres problèmes que les participants peuvent imaginer.
- Si votre groupe est plus âgé (16-17 ans par exemple), vous pouvez lui fournir le photocopié "Conseils supplémentaires pour un bon pitch" afin de l'aider à améliorer ses futurs pitches.





Débriefing et réflexion

Le débriefing a déjà commencé avec la clôture de l'activité, il est donc recommandé de ne pas le rendre trop long.

- Comment s'est déroulée la présentation ? Difficultés rencontrées ?
- Peuvent-ils s'imaginer faire cela dans la vie réelle ?
- Quels sont les points qu'ils pensent devoir améliorer ?
- Terminez le débriefing en soulignant que présenter des informations de manière concise et attrayante est une compétence très utile non seulement dans le cadre d'une idée commerciale, mais aussi dans la vie personnelle, lorsque vous vous présentez à un entretien d'embauche, lorsque vous présentez une proposition pour n'importe quel type d'action que vous souhaitez proposer, même un voyage chez des amis, ou lorsque vous souhaitez présenter plusieurs possibilités parmi lesquelles choisir, lorsque vous souhaitez présenter un concept d'une manière qui ne soit pas trompeuse, même lorsque vous devez parler à un médecin pour lui expliquer votre état de santé... De cette manière, ils comprendront mieux l'importance de la communication et seront encouragés à développer/améliorer cette compétence.



Variations

- L'idée d'entreprise peut être développée dans des domaines plus spécifiques de l'entreprise sociale, tels que le tourisme, l'énergie verte, le développement durable.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 12-17 ans

Créez votre entreprise avec un trombone !

e-BOOK

Créez votre entreprise avec un trombone !

Aperçu

L'activité "Démarrez votre entreprise avec un trombone" est une activité dynamique qui met l'accent sur le pouvoir du brainstorming et de la créativité pour catalyser des solutions innovantes à des scénarios basés sur des problèmes.

Cette session engageante est centrée sur la créativité, encourageant la réflexion hors des sentiers battus par le biais d'un brainstorming. Avec du matériel comme des stylos, des notes autocollantes, des feuilles de tableau de papier et un humble trombone, les participants s'engagent à définir et à explorer la créativité, en générant diverses idées d'utilisations alternatives des trombones.

Le fait de classer ces idées et de les analyser sous des angles tels que la fluidité, l'originalité, la flexibilité et l'élaboration permet d'approfondir le processus créatif.

Objectifs d'apprentissage

- Évaluer le potentiel créatif.
- Améliorer la pensée et les attitudes novatrices.
- Comprendre comment la créativité et l'innovation contribuent au développement des entreprises.



 **Âge**

12-17 ans.

 **Temps**

45 minutes.

 **Taille du groupe**

5-20 participants.

 **Matériaux**

- Stylos.
- Notes autocollantes.
- Feuilles de flip-chart.
- Marqueurs.
- Trombone.

 **Préparation**

- Veillez à préparer le matériel nécessaire, notamment des stylos, des notes autocollantes, des feuilles de tableau de papier, des marqueurs et un trombone pour chaque participant.
- Préparez une discussion sur la créativité en demandant aux participants leur définition et les qualités de la créativité.
- Insistez sur l'importance de générer une multitude d'idées sans jugement, en encourageant un environnement de brainstorming libre.



Description

1. Lancez la discussion en demandant aux participants de donner une définition de la "créativité" et notez leurs réponses sur une feuille du tableau de conférence.

2. Demandez-leur ensuite quels sont les principaux éléments/aspects qu'une personne doit posséder pour être considérée comme créative.

- Les mêmes écrivent leurs réponses sur une feuille du tableau de conférence.

3. Donnez à chaque participant un trombone et plusieurs notes autocollantes, puis donnez-leur trois minutes pour réfléchir à autant d'alternatives possibles à l'utilisation d'un trombone.

- Pour chaque idée, ils doivent utiliser une note autocollante différente.

4. Ensuite, demandez aux participants de coller leurs idées sur un tableau de papier, tout en les présentant.

- Pour chaque nouveau participant, demandez-lui de coller sur le tableau de papier uniquement les nouvelles idées, c'est-à-dire ce qui n'a pas été mentionné précédemment.

5. Une fois que toutes les idées sont sur le tableau, avec l'aide des participants, répartissez les idées des notes autocollantes en trois catégories : Ils utilisent le papier découpé tel quel.

- Ils modifient quelque chose dans la conception du trombone.
- Ils ajoutent un nouvel objet au trombone, créant ainsi un nouveau produit.



6. Présenter et expliquer les quatre perspectives d'analyse : Fluidité, Originalité, Flexibilité et Élaboration. Animez une discussion sur chaque perspective, en encourageant les participants à réfléchir à leurs idées et à analyser la façon dont elles s'alignent sur ces critères.

- **La fluidité** (le nombre d'utilisations trouvées par chaque personne par rapport au nombre total d'utilisations trouvées par le groupe). Il est important d'analyser la fluidité pour comprendre le potentiel créatif collectif au sein du groupe. Plus les utilisations générées sont diverses, plus la session de brainstorming est riche, reflétant un niveau élevé d'engagement créatif.
- **L'originalité** (le caractère inhabituel d'une idée). Il est important d'analyser la fluidité pour comprendre le potentiel créatif collectif au sein du groupe. Plus les utilisations générées sont diverses, plus la session de brainstorming est riche, reflétant un niveau plus élevé d'engagement créatif. Dans le contexte de cette activité, cela permet d'identifier les idées qui sortent du lot et qui vont au-delà des utilisations conventionnelles. L'analyse de l'originalité est cruciale pour encourager la réflexion hors des sentiers battus, ce qui va dans le sens d'une amélioration des attitudes créatives parmi les participants.
- **Flexibilité** (nombre de domaines couverts par l'idée ; par exemple, si une personne a mentionné l'idée d'utiliser des trombones comme boucles d'oreilles et comme éléments d'un collier, elle n'a couvert qu'un seul domaine d'activité). L'analyse de la flexibilité permet de comprendre l'étendue de la pensée créative et la polyvalence des participants dans l'exploration de divers domaines d'application.
- **Élaboration** (degré de détail des idées). Elle donne une idée de la profondeur de la pensée créative. Des idées plus détaillées indiquent un niveau plus élevé d'engagement et de réflexion. Cela correspond à l'intention de comprendre comment la créativité et l'innovation contribuent au développement des entreprises.



7. Demandez aux participants comment ils sont parvenus à ces idées, puis introduisez l'idée que la créativité peut être entraînée par des exercices quotidiens comme celui-ci.

8. Demandez maintenant aux participants pourquoi la créativité peut être importante dans le monde des affaires.

En fonction de leurs réponses, expliquez-leur qu'il ne suffit pas d'être créatif, de sortir des sentiers battus, mais qu'il est tout aussi important d'être capable de mettre en pratique sa créativité pour résoudre des problèmes au sein de la communauté, pour répondre à des besoins ou pour saisir des opportunités commerciales. Les idées créatives doivent donc être mises en pratique par le biais de l'innovation.



Conseils pour les animateurs

- Aidez-les à comprendre qu'il est très important de continuer à se remettre en question et que les meilleures idées ne viennent généralement que plus tard, plutôt qu'au début du processus.



Débriefing et réflexion

- Demandez aux participants de raconter ce qui s'est passé lorsqu'ils ont vu les idées des autres sur la façon d'utiliser un trombone.
- Avez-vous eu du mal à trouver plusieurs idées, ou les idées se sont-elles enchaînées facilement ?
- Les participants ont-ils eux aussi eu plus d'idées ?
- En examinant les utilisations alternatives trouvées par les participants, demandez-leur après combien d'utilisations alternatives ils ont commencé à devenir plus créatifs dans l'utilisation d'un trombone.



- Qu'est-ce que cela leur apprend ?
- Quelle perspective (fluidité, originalité, flexibilité, élaboration) vous semble la plus évidente dans vos idées, et pourquoi ?
- Comment pensez-vous que ces perspectives d'analyse contribuent à l'objectif global de renforcement de la créativité et de l'innovation ?

Variations

- L'objet choisi pour réfléchir à des utilisations alternatives peut varier (un bocal, une cuillère, un ballon, une chaise, etc.).
- Le scénario peut être complété par une activité supplémentaire dans laquelle vous divisez les participants en groupes de cinq et demandez aux groupes de préparer une publicité / une affiche pour vendre une idée résultant de l'activité précédente sur la façon d'utiliser un trombone. Ils doivent ensuite présenter leurs idées pendant une minute par groupe.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 12-17 ans

L'environnement des entreprises

e-BOOK

L'environnement des entreprises

Aperçu

L'activité amène les participants à réfléchir à l'impact positif qu'une entreprise peut avoir sur la société. Répartis en petits groupes, les participants créeront des entreprises qui répondent à certains besoins de la société. L'accent est mis sur "entreprise = solution à un problème de la communauté".

Il explore les concepts d'environnement commercial, de durabilité et de prise de décision pour le bien de l'entreprise et de la communauté. L'environnement des entreprises peut offrir de nombreuses opportunités à l'entrepreneur, mais il peut aussi créer des obstacles difficiles à surmonter. Et c'est ce concept que cette activité aborde !

Objectifs d'apprentissage

- Aider à comprendre l'impact qu'une entreprise peut avoir sur la société dans laquelle elle opère.
- Explorer le concept d'environnement commercial et les conséquences qu'il peut avoir sur les choix qu'un entrepreneur doit faire.
- Explorer la nature de l'esprit d'entreprise et les questions personnelles auxquelles un entrepreneur doit faire face.
- Mettre en pratique les compétences en matière de prise de décision.
- Apprendre à écouter les idées des autres et à accepter qu'elles puissent être meilleures que les nôtres.





Âge

12-17 ans.



Temps

80-90 minutes.



Taille du groupe

De 6 à 30 participants.



Matériaux

- 1 Tableau de papier et tableau de papier.
- Vidéoprojecteur.
- Ordinateur portable.
- Veillez à ce qu'il y ait au moins un ordinateur portable par groupe.
- Une connexion internet stable.
- Accès à une plateforme numérique où les résultats du travail de groupe peuvent être stockés et disponibles même après la fin de l'activité.
- Papier de rechange/recyclé pour que les participants puissent prendre des notes.
- Stylos.
- Marqueurs.





Préparation

- Étudier le concept de l'environnement des entreprises avant de mettre en place les détails de l'activité.
- Préparez une courte présentation pour expliquer les concepts d'environnement d'entreprise et d'entrepreneuriat social (si vous souhaitez introduire ce thème). Choisissez des outils adaptés au groupe avec lequel vous allez travailler (courte vidéo, diapositives PPT ou autre outil de présentation, outil numérique interactif...).

Il est fortement recommandé d'utiliser un support numérique pour collecter les idées que les groupes développeront afin de laisser les résultats disponibles après la fin de l'activité. Veillez donc à préparer l'espace numérique avant de commencer l'activité.



Description

- 1. Introduire le concept d'environnement des entreprises.**
- 2. Invitez les participants à réfléchir aux défis sociaux présents dans leur contexte local et demandez-leur de noter toutes leurs conclusions. Donnez-leur 10 minutes.**
- 3. Constituez une petite équipe de travail de 5/6 personnes.**
- 4. Demandez aux participants du sous-groupe de partager leurs résultats et de choisir le(s) défi(s) social(aux) qu'ils jugent le(s) plus intéressant(s) pour le groupe. Donnez-leur 10 minutes.**



5. Chaque équipe doit élaborer un produit ou un service capable de relever le(s) défi(s) identifié(s). Demandez à chaque groupe de préparer une présentation de deux minutes pour partager l'idée qu'ils ont élaborée ainsi qu'un logo.

- Ils doivent souligner la valeur et l'impact social de leur idée et les éléments de l'environnement commercial qu'ils ont pris en considération.
- Chaque groupe doit donner un titre à son invention et l'inscrire sur le tableau de conférence ou dans une colonne spécifique de la plateforme numérique. Donnez-leur 30 minutes.

6. Une fois que les groupes sont prêts, invitez-les à présenter leurs idées ; conseillez-leur d'être attentifs aux présentations car, à la fin, ils devront voter pour celle qu'ils considèrent comme la plus innovante.

- Fixez une limite de temps : en général, 3 à 4 minutes suffisent ; n'accordez pas plus de 5 minutes à chaque personne.

7. Donnez maintenant une épingle à chaque participant, ce sera la façon d'exprimer leur vote. Ils placeront l'épingle sur l'invention la plus intéressante. Les participants ne peuvent pas voter pour leurs propres idées. L'équipe qui obtient le plus d'épingles est l'équipe gagnante.

8. L'animateur peut clore l'activité par un bref compte rendu du processus et amener le groupe à réfléchir au rôle d'un entrepreneur dans la société et à la valeur de l'inclusion sociale dans les entreprises en partageant une vidéo (2:27 min) sur le contexte de cette activité, qui aide à identifier le développement d'idées.





Conseils pour les animateurs

- Nous suggérons de jouer cette activité après celle intitulée "Qui est un entrepreneur ?", ce qui pourrait aider à mieux fixer les caractéristiques d'un entrepreneur.
- Lorsque vous présentez le concept d'environnement professionnel et en fonction de la préparation et de l'intérêt du groupe, vous pouvez faire une distinction entre :

Les facteurs externes du macro-environnement (qui échappent au contrôle d'une organisation spécifique) :

- Les facteurs externes du macro-environnement (qui échappent au contrôle d'une organisation spécifique) :
 - Les conditions économiques : Taux de chômage, taux d'inflation et croissance économique.
 - Facteurs socioculturels : Y compris les normes culturelles, la démographie et les tendances sociales.
 - Facteurs politiques et juridiques : Politiques, réglementations et stabilité du gouvernement.
 - Avancées technologiques : Innovations qui ont un impact sur les industries et les opérations.
 - Préoccupations environnementales : Facteurs liés à la durabilité et aux réglementations environnementales.
- Facteurs externes du micro-environnement (plus proches de l'organisation) :
 - Les clients : Leurs préférences, leurs besoins et leur comportement d'achat.
 - Fournisseurs : La disponibilité et la fiabilité des fournisseurs.
 - Les concurrents : Le paysage concurrentiel au sein de l'industrie.
 - Tendances du marché : Tendances émergentes du marché susceptibles d'influencer l'entreprise.



- Parties prenantes : Les intérêts et les attentes des différentes parties prenantes, y compris les actionnaires, les employés, les groupes d'intérêts et la communauté.
- L'opinion de la société et son évaluation de l'esprit d'entreprise affectent l'environnement des entreprises.
- Il est donc nécessaire d'envisager l'esprit d'entreprise dans un contexte plus large, en prenant en considération l'impact social d'une entreprise, faute de quoi le risque de voir l'ensemble de la communauté s'opposer à l'entrepreneur est élevé.
- Si vous décidez d'utiliser une plate-forme numérique au lieu d'un tableau de papier pour présenter des idées innovantes, trouvez une épingle virtuelle ("j'aime" par exemple) qui peut être placée sur l'idée.

Variations

- Au point 8, en fonction de l'intérêt du groupe, vous pouvez introduire le concept d'entrepreneuriat social en vous inspirant de la vidéo et en préparant une présentation de base pour inviter les participants à en savoir plus.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 12-17 ans

Quelle est votre position ?

e-BOOK

Quelle est votre position ?

Aperçu

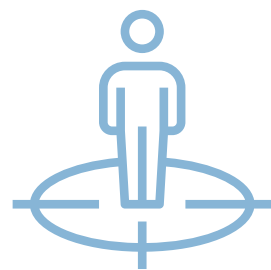
L'activité amène les participants à renforcer leurs connaissances sur l'entrepreneuriat et les concepts qui y sont liés (entreprise sociale, profit, croissance de la communauté, risque d'entreprise, ...).

En demandant simplement aux participants de se positionner d'un côté de la salle en fonction de leur " accord " ou de leur " désaccord " par rapport à une affirmation qui leur sera fournie, ils auront l'occasion de réfléchir, de prendre une décision, de changer de point de vue, clarifiant ainsi les concepts liés à l'esprit d'entreprise et à l'esprit d'entreprise social qui sont souvent confondus.

L'activité est simple mais efficace pour les participants à partir de 12 ans.

Objectifs d'apprentissage

- Clarifier les concepts liés à l'entrepreneuriat et à l'entrepreneuriat social.
- Établir un lien entre l'idée de durabilité et l'entreprise.
- Comprendre l'impact positif des entreprises et de l'esprit d'entreprise sur la communauté et la société dans son ensemble.
- Stimuler la curiosité pour approfondir la connaissance des concepts susmentionnés.





Âge

12-17 ans.



Temps

30-45 minutes.



Taille du groupe

De 6 à 30 participants.



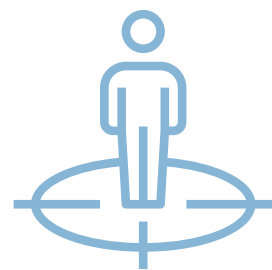
Matériaux

- Veillez à disposer d'une salle suffisamment grande pour permettre aux participants de se déplacer en fonction de leurs préférences en matière d'accord/désaccord.
- 1 bloc de tableau de papier et un tableau de papier.
- Vidéoprojecteur
- Ordinateur portable



Préparation

- Préparez 10 à 12 déclarations qui abordent les différents aspects de l'entrepreneuriat, de l'entrepreneuriat social et des questions connexes. Les affirmations doivent être claires pour ne pas susciter de discussions sur la manière de les percevoir. Vous trouverez une liste d'exemples dans les documents à distribuer.



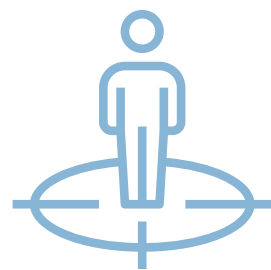
- Préparez une présentation PowerPoint ou toute autre présentation numérique pour montrer les affirmations.
- Vous pouvez également écrire les déclarations sur le tableau de conférence, en veillant à ce que l'écriture soit facile à comprendre.
- Veillez à ce que le tableau de papier et les diapositives soient visibles par tous les participants. Préparez une courte présentation pour expliquer les principales notions que vous allez étudier au cours de l'activité. Elle sera utile à la fin pour mieux fixer les concepts et fournir des explications supplémentaires aux participants.
- Étudiez tous les concepts que vous allez apporter afin de pouvoir les expliquer aux participants !
- En fonction de l'espace dont vous disposez, divisez la pièce en deux parties à l'aide d'une bande adhésive ou de toute autre manière visible et placez des signes d'accord et de désaccord suffisamment éloignés l'un de l'autre pour permettre aux participants de se positionner également au milieu (pas d'accord, pas de désaccord). Il doit y avoir suffisamment d'espace pour que la position des participants soit claire.

Description

Partie I

1. Présentez l'activité aux participants.

- Un certain nombre d'affirmations leur seront distribuées.
- Leur tâche consistera à se déplacer en fonction de leur sentiment d'accord/désaccord par rapport à chaque affirmation.
- Expliquez que chacun doit prendre position et que le fait de rester au milieu implique également une décision.
- Chacun est libre de changer d'avis au cours de la discussion, et donc de changer de camp.



2. Commencez l'activité en montrant et en lisant à haute voix la déclaration. Donnez aux premiers participants le temps de lire et de comprendre la déclaration.

3. Demandez-leur de prendre leur parti et, une fois que tout le monde est prêt, invitez-les à expliquer leur décision.

- Demander des présentations volontaires d'un côté et de l'autre et de ceux qui se trouvent au milieu.

4. Une fois la discussion lancée, laissez-les interagir et n'intervenez que pour donner la parole et éviter les discussions en tête-à-tête.

5. L'objectif de cette activité n'est pas de parvenir à un consensus. Décidez quand il est temps de mettre fin à la discussion et de passer à l'affirmation suivante.

6. Pendant que les participants discutent, vous pouvez prendre des notes sur des questions spécifiques afin d'y revenir dans la deuxième partie de l'activité.

Partie II

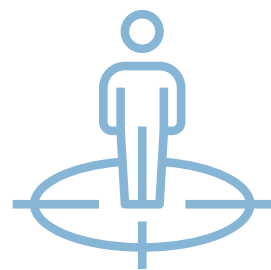
1. Lorsque les déclarations sont terminées, envisagez de demander aux participants ce qu'ils ont ressenti (si la discussion a été très animée, par exemple) et donnez-leur la possibilité de résoudre les questions en suspens.

2. Montrez votre présentation en consacrant plus de temps aux concepts qui ont été moins clairs ou plus débattus lors de l'activité précédente.

3. Laissez de la place pour les commentaires et les questions.

4. Terminez l'activité en montrant cette vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=aTo0qtdVMpM>





Conseils pour les animateurs

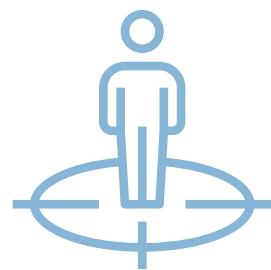
- Ne montrez pas trop d'affirmations, cela pourrait être ennuyeux à la longue.
- Notez plus d'affirmations que vous ne prévoyez d'en montrer, car au cours de la discussion, certains concepts peuvent être évoqués, ce qui gâchera vos prochaines affirmations.



Débriefing et réflexion

Le débriefing proprement dit devrait déjà avoir commencé dans la deuxième partie de l'activité. En outre, vous pouvez explorer davantage les résultats de l'activité :

- A-t-elle été utile ? Qu'ont-ils appris ou qu'ont-ils clarifié ?
- Demandez aux participants s'ils ont changé d'avis et, dans l'affirmative, quel en a été l'élément déclencheur.
- Cherchez à savoir si quelqu'un aurait été incité à créer une entreprise sociale et pour quelles raisons.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 12-17 ans

Transformer les passe-temps en revenus

e-BOOK

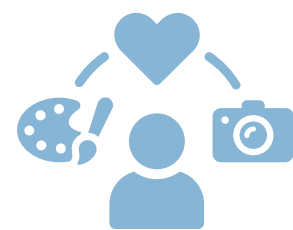
Transformer les passe-temps en revenus

Aperçu

L'activité "Transformer ses hobbies en revenus" est conçue pour les participants âgés de 11 à 14 ans afin qu'ils explorent le concept de l'économie parallèle et découvrent comment leurs hobbies et leurs compétences peuvent être transformés en sources potentielles de revenus. L'objectif principal de cette activité est d'initier les participants à l'idée que leurs passions et leurs compétences peuvent déboucher sur des opportunités de gagner de l'argent dans l'économie des petits boulots.

Les participants comprennent comment leurs centres d'intérêt peuvent se transformer en opportunités d'emploi pratiques et à court terme en repensant à leurs passe-temps, en échangeant des idées en groupe et en évaluant différents emplois possibles. En plus de promouvoir l'éducation financière, l'exercice aide les participants à devenir plus créatifs et entrepreneurs en leur permettant d'explorer et de trouver des moyens de monétiser leurs centres d'intérêt.

By doing this activity, financial education is presented in a relevant and practical way, allowing participants to see the value of their abilities outside of the traditional workforce and encouraging a proactive attitude towards monetizing their interests.





Objectifs d'apprentissage

- Réfléchir aux passe-temps et activités personnels des participants qu'ils apprécient pendant leur temps libre et reconnaître les compétences qu'ils ont développées grâce à ces passe-temps et activités.
- Explorer les compétences acquises grâce aux passe-temps qui peuvent devenir des opportunités de gagner de l'argent dans l'économie de l'abondance.
- S'engager dans des discussions de groupe pour réfléchir et explorer de manière créative des idées non conventionnelles, en mettant l'accent sur la collaboration et la pensée innovante.
- Sensibiliser les participants aux moyens alternatifs de gagner de l'argent au-delà de l'emploi traditionnel, en encourageant un sentiment d'autonomie financière et de pensée entrepreneuriale.



Âge

11-14 ans.



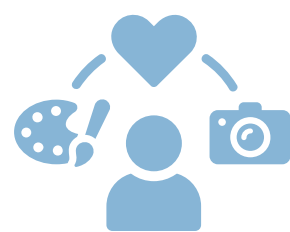
Temps

30-45 minutes.



Taille du groupe

Max. 25 participants.





Matériaux

- Transformer les hobbies en revenus - Polycopié.
- Casseroles.
- Marqueurs.
- Tableau de conférence (recyclé).
- Papier A4 (recyclé).



Préparation

- Imprimez des copies de tous les documents pour chaque participant ou préparez-vous à ce que les participants y aient accès par voie électronique.

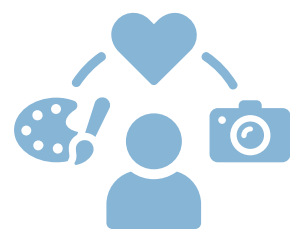


Description

1. Introduisez l'idée de l'économie de l'engagement, dans laquelle des personnes peuvent être engagées pour une courte durée afin d'accomplir une tâche ou une mission spécifique.

2. Expliquez que, parfois, les compétences et l'expérience que nous avons acquises dans le cadre de nos passe-temps et de nos activités nous permettent d'accéder à certains emplois.

- Assurez-vous que les participants comprennent le vocabulaire clé :
 - Gig : Un projet ou une tâche unique pour lequel un travailleur est engagé pour travailler à la demande. Certains contrats sont un type d'emploi à court terme, et certains travailleurs utilisent les contrats comme une option d'emploi indépendant.
 - Gig economy : Généralement, un terme informel pour les situations où les gens sont embauchés pour des projets ou des tâches uniques ou des emplois à court terme, souvent par l'intermédiaire d'une place de marché numérique.
 - Emploi : Un arrangement spécifique dans le cadre duquel vous effectuez des tâches pour un employeur.



3. Demandez aux participants de réfléchir à ce qu'ils aiment faire pendant leur temps libre.

- Encouragez-les à énumérer au moins deux passe-temps ou activités qui les passionnent et pour lesquels ils sont compétents.

4. Répartissez les participants en groupes de quatre ou cinq personnes.

5. Demandez à chaque participant d'indiquer dans la case du document un ou deux passe-temps ou activités qu'il aime pratiquer pendant son temps libre et pour lesquels il est doué.

6. Demandez-leur de choisir un passe-temps ou une activité et de le partager avec le reste de leur groupe.

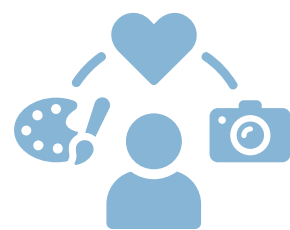
- Donnez aux participants le temps de partager avec leur groupe les passe-temps et les activités qu'ils ont énumérés.

7. Au cours de l'étape suivante, remettez au groupe un deuxième document et demandez-lui de créer une liste de groupe détaillant les passe-temps/activités et les compétences liées à chaque activité.

- Faites savoir aux participants qu'au cours de leurs discussions, les groupes peuvent proposer d'autres idées que celles qu'ils ont générées individuellement.

8. En groupe, identifiez les activités qui peuvent déboucher sur des contrats lucratifs.

- Les participants doivent revoir la liste de leur groupe et identifier les passe-temps et les activités qui, selon eux, pourraient rapporter de l'argent.
- Demandez-leur de cocher les idées qui, selon eux, pourraient devenir des activités lucratives.



Si les participants sont bloqués pendant le travail, vous pouvez partager quelques-unes des idées suivantes : garde d'animaux, promenades de chiens, toilettage d'animaux, cours d'obéissance pour animaux.

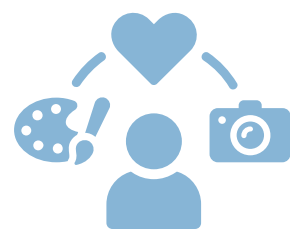
- Tâches ménagères ou travaux de jardinage (peinture, tonte de pelouse, ratissage des feuilles, déneigement, etc.)
- Photographie.
- Donner des cours de musique, de natation, de ski, etc.
- Donner des cours particuliers.
- Devenir arbitre.
- Faire de la pâtisserie.
- Faire du baby-sitting.
- Monter un groupe de musique pour jouer lors de mariages ou d'autres événements.

9. Réunissez les groupes pour qu'ils partagent leurs idées.

- Encouragez les participants à noter les idées soulevées par d'autres groupes qui, selon eux, pourraient leur convenir.

10. Remettez aux groupes un dernier document et laissez-leur le temps de répondre à la question "Approfondir".

11. Réunissez à nouveau les groupes pour leurs présentations et le processus de débriefing.





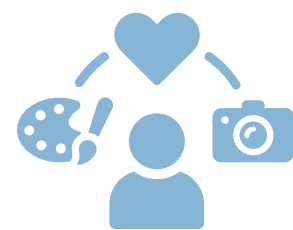
Conseils pour les animateurs

- Écouter les discussions de groupe et aider à les réorienter si nécessaire pour rester dans la course. Encouragez les participants à exprimer ouvertement leurs passe-temps, leurs passions, leurs intérêts et leurs pensées en créant un environnement ouvert et sans jugement. Cela favorise l'originalité et la diversité des points de vue.
- Incorporez des discussions sur les objectifs de développement durable, en soulignant comment leurs idées économiques possibles complètent des objectifs internationaux plus vastes pour un avenir durable.
- Donnez des exemples concrets de personnes qui ont réussi à transformer leurs intérêts en entreprises rentables. (par exemple, Satoshi Tajiri - Pokémon, William Boeing - The Boeing Company, Walt Disney, etc.)



Débriefing et réflexion

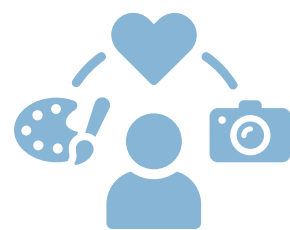
- Quelles sont les choses intéressantes que vous avez découvertes sur vous-même et sur vos compétences en réfléchissant à vos passe-temps ?
- Quelles sont les compétences que vous avez identifiées grâce à vos passe-temps et comment envisagez-vous de les améliorer pour créer des opportunités de revenus potentiels ?
- Quelles sont les idées intéressantes que votre groupe a trouvées au cours de l'activité ? Comment le fait de travailler ensemble a-t-il permis de créer des idées encore meilleures ?
- Pouvez-vous imaginer des façons dont vos loisirs et vos compétences pourraient contribuer à rendre le monde meilleur ? En quoi vos idées sont-elles liées à ce que nous pouvons faire pour aider les gens et notre planète ?
 - Si l'on considère les objectifs de développement durable, comment les choses que tu as pensé à faire pour t'amuser peuvent-elles aussi contribuer à atteindre ces grands objectifs ?
- Avez-vous rencontré des difficultés lorsque vous avez envisagé de transformer vos passe-temps en idées lucratives ? Comment vous et vos amis y êtes-vous parvenus ?
- Si vous pouviez choisir une idée d'aujourd'hui à explorer davantage, quelle serait-elle ? Comment pourriez-vous faire un petit pas pour la concrétiser ?





Variations

- Si les participants n'ont pas de passe-temps ou ne veulent pas les partager avec d'autres, au lieu de se concentrer sur les passe-temps individuels, demandez à chaque participant de parler d'une compétence ou d'un talent unique qu'il possède. Ensuite, demandez-leur de créer ensemble une mini liste d'idées entrepreneuriales où chaque compétence contribue à un événement ou un projet de plus grande envergure.



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 12-17 ans

Élaboration d'un plan d'entreprise

e-BOOK

Élaboration d'un plan d'entreprise



Aperçu

Cette activité est idéale pour les entrepreneurs en herbe et les jeunes participants, car elle met l'accent sur les composantes d'analyse et de planification du développement d'une entreprise.

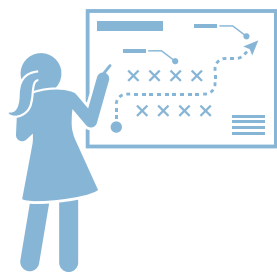
Il vise à améliorer les capacités de réflexion critique en explorant les éléments importants nécessaires à la création d'un plan d'affaires. Les participants sont invités à approfondir tous les aspects de la planification afin d'acquérir une meilleure connaissance de la réflexion stratégique essentielle à la réussite de l'entrepreneuriat.

Les principaux objectifs d'apprentissage consistent à exposer les participants aux concepts de la planification d'entreprise et à les inciter à créer des éléments pour leur projet d'entreprise, tels qu'un logo, un slogan ou une déclaration de mission.



Objectifs d'apprentissage

- Familiariser les participants avec le concept d'élaboration d'un plan d'entreprise.
- Améliorer les capacités de réflexion critique en explorant en détail les différentes composantes de la planification d'entreprise.
- Introduire les participants aux concepts et principes essentiels de la planification d'entreprise.
- Développer les capacités d'analyse pour évaluer les nombreux éléments nécessaires à la création d'un plan d'entreprise complet.
- Encouragez les participants à mettre en pratique leurs connaissances théoriques en concevant activement des aspects tels que des logos, des slogans et des déclarations de mission pour leur entreprise potentielle.



 **Âge**

12-17 ans.

 **Temps**

60 minutes.

 **Taille du groupe**

Jusqu'à 30 participants.

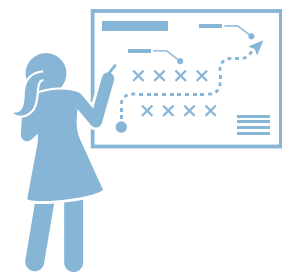
 **Matériaux**

- Papiers A4.
- Stylos.
- Feuilles de flip-chart.
- Marqueurs.
- Document à distribuer : Élaborez votre plan d'affaires.

 **Description**

1. Commencez par demander à chacun ce dont les entrepreneurs ont besoin. Discutez des raisons pour lesquelles les entrepreneurs en ont besoin.

- Travaillez en groupe pour trouver les éléments importants d'un plan d'affaires et ses principales composantes.



2. Parlez des principaux éléments d'un plan d'entreprise et expliquez aux participants qu'un plan d'entreprise efficace doit comporter ces éléments :

- **Description de l'entreprise** (explication de ce que sera l'entreprise et de ce qu'elle fera pour les clients).
- **Analyse de marché** (étude de la concurrence dans le secteur).
- **Stratégie de marketing et de vente** (un plan sur la manière de vendre les services ou les produits de l'entreprise et de convaincre les gens de les acheter).
- **Les besoins de financement** (une estimation de la somme d'argent nécessaire à la réussite de l'entreprise).
- **les projections financières** (une estimation de la somme d'argent que l'entreprise sera en mesure de gagner).

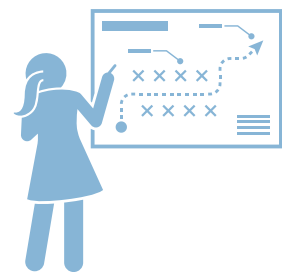
3. Distribuez le document "Élaborez votre plan d'affaires" afin de fournir aux participants un guide structuré pour l'activité.

4. Incitez les participants à se mettre dans la peau d'un entrepreneur en choisissant individuellement une entreprise qu'ils admirent sincèrement.

- Qu'il s'agisse d'un studio de cinéma renommé, d'une grande marque de vêtements ou d'une société de jeux vidéo de pointe, permettez à chaque participant de faire son propre choix afin de garantir la diversité des opinions.

5. Maintenant que vous avez choisi une entreprise que vous admirez, utilisez cet organisateur (document "Faites votre plan d'affaires") pour créer un plan d'affaires comme si vous le lanciez vous-même.

- Plus vous fournirez de détails, plus votre plan sera efficace - et plus votre entreprise sera prospère !



Les parties à remplir dans le document sont les suivantes :

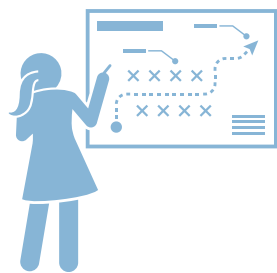
- **DESCRIPTION ET RÉSUMÉ DE L'ACTIVITÉ** - Quel produit ou service cette entreprise va-t-elle fournir ? Comment le fera-t-elle ? À quel besoin répondra-t-elle ?
- **ANALYSE DU MARCHÉ** - Quels sont les autres entreprises et produits avec lesquels cette entreprise sera en concurrence ? Quelles sont les forces et les faiblesses de ces concurrents ? Quel avantage votre entreprise aura-t-elle sur ses concurrents ?
- **STRATÉGIE DE MARKETING** - Comment votre entreprise va-t-elle vendre ses produits ou services ? Comment convaincra-t-elle les consommateurs de les acheter ?
- **FINANCEMENT** - Combien d'argent faudra-t-il pour créer votre entreprise ? À quoi servira cet argent ?
- **PROJECTIONS FINANCIÈRES** - Comment votre entreprise va-t-elle gagner de l'argent ?

6. Si la dynamique du groupe est collaborative, vous pouvez certainement les faire travailler en petits groupes, en encourageant le brainstorming collectif et l'échange d'idées innovantes. Si les participants choisissent la même entreprise connue, encouragez-les à célébrer l'individualité de chaque idée d'entreprise.

- Cela peut susciter des débats intéressants, chaque groupe apportant un point de vue unique sur la manière dont il envisage de créer et de développer l'entreprise choisie à partir de zéro. Cette diversité enrichira l'exercice, permettant aux participants d'examiner de nombreuses facettes de la planification d'une entreprise et de tirer des enseignements de chacune d'entre elles.

7. Une fois que les participants ont choisi les entreprises qu'ils admirent et formulé des plans d'affaires, un espace est prévu pour les présentations individuelles et collectives.

- Chaque participant ou groupe peut présenter sa vision de la création d'une entreprise à partir de zéro, en mettant l'accent sur des éléments clés tels que la description de l'entreprise, l'analyse du marché et les projections financières.



8. Discussion de groupe et retour d'information : Après les présentations, animez une discussion de groupe au cours de laquelle les participants peuvent partager leurs idées, poser des questions et fournir un retour d'information constructif à leurs pairs.



Conseils pour les animateurs

- Lorsque vous distribuez le document "Élaborez votre plan d'entreprise", assurez-vous que les participants comprennent l'objectif de chaque section et la manière dont elle contribue au plan d'entreprise global. Encouragez les participants à remplir chaque section du document de manière exhaustive, ce qui leur permettra de mieux comprendre le processus de planification d'entreprise.



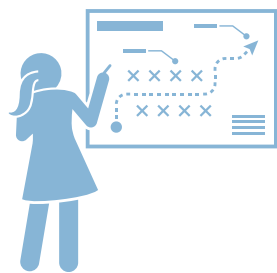
Débriefing et réflexion

- Quelles sont les bases d'un plan d'affaires avec des exemples ?
- En quoi cette exposition aux concepts de planification d'entreprise a-t-elle modifié votre perception de l'entrepreneuriat ?
- Pensez-vous que l'activité et les plans d'entreprise élaborés peuvent être appliqués à la réalité ?
- Comment l'activité a-t-elle mis à l'épreuve votre esprit critique dans le contexte de la planification d'entreprise ?
- Quel aspect du processus de planification vous a semblé le plus difficile ou a nécessité une exploration supplémentaire ?
- Quelles seront vos prochaines étapes concernant le plan d'entreprise ?



Variations

- Invitez les élèves à concevoir un nouveau logo, un slogan ou une déclaration de mission pour leur entreprise. Insistez sur l'importance de ces éléments pour le marketing



THE DIDACTIC MINE OF YOUTH WORK

Pour les 12-17 ans

Usines à bateaux sur le marché !

e-BOOK

Usines à bateaux sur le marché !



Aperçu

Cette activité porte sur un investissement réalisé par un business angel et des usines qui construisent des bateaux et les vendent sur le marché. L'activité explique les concepts de demande et d'offre et montre comment la production et les ventes peuvent être influencées par la concurrence, les exigences et les fluctuations du marché. Elle explique également comment vous pouvez faire évoluer le marché en votre faveur lorsque vous savez comment optimiser les coûts, la production, le marketing et les ventes.

C'est pourquoi l'activité "Des usines à bateaux sur le marché" est l'occasion d'intégrer le concept de recyclage et de développement durable dans la simulation d'entreprise. En utilisant du papier recyclé (déjà utilisé) pour la construction de bateaux, l'activité souligne l'importance des pratiques respectueuses de l'environnement dans les opérations commerciales. En outre, l'activité s'aligne sur les objectifs de développement durable (ODD) relatifs à la consommation responsable, à l'innovation industrielle et à la durabilité environnementale.



Objectifs d'apprentissage

- Comprendre et reconnaître l'interconnexion de la production, des ventes et du marché tout en tenant compte des principes de durabilité, de consommation responsable et d'innovation industrielle.
- Appliquer des concepts économiques tels que l'offre et la demande dans un marché simulé, en mettant l'accent sur les pratiques durables en matière d'environnement.
- Développer des compétences créatives en matière de résolution de problèmes et une capacité d'adaptation à l'évolution du marché, en intégrant la durabilité comme principe fondamental dans la prise de décisions commerciales.





Âge

12 à 14 ans.



Temps

60 minutes.



Taille du groupe

5 à 30 limiter la taille du groupe pour ne pas gaspiller trop de papier même s'il s'agit de papier de rechange déjà utilisé.



Matériaux

- Rassemblez de nombreux papiers recyclés A4 (déjà utilisés) (de 50 à 100 papiers, en fonction de la taille du groupe), vous pouvez même utiliser de vieux magazines si le format le permet.
- Crayons de couleur.
- Des billets de couleur, qui serviront de monnaie factice. Ils peuvent être fabriqués avec du papier déjà utilisé.
- Polycopié "Comment plier un bateau avec du papier, étape par étape".





Préparation

- Être préparé aux concepts de business angels, d'investissement, de demande et d'offre, ainsi qu'aux principes de durabilité et de consommation responsable.



Description

Étape 1 : Introduction

1. Expliquez que, parfois, les compétences et l'expérience que nous avons acquises dans le cadre de nos passe-temps et de nos activités nous permettent de prétendre à certains emplois. Commencez par répartir les participants en groupes de quatre ou cinq, chacun représentant une usine de fabrication de bateaux.
2. Remettez à chaque groupe le document "Comment plier un bateau avec des instructions en papier".
3. Distribuez 10 feuilles A4 (recyclées) et des crayons de couleur à chaque groupe, en précisant que ces ressources représentent un investissement de la part d'un business angel pour la construction de bateaux et la préparation d'un salon nautique.
4. Préparez le terrain en expliquant que cette activité intègre les concepts de l'offre et de la demande, en soulignant l'influence de la concurrence, des exigences du marché et des fluctuations sur la production et les ventes. Soulignez l'importance d'intégrer les principes de durabilité, de consommation responsable et d'innovation industrielle dans les opérations commerciales.
5. Expliquez donc aux participants qu'ils n'ont pas à payer pour ces ressources car il s'agit d'un investissement réalisé par un business angel qui leur demande d'utiliser des feuilles de papier et des crayons de couleur pour construire des bateaux et préparer l'usine pour la prochaine foire nautique, où ils devront vendre leurs bateaux. Ils n'ont que 8 minutes pour construire des bateaux durables et des bateaux et se préparer à les vendre à la foire. Les bateaux doivent avoir un prix. Ne donnez aucune instruction sur la façon dont les bateaux doivent être construits, ni sur leur nombre ou leur prix.



Étape 2 : Première foire

1. Demandez aux groupes de construire des bateaux sans directives spécifiques sur la conception, la quantité ou le prix dans un délai de 8 minutes.
2. Jouer le rôle de business angel pendant la foire, en achetant tous les bateaux sans négociation. Fournir de l'argent fictif aux groupes en fonction de leurs demandes.
3. Informez les groupes que pour continuer à construire des bateaux, ils doivent acheter du papier et des crayons, en fixant le prix de chacun. Prévoyez 8 minutes pour la prise de décision.

Étape 3 : Deuxième foire

1. Reprendre le rôle de l'investisseur en entreprise, en exprimant des contraintes financières dues à une crise.
2. N'achetez que trois bateaux (les moins chers) et ne vous approvisionnez pas auprès de chaque usine ! Les groupes qui ont encore de l'argent peuvent choisir d'acheter plus de ressources (du papier ou des stylos).
3. Vous leur annoncez la bonne nouvelle : un nouvel investisseur arrive sur le marché et s'intéresse aux bateaux, mais il a une technique/un programme précis que les usines doivent suivre pour construire les bateaux. Vous fournissez à chaque groupe le schéma de construction du bateau et de préparation de la foire.
4. Fournissez à chaque groupe le schéma et allouez 10 minutes pour la préparation des nouveaux bateaux ou le remodelage des anciens.



Étape 4 : Troisième foire

1. Agir en tant qu'investisseur lors de la troisième foire, en n'achetant que des bateaux répondant à des normes de qualité, de durabilité environnementale et de consommation responsable.
2. Terminez le jeu en expliquant les concepts de l'offre et de la demande, en illustrant comment la production et les ventes sont influencées par la dynamique du marché.
3. Souligner l'importance de l'optimisation des coûts, de la production, du marketing et des ventes pour réussir sur un marché concurrentiel, en s'alignant sur les principes de durabilité et les pratiques commerciales responsables.



Conseils pour les animateurs

- À la fin de l'activité, expliquez clairement le lien entre les règles de l'offre et de la demande expérimentées dans le jeu et l'importance réelle de la durabilité dans les opérations commerciales. Soulignez le rôle du recyclage dans la promotion de la consommation responsable et son influence positive sur la dynamique du marché.





Débriefing et réflexion

- Qu'est-ce qu'une réflexion sur une activité ?
- Qu'avez-vous personnellement appris au cours de cette session ?
- Maintenant que vous savez comment vos clients peuvent réagir à vos produits, que ferez-vous différemment ? (Par exemple, dans la première phase, lorsque la demande sur le marché est élevée, il peut être intéressant de fixer des prix plus élevés et de produire davantage).
- Comment la demande du marché et les préférences des clients pourraient être influencées par des pratiques écologiques. Étudier l'impact positif potentiel sur les ventes et la fidélité des clients (ODD 8 - Travail décent et croissance économique).
- Comment le choix d'utiliser des matériaux recyclés a-t-il influencé les performances de votre usine de bateaux sur le marché ?
- Compte tenu des phases de forte demande, avez-vous observé une corrélation entre la mise en place de pratiques respectueuses de l'environnement et les préférences des clients ?
- En réfléchissant à l'impact environnemental de votre usine de fabrication de bateaux, quels changements apporteriez-vous à votre production future pour l'aligner sur les objectifs de durabilité ?
- De quelle manière votre future entreprise potentielle peut-elle intégrer des pratiques durables et comment cela pourrait-il influencer la perception et la demande des clients ?



Variations

- Envisagez de choisir un autre objet qui peut être construit à partir de matériaux recyclés, en veillant à ce qu'il soit conforme aux objectifs de durabilité et qu'il offre un équilibre entre la complexité et la faisabilité.



THE DIDACTIC MINE ^{of} YOUTH WORK

Pour les personnes de 18 à 30 ans

e-Book

THE DIDACTIC MINE ^{of} YOUTH WORK

Pour les 18 à 30 ans

Économie circulaire - Jeu de rôle

e-Book

Économie circulaire - Jeu de rôle

Aperçu

Cette dynamique de groupe permet aux joueurs de discuter et d'évaluer l'impact de différentes solutions en jouant avec divers scénarios possibles. Le jeu contribue de manière significative à la réalisation des ODD et, en particulier, de l'objectif 12 : production et consommation responsables.

L'économie circulaire - EC - est une stratégie qui consiste à établir un cycle continu de développement productif positif, à optimiser l'utilisation des ressources et à minimiser les risques inhérents au système. Pour ce faire, elle gère une quantité finie de ressources et de flux renouvelables. Elle renforce également les chaînes de valeur et favorise le développement local. L'objectif de développement durable n°12 : production et consommation responsables, promeut l'économie circulaire.

Objectifs d'apprentissage

- L'objectif principal sera de faciliter le dialogue à travers un jeu avec des scénarios possibles pour comprendre l'économie circulaire et les variables qui influencent la prise de décision sur la gestion des déchets et le positionnement et le comportement des différents acteurs.
- Améliorer la capacité des participants à débattre et à rechercher des solutions communes.





Âge

18-30 ans.



Temps

90-120 minutes.



Taille du groupe

10-30 participants.



Matériaux

- Polycopiés avec les rôles.
- Feuilles de papier vierges (A4).
- Stylos.
- Marqueurs.



Préparation

- Veillez à lire tous les rôles avant le jeu afin de pouvoir répondre aux doutes des joueurs.
- Répartissez les participants en groupes de 5 personnes. Si le nombre de joueurs est impair, vous pouvez permettre qu'un rôle soit joué par deux personnes différentes. Il est recommandé d'utiliser le rôle du président de l'office du tourisme ou du maire pour les jeux de rôle en binôme (dans ce cas, vous pouvez ajouter le personnage de l'adjoint au maire avec le même ordre du jour).
- Chaque groupe a besoin d'une table séparée. Placez des stylos sur chaque table ; les joueurs en auront besoin pour prendre des notes sur leur rôle. Des feuilles de papier vierges (A4) seraient également utiles.
- Placez les 5 rôles sur chaque table.



Description

1. En plénière, présentez l'idée du jeu à tous les participants.
2. Expliquez brièvement les 5 rôles et demandez si quelqu'un dans chaque groupe souhaite jouer un rôle spécifique.
3. Donnez aux participants 15 à 20 minutes pour lire les rôles et préparer la stratégie de négociation.
4. Fixez une limite de temps pour la négociation ; une durée d'environ 60 minutes est conseillée.
5. Demandez s'il y a des questions et parlez à chaque personne séparément pour répondre aux questions. Les joueurs ne doivent pas connaître les instructions données aux autres joueurs.
6. Veillez à mentionner qu'il s'agit d'un jeu et que l'objectif principal est de s'amuser et de jouer le rôle le mieux possible.
7. Les joueurs sont autorisés à agir d'une manière qu'ils ne feraient probablement pas dans la vie réelle.

Le déroulement du jeu

8. Essayez d'intervenir le moins possible. Si vous constatez qu'un groupe n'avance pas dans le processus de négociation, suggérez-lui de commencer à écrire les bases d'un accord sur une feuille de papier.
9. Vous pouvez également suggérer que les joueurs commencent par contrôler le budget et par faire des calculs pour vérifier si leur accord est réalisable.
10. Informer les joueurs (toutes les 15 minutes) du temps qu'il leur reste jusqu'à la fin du jeu.



Doutes éventuels des joueurs

11. Il pourrait y avoir une certaine confusion entre la campagne de relations publiques (dont l'objectif est d'attirer plus de touristes) et la campagne de durabilité (qui est un projet différent organisé par une ONG).

12. Le budget de l'Office du tourisme est de 40 000 dollars.

13. Les dépenses totales liées à tous les accords ne doivent pas dépasser le budget (qui doit couvrir l'achat de produits auprès de la coopérative, l'investissement dans la campagne de relations publiques, l'investissement dans la campagne de durabilité et la participation aux coûts de mise à disposition d'une décharge).



Conseils pour les animateurs

- Présentez clairement le concept du jeu et son alignement sur l'objectif 12 du développement durable en matière de production et de consommation responsables.
- Encouragez les participants à contrôler le budget et à faire des calculs de faisabilité, afin de renforcer le réalisme du processus de négociation.
- Expliquer brièvement les cinq rôles, en permettant aux participants d'exprimer leurs préférences pour des rôles spécifiques au sein de chaque groupe.





Débriefing et réflexion

- Quel groupe est parvenu à un accord ?
- Êtes-vous satisfait de l'accord conclu ?
- Quel est l'élément clé qui a permis de parvenir à l'accord final (dans chaque groupe) ?
- Pensez-vous qu'il serait facile de mettre en œuvre l'accord négocié dans la réalité ?
- Y a-t-il d'autres parties prenantes importantes qui ne sont pas présentes dans le jeu de rôle ? Quelle partie prenante avait la position la plus forte ? Pourquoi ?
- Quelles sont les similitudes entre le jeu de rôle et les expériences locales des participants ?
- Quelle position l'administration publique devrait-elle adopter dans une situation réelle similaire ?



Variations

- Vous pouvez demander aux groupes de documenter leurs accords négociés dans un bref rapport, ce qui favorise la communication, les compétences de présentation et la prise de parole en public.
- Créez une tâche supplémentaire pour les groupes afin d'intégrer une campagne de sensibilisation aux ODD dans leurs plans d'économie circulaire.



THE DIDACTIC MINE ^{of} YOUTH WORK

Pour les 18-30 ans

Générer des idées d'entrepreneuriat social
à partir d'un problème

e-Book

Générer des idées d'entrepreneuriat social à partir d'un problème



Aperçu

Une bonne entreprise sociale doit être capable de produire des produits ou des services pour répondre à des problèmes qui affectent la société en général ou une communauté en particulier.

Grâce à cette activité, les participants exploreront et pratiqueront les étapes nécessaires pour générer une bonne idée d'entrepreneuriat social en commençant par définir les conditions ou les problèmes sociaux qu'elle pourrait aborder. Ils verront que, très souvent, ce sont les problèmes sociaux qui suggèrent l'idée.



Objectifs d'apprentissage

- Cette session permettra aux participants d'utiliser l'outil de l'arbre à problèmes pour générer des idées d'entreprises sociales.
- Apprendre à mener une analyse contextuelle appropriée en utilisant l'arbre à problèmes qui permet d'établir une relation de cause à effet entre les problèmes sociaux et leurs conséquences.
- Apprendre à transformer les effets négatifs en opportunités de développement d'entreprises sociales et de croissance de la communauté.
- Stimuler l'observation critique et la corrélation logique.





Âge

18-30 ans.



Temps

90 minutes.



Taille du groupe

5-20 participants.



Matériaux

- Tableaux à feuilles mobiles.
- Marqueurs, stylos.
- Des feuilles de papier pour prendre des notes.
- Notes autocollantes (au moins 5 couleurs différentes : problèmes, causes, effets, actions, résultats positifs).
- Ordinateur portable.
- Vidéoprojecteur.



Préparation

- Choisissez la couleur des post-it attribuées aux problèmes, aux causes, aux effets, aux actions et aux résultats positifs.
- Étudier la logique qui sous-tend l'arbre à problèmes et la génération d'idées d'entreprises sociales. Inclure le concept d'entrepreneuriat social et ses caractéristiques.
Pour vous sentir plus sûr de vous, vous pouvez préparer une présentation d'une
- courte vidéo pour ajouter des éléments théoriques - il en existe de nombreuses.

N'oubliez pas de souligner qu'en matière d'entreprise sociale, la première étape consiste à définir les conditions sociales ou les problèmes à résoudre. Très souvent, les problèmes sociaux suggèrent l'idée de l'entreprise sociale.



Description

1. Introduire le concept de génération d'idées d'entreprises (sociales). Informer les participants des différents outils qui peuvent être utilisés dans la création d'une entreprise sociale, notamment l'arbre à problèmes, la cartographie communautaire, l'arbre à solutions et bien d'autres encore.

- Vous allez explorer une combinaison d'arbres à problèmes et d'arbres à solutions.

2. Expliquez l'activité. En petits groupes, ils vont travailler sur l'individuation des problèmes communautaires/sociaux et les transformer en opportunités d'entrepreneuriat social.

3. Regrouper les participants en fonction de leur localisation (quartier par exemple), de leurs intérêts ou de critères convenus.

Partie I - Individualisation du problème - 10 minutes.

- Introduisez l'arbre à problèmes et présentez son apparence. Le problème choisi sera placé dans le tronc. Il y aura des causes (placées dans les racines) et des effets (placés dans les branches).
- Chaque groupe doit être équipé d'un tableau de conférence, de marqueurs et de trois blocs de notes autocollantes de couleurs différentes. Tous les groupes doivent avoir les mêmes couleurs.
- Demandez à chaque groupe de dessiner un arbre similaire à l'image présentée dans les documents.
- Demandez-leur de réfléchir aux problèmes de leur communauté ou de la société (dans tous les cas, les problèmes doivent être spécifiques, sinon il sera difficile d'y trouver une réponse).
- Écrivez les problèmes sur les notes autocollantes de la couleur choisie - un problème par note.
- Demandez-leur de placer les "cartes de problèmes" sur le tronc de l'arbre. Ils doivent maintenant réfléchir et identifier les problèmes qui les concernent en tant que membres de la communauté (membres de ce groupe). Ils doivent en choisir un.
- Le problème choisi doit être écrit sur une nouvelle note autocollante et placé dans le tronc. Le problème doit être écrit sous la forme d'une phrase en la spécifiant comme suit : "Sujet - verbe - objet/complément".



Partie 2 - Individuation des causes - leur donner 10 min.

- Demandez aux participants d'identifier les causes des problèmes et d'en dresser la liste sur les post-it de la couleur qui leur a été attribuée - une cause par note.

Demandez-leur de placer les "cartes de causes" sur les racines de manière à ce que les plus graves soient à gauche et les moins graves à droite. Si l'une des causes est liée à l'autre, ils peuvent tracer une ligne entre elles.

Troisième partie - Évaluation individuelle des effets/conséquences - leur donner 10 min.

- Demandez-leur de réfléchir aux effets négatifs possibles du problème et de les écrire sur des notes autocollantes séparées, en suivant le même système que pour les cartes précédentes.
- Les effets doivent être placés dans les branches : les effets les plus graves à gauche et les moins graves à droite.

Partie 4 - Encouragez chaque groupe à analyser son problème et à réfléchir à la manière dont les entrepreneurs ont transformé ce problème en entreprises rentables, durables sur le plan social et environnemental - (30 min).

- Introduisez le concept de l'arbre à solutions.
- Pour faciliter l'analyse, vous pouvez distribuer aux groupes les "Questions pour faciliter l'analyse" des documents à distribuer.
- Leur tâche consiste à transformer les affirmations négatives liées aux causes en affirmations positives, en jetant les bases d'une ou de plusieurs solutions possibles.
- Fournissez à chaque groupe des notes autocollantes supplémentaires et invitez-les à trouver des "actions" pour neutraliser les causes des problèmes. Les cartes doivent être placées à côté des causes auxquelles elles se réfèrent. S'ils se réfèrent à plus d'une cause, ils peuvent tracer des lignes de jonction.



- Dans l'exemple proposé dans les documents, l'une des actions pour répondre aux causes pourrait être de "trouver de nouveaux groupes d'amis ayant des intérêts similaires".

De la même manière, ils doivent trouver des "résultats positifs" en tant que conséquences des "actions" qui doivent neutraliser les effets négatifs. Laissez les participants écrire 1 note autocollante par résultat positif et la coller à côté des effets - même procédure que pour les cartes "actions".

- Dans l'exemple proposé, l'un des "résultats positifs" pourrait être le suivant .
" se réunir pour des activités de loisirs ayant les mêmes centres d'intérêt ".
- À ce stade, les participants devraient être en mesure de conclure et d'esquisser une entreprise sociale qui propose une solution valable au problème.
- Rappelez aux participants que les entreprises doivent être rentables et durables sur le plan social et environnemental.
- Ils sont maintenant prêts à présenter leurs conclusions aux autres groupes. Accordez à chaque groupe 5 minutes maximum pour présenter la logique qui sous-tend leur entreprise sociale en mentionnant tous les éléments qu'ils jugent pertinents. Ils doivent respecter le temps imparti.



Conseils pour les animateurs

- Si vous travaillez avec des participants internationaux, vous pouvez décider de les regrouper par nationalité ou par intérêt pour un sujet/problème spécifique qu'ils ont en commun dans leur réalité. Vous pouvez individualiser 5 à 6 sujets/problèmes et les laisser choisir, puis regrouper les participants afin d'obtenir des groupes d'un nombre similaire.
- Essayez de former des groupes de 5 à 6 personnes au maximum afin de faciliter la participation et l'interaction.
- Les problèmes doivent être formulés comme des situations négatives. Les problèmes doivent être réalistes.





Débriefing et réflexion

- Quelle a été la partie la plus difficile ?
- A-t-il été facile de trouver un type d'entreprise sociale fournissant la solution attendue ?
- Pensez-vous que cette méthode est réaliste ? Pourquoi oui/non ?
- Trouvez-vous cette méthode plus facile que d'autres déjà explorées ? (le cas échéant)
- Une réflexion supplémentaire pourrait être apportée en mentionnant que les entreprises sociales devront généralement être en concurrence avec des entreprises purement commerciales. Cela signifie que les entreprises sociales seront confrontées aux mêmes défis et risques que les entreprises plus traditionnelles. Si une entreprise sociale veut réussir, elle doit être aussi bonne (voire meilleure) que les entreprises traditionnelles à but lucratif.



Variations

- Vous pouvez réaliser l'ensemble de l'activité en utilisant un outil de collaboration en ligne. Dans ce cas, assurez-vous d'avoir une bonne connexion Internet et que les participants disposent d'au moins un ordinateur par groupe.
- Lorsque vous donnez la tâche de trouver la solution, au point 4 de la partie 4, vous pouvez fournir à chaque groupe un nouveau tableau de papier et les laisser dessiner un nouvel arbre - "l'arbre de la solution". Dans ce cas, vous devez introduire le concept.



THE DIDACTIC MINE ^{of} YOUTH WORK

Pour les 18-30 ans

WORLD CAFÉ - entrepreneuriat social et volontariat international

e-Book

WORLD CAFÉ - entrepreneuriat social et volontariat international

Aperçu

Cette activité World Café encourage les débats sur les liens entre l'entrepreneuriat social, le volontariat international et les objectifs de développement durable (ODD) pour le développement communautaire.

Les participants s'engagent dans des conversations significatives pour explorer des solutions créatives, partager des expériences et mieux comprendre comment ces projets contribuent à un changement social positif et à l'alignement sur les ODD.

Objectifs d'apprentissage

- Recueillir et relier des idées sur un sujet d'intérêt mutuel, par exemple sur l'entrepreneuriat social et le volontariat international, afin de développer la collaboration et l'échange de connaissances.
- Sensibiliser les participants au concept et à l'impact potentiel de l'entrepreneuriat social.
- Partager des idées, des expériences et résoudre des problèmes en petits groupes, en renforçant leur capacité à planifier en collaboration.
- Permettre aux jeunes participants de jouer un rôle actif dans le façonnement de leurs communautés par le biais de l'entrepreneuriat social et du volontariat.





Âge

18 ans ou plus.



Temps

40-60 minutes / cela dépend de la taille du groupe.



Taille du groupe

15 à 30 participants.



Matériaux

- 4 petites tables.
- 4 (maximum 5) chaises autour de chaque table.
- Tableau de papier.
- Des marqueurs ou des stylos de couleur.
- Un vase de fleurs (facultatif) ou des amuse-gueule.
- Une nappe à carreaux ou en lin blanc ou un bloc de papier (facultatif).



Préparation

Pour une préparation efficace, choisissez soigneusement à l'avance les questions à écrire ou à imprimer sur un tableau de papier pour chaque table, en veillant à ce que l'espace soit suffisant et la disposition bien organisée pour faciliter des discussions fructueuses sans perturber les participants.



Description

La méthodologie du World Café est un format simple, efficace et flexible pour organiser un dialogue en grand groupe.

1. Le cadre : Créez un environnement "spécial", le plus souvent inspiré d'un café, c'est-à-dire de petites tables recouvertes d'une nappe à carreaux ou en lin blanc, de blocs de papier, de stylos de couleur, d'un vase de fleurs et d'un "bâton de parole" facultatif. Il doit y avoir quatre chaises par table (dans l'idéal) - et pas plus de cinq.

2. Accueil et introduction : L'hôte commence par un accueil chaleureux et une introduction au processus du World Café, en présentant le contexte, l'étiquette du Café et en mettant les participants à l'aise.

3. Rondes en petits groupes : Le processus commence par le premier des trois ou quatre cycles de conversation de quinze minutes pour des petits groupes de quatre (cinq au maximum) personnes assises autour d'une table. À la fin du premier tour, chaque membre du groupe s'installe à une nouvelle table différente. Vous pouvez réduire la durée des deux tours suivants à dix minutes et celle du dernier tour à huit minutes.

Il est conseillé de laisser une personne comme "hôte de table" pour le tour suivant, qui accueille le groupe suivant et l'informe brièvement de ce qui s'est passé au cours du tour précédent.

4. Les questions : Chaque tour est précédé d'une question spécialement conçue pour le contexte spécifique et l'objectif souhaité du World Café. Les mêmes questions peuvent être utilisées pour plus d'un tour, ou elles peuvent s'appuyer les unes sur les autres pour centrer la conversation ou en orienter la direction.



- **Questions possibles pour chaque tableau :**

1. Qu'entendez-vous par le terme "entrepreneuriat social" ?
2. Comment votre organisation bénéficiera-t-elle de l'intégration de l'entrepreneuriat social dans son travail ?
3. De quoi avez-vous besoin (ressources, compétences, connaissances sur la communauté, imagination, etc.) pour mettre en œuvre l'entrepreneuriat social (avec le soutien des volontaires) ?
4. Quels défis prévoyez-vous pour la mise en œuvre de l'entrepreneuriat social dans le contexte du volontariat international ?
5. Comment la diversité culturelle et l'inclusion peuvent être intégrées dans les initiatives d'entrepreneuriat social afin de garantir un engagement et un impact communautaires étendus.
6. Comment l'entrepreneuriat social peut-il cibler spécifiquement les groupes marginalisés et contribuer à réduire les inégalités au sein des communautés ?
7. Comment les jeunes entrepreneurs peuvent-ils faire en sorte que leurs projets aident la communauté et l'environnement tout en respectant les objectifs mondiaux ?
8. Comment les jeunes qui ne sont pas dans l'emploi, l'éducation ou la formation (NEET) peuvent-ils collaborer par le biais d'initiatives entrepreneuriales afin d'avoir un impact positif sur des objectifs communautaires spécifiques et de créer des opportunités pour eux-mêmes ?
9. Existe-t-il des exemples réussis où les expériences de volontariat ont directement influencé la création d'entreprises sociales dirigées par des jeunes et traitant des ODD.
10. Comment les collaborations entre les initiatives bénévoles et les entreprises locales peuvent-elles créer un écosystème positif qui encourage les jeunes NEET à explorer l'entrepreneuriat pour le changement social ?



5. Récolte : Après les petits groupes (et/ou entre les tours, si nécessaire), les participants sont invités à partager avec le reste du grand groupe les idées et autres résultats de leurs conversations. Ces résultats sont reflétés visuellement à l'avant de la salle.

6. La discussion de groupe devrait se terminer par une activité de synthèse axée sur les éléments de l'entrepreneuriat social, les ODD et les initiatives et possibilités de volontariat international.



Conseils pour les animateurs

- Veillez à ce que chaque série de discussions en petits groupes se déroule dans le temps imparti, afin de permettre un flux de conversation fluide et une exploration plus approfondie des sujets choisis.
- Insistez sur l'importance de noter visuellement les idées clés sur un tableau de papier, afin de créer un compte rendu tangible des discussions qui pourra être consulté lors de la séance de compte rendu.
- Pendant le compte rendu, guidez les participants pour qu'ils établissent des liens entre leurs idées et les objectifs de développement durable, en renforçant l'impact plus large de l'entrepreneuriat social et des initiatives de volontariat.





Débriefing et réflexion

- Quelles idées clés les discussions du World Café ont-elles apportées sur l'entreprise sociale et le volontariat international ?
- Comment votre organisation pourrait-elle tirer profit de l'intégration de l'entrepreneuriat social et quelles mesures pouvez-vous prendre pour mettre ces idées en pratique ?
- Quel est le rôle des volontaires dans l'entrepreneuriat social, comment leur aide peut-elle être maximisée et quels sont les défis à relever ?
- Quels avantages possibles pour les organisations ont été découverts lors des discussions sur l'intégration de l'entrepreneuriat social dans les activités organisationnelles, et comment ces avantages peuvent-ils contribuer à la réalisation de certains ODD ?
- Comment encourager la collaboration entre les jeunes entrepreneurs et les jeunes NEET pour les objectifs communautaires et les ODD ? Quelles actions spécifiques peuvent être entreprises pour créer des opportunités pour les jeunes ?



Variations

- Prévoir un espace spécifique pour que les participants puissent partager leurs histoires personnelles liées à l'entrepreneuriat social et au volontariat, en mettant l'accent sur l'impact des expériences individuelles dans la conduite d'un changement positif.
- Raccourcir chaque session de chat à seulement 10 minutes, en gardant les conversations centrées sur les aspects clés de l'entrepreneuriat social, du volontariat et des ODD pour un échange rapide et dynamique.



THE DIDACTIC MINE ^{of} YOUTH WORK

Pour les 18-30 ans

L'entrepreneuriat social :
Garantir un monde meilleur grâce aux entreprises

e-Book

L'entrepreneuriat social :

Garantir un monde meilleur grâce aux entreprises

Aperçu

Dans cette activité, les participants travaillent en groupes pour évaluer la position des entreprises sur les spectres liés aux objectifs des organisations. Ils découvrent les différentes approches permettant de rendre service au monde tout en gérant une entreprise. Ils reconnaissent que la meilleure approche est une question de perspective. Ils réfléchissent de manière critique au niveau de bénéfice communautaire des approches philanthropiques. Ils apprennent également que l'entreprise peut être plus qu'une simple entreprise génératrice d'argent.

Leur objectif est de déterminer dans quelle mesure les activités commerciales d'une entreprise devraient être considérées selon trois critères - mission sociale, contribution à la société, durabilité - en classant les entreprises. Décider quelles entreprises donnent le plus en retour est un défi car cela peut être une question de point de vue. Cette activité permet la réflexion critique, la discussion et le débat, ainsi que des efforts de persuasion. Un compte rendu est nécessaire pour identifier les concepts expérimentés.

Objectifs d'apprentissage

- Comprendre la responsabilité sociale et l'entrepreneuriat social.
- Analyser de manière critique les aspects qui font d'une entreprise un entrepreneur social.
- Apprendre à intégrer la notion de don en retour dans l'entreprise.
- Débattre et discuter du rôle des entreprises dans la société et des contributions de diverses entreprises à la société.





Âge

18 ans ou plus.



Temps

90 minutes.



Taille du groupe

De 10 à 30 participants.



Matériaux

- Profils d'entreprises :
 - Centre pour l'inclusion numérique.
 - Heifer International.
 - Loccitane en Provence.
 - Chaussures TOMS.
 - Vision Spring.
 - Noms d'entreprises en grandes lettres sur des feuilles de papier de couleur.
- Feuilles de travail.





Préparation

- Utilisez des outils de coworking en ligne où seront téléchargés des documents contenant les profils de chaque organisation, les noms des entreprises et une feuille de travail pour créer des dossiers pour chaque groupe (5 personnes par groupe).
- Déterminez les espaces où chaque groupe peut se réunir pour discuter des organisations. Déterminer l'espace dans la salle pour l'activité d'alignement.



Description

1. Expliquez que les organisations varient considérablement dans leur mission de contribution à la société, mais que de nombreuses entreprises considèrent aujourd'hui explicitement que cela fait partie de leur mission. Définissez avec les participants les approches suivantes de l'organisation :

- **Sans but lucratif** : Une organisation qui n'a pas l'intention de faire du profit, souvent avec une mission sociale.
- **Organisme à but non lucratif avec activités lucratives** : Les organisations à but non lucratif qui créent des entreprises à but lucratif pour financer leur mission ou qui utilisent les entreprises à but lucratif comme moyen de mettre en œuvre leur mission (par exemple, en créant des entreprises qui permettent aux personnes dans le besoin de gagner leur vie).
- **Entreprises à but lucratif investies d'une mission sociale** : Entreprise à but lucratif dont une partie de l'activité est consacrée à une mission sociale, bien que les profits soient le principal moteur de l'entreprise (les entreprises varient considérablement quant à l'ampleur de leurs contributions sociales et sont souvent considérées comme des "entreprises socialement responsables").

2. Demandez aux élèves de réfléchir et de décrire les différences entre les entreprises à but non lucratif et les entreprises à but lucratif. Envisagez de leur donner des exemples de chaque catégorie, par exemple des entreprises à but non lucratif (Armée du salut) et des entreprises à but lucratif (Walmart).

Demandez-leur ensuite de décrire des entreprises qui n'entrent pas dans l'une ou l'autre catégorie (par exemple, les chaussures TOMS).

Discutez du rôle de ces diverses organisations dans la société.



3. Mener une discussion sur ce qu'ils pensent que les entreprises doivent à la société. Définir la responsabilité sociale (La Commission européenne a défini la responsabilité sociale des entreprises (RSE) comme la responsabilité des entreprises pour leur impact sur la société et, par conséquent, elle devrait être menée par l'entreprise. Les entreprises peuvent devenir socialement responsables en

- Intégrer les préoccupations sociales, environnementales, éthiques, relatives aux consommateurs et aux droits de l'homme dans leur stratégie commerciale et leurs activités.
- Respecter la loi

4. Répartissez les élèves en groupes de 5 comme indiqué.

5. Partagez avec chaque petit groupe le dossier en ligne comprenant les profils de chaque organisation et les noms des entreprises, et fournissez également une feuille de travail.

6. Demandez à chaque groupe de se réunir pour lire les profils des organisations, puis de classer les organisations en fonction des critères suivants Orientation de l'entreprise vers une mission sociale : Dans quelle mesure la mission sociale de l'entreprise est-elle au centre de ses préoccupations ?

- Les élèves doivent ensuite donner à chaque membre du groupe un nom d'organisation (qui sera utilisé pour présenter leur commande à la classe).

7. Demandez à un groupe de se porter volontaire pour commencer. Ce groupe doit se rendre à l'avant de la salle de classe et se mettre en ligne dans l'ordre dans lequel il a classé les entreprises en fonction de l'accent mis sur la mission sociale (chaque membre tenant un nom d'entreprise différent et se mettant en ligne en fonction de son classement - par exemple, l'entreprise n° 1 sera la première en ligne et l'entreprise n° 5 sera la dernière).

8. Demandez si d'autres équipes ont classé les organisations différemment sur ce facteur.

- Si c'est le cas, demandez-leur de venir à l'avant et de se mettre en ligne dans leur ordre. Demandez aux groupes de discuter des différences et des raisons de leurs commandes.



9. Demandez à chaque groupe de se réunir à nouveau et de classer les organisations en fonction des critères de contribution de l'entreprise à la société : Dans quelle mesure les activités de l'entreprise influencent-elles positivement la société ? Les élèves doivent ensuite donner à chaque membre du groupe un nom d'organisation (ces noms seront utilisés pour présenter leur classement à la classe).

- Demandez à un autre groupe de commencer cette fois-ci. Ce groupe doit se rendre devant la classe et s'aligner dans l'ordre dans lequel il a classé les entreprises en fonction de leur contribution (chaque membre tenant un nom d'entreprise différent et se plaçant dans une ligne en fonction de son classement - par exemple, l'entreprise n° 1 sera la première dans la ligne et l'entreprise n° 5 sera la dernière).

10. Demandez si l'une des autres équipes classe les organisations différemment en fonction de ce facteur. Si c'est le cas, demandez-leur de venir à l'avant et de se mettre en ligne dans leur ordre. Demandez aux groupes de discuter des différences et des raisons de leur classement.

11. Demandez à chaque groupe de se réunir à nouveau et de classer les organisations en fonction des critères de durabilité :

Dans quelle mesure l'approche de l'entreprise est-elle durable ?

Quelle entreprise est la plus susceptible de pouvoir poursuivre ses activités pendant la période la plus longue ? La plus courte ?

Les élèves doivent ensuite donner à chaque membre du groupe un nom d'organisation (ces noms seront utilisés pour présenter leur classement à la classe).

12. Demandez à un autre groupe de commencer cette fois-ci. Ce groupe doit se rendre à l'avant de la salle de classe et se mettre en ligne dans l'ordre dans lequel il a classé les entreprises sur la durabilité (chaque membre tenant un nom d'entreprise différent et se mettant en ligne en fonction de son classement - par exemple, l'entreprise n° 1 sera la première en ligne et l'entreprise n° 5 sera la dernière).



13. Demandez si l'une des autres équipes classe les organisations différemment en fonction de ce facteur. Si c'est le cas, demandez-leur de venir à l'avant et de se mettre en ligne dans leur ordre. Demandez aux groupes de discuter des différences et des raisons de leurs ordres.

14. Arrêtez le travail des groupes afin que chacun puisse participer à la session de débriefing.



Conseils pour les animateurs

- Discutez d'autres exemples actuels de la manière dont les entreprises peuvent améliorer la société. Encouragez les participants à continuer à trouver des exemples à partager à partir de l'actualité pour les semaines à venir.
- Faites une introduction sur la responsabilité sociale et la façon dont elle est devenue une tendance importante dans le monde des affaires d'aujourd'hui. Vous pouvez commencer par cette introduction et faire référence à cet E-book dans la partie introductive. De nombreuses entreprises ont des missions sociales et le consommateur est souvent conscient de ces missions. Cependant,
- il existe de nombreuses façons de combiner la responsabilité sociale et les affaires.

Cela a donné naissance à plusieurs formes d'entreprises ayant une mission sociale. Certaines entreprises existent entièrement avec un objectif social, d'autres incluent des missions sociales en tant qu'activité secondaire. L'objectif de cette activité est d'aider les étudiants à comprendre comment les entreprises contribuent à la société et comment elles diffèrent dans leurs contributions à la société, leur durabilité et leur profit.





Débriefing et réflexion

- Quels critères avez-vous utilisés pour classer une entreprise en fonction de sa mission sociale, de sa contribution à la société, de sa durabilité ? Il n'y a pas de bonne réponse, mais attirez l'attention sur les différences entre les critères. Par exemple, une entreprise qui ne se concentre que moyennement sur sa mission peut être considérée comme celle qui contribue le plus à la société ou qui est la plus durable.
- Quelles informations supplémentaires auraient été utiles pour compléter cet exercice ?
- De quelles manières différentes les organisations dont nous avons parlé utilisent-elles les entreprises pour remplir une mission sociale ? Pour financer la mission sociale, dans le cadre de la mission sociale. Discutez de la façon dont les entreprises utilisées dans cette leçon utilisent des entreprises à but lucratif.



Variations

- Vous pouvez préparer d'autres exemples d'entreprises plus en rapport avec votre pays, vos thèmes et/ou les besoins spécifiques des participants.



THE DIDACTIC MINE ^{of} YOUTH WORK

Pour les 18-30 ans

Qu'en est-il de l'entreprise sociale ?

e-Book

Qu'en est-il de l'entreprise sociale ?



Aperçu

Le programme "How About Social Business" est une activité destinée aux participants de plus de 14 ans et axée sur l'entrepreneuriat social. Elle amène les groupes à s'attaquer à un problème communautaire, d'abord en proposant des solutions caritatives, puis en les incitant à développer des idées commerciales.

Cette activité présente les différences entre les organisations à but non lucratif, les entreprises sociales et les entreprises traditionnelles, en mettant l'accent sur l'impact social des entreprises. Utilisez cette activité pour promouvoir la réflexion critique sur les solutions commerciales qui profitent aux communautés.



Objectifs d'apprentissage

- Présenter le concept d'entrepreneuriat social et la manière dont les entreprises peuvent avoir un impact positif sur les communautés et les aider.
- Acquérir des connaissances sur les différents modèles d'entreprise, y compris les organisations à but non lucratif, les entreprises sociales et les entreprises traditionnelles, et comprendre comment chacun d'entre eux contribue à résoudre les problèmes sociaux.
- Améliorer les compétences en matière de pensée critique et la capacité à générer des solutions innovantes en s'attaquant à un problème communautaire et en développant des idées commerciales.





Âge

Plus de 14 ans.



Temps

90 minutes.



Taille du groupe

De 10 à 20 participants.



Matériaux

- Feuilles de tableau de papier.
- Marqueurs.
- Vidéoprojecteur.
- Ordinateur portable.



Préparation

- Lisez des informations sur l'entrepreneuriat social et les entrepreneurs sociaux.
- Préparez le tableau de conférence avec le tableau des différences entre les organisations à but non lucratif, les entreprises sociales et les entreprises traditionnelles.
- Lisez un article sur [le plan d'autonomisation](#).



Description

1. Répartissez les participants en groupes de cinq personnes et présentez-leur le problème suivant de la communauté - 5 minutes :

- "Il y a 200 sans-abri qui vivent dans votre ville, avec un accès limité à un abri, de la nourriture, des vêtements, de l'eau, etc. En hiver, leur situation s'aggrave à cause du froid.

2. Tout d'abord, demandez aux groupes de dresser une liste des solutions qu'ils pourraient trouver pour aider les sans-abri.

- Après 15 minutes, chaque groupe présente les solutions qu'il a trouvées pour aider les 200 sans-abri.

3. La plupart du temps, les gens pensent aux services et aux biens qu'ils peuvent fournir gratuitement aux sans-abri, comme le fait une association caritative.

- Maintenant, demandez aux groupes de développer une idée d'entreprise qui leur permettrait d'aider les sans-abri. Donnez-leur 30 minutes pour le faire.

4. Avant de commencer le travail de groupe, expliquez-leur le modèle suivant, adapté de *Changing the world : a young person guide to social entrepreneurship*, par UnLtd for Social Entrepreneurs :

- Si vous deviez développer une formule décrivant ce qu'est une entreprise sociale, comment l'écririez-vous ? Après la réponse des participants, vous pouvez également donner cet exemple : "Intérêt/Passion + Essayer de résoudre un problème social + réaliser un profit et le réinvestir = entrepreneuriat social".



	Sans but lucratif	Entreprise sociale	Entreprises
Mission	Aider une communauté, un groupe de personnes, défendre une cause spécifique	S'attaquer aux problèmes sociaux, améliorer les communautés, les chances de vie des gens ou l'environnement. Vendre des biens et des services sur le marché libre, mais réinvestir les bénéfices dans la communauté. Elle se concentre sur l'aide aux clients ou aux employés issus de groupes défavorisés.	Faire de l'argent (profit) pour le propriétaire/les actionnaires.
Argent	Utiliser des méthodes traditionnelles de collecte de fonds auprès de donateurs individuels, d'entreprises ou d'organismes publics ou privés de financement.	Bénéfice réalisé sur la vente de services / produits.	Profit réalisé grâce à la vente de services ou de produits.



5. Présentez l'exemple suivant d'entreprise sociale développée pour aider les sans-abri de Détroit - The Empowerment Plan

(<http://www.empowermentplan.org/>):

- Commencez par présenter verbalement The Empowerment Plan, en donnant des détails clés sur sa mission, son approche et son impact. Soulignez les éléments essentiels, tels que l'embauche de sans-abri, la fabrication de manteaux transformateurs et le processus de distribution.
- Vous pouvez faire une présentation avec des éléments multimédias ou donner aux participants 10 minutes pour explorer le site web officiel de l'organisation (<http://www.empowermentplan.org/>) et acquérir une compréhension visuelle de ses initiatives.

"The Empowerment Plan est une organisation à but non lucratif basée à Détroit qui se consacre à la communauté des sans-abri. Notre objectif est d'aider à construire une vie meilleure pour ceux qui se sont retrouvés piégés dans le cycle du sans-abrisme. Nous embauchons principalement des parents sans-abri provenant de refuges locaux pour devenir des couturières à plein temps afin qu'ils puissent gagner un revenu stable, trouver un logement sûr et retrouver leur indépendance pour eux-mêmes et leurs familles. Les personnes que nous embauchons sont formées à la fabrication d'un manteau qui se transforme en sac de couchage la nuit, et en sac lorsqu'il n'est pas utilisé. Les manteaux sont distribués gratuitement aux sans-abri qui vivent dans la rue, grâce aux partenariats que nous avons établis avec des organisations de proximité dans les communautés de tout le pays.

Nous croyons qu'il faut donner une seconde chance à ceux qui le souhaitent et apporter de la chaleur à ceux qui en ont besoin".





Conseils pour les animateurs

- Familiarisez-vous avec le concept de l'entrepreneuriat social et lisez le plan d'autonomisation à l'avance.
- Favorisez une atmosphère ouverte et inclusive où les participants se sentent à l'aise pour partager leurs idées. Insistez sur le fait qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses et encouragez la créativité.
- Encouragez-les à envisager des solutions innovantes et durables qui vont au-delà des approches caritatives traditionnelles.



Débriefing et réflexion

- Comment votre groupe a-t-il abordé le problème initial du sans-abrisme et quelles solutions avez-vous proposées dans un premier temps ?
- Comment votre perspective a-t-elle changé lorsqu'il vous a été demandé de développer une idée commerciale au lieu d'une solution caritative ?
Comment avez-vous fait la différence entre les organisations à but non lucratif, les entreprises sociales et les entreprises traditionnelles dans le contexte de l'activité ?
- Qu'avez-vous appris de l'exemple de l'Empowerment Plan et comment s'aligne-t-il sur le concept de l'entrepreneuriat social ?
Selon vous, comment la formule "Intérêt/passion + Essayer de résoudre un problème social + faire des bénéfices et les réinvestir = entrepreneuriat social" peut-elle s'appliquer à vos propres intérêts ou passions ?
- Quelles difficultés votre groupe a-t-il rencontrées en développant une idée d'entreprise pour lutter contre le sans-abrisme, et comment les avez-vous surmontées ?
Quelles sont les principales leçons que vous avez tirées de cette activité sur
- l'entrepreneuriat social et son impact potentiel ?



Variations

- Pour l'étape 1
 - Vous pouvez utiliser un problème communautaire différent, pour lequel les participants doivent réfléchir à des solutions.



THE DIDACTIC MINE ^{of} YOUTH WORK

Pour les 18-30 ans

Le cadre européen des compétences
entrepreneuriales - EntreComp

e-Book

Le cadre européen des compétences entrepreneuriales - EntreComp



Aperçu

L'activité permettra aux participants de mieux connaître le cadre Entre Comp et de savoir comment l'utiliser pour co-créer des actions de développement des compétences entrepreneuriales dans un domaine, un sujet ou une question spécifique.

L'activité est un mélange de travail de groupe, de partage, de réflexion et de co-création d'idées.



Objectifs d'apprentissage

- Mieux connaître Entre Comp et la manière dont il peut être utilisé pour inspirer l'action dans le domaine de l'entrepreneuriat.
- Permettre aux participants de réfléchir à la création de valeur dans leur vie personnelle et professionnelle à la lumière d'Entre Comp.
- Comprendre que les compétences entrepreneuriales peuvent être utiles dans toutes les sphères de la vie.
- Pratiquer le travail en équipe.
- Pratiquer les compétences de communication.





Âge

18-30 ans.



Temps

75-90 minutes.



Taille du groupe

Recommandé pour 20 participants, afin d'avoir des groupes de travail de 5 personnes.



Matériaux

- Vidéoprojecteur.
- 1 tableau à feuilles mobiles et 1 bloc de feuilles mobiles.
- 4 tables, avec 5 chaises chacune.
- 4 couleurs de notes adhésives (4 paquets de chaque couleur).
- 20 marqueurs.
- Stylos.



Préparation

- 4 tables avec 5 chaises chacune, dans un décor de banquet ou d'arête de poisson.
- Equipez chaque table de petites notes jaunes autocollantes et de marqueurs.
- Imprimez 8 modèles d'idées (A4).
- Imprimez 2 affiches Entre Comp au format A0 qui seront affichées sur les murs.
- Imprimez des modèles d'idées au format A3 - 3 par table.
- Préparez une présentation sur l'EntreComp ou montrez une vidéo tirée des nombreux documents disponibles.



Description

1. Présenter l'activité en donnant un aperçu général du but et des objectifs de la session.

2. Répartissez-les en petits groupes de 5 personnes maximum et invitez-les à s'asseoir à une table.

3. Qu'est-ce qu'EntreComp ?

- Demandez aux participants de réfléchir et de répondre individuellement à la question suivante : Que signifie pour vous "être entreprenant", en un mot.
- Recueillez les réponses à l'aide d'un nuage de mots ou en les écrivant sur un tableau de papier.
- Discutez brièvement des termes et utilisez-les pour introduire la définition de l'"esprit d'entreprise" donnée par Entre Comp, ainsi que le cadre général d'Entre Comp (projetez la fleur d'Entre Comp sur l'écran ou montrez un poster ou un document à distribuer).
- Montrez la vidéo ou votre présentation pour ajouter quelques éléments théoriques et officiels.
- Ajoutez une rapide série de présentations. Il peut être général, pour l'ensemble de l'auditoire, ou au sein de chaque table (ce qui permettra de gagner du temps).

4. Réflexion sur soi (10 min) :

- Demandez aux participants de réfléchir aux questions : "Quelles sont les compétences et attitudes liées à l'Entre Comp que vous possédez ? Comment les utilisez-vous dans votre vie quotidienne ?", en cochant la fleur d'Entre Comp.
- Accordez-leur un maximum de 5 minutes.



- Une fois la réflexion terminée, demandez-leur de choisir individuellement les trois compétences les plus pertinentes et de les évaluer en fonction de leur pertinence à l'aide d'un emoji positif, neutre et négatif dessiné sur une note autocollante. Demandez-leur de coller les notes sur l'un des deux posters accrochés au mur, à côté de la compétence correspondante.
- Invitez les participants à se présenter les uns aux autres et à partager leurs réflexions tout en collant les notes sur les affiches.

5. Réflexion sur le travail / l'objectif (10 min) :

- Demandez aux participants d'explorer Entre Comp en réfléchissant aux questions suivantes : "Dans le cadre de votre travail, appliquez-vous ces compétences à votre problème/domaine/secteur spécifique ? Comment le faites-vous (ou comment pourriez-vous le faire) ? Quel est le principal type de valeur créée (sociale, culturelle ou financière) ?
- Une fois la réflexion terminée, demandez-leur de choisir un exemple concret d'idée/d'activité et de l'écrire sur une feuille adhésive de couleur correspondant à la création de valeur sociale, culturelle ou financière - définissez à l'avance la couleur correspondant à la création de valeur sociale, culturelle ou financière.
- Regroupez-les sur un tableau de papier vierge en fonction de leur principal type de création de valeur, en demandant l'aide des participants pour que leur valeur soit acceptée.
- Choisissez-en quelques-unes dans chaque type et lisez-les à haute voix. Invitez les participants à faire des commentaires si vous voyez qu'il y a de l'intérêt et du temps pour cela.

6. Co-créez de la valeur avec Entre Comp (30 minutes)

- Expliquez aux participants que leur tâche consiste à créer de nouvelles idées ou actions axées sur un type de création de valeur.



- Installez 4 tables et demandez aux participants de s'asseoir à l'une d'entre elles, en fonction de la valeur primaire (sociale, financière, culturelle, mixte) sur laquelle ils travaillent ou souhaitent travailler. Fournissez-leur des marqueurs et du papier pour prendre des notes, et donnez-leur 25 minutes pour trouver des idées afin de créer des actions pour un sujet spécifique qui utilise Entre Comp.
- Distribuez les "Modèles d'idées" et demandez à chaque groupe de désigner une personne chargée de prendre des notes et de remplir un modèle pour son idée préférée/la plus pertinente, en y incluant les informations suivantes :
 - o Titre.
 - o Valeur créée.
 - o Compétences d'EntreComp abordées.
 - o Prochaine étape (voir l'exemple).

7. Résultats, partage et remarques finales (15 minutes)

- Demandez à chaque table de partager son/ses idée(s) en plénière (90" par table - en fonction du nombre d'idées).
- Clôturez la session en commentant les contributions et en donnant des informations de suivi sur la manière de poursuivre l'engagement et de développer les idées avec Entre Comp.

Conseils pour les animateurs

- Le cadre Entre Comp a besoin de temps pour être compris et pour se familiariser avec lui. Prévoyez suffisamment de temps pour préparer la session.
- Au point 6, gardez à l'esprit que, bien que vous introduisiez la création de valeur, le lien avec l'Entre Comp doit être présent pendant l'activité pour la ramener à l'étape suivante.
- Rappelez aux participants qu'il s'agit d'un processus de remue-méninges qui doit favoriser un flux constant d'idées. Les animateurs peuvent soutenir le processus en veillant à ne pas le perturber ni le diriger.



- Au début, vous pouvez donner des exemples de la manière dont Entre Comp peut être utilisé par différentes organisations - en mettant en évidence les cinq objectifs décrits dans le guide de l'utilisateur d'Entre Comp en action :
 - JE VEUX MOBILISER
 - JE VEUX CRÉER DE LA VALEUR
 - JE VEUX APPRÉCIER ET ÉVALUER
 - JE VEUX METTRE EN ŒUVRE
 - JE VEUX RECONNAÎTRE
- Au point 7, chaque groupe peut partager son idée préférée avec le public en s'aidant de sa carte mentale.



Débriefing et réflexion

- Vous pouvez utiliser un nuage de mots pour lancer le brainstorming en posant la question suivante : Quel est votre principal enseignement de cette session, en un mot ?



Variations

- Au point 6 de la présentation, chaque groupe peut dessiner son action/idée sur une carte mentale en partant de la valeur fondamentale créée et en incluant les compétences prioritaires d'EntreComp abordées. Fournissez des feuilles de tableau de papier et des marqueurs.



THE DIDACTIC MINE ^{of} YOUTH WORK

Pour les 18-30 ans

Le marketing, allié des entrepreneurs !

e-Book

Le marketing, allié des entrepreneurs !

Aperçu

L'activité aidera les participants à comprendre les principales clés du marketing nécessaires à l'élaboration d'une campagne de marketing réussie.

L'activité, composée de deux parties, est introduite par de courts apports théoriques, et avant de plonger dans la deuxième partie, d'autres pilules théoriques sont délivrées afin de fournir aux participants les informations nécessaires à l'accomplissement de la deuxième tâche.

Objectifs d'apprentissage

- Comprendre le rôle du marketing dans l'entrepreneuriat et comment l'utiliser.
- Comprendre comment utiliser les 4P et créer l'USP.
- Élaborer une campagne de marketing.
- Pratiquer le travail d'équipe et les compétences en matière de communication.
- Stimuler la curiosité des participants sur le marketing en tant qu'outil pour faire briller un produit/service.

Âge

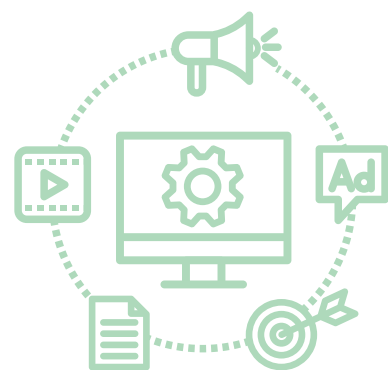
18 -30 ans

Temps

120 minutes.

Taille du groupe

De 1 à 30 participants.





Matériaux

- 1 bloc de tableau de papier et un tableau de papier.
- Des feuilles de papier pour prendre des notes.
- Stylos, marqueurs.

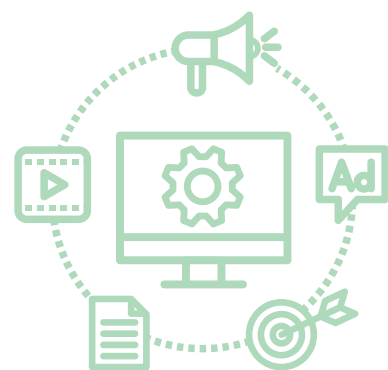
Si vous prévoyez d'utiliser des outils en ligne :

- Vidéoprojecteur.
- Ordinateur portable.
- Accès à Internet et aux outils de collaboration en ligne appropriés.



Préparation

- Étudiez tous les concepts que vous allez aborder et soyez prêts à les expliquer et à répondre aux questions !
- Préparez une présentation sur les principaux concepts que vous allez aborder dans l'activité. Vous en trouverez quelques-uns dans les documents à distribuer. Pour la segmentation du marché, vous pouvez utiliser l'une des nombreuses vidéos, celle-ci par exemple. La présentation ne doit pas durer plus de 10 minutes.



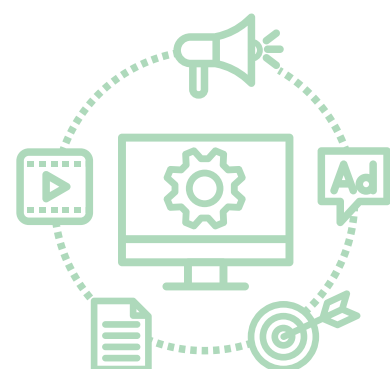
Description

Partie I : Les 4P et l'USP dans le marketing

1. Présentez l'activité en utilisant la présentation préparée précédemment. Arrêtez-vous avant de parler de la "segmentation du marché" (10 min).
2. Demandez aux participants de former des petits groupes de 5 personnes.
3. Ils doivent réfléchir à un produit/service pour lequel ils aimeraient créer une campagne de marketing et au concept d'USP (10 min).
4. Demandez aux participants d'analyser leur produit en répondant le plus précisément possible aux questions des 4P (Promotion - Produit - Place - Prix) (20 min).
5. Stimulez les groupes à faire des comparaisons entre leur future entreprise et celles des concurrents en utilisant la liste de "votre produit" et à élaborer un USP à communiquer au marché (20 min).
6. Donner de l'espace pour la présentation de l'USP.

Partie II : Segmentation du marché

1. Poursuivez votre présentation en introduisant le concept de segmentation du marché, ses composantes et le cycle d'un produit.
2. Demandez aux participants de travailler à nouveau dans les groupes précédents. En tenant compte du produit précédent et de l'USP élaborée, ils doivent comprendre ce que leurs clients apprécient le plus dans leur produit et créer leur propre campagne de marketing pour leurs clients potentiels avec des stratégies différentes pour chaque segment de marché (20 min).



3. Demandez-leur d'identifier où se situe leur produit dans son cycle de vie, afin qu'ils puissent mieux comprendre le type de marketing qu'ils doivent utiliser.

4. Invitez les groupes à décider d'un budget économique pour leur campagne. Les résultats obtenus jusqu'à présent devraient les aider à réduire leur marché potentiel. (20 minutes).



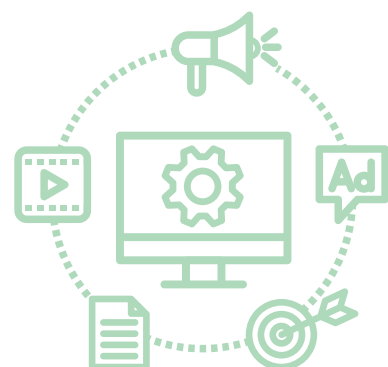
Conseils pour les animateurs

- Se préparer avec le concept des 4 P et la compréhension du cycle des phases du produit.
- Faites comprendre aux participants que l'argent n'est jamais illimité, surtout dans la première phase de leur investissement.
- Apportez autant d'exemples que possible de campagnes de marketing d'autres entreprises afin d'affiner le concept de campagne de marketing.



Débriefing et réflexion

- Qu'avez-vous appris de cette activité ?
- Quelles ont été les étapes les plus difficiles à élaborer ?
- Y a-t-il quelque chose que vous avez appris ou expérimenté qui vous a surpris ?
Pouvez-vous expliquer quoi et de quelle manière ?
- Selon vous, quelle est la chose la plus importante que tout le monde devrait savoir en rapport avec le thème ?



THE DIDACTIC MINE ^{of} YOUTH WORK

Pour les 18-30 ans

La gestion financière : un outil pour les organisations de tou

e-Book

La gestion financière : un outil pour les organisations de tout type !

Aperçu

La gestion financière est bien plus qu'un simple contrôle des flux d'argent, et elle ne se limite pas à un département particulier. L'activité met en évidence les éléments les plus pertinents de la gestion financière et amène les participants à comprendre pourquoi une bonne gestion financière est vitale pour toute organisation : à but lucratif ou non, entreprise sociale ou société classique.

L'activité explore également les principaux éléments d'un "bilan" en montrant qu'il ne s'agit pas d'un monstre que tout le monde peut imaginer, mais qu'il a une logique qui fonctionne !

Objectifs d'apprentissage

- Découvrir le rôle que joue la finance dans tout type d'organisation.
- Comprendre comment la gestion financière est organisée.
- Apprendre à connaître les informations et les services spécifiques fournis par la finance. Susciter la curiosité pour approfondir le sujet.
- Pratiquer le travail en équipe.
- Pratiquer l'écoute active et exprimer ses propres opinions.
- Pratiquer la prise de décision.





Âge

18 -25 ans



Temps

90 minutes.



Taille du groupe

De 12 à 20 participants.



Matériaux

- Tables pour le travail en groupe - autre espace approprié.
- 1 bloc de tableau de papier et un tableau de papier.
- Papier de rechange à réutiliser.
- Vidéoprojecteur.
- Ordinateur portable.



Préparation

- Préparez une présentation PowerPoint ou toute autre présentation numérique sur la gestion financière. Vous trouverez les principaux éléments dans le document "Éléments fondamentaux de la gestion financière".
- Étudiez tous les concepts que vous allez aborder et soyez prêts à expliquer et à répondre aux questions !



- Décidez de la manière dont vous souhaitez réaliser la tâche de la partie 1 et préparez-la. Vous pouvez les écrire sur un outil collaboratif en ligne ou sur papier.
- Imprimez et découpez les éléments de la liste "Postes du bilan et du compte de résultat" et leur description.

Description

1. Présentez l'activité aux participants. L'activité se compose de deux parties.

- **Partie I**
Ils devront prêter attention à une courte présentation que vous leur montrerez, qui les aidera à se concentrer sur l'activité et à s'y préparer. Ici, ils devront réfléchir à certains concepts et accomplir des tâches en groupe.
- **Partie II**
Ils apprendront à connaître les éléments d'un "bilan" habituel.

Partie I (60 minutes au total)

1. Introduisez le concept de gestion financière dans votre présentation (15 min).
2. Créez des petits groupes de 3 à 5 personnes, fournissez-leur un demi- tableau de papier et des marqueurs et demandez-leur respectivement de.. :
 - Groupe 1 - Écrire trois raisons pour lesquelles ils pensent que la gestion financière est importante dans toute organisation.
 - Groupe 2 - Comment, selon eux, la fonction financière aide-t-elle une organisation, quelle qu'elle soit, à être plus performante ?
 - Groupe 3 - Quelle(s) est (sont) la (les) fonction(s) la (les) plus complète(s) de la gestion financière ?
 - Groupe 4 - Imaginez les décisions qu'une entreprise donnée devrait prendre pour répondre aux principales fonctions de la planification financière.



Ils devront répondre à leur tâche sur le tableau de papier. Donnez-leur 20 minutes pour cette activité. Pensez qu'ils pourraient avoir besoin de plus de temps.

3. Une fois qu'ils sont prêts, invitez-les à quitter le tableau et à faire le tour des tables pour lire ce que les autres ont fait. Ils ne sont pas obligés de rester dans leur groupe, mais veillez à ce qu'ils soient bien répartis dans toutes les tables. Ils peuvent écrire des questions et/ou ajouter des éléments manquants sur les tableaux. Ils doivent visiter autant de tables que possible.

4. Au bout de 15 minutes, les participants interrompent l'activité et présentent leur travail, tableau par tableau, en clarifiant leurs doutes et en ajoutant les éléments manquants.

Partie II (30 minutes au total)

1. Formez des petits groupes de 3 à 5 personnes.
2. Distribuez les deux listes (éléments et descriptions du bilan et du compte de résultat) à chaque groupe et demandez-leur de faire correspondre l'élément à la description correcte.
4. Vérifiez la bonne réponse avec l'ensemble du groupe (10 min).
3. Accordez 20 minutes pour accomplir la tâche.





Conseils pour les animateurs

- L'activité pourrait être plus bénéfique si elle était insérée dans un contexte éducatif plus large, comme une formation sur l'entrepreneuriat (social) ou la gestion d'une organisation de quelque nature que ce soit.
- Le contenu du polycopié est conçu pour aider l'animateur/formateur à se concentrer sur des concepts spécifiques de gestion financière. Il n'est pas exhaustif mais très riche en notions. Nous recommandons une sélection judicieuse afin de ne pas submerger les participants avec trop de notions. Les informations peuvent également être partagées dans le cadre du suivi de l'activité.
- En fonction du groupe, vous pouvez décider d'organiser deux sessions différentes, pour la partie 1 et pour la partie 2.



Débriefing et réflexion

- A-t-elle été utile ? Pourquoi ?
- Quel a été l'apprentissage le plus intéressant ?
- Quel est le lien entre cette activité et la formation didactique sur les mines à laquelle vous avez participé précédemment ? (si l'activité fait partie d'un cours).



Variations

L'activité peut également être planifiée comme un mélange de méthodes traditionnelles et numériques. Si vous décidez de le faire, assurez-vous d'avoir accès à un outil ou à une plateforme de collaboration en ligne, à une connexion Internet et à au moins un ordinateur portable ou un appareil numérique similaire par groupe. Dans ce cas, vous demanderez aux participants de commenter et d'ajouter des questions et des informations directement sur l'outil collaboratif en ligne.

La deuxième partie peut également être réalisée à l'aide du même outil en ligne. Dans ce cas, vous pouvez attribuer des couleurs différentes aux groupes, par exemple.



THE DIDACTIC MINE ^{of} YOUTH WORK

Pour les 18-30 ans

Défi de l'entrepreneuriat éthique : concevoir un modèle d'entreprise durable pour un impact positif

e-Book

Défi de l'entrepreneuriat éthique : concevoir un modèle d'entreprise durable pour un impact positif

Aperçu

L'activité aidera les participants à mieux comprendre les approches éthiques et responsables des affaires dans le secteur du tourisme. Ils réfléchiront et apprendront à connaître les dix principes du Pacte mondial (ONU) et les objectifs de développement durable qui s'y rapportent.

Répartis en petits groupes, ils analyseront les études de cas des entreprises et construiront leurs entreprises imaginaires de tourisme durable et découvriront qu'elles peuvent aussi faire des bénéfices !

Objectifs d'apprentissage

- Comprendre les responsabilités des entrepreneurs/entreprises à l'égard des différentes parties prenantes.
- Comprendre le rôle des entreprises sociales et sa différence avec celui d'une entreprise ordinaire.
- Apprendre les 10 principes du Pacte mondial.
- Apprendre à connaître les ODD et leur relation avec le tourisme durable.
- Pratiquer le travail d'équipe

Age

18-30 ans.

Temps

70-80 minutes.



||| | Taille du groupe

De 12 à 25 participants.



Matériaux

- 1 bloc de tableau de papier et un tableau de papier.
- Papier de rechange à réutiliser.
- Stylos, marqueurs.
- Si vous prévoyez d'utiliser des outils en ligne.
- Vidéoprojecteur.
- Ordinateur portable.
- (Téléphones portables).
- Accès à Internet et aux outils de collaboration en ligne appropriés.





Préparation

- Étudiez tous les concepts que vous allez aborder et soyez prêts à expliquer et à répondre aux questions ! Suggestions :
- Lisez les ODD relatifs au tourisme durable (8.9, 14.7 et 12.b.).
- Lisez les dix principes du Pacte mondial des Nations unies.
- Imprimez, sur des feuilles séparées, les cas des entreprises et les résumés des nouvelles qui s'y rapportent (disponibles dans les documents de cette activité).
- Préparez une activité interactive sur les dix principes du Pacte mondial des Nations unies. Vous pouvez utiliser une application numérique ou des méthodes traditionnelles.
- Sur une feuille de papier A4, écrivez les concepts clés de cette activité. Par exemple, Global Compact 10, Impact, Management, Responsabilité d'entreprise, Innovation, SDGs, Revenu, Tourisme durable, Entrepreneuriat social, Business, Communauté. Inscrivez un concept clé sur chaque feuille.
- L'idée est de coller ou d'accrocher les feuilles autour de l'espace de travail, avant de commencer les activités. Cela permettra de créer un environnement propice à la lecture des mots-clés.



Description

Introduisez l'activité en précisant que les participants travailleront sur l'entrepreneuriat social et la responsabilité éthique, et qu'ils créeront leur propre entreprise sur la base des dix principes du Pacte mondial des Nations unies.

1. Demandez aux participants de définir le tourisme durable et l'entrepreneuriat social. Si personne ne se porte volontaire, le facilitateur doit donner une brève définition. Les mots-clés disséminés dans l'espace peuvent également être mentionnés pour renforcer certains concepts. En outre, une courte présentation peut être montrée.

2. Placez les documents contenant les cas des entreprises sur le sol. Demandez aux participants de se déplacer pour les lire. Dites-leur de se placer à côté de l'entreprise sur laquelle ils veulent en savoir plus.
3. Regroupez les participants en fonction du cas qu'ils ont choisi, en veillant à ce que chaque groupe ne compte pas plus de 5 personnes.
4. Remettez à chaque groupe la fiche "RÉSUMÉS DE L'ACTUALITÉ" de son entreprise. Ils disposent de 10 minutes pour la lire et réfléchir à la situation. S'ils le souhaitent, ils peuvent également obtenir le lien vers l'article original - fournissez les liens aux groupes qui le demandent.
5. Lorsque tous les groupes sont prêts, jouez au jeu "Vrai ou faux principes du Pacte mondial" - documents distribués dans le cadre de cette activité (20 min).
 - Il y a de bons et de mauvais principes. En travaillant au sein de leur petit groupe, les participants doivent identifier les bons et les mauvais principes.
 - Une fois le jeu terminé, l'animateur lit la liste des 10 bons principes du Pacte mondial. Laissez un espace pour les commentaires et les questions si nécessaire.
6. En gardant à l'esprit les principes et le mode de conduite de l'entreprise choisie, chaque groupe doit repenser l'entreprise et créer le code de conduite qui la guidera.
 - L'entreprise qu'ils créent doit être en rapport avec le problème de la carte qu'ils ont choisie. Elle doit transformer les aspects négatifs en aspects positifs.
 - Rappelez-leur que : l'entreprise imaginaire doit se référer aux 10 principes de l'ONU ; n'oubliez pas l'impact sur les employés, les clients, les fournisseurs, la communauté et l'environnement ; l'entreprise doit faire des bénéfices (20 minutes).
- 7. Demandez aux groupes de présenter le résultat de leur travail (comptez environ 3 minutes par groupe).**





Conseils pour les animateurs

- Les exemples d'entreprises fournis sont internationaux ; l'animateur peut trouver des entreprises locales ou nationales.



Débriefing et réflexion

- Qu'avez-vous appris de cette activité ?
- En tant qu'entrepreneur, de qui devriez-vous vous sentir responsable lorsque vous dirigez votre entreprise ?
- Quels sont, selon vous, les avantages et les inconvénients d'être responsable vis-à-vis de votre communauté (clients, employés, communauté dans son ensemble) tout en gérant votre entreprise de manière à réaliser des bénéfices ?
- Comment une entreprise peut-elle être plus socialement responsable tout en restant rentable ?
- Comment diriger une organisation/entreprise de manière éthique et responsable ?



Variations

- L'animateur peut donner un accès direct aux nouvelles en imprimant le résumé au recto et le lien/code QR au verso.
- Au point 4, au lieu de fournir aux participants le résumé de l'actualité, vous pouvez leur donner directement le lien et les laisser lire et découvrir par eux-mêmes les aspects les plus importants. Vous ajoutez ainsi un élément d'apprentissage de la lecture et de la recherche d'informations. Le risque est que les participants perdent de vue l'objectif de l'activité, qui est de penser comme un entrepreneur social et non comme un journaliste.
- Au lieu des dix principes du Pacte mondial de l'ONU, vous pourriez utiliser les [Guidelines for Multinational Enterprises](#) (pp. 19-20).
- L'activité pourrait être adaptée à tout autre secteur.



THE DIDACTIC MINE ^{of} YOUTH WORK

Pour les 18-30 ans

Business Model Canvas :
Proposition de valeur et segment de clientèle

e-Book

Business Model Canvas :

Proposition de valeur et segment de clientèle

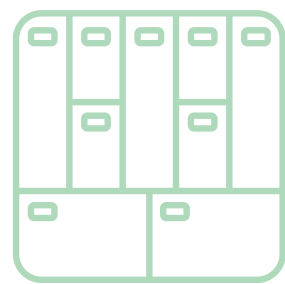
Aperçu

Le Business Model Canvas est plus qu'un modèle d'entreprise. C'est un outil qui permet d'exposer les détails stratégiques d'un produit ou d'un service et qui fournit des indications précieuses pour une entreprise ou une start-up. Comprendre le modèle et comment l'utiliser prend du temps ; cette activité donne aux participants l'occasion de découvrir ses principales caractéristiques en se concentrant sur la "Proposition de valeur" et sur le "Segment de clientèle" à travers un exercice interactif et engageant !

L'activité propose également des pistes pour poursuivre l'apprentissage.

Objectifs d'apprentissage

- Comprendre le fonctionnement du Business Model Canvas.
- Apprendre à réfléchir pour développer une idée commerciale.
- Comprendre la relation entre le produit et le client.
- Mieux comprendre la figure de l'entrepreneur (social).
- Stimuler la curiosité pour approfondir le sujet.
- Pratiquer le travail en équipe.
- Pratiquer l'écoute active et exprimer ses propres opinions.
- S'entraîner à la prise de décision





Âge

18 -30 ans



Temps

120 minutes selon la taille du groupe.



Taille du groupe

De 12 à 20 participants.



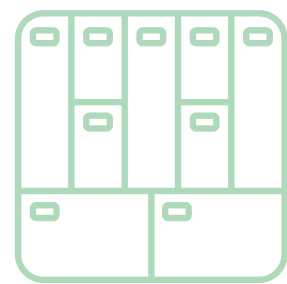
Matériaux

- Tables pour le travail en groupe - autre espace approprié.
- 1 bloc de tableau de papier et un tableau de papier.
- Papier de rechange à réutiliser.
- Post-it de différentes couleurs.
- Stylos, marqueurs.
- Vidéoprojecteur.
- Ordinateur portable.



Préparation

- Préparez une présentation PowerPoint ou toute autre présentation numérique sur le Business Model Canvas en veillant à souligner l'importance du modèle, ses avantages et le fait qu'il ne peut être appris en une seule session. N'oubliez pas de mentionner les différences entre ce modèle et le plan d'affaires. Vous pouvez vous inspirer du texte inclus dans le polycopié de cette activité.

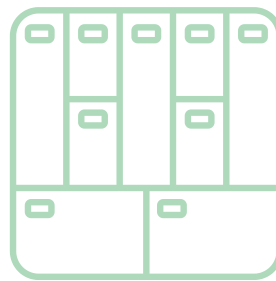


- Envisagez également de préparer une présentation sur la "proposition de valeur" et la "carte d'empathie".
- Étudiez tous les concepts que vous allez aborder et soyez prêts à les expliquer et à répondre aux questions !
- Préparez un tableau de bord avec trois colonnes, une pour le nom du promoteur/entrepreneur, une pour le nom de la future entreprise et une pour le score.

Description

Présentez l'activité aux participants : ils seront d'abord invités à réfléchir à une idée d'entreprise, puis ils entendront parler de certains apports théoriques et enfin ils continueront à travailler sur leur idée en recevant de temps en temps des apports et des instructions supplémentaires. Ils doivent être attentifs à chaque étape.

1. Demandez aux participants de réfléchir à une idée d'entreprise. L'idée d'entreprise doit répondre à un besoin ou à un problème de la communauté dans laquelle ils vivent (pays, ville, quartier) (10 min).
2. Fournissez-leur du papier libre pour qu'ils puissent prendre des notes, des marqueurs, des crayons ou des stylos. Donnez 5 jetons à chaque participant.
3. Ils devront présenter leur idée aux autres. Le discours ne doit pas dépasser une minute et doit inclure le nom de l'entreprise et des informations sur le produit ou le service qu'ils veulent lancer sur le marché.
4. Pendant que les participants se présentent, l'animateur note chaque proposition sur le tableau de conférence préalablement préparé.



5. Une fois toutes les présentations terminées, expliquez-leur que les 5 jetons doivent être "investis" dans une ou plusieurs entreprises (ils ne peuvent pas les utiliser pour investir dans leur propre idée). Le jeton représente les actions virtuelles de l'entreprise choisie.

6. Appelez chaque participant et demandez-lui où il souhaite investir les jetons.

7. Les 4 entreprises qui obtiennent le plus de jetons sont les idées qui seront développées dans l'exercice. Demandez aux participants de se regrouper dans l'une des quatre entreprises choisies. Ajustez les groupes de manière à ce qu'il y ait 4 à 5 personnes par groupe.

8. Ajoutez des apports théoriques par le biais de votre présentation PowerPoint et/ou en montrant cette vidéo (10 min) : <https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgp>

9. Demandez aux participants de dessiner le canevas à 9 segments sur une affiche. Fournissez à chaque groupe des Post-it, des stylos et des marqueurs.

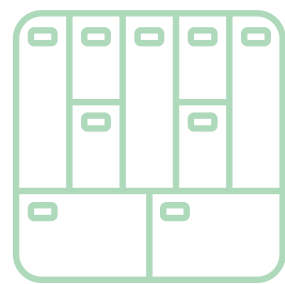
10. Expliquez aux participants que le Modèle prévoit un changement d'avis au fur et à mesure que l'idée progresse, et invitez-les à écrire sur les Post-it pour pouvoir les déplacer et les remplacer si nécessaire.

LA PROPOSITION DE VALEUR - 50 min

1. Expliquer la proposition de valeur (10 min) <https://www.youtube.com/watch?v=kiWkRiynPAo>)

2. Chaque groupe doit élaborer la proposition de valeur de son produit ou service. Fournissez quelques lignes directrices à ce sujet (20 min) :

- Pourquoi vos clients devraient acheter votre produit ou service.
- Quel produit ou service construisez-vous, pour qui et que résout-il ? Votre produit/service : quels sont vos créateurs de gains ?
- Quels sont vos calmants ?



- Le produit ou le service réduit-il ou élimine-t-il les pertes de temps, les coûts, les émotions négatives et les risques ?
- Le produit permet-il de réaliser des économies ? Me permet-il de me sentir mieux ?
Facilite-t-il les choses ?

3. Invitez les groupes à partager leur proposition de valeur et à donner leur avis (10 minutes).

LE SEGMENT CLIENT - 45 min

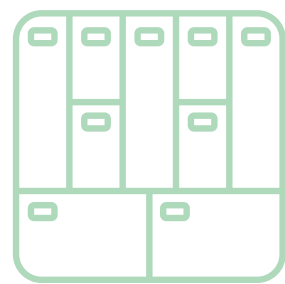
1. Passez à la partie suivante de l'activité, en veillant à expliquer pourquoi le "segment de clientèle" est important.

2. Présentez la "carte de l'empathie" - vous trouverez l'image bien connue dans les documents de cette activité (15 min).

1. Montrer la vidéo "Qui est le client" https://www.youtube.com/watch?v=Y4ZE5P7w_GQ (3 min)
2. Expliquez que chaque groupe doit travailler sur la carte d'empathie et se mettre dans la tête de son client potentiel pour pouvoir le décrire.

Voici, à titre d'exemple, quelques questions d'orientation :

- Qui est votre client ?
- Pourquoi achèterait-il votre produit/service ?
- L'âge
- Où vivent-ils ?
- Milieu social/économique
- Données démographiques.
- Besoins, goûts, dégoûts, centres d'intérêt.
- Travaillent-ils ?
- Que font-ils ?
- Étudient-ils ? Quelles sont leurs études ? Où ?
- Quels sont les besoins fondamentaux de votre client que vous contribuez à satisfaire ?
- Combien de clients pourriez-vous interroger ?



3. Chaque groupe doit trouver une bonne corrélation entre la proposition de valeur et le client. Ils peuvent réviser leur hypothèse en ajoutant un nouveau message.
4. Ils disposent de 20 minutes pour accomplir la tâche.
5. Chaque groupe peut décider d'élaborer une carte d'empathie pour chaque archétype de client dans le temps imparti.
6. Laissez un espace aux groupes pour présenter leur carte d'empathie et la corrélation entre la proposition de valeur et le client.



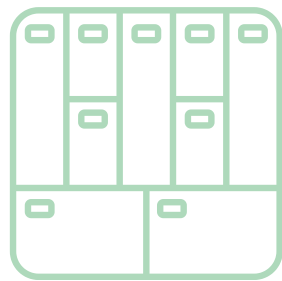
Conseils pour les animateurs

- Le canevas du modèle d'entreprise doit être correctement préparé. Il faut prendre le temps de comprendre chaque segment et la relation entre les segments.



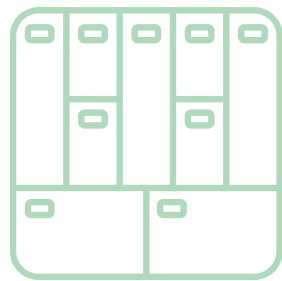
Débriefing et réflexion

- A-t-il été facile de créer la proposition de valeur ? Et sa corrélation avec le client ?
- Qu'est-ce qui a été le plus intéressant ?
- Quelles ont été les étapes les plus difficiles à élaborer ? Quelles ont été les difficultés rencontrées ?
- Y a-t-il quelque chose que vous avez appris ou expérimenté qui vous a surpris ? Pouvez-vous expliquer quoi et de quelle manière ?
- Seriez-vous plus enclin à créer une entreprise ? Pourquoi ?



Variations

- En fonction de la taille du groupe, du temps disponible et de l'importance accordée au sujet, l'animateur peut décider de scinder l'activité et d'approfondir les concepts.
- Il peut également décider d'ajouter d'autres activités et de couvrir l'ensemble des 9 éléments constitutifs.



Le livre électronique Didactic Mine of Youth Work est un outil précieux pour les animateurs de jeunesse, les éducateurs et toute personne désireuse d'inculquer des valeurs entrepreneuriales et la responsabilité sociale aux jeunes.

Les activités proposées sont un mélange de méthodologies tirées du travail de jeunesse et sont ancrées dans l'éducation non formelle.

Le livre électronique Didactic Mine of Youth Work est conçu pour être facile à utiliser et convient également aux formateurs débutants. L'objectif global est de développer des parcours innovants qui permettent aux jeunes d'acquérir des compétences, favorisant ainsi leur développement personnel et professionnel.

En suivant les étapes décrites dans ce chapitre, vous pouvez maximiser l'impact de cette ressource et jouer un rôle important dans la formation des futurs entrepreneurs sociaux de demain.

Remember, the goal is to empower young individuals with the skills and knowledge to create a more equitable and sustainable world. The Didactic Mine of Youth Work E-Book is your partner in achieving this noble objective.

Auteurs

Alise Jakovele, Milislav Milinkovic, Angelica Perra, Dijana Puskar.

Collaborateurs

Maria Dalakoura, Sara Settembrini, Enes Övünç, Oihane López.

Réalisation vidéo

Valentina Sarogni

Graphisme

Gülnihal Öztürk.

Publié en 2024