



JOUR 4 Mon plan d'action

Écoles publiques

INTRODUCTION, VUE D'ENSEMBLE ET OBJECTIF (QUOI ET POURQUOI)

Les grandes tendances sociales, notamment le contexte économique, le vieillissement de la population, la protection de l'environnement, les niveaux de compétence de plus en plus élevés requis pour les nouveaux emplois et la pénurie de main-d'œuvre qualifiée pour doter ces postes, caractérisent le marché du travail actuel et futur. Compte tenu de toutes ces nouvelles réalités, les écoles ne peuvent plus être les seules responsables de la formation des jeunes. Il faut toute une communauté pour élever et éduquer un enfant. Les écoles et les communautés sont des endroits, d'une part, où les jeunes participent à leur développement professionnel et personnel et, d'autre part, où ils acquièrent les compétences dont ils ont besoin pour établir et concrétiser leurs plans personnels et professionnels, tout en aiguisant leur esprit d'entreprise. Plus précisément, les plans personnels et professionnels comportent quatre éléments principaux liés entre eux qui sont définis à l'aide des quatre questions suivantes : « Qui suis-je? », « Quelles sont mes possibilités? », « Quelles sont mes prochaines étapes et pourquoi? » et « Quel est mon plan d'action? ».

Dès l'enfance, l'esprit d'entreprise se développe grâce aux expériences vécues, notamment dans le cadre de projets d'entrepreneuriat. En effet, dans le cadre de projets éducatifs porteurs de sens et authentiques, les jeunes suscitent des idées en jouant le rôle d'initiateur, de réalisateur et de gestionnaire. Par conséquent, en plus de favoriser le développement de l'esprit d'entreprise, de telles expériences aident les jeunes à créer leur propre identité ainsi qu'à élaborer et à établir leurs plans professionnels et personnels. En leur offrant de multiples occasions d'explorer le monde du travail, d'innover et de participer à la vie communautaire, ces expériences permettent aux jeunes de découvrir leurs passions et leurs champs d'intérêt ainsi que d'améliorer leur confiance en eux, leur persévérance et leur sentiment d'appartenance. La culture entrepreneuriale d'un milieu — la force mobilisatrice du partenariat école-famille-communauté — aide tous les jeunes à développer leur esprit d'entreprise.

(Ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance du Nouveau-Brunswick — Écoles communautaires entrepreneuriales)



JOUR 4 Mon plan d'action

Écoles publiques

ANIMATION/SUGGESTIONS (COMMENT)

Plan pour un projet d'entrepreneuriat en classe

1. Nom du projet
2. Personnel de l'école participant au projet — directeur, coordonnateur communautaire, enseignants, conseiller en orientation
3. Partenaires dans la communauté
4. Type de projet d'entrepreneuriat — produit, service, événement
5. Buts du projet — enjeux présents dans l'école ou dans la communauté que le projet permettra d'aborder
6. Description du projet — Qui? Quoi? Quand? Où? Coût?
Échéancier, matériel, budget
7. Liens avec les résultats du programme d'apprentissage
8. Tâches pour les élèves
 - Comment joueront-ils le rôle d'initiateur? Comment les élèves arriveront-ils à susciter des idées, des activités et d'autres démarches tout au long du projet?
 - Comment joueront-ils le rôle de directeur? Quelles seront les tâches des diverses équipes de travail?
 - Comment certains élèves joueront-ils le rôle de gestionnaire? Quels seront les divers postes de responsabilités occupés par certains élèves?
9. Qualités entrepreneuriales ciblées
Confiance en soi, sens des responsabilités, sens de l'organisation, solidarité, esprit d'équipe, ingéniosité et créativité, respect des autres, esprit d'initiative, leadership entrepreneurial, conscience entrepreneuriale, apprentissage autonome, humanisation, etc.
10. Compétences acquises grâce aux TIC
Exploration du Web, présentation, publication, distribution, communication, collaboration, création de montages multimédia, traitement, analyse ainsi que création, organisation et gestion de la charge de travail, etc.
11. Liens avec le développement personnel et professionnel tout au long du projet
Activités liées aux questions suivantes : *Qui suis-je? Quelles sont mes possibilités? Quelles sont mes prochaines étapes et pourquoi? Quel est mon plan d'action?*
12. Dépenses associées au projet
13. Évaluation de l'apprentissage
14. Marketing éducatif — Promotion envisagée pour le projet
Médias sociaux, Web, vidéos, radio, télévision, événements publics, brochures, conférence de presse, etc.



JOUR 4 Mon plan d'action

Écoles publiques

RESSOURCES (COMMENT)

LES TROIS RÔLES DE L'ÉLÈVE

En jouant ces rôles, les élèves deviennent plus conscients de leur façon d'agir par rapport à eux-mêmes, aux autres et à l'environnement.

INITIATEUR	RÉALISATEUR	GESTIONNAIRE
<p>Capacité d'IMAGINER et de voir de nouvelles connexions pour répondre à un BESOIN et passer à l'ACTION.</p>	<p>Capacité d'EFFECTUER de façon EFFICACE et EFFICIENTE les tâches à faire pour le succès du projet.</p>	<p>Capacité de PLANIFIER, d'ORGANISER, de COORDONNER, de SUPERVISER, de prendre des DÉCISIONS et de gérer les conflits en vue du succès du projet.</p>
<p>L'élève peut jouer ce rôle au niveau de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'observation : en y apportant sa perspective unique; • Nouvelles connexions : que l'élève établit entre des situations; • La validation d'un besoin : en faisant un sondage ou une petite étude de marché; • Solutions : qu'il peut proposer pour répondre au besoin identifié; • Conséquences : des solutions pour les gens et l'environnement; • La prévisualisation des défis : à relever en cours de route; • La démarche à suivre : pour mettre en œuvre la solution; • L'évaluation : des résultats et de la démarche selon des critères explicites. 	<p>Les tâches sont effectuées soit par une personne à qui on a confié des responsabilités soit par un groupe dans le cadre d'équipes ou de comités qui assument une partie du travail à faire, selon les intérêts de chacun.</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « <i>comité directeur</i> » • « <i>production</i> » • « <i>opérations</i> » • « <i>contrôle de la qualité</i> » • « <i>marketing</i> » • « <i>architecte</i> » • « <i>acheteur</i> » • « <i>finances</i> » • « <i>décoration</i> » • « <i>emballage et étiquetage</i> » • « <i>conciergerie</i> » • « <i>recherche et développement</i> » • etc. 	<p>Planification : Capacité de concevoir un ensemble d'opérations et de prévoir les ressources nécessaires pour la réalisation d'un produit, d'un service ou d'un événement en réponse à un besoin spécifique.</p> <p>Organisation : Capacité de mettre en œuvre un plan d'action de façon détaillée et de répondre adéquatement aux situations imprévues.</p> <p>Coordination : Capacité d'assurer l'agencement cohérent et harmonieux des différentes opérations à réaliser pour parvenir au résultat final.</p> <p>Supervision : Capacité de vérifier le travail effectué par d'autres à partir de certains critères.</p> <p>Prise de décisions : Capacité de porter un jugement sur ce qui doit être fait.</p> <p>Gestion de conflits : Capacité de résoudre de façon satisfaisante des désaccords entre des personnes.</p>



JOUR 4 Mon plan d'action

Écoles publiques

RÔLE DE L'ENSEIGNANT

L'enseignant **soutient** le **projet** pédagogique entrepreneurial ou la microentreprise pédagogique. Toutefois, l'enseignant n'a pas un rôle de dirigeant, mais **plutôt d'ACCOMPAGNATEUR** ou de **GUIDE**.

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

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

Culture entrepreneuriale

<http://www.pacnb.org/index.php/fr/>



JOUR 4 Mon plan d'action

Écoles publiques

RÉFLEXION

Questions pour les élèves

- Qu'ai-je le plus aimé?
- Qu'ai-je le moins aimé?
- Qu'ai-je appris grâce à ce projet?
- Qu'ai-je appris à propos de moi-même grâce à ce projet?
- Ai-je bien joué mon rôle dans l'équipe?
- Quelle est ma plus grande source de fierté?
- Comment ai-je fait preuve de persévérance?
- Quel était mon défi dans ce projet?
- Que pourrais-je faire pour m'améliorer?
- Quelles responsabilités ai-je assumées?
- Quelle contribution ai-je apportée au groupe?
- Quelles initiatives ai-je prises?