

Idea Challenge B1

Je sais développer une idée
Core Entrepreneurial Education



Entrepreneurial Design – modèle économique durable

De l'idée au produit fini et à la commercialisation : voilà tout un processus. C'est ce que les élèves apprennent lorsqu'ils développent leur propre idée.



Matériel pour les enseignants

Les documents décrivent les différentes étapes du déroulement du challenge de manière détaillée afin de permettre une mise en œuvre immédiate dans la salle de classe. Le matériel pour les enseignants est utilisé en parallèle du matériel pour les élèves (= fiches de travail).

Le signe « ➤ » désigne des exercices facultatifs destinés à approfondir les connaissances. Les fiches de travail correspondantes se trouvent dans le document « Matériel complémentaire pour les élèves ». Tous les documents sont disponibles sur le site web www.youthstart.eu.

Programme Youth Start Entrepreneurial Challenges

basé sur le modèle TRIO pour l'entrepreneuriat – www.youthstart.eu

Core Entrepreneurial Education				Entrepreneurial Culture						Entrepreneurial Civic Education	
	Idea Challenge		Hero Challenge		Empathy Challenge		Storytelling Challenge		Buddy Challenge		My Community Challenge
	My Personal Challenge		Lemonade Stand Challenge		Perspectives Challenge		Trash Value Challenge		Open Door Challenge		Volunteer Challenge
	Real Market Challenge		Start Your Project Challenge		Extreme Challenge		Be A Yes Challenge		Expert Challenge		Debate Challenge

Le modèle TRIO est une approche d'apprentissage globale qui couvre trois domaines :

« **Core Entrepreneurial Education** » fait référence à la qualification de base de la pensée et de l'action entrepreneuriale : la capacité de développer des idées propres et de les mettre en œuvre de manière flexible et innovante.

« **Entrepreneurial Culture** » promeut une culture d'ouverture à l'innovation, d'empathie, de travail d'équipe et de créativité, d'orientation vers les objectifs et d'initiative propre, mais aussi de prise de risques et de conscience du risque.

« **Entrepreneurial Civic Education** » désigne le renforcement de la compétence sociale en tant que citoyen(ne), la responsabilité envers soi-même, les autres et l'environnement.

Chaque challenge fait partie de l'une des **18 familles de challenges** associées à l'un des niveaux du modèle TRIO. Une famille de challenges peut comprendre plusieurs challenges à différents niveaux d'apprentissage. Les désignations utilisées dans le matériel pédagogique peuvent être classées comme suit : niveau primaire (A1), niveau secondaire I (A2), différents niveaux (B1, B2 et C1) au sein de niveau secondaire II. Le niveau suivant respectif se base à chaque fois sur le niveau précédent.



Fiche méthodologique

Thème	Entrepreneurial Design – modèle économique durable
Niveau	B1
Famille de challenges	<p>Idea Challenge – de l'idée au modèle économique durable</p> <p>Avoir une bonne idée n'est pas si facile. Il est encore plus difficile de la reconnaître et d'avoir du succès. Les élèves du niveau primaire comprennent à travers un produit (p.ex. un biscuit) que plusieurs étapes sont nécessaires pour créer un objet qui « a de la valeur ». Au niveau secondaire inférieur, les élèves fabriquent des prototypes (p.ex. des fauteuils) et trouvent grâce au feedback des solutions nouvelles. Les jeunes du niveau secondaire supérieur vont analyser tout le processus : de l'idée au modèle économique durable.</p>
Durée	4 unités minimum
De quoi s'agit-il ? – L'idée maîtresse	Développer une idée originale et élaborer un modèle économique durable pour ce faire est un défi important. Il est crucial de disposer d'outils de développement créatifs et d'imaginer des solutions pour la mise en œuvre.
Compétences entrepreneuriales selon le cadre de référence	<p>Je suis capable d'assumer la responsabilité de la tâche qui m'est confiée.</p> <p>Pour la mise en œuvre, je peux faire face à la concurrence.</p> <p>Je peux développer des idées.</p> <p>Je suis capable d'identifier les opportunités et de les exploiter.</p> <p>Je peux créer un premier concept.</p> <p>Je veux, par mes idées, contribuer à une action écologique, durable et socialement responsable sur le plan économique et sociétal et je suis capable d'identifier les problèmes éthiques.</p> <p>Je suis capable d'analyser si mon idée dégagera des bénéfices.</p>
Compétences de langues	<p>Je peux exprimer mon idée oralement et à l'écrit par un texte structuré - situation de départ - solution envisagée - conclusion).</p> <p>Je peux, à l'aide d'exemples, expliquer pourquoi mon idée a des chances de séduire le marché et la société.</p>
Vocabulaire (sur les affiches)	Idee, créativité, modèle commercial, mini canevas, concept, intérêt, mise en œuvre, bénéfices, durabilité



Contrôle des compétences	<p>Formulation par écrit d'une idée originale (travail individuel)</p> <p>Le concept entrepreneurial en tant que "modèle commercial durable" d'une idée originale (par écrit, en petit groupe)</p> <p>Autoréflexion</p>
Conditions préalables	<p>Les élèves doivent avoir connaissance d'exemples de bonnes idées qui ont été mises en œuvre. De plus, il est conseillé d'avoir réalisé un défi de la famille « Hero Challenge ».</p>
Corps & âme	<p>Le lien www.youthstart.eu vous dirigera vers des exercices de motivation et de concentration (avec vidéos). Certaines pratiques présentées permettent aux élèves de développer leur façon de prendre conscience d'eux-mêmes. Vous pourrez en choisir un ou plusieurs, suivant besoin.</p>
Préparation	<p>Le document de travail « L'économie a besoin d'idées neuves » est à copier pour les élèves</p> <p>Pour le développement des idées et l'élaboration du modèle commercial individuel, utiliser du papier tableau. Les élèves travailleront en petits groupes ; prévoir une à deux feuilles de papier tableau par groupe.</p> <p>Pour la réalisation du trading Game (Annexes 1, 1a und 1b) il faut prévoir un projecteur.</p>
Déroulement	<p>Etape 1 Trading Game (Annexes 1, 1a und 1b)</p> <p>L'exercice (voir les instructions en Annexe) est une introduction aux "Secrets d'une gestion réussie" et propose une introduction à la thématique.</p> <p>Etape 2 Présentation des idées d'entreprise</p> <p>Chacun réfléchit à une idée d'entreprise, la note sur un post-it et la présente ensuite brièvement. L'exercice permet d'appréhender le type d'idées imaginées par les élèves. On peut également s'inspirer des inventions japonaises les plus insolites. Les élèves choisissent une des inventions et expliquent en quoi elle leur plaît (taper sur Google : <i>inventions japonaises insolites</i>).</p> <p>Etape 3 La créativité au service de nouvelles idées (d'entreprise)</p> <p>La recherche d'idées s'appuie sur des techniques créatives et structurées. Les élèves vont apprendre comment trouver des idées à partir d'éléments intérieurs et extérieurs (voir le document de travail « L'économie a besoin d'idées neuves »)</p> <p>Etape 4 Description de l'idée d'entreprise</p> <p>Décrire par écrit l'idée originale (1 feuille A4 au maximum, soit environ 3000 caractères).</p>



<p>Etape 5</p>	<p>Autoréflexion finale (Fiche de travail 1) Travail individuel : chaque élève fait son autocritique.</p> <p>Lire lentement les affirmations. Accordez aux élèves le temps de réfléchir et de se juger en entourant les smileys correspondants. Il sera peut-être nécessaire d'expliquer les différents points à l'aide d'exemples. (<i>Je suis capable d'effectuer des tâches simples</i> - Pouvez-vous me donner un exemple de tâches que vous avez effectuées ? Dès que c'est fait, vous pouvez soit ramasser les copies, soit utiliser les conclusions pour poursuivre la discussion avec la classe).</p> <p>Etape 6</p> <p>➡ Autoévaluation - réflexion (Fiche de travail 2)</p> <p>Travaux individuels, à deux ou classe complète : lisez les questions avec la classe et donnez aux élèves le temps de répondre. Appuyez-vous sur cette fiche de travail pour la discussion de fin de cours ! C'est un bon support pour montrer aux parents ce que leur enfant a appris.</p>
<p>Contexte inhérent au programme de challenges</p>	<p>Ce challenge constitue la suite des « Idea Challenges » des niveaux inférieurs. Il est recommandé d'avoir fait le « Hero Challenge » avant ce défi. Nous conseillons de poursuivre avec des défis des famille « Debate », « Empathy », « Story Telling », « Real Market », « Start Your Project », « Open Door » et « Expert ».</p>
<p>Liens</p>	<p>Projet Youth Start Entrepreneurial Challenges : www.youthstartproject.eu</p> <p>Autres matériels pédagogiques (films compris) : www.youthstart.eu</p> <p>Inventions japonaises insolites : https://www.youtube.com/watch?v=txMyji4N_CQ</p> <p>D'où viennent les bonnes idées : https://www.youtube.com/watch?v=NugRZGDbPFU</p> <p>Sir Ken Robinson: Creativity (TedX Talk) https://www.youtube.com/watch?v=YYacgRldEDA</p>
<p>Sources</p>	<p>Lindner, J./Fröhlich, G.: <i>Wirtschaft gestalten</i>, Vienne 2015</p> <p>Steve Mariotti</p>
<p>Conditions d'utilisation</p>	<p>L'ensemble du matériel pour les enseignants et les élèves développé dans le cadre du « Youth Start Entrepreneurial Challenge » est sous licence Creative Commons. Vous pouvez reproduire et redistribuer les documents dans tous les formats ou sur tous les supports à condition de respecter la bonne dénomination. Il est interdit d'utiliser le matériel à des fins commerciales. Vous pouvez éditer les documents, mais les distribuer uniquement sous la même licence que l'original. Les détails exacts concernant l'octroi de licences sont disponibles sous http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de</p>



	Que ce soit pour la mise en réseau avec les partenaires nationaux et leurs offres ou pour soutenir la mise en œuvre, l'équipe de Youth Start se réjouit d'ores et déjà de vous compter parmi ses contacts. Adresse e-mail : office@ifte.at
Autor/innen Herausgeber/innen	Johannes Lindner (auteur & éditeur), Inge Koch-Polagnoli (auteure), Chadwick V.R. Williams (auteur Contrôle des compétences, autoréflexion) Gerald Fröhlich (éditeur)
Graphische Gestaltung	Valentin Mayerhofer (mise en page), Peter Stromberger (pictogrammes), Gerald Fröhlich (graphiques)
Übersetzung Redaktion	Chadwick V.R. Williams (traduction), Martina Jeric-Ruzvovits (traduction), Beate Tötterström (rédaction), Heidi Huber (rédaction), Werner Holzheu (rédaction), Valentin Vertneg (rédaction), Maureen Maher-Wizel (rédaction)



Annexe 1 : Trading Game

Quel est l'objectif ?	<p>Cet exercice de réflexion sur l'entreprise doit permettre aux élèves de mieux comprendre les points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les ressources sont inégalement réparties (en particulier quand on crée une entreprise), de sorte que chacun ne peut pas participer de la même façon aux échanges. • Cependant, ceux qui ont moins de ressources peuvent quand même participer, afin de créer une situation de gagnant-gagnant et un sentiment de satisfaction. • Certaines entreprises voient leurs possibilités restreintes en raison de leur localisation et/ou de leur secteur d'activités. • Il est indispensable de réfléchir à des scénarios réalistes du quotidien afin de trouver des solutions qui permettent de mettre en pratique la théorie.
Comment ? Préparation	<p>Préparer pour chaque élève un sac en papier avec des petits objets dedans. Sur chaque sac, inscrivez la lettre A, B ou C, ou le mot NON. La fréquence d'attribution doit être différente pour chaque désignation. Chaque sac comprendra 3 objets de type différent. La valeur du contenu de chaque sac devra, elle aussi, être différente. Ces différences de valeurs visent à montrer que les ressources qui permettent de créer une entreprise sont plus ou moins importantes. Choisir comme objet des chocolats, des gommes, des éponges, des crayons, mais aussi des objets démontables (on pourra, par exemple, séparer un jeu en 3 morceaux, dont un sera déposé dans chaque sac. Il sera intéressant de voir quelle valeur les élèves attribuent à chaque morceau lors de l'échange, tant que le jeu n'est pas entièrement reconstitué).</p> <p>La grille d'évaluation permet de mesurer la satisfaction des élèves pendant le jeu et constituera un élément important de la conclusion et de la discussion finale.</p> <p>Pour être sûr de bien comprendre, lire d'abord l'exemple d'évaluation de l'annexe 1a.</p> <p>Projeter la grille d'évaluation (annexe 1b) sur un écran et la remplir pendant que les élèves travaillent. Les résultats de cette évaluation seront utilisés lors de la discussion finale.</p> <p>Expliquer les règles aux élèves.</p> <p>a) Ils ne doivent pas troquer et b) Ils ne doivent pas voler.</p>



1er tour	<p>Chaque élève reçoit un sac dont il doit regarder le contenu sans le montrer aux autres. Pour faire la démonstration à la classe, vous allez lui présenter le contenu de votre sac. À chaque objet tiré, vous montrez votre degré de satisfaction et expliquez pourquoi cet objet a ou n'a pas de valeur. Par exemple, si vous tirez un crayon, vous êtes très content, parce que les élèves ont toujours besoin de nouveaux crayons. Ils ont donc une grande valeur. Ou bien vous tirez un paquet d'oursons en gélatine et faites la grimace, parce que vous ne mangez jamais de friandises - faible valeur.</p> <p>Instructions pour la grille d'évaluation (annexe 1b) : demandez aux élèves de la classe de regarder le contenu de leur sac, mais de le garder pour eux. Commencez l'exercice par la phrase : "<i>Premier jour de négociation, le marché est ouvert.</i>" Laissez les élèves évaluer la valeur de ce qu'ils possèdent alors. Rappelez-leur que les objets symbolisent les ressources dont ils disposent en tant que créateur d'entreprise.</p>
2ème tour	<p>Commencez l'exercice par la phrase : "<i>Deuxième jour de négociation, le marché est ouvert.</i>" Demandez aux élèves de sortir les objets de leur sac et de les poser sur la table devant eux. Ensuite, ils doivent se déplacer pour voir ce dont disposent leurs camarades. Chacun retourne après à sa place et attend l'instruction suivante.</p> <p>Instructions pour la grille d'évaluation (annexe 1b) : demandez aux élèves d'évaluer leur niveau de satisfaction face à ce dont ils disposent. Notez les résultats dans la grille.</p>
3ème tour	<p>Commencez l'exercice par la phrase : "<i>Troisième jour de négociation, le marché est ouvert.</i>" Les élèves dont le sac est marqué d'un A ne peuvent négocier qu'avec ceux qui ont aussi un A sur leur sac. Ils doivent s'échanger les objets et négocier. La même règle s'applique aux élèves qui ont des sacs B et C. Ceux dont le sac portent l'inscription <i>NON</i> ne peuvent pas négocier et se contentent de regarder. (<i>Les élèves ne doivent pas savoir que le NON symbolise l'embargo – ils le découvriront plus tard.</i>). Enfin, demandez aux élèves d'arrêter le négoce et de revenir à leur place.</p> <p>Instructions pour la grille d'évaluation (annexe 1b) : demandez aux élèves d'évaluer leur niveau de satisfaction face à ce dont ils disposent. Notez les résultats dans la grille.</p>



4ème tour	<p>Commencez l'exercice par la phrase : "<i>Quatrième jour de négociation, le marché est ouvert.</i>" Tous les élèves doivent négocier entre eux. Enfin, demandez aux élèves d'arrêter le négoce et de revenir à leur place.</p> <p>Instructions pour la grille d'évaluation (annexe 1b) : demandez aux élèves d'évaluer leur niveau de satisfaction face à ce dont ils disposent. Notez les résultats dans la grille.</p>
Évaluation	<p>Les élèves observent leur niveau de satisfaction à chaque tour et son évolution au cours de l'exercice. Analysez les raisons possibles de cette évolution. Inscrire toutes les réponses au tableau et les commenter. Demandez à quelques élèves comment ils sont tombés d'accord. Vous pouvez aussi demander à quelques-uns d'entre eux d'expliquer leur stratégie de négociation. Ont-ils eu l'impression que chaque négociation était équitable ? Pour quelles raisons l'était-elle ou ne l'était-elle pas ? Ont-ils toujours pu parvenir à une situation gagnant-gagnant ? Expliquez aux élèves ce qui s'est passé au 3ème exercice, et pourquoi les élèves avec un <i>NON</i> ne pouvaient pas négocier. Expliquez-leur que ce cas de figure symbolisait un embargo, et que tous les pays n'ont pas les mêmes droits de négocier tous les types de marchandises. Est-ce juste ou pas ? Laissez les élèves y réfléchir et en discuter. Connaissent-ils des exemples d'embargo ? Comment ont-ils vécu cette répartition inégale des ressources ? Indiquez le nombre total de points obtenus à chaque tour. Reprenez chaque tour avec les élèves et discutez des raisons de la baisse ou de la hausse du niveau de satisfaction. Demandez-leur d'identifier les éléments qui ont contribué respectivement à l'augmentation et à la diminution du niveau de satisfaction. Demandez également pourquoi certains objets avaient davantage de valeur que d'autres. Quels sont les critères qui déterminent la valeur d'un objet ? La grille d'évaluation doit servir de support à un débat constructif en introduction au thème de la création d'entreprise.</p>



Annexe 1a : Exemple d'évaluation Trading Game

Voici un extrait qui va vous permettre de comprendre comment est construite la grille d'évaluation.

- Après chaque tour, demandez aux élèves quel est leur niveau de satisfaction. Ils répondront en levant la main. Comptez le nombre de mains levées et inscrivez-le dans la case "Nbre d'élèves".
- Répétez l'opération pour les niveaux de satisfaction 5 à 1.
- Multipliez alors le nombre d'élèves par le niveau. Exemple pour le niveau 5 : 2 élèves x 5 (niveau) = 10

Niveau de satisfaction	1er tour		2ème tour		3ème tour					4ème tour	
	Autoévaluation (sans négociation)		Autoévaluation (après comparaison avec les ressources des autres, et avant de négocier)		Autoévaluation A, B et C uniquement		Autoévaluation NON uniquement		Total (1er tour) + (2ème tour)	Autoévaluation (tout le monde peut négocier avec tout le monde)	
	Nbre d'élèves	total	Nbre d'élèves	total	Nbre d'élèves	total	Nbre d'élèves	total	total	Nbre d'élèves	total
5 😊😊😊😊😊	2	10									
4 😊😊😊😊	4	16									
3 😊😊😊	10	30									
2 😊😊	5	10									
1 😊	3	3									
total		69									

Légende : 5 = Extrêmement satisfait 4 = Très satisfait 3 = Satisfait 2 = Moyennement satisfait 1 = Pas du tout satisfait



Annexe 1b : Grille d'évaluation de groupe pour le débat sur le Trading Game

Niveau de satisfaction	1er tour		2ème tour		3ème tour				4ème tour		
	Autoévaluation (sans négociation)		Autoévaluation (après comparaison avec les ressources des autres, et avant de négocier)		Autoévaluation A, B et C uniquement		Autoévaluation NON uniquement		Total (1er tour) + (2ème tour)	Autoévaluation (tout le monde peut négocier avec tout le monde)	
	Nbre d'élèves	total	Nbre d'élèves	total	Nbre d'élèves	total	Nbre d'élèves	total	total	Nbre d'élèves	total
5 😊😊😊😊😊											
4 😊😊😊😊											
3 😊😊😊											
2 😊😊											
1 😊											
Total											

Légende : 5 = Extrêmement satisfait 4 = Très satisfait 3 = Satisfait 2 = Moyennement satisfait 1 = Pas du tout satisfait