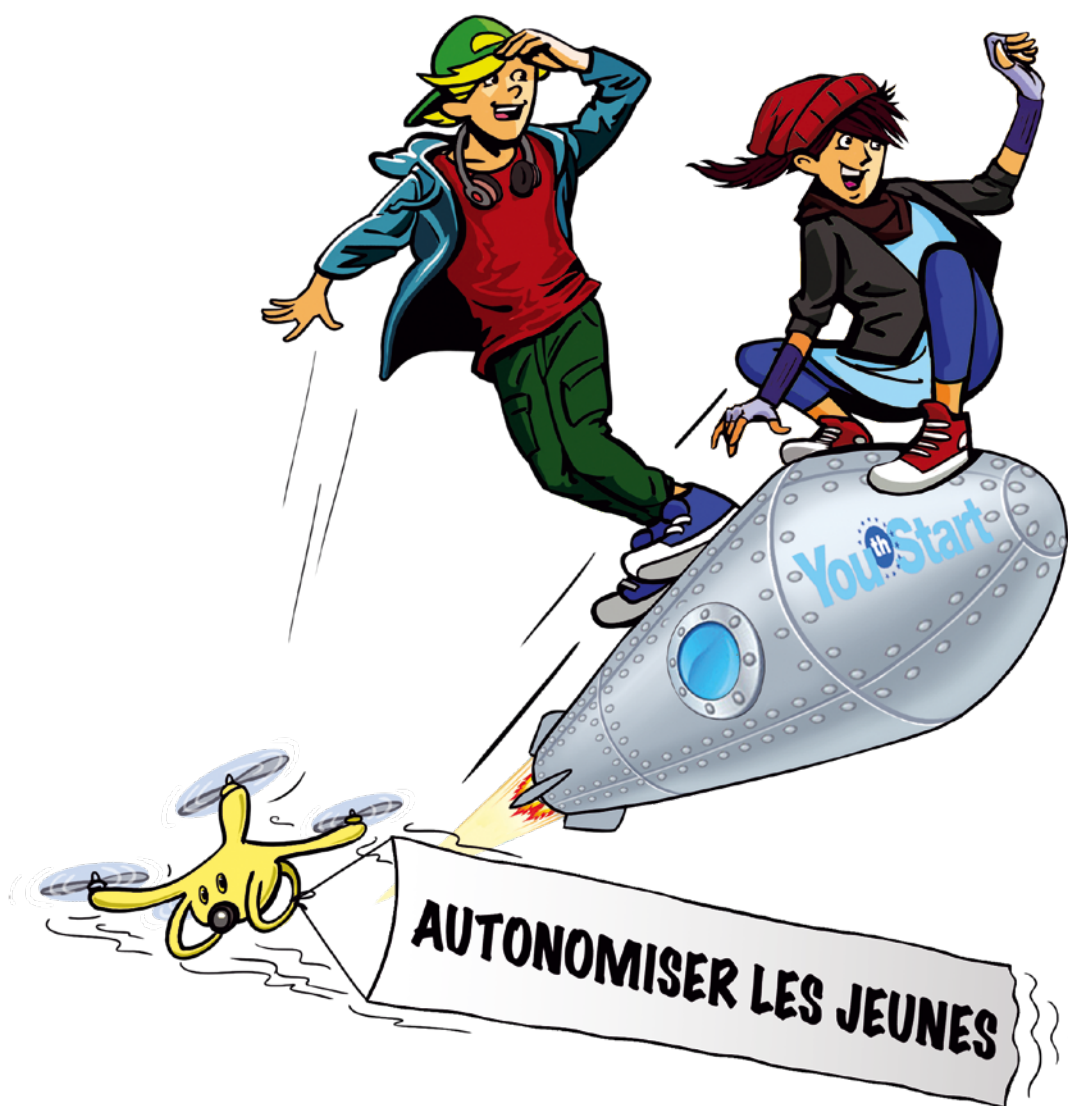




A2 Start Your Project Challenge

Comment démarrer un projet ?

Support pour les enseignant·e·s



Le présent support didactique est paru dans le volume 4 de la série **Autonomiser les jeunes, Support pour les enseignant-e-s**, qui comporte des informations contextuelles et des modèles de copies pour les 4 challenges suivants :

- Perspectives Challenge A2 : Du rêve au métier (de tes rêves)
- Start Your Project Challenge A2 : Comment démarrer un projet ?
- My Community Challenge A2 : Les 17 Objectifs de développement durable et ta contribution
- Volunteer Challenge A2 : Les bonnes actions font du bien

Volumes 1–4 de **Autonomiser les jeunes** (avec à chaque fois un cahier d'exercices destiné aux élèves et un manuel pour les enseignant-e-s) à commander ou disponibles en version numérique à télécharger gratuitement sur : **www.jugendstaerken.at**

Les élèves autrichiens reçoivent l'édition imprimée des 4 volumes de **Jugend stärken** gratuitement grâce à un financement octroyé par la Chambre du travail de Vienne.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung



ENTREPRENEURIAL
CIVIC EDUCATION

 <p>EMPATHY CHALLENGE</p> <p>Je suis à l'écoute de moi-même et sais me mettre à la place des autres</p>	 <p>STORYTELLING CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de rendre des sujets sous forme d'histoires.</p>	 <p>BUDDY CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'aider une autre personne à réaliser ses objectifs.</p>	 <p>MY COMMUNITY CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'assumer des tâches pour la communauté au sein de laquelle je vis.</p>
 <p>PERSPECTIVES CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me considérer comme faisant partie intégrante de mon environnement et d'y trouver ma place.</p>	 <p>TRASH VALUE CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'utiliser les ressources de façon consciencieuse et de créer quelque chose de valeur à partir de déchets.</p>	 <p>OPEN DOOR CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'établir un réseau social.</p>	 <p>DEBATE CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de trouver des arguments pour étayer mon opinion et de les faire valoir lors d'une discussion.</p>
 <p>EXTREME CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me fixer un objectif ambitieux et de le poursuivre de façon systématique.</p>	 <p>BE A YES CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me dire « oui » à moi-même, ainsi qu'au monde qui m'entoure.</p>	 <p>EXPERT CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'utiliser des techniques d'apprentissage et de communication.</p>	 <p>VOLUNTEER CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de m'impliquer dans du bénévolat.</p>

CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION – promotion de compétences entrepreneuriales au sens strict : développer ses propres idées innovantes et les mettre en œuvre de manière créative et structurée.

ENTREPRENEURIAL CULTURE – développement personnel : avoir le sens de l’initiative, croire en soi, montrer de l’empathie, faire preuve d’esprit d’équipe, s’encourager soi-même et encourager les autres.

ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION – renforcement des compétences sociales en tant que citoyen.ne : assumer ses responsabilités envers soi-même, les autres et l’environnement.

Vous pouvez consulter l'intégralité du programme pédagogique sur www.jugendstaerken.at en allemand. Le site www.youthstart.eu comporte des traductions en anglais, en français et dans d'autres langues, la rubrique « Corps & Esprit » incluant de courtes vidéos avec des exercices physiques propres à favoriser l'activation et la concentration et le programme *Pleine conscience Youth Start*.



Jugend stärken... /Autonomiser les jeunes.....

est le titre, l'objectif et l'objet d'un programme pédagogique exhaustif axé sur la pratique, élaboré pour le **niveau secondaire I**. Il s'articule autour de défis d'ampleurs diverses (**les « challenges »**). Nous entendons par là des impulsions d'apprentissage dans trois domaines clés liés à l'autonomisation des enfants et des jeunes :

- **la pensée et l'action entrepreneuriales ;**
- **le développement personnel ;**
- **l'engagement social.**

Pour une meilleure différenciation, les domaines correspondent à différentes couleurs. Le programme est présenté dans son intégralité à la page précédente.



YouthStart
ENTREPRENEURIAL
CHALLENGES
www.youthstart.eu

Jugend stärken fait partie intégrante du programme des « **Youth Start Entrepreneurial Challenges** », qui vise à promouvoir le sens de l'initiative et l'esprit entrepreneurial chez les jeunes. Il a été développé en Autriche pour les enfants et les adolescent-e-s de l'école fondamentale jusqu'au cycle supérieur du lycée et est traduit en six langues.

Par le biais du jeu de simulation intitulé « La salade de fruits », le défi **Start Your Project Challenge A2** fournit aux jeunes des réponses à la question suivante : **comment démarrer un projet ?** Ils/elles découvrent les tâches à accomplir, apprennent à se les répartir en équipe, se penchent sur les coûts à prendre en compte et étudient comment présenter son projet efficacement.

Le programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges » soutient les jeunes dans le déploiement de leur potentiel.

Ces effets ont été prouvés par une étude scientifique menée sur le terrain entre 2015 et 2018 en Autriche, en Slovaquie, au Portugal et au Luxembourg auprès d'environ 30 000 enfants et adolescent-e-s. Les résultats de la recherche montrent que l'utilisation de ce programme au niveau secondaire I renforce l'estime de soi des jeunes et leur confiance en leur propre efficacité, tout en favorisant le travail d'équipe, la créativité, ainsi que la pensée critique et en réseau. Les jeunes apprennent la communication empathique et l'interaction attentive avec eux/elles-mêmes et leurs pairs, et acquièrent des compétences économiques de base importantes pour leur future vie professionnelle.

Nous souhaitons de nombreux moments d'apprentissage inspirants à toutes les personnes qui relèveront le présent challenge !

Eva Jambor et Johannes Lindner, éditeur-riche-s

www.jugendstaerken.at | www.ifte.at | www.youthstart.eu



A2 Start Your Project Challenge

Comment démarrer un projet ?

Le jeu de simulation intitulé « La salade de fruits » offre une introduction ludique au thème de la gestion de projet. Étape par étape, dans le cadre du **Start Your Project Challenge A2**, les jeunes obtiennent des réponses à la question suivante : **comment démarrer un projet ?**

Quelles sont les tâches à accomplir ? Lesquelles peut-on associer ? Comment structurer un projet ? Comment répartir les tâches en fonction des forces des différents membres de l'équipe ? Quels coûts faut-il prendre en compte ? Comment présenter un projet ? En s'appuyant sur ces connaissances, les jeunes peuvent lancer un projet, seul-e ou en groupe.



Compétence clé du challenge :

Je suis capable de planifier un projet et de le mettre en œuvre au sein d'une équipe.

Vidéo explicative du challenge : <https://www.youtube.com/watch?v=20MuLIXiD14>

Pour jouer à ce jeu, il est possible de réserver gratuitement à Vienne et dans plusieurs autres *länder* autrichiens un atelier « Starte dein Projekt » intitulé « Project Playground ». Il est animé par de jeunes entrepreneur-euse-s et des formateur-ric-e-s possédant de l'expérience dans la gestion de projet.

Pour vous inscrire, veuillez consulter la page suivante : www.startedeinprojekt.at/workshops/. Si aucune date n'est annoncée dans votre région, merci de vous adresser à : office@ifte.at.



Sommaire :

Compétences	Page 5
L'objectif en 7 étapes :	
Étape 1 – Jouer à un jeu de simulation	Page 7
Étape 2 – Comprendre la mission.....	Page 10
Étape 3 – Répartir des lots de travaux	Page 10
Étape 4 – Tenir compte de tous les coûts	Page 14
Étape 5 – Présenter un projet	Page 15
Étape 6 – Planifier un projet de classe	Page 16
Étape 7 – Mener une réflexion.....	Page 16
Fiche méthodologique	Page 17
Modèles de copies :	
Argent fictif (= fusées) pour le jeu « La salade de fruits » ..	Page 18
Cible de feedback pour le jeu « La salade de fruits »	Page 19
Lots de travaux pour le jeu « La salade de fruits »	Page 20
Jalons du jeu « La salade de fruits »	Page 22



De quoi s'agit-il ? L'idée sous-jacente

Par le biais du jeu de simulation « La salade de fruits », qu'il est également possible de réserver gratuitement sous forme d'atelier, les adolescent·e·s obtiennent un aperçu de quelques outils importants en matière de gestion de projet. Dans le cadre des activités de suivi après le jeu, ils/elles apprennent à appliquer ces outils dans la réalisation de leurs propres projets.

Le challenge guide les adolescent·e·s dans leurs premiers projets de classe et en équipe. Il vise à les encourager à suivre leur propre voie, à se fixer des objectifs personnels porteurs de perspectives d'avenir et à réaliser ces objectifs pas à pas en menant à bien leur propre projet.

Compétences entrepreneuriales selon le cadre de référence

www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen

- Je suis capable de reconnaître mes progrès d'apprentissage et de les mettre à profit pour me fixer de nouveaux objectifs ambitieux.
- Je suis capable de me fixer des objectifs et de planifier des étapes pour les réaliser.
- Je suis capable d'organiser la répartition des tâches au sein de l'équipe.
- Je suis capable de prendre en charge la réalisation d'un objectif commun.
- Je suis capable d'assumer la responsabilité de mes tâches dans le cadre d'un travail d'équipe et de suivre les règles convenues.
- Je suis capable d'assurer une bonne cohésion d'équipe.
- Je suis capable de présenter mes propres idées et récits à l'oral ou par écrit.

Vérification des compétences

Le cahier des élèves sert également d'outil de vérification de leurs compétences dans le cadre de leur propre processus d'apprentissage en matière de planification de projet.

Comme dans chaque challenge, lors de la dernière étape (dédiée à la réflexion), les élèves sont invité·e·s à autoévaluer les compétences acquises et à réfléchir à leur propre travail par le biais de questionnaires. À la fin, ils/elles formulent un objectif de projet individuel.



Préparation des différentes étapes de travail :

Tou·te·s les élèves reçoivent le cahier comportant les exercices relatifs aux différentes étapes de travail.

Les titres des exercices sont marqués d'un « E ».



Étape 1 – Jouer à un jeu de simulation

Par le biais du jeu de simulation « La salade de fruits », sur la base d'un mini-projet, les élèves découvrent de manière pratique et en très peu de temps les défis associés à la mise en œuvre de projets.



À Vienne et dans d'autres *länder* autrichiens, le jeu de simulation peut se jouer dans le cadre d'un atelier extrascolaire gratuit. Il s'agit d'ateliers d'une durée de 3 heures, organisés en matinée en dehors du cadre scolaire et proposés dans le contexte de l'initiative « **Starte dein Projekt** » sous le titre « Project Playground ». Ils sont par exemple organisés au Financial Life Park (FLiP) à Vienne, ou encore dans les locaux de l'« inspire! Lab », dans le parc technologique Lakeside Spitz à Klagenfurt. Ils sont animés par de jeunes entrepreneur·euse·s et des formateur·rice·s possédant de l'expérience dans le domaine de la gestion de projet. Vous trouverez toutes les informations relatives aux possibilités de réservation et un aperçu des dates à venir à l'adresse suivante : www.startedeinprojekt.at/workshops/.

Si vous êtes intéressé·e par un atelier, mais qu'aucune date n'est annoncée dans votre région, merci de vous adresser à : office@ifte.at.

L'initiative « Starte dein Projekt » est le fruit de la coopération entre l'IFTE (Initiative for Teaching Entrepreneurship), la caisse d'épargne Erste Bank, le FLiP (ERSTE Financial Life Park, structure dédiée à l'éducation financière) et la Direction de l'éducation de Vienne. Elle est également soutenue par d'autres partenaires.



Si vous avez privilégié l'option de l'atelier, vous pouvez ignorer cette première étape. Après l'atelier, vous pourrez passer à l'étape 2, qui commence par une réflexion et une analyse du jeu de simulation.

E 1.1 : Jouez ensemble au jeu « La salade de fruits »

Le jeu de simulation « La salade de fruits » peut se jouer dans toutes les classes et ne requiert que peu d'accessoires.

Voici comment jouer : l'entreprise fictive « Claro » souhaite offrir chaque jour une salade de fruits frais à ses employé·e·s et invite ainsi des fournisseurs de salades de fruits à participer à un concours pour remporter cette commande. La classe est divisée en équipes composées d'au moins 6 élèves. Chaque équipe représente un fournisseur de salades de fruits qui participe au concours. Le jeu peut se jouer selon deux variantes :

Variante 1 : les fruits et les « outils » ne sont qu'imaginés.

Variante 2 : les élèves utilisent de vrais fruits (p. ex. sensibilisation à un « encas sain » ou, si possible, connexion avec une matière dédiée au ménage et à l'alimentation).



Préparation de la variante 1 :

- Préparer le matériel suivant pour la présentation :
- 1 feuille de papier kraft ou de papier pour tableau à feuilles par équipe ;
- 3 feuilles A4 par équipe ;
- 1 set de 3 marqueurs de couleurs différentes par équipe ;
- 1 paire de ciseaux + 1 bâton de colle par équipe.



Préparation supplémentaire pour la variante 2 :

Outre le matériel de présentation, préparez sur un « stand de marché » les fruits et « outils » suivants qui serviront à la préparation réelle des salades de fruits :

- fruits de saison et régionaux, p. ex. en automne, 6 pommes + 3 petites grappes de raisin ;
- fruits hors saison et importés, p. ex. en automne, 4 kiwis, 4 pêches, 1 bol de fraises, 3 citrons ;
- 1 planche à découper, 1 saladier, 1 couteau et 1 cuillère par équipe ;
- 1 sac-poubelle + 1 éponge ou quelques feuilles de papier absorbant par équipe.
- Copiez suffisamment d'argent fictif pour le jeu : 40 fusées par équipe + monnaie pour le/la vendeur·euse de marché (des billets « fusées » sont fournis dans les modèles à copier).
- Inscrivez sur des pancartes les listes de prix pour le « stand de marché » et le « matériel de présentation ».
- Désignez un·e élève pour jouer le rôle du/de la vendeur·euse sur le stand.



Liste de prix pour le stand (fruits et « outils ») :

Pomme, par unité	1 fusée
Kiwi, par unité	1 fusée
Raisin, par grappe	5 fusées
Pêche, par unité	1 fusée
Fraises, par 5 unités	1 fusée
Citron, par unité	2 fusées
Planche à découper, par unité	5 fusées
Saladier, par unité	3 fusées
Couteau, par unité	5 fusées
Cuillère, par unité	3 fusées
Sac-poubelle, par unité	2 fusées

Liste de prix pour le matériel de présentation :

Feuille de papier, par unité	5 fusées
Papier A4, par 3 unités	5 fusées
Set de marqueurs, 3 couleurs	3 fusées
Paire de ciseaux + bâton de colle	3 fusées

Si vous jouez avec de vrais fruits, les élèves doivent acheter un sac-poubelle. Ils/elles obtiennent les éponges et le papier absorbant gratuitement afin de garantir la propreté des espaces de travail à la fin du jeu.

Règles du jeu « La salade de fruits » :

- Chaque équipe donne un nom à son entreprise et en conçoit le logo + le slogan publicitaire.
- Pour le concours, chaque équipe élabore une offre à l'attention de l'entreprise Claro. Cette offre comprend :
 - des informations relatives aux ingrédients entrant dans la composition de la salade de fruits qui sera proposée quotidiennement ;
 - un prototype de salade de fruits ;
 - les frais encourus par salade de fruits.
- Les équipes disposent de 30 minutes pour élaborer leur offre.
- Ensuite, chaque équipe présente son offre au/à la directeur-riche de l'entreprise à travers un pitch de 3 minutes aussi créatif que possible.
- Une seule personne est autorisée à prendre la parole au cours de cette présentation (c'est le/la porte-parole de l'entreprise).
- Chaque équipe reçoit un capital de départ de 40 fusées et, avec ce montant, doit acheter tout ce dont elle a besoin pour élaborer un prototype de salade de fruits, ainsi que le matériel nécessaire à la présentation :
 - même si l'on joue selon la variante 1 (sans vrais fruits), il y a lieu de calculer les frais associés aux fruits (fictifs) et aux « outils », ainsi que les frais de personnel liés à l'élaboration du prototype.
 - À défaut de fruits, on peut dessiner le prototype de la salade de fruits, le décrire, le bricoler ou le représenter de toute autre manière.
 - Le matériel pour la présentation existe concrètement dans les deux variantes et doit également être acheté avec le capital de départ.
 - Si les élèves utilisent de vrais fruits (variante 2), chaque équipe DOIT acheter un sac-poubelle pour l'élimination des déchets. À cette fin, elle recevra aussi gratuitement une éponge ou du papier absorbant.
- Les équipes trouveront dans les cahiers destinés aux élèves des informations sur les coûts liés aux fruits, aux « outils » et au matériel pour la présentation.
- Si de vrais fruits sont utilisés, une liste de prix est affichée sur le « stand de marché ».
- Dans la mesure où le matériel pour la présentation est forcément réel, on peut également en inscrire la liste de prix sur une pancarte avant le jeu.
- Si les élèves jouent avec de vrais fruits (variante 2), il importe de désigner un-e élève de la classe pour jouer le rôle du/de la vendeur-se. Le cas échéant, chaque équipe doit se mettre d'accord sur une personne qui réalisera les achats au marché.

Expliquez les règles du jeu. Une fois que tout le monde les a bien comprises et que les groupes sont formés, glissez-vous dans le rôle du/de la directeur-riche de l'entreprise Claro et expliquez aux fournisseurs de salades de fruits ce que vous attendez d'eux. À la fin de cette explication, le compte à rebours se déclenche...

E 1.2 : Le jeu commence...

L'explication du/de la directeur-riche de l'entreprise ne contient volontairement **aucune** information essentielle. Il n'est **pas** indiqué que la salade de fruits doit se composer de fruits régionaux + de saison, ni qu'un-e employé-e de l'entreprise est allergique aux kiwis.





Pourquoi ? Le jeu de simulation doit permettre aux élèves d'apprendre qu'au début d'un projet, il importe de bien comprendre la mission
Ceci n'est possible qu'en posant des questions.
Donnez 10 minutes aux élèves pour vous interroger. Au maximum 2 représentant-e-s d'une même équipe à la fois peuvent venir vous voir.
Veillez à ce que les autres équipes ne puissent entendre ni les questions ni les réponses.

Suggestion d'explication donnée par le/la directeur-riche de Claro :

« Nous sommes une petite entreprise et développons avec beaucoup de succès des plates-formes de commerce en ligne. Pendant la crise du coronavirus, nous avons été les premiers à lancer une plate-forme dédiée à des produits sains, durables et régionaux, conformément au slogan «Des produits frais du pays, pour le bien de l'homme et de la nature». En tant que directeur-riche, j'ai à cœur d'offrir à mes employé-e-s des conditions de travail optimales, ce qui implique un nombre suffisant de pauses dédiées à l'exercice physique et une alimentation saine. C'est pourquoi, à partir du mois prochain, je souhaite mettre quotidiennement à leur disposition une salade de fruits frais, bonne pour la santé. Il me tarde de recevoir vos offres. Si vous avez des questions, j'ai encore 10 minutes à vous accorder. »

C'est vous qui connaissez le mieux votre classe. Variez les informations que vous fournissez à vos élèves en fonction de leur niveau d'apprentissage. Vous pouvez également leur en dévoiler davantage que dans l'exemple donné. L'essentiel est que votre classe trouve ce jeu divertissant ! Les conditions-cadres ne doivent en aucun cas décourager les élèves ni les embrouiller.

10 min	Présentation du jeu et de ses règles, mise en situation des élèves, explication du/de la directeur-riche de Claro.
10 min	 Le/la directeur-riche de Claro répond aux questions. (Indiquez aux élèves peu avant la fin des 10 minutes que le temps dédié aux questions est bientôt écoulé.) Délibération au sein des équipes concernant l'offre qu'elles souhaitent élaborer :  <ul style="list-style-type: none"> • Quelles marchandises sont requises ? • Quelles sont les dépenses encourues ? • Que peut-on acheter avec 40 fusées ?
20 Min	<ul style="list-style-type: none"> • Achat de matériel pour la présentation • Courses au marché (si les élèves jouent avec de vrais fruits, uniquement 1 acheteur-euse par équipe), élaboration de l'offre (calcul des coûts, élaboration du prototype, préparation de la présentation)
3 Min pro Team	Présentation des offres (pitch)

Remarque concernant la variante 2 :

Si de vrais fruits sont utilisés, la quantité de fruits disponibles par type de fruit sera limitée. Lorsque la dernière équipe s'apprête à effectuer ses achats, il est possible que le stock de certains fruits soit déjà épuisé. Cette difficulté est volontaire et incite en principe les équipes à faire preuve d'inventivité. Le/la vendeur-euse vend la marchandise au prix affiché. Il/elle peut également offrir des remises et les annoncer bruyamment lorsque le stand est sur le point de fermer si le temps de jeu est bientôt écoulé. La façon d'aborder ce « rôle » dépend fortement de la personne qui le joue.

E 1.3 : Feedback sur les présentations

À la fin des présentations (pitches), toute la classe est réunie pour donner un feedback. Pour ce faire, il y a lieu de dessiner pour chaque équipe une cible de feedback sur une affiche ou de copier au format A3 le modèle fourni en annexe. Le nom de l'entreprise est inscrit au-dessus de la cible. Tou-te-s les élèves marquent leur feedback d'un point sur la cible. Plus la note est élevée, plus le point est proche du centre de la cible. À la fin, toutes les cibles sont comparées et la classe détermine ensemble l'équipe qui a le plus convaincu.



Les élèves ne peuvent pas évaluer leur propre équipe.

Les critères suivants sont soumis à évaluation :

1. Fruits de saison et régionaux ?
2. Allergies prises en compte ?
3. Calcul compréhensible ? (*sans devoir être exact !*) (capacité d'expliquer comment le prix a été calculé)
4. Nom et logo de l'entreprise appropriés ?
5. Pitch créatif ?
6. Aspect alléchant de la salade de fruits (dessin, modèle ou vraie salade de fruits appétissante) ?

Le court temps de préparation du jeu ne suffit pas pour penser à tout. De même, il est possible que les élèves manquent encore de connaissances de base dans certains domaines (p. ex. pour le calcul).

Ceci est volontaire. Dans le cadre de ce jeu, **les élèves seront amené-e-s à se tromper, car c'est en commettant des erreurs que l'on apprend le mieux.**

Ci-après, les adolescent-e-s se familiariseront dès lors pas à pas avec des outils de planification visant à la mise en œuvre réussie d'un projet.

Étape 2 – Comprendre la mission

E 2.1 : Avez-vous tout compris ?

Discutez avec les élèves des moments où ils/elles ont eu des doutes et où les choses n'ont pas été claires pendant le jeu. Le plus souvent, les élèves ne comprennent pas tout à fait la **mission à accomplir**, car ils/elles ont tendance à se plonger immédiatement dans l'action au lieu de saisir l'opportunité de poser des questions au/à la directeur-riche de Claro.

Les élèves peuvent se rattraper en lui envoyant un e-mail. Invitez-les à réellement vous envoyer cet e-mail, à votre adresse électronique par exemple.

Au lieu d'un e-mail, deux élèves peuvent également avoir un entretien avec le/la directeur-riche de l'entreprise pour lui poser des questions sur les préférences de Claro concernant des fruits de saison et régionaux spécifiques, sur des allergies éventuelles ou sur le nombre d'employé-e-s dans l'entreprise.

→ Vous trouverez des informations relatives aux fruits disponibles durant la saison en cours ici : www.lesfruitsetlegumesfrais.com/app/uploads/2021/03/calendrier-mieux-consommer-2015.pdf



E 2.2 : Clarifier les questions en suspens...

Les questions restées sans réponse sont clarifiées au cours des étapes suivantes du challenge, ce qui permet aux adolescent-e-s de développer progressivement leurs compétences en matière de planification :

- Quelles tâches le jeu inclut-il et comment sont-elles réparties ? --> **Étape 3 – Répartir des lots de travaux**
- Comment calcule-t-on le prix de vente ? --> **Étape 4 – Calculer les coûts**
- Comment présenter son offre efficacement ? --> **Étape 5 – Présenter un projet**

Discutez avec les élèves des situations qui requièrent de leur part des compétences en matière de planification et demandez-leur s'ils/elles connaissent des métiers qui nécessitent beaucoup de planification. S'ils/elles ne sont pas en mesure de citer de tels métiers, invitez-les à effectuer une recherche sur Internet et à réfléchir aux professions qui correspondent à leur personnalité et à leurs points forts.

Étape 3 – Répartir des lots de travaux

E 3.1 : Quelle tâche accomplir à quel moment ?

Cet exercice énumère 18 tâches incluses dans le jeu de simulation. Ensemble, les élèves réfléchissent aux tâches qu'il convient d'accomplir **dès le début**, identifient ce qui doit être fait **avant** de pouvoir continuer et ce que l'on peut réaliser **de façon simultanée**.



Proposition de solution concernant l'ordre des 18 tâches :

Les tâches 1 à 3 **doivent être mises en œuvre** ensemble dès le début :

- 1 Réfléchir à tout ce qu'il y a à faire
- 2 Demander au/à la directeur·rice de Claro des clarifications concernant les points de doute
- 3 Répartir les tâches

Les tâches suivantes **doivent** être accomplies avant la réalisation des achats :

- 4 Réfléchir à ce qu'il faut acheter au marché pour préparer la salade de fruits : fruits, « outils », matériel nécessaire à l'élimination des déchets
- 5 Réfléchir au matériel requis pour la présentation (papier, marqueurs, etc.)
- 6 Demander des renseignements sur les achats requis
- 7 Dresser la liste d'achats
- 8 Calculer le coût des achats
- 9 Vérifier si l'on dispose d'un montant suffisant (capital de départ de 40 fusées)
- 10 Réaliser les achats

Les élèves ne pourront accomplir les tâches suivantes qu'après avoir acheté tout ce dont ils/elles ont besoin :

- 11 Préparer la salade de fruits (= élaborer le prototype)
- 12 Éliminer les déchets

D'autres membres de l'équipe peuvent se charger de la tâche suivante parallèlement à l'élaboration du prototype :

- 13 Calculer le coût de revient d'une salade (en veillant à ne pas oublier les frais de personnel, le loyer, etc. !)

Les membres de l'équipe peuvent entamer les tâches suivantes dès que les tâches sont réparties (selon la tâche n° 3) :

- 14 Réfléchir au nom et au logo de l'entreprise
- 15 Réfléchir à un slogan pour l'entreprise

Pour réaliser la tâche suivante, il est impératif que le prototype ait été élaboré (tâche n° 11) :

- 16 Préparer la présentation

Pour réaliser la tâche suivante, il est impératif que le prototype ait été élaboré (tâche n° 11) et que les tâches 13 à 16 aient été accomplies :

- 17 Faire un pitch devant le/la directeur·rice de Claro

La dernière tâche ne peut être réalisée qu'à la fin, par l'ensemble des élèves :

- 18 Mener une réflexion commune sur les points qui peuvent être améliorés la prochaine fois

Discutez de la façon dont les élèves pourront utiliser les acquis pour réaliser leurs propres projets.

Si un projet personnel vise la fabrication d'un produit dans une quantité plus importante (p. ex. pour un stand de vente), il conviendra également de trouver des lieux de production et de stockage appropriés.

E 3.2 : Quelles tâches peut-on associer ?

Les tâches que l'on peut associer sont regroupées en lots de travaux, ce qui facilite leur répartition entre les membres de l'équipe.

Des jalons sont définis pour chaque lot de travaux.

Les élèves peuvent réaliser cet exercice en groupe.



Les modèles à copier contiennent des cartes avec les lots de travaux et les jalons afin d'en faciliter la répartition. Mettez un modèle à découper à la disposition de chaque groupe.

Solution :

Lot de travaux 1 Planification	1 Réfléchir à tout ce qu'il y a à faire	Jalon no 1 : Tâches réparties
	2 Demander au/à la directeur·rice de Claro des clarifications concernant les points de doute	
Lot de travaux 2 Achats	3 Répartir les tâches	Jalon no 6 : Projet achevé
	18 Mener une réflexion commune sur les points qui peuvent être améliorés la prochaine fois	
Lot de travaux 2 Achats	6 Demander des renseignements sur les achats requis	Jalon no 2 : Tout le nécessaire acheté
	7 Dresser la liste d'achats	
Lot de travaux 2 Achats	10 Réaliser les achats	Jalon no 2 : Tout le nécessaire acheté



Lot de travaux 3 Finances	8 Calculer le coût des achats 9 Vérifier si l'on dispose d'un montant suffisant (capital de départ de 40 fusées) 13 Calculer le coût de revient d'une salade (en veillant à ne pas oublier les frais de personnel, le loyer, etc. !)	Jalon n° 3 : Prix de vente calculé
Lot de travaux 4 Fabrication	4 Réfléchir à ce qu'il faut acheter au marché pour préparer la salade de fruits : fruits, « outils », matériel nécessaire à l'élimination des déchets 11 Préparer la salade de fruits (= élaborer le prototype) 12 Éliminer les déchets	Jalon n° 4 : Prototype élaboré
Lot de travaux 5 Présentation	5 Réfléchir au matériel requis pour la présentation (papier, marqueurs, etc.) 14 Réfléchir au nom et au logo de l'entreprise 15 Réfléchir à un slogan pour l'entreprise 16 Préparer la présentation 17 Faire un pitch devant le/la directeur·rice de Claro	Jalon n° 5 : Offre présentée

Expliquez la signification des jalons : ils symbolisent la fin d'une partie du projet, comme des balises signalant un tronçon de chemin que l'on aurait derrière soi lors d'une longue randonnée.

E 3.3 : Qui prend en charge quelles tâches ?

Discutez avec les membres de l'équipe de leur ressenti par rapport à leurs tâches pendant le jeu. Quelles connaissances et forces sont nécessaires pour assumer des tâches dans les divers lots de travaux ?

Pistes de solution concernant les forces que les membres de l'équipe devraient posséder :

Lot de travaux 1 – Planification : organisation, pensée structurée, capacité à conserver une vue d'ensemble, esprit d'équipe (*analytique, social*)

Lot de travaux 2 – Achats : capacité de communication, esprit d'équipe, précision, inventivité, capacité à avoir une vue d'ensemble des tâches (*social, créatif, analytique*)

Lot de travaux 3 – Finances : bonnes compétences en calcul, pensée logique et structurée (*analytique*)

Lot de travaux 4 – Fabrication : habileté, créativité, imagination, précision (*artisanal, créatif*)

Lot de travaux 5 – Présentation : capacité à bien représenter les choses visuellement et à les décrire par des mots (*social, créatif*)



Les termes entre parenthèses se rapportent à la classification des types telle qu'elle a été élaborée pour la « me-card » dans le **Perspectives Challenge A2 – Du rêve au métier (de tes rêves)**. Ce challenge est inclus dans le volume 4 de la série « Jugend stärken ».



Dans le **Be A YES Challenge A2**, les jeunes se penchent sur leurs propres forces à l'aide d'exercice factuels, inspirés de la psychologie positive (notamment grâce à un test de compétences valide).

Ce challenge est inclus dans le volume 1 de la série « Jugend stärken ».

Les 4 volumes peuvent être téléchargés gratuitement ou commandés sur www.jugendstaerken.at.

Demandez aux élèves quelles forces ils/elles identifient en eux/elles-mêmes et dans quelles équipes ils/elles préféreraient travailler. Dans quelles équipes leurs camarades auraient-ils/elles leur place ?

Pistes de solution concernant les tâches individuelles et collectives ainsi que les réunions d'équipes :

Toutes les équipes doivent participer à la planification et à la réunion de clôture. L'équipe « Achats » doit coopérer avec les équipes « Fabrication » et « Présentation » (des réunions d'équipes doivent être organisées à cette fin) ; une équipe, p. ex. l'équipe « Finances », peut n'être composée que d'une personne, l'équipe « Achats » doit coopérer avec celle des « Finances » (en réunion d'équipes ; pas de calcul des coûts sans liste d'achats...).

Les tâches des équipes « Fabrication » et « Présentation » sont des processus créatifs que plusieurs personnes devraient prendre en charge.

Le travail de projet est un travail d'équipe. Lors de la répartition des tâches, il y a lieu, autant que possible, de tenir compte des forces de chacun des membres de l'équipe. Avec les élèves, élaborer un calendrier de travail à l'aide duquel ils/elles vont répartir les tâches : **qu'y a-t-il à faire ? – Jusqu'à quand ? – Qui en est responsable ?**



Un projet collectif ne peut être mené à bien que si chaque membre de l'équipe assume ses responsabilités et exécute ses tâches de manière fiable !

E 3.4 : Le projet obtient une structure – Schéma structurel du projet

Avec le schéma structurel, le projet « Salade de fruits » obtient une structure claire. Ce schéma permet d'avoir une vue d'ensemble de toutes les tâches à accomplir. Les élèves peuvent s'aider des cartes fournies dans les modèles à copier pour organiser le schéma structurel du projet. Pour ce faire, il convient de former des équipes de quatre personnes.



Mettez à disposition de chaque équipe suffisamment de cartes de lots de travaux et de jalons à découper.

Pour conserver une vue d'ensemble des diverses tâches, il y a lieu de systématiquement mettre au point un schéma structurel lors de la phase de planification d'un projet, de préférence à l'ordinateur.

→ MS Word (SmartArt → Processus) convient tout à fait pour cela, de même que Canva, qui requiert toutefois que l'on s'y inscrive (→ www.canva.com/de_de/diagramme/)



Avec quels lots de travaux le lot **Achats** a-t-il des interactions ?

Solution :

Pour établir la liste d'achats, l'équipe « Achats » a besoin que les équipes « Fabrication » et « Présentation » lui fournissent toutes les informations relatives aux marchandises requises (fruits, « outils » et matériel pour la présentation). L'équipe « Finances » a besoin que l'équipe « Achats » lui fournisse la liste d'achats pour calculer les coûts.



Étape 4 – Tenir compte de tous les coûts

E 4.1 : Quels sont les coûts générés ? Faites-vous une idée d'ensemble !

Pour pouvoir calculer le prix de vente d'un produit (ou d'un service), il y a davantage à prendre en compte que les seules dépenses de matériel. Dans le cadre de cet exercice, les jeunes découvrent les autres coûts engagés. Ils sont affectés aux lots de travaux et une réflexion commune est menée pour déterminer si les coûts sont générés pour quelque chose qui sera utilisé une seule fois ou à plusieurs reprises.

Solution :

Lot de travaux	De quoi les équipes ont-elles besoin ? À quelles fins des coûts sont-ils générés ?	Utilisable à plusieurs reprises ?
Planification	Téléphone portable, ordinateur, imprimante	oui
	Salaire et assurance, loyer pour le bureau, électricité	non
Achats	Téléphone portable, ordinateur, imprimante	oui
	Salaire et assurance, loyer pour le bureau, électricité, transport	non
Finances	Téléphone portable, ordinateur, imprimante	oui
	Salaire et assurance, loyer pour le bureau, électricité	non
Fabrication	Téléphone portable, planche à découper, saladier, couteau, cuillère, équipement de cuisine, ustensiles de cuisine	oui
	Salaire et assurance, fruits, sac-poubelle, loyer pour la cuisine, électricité	non
Présentation	Téléphone portable, set de marqueurs, ciseaux, bâton de colle, ordinateur, imprimante, publicité	oui
	Salaire et assurance, papier, loyer pour le bureau, électricité	non

Demandez aux élèves de vérifier si la liste d'achats était complète. Ont-ils/elles p. ex. également acheté des couteaux pour couper les pommes incluses dans leur recette ? Un saladier pour la présentation ? Ont-ils/elles pensé à l'élimination des déchets ?

Parlez de tout ce qu'il aurait fallu prendre en compte dans le jeu pour réaliser un calcul du prix d'une salade de fruits aussi réaliste que possible :

- frais de personnel pour 6 personnes (= membres de l'équipe) travaillant respectivement 30 minutes (soit la durée du jeu) ;
- frais de loyer et d'exploitation de la salle ;
- les dépenses liées à des objets qui pourront être utilisés à plusieurs reprises ne doivent pas être intégrées dans le calcul dans leur totalité, mais seulement au prorata.

Il importe que les élèves constatent que les coûts ne s'arrêtent pas aux frais identifiables au premier coup d'œil.

L'objectif pédagogique ne consiste pas à amener les élèves à pouvoir calculer le prix avec exactitude. Il s'agit avant tout qu'ils/elles sachent ce qu'il conviendra de prendre en compte dans les calculs pour de futurs projets personnels.

Proposition de solution concernant la question suivante : comment les salades peuvent-elles être acheminées jusqu'au client le plus rapidement possible, tout en restant fraîches ? Ce faisant, quels coûts sont générés ? Frais d'acquisition ou de location d'un véhicule pour le transport (p. ex. vélo cargo ou camionnette) ; glacières pour les salades.



Dans le **Lemonade Stand Challenge A2**, les élèves planifient une expérience d'achat commune avec la classe. Ce faisant, ils/elles se penchent en détail sur le calcul des coûts liés à leurs produits et services. Le challenge est inclus dans le volume 3 de la série « Jugend stärken » (www.jugendstaerken.at).



Étape 5 – Présenter un projet

E 5.1 : Storytelling – Raconte une/ton histoire !

Le jeu de simulation se termine par la présentation faite au/à la directeur-riche de Claro (le pitch). Un pitch raconte une histoire et permet ainsi de créer des images dans la tête de l'auditoire. Il doit donner envie de goûter la salade de fruits. Comment cela fonctionne-t-il ? Pour commencer, lancez une discussion avec les élèves pour déterminer le pitch et le nom d'entreprise qui les ont le plus marqué-e-s.



Quelles images mentales sont apparues à l'évocation du nom de l'entreprise ?

Quel slogan les a interpellé-e-s ? Pourquoi ?

Les élèves peuvent-ils/elles citer des entreprises qui, à travers leur nom, leur logo et leur slogan, sont parvenues à raconter une histoire dont ils/elles se souviennent encore ?

Exemples : p. ex. l'aile (« Swoosh ») du logo de Nike (associations d'idées : légèreté, rapidité, voler, gagner), le nom de Nike (déesse grecque de la victoire) ; le slogan de Haribo : « Haribo, c'est beau la vie, pour les grands et les petits » (associations d'idées : les friandises mettent de bonne humeur, le partage, à la portée de toutes et tous) ; l'étoile de Mercedes (associations d'idées : les étoiles étincèlent, montrent la voie, étoile se dit « star » en anglais) ; slogan de Cappy : « Le soleil sourit dans Cappy » (associations d'idées : fruits gorgés de soleil, une journée qui commence bien, une boisson qui réveille, la nature à l'état pur) ; S-Budget-Börserl (associations d'idées : le porte-monnaie fait penser aux économies).



S'ils/elles n'étaient pas satisfait-e-s de leur slogan ou de leur logo, les élèves peuvent en créer un nouveau en équipe (les mêmes élèves que pendant le jeu), voire inventer un nouveau nom. Ensemble, ils/elles réfléchissent à la façon de solliciter plusieurs sens lors d'un pitch, en utilisant des concepts imagés.

À la fin, chaque élève fait un pitch devant les autres membres de son équipe. Le pitch qui plaît le plus à l'équipe est celui qui sera présenté devant le reste de la classe.



E 5.2 : Conseils pour ta présentation

Pour leurs futures présentations, donnez aux jeunes ce conseil clé : rester authentique.

Quelle que soit la méthode de présentation choisie, elle doit correspondre à leur personnalité et à leurs points forts : p. ex. lors du pitch, ne miser que sur la parole ou plutôt sur une présentation PowerPoint ou un dessin au tableau, ou encore enregistrer une petite vidéo.

Pour se préparer, les adolescent-e-s doivent explorer leur voix, leur expression faciale et leur posture. Il est important qu'ils/elles ressentent physiquement que l'émotion ressentie en parlant a un impact sur la posture, et inversement.



E 5.3 : Entraînement à la présentation avec le Karaoké PowerPoint

→ Les élèves peuvent également s'entraîner à faire une présentation à l'aide du « Karaoké PowerPoint ». Des modèles sont disponibles ici :

www.schule.at/tools/werkzeuge-fuer-den-unterricht/detail/kapopo-karaoke-powerpoint.html

En s'appuyant sur des diapositives qu'ils/elles ne connaissent pas, les élèves improvisent sur un sujet tout aussi inconnu – l'occasion de pratiquer la créativité, l'humour et la confiance en soi ! Cet entraînement peut également être utilisé comme un exercice préalable au pitch.

Afin de revoir et de consolider les acquis, vous pouvez organiser le jeu « La salade de fruits » avec d'autres produits ; les élèves pourront aussi élaborer de nouvelles offres et appliquer à un pitch les conseils fournis en matière de présentation.



Étape 6 – Planifier un projet de classe

E 6.1 : Planification d'un projet de classe...

Les étapes dont il convient de tenir compte lors de la planification d'un projet de classe sont récapitulées sur une page. Il s'agit des étapes que les élèves ont découvertes lors de l'analyse du jeu « La salade de fruits » :

- définition de l'objectif et de la durée du projet ;
- définition des tâches, regroupement en lots de travaux et répartition des tâches ;
- calcul des coûts et clarification de l'origine du capital de départ ;
- présentation de l'idée de projet devant des partenaires de soutien potentiels ;
- prise de responsabilité, échanges en réunions d'équipes, célébration de chaque jalon et présentation des résultats du projet.

Avec les élèves, collectez des idées de projets potentiels, abordant des questions sociales et de développement durable. Par exemple : un projet environnemental intergénérationnel, une campagne d'affichage sur les Objectifs mondiaux, la semaine du bénévolat à l'école, un projet d'intégration de nouveaux élèves, un projet de limitation des déchets (fête « Trash Value »), etc.



Les challenges suivants sont susceptibles de fournir une base utile :

le **Trash Value Challenge A2 – Gérer les déchets de façon consciencieuse** (« Jugend stärken », volume 3),

le **My Community Challenge A2 – Les 17 Objectifs de développement durable et ta contribution**, et le **Volunteer Challenge A2 – Les bonnes actions font du bien** (tous deux dans le volume 4 de la série « Jugend stärken » ; tous les volumes sont disponibles en téléchargement gratuit et à la commande sur www.jugendstaerken.at).

Étape 7 – Mener une réflexion

E 7.1 : Comment t'en sors-tu ?

Ce questionnaire permet de revoir les compétences essentielles pratiquées pendant le challenge.

Les élèves évaluent eux/elles-mêmes ce qu'ils/elles savent déjà bien faire. Avant de commencer, expliquez-leur la signification des smileys.

E 7.2 : Questionnaire relatif au challenge Start Your Project

Comme toujours à la fin d'un challenge, les élèves remplissent un questionnaire avec des questions ouvertes les amenant à réfléchir par eux/elles-mêmes sur ce qu'ils/elles ont appris.

Les réponses données récapitulent les enseignements individuels que les adolescent·e·s tirent du challenge.

Donnez aux élèves la possibilité de discuter de leurs réponses en binômes ou en classe.

E 7.3 : Ton objectif personnel en quelques étapes...

Les élèves réfléchissent à un projet personnel qu'ils/elles aimeraient mettre en œuvre, prennent note de leur objectif et s'imaginent en sollicitant tous leurs sens ce qu'ils/elles ressentiront lorsqu'ils/elles auront atteint leur objectif.

Ils/elles conçoivent leur projet en détail, comme ils/elles l'ont appris au cours du challenge (calendrier, tâches, budget). Incitez les adolescent·e·s à chercher du soutien pour la mise en œuvre de leur projet.

Un contrôle quotidien des tâches en cours permet de faire progresser le projet conformément au calendrier. Pour persévérer, le fait de cocher les tâches accomplies et de s'en féliciter est tout autant source de motivation que le fait de ne pas perdre de vue l'objectif visé.



Modèle TRIO pour l'entrepreneuriat

Selon la définition holistique de l'entrepreneuriat dans le cadre du modèle TRIO, le Start Your Project Challenge relève du domaine « Core Entrepreneurial Education », lequel vise à promouvoir les compétences entrepreneuriales au sens strict : développer ses propres idées innovantes et les mettre en œuvre de manière créative et structurée.

Durée du challenge

env. 6-8 leçons, de préférence sous forme de séances doubles (si le jeu de simulation doit se dérouler sous forme d'atelier externe : une matinée pour l'atelier + 4 séances en classe).

Ce challenge peut prendre une forme interdisciplinaire ou se dérouler dans le cadre de journées/semaines à thème. Il convient aux matières suivantes : français, anglais, enseignement en langue maternelle, géographie et économie, orientation professionnelle, mathématiques, foyer et alimentation, arts plastiques, travaux textiles et techniques, formation de base au numérique.

Prérequis

aucun

Contexte inhérent au programme des Youth Start Entrepreneurial Challenges

Tous les challenges : www.youthstart.eu

Le « Start Your Project Challenge A2 » offre une préparation au « Start Your Project Challenge B2 – Démarre ton projet ». Il est étroitement lié au « Lemonade Stand Challenge A2 – Une expérience de vente avec la classe » et se recoupe avec les défis « Trash Value Challenge A2 – Gérer les déchets de façon consciencieuse », « My Community Challenge A2 – Les 17 Objectifs de développement durable et ta contribution », « Volunteer Challenge A2 – Les bonnes actions font du bien » et « Storytelling Challenge A2 – Histoires créatives », ainsi qu'avec le programme Youth Start « Pleine conscience » (rubrique « Corps & Esprit » sur www.youthstart.eu).

Atelier relatif au challenge :

Atelier de trois heures, intitulé « **Project Playground** » dans le cadre de **Starte dein Projekt**.

Animation : jeunes entrepreneur-euse-s et formateur-ric-e-s possédant de l'expérience dans le domaine de la gestion de projet

Réservation (gratuite) : www.startedeinprojekt.at/workshops/

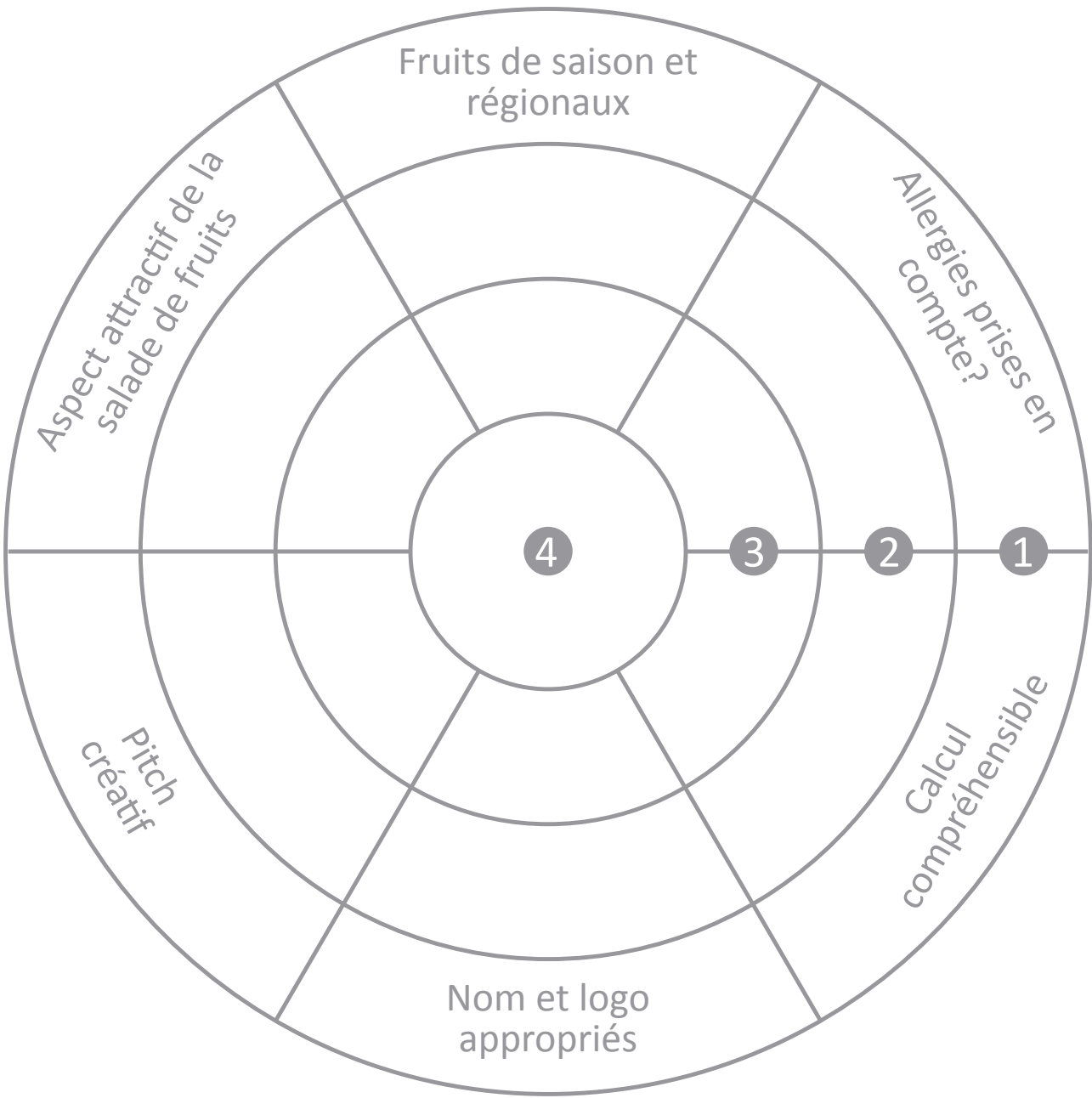
L'initiative « **Starte Dein Projekt** » est le fruit de la coopération entre l'IFTE (Initiative for Teaching Entrepreneurship), la caisse d'épargne Erste Bank, le FliP (ERSTE Financial Life Park, structure dédiée à l'éducation financière) et la Direction de l'éducation de Vienne. Elle est également soutenue par d'autres partenaires.

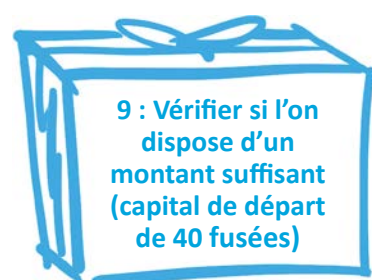
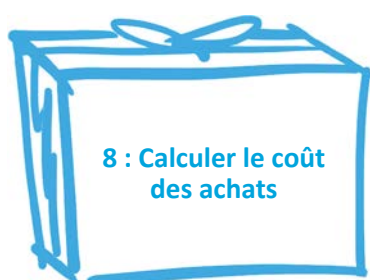
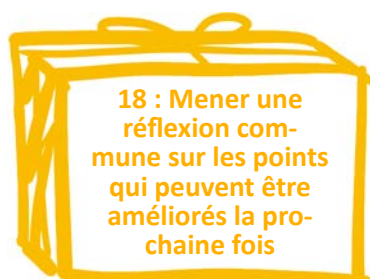
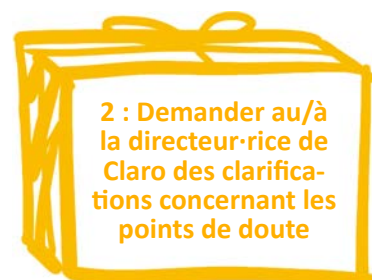


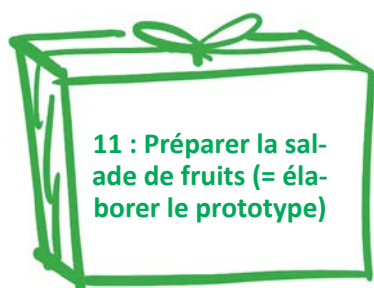
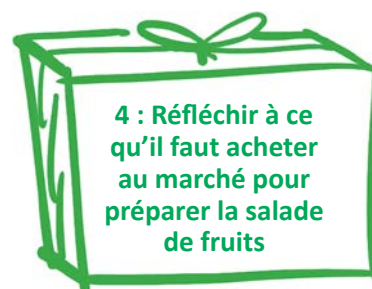
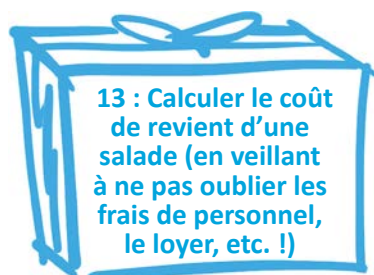
Matériel supplémentaire adapté :

- Vidéo explicative du challenge : www.youthstartchallenges.eu/A2StartYourProject
- Pour les jeunes souhaitant mettre en œuvre leur propre projet :
Vidéo explicative sur la gestion de projet : <https://youtu.be/Y7rk-6smlQ0>
- Le manuel « **Starte dein Projekt** » soutient les jeunes dans la mise en œuvre de leurs projets et les aide notamment à mettre au point des modèles commerciaux durables.
- **InnovationsSparbuch** : une contribution au développement d'une culture moderne du capital dans laquelle l'investissement est l'« idée » même. Il fournit des ressources (mini-fonds et concours) visant à la mise en œuvre d'idées dans le cadre de projets. (Tous deux peuvent être commandés sur www.ifte.at/entrepreneur.)
- **Plate-forme de financement participatif** : offre aux jeunes la possibilité d'une « preuve de concept » avant que des moyens financiers ne doivent être engagés. À travers le financement participatif, les jeunes apprennent à communiquer leur vision à autrui et à convaincre des personnes extérieures au projet. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur : www.startedeinprojekt.at.











Jalon n° 1 :
Tâches réparties

Jalon n° 2 :
Tout le nécessaire
acheté

Jalon n° 3 :
Prix de vente
calculé

Jalon n° 4 :
Prototype élaboré

Jalon n° 5 :
Offre présentée

Jalon n° 6 :
Projet achevé

Jalon n° 1 :
Tâches réparties

Jalon n° 2 :
Tout le nécessaire
acheté

Jalon no 3 :
Prix de vente calculé

Jalon n° 4 :
Prototype élaboré

Jalon n° 5 :
Offre présentée

Jalon n° 6 :
Projet achevé

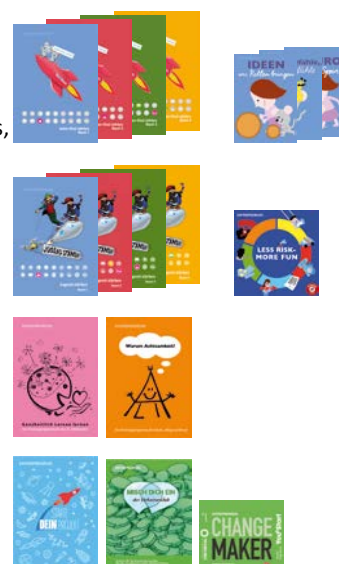


Activité supplémentaire :

- À Vienne et dans d'autres *länder* autrichiens, il est possible de réserver un atelier gratuit d'une matinée pour réaliser le challenge. Il est animé par des formateur-ric-e-s expérimenté-e-s. Pour vous inscrire, veuillez consulter la page suivante : www.startedeinprojekt.at.

Matériel pédagogique de la série ENTREPRENEUR :

- Jedes Kind stärken, vol. 1–4 (niveau fondamental)
- Cahiers de lecture (niveau fondamental) : En avant les idées !, Mes sentiments – tes sentiments, Sur les traces d'un billet de 20 euros !, L'atelier des inventeurs « WILMA », Créer de la valeur, Selling is fun!
- Jugend stärken, vol. 1–4 (niveau secondaire I)
- Less Risk – More Fun (jeu de table)
- Apprendre à apprendre de manière holistique. Programme d'entraînement pour le 21^e siècle
- Pourquoi la pleine conscience ? Un programme d'entraînement pour l'école, le quotidien et la vie professionnelle
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – club de débat
- Changemaker (jeu de cartes)



Pour commander le matériel : www.ifte.at/entrepreneur

« **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** » est un programme pédagogique global destiné au niveau secondaire I. Il fait partie intégrante du programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges », développé pour les enfants et les adolescent-e-s du niveau fondamental jusqu'au cycle supérieur de l'enseignement secondaire.

Tous les **niveaux de compétence (du niveau A1 = niveau fondamental jusqu'au niveau B2 = niveau secondaire II)** sont disponibles gratuitement en téléchargement sur www.youthstart.eu en allemand, en anglais et en partie dans cinq autres langues. La rubrique « **Corps & Esprit** » comporte le programme *Youth Start* « Pleine conscience » et de courtes vidéos avec des exercices physiques propres à favoriser l'activation et la concentration.



Youth Start
ENTREPRENEURIAL
CHALLENGES
www.youthstart.eu



Le programme **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** dispose de son propre site web : www.jugendstaerken.at Tout le matériel pédagogique, y compris des vidéos explicatives, est disponible gratuitement au format numérique et peut être commandé au format papier.

Conditions d'utilisation :

Tout le matériel mis à la disposition des enseignant-e-s et des élèves issu du programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges » est soumis à la licence Creative Commons. Les documents peuvent être reproduits et diffusés sous n'importe quel format et sur quelque support que ce soit, à condition d'en mentionner les auteur-e-s en bonne et due forme. Ce matériel n'est en aucun cas destiné à un usage commercial. Les documents peuvent être modifiés, mais leur diffusion doit s'effectuer sous la même licence que l'original. Les détails exacts sont disponibles sur : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Clause de non-responsabilité :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue en aucun cas une approbation de son contenu, lequel reflète uniquement le point de vue de ses auteur-e-s. La Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations y figurant.

Mentions légales :

Éditeur-ric-e-s : Eva Jambor, Johannes Lindner
Auteurs : Eva Jambor, Gerda Reißner, Marietta Steindl
Collaboration : Gerald Fröhlich
Rédaction : Eva Jambor
Relecture : Julia Spengler
Conception : Stefan Torreiter (illustrations, smileys, pictogrammes), Helmut Pokornig (symboles des besoins à l'étape 2, chapiteau à l'étape 5), Thinkstock/Rawpixel Ltd (illustrations à l'étape 1), Claudia Marschall – Grafik Design (concept et mise en forme, www.claudiamarschall.at), Peter Stromberger (mise en forme, pictogrammes Youth Start), Florian Wagner ((mise en forme)

Le présent challenge est paru en version imprimée dans le volume 4 de la série « Jugend stärken ».

Titre : Jugend stärken. Volume 4
1^{re} édition : Vienne 2020
ISBN: 978-3-7063-0844-1
Pour commander le matériel : www.jugendstaerken.at (gratuit pour les écoles viennoises)

Nous adressons nos vifs remerciements à toutes les personnes qui ont contribué à l'élaboration du Perspectives Challenge en apportant leur expertise et leurs commentaires.

Nous tenons par ailleurs à remercier le Service public de l'emploi de Vienne, l'Institut für Bildungsforschung der Wirtschaft (ibw), l'association WOMEN et Barbara Hiess pour les ressources.



© 2020 Initiative for Teaching Entrepreneurship
Conception et développement - www.ifte.at



Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems
Développement et formation continue pour les enseignant-e-s à Vienne et en Basse-Autriche - www.kphvie.ac.at/fortbildung



Chambre du travail de Vienne
Coopération dans le cadre du programme « Arbeitswelt & Schule » - www.wien.arbeiterkammer.at/aws