CATALOGUE DES ACTIONS

RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

idee

académies Amiens Lille
RÉGION ACADÉMIQUE HAUTS-DE-FRANCE

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

l'Europe s'engage en Hauts-de-France avec le FEDER

Union européenne

Ce projet est cofinancé par l'Union européenne avec le Fonds européen de développement régional (FEDER)

ÉDITO

Région académique
HAUTS-DE-FRANCE

*Dans le contexte de transformation de la voie professionnelle, la région académique Hauts-de-France a souhaité consolider la dynamique du projet **IDEE**, « Innovons, développons l'esprit d'entreprendre ». Porté conjointement depuis 2018 par les délégations académiques aux enseignements techniques (DAET) des rectorats de Lille et d'Amiens et cofinancé par l'Union Européenne, ce projet a pour ambition d'apporter une aide opérationnelle à la réalisation des actions en faveur du développement de l'esprit d'entreprendre et d'intégrer la dynamique entrepreneuriale dans la formation des jeunes afin de favoriser leur insertion professionnelle.*

Les principaux axes opérationnels qui découlent de ce projet sont :

- *faire connaître les actions ;*
- *accompagner le personnel éducatif par la formation ;*
- *innover par la mise en place de nouvelles actions, alimenter des travaux de recherche en sciences de l'éducation sur les projets menés ;*
- *communiquer sur les bonnes pratiques et les initiatives.*

Si les bonnes initiatives et les actions en faveur de l'esprit d'entreprendre sont en plein essor, une démarche structurée est proposée par les académies d'Amiens et de Lille, aux côtés du conseil régional des Hauts-de-France dans le cadre du schéma régional de développement économique, innovation et internationalisation (SRDEII) et de nos partenaires territoriaux.

De nombreux enseignants sont mobilisés, de nombreux acteurs du monde économique nous accompagnent grâce à l'appui des 24 comités locaux école entreprise. Cet engagement partagé est certainement un facteur essentiel de réussite de ce dispositif dans notre région.

Pour assurer une reconnaissance éducative des actions, une commission de labellisation des projets portant sur le développement de l'esprit d'entreprendre, se réunit pour statuer sur leur pertinence pédagogique en fonction du niveau de formation des élèves.

Ainsi au fil de cette édition, vous découvrirez qu'au-delà de la structuration régionale, les académies de Lille et d'Amiens sont de véritables académies pilotes et innovantes en faveur de l'esprit d'entreprendre.

Nous vous en souhaitons bonne lecture.

Valérie CABUIL
Rectrice de la région académique Hauts-de-France, rectrice de l'académie de Lille, chancelière des universités

Stéphanie DAMERON
Rectrice de l'académie d'Amiens, chancelière des Universités

POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE

ENGAGER LA JEUNESSE POUR L'AVENIR

LE PROJET IDEE

Innovons et Développons l'Esprit d'Entreprendre est en lien avec la définition européenne de l'entrepreneuriat « Passer de l'idée à l'acte », depuis 2012 (Académie de Lille) et 2018 (Académie d'Amiens). Ces deux Académies se sont positionnées comme pilotes sur le thème du développement de l'esprit d'entreprendre à l'école.

SOUTIEN RÉGION ET EUROPE

IDEE bénéficie d'un appui du Fonds Européen de Développement Régional (FEDER) pour développer des actions liées à l'esprit d'entreprendre. Le dispositif entre dans une démarche globale de développement économique de la Région Hauts de France.

STRATÉGIE DU DISPOSITIF

Positionner l'apprenant au cœur du dispositif par :

- des **actions labellisées** à destination des élèves pour développer l'esprit d'entreprendre à l'école,
- des **formations** pour les équipes éducatives,
- des **évaluation** et **recherche** autour des actions de sensibilisation à l'entrepreneuriat,
- des **temps forts** pour célébrer l'esprit d'entreprendre.

académies Amiens Lille

RÉGION ACADÉMIQUE HAUTS-DE-FRANCE

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

l'Europe s'engage en Hauts-de-France avec le FEDER

Union européenne

Ce projet est cofinancé par l'Union européenne avec le Fonds européen de développement régional (FEDER)

200 000

élèves sensibilisés en Hauts-de-France en 6 ans

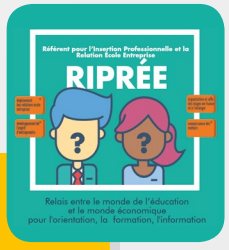
IDEE s'appuie sur un maillage territorial en développement

CMQ

Campus des Métiers et des Qualifications, piloté par un Directeur Opérationnel / Label qui identifie un réseau d'acteurs qui développent une large gamme de formations centrées sur des filières spécifiques et sur un secteur d'activité correspondant à un enjeu économique national ou régional soutenu par les collectivités territoriales et les entreprises.
Les Campus des métiers et des qualifications ont été créés pour valoriser l'enseignement professionnel et favoriser l'insertion professionnelle des jeunes par la hausse du niveau de qualification.

PÔLE DE STAGE

Personne de référence pour renforcer l'équité d'accès aux stages, mais aussi leur qualité (stages : périodes de formation en milieu professionnel et séquences d'observation en milieu professionnel de troisième).



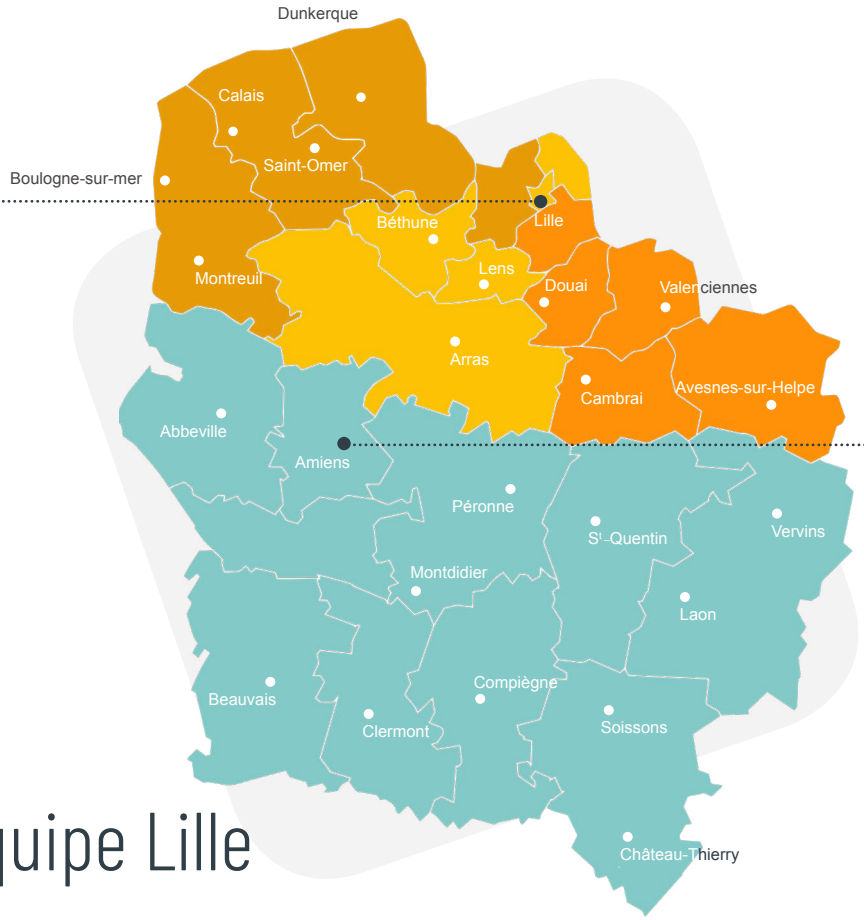
RIPREE

1 référent pour l'Insertion Professionnel et la Relation Ecole Entreprise par établissement scolaire sur l'Académie de Lille.
Il-elle apporte un soutien sur les missions suivantes :

- Déploiement des relations école entreprise,
- Développement de l'esprit d'entreprendre,
- Organisation et suivi des stages en France et à l'étranger,
- Connaissance des métiers.

CLEE

1 animateur qui impulse, anime, coordonne, promeut et mutualise les actions école entreprise par bassin d'éducation.



Équipe Lille

ACADÉMIE DE LILLE
Délégation Académique aux Formations Professionnelles Initiales et Continue -
Marc Geromini, DAFPIC
Tél : 03.20.15.60.42

1 CHEF DE PROJET

3 CHARGÉS DE DÉVELOPPEMENT
Grand ouest : 06.26.91.01.10
Grand est : 06.26.91.07.60
Grand Artois : 06.26.91.06.39

1 CHARGÉ D'INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE (GIP FCIP)

1 **CHARGÉ DE FORMATION (GIP FCIP)**

1 ASSISTANT PROJET (GIP FCIP)
Tél : 03.62.59.52.36

Équipe Amiens

ACADÉMIE D'AMIENS
Délégation Académique aux Enseignements Techniques -
Jean-Michel Carron, DAET
Tél : 03.22.82.39.12

1 CHEF DE PROJET

1 CHARGÉ DE DÉVELOPPEMENT
Tél : 06.22.93.50.39

1 ASSISTANT PROJET (GIP FCIP)
Tél : 03.20.82.69.27

Sur le territoire, les chargés de développement sont à votre service pour vous **faire connaître** les outils de sensibilisation à l'entrepreneuriat et vous **accompagner** dans leur mise en oeuvre. Eux-mêmes enseignants, ils connaissent les actions, les opérateurs qui agissent sur vos territoires. Ils sont là pour vous **aider à choisir le bon outi**l, en fonction de vos objectifs pédagogiques et du temps que vous souhaitez y consacrer. Ils sont vos interlocuteurs privilégiés, n'hésitez pas à les contacter !

LABELLISATION

Afin d'apporter un soutien aux équipes éducatives, IDEE propose un **catalogue d'actions favorisant l'esprit d'entreprendre**. Pour ce faire, le dispositif prévoit que les actions présentes au catalogue soient « labellisées ». Les structures désireuses de dispenser des actions de pédagogie entrepreneuriale auprès des élèves des HDF doivent **valider des critères administratifs et pédagogiques.**

La labellisation est accordée par le biais d'une **commission constituée d'Inspecteurs de l'Education Nationale et de représentants de la cellule école entreprise**. Celle-ci permet d'étudier la pertinence des actions entrepreneuriales sur les plans pédagogiques et opérationnels. La commission labellise des actions et non des opérateurs. Ces actions sont définies pour des publics ciblés. L'opérateur demandant une labellisation doit respecter les **critères** énumérés ci-dessous :

- respecter des principes républicains : laïcité, neutralité, parité, non-discrimination,
- proposer des activités à caractère non lucratif,
- être en compatibilité avec les activités du service public de l'Education Nationale et les programmes d'enseignement,
- proposer un lien explicite de l'action avec la sensibilisation à l'esprit d'entreprendre,
- amener une plus-value pour les élèves,
- s'inscrire dans la dynamique éducative et pédagogique impulsée par le projet d'établissement et le contrat d'objectifs.

Cette labellisation est accordée pour une durée de 3 ans renouvelable.

NOTICE DE LECTURE

Ce catalogue est construit de manière à vous donner des **repères** pour en faciliter la lecture et pour vous éclairer dans vos **choix.** Toutes les actions labellisées au catalogue IDEE développent forcément **l'esprit d'entreprendre.** Certaines d'entre elles développent aussi **l'esprit d'entreprise** par les compétences techniques qu'elles impliquent. Ces actions permettent de développer :

ESPRIT D'ENTREPRENDRE

L'esprit d'entreprendre est une mentalité qui permet à un individu de s'engager, de prendre des initiatives et de saisir les opportunités.

- Compétences transversales,
- Savoir-être,
- Évolution de l'état d'esprit,
- Sens de l'engagement,
- Prise d'initiative.

ESPRIT D'ENTREPRISE

L'esprit d'entreprise inclut l'esprit d'entreprendre et peut aller jusqu'à la création d'une activité commerciale.

- Compétences techniques,
- Connaissances disciplinaires,
- Création d'activité commerciale,
- Opportunités d'affaires.

CONSEIL

Si vous vous lancez pour la première fois dans une pédagogie entrepreneuriale, nous vous conseillons de commencer par une action développant **l'esprit d'entreprendre** pour passer progressivement, lors de prochaines actions, vers **l'esprit d'entreprise**. Le-la chargé-e de développement de votre territoire peut vous conseiller pour votre choix d'action.

LECTURE DES FICHES "ACTION"

Durée : donne des indications concernant l'investissement prévisionnel (en temps) de l'enseignant et/ou des élèves et précise la durée totale de l'action concernant le séquençage.

Période : précise la période de réalisation de l'action.

Etablissement : indique si l'action a lieu au sein de l'établissement scolaire.

Déplacement : précise si l'action nécessite un déplacement pris en charge par IDEE. Pour en savoir plus, se renseigner auprès du-de la chargé-e de développement de votre territoire.

Territoire : précise la zone concernée par l'action (région, département, agglomération, ville)

€

Coût des actions : toutes les actions ont un coût, mais nombreuses sont celles qui ne coutent rien à l'établissement, car elles sont prises en charge (FEDER, financements Quartiers Politique de la Ville, Réseaux d'Education Prioritaire - REP, REP+, communauté de communes, agglomération, entreprises privées). Pour en savoir plus, se renseigner auprès du-de la chargé-e de développement de votre territoire.

INDEX DES ACTIONS

- BACKSTAGE-GAME 11
- BUSY & NESS 12
- CAMP DE L'INNOVATION 13
- CHALLENGE EDUC-ECO 14
- COURSE EN COURS 15
- CREATIV-ID 16
- E-KIDS : LES PETITS ENTREPRENEURS 17
- ENTREPRENDRE EN ESS 18
- ENTREPRENDRE POUR LES ODD 19
- ENTREPRENEUR, POURQUOI PAS MOI ? 20
- GÉNÉRATION ID 21
- GÉNÉRATION PME 22
- GRAINE D'ENTREPRISE 23
- INTERVENTION INDIVIDUELLE 24
- INVIDIA 25
- J'APPRENDS L'ENTREPRISE (COLLÈGE) 26
- J'APPRENDS L'ENTREPRISE (LYCÉE) 27
- J'ENTREPRENDS (COLLÈGE) 28
- J'ENTREPRENDS (LYCÉE) 29
- J'ÉVEILLE 30
- JE DÉCOUVRE (COLLÈGE) 31
- JE DÉCOUVRE (LYCÉE) 32
- JE GÈRE 33
- LA ROBOTIQUE POUR TOUS 34
- MINI ENTREPRISE (COLLÈGE) 35
- MINI ENTREPRISE (LYCÉE, POST-BAC) 36
- MON ESS À L'ÉCOLE 37
- MON PROJET ESS 38
- NOTRE COMMUNE 39
- SAVOIR-FAIRE 40
- SKILLBOT 41
- START-UP AFTERNOON 42
- TEKNIK 43
- UN INCUBATEUR POUR LES MÉTIERS D'ART 44

esprit d'entreprendre · esprit d'entreprise

BACKSTAGE-GAME

10 heures | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Backstage-Game est un **jeu sérieux** qui permet d'aborder la **démarche de projet**. L'apprenant joueur incarne un **chef de projet** qui monte une salle de concert avec ses coéquipiers et entreprend toutes les démarches du jeu relatives à la méthodologie de projet. L'usage est bâti sur une démarche en **collectif** en alternant des phases de jeu et des phases hors écran.

OBJECTIFS

- Entreprendre par le jeu,
- Découvrir les étapes de création d'entreprise,
- Découvrir la négociation.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Réflexion et discernement,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Confiance en soi et auto efficacité,
- Motivation et persévérance,
- Planifier et gérer,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

ID6tm est une entreprise de l'Économie Sociale et Solidaire qui développe des solutions et dispositifs pédagogiques à fort potentiel d'innovation à destination des professionnels de l'éducation-formation.

INFOS PRATIQUES

- Une formation à l'utilisation de l'outil est possible pour les enseignants.
- Site internet : backstage-game.com
- Contact : noe.cazin@id6tm.org

BUSY & NESS

7 séances de 2h sur 2-3 mois

À tout moment de l'année

Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Au cœur d'un environnement entrepreneurial, Busy et Ness guident les participants dans la **simulation d'un projet de création d'entreprise** en 6 étapes. Après avoir trouvé l'idée et évalué sa faisabilité, les participants devront **concevoir le site internet et la page Facebook** de leur entreprise. Leur **présentation sous forme de pitch** sera évaluée par un jury de professionnels qui récompensera les meilleurs projets.

OBJECTIFS

- Utiliser les outils numériques dans un cadre professionnel,
- S'ouvrir de nouvelles perspectives professionnelles,
- S'exprimer devant un jury.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Réflexion et discernement,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Savoir déceler des opportunités,
- Mobilisation des ressources,
- Prendre de l'initiative,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

BGE est un réseau d'associations au service des porteurs d'initiatives, pour créer des richesses dans les territoires. Spécialiste dans l'accompagnement de projets de création ou de reprise d'entreprises. BGE anime des outils de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre au sein des établissements scolaires.

Si on créait une boîte avec Busy & Ness par BGE Hauts-de-France

BGE HAUTS DE FRANCE Appui aux entrepreneurs

INFOS PRATIQUES

- Par équipe de 4 ou 5. Cette action peut être condensée sur un format de 2,5 jours.
- Site internet : bge.asso.fr · busyetness.fr (accès réservé)
- Contact : c.francois@bge-hautsdefrance.fr · 06 88 24 40 99 / 03 20 19 20 00

CAMP DE L'INNOVATION

7 heures | Consultez votre chargé de développement | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Le camp de l'innovation permet aux jeunes de vivre une première expérience à la **rencontre d'entrepreneurs** durant une journée. Ils apprennent à **travailler ensemble**, développent leur **créativité** et **innovent** dans les réponses qu'ils apportent à une **problématique prédéfinie** (ex : mobilité, tourisme, développement durable…).

OBJECTIFS

- Analyser, argumenter et développer l'esprit critique chez les jeunes,
- Susciter l'envie de découvrir leur environnement,
- S'exprimer devant un jury.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative,
- Conception, création, réalisation.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Stimuler sa vision,
- Confiance en soi et auto efficacité,
- Prendre de l'initiative,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

Entreprendre pour Apprendre Hauts-de-France est une association membre d'un groupement national et européen dont l'objectif est d'initier les publics scolaires à la vie économique.

epa Hauts-de-France

CAMP DE L'INNOVATION® by EPA

INFOS PRATIQUES

- Permet l'intercycle et la découverte de son territoire.
- Organisation d'événements dédiés à l'entrepreneuriat des jeunes (entre 100 et 150 participants sur chaque camp) avec les entreprises, les élus locaux, les conseils de développement.
- Site internet : vivez-la-mini-entreprise.fr
- Contact : contact@epa-hautsdefrance.fr

CHALLENGE EDUC-ECO

Année scolaire | Septembre à mai | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

EducEco est un **challenge de conception et réalisation d'une voiture** avec un objectif de **moindre consommation d'énergie**. Le projet se déroule sur une année mais le temps consacré dépend de la possession ou non d'une base véhicule. Dans un cas comme dans l'autre, l'équipe de jeunes devra être dans une démarche de projet intégrant des **phases de conception, validation, construction et surtout de communication**. La recherche de partenaires (entreprises, organismes de recherche d'ingénierie) permet d'ouvrir les établissements vers le monde.

OBJECTIFS

- Concevoir un véhicule,
- Développer des partenariats,
- S'inscrire dans un challenge national.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Conception, création, réalisation,
- Invention, élaboration, production.

Entrepreneuriales

- Confiance en soi et auto efficacité,
- Mobilisation des ressources,
- Planifier et gérer,
- Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et les risques,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

AD3E a pour but de créer des épreuves éducatives à caractère environnemental encourageant l'épanouissement de projets issus des enseignements technique et professionnel.

INFOS PRATIQUES

- Challenge national.
- Contact : infos@educeco.net

COURSE EN COURS

Année scolaire | Septembre à mai | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Les équipes de **4 à 6 collégiens ou lycéens** montent leur écurie de **bolide électrique** en utilisant les mêmes outils et processus que les ingénieurs et professionnels de la filière automobile et mobilités. L**es participants imaginent, conçoivent, fabriquent, testent et font courir** leur mini véhicule de course lors des épreuves **régionales**, pour accéder à la grande **Finale Nationale**.

OBJECTIFS

- Susciter des vocations pour les filières scientifiques, technologiques et professionnelles,
- Promouvoir l'égalité des chances, croire en soi et vivre une aventure humaine palpitante,
- Se projeter dans le monde de l'entreprise en travaillant, en mode collaboratif, dans le cadre d'une démarche de projets pluridisciplinaires.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques,
- Conception, création, réalisation,
- Organisations et représentations du monde,
- Invention, élaboration, production.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Motivation et persévérance,
- Planifier et gérer,
- Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et les risques,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

Les membres de l'association "Course en cours" : personnels éducatifs et du monde économique.

Course en cours – Grand Prix des Collèges et Lycées

INFOS PRATIQUES

- Challenge national.
- Temps forts en cours d'année avec deux revues de projet et une finale académique.
- Site internet : course-en-cours.com

CREATIV-ID

1 journée | Consultez votre chargé-e de développement | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Le challenge « Creativ ID » est un **sprint de créativité** qui se déroule à **l'Université de Lille** sur une journée. Il réunit plusieurs publics : **collégiens, lycéens, étudiants, enseignants ainsi que chefs d'entreprises** autour de la question de l'entrepreneuriat et de l'innovation. L'objectif principal de ce challenge est de proposer aux groupes d'élèves accompagnés d'étudiants et d'entrepreneurs de **solutionner des problématiques réelles rencontrées par des chefs d'entreprises** de la région et ce, en mobilisant une pédagogie active et collaborative.

OBJECTIFS

- S'inscrire dans le cadre du continuum bac-5 / bac+5 et ainsi développer les liens entre l'université et le secondaire,
- Démystifier les questions de l'entrepreneuriat, de l'intrapreneuriat, de l'innovation,
- Aider les lycéens/collégiens et étudiants à amorcer une réflexion sur leur projet personnel et professionnel.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions respect des autres,
- Conception, création, réalisation,
- Réflexion et discernement.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Confiance en soi et auto efficacité,
- Prendre de l'initiative,
- Travailler avec les autres,
- Mobiliser les autres.

INTERVENANTS

HUBHOUSE
Oser - Imaginer - Entreprendre

Le Hubhouse est un service dédié à l'entrepreneuriat et à la création d'activité. Il est réservé aux étudiant.e.s qui souhaitent créer une activité à la fin ou en parallèle de leurs études.

INFOS PRATIQUES

- Lieu d'intervention : université de Lille.
- Site internet : univ-lille.fr/etudes/preparer-son-insertion-professionnelle/hubhouse/

E-KIDS : LES PETITS ENTREPRENEURS

20 heures | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · 2E · 1E · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

Le parcours « e-kids » propose de faire vivre aux élèves les 5 étapes-clés d'une a**venture entrepreneuriale** dans laquelle les **parents sont également impliqués**. Les élèves imaginent puis réalisent un projet qui permettra de résoudre une problématique posée ou de **répondre à un besoin identifié dans leur environnement**. L'action est pilotée **en toute autonomie par l'enseignant** à l'aide des ressources numériques mises à disposition par BGE sur une plateforme.

OBJECTIFS

- Expérimenter le travail collaboratif,
- Favoriser la participation des parents à la vie scolaire,
- Découvrir l'environnement économique et social local.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Réflexion et discernement,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Confiance en soi et auto-efficacité,
- Motivation et persévérance,
- Travailler avec les autres,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

BGE est un réseau d'associations au service des porteurs d'initiatives, pour créer des richesses dans les territoires. Spécialiste dans l'accompagnement de projets de création ou de reprise d'entreprises. BGE anime des outils de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre au sein des établissements scolaires.

e-kids LES PETITS ENTREPRENEURS By BGE

BGE HAUTS DE FRANCE Appui aux entrepreneurs

INFOS PRATIQUES

- L'action comprend 5 étapes qui se décomposent en plusieurs ateliers. L'ensemble du parcours représente une douzaine de séquences pédagogiques d'une durée moyenne de 2 heures.
- e-kids.fr : accès gratuit aux vidéos de présentation de chaque étape, fiches pédagogiques, outils de valorisation pendant un an.
- Sites internet : bge.asso.fr · e-kids.fr
- Contact : i.noe@bgefc.fr · 03 28 22 64 20 / 06 32 68 63 80

ENTREPRENDRE EN ESS

2 heures | À tout moment de l'année | Béthune, Bruay, Artois, Lys, Romane

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

L'action **sensibilise à l'économie sociale et solidaire** en stimulant la **créativité** des participants. Elle permet d'imaginer un projet qui répondrait à un **besoin sociétal** déterminé.

L'action se compose :

- d'un temps d'information sensibilisation à l'ESS (vidéo + diaporama),
- d'un jeu permettant l'émergence d'idées,
- d'un temps de restitution des projets imaginés.

OBJECTIFS

- Donner l'envie d'entreprendre en ESS,
- Travailler en équipe et présenter son projet,
- Travailler sur un business model.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Réflexion et discernement,
- Organisations et représentations du monde.

Entrepreneuriales

- Savoir déceler des opportunités,
- Valoriser les idées,
- Mobilisation des ressources,
- Planifier et gérer,
- Travailler avec les autres,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

Communauté d'agglomérations Béthune Bruay Artois Lys Romane (CABBALR)

Communauté d'Agglomération Béthune-Bruay Artois Lys Romane

INFOS PRATIQUES

- Contact : celine.ourdouillie@bethunebruay.fr

ENTREPRENDRE POUR LES ODD*

6 heures | À tout moment de l'année | Académie de Lille

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Pour **affronter les défis mondiaux ODD** (Objectifs de Développement Durable), nous initions les jeunes à la citoyenneté mondiale en développant leur potentiel pour entreprendre **de manière durable et solidaire. Jeux coopératifs, créativité, découverte d'entrepreneurs du monde...** Ils se reconnaissent comme **citoyens du monde**, identifient les valeurs et compétences associées, s'engagent avec d'autres sur les questions impactant la viabilité du monde.

OBJECTIFS

- Comprendre les nouveaux défis mondiaux,
- Changer de posture vis-à-vis du monde actuel,
- Développer son esprit critique.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Organisations et représentations du monde,
- Invention, élaboration, production.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Motivation et persévérance,
- Mobilisation des ressources,
- Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et les risques,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

Cap solidarités accompagne la solidarité internationale autour d'un développement durable, incluant la sensibilisation aux Objectifs du Développement Durable.

Cap Solidarités
Association d'appui aux initiatives de solidarité internationale en Nord - Pas de Calais

INFOS PRATIQUES

- *ODD : Objectifs pour le développement durable.
- Contact : coordination@capsolidarites.asso.fr

ENTREPRENEUR, POURQUOI PAS MOI ?

1 heure | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · 2E · 1E · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

L'action amène les jeunes à **considérer le métier de chef d'entreprise** comme voie professionnelle possible. Après avoir défini ce qu'est une entreprise, les motivations et qualités pour entreprendre, l'animateur BGE va **lever les freins à la création d'entreprise**. L'action se conclut par le **témoignage vidéo d'un entrepreneur.**

OBJECTIFS

- Favoriser la participation active des jeunes et les échanges,
- Travailler le Parcours Avenir,
- Découvrir la démarche d'un entrepreneur.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Réflexion et discernement,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Stimuler sa vision,
- Valoriser les idées (lycée et post bac),
- Confiance en soi et auto efficacité,
- Culture financière et économique (lycée et post bac),
- Motivation et persévérance (collège),
- Prendre de l'initiative,
- Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et les risques (collège).

INTERVENANTS

BGE est un réseau d'associations au service des porteurs d'initiatives, pour créer des richesses dans les territoires. Spécialiste dans l'accompagnement de projets de création ou de reprise d'entreprises. BGE anime des outils de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre au sein des établissements scolaires.

BGE HAUTS DE FRANCE
Appui aux entrepreneurs

INFOS PRATIQUES

- L'action s'intègre parfaitement au Parcours Avenir.
- Site internet : bge.asso.fr
- Contact : i.noe@bgefc.fr · 03 28 22 64 20 / 06 32 68 63 80

GÉNÉRATION ID

20h d'accompagnement (sur 4 à 6 mois) | à tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

"Génération ID" **fédère une équipe de formateurs, de jeunes et d'acteurs économiques locaux** autour d'un projet commun. Il permet aux élèves de **découvrir leur territoire** et d'être accompagnés dans la **recherche d'idées** afin de favoriser son **développement**. Les élèves se mettent en situation pour **présenter leur production** lors d'un événement ouvert aux **parents, aux acteurs locaux et aux représentants de l'éducation nationale.**

OBJECTIFS

- Favoriser les échanges avec son environnement local (économique, professionnel, institutionnel…) et en analyser les besoins,
- S'impliquer dans un projet collectif,
- Favoriser la participation des parents à la vie scolaire.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Conception, création, réalisation,
- Organisations et représentations du monde.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Stimuler sa vision,
- Confiance en soi et auto efficacité,
- Prendre de l'initiative,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

Entreprendre pour Apprendre Hauts-de-France est une association membre d'un groupement national et européen dont l'objectif est d'initier les publics scolaires à la vie économique.

epa Hauts-de-France

GÉNÉRATION ID® by EPA

INFOS PRATIQUES

- Action intéressante à mener avec les décrocheurs.
- Site internet : vivez-la-mini-entreprise.fr
- Contact : contact@epa-hautsdefrance.fr

GÉNÉRATION PME

2h30 | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Réalisée sous forme d'un **quiz**, cette action permet d'évaluer les compétences à un instant « t » de potentiels porteurs de projet. Ce quiz (version longue) est composé de 220 questions, il évalue 240 savoirs repérés lors d'une étude du **métier de dirigeant**. Ces compétences sont liées à des savoirs académiques, de procédure et de savoir-être.

OBJECTIF

- Evaluer sous forme de quiz les compétences « soft skills » (compétences douces) et « hard skills » (compétences techniques) de futurs créateurs et porteurs de projet.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Disciplinaires

- Environnement juridique,
- Environnement,
- Droit social,
- Management,
- Communication de l'entreprise.

Entrepreneuriales

- Mobilisation des ressources,
- Savoir déceler des opportunités,
- Culture financière et économique,
- Stimuler sa vision,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

La CPME, Confédération Petites et Moyennes Entreprises, est une organisation patronale interprofessionnelle (commerce, industrie, service, artisanat).

INFOS PRATIQUES

- Cette action est plutôt destinée aux étudiants de fin de 1ère année ou 2e année de BTS. A l'issue de ces résultats, cette action fera l'objet d'un temps d'échange entre les étudiants et un chef d'entreprise.
- Dans sa version courte, ce mini quiz est composé de 70 questions respectant le poids de chacun des items de la version longue.
- Contact : secretairegeneral@cpmenord.fr

GRAINE D'ENTREPRISE

Année scolaire

À tout moment de l'année

Métropole Européenne de Lille

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Une classe ou un groupe d'élèves **créé une véritable entreprise** au sein de l'établissement grâce à l'accompagnement d'une entreprise **marraine** membre du réseau FACE. Avec l'aide des collaborateurs de l'entreprise marraine, les élèves vont choisir, fabriquer, commercialiser, communiquer autour de leur marque et de leur produit et gérer leur entreprise. En fin d'année scolaire, l'ensemble des graines d'entreprises **défendent leur projet devant un jury** composé de professionnels.

OBJECTIFS

- Favoriser la connaissance du monde de l'industrie et de l'entreprise,
- Sensibiliser les jeunes à la mixité des métiers et l'égalité Homme-Femme,
- Argumenter autour de son idée.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Organisations et représentations du monde,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative,
- Conception, création, réalisation.

Entrepreneuriales

- Savoir déceler des opportunités,
- Avoir de la créativité,
- Prendre de l'initiative,
- Travailler avec les autres,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

FACE Métropole Européenne de Lille est un club d'entreprises local, créé en 1996, spécialisé dans la lutte contre l'exclusion, les discriminations et la pauvreté.

FACE MÉTROPOLE EUROPÉENNE DE LILLE

INFOS PRATIQUES

- Pour s'assurer de la réussite du projet, un enseignant référent participant aux séances et suivant le projet est nécessaire.
- 17 ateliers d'1h30 par semaine.
- Site internet : clubfacenet.com

INTERVENTION INDIVIDUELLE

2 heures | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Les entrepreneur-e-s vont échanger avec les élèves sur la **notion d'entreprendre** et leur présenter des notions de base sur l'entreprise et l'univers professionnel. Un échange sur la notion d'entreprendre : l'**entrepreneur-e va raconter son histoire** afin de susciter la curiosité et l'envie et de faire naître chez l'élève la question : « entreprendre pourquoi pas moi » ?

OBJECTIFS

- Donner l'envie d'entreprendre,
- Aider les jeunes dans leur orientation vers les métiers de demain,
- Echanger avec des professionnels.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Réflexion et discernement,
- Organisations et représentations du monde.

Entrepreneuriales

- Confiance en soi et auto efficacité,
- Mobilisation des ressources,
- Stimuler sa vision,
- Gérer l'incertitude, l'ambiguïté et les risques,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

100 000 entrepreneurs
Transmettre aux jeunes la culture d'entreprendre

100 000 entrepreneurs est une association d'intérêt général dont l'objet est de transmettre la culture et l'envie d'entreprendre aux jeunes de 13 à 25 ans en France au moyen de témoignages d'entrepreneurs.

INFOS PRATIQUES

- Site internet : 100000entrepreneurs.com
- Contact : josephine.boulinguez@100000entrepreneurs.com

INVIDIA

2 heures | à tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Ce **quiz ludique** en ligne est à destination des élèves de collège et lycée et sert à mettre en avant le **potentiel entrepreneurial** de chacun d'entre eux, à **déceler leurs aptitudes à « entreprendre »**. Il s'inscrit en amont d'une démarche de développement de l'entrepreneuriat, il permet par la suite la mise en place d'actions de sensibilisation à l'entrepreneuriat ciblées et une **pédagogie adaptée au profil de chacun** et du groupe.

OBJECTIFS

- Concrétiser le lien entre le monde de l'entreprise et les apprenants,
- Apporter aux enseignants un éclairage différent sur le groupe classe,
- Faire évoluer sa pédagogie en fonction des résultats obtenus.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative,
- Responsabilité individuelle et collective.

Entrepreneuriales

- Confiance en soi et auto efficacité,
- Prendre de l'initiative,
- Valoriser les idées,
- Motivation et persévérance.

INTERVENANTS

La CPME, Confédération Petites et Moyennes Entreprises, est une organisation patronale interprofessionnelle (commerce, industrie, service, artisanat).

académies Amiens Lille
RÉGION ACADÉMIQUE HAUTS-DE-FRANCE
Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
cpme 59 NORD

INFOS PRATIQUES

- A l'issue de ces résultats, cette action fera l'objet d'un échange entre les apprenants et un chef d'entreprise.
- Contact : assistancerh@cpmenord.fr

J'APPRENDS L'ENTREPRISE (COLLÈGE)

Année scolaire | Septembre à mai | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

L'action fait vivre à des groupes de jeunes un **parcours condensé** à l'instar de ce que vivent les futurs **créateurs d'entreprise**, parcours de 4 modules conduisant à la création d'une **entreprise fictive**. Tout au long de l'année, les élèves vont **monter leur dossier**, iront à la **rencontre d'entrepreneurs** et, par deux fois, présenteront à un **jury de professionnels** leur dossier de création d'entreprise.

OBJECTIFS

- Découvrir de façon pratique les étapes de création d'entreprise,
- Préparer les entrepreneurs de demain,
- S'exprimer devant un jury.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Motivation et persévérance,
- Savoir déceler des opportunités,
- Planifier et gérer,
- Culture financière et économique,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

BGE est un réseau d'associations au service des porteurs d'initiatives, pour créer des richesses dans les territoires. Spécialiste dans l'accompagnement de projets de création ou de reprise d'entreprises. BGE anime des outils de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre au sein des établissements scolaires.

BGE HAUTS DE FRANCE
Appui aux entrepreneurs

INFOS PRATIQUES

- Travail par équipe de 4 ou 5 élèves ; travail de l'équipe pédagogique en pluridisciplinarité.
- Parcours de 4 modules de septembre à avril ; chaque module se décompose en 3 sessions de 2 heures animées par un conseiller BGE ou un enseignant (adaptation aux contraintes de l'établissement possible).
- Site internet : bge.asso.fr
- Contact : i.noe@bgefc.fr · 03 28 22 64 20 / 06 32 68 63 80

J'APPRENDS L'ENTREPRISE (LYCÉE)

Année scolaire | Septembre à mai | Hauts-de-France

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · 2E · 1E · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

L'action fait vivre à des groupes de jeunes un **parcours condensé** à l'instar de ce que vivent les futurs **créateurs d'entreprise**, parcours de 4 modules conduisant à la création d'une **entreprise fictive**. Tout au long de l'année, les élèves vont **monter leur dossier**, iront à la **rencontre d'entrepreneurs** et, par deux fois, présenteront à un **jury de professionnels** leur dossier de création d'entreprise.

OBJECTIFS

- Découvrir de façon pratique les étapes de création d'entreprise,
- Préparer les entrepreneurs de demain,
- S'exprimer devant un jury.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Valoriser les idées,
- Prendre de l'initiative,
- Planifier et gérer,
- Culture financière et économique,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

BGE est un réseau d'associations au service des porteurs d'initiatives, pour créer des richesses dans les territoires. Spécialiste dans l'accompagnement de projets de création ou de reprise d'entreprises.BGE anime des outils de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre au sein des établissements scolaires.

BGE HAUTS DE FRANCE
Appui aux entrepreneurs

INFOS PRATIQUES

- Travail par équipe de 4 ou 5 élèves ; travail de l'équipe pédagogique en pluridisciplinarité.
- Parcours de 4 modules de septembre à avril ; chaque module se décompose en 3 sessions de 2 heures animées par un conseiller BGE ou un enseignant (adaptation aux contraintes de l'établissement possible).
- Site internet : bge.asso.fr
- Contact : i.noe@bgefc.fr · 03 28 22 64 20 / 06 32 68 63 80

J'ENTREPRENDS (COLLÈGE)

21 heures | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

L'action propose aux élèves un parcours de **sessions interactives, créatives et très pragmatiques**, qui font écho aux **6 étapes** de la démarche menée par un **entrepreneur**. Tout au long des animations, les élèves vont réaliser une **présentation** de leur projet (diaporama) qu'ils soumettent à un jury en fin de parcours.

OBJECTIFS

- Prendre conscience de son potentiel pour construire son orientation et son projet professionnel,
- Travailler en équipe,
- S'exprimer devant un jury,

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Outils numériques pour échanger et communiquer,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Motivation et persévérance,
- Savoir déceler les opportunités,
- Planifier et gérer,
- Culture financière et économique,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

BGE est un réseau d'associations au service des porteurs d'initiatives, pour créer des richesses dans les territoires. Spécialiste dans l'accompagnement de projets de création ou de reprise d'entreprises. BGE anime des outils de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre au sein des établissements scolaires.

BGE HAUTS DE FRANCE
Appui aux entrepreneurs

INFOS PRATIQUES

- Deux types d'actions possibles : « Création d'entreprise » ou « Projet entrepreneurial » visant à résoudre une problématique ou un besoin identifié dans leur environnement.
- Travail en équipe de 4 ou 5 élèves / Séances de 2 à 3 h
- Site internet : bge.asso.fr
- Contact : i.noe@bgefc.fr · 03 28 22 64 20 / 06 32 68 63 80

J'ENTREPRENDS (LYCÉE)

21 heures | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · 2E · 1E · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

L'action propose aux élèves un parcours de **sessions interactives, créatives et très pragmatiques**, qui font écho aux **6 étapes** de la démarche menée par un **entrepreneur**. Elle permet de mettre les lycéens et étudiants en situation de porteur de projet. Tout au long des animations, les élèves vont réaliser une **présentation** de leur projet (diaporama) qu'ils soumettent à un **jury** en fin de parcours.

OBJECTIFS

- Développer d'autres voies que le salariat,
- Encourager les jeunes à se prendre en main,
- S'exprimer devant un jury.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Outils numériques pour échanger et communiquer,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Valoriser les idées,
- Savoir déceler les opportunités,
- Planifier et gérer,
- Culture financière et économique,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

BGE est un réseau d'associations au service des porteurs d'initiatives, pour créer des richesses dans les territoires. Spécialiste dans l'accompagnement de projets de création ou de reprise d'entreprises. BGE anime des outils de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre au sein des établissements scolaires.

BGE HAUTS DE FRANCE
Appui aux entrepreneurs

INFOS PRATIQUES

- Deux types d'actions possibles : « Création d'entreprise » ou « Projet entrepreneurial » visant à résoudre une problématique ou un besoin identifié dans leur environnement.
- Travail en équipe de 4 ou 5 élèves / Séances de 2 à 3 h.
- Travail de l'équipe pédagogique en pluridisciplinarité.
- Site internet : bge.asso.fr
- Contact : i.noe@bgefc.fr · 03 28 22 64 20 / 06 32 68 63 80

J'ÉVEILLE

4h30 | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Cette action comprend 3 ateliers d'1h30 permettant de donner le **goût d'entreprendre**. Les élèves décèlent leur **profil entrepreneurial**, échangent avec des **entrepreneurs** et stimulent leur **savoir-agir**. Au terme de ces ateliers, les jeunes auront imaginé une **idée de projet entrepreneurial** à mener avec leur enseignant.

OBJECTIFS

- Démystifier les notions d'entrepreneuriat et d'intrapreneuriat,
- Organiser des rencontres avec des entrepreneurs ou intrapreneurs,
- Amener les élèves à déceler leur profil entrepreneurial.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Organisation du travail personnel,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Confiance en soi et auto efficacité,
- Motivation et persévérance,
- Prendre de l'initiative,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

BGE est un réseau d'associations au service des porteurs d'initiatives, pour créer des richesses dans les territoires. Spécialiste dans l'accompagnement de projets de création ou de reprise d'entreprises. BGE anime des outils de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre au sein des établissements scolaires.

BGE HAUTS DE FRANCE
Appui aux entrepreneurs

INFOS PRATIQUES

- Un projet à mener en début d'année si la volonté est de construire un projet de classe à réaliser dans l'année scolaire.
- Site internet : bge.asso.fr
- Contact : i.noe@bgefc.fr · 03 28 22 64 20 / 06 32 68 63 80

JE DÉCOUVRE (COLLÈGE)

2 heures | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

L'action propose aux élèves de :

- Découvrir ce qu'est une Très Petite Entreprise (commerçant, artisan, profession libérale) et les qualités et motivations nécessaires pour créer son entreprise,
- Rencontrer et échanger avec un chef d'entreprise d'une TPE locale afin d'apporter l'expérience et le vécu de l'idée à la mise en œuvre ; découverte de la démarche de la création d'entreprise.

OBJECTIFS

- Présenter le métier de chef d'entreprise comme une véritable opportunité dans un parcours professionnel,
- Lutter contre les idées reçues sur l'entrepreneuriat et la création d'entreprise,
- Découvrir le parcours de l'entrepreneur et montrer qu'il est accessible à tous.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Réflexion et discernement,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Stimuler sa vision,
- Confiance en soi et auto efficacité,
- Motivation et persévérance,
- Prendre de l'initiative,
- Gérer l'incertitude l'ambiguïté et les risques.

INTERVENANTS

BGE est un réseau d'associations au service des porteurs d'initiatives, pour créer des richesses dans les territoires. Spécialiste dans l'accompagnement de projets de création ou de reprise d'entreprises. BGE anime des outils de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre au sein des établissements scolaires.

BGE HAUTS DE FRANCE
Appui aux entrepreneurs

INFOS PRATIQUES

- Travail en équipe de 4 ou 5 élèves
- Guide d'entretien remis à l'enseignant afin de préparer la classe à la rencontre avec l'entrepreneur
- S'intègre au parcours avenir.
- Site internet : bge.asso.fr
- Contact : i.noe@bgefc.fr · 03 28 22 64 20 / 06 32 68 63 80

JE DÉCOUVRE (LYCÉE)

2 heures | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

L'action propose aux élèves de :

- Découvrir la démarche de la création d'entreprise autour d'un jeu de plateau,
- Rencontrer et échanger avec un chef d'entreprise d'une Très Petite Entreprise (TPE) locale.

OBJECTIFS

- Présenter les éléments indispensables à la création d'entreprise et expliquer qu'elle pourrait un jour se présenter dans leur parcours professionnel,
- Informer sur l'existence de structures spécialisées dans l'accompagnement à la création d'entreprise,
- Faire un lien pratique avec le cours théorique.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Réflexion et discernement,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Stimuler sa vision,
- Confiance en soi et auto efficacité,
- Motivation et persévérance,
- Travailler avec les autres,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

BGE est un réseau d'associations au service des porteurs d'initiatives, pour créer des richesses dans les territoires. Spécialiste dans l'accompagnement de projets de création ou de reprise d'entreprises. BGE anime des outils de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre au sein des établissements scolaires.

BGE HAUTS DE FRANCE
Appui aux entrepreneurs

INFOS PRATIQUES

- Travail par équipe de 4 ou 5 élèves.
- Guide d'entretien remis à l'enseignant afin de préparer la classe à la rencontre avec l'entrepreneur.
- S'intègre au parcours avenir.
- Site internet : bge.asso.fr
- Contact : i.noe@bgefc.fr · 03 28 22 64 20 / 06 32 68 63 80

JE GÈRE

2 jours | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · 2E · 1E · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

L'action **simule**, sous la forme d'un **jeu de plateau**, la gestion d'une entreprise. Les participants gèrent une **entreprise virtuelle** en endossant le rôle de « chef d'entreprise » et découvrent ainsi les différentes **fonctions de l'entreprise** et s'initient à la **gestion** (compte de résultat, bilan, prix de revient…).

OBJECTIFS

- Initier les élèves à la gestion comptable et financière de l'entreprise,
- Faire découvrir les rouages du fonctionnement d'une entreprise,
- Faire un lien pratique avec le cours théorique de gestion.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Coopération et réalisation de projets,
- Réflexion et discernement,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.

Entrepreneuriales

- Planifier et gérer,
- Stimuler sa vision,
- Culture financière et économique,
- Motivation et persévérance,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

BGE est un réseau d'associations au service des porteurs d'initiatives, pour créer des richesses dans les territoires. Spécialiste dans l'accompagnement de projets de création ou de reprise d'entreprises. BGE propose également d'animer au sein des établissements scolaires, des outils de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre.

BGE HAUTS DE FRANCE
Appui aux entrepreneurs

INFOS PRATIQUES

- Action prévue idéalement pour 20 élèves sur 2 jours consécutifs.
- Site internet : bge.asso.fr
- Contact : i.noe@bgefc.fr · 03 28 22 64 20 / 06 32 68 63 80

LA ROBOTIQUE POUR TOUS

Année scolaire | à tout moment de l'année | Actions localisées (voir infos pratiques)

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · 2E · 1E · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

« La robotique pour tous ! » est un **challenge** qui réunit au sein d'une même équipe des écoliers, des collégiens, des lycéens et des élèves ingénieurs pour **programmer de manière collaborative et créative des robots dans une course de relais.**

OBJECTIFS

- Prendre des initiatives et des risques,
- S'orienter dans son parcours scolaire,
- Faire du lien entre les apprentissages et la programmation.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques,
- Coopération et réalisation de projets,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative,
- Conception, création, réalisation,
- Organisations et représentations du monde.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Motivation et persévérance,
- Prendre de l'initiative,
- Gérer l'incertitude l'ambiguïté et les risques,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

Collège Jean Jaurès d'Aire sur la Lys

INFOS PRATIQUES

- Action localisée : **École élémentaire** (circonscriptions d'Aire sur la Lys, de Calais 1 et 2, de Saint-Omer 1 et 2) **Collège** (audomarois, calaisis) **Lycée** (B. Pascal – Longuenesse, L. de Vinci – Calais) **Ecole d'Ingénieurs du Littoral Côte d'Opale**
- Contact : rudy.alba@ac-lille.fr

MINI ENTREPRISE (COLLÈGE)

Année scolaire (env. 1h30/sem.) | Septembre à mai | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Les jeunes découvrent toute l'énergie dont fait preuve un entrepreneur pour **donner vie à son projet**. La créativité, l'audace, l'énergie entrepreneuriale et l'intelligence collective sont au cœur de ce parcours d'apprenant ! Grâce à des **séminaires thématiques** "Les Mini-Days", challengés par des **échanges avec des experts de l'entreprise**, animés par la passion d'un parrain ou d'une marraine, les jeunes vont donner vie à leur projet.

OBJECTIFS

- Expérimenter un dispositif complet de création d'entreprise,
- Découvrir l'ensemble des étapes de la création d'entreprise, de la recherche d'idée à la clôture de l'activité, en passant par la vente du produit.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Organisation du travail personnel,
- Coopération et réalisation de projets,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative,
- Conception, création, réalisation.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Motivation et persévérance,
- Prendre de l'initiative,
- Travailler avec les autres,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

Entreprendre pour Apprendre Hauts-de-France est une association membre d'un groupement national et européen dont l'objectif est d'initier les publics scolaires à la vie économique.

epa Hauts-de-France

MINI ENTREPRISE® by EPA

INFOS PRATIQUES

- Attention, pour cette action, inscription possible d'avril à novembre.
- Une formation est proposée aux enseignants.
- Site internet : vivez-la-mini-entreprise.fr
- Contact : contact@epa-hautsdefrance.fr

MINI ENTREPRISE (LYCÉE, POST-BAC)

Année scolaire (env. 1h30/sem.) | Septembre à mai | Hauts-de-France

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · 2E · 1E · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

Les jeunes découvrent toute l'énergie dont fait preuve un entrepreneur pour **donner vie à son projet.** La créativité, l'audace, l'énergie entrepreneuriale et l'intelligence collective sont au cœur de ce parcours d'apprenant ! Grâce à des **séminaires thématiques** "Les Mini-Days", challengés par des **échanges avec des experts de l'entreprise**, animés par la passion d'un parrain ou d'une marraine, les jeunes vont transformer leur idée en vrai business ! De réelles expériences de vente ou de présentation finiront de les convaincre qu'ensemble, il fait bon entreprendre !

OBJECTIFS

- Expérimenter un dispositif complet de création d'entreprise,
- Découvrir l'ensemble des étapes de la création d'entreprise, de la recherche d'idée à la clôture de l'activité en passant par la vente du produit.

INTERVENANTS

Entreprendre pour Apprendre Hauts-de-France est une association membre d'un groupement national et européendont l'objectif est d'initier les publics scolaires à la vie économique.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative,
- Conception, création, réalisation,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information (post bac).

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Motivation et persévérance,
- Planifier et gérer,
- Travailler avec les autres,
- Apprendre de ses expériences,
- Savoir déceler des opportunités (post bac),
- Mobilisation des ressources (post bac),
- Culture financière et économique (post bac),
- Prendre de l'initiative (post bac),
- Planifier et gérer (post bac).

epa Hauts-de-France

MINI ENTREPRISE® by EPA

INFOS PRATIQUES

- La vie du projet Mini-Entreprise® est rythmée par différentes rencontres lors d'évènements sur l'ensemble des territoires de la région, les Mini-Days. Trois manifestations sont organisées sur l'année. Elles ont lieu en septembre,janvier et mars.
- Attention, pour cette action, inscription possible d'avril à novembre.
- Une formation est proposée aux enseignants.
- Site internet : vivez-la-mini-entreprise.fr / Contact : contact@epa-hautsdefrance.fr

MON ESS À L'ÉCOLE

1 à 3 trimestres | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · 2E · 1E · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

L'action consiste en la création, en classe, d'une entreprise de l'**économie sociale et solidaire**. La démarche a pour vocation de responsabiliser les jeunes en faisant d'eux des acteurs à part entière d'un projet entrepreneurial, collectif et d'utilité sociale. Les élèves vont, par la **pratique** d'un projet en **11 étapes clés**, s'approprier et donner sens aux valeurs d'**égalité, de coopération et de solidarité** que porte l'économie sociale et solidaire. Un **parrain professionnel conseille et répond aux questions** des élèves.

OBJECTIFS

- Découvrir la diversité du monde professionnel en ESS,
- Sensibiliser aux valeurs citoyennes,
- Engager les jeunes dans une démarche solidaire.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Organisations et représentations du monde.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Motivation et persévérance,
- Mobilisation des ressources,
- Travailler avec les autres,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

L'ESPER, L'Economie Sociale Partenaire de l'Ecole de la République, est une association rassemblant 46 organisations de l'Economie sociale et solidaire (associations, mutuelles, coopératives, syndicats) agissant dans le champ de l'Ecole et de la communauté éducative.

INFOS PRATIQUES

- Une plateforme dédiée aux ressources pédagogiques est accessible sur : ressourcess.fr/monessalecole/
- Site internet : lesper.fr | monessalecole.fr
- Contact : npdc@lesper.fr

MON PROJET ESS

25 heures | Période de 5 mois durant l'année scolaire | Hauts-de-France

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · **2E** · **1E** · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

Le programme « Mon Projet ESS » permet aux élèves d'identifier les **besoins de leur territoire**, de travailler en équipe pour faire émerger un **projet d'entrepreneuriat social et solidaire qui répond aux besoins**. Il se décline en 13 étapes : 11 ateliers de 2 heures, 1 visite d'une entreprise sociale, 1 événement régional de clôture.

OBJECTIFS

- Développer la conscience citoyenne et promouvoir les valeurs de la république : lutte contre les discriminations et les inégalités, éducation au développement durable, solidarité…
- Réfléchir ensemble à un projet répondant à un enjeu sociétal et ayant une pérennité économique,
- Découvrir l'économie sociale et solidaire.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Coopération et réalisation de projet,
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative,
- Organisations et représentations du monde.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Penser de manière éthique et durable,
- Motivation et persévérance,
- Prendre de l'initiative,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

Enactus France est entreprise sociale hybride (association d'intérêt général et SASU) experte de la pédagogie (expérientielle) et de l'engagement, créée en 2002 et membre du réseau Enactus Worldwide (ONG présente dans 37 pays). Son métier est d'accompagner les lycéens, les étudiants et les professionnels à développer leurs compétences pour innover et agir au service du plus grand nombre. Le Programme Lycéens a pour but de permettre aux élèves de développer les savoir-être et les savoir-faire pour devenir entrepreneur de leur vie et citoyens engagés.

INFOS PRATIQUES

- Les ateliers participatifs, co-animés par des enseignants et des formateurs externes, se déroulent sur une période de 5 mois en moyenne (de novembre à avril, ou de janvier à mai).
- Deux journées de formations à la pédagogie du projet sont proposées aux enseignants.
- Site internet : enactus.fr
- Contact : hibrahim@enactus.fr

NOTRE COMMUNE

10 heures | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Avec « Notre Commune », les enfants imaginent des activités économiques adaptées à leur espace de vie. Une première découverte indispensable pour comprendre le monde économique ! "Notre Commune" est un programme en concordance avec le socle commun des compétences.

OBJECTIFS

- Apprendre aux plus jeunes à maîtriser la langue en passant par la production d'écrits et de présentations orales,
- Favoriser l'autonomie et la prise d'initiative,
- Découvrir les compétences sociales et civiques, notamment par la découverte de la ville,
- Pratiquer les techniques usuelles de l'information et de la communication.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Conception, création, réalisation,
- Organisations et représentations du monde.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Valoriser les idées,
- Confiance en soi et auto efficacité,
- Prendre de l'initiative,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

Entreprendre pour Apprendre Hauts-de-France est une association membre d'un groupement national et européen dont l'objectif est d'initier les publics scolaires à la vie économique.

epa Hauts-de-France

NOTRE COMMUNE® by EPA

INFOS PRATIQUES

- Le programme pédagogique est réparti sur 5 séances.
- Site internet : vivez-la-mini-entreprise.fr
- Contact : contact@epa-hautsdefrance.fr

SAVOIR-FAIRE

Année scolaire | Novembre à mai | Département de l'Aisne

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · 2E · 1E · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

Les élèves visitent une(des) entreprise(s) de l'Aisne. Ils sont ainsi engagés dans le **Challenge « Tremplin Pour Entreprendre** (TPE) » pour lequel ils doivent réaliser un projet sur l'un des 4 axes suivants : « Je deviens entrepreneur », « J'ai une idée, un concept de nouveau produit, service d'organisation à développer au sein de l'entreprise », « Je commercialise un produit ou un service » et « Thème libre », toujours en lien avec l'entrepreneuriat et sous validation d'Initiative Aisne ou de la METS. L'action peut-être résumée : **1 visite = 1 témoignage = 1 projet challenge TPE**.

OBJECTIFS

- Découvrir et connaître le tissu économique local, le marché de l'emploi local et les opportunités,
- Favoriser les prises d'initiatives entrepreneuriales,
- Développer la connaissance des secteurs d'activités et des métiers existants.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative,
- Conception, création, réalisation,
- Invention, élaboration, production.

Entrepreneuriales

- Valoriser les idées,
- Motivation et persévérance,
- Culture financière et économique,
- Planifier et gérer,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

METS (Maison des Entreprises de Thiérache et de la Serre), dirigée par des chefs d'entreprises bénévoles, accompagne les professionnels et porteurs de projets. Initiative Aisne agit accompagne, finance et assure un suivi des créateurs, repreneurs et développeurs d'entreprises. Elle vise aussi à faire découvrir le monde de l'entrepreneuriat aux élèves de primaire et secondaire du département.

INFOS PRATIQUES

- La sélection d'une entreprise a lieu mi-novembre. Une visite de 2 heures s'organise entre janvier et mars. Les projets réalisés sous toutes formes de supports sont à restituer fin avril-début mai, découverte des projets et remise de prix en fin d'année scolaire. Le temps de travail des élèves est convenu par les professeurs.
- Sites internet : initiaitve-aisne.fr / maisondesentrepises.org
- Contact Initiative Aisne : a.lienart@initiative-aisne.fr · 03 23 79 87 41
- Contact METS : k.moreau@enthierache.com · 03 23 91 36 50

SKILLBOT

Année scolaire (env. 1h/sem.) | Octobre à mai | Hauts-de-France

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · 2E · 1E · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

Challenge robotique consistant à concevoir un **robot original et personnalisé**. Chaque établissement inscrit ses équipes de 3 à 6 élèves jusqu'à la concrétisation du projet. La **visite d'entreprise** demandée dans le cahier des charges permettra de **découvrir l'industrie** et faire le lien avec le projet engagé.

OBJECTIFS

- Développer sa curiosité sur les métiers de l'industrie,
- Programmer un robot,
- Faire le lien entre les disciplines.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Conception, création, réalisation,
- Organisations et représentations du monde,
- Invention, élaboration, production.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Confiance en soi et auto efficacité,
- Prendre de l'initiative,
- Travailler avec les autres.

INTERVENANTS

Action co-construite par les rectorats d'Amiens et de Lille et l'Union des Industries et Métiers de la Métallurgie (UIMM). L'UIMM a pour vocation de représenter les entreprises régionales de la métallurgie. Elle regroupe de nombreux secteurs d'activités.

académies Amiens Lille
RÉGION ACADÉMIQUE HAUTS-DE-FRANCE

UIMM
LA FABRIQUE DE L'AVENIR
Hauts-de-France

INFOS PRATIQUES

- Possibilité de mise à disposition des robots et de leurs accessoires.
- Une formation à la programmation est proposée aux enseignants.
- Site internet : skillbot.fr
- Contact : nficheux@uimmudimetal.fr · 06 78 36 25 48

Académie de Lille · Académie d'Amiens

START-UP AFTERNOON

4 heures | À tout moment de l'année | Hauts-de-France

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Adaptable selon les âges (12-25 ans) et les profils (collégiens, lycéens, étudiants, demandeurs d'emploi, détenus), elle permet d'**aborder l'entrepreneuriat sous le prisme des passions de chacun** d'une manière créative, stimulante et intuitive avec la réalisation d'un Business Plan simplifié et adapté selon les publics.

OBJECTIFS

- Sensibiliser les élèves à l'entrepreneuriat et à l'orientation,
- Partir d'une passion, d'un centre d'intérêt, pour trouver un projet bénévole ou professionnel,
- Donner confiance aux élèves en leurs capacités à réaliser.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative,
- Coopération et réalisation de projets,
- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Responsabilité individuelle et collective.

Entrepreneuriales

- Confiance en soi et auto efficacité,
- Travailler avec les autres,
- Prendre de l'initiative,
- Valoriser les idées,
- Motivation et persévérance.

INTERVENANTS

EDHEC BUSINESS SCHOOL

France Education est une association qui promeut l'accès à l'information sur l'orientation scolaire aux élèves et à leurs parents via des conférences et interventions dans les établissements.

INFOS PRATIQUES

- Site internet : france-edu.com

TEKNIK

5 heures | À tout moment de l'année | Artois, Audomarois, Boulonnais, Calaisis, Métropole de Lille

CE2
CM1
CM2
6E
5E
4E
3E
2E
1E
TERMLE
BTS
SUP.

EN BREF

Teknik est une action de **sensibilisation** des jeunes **aux métiers techniques et industriels**. L'établissement choisi **2 thématiques** et FACE intervient avec des collabarateur-rice-s dans les classes pour présenter les métiers lors de séances « industrie ». Les élèves réfléchissent ensuite à des **solutions autour d'une problématique à l'horizon 2050** et produisent une **maquette**.

OBJECTIFS

- Favoriser la connaissance du monde de l'industrie et de l'entreprise,
- Sensibiliser les jeunes à la mixité des métiers et l'égalité Homme-Femme,
- Argumenter autour de son idée.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Organisations et représentations du monde,
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative.

Entrepreneuriales

- Savoir déceler des opportunités,
- Avoir de la créativité,
- Prendre de l'initiative.

INTERVENANTS

FACE accompagne les entreprises dans la conduite du changement et dans la définition et la mise en œuvre de leur politique de RSE* et de Diversité dans ses différentes déclinaisons. FACE représente le plus grand réseau d'entreprises dédié à la RSE en France. FACE agit en interlocuteur de référence de la puissance publique et de tous les partenaires publics ou privés qui souhaitent placer l'entreprise au cœur de la lutte contre l'exclusion et la responsabiliser face à des enjeux d'intérêt général.

INFOS PRATIQUES

- *RSE : Responsabilité Sociale des Entreprises.
- Site internet : teknik.fondationface.org

UN INCUBATEUR POUR LES MÉTIERS D'ART

4h30 | À tout moment de l'année | Village des Métiers d'Art de Desvres

CE2 · CM1 · CM2 · 6E · 5E · 4E · 3E · 2E · 1E · TERMLE · BTS · SUP.

EN BREF

La visite permet de **découvrir les 10 entreprises** installées dans le bâtiment (sculpteur, graveur, ébéniste, créateur de mobilier, maroquinière, tapissier d'ameublement...), les chefs d'entreprises peuvent accueillir les élèves dans leurs ateliers pour leur faire partager leur passion et répondre aux questions sur la création d'une entreprise. L'atelier d'initiation permet de se lancer dans la **fabrication d'un objet** pour se mettre dans la peau d'un artisan d'art. Durant leur journée, les élèves seront à la fois sensibilisés aux problématiques de la création d'une entreprise et à la fabrication d'un objet artisanal. La **notion de gestion du temps** d'un entrepreneur est également abordée.

OBJECTIFS

- Découvrir un outil d'aide à la création d'entreprises et sensibiliser aux métiers d'art,
- Développer la notion d'entrepreneuriat en étant acteur lors d'un atelier de fabrication,
- Renforcer l'esprit d'équipe en collaborant sur une création et en responsabilisant les jeunes. sur l'utilisation des outils et du matériel des chefs d'entreprises.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit,
- Coopération et réalisation de projets,
- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
- Conception, création, réalisation,
- Organisations et représentations du monde.

Entrepreneuriales

- Avoir de la créativité,
- Confiance en soi et auto efficacité,
- Culture financière et économique,
- Travailler avec les autres,
- Apprendre de ses expériences.

INTERVENANTS

Le Village des Métiers d'Art de Desvres (VMAD) est un incubateur spécialisé dans l'aide et l'accompagnement à la création d'entreprises métiers d'art.

Village des Métiers d'Art de Desvres

INFOS PRATIQUES

- Contact : gwendoline.brasseur@interfaces-fr.com

NOTES

idee.ac-lille.fr
03.62.59.52.36

ac-amiens.fr/idee
03.22.82.69.27

Ce projet est cofinancé par l'Union européenne avec le Fonds européen de développement régional (FEDER)