

GUIDE DE PÉDAGOGIE ENTREPRENEURIALE

50 MINUTES POUR ENTREPRENDRE

L'ESPRIT D'ENTREPRENDRE
ET LES DISCIPLINES SE RENCONTRENT



as.e

agence
de stimulation
économique

AVANT-PROPOS

« **50 minutes pour Entreprendre** », voici un outil pédagogique proposé aux professionnels de l'enseignement afin de les aider et de les accompagner dans leurs activités. Ce guide a été réalisé par l'Agence de Stimulation Economique dans le cadre de sa mission de sensibilisation à l'Esprit d'Entreprendre.

Si vous avez déjà reçu la visite d'un Agent de Sensibilisation à l'Esprit d'Entreprendre, vous le savez : c'est étape par étape, de l'école primaire à la sortie du supérieur, que se construit une personnalité qui sera entreprenante au fil de sa vie. Et c'est à chaque stade de ce cheminement que les professionnels de l'Enseignement peuvent agir.

Augmenter la volonté globale d'entreprendre de la population wallonne, telle est en effet l'ambition de notre Agence. Grâce au Plan Marshall 2.vert et à l'Europe, nous mobilisons nos énergies pour proposer des outils adaptés permettant au monde de l'Enseignement au sens large, dans le respect de ses spécificités et de son rôle, de s'imprégner de

ce défi : guides, jeux, mallettes sont réalisés selon les besoins et les spécificités.

Comme vous le découvrirez au fil de la lecture, les messages que nous vous proposons s'adressent à tout accompagnateur, de jeunes ou d'adultes. Car que l'on parle d'élèves ou d'adultes en recherche d'une réorientation professionnelle, le goût d'entreprendre vise avant tout à donner une plus grande capacité à choisir sa vie. La rédaction de ce document, par le CAF, Centre d'Autoformation et de Formation continuée de l'enseignement de la Communauté française, a été accompagnée par les Agents de sensibilisation, enseignants détachés de la Communauté française.

Découvrez sans plus attendre cet outil en espérant qu'il vous aidera à développer les attitudes entrepreneuriales des adultes de demain.

L'Equipe du
«Programme Wallon Esprit d'Entreprendre»
de l'ASE



FINANCEMENTS

La rédaction et la diffusion de cet outil repose sur des financements mobilisés par l'ASE pour développer l'esprit d'entreprendre.

Plan Marshall
2.vert
www.wallonie.be

Le Plan Marshall 2.vert vise notamment à mettre en place un cadre propice à la création d'activités et d'emplois de qualité.

En matière de création d'activités, l'objectif des Gouvernements wallon et de la Communauté française est clair : au terme la législature 2009-2014, l'esprit d'initiative et d'entreprendre devra être redevenu le véritable fondement du dynamisme régional.

La conception, l'implémentation et la promotion d'outils pédagogiques et d'ateliers de formation à destination des enseignants est une des actions soutenue, au sein du Programme Wallon Esprit d'Entreprendre mené par l'Agence de Stimulation Economique.



Avec le soutien du Fonds social européen

Le Fonds social européen (FSE) est le principal instrument communautaire consacré au développement des ressources humaines et à l'amélioration des mécanismes du marché de l'emploi. Il vise à réduire le chômage en facilitant l'accès au marché du travail par la promotion de l'égalité des chances, l'encouragement à la création d'emplois et l'aide au renforcement des compétences et qualifications professionnelles.

Le Fonds social européen cofinance, avec la Région wallonne et la Communauté française, des programmes destinés au développement des ressources humaines.

Pour la période 2007-2013, l'Agence de Stimulation Economique a été agréée sur l'ensemble de la Wallonie pour mener diverses actions de formation et d'accompagnement destinées à développer l'esprit d'entreprendre.

LE PROGRAMME WALLON ESPRIT D'ENTREPRENDRE DE L'ASE

Après une période de trois ans centrée sur la sensibilisation à l'Esprit d'Entreprendre, l'Agence de Stimulation Economique met en évidence le développement des attitudes entrepreneuriales durant les années scolaires et académiques 2010-11, 2011-12 et 2012-13.

Comment l'Agence agit-elle ? Que propose-t-elle aux Etablissements d'Enseignement ?

- Une équipe d'**Agents de Sensibilisation à l'Esprit d'Entreprendre**, conseillers-pivots de toute activité vers les Etablissements.

Forts d'un taux de pénétration dans les Etablissements d'environ 70%, les Agents ont largement atteint leur premier objectif majeur qui était de couvrir au maximum la Région wallonne. Leur mission évolue dorénavant afin de réaliser un travail plus en profondeur, leur permettant de travailler en véritables ensembles d'une offre cohérente à destination des enseignants.

Plus d'information :

www.as-e.be
www.tousdesas.be
www.espritdentreprendre.be

- Un **portefeuille d'actions labellisées ASE** développant les attitudes entrepreneuriales des jeunes.

L'existence d'opérations menées par des opérateurs agréés constitue le «fond de sauce» de notre Programme. L'utilité de ces actions, formatées et aux plus-values bien identifiées, répond à un besoin. Leur focalisation sur les 6 «attitudes entrepreneuriales» permet une plus grande compréhension de leurs atouts.

- L'accompagnement pédagogique et financier à la réalisation de **projets entrepreneuriaux**.

Le dispositif des «appels à projets innovants» est né en octobre 2007. Environ 130 projets ont été soutenus sur les 3 opérations successives. Chaque opération a été évaluée positivement, certainement parce qu'elles permettent aux enseignants d'exprimer et de développer leur propre vision de l'Esprit d'Entreprendre.

- La proposition de **formations** diverses, renforcées d'**outils pédagogiques**, à destination des Enseignants et futurs enseignants.

La proposition de formations diverses, renforcées d'outils pédagogiques, constituera un point crucial des trois prochaines années, via les «Ateliers de l'Esprit d'Entreprendre» notamment.

APPRENDRE À ENTREPRENDRE

50 MINUTES POUR ENTREPRENDRE : QU'EST-CE ?

Les différents réseaux d'enseignement se sont accordés pour définir l'esprit d'entreprendre comme *une compétence de base, qui doit être acquise par l'apprentissage tout au long de la vie et qui favorise la satisfaction professionnelle et l'épanouissement personnel. Il puise son énergie dans les attitudes qui le définissent : la persévérance, la créativité, l'optimisme, la responsabilité, l'esprit d'équipe, l'énergie autonome, l'initiative et repose avant tout sur le «savoir-être» de l'individu. La distinction est donc faite entre compétences stratégiques (Esprit d'Entreprendre) et compétences spécifiques (Esprit d'Entreprise).*¹

50 MINUTES POUR ENTREPRENDRE : DES FICHES PÉDAGOGIQUES POUR QUOI FAIRE ?

Ces fiches pédagogiques ont comme objectif de servir de repère et de guide pour toute démarche visant à développer l'esprit d'entreprendre dans l'enseignement. Elles proposent des actions de nature à promouvoir chez les jeunes des attitudes entrepreneuriales qui dépassent largement les sphères économique et commerciale.

Pour l'élève, le développement d'attitudes entrepreneuriales implique d'être motivé par ses apprentissages, de les expérimenter, de collaborer, de s'ouvrir au monde extérieur, de mener une réflexion sur le sens et les résultats de son action. Bref, il est encouragé à prendre des initiatives pour augmenter sa confiance en lui et son plaisir d'apprendre qui lui permettront de mieux s'adapter à une société en constante évolution.

Pour l'enseignant, il s'agit de mettre en œuvre une pédagogie active basée sur la résolution de problèmes, sur la réalisation de projets. L'accent sera mis sur des démarches qui généreront, chez les jeunes, des attitudes positives qu'ils valoriseront tant dans leur vie sociale et professionnelle que personnelle.

¹ Charte européenne des petites entreprises, Rapport Feria, 2004

50 MINUTES POUR ENTREPRENDRE : EST-CE CONFORME AU CADRE LÉGAL ?

50 MINUTES POUR ENTREPRENDRE est pleinement en accord avec les prescrits du Gouvernement de la Communauté française.

Le «décret Missions»¹ met l'accent sur le développement global de la personne de l'élève et sur son insertion citoyenne dans la société en permanente évolution.

Non seulement l'école doit préparer le jeune à apprendre, mais aussi à entreprendre, à être créateur tout au long de sa vie.

Ces défis déjà présents sous différentes formes dans les programmes d'études, ne pourront être encore mieux relevés que si les enseignants disposent de moyens, de nouvelles idées à mettre en pratique, grâce à des expériences, des essais à partager avec d'autres collègues intéressés à enrichir leurs enseignements.²

Le «décret Missions» définit, en effet, **quatre objectifs généraux** pour l'enseignement en Communauté française :

- 1. promouvoir la confiance en soi et le développement de la personne de chacun des élèves ;*
- 2. amener tous les élèves à s'approprier des savoirs et à acquérir des compétences qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie et à prendre*

une place active dans la vie économique, sociale et culturelle ;

- 3. préparer tous les élèves à être des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures ;*
- 4. assurer à tous les élèves des chances égales d'émancipation sociale.*

A cet effet, la Communauté française pour l'enseignement qu'elle organise, et tout pouvoir organisateur, pour l'enseignement subventionné, veillent à ce que chaque établissement :

- 1. mette l'élève dans des situations qui l'incitent à mobiliser dans une même démarche des compétences transversales et disciplinaires y compris les savoirs et savoir-faire y afférents ;*
- 2. privilégie les activités de découverte, de production et de création ;*
- 3. articule théorie et pratique, permettant notamment la construction de concepts à partir de la pratique ;*
- 4. équilibre les temps de travail individuel et collectif, développe la capacité de consentir des efforts pour atteindre un but ;*
- 5. fasse respecter par chaque élève l'obligation de participer à toutes les activités liées à la certification organisée par l'établissement, et d'accomplir les tâches qui en découlent ;*

¹ Décret du 24 juillet 1997 définissant les missions prioritaires de l'Enseignement Fondamental et de l'Enseignement Secondaire et organisant les structures propres à les atteindre.

² Circulaire N° 959 du 21/09/2004, Développer «l'esprit d'entreprendre» dans l'enseignement secondaire.

6. *intègre l'orientation au sein même du processus éducatif, notamment en favorisant l'éveil aux professions et en informant les élèves à propos des filières de formation ;*
7. *recourt aux technologies de la communication et de l'information, dans la mesure où elles sont des outils de développement, d'accès à l'autonomie et d'individualisation des parcours d'apprentissage ;*
8. *suscite le goût de la culture et de la créativité et favorise la participation à des activités culturelles et sportives par une collaboration avec les acteurs concernés ;*
9. *éduque au respect de la personnalité et des convictions de chacun, au devoir de proscrire la violence tant morale que physique et met en place des pratiques démocratiques de citoyenneté responsable au sein de l'école;*
10. *participe à la vie de son quartier ou de son village et, partant, de sa commune, et s'y intègre de manière harmonieuse notamment en ouvrant ses portes au débat démocratique.¹*

Pour atteindre ces objectifs, les savoirs et les savoir-faire sont placés dans la perspective de l'acquisition de compétences transversales et disciplinaires. Le décret «Missions» définit le terme compétence comme l'aptitude à mettre en œuvre un ensemble organisé de savoirs, de savoir-faire et d'attitudes permettant d'accomplir un certain nombre de tâches.²

Les caractéristiques d'une tâche-problème de type entrepreneurial s'harmonisent également avec celles données dans les outils d'évaluation communs à tous les réseaux d'enseignement en Communauté française :

Une tâche complexe exige la mobilisation et l'organisation d'une série de ressources (savoirs, savoir-faire, attitudes) acquises précédemment. Elle se définit en outre par :

- **son ouverture** : *elle peut être effectuée par différentes démarches et/ou éventuellement conduire à différents résultats. Sa réalisation n'est ni automatique, ni algorithmique, elle doit donc faire l'objet d'une analyse, d'un jugement de pertinence de la part de l'élève ;*
- **son caractère inédit** : *elle présente les mêmes invariants mais pas nécessairement les mêmes paramètres que des tâches réalisées en cours d'apprentissage. Si la tâche a déjà été réalisée précédemment en classe, l'élève est seulement invité à reproduire ce qu'il a déjà fait ;*
- **son caractère non guidé** : *une consigne ne cite ni les ressources à utiliser ni les démarches à mettre en œuvre ; elle doit seulement expliciter les attentes des concepteurs de l'épreuve et, surtout, fournir les aspects arbitraires de la tâche.¹*

¹ Décret Missions, Chap. II, art. 6 et 8.

² Décret Missions, Chap. I, art. 5, 1

¹ COE HGT - Présentation générale de l'outil d'évaluation

50 MINUTES POUR ENTREPRENDRE : DES FICHES PÉDAGOGIQUES POUR TOUS ?

50 MINUTES POUR ENTREPRENDRE concerne **tous les intervenants de l'enseignement secondaire**, quelles que soient les disciplines ou activités qu'ils aient en charge. Ces fiches pédagogiques ne prétendent cependant ni être exhaustives, ni remplacer une préparation de cours. Elles présentent différents exemples de tâches-problèmes résolues par des élèves en réponse à une situation-problème initiale. Elles ont pour objectif d'indiquer comment, au travers de disciplines variées, un enseignant peut favoriser auprès des jeunes des attitudes entrepreneuriales telles que la confiance en soi, l'esprit d'équipe, la créativité, le sens des responsabilités, l'esprit d'initiative, la persévérance. Chaque tâche-problème, présentée dans le cadre d'une discipline particulière, est donc susceptible d'être transposée à de **nouveaux contextes**.

Bien que chaque fiche constitue un outil spécifique pour un public-cible déterminé, les tâches présentées pourront, pour la plupart, être adaptées à des apprenants de **tous les degrés** et de **toutes les filières d'études**.

De même, la tâche peut porter sur **d'autres thématiques** que la thématique choisie : un exposé sur une personnalité exceptionnelle pourrait également avoir pour sujet un fait extraordinaire, une expérience originale, un animal mythique, etc.

L'action réalisée pourra aussi s'adresser à des **bénéficiaires différents** : une exposition peut, par exemple, être destinée à d'autres élèves, mais aussi à des adultes, à des internautes, à un centre culturel, à un office du tourisme, etc.

Le **support** utilisé pour accomplir la tâche pourra aussi être **modifié** en fonction de chaque situation : une présentation Powerpoint pourrait être transposée en photos, en film, en affiches, en tags, etc.

Chaque tâche-problème énoncée dans les fiches, ne constitue donc qu'un canevas général qui se prête à une **infinité d'adaptations**, permettant à l'enseignant et aux apprenants d'exprimer toute leur créativité.

50 MINUTES POUR ENTREPRENDRE : COMMENT S'Y PRENDRE ?

Un défi pour l'école est de permettre à l'élève de s'approprier la réalité qui l'entoure selon un mode créatif, novateur, stimulant, en l'amenant à prendre des initiatives et des responsabilités.

Le rôle de l'enseignant consiste donc à susciter dans le chef de ses élèves un état d'éveil qui lui fasse percevoir son milieu comme une ressource interpellante.

Dans cette optique, la pédagogie entrepreneuriale se fonde sur un apprentissage :

RESPONSABILISANT	Prendre plus de responsabilité et de contrôle dans le processus d'apprentissage. L'apprenant doit être l'acteur de son apprentissage.
EN «DIRECT»	Apprendre par l'expérience directe. Privilégier la mise en œuvre pratique et concrète dans le processus d'acquisition des connaissances. L'apprenant est l'acteur de la mise en pratique.
COOPÉRATIF	Favoriser l'apprentissage par la collaboration. L'apprenant apprend aux autres et avec les autres.

RÉFLEXIF	Systématiser la généralisation à partir de l'expérience. Capitaliser sur le processus de débriefing et de feed-back. L'apprenant est l'acteur de la démarche réflexive. ¹
-----------------	--

Le moteur de l'apprentissage n'est donc plus l'enseignant mais les pairs. [...] Développer l'esprit d'entreprendre nécessite donc une posture radicalement différente de la part de l'enseignant. Celui-ci devient davantage un gestionnaire du processus d'apprentissage que s'approprie l'apprenant plutôt qu'un dispensateur de savoir.²

Par ailleurs, rappelons que *la Communauté française pour l'enseignement qu'elle organise et tout pouvoir organisateur pour l'enseignement subventionné peuvent autoriser les établissements qu'ils organisent, [...] à aménager l'horaire hebdomadaire de façon à mettre en œuvre des activités, par discipline ou pour un ensemble de disciplines, permettant d'atteindre les objectifs généraux visés à l'article 6.³*

Cette disposition est de nature à faciliter la mise en œuvre de la pédagogie entrepreneuriale.

Pour comprendre, concevoir et mettre en place cette pédagogie, l'enseignant peut se référer aux modèles de fiches proposés pages 12 à 15.

¹ Pédagogie et esprit d'entreprendre, B. SURLEMONT et P. KEARNEY, De Boeck, 2009, p.43.

² Document annexe «L'esprit d'entreprendre», p. 9

³ Décret « Missions », Chap. II, art. 7.

50 MINUTES POUR ENTREPRENDRE : COMMENT ÉVALUER ?

Une auto-évaluation individuelle ou collective est souhaitable à différentes étapes de la réalisation de la tâche. Elle permet de s'interroger sur les qualités de sa progression, sur les éventuels ajustements à y apporter. Elle rend chaque acteur responsable de l'aboutissement du projet.

Cinq critères peuvent servir de repère pour évaluer un projet entrepreneurial :

CRITERES	INDICATEURS
L'EFFICACITÉ	Accomplissement des tâches prévues et atteinte des résultats Jusqu'à quel point les objectifs d'action fixés collectivement ont-ils été atteints par le groupe ? Jusqu'à quel point les actions de chacun ont-elles été positives et ses responsabilités correctement assumées ?
L'EFFICIENCE	Rapport entre le résultat obtenu et les moyens utilisés Dans quelle mesure avons-nous fait la meilleure utilisation possible des ressources dont nous disposions ? Qu'est-ce qui nous a été le plus utile et qu'est-ce qui a peu servi, collectivement et individuellement ? Les compétences du groupe ont-elles été mises à contribution ? Peut-on parler de synergie d'action dans la réalisation du projet ?
Le TRANSFERT	Connaissances acquises dans la réalisation du projet et possibilité de les réinvestir à l'intérieur d'un autre projet Ce projet en entraîne-t-il un autre ? Dans quelles activités les apprentissages faits peuvent-ils être réinvestis ?
La PERTINENCE	Caractéristiques entrepreneuriales et compétences développées par le projet. Jusqu'où le projet réalisé nous donne-t-il l'impression d'avoir accompli quelque chose d'important et de valable à nos yeux ? Jusqu'où le projet réalisé crée-t-il un effet perçu comme positif par le milieu ciblé par le projet ?
La FIERTÉ - LE PLAISIR	Contentement par rapport aux résultats atteints. Les différents acteurs qui ont participé au projet sont-ils satisfaits ? Pourquoi ? Le destinataire est-il satisfait de la production ?

TITRE D'ACCROCHE



CORRESPOND À UN BESOIN, À UN DÉSIR D'AMÉLIORATION

TÂCHE-PROBLÈME

Un exemple de résolution de la situation-problème au travers d'une action innovante qui comporte un défi.

PUBLIC-CIBLE

Niveau d'études des élèves qui ont réalisé la tâche-problème.

UN EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE (CG) / UN EXEMPLE DE PRESTATION (CTPP)¹

Descriptif d'une façon dont la tâche-problème peut être réalisée.

CONDITIONS MATÉRIELLES (CTPP)

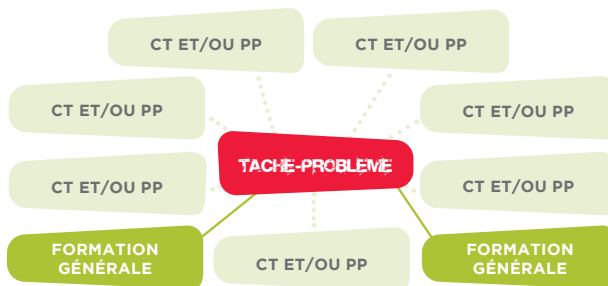
CONSIGNES A DONNER AUX ÉLÈVES (CTPP)

Blank area for instructions to be given to students (CTPP).

CONSEILS MÉTHODOLOGIQUES (CTPP)

Blank area for methodological advice (CTPP).

PROJET MOBILISANT DES COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES (CTPP)



¹ Les rubriques des fiches destinées aux cours généraux et aux cours de techniques et pratiques professionnelles sont fort semblables. Les lettres CG et CTPP indiquent les cas particuliers.

RÉFÉRENCE AUX SOCLES DE COMPÉTENCES (CG)

RÉFÉRENCE AUX COMPÉTENCES TERMINALES (CG)

RÉFÉRENCE AUX PROFIL DE QUALIFICATION ET DE FORMATION (CTPP)

Extrait du référentiel inter-réseau auquel correspond la tâche-problème

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES

Extrait du programme des études du réseau de l'enseignement organisé par la Communauté française auquel correspond la tâche-problème

SAVOIRS

Savoirs liés à cette tâche-problème

SAVOIR-FAIRE

Savoir-faire liés à cette tâche-problème

ATTITUDES

Attitudes liées à cette tâche-problème

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

Quelques exemples d'attitudes entrepreneuriales développées au cours de la réalisation de la tâche-problème énoncée



TRANSPOSITIONS POSSIBLES

Quelques exemples de la façon dont la tâche-problème énoncée peut être transposée à d'autres situations

as.e

agence
de stimulation
économique

CAF

MORALE



SCENCES



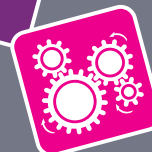
HISTOIRE



FRANCAIS



MATHEMATIQUE



LANGUES

TECHNOLOGIES



Wallonie

PlanMarshall
2.vert

www.wallonie.be



Avec le soutien du Fonds social européen

1, 2, 3... SANTÉ !



UN ESPRIT SAIN DANS UN CORPS SAIN...

TÂCHE-PROBLÈME

Organiser une activité basée sur l'alimentation saine et l'importance de l'activité physique dans la vie de tous les jours.

PUBLIC-CIBLE

Secteur 8 : Services aux personnes.
Le 2^e degré de l'enseignement professionnel,
option de base groupée : services sociaux.

SUGGESTION DE PRESTATIONS ATTENDUES

Faire concevoir par les élèves un spectacle de marionnettes basé sur l'alimentation saine en prenant pour support la pyramide alimentaire, en collaboration avec le cours de formation humaine et d'éducation physique.

Le faire jouer face à un public d'enfants.

Sensibiliser à la pratique sportive quotidienne.

Prendre contact avec des diététicien(ne)s, nutritionnistes... (rédiger des courriers, téléphoner... en collaboration avec les cours de formation humaine) les rencontrer, demander leur aide, leur soutien pour mener à bien le projet.

Se rendre dans un centre local de promotion de la santé (CLPS), à la bibliothèque, l'ONE... pour

découvrir les outils pédagogiques disponibles et les exploiter.

Visiter des salons professionnels basés sur l'alimentation et la santé.

Confectionner les différentes marionnettes de la troupe et les décors.

Assurer l'encadrement des enfants lors du spectacle.

Réaliser les prix de revient des différentes marionnettes, décors, et collations du goûter, en collaboration avec le cours de formation scientifique.

Réaliser les commandes de marchandises et de matériel nécessaires aux différentes activités.

Réaliser les achats.

Réaliser les organigrammes des différentes recettes et le planning de la journée.

Préparer un goûter sain à base de collations originales en tenant compte des différences culturelles et le servir aux enfants après le spectacle.

S'organiser dans le temps et dans l'espace de façon optimale en respectant les règles de sécurité, d'hygiène et d'ergonomie, ainsi que le temps imparti.

Entretenir et remettre en ordre le matériel, les locaux utilisés lors du spectacle et du goûter.

CONDITIONS MATÉRIELLES

Les élèves contactent l'économe de l'école, cherchent des sponsors pour la prise en charge du matériel et des fournitures nécessaires à la réalisation de l'activité.

CONSIGNES À DONNER AUX ÉLÈVES

Présentation du spectacle à des enfants âgés de 5 à 8 ans.

Le nombre d'enfants est fixé à 16 au maximum.

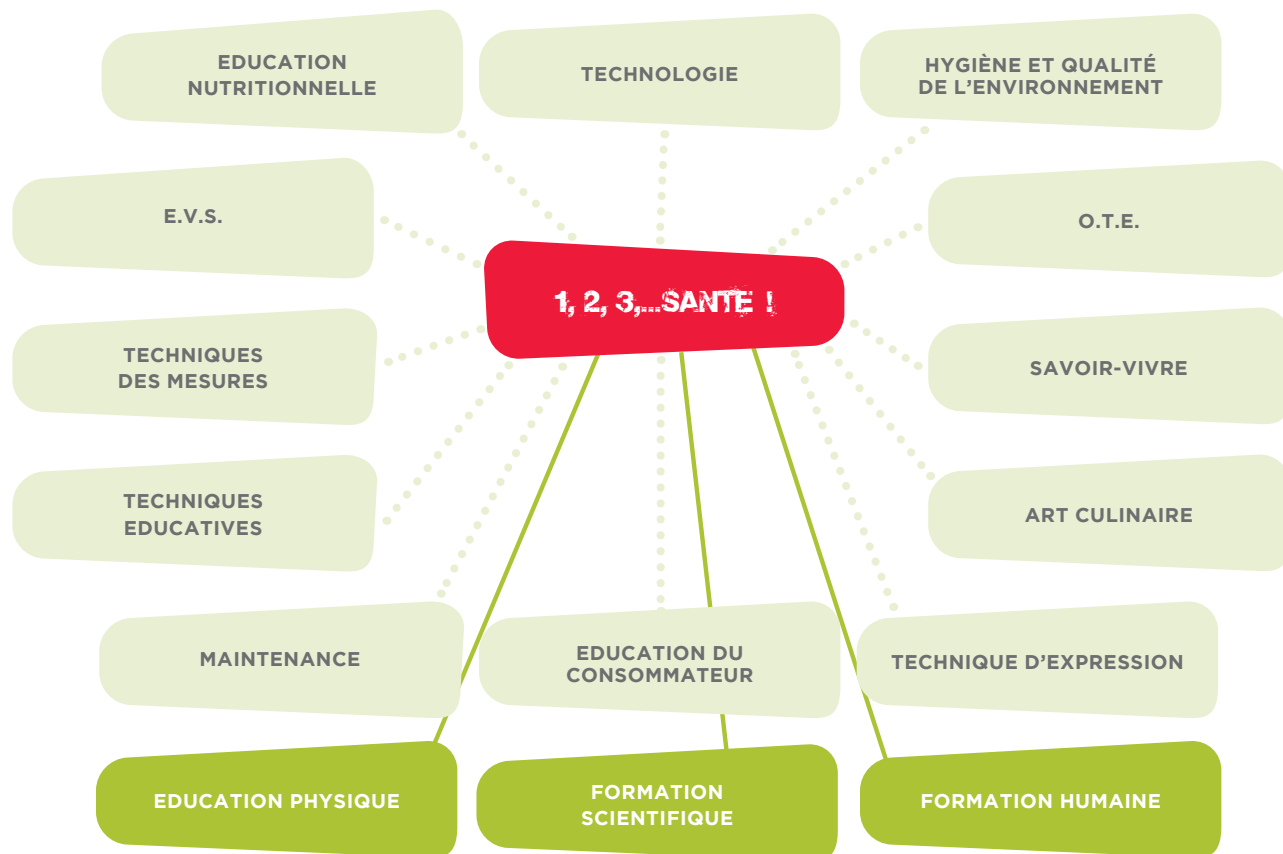
Déterminer préalablement l'heure de la fin de l'activité et de la durée de la remise en ordre.

CONSEILS MÉTHODOLOGIQUES

Conception de séquences d'apprentissages à travers les différents cours de l'O.B.G. visant l'acquisition de l'ensemble des compétences développées par le projet.



PROJET MOBILISANT DES COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES DANS LES COURS TECHNIQUES ET PRATIQUES DE L'O.B.G. ET DANS LES COURS GÉNÉRAUX



RÉFÉRENCES AUX PROFILS DE QUALIFICATION ET DE FORMATION

2.2.1. Elaborer des repas adaptés

- aux types de bénéficiaires (enfant, jeune, adulte, personne âgée...),
- à une alimentation équilibrée,
- à des besoins spécifiques liés aux pathologies des bénéficiaires,
- au degré d'autonomie des bénéficiaires¹.

RÉFÉRENCES AUX PROGRAMMES D'ÉTUDES

Etude des aliments : groupes, pyramide alimentaire → Expliciter la pyramide alimentaire².

SAVOIRS

- Différencier aliment et nutriment.
- Citer les sources principales des nutriments.
- Identifier la manière de parler en public.

SAVOIR-FAIRE

- Elaborer des plannings de tâches complexes.
- Exécuter les techniques de base avec dextérité, en respectant les règles d'économie, d'hygiène et de sécurité.

ATTITUDES

- Faire preuve d'esprit d'équipe, d'esprit critique.
- Oser s'exprimer en public.
- Faire preuve de motivation.

¹ Profil de qualification et de formation «Aide-familial/Aide-familiale», Moniteur 06/09/2009

² Programme d'études de l'option de base groupée Services sociaux 157/2002/49 Education nutritionnelle

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Créer un scénario original pour le spectacle.
- Réaliser les marionnettes, les décors.
- Réaliser des collations saines, originales et innovantes.

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Chercher à recevoir des soutiens financiers (écrire à des firmes, rechercher un sponsor...)
- Prendre contact avec des partenaires potentiels extérieurs afin de bénéficier d'un soutien logistique.
- Transformer les défis en actions à entreprendre.

LA CONFIANCE EN SOI SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Oser questionner les personnes ressources.
- Accepter les échecs, les difficultés et y faire face.
- Oser prendre la parole en public.
- Être fier du travail réalisé : marionnettes, décors, spectacle...

1, 2, 3... SANTE !

LA PERSEVERANCE TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Démontrer ses capacités à poursuivre le projet jusqu'à sa finalité.
- Répéter le spectacle jusqu'à l'obtention d'un résultat probant.
- Faire preuve de constance dans les différentes phases de la réalisation du projet.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Travailler ensemble pour le bon accomplissement du projet.
- Accepter les critiques constructives, l'avis de ses condisciples, des personnes ressources...
- Apporter ses idées lors de l'élaboration du scénario du spectacle, du choix des collations, de la conception des marionnettes...

LE SENS DES RESPONSABILITES FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Respecter les échéances, les décisions fixées d'un commun accord avec ses condisciples, le professeur...
- Planifier les différentes étapes du projet dans le temps et dans l'espace et veiller à leur réalisation.
- Assumer de manière responsable les tâches, les activités que l'on doit mener.

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

1, 2, 3... SANTÉ ! permet de créer des ateliers lors d'une journée « portes ouvertes » de l'école, par exemple :

A. Une alimentation équilibrée... trucs et astuces !

- Création d'une présentation à l'aide d'un Powerpoint sur la pyramide alimentaire
- Présentation au public
- Présentation du spectacle « Viens apprendre à manger et bouger avec la troupe de Grignotine »

B. Mmm... un bar à soupes !

- Préparation de différentes soupes de saison. Service et vente au public.
- Rédaction d'un petit livre de recettes élaborées en fonction des saisons

C. Maman, tu changes mes collations et mes tartines ?

- Préparation de différentes collations saines et tartines rigolotes pour et par les enfants. Service et vente au public.

D. Salé, sucré, acide, amer... tu goûtes quoi ?

- Réalisation de dégustations, d'expériences, de jeux sur les différentes saveurs et sensations en bouche
- Réalisation de panneaux didactiques sur le goût et les sens

E. Aïe, j'ai mangé trop de bonbons, j'ai mal aux dents !

- Démonstration d'un lavage efficace des dents
- Réalisation de panneaux didactiques basés sur l'hygiène dentaire
- Animation de petits jeux basés sur l'hygiène bucco-dentaire

F. Consommation durable, et commerce équitable, pour qui, pourquoi ?

- Collaboration avec des organismes comme OXFAM, Max Havelaar
- Dégustation de produits, organisation d'un petit-déjeuner

G. Du sport pour tous, est-ce possible ?

- Démonstration de différentes activités physiques adaptées à différents bénéficiaires et bénéfiques pour la santé

1, 2, 3... SANTÉ ! permet d'animer un repas, une activité dans un autre cadre que l'école. Exemple : une maison de repos, une crèche, une soirée organisée pour le «Télévie», CAP 48, etc.

1, 2, 3... SANTÉ ! peut utiliser le principe des marionnettes pour sensibiliser les élèves aux différences culturelles, à la violence à l'école, aux différents types de discrimination, aux assuétudes, etc.

ADO FOU DE LABO



CRÉER UN VRAI LABO SANS SE RUINER

TÂCHE-PROBLÈME

Créer un laboratoire accessible à tous où les expériences se font avec du matériel de la vie quotidienne.

PUBLIC-CIBLE

Le 1^{er} degré des humanités générales et technologiques.

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE

Soucieux de faire partager leur enthousiasme pour des expériences scientifiques qu'ils ont faites avec des objets de la vie quotidienne, les élèves proposent d'en faire la démonstration à des enfants du fondamental. Ils formeront ces enfants à la pratique de ces expériences, en assureront le suivi lors d'une présentation publique, et développeront ce projet sous forme d'un laboratoire ouvert à tous.

Les élèves constituent une réserve de matériel de la vie quotidienne (bouchons, ficelle, pots, etc.)

Sur base des savoirs du socle de compétence, professeur et élèves choisissent des activités de sciences développant les savoirs et les savoir-faire

à certifier pour le C.E.B. Ils réfléchissent aussi aux attitudes à mettre en œuvre pour développer la démarche scientifique avec les enfants.

Les élèves prennent contact avec des écoles fondamentales voisines et proposent une liste d'activités aux instituteurs en précisant que l'ensemble du projet est assuré par les élèves du secondaire.

Répartis en groupes, les élèves organisent l'activité sélectionnée par l'instituteur et élaborent des expériences faciles à mettre en place.

Chaque groupe, motivé par le projet, cherche et traite les informations, s'informe auprès de personnes ressources extérieures au milieu scolaire. Il planifie les étapes du travail, se procure le matériel nécessaire en cherchant à obtenir un prix de revient le plus bas possible tout en veillant à respecter l'aspect écologique (recyclage, matériaux non polluants, etc.). Il teste les manipulations.

Chaque groupe présente les expériences à ses pairs, avant de les présenter à l'école fondamentale.

Une présentation publique lors de laquelle les élèves du secondaire chapeautent les enfants du primaire est organisée au profit de la création d'un «labo-fou» accessible à tous.

RÉFÉRENCE AUX SOCLES DE COMPÉTENCES¹

Réinvestir dans d'autres situations les connaissances acquises.

I. SENSIBILISATION

Utiliser les connaissances acquises dans d'autres situations proches de l'apprentissage.

II. CERTIFICATION

Utiliser les connaissances acquises dans des situations liées explicitement aux situations initiales d'apprentissage.

II. CERTIFICATION

Utiliser les connaissances acquises dans des situations liées implicitement aux situations initiales d'apprentissage.

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES²

L'apprentissage scientifique joue plusieurs rôles fondamentaux dans l'éducation des jeunes. En les rendant acteurs et artisans de leur formation, il leur permet de construire leurs connaissances, de développer leurs compétences et d'en acquérir de nouvelles en collaborant avec d'autres dans une ambiance de travail et de recherche ; il développe leurs capacités d'évaluation non seulement des résultats obtenus mais aussi de la démarche mise en œuvre et surtout de leur propre mode de fonctionnement au sein d'un groupe. En cela, il s'inscrit dans une démarche d'éducation globale et prépare bien les jeunes à devenir des citoyens à part entière, capables de s'intégrer dans de nouveaux groupes de travail, de s'adapter à de nouvelles tâches et d'affronter les problèmes qui se présenteront. [...] Les modules à développer dans les pistes didactiques impliquent non seulement des sorties sur le terrain et des visites d'entreprises, de musées... mais également de nombreuses expériences et manipulations.

¹ Socles de compétences, Eveil-Initiation scientifique. Enseignement fondamental et premier degré de l'Enseignement secondaire, p. 11.

² Extrait de la note méthodologique introduisant les pistes didactiques de l'activité scientifique dans le réseau de la C.F. de Belgique

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Proposer une activité scientifique, à la fois attrayante et instructive.
- Imaginer et produire des expériences accessibles pour un public défini.
- Générer de nouvelles pistes scientifiques.
- Réaffecter du matériel courant à l'usage d'expériences scientifiques.

LA CONFIANCE EN SOI SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Oser proposer à des adultes (instituteurs) des idées originales, inattendues.
- Oser aller rechercher l'information dans divers lieux et auprès de personnes extérieures.
- Oser prendre la parole pour expliquer, encadrer de jeunes apprenants.
- Oser réaliser des expériences devant un public nouveau.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Travailler avec d'autres à la création du labo en tenant compte des responsabilités et des opinions de chacun
- Apporter ses idées au projet du groupe.
- Répartir les tâches et les planifier.
- Organiser les activités futures dans le but d'y associer des enfants.

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Mettre tout en œuvre pour être capable de répondre à toutes les questions imprévues des enfants.
- Justifier pourquoi une expérience ne fonctionne pas et trouver une solution.
- Etre « partant » pour lancer un projet en fonction de la demande d'enfants plus jeunes.

ADO FOU DE LABO

LA PERSEVERANCE TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Ne pas se laisser décourager par les échecs ni par l'ampleur de la tâche.
- Mener à terme la création du labo.
- Assurer sa maintenance.
- Envisager des pistes futures de nouvelles activités et du matériel nécessaire.

LE SENS DES RESPONSABILITES FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Assumer et réaliser ce qui a été convenu par l'équipe, le groupe et soi-même.
- Prévoir de rassembler au fur et à mesure le matériel qui sera nécessaire.
- Accomplir par ordre de priorité les différentes tâches.
- Respecter les différents intervenants du projet.

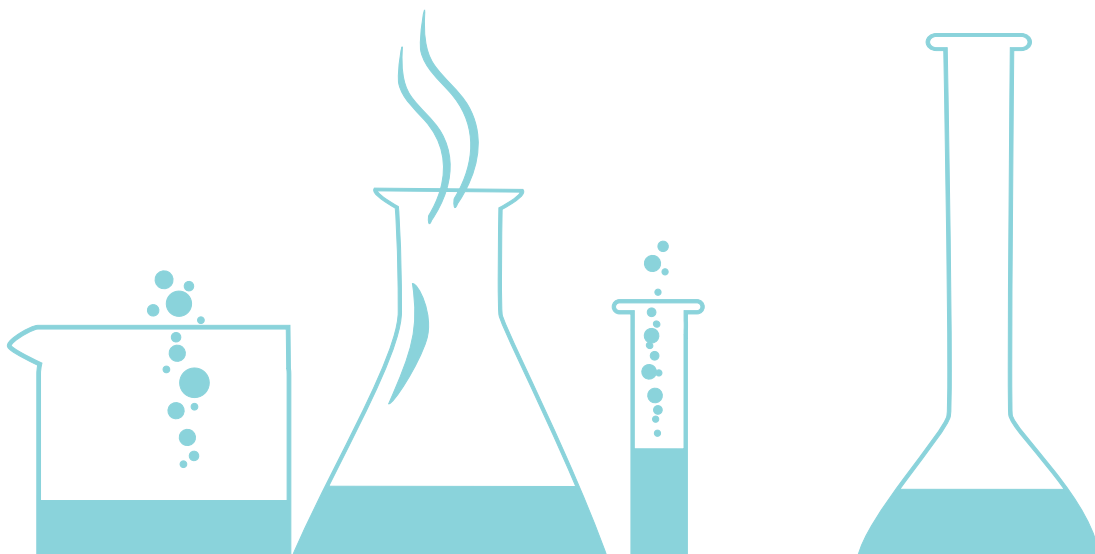
TRANSPOSITIONS POSSIBLES

ADO FOU DE LABO peut être envisagé de manière strictement disciplinaire ou interdisciplinaire (français, éducation par la technologie, mathématiques, langues modernes...). L'activité peut s'articuler avec différents cours techniques et de pratique professionnelle : électricité, menuiserie, hôtellerie, service aux personnes...

ADO FOU DE LABO pourrait aussi être présenté sur d'autres supports d'illustration : vidéo, site internet, etc.

ADO FOU DE LABO est susceptible de s'adresser à différents publics, d'autres élèves, des parents, mais aussi faire l'objet d'une animation auprès de personnes extérieures au monde scolaire (clubs culturels, homes d'accueil, clinique pour enfants...)

ADO FOU DE LABO se propose de travailler en collaboration avec le monde industriel qui met à disposition du matériel de laboratoire adapté aux écoles, par exemple par le biais de la Fédération des Industries chimiques.



C'EST ÉPATANT !

Aa Bb Cc

PARTAGER SES CONNAISSANCES

TÂCHE-PROBLÈME

Réaliser une action concrète en faveur de personnes qui maîtrisent peu la langue française.

PUBLIC-CIBLE

Les élèves du 1^{er} degré de l'enseignement général et technologique, toutes disciplines.

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE¹

Sensibilisés à la problématique de l'alphabétisation à la suite de la rencontre avec un responsable de l'ASBL Lire et écrire, les élèves ont pris conscience de l'importance de maîtriser la langue française dans différentes situations de la vie courante. Ils décident de mener une action par laquelle ils transmettent à de jeunes primo-arrivants le vocabulaire français de base utilisé dans différents contextes.

Soutenus par leurs professeurs, ils déterminent leur objectif et la manière concrète dont ils vont pouvoir le réaliser. Le choix se porte sur une boîte de jeux qui rassemble des aspects «épatants» de différents cours. Il est décidé qu'une boîte de jeux sera offerte à différents centres de soutien à des

enfants en difficulté linguistique. Des actions seront menées pour l'obtention de réalisation de la boîte à prix réduit (matériel, production) ainsi que pour la promotion du projet et la récolte des fonds nécessaires.

Chaque jeu est sous la responsabilité d'un groupe qui s'autorégule afin d'arriver à la réalisation finale, dans un délai fixé par la classe. Chaque élève est investi d'un rôle particulier.

Le projet se déroule ensuite en différentes phases, suivies chacune d'une évaluation d'état d'avancement du projet et du travail de chaque équipe.

La recherche des bénéficiaires potentiels, le choix des disciplines représentées et de leur aspect «épatant», le choix de l'activité à proposer et de sa forme seront effectués par les élèves. Les démarches auprès de sponsors et divers partenaires potentiels en ce compris l'enquête de coût de réalisation des jeux, la promotion du projet à l'intérieur et à l'extérieur de l'école, la distribution de la boîte de jeux aux destinataires sélectionnés font partie intégrante du projet.

¹ Ministère de la Communauté française, Administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique, Socles de compétences, français, Enseignement fondamental et premier degré de l'enseignement secondaire, p. 4.

RÉFÉRENCE AUX SOCLES DE COMPÉTENCES¹

La langue française est la première clé qui s'offre à l'enfant et à l'adolescent pour accéder à l'ensemble des domaines de l'apprentissage ; ceci implique la responsabilité de tous dans la construction de ce langage de référence.

Ainsi, tout au long de son cursus scolaire, par une maîtrise progressive de la langue française, l'élève sera conduit à exercer un ensemble de compétences interactives, démarches mentales, manières d'apprendre et attitudes relationnelles, directement utilisables sans doute dans la construction de son savoir, mais, surtout, sa scolarité achevée, fondements de sa formation continuée.

Ces compétences seront construites dans le cadre d'activités éducatives relevant des différents domaines d'apprentissage.

SAVOIRS

- Connaître le contenu de chaque sujet considéré comme «épatant».
- Rédiger et orthographier correctement.
- Connaître le niveau de langue d'enfants de 10-12 ans.
- Connaître les caractéristiques d'une présentation de qualité.

SAVOIR-FAIRE

- Transposer des matières de cours en activités ludiques.
- Poser des questions pertinentes.
- Rédiger des règles compréhensibles.
- Donner des solutions correctes.
- S'adapter au public-cible
- Présenter des supports attractants.

ATTITUDES

- Se montrer positif.
- Faire preuve d'imagination
- Consulter des documents de référence.
- Accepter de travailler en groupe.
- Tenir compte des autres.
- Dialoguer.
- Ecouter.
- Coopérer.

¹ Ministère de la Communauté française, Administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique, Socles de compétences, français, Enseignement fondamental et premier degré de l'enseignement secondaire, p. 4.

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Choisir une thématique originale par discipline.
- Réaliser des activités ludiques inhabituelles.
- Imaginer un support inédit pour l'activité.
- Créer une présentation attrayante.
- Trouver un nom et un habilage pour la boîte de jeux.

LA CONFIANCE EN SOI SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Avoir envie de partager ses connaissances.
- S'appuyer sur ses compétences linguistiques.
- Oser faire des démarches pour diffuser la boîte de jeux à l'extérieur de l'école.
- Oser prendre contact avec des associations de soutien à des primo-arrivants ou des personnes faiblement scolarisées.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Se concerter pour choisir un aspect épatant d'une discipline et sa présentation.
- Apporter ses idées de réalisation du jeu épatant.
- Mettre en commun le résultat de ses démarches pour créer une boîte de jeux cohérente et peu coûteuse.
- Faire sa part de travail pour rentabiliser les frais et diffuser la boîte de jeux aux associations sélectionnées.

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Rechercher l'inspiration au travers de démarches multiples et variées pour la réalisation des jeux et de la boîte.
- Rechercher les réponses et les solutions aux questions posées dans les différents jeux.
- Organiser le travail.
- Rechercher des partenaires pour la diffusion de la boîte à jeu auprès d'associations.

C'EST EPATANT !

LA PERSEVERANCE

TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Faire preuve de constance dans la réalisation de la boîte de jeux.
- Inscrire et maintenir son action dans la durée.
- Travailler jusqu'à l'obtention du résultat souhaité.
- Poursuivre le projet malgré les difficultés.

LE SENS DES RESPONSABILITES

FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Déterminer et assumer les étapes de la réalisation de la boîte de jeu et de sa diffusion.
- Ne pas se laisser impressionner par l'ampleur de la tâche et la mener à bien.
- Réaliser ce qui a été convenu
- Etre convaincu de l'intérêt de soutenir des personnes linguistiquement défavorisées.

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

C'EST ÉPATANT ! peut être organisé de manière disciplinaire ou multidisciplinaire.

C'EST ÉPATANT ! pourrait être réalisé par et pour des élèves d'autres niveaux d'enseignement ou encore s'adresser à d'autres destinataires : des jeunes hospitalisés, des jeunes qui participent à des activités d'accueil extrascolaire ou à des stages, des jeunes en vacances qui souhaitent préparer leur rentrée scolaire, etc.

C'EST ÉPATANT ! peut être réalisé sur différents supports, selon que sa présentation est orale ou écrite : un livret, un journal, un CD Rom, une exposition, un diaporama PowerPoint, une vidéo, des panneaux, etc.

C'EST ÉPATANT ! peut s'intégrer dans des projets très variés : financer un voyage par le biais de la vente de la boîte, animer des ateliers dans le cadre d'une journée portes ouvertes (par exemple, «mon école est épatante»), accueillir les élèves de l'enseignement primaire ou un groupe d'étrangers, venir en aide à des personnes en difficulté scolaire, physique ou financière.



Aa Bb Cc

C'EST MON AFFAIRE !



FAIRE RESPECTER DES CONSIGNES DE SÉCURITÉ ET D'HYGIÈNE SUR UN LIEU DE TRAVAIL

TÂCHE-PROBLÈME

Réaliser des fiches de sécurité et/ou d'hygiène pour des machines utilisées sur un lieu de travail.

PUBLIC-CIBLE

Secteur 2 : Industrie.
2^e degré de l'enseignement technique et professionnel. Option de base groupée : mécanique polyvalente.

SUGGESTION DE PRESTATIONS ATTENDUES

Les élèves identifient les dangers et les risques encourus par des machines sur un lieu de travail.

Ils envisagent les différentes pistes permettant de résoudre la tâche-problème :

- effectuer des recherches sur Internet, à partir de référents (Règlement général pour les installations électriques - R.G.I.E., Règlement général pour la protection du travail - R.G.P.T., Règlement d'ordre intérieur - R.O.I.),
- contacter des personnes-ressources,
- établir la liste des risques encourus en utilisant les termes de métier,
- s'informer et choisir les pictogrammes d'obligation relatifs à la protection individuelle et préciser leur signification,
- s'informer et sélectionner les protections collectives.

Ils réalisent une fiche de sécurité et/ou d'hygiène pour chacune des machines utilisées :

- conçoivent une fiche de sécurité et/ou d'hygiène pour un poste de travail défini,
- insèrent une photo représentative de la machine,
- énumèrent au moins 6 consignes de sécurité à respecter,
- citent les deux plus importantes démarches à suivre en cas d'accident.

La fiche la plus représentative est exposée à proximité du poste de travail de manière que la sécurité et l'hygiène soient présentes à l'esprit de chacun à tout instant avec l'accord du Conseiller en prévention de l'établissement.

CONDITIONS MATÉRIELLES

- Appareil photo numérique mis à disposition.
- Une liaison Internet disponible.
- Une documentation livresque, relative au poste de travail, est mise à disposition ainsi que le Règlement général pour les installations électriques - R.G.I.E, le Règlement général pour la protection du travail - R.G.P.T. et le Règlement d'ordre intérieur - R.O.I.

CONSIGNES À DONNER AUX ÉLÈVES

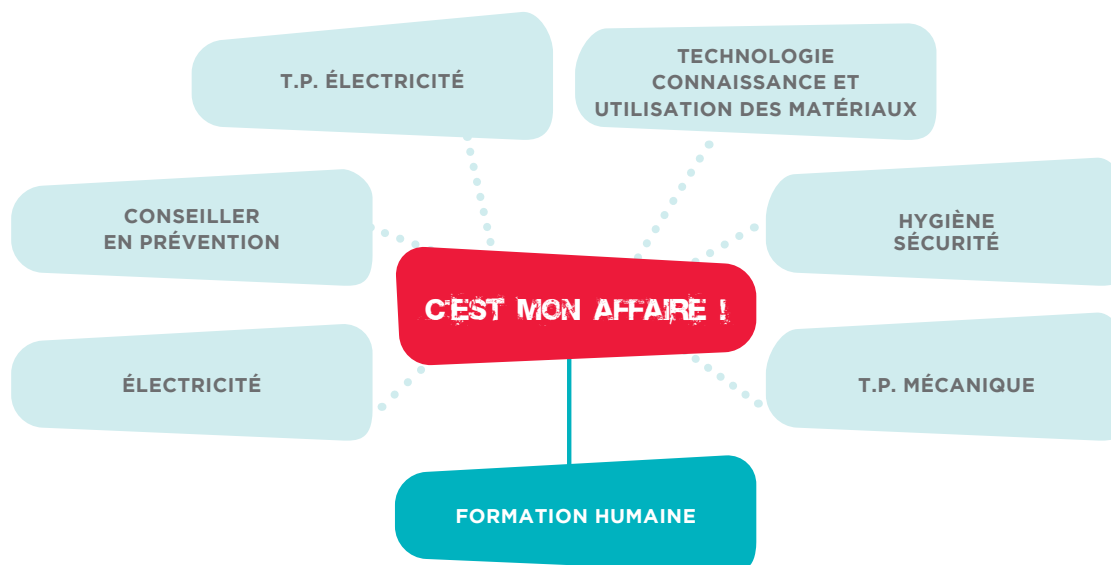
Temps imparti : à respecter impérativement, variable selon la piste choisie.

- Respect du canevas de la fiche de sécurité.
- Travail par équipes.

CONSEILS MÉTHODOLOGIQUES

Conception d'une fiche par poste de travail à travers les différents cours de l'O.B.G., visant l'acquisition de l'ensemble des compétences développées par le projet.

PROJET MOBILISANT DES COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES DANS LES COURS TECHNIQUES ET PRATIQUES DE L'O.B.G. ET DANS LES COURS GÉNÉRAUX



RÉFÉRENCE AUX PROFILS DE QUALIFICATION ET DE FORMATION¹

Fonctions techniques :

- Conformité de tous les comportements à la réglementation en vigueur².
- Respecter les règles d'ergonomie et de l'organisation du travail dans le but de la prévention des accidents et de la qualité².

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES³

- Règlement général pour la protection du travail et le code pour le bien-être au travail.
- Respect des règles de façonnage : organisation du poste de travail, du mode opératoire, des conditions de coupe, des règles de sécurité.

SAVOIRS

- Les règles de sécurité et d'hygiène individuelles et collectives propres à l'utilisation des produits et machines.
- Les pictogrammes de sécurité.
- La lecture d'étiquettes.
- Le code des couleurs.
- Les règles de vie.
- Les règles ergonomiques et posturales.

SAVOIR-FAIRE

- Adapter les moyens de protection à l'environnement et respecter le règlement général pour la protection du travail et le code sur le bien-être au travail.
- Appliquer les consignes de sécurité au niveau collectif, personnel, matériel.
- Savoir rechercher des informations sur différents documents-ressources.

ATTITUDES

- Adapter son comportement à la réglementation en vigueur et aux dangers potentiels.
- Respecter ses collègues et adopter une attitude professionnelle.

¹ Profil de qualification « Mécanicien d'entretien 12/12/2000 » validé par la C.C.P.Q. le 12/12/2000

² Profil de formation « Mécanicien d'entretien » approuvé par le Parlement le 14/12/2000

Troisième degré tous secteurs confondus. Ex. : Programme d'études de l'O.B.G. Mécanicien d'entretien, p.35

³ Programme d'études de l'O.B.G. Electromécanique - 131/2002/248B - Cours : TP mécanique-TP électricité, p.58

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- La fiche étant reconnue par l'ensemble du groupe comme ayant le meilleur design sera prise comme canevas :
 - couleurs.
 - photo la plus représentative.
 - disposition des éléments.
 - facilité de lecture.

LA CONFIANCE EN SOI SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Oser questionner les personnes-ressources.
- Exploiter au maximum ses points forts.
- Oser proposer une idée personnelle.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- S'accorder sur les tâches et sur leur planification.
- Tenir compte de l'avis des condisciples.
- Accepter des opinions autres que les siennes.

C'EST MON AFFAIRE !

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Faire appel à des personnes-ressources et leur poser des questions.
- Transformer un problème en action à entreprendre (démarche à suivre en cas d'accident).

LA PERSEVERANCE

TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Planifier son travail et respecter l'échéancier.
- Se remettre en question .
- Viser un haut niveau de performance.
- Si les conditions matérielles ne sont pas respectées, trouver d'autres moyens pour aboutir.

LE SENS DES RESPONSABILITES FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Respecter les consignes et le canevas choisis.
- Sélectionner les informations à diffuser.
- Adapter ses choix à la réglementation en vigueur.
- Etablir un ordre de priorité des dangers potentiels.

FICHE DE POSTE DE TRAVAIL

Les postes de soudage à l'arc électrique

Secteur 2 : industrie
O.B.G. mécanique polyvalente

RISQUES ENCOURUS

Coup d'arc, brûlures aux mains ou sur le corps, brûlures aux yeux lors de l'opération de nettoyage des soudures, danger d'électrocution

PROTECTIONS INDIVIDUELLES

- Masque à souder, vêtement de travail
- Gants, chaussures de sécurité
- Tablier, guêtres, lunettes de protection

PROTECTIONS COLLECTIVES

- Ecran de protection
- Aspirateur de fumées
- Zone de travail débarrassée de tous les produits inflammables

CONSIGNES DE SECURITE

- Porter un masque avec verre protane, ne jamais utiliser de lunettes de soudure au chalumeau
- Porter des gants, un vêtement de travail, un tablier de cuir
- Porter des chaussures de sécurité, des guêtres, des lunettes pour le nettoyage des soudures
- Utiliser les écrans de protection et les aspirateurs de fumées
- Débarrasser la zone de travail de tous produits toxiques ou inflammables
- Nettoyer les tables de soudage, le matériel et la zone de travail après utilisation

DEMARCHE A SUIVRE EN CAS D'ACCIDENT

- Actionner le bouton d'arrêt d'urgence en cas d'électrocution
- Prévenir le professeur

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

C'EST MON AFFAIRE ! est une tâche qui peut être envisagée pour des ateliers d'autres options, un établissement scolaire en général ou des projets extérieurs : une crèche, un hôpital, un restaurant...

Les élèves pourraient, par exemple,

- mettre sur pied un concours du meilleur slogan qui mette en exergue le danger extrême d'une machine ou de bonnes pratiques d'hygiène,
- rédiger un rapport mettant en évidence les nouveautés rencontrées lors de stages en entreprise,
- réaliser une vidéo sur les situations dangereuses rencontrées dans les ateliers,
- visiter un salon professionnel et récolter une documentation relative à l'hygiène et la sécurité.



COMME UN GEANT...



PARLER POUR CONVAINCRE EN S'AIDANT D'UN SUPPORT

TÂCHE-PROBLÈME

- Organiser la mise à l'honneur de personnalités estimées exceptionnelles.
- Mettre au point un support à son exposé.

PUBLIC-CIBLE

Les 2^e et 3^e degrés des humanités générales et technologiques.

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE

Les élèves décident d'un événement au cours duquel ils mettront à l'honneur des personnalités qu'ils estiment exceptionnelles.

Les élèves se répartissent en groupes hétérogènes.

Chaque groupe élit la personnalité qui fera l'objet de son exposé. Il sélectionne le support qui lui apparaît le plus adéquat. Les élèves se renseignent sur la personnalité retenue et mettent en place des stratégies d'information. En outre, compte tenu d'un timing défini, ils décident des tâches à effectuer. Ils élaborent les consignes, planifient les différentes étapes du travail et répartissent équitablement le temps de parole.

Le professeur veille au respect des consignes et de la répartition des tâches.

Les élèves sont initiés aux règles d'utilisation d'un support avant de le confectionner.

Le professeur vérifie la teneur du texte de l'exposé avant qu'il ne soit prononcé.

RÉFÉRENCE AUX COMPÉTENCES TERMINALES¹

Il convient de se rappeler que l'expression orale ne relève pas d'un don particulier (...) Autant pour l'avenir de chacun des élèves que pour celui de la francophonie et de la démocratie, il est essentiel que la langue reste un moyen de communication, d'épanouissement, d'action à la portée de tous.

¹ Compétences terminales et savoirs requis en français. Humanités générales et technologiques - Ministère de la Communauté française, p.8.

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES²

- Orienter sa parole en fonction de la situation de communication.
- Élaborer des significations.
- Utiliser des moyens non verbaux au départ de son profil linguistique et corporel.
- Construire une relation interpersonnelle efficace et harmonieuse.
- Utiliser à l'oral des techniques de la conviction.

SAVOIRS

- Connaître les conventions propres à l'exposé.
- Connaître les moyens d'impliquer l'auditeur.
- Connaître les caractéristiques du texte oral (lexique-syntaxe).
- Connaître les caractéristiques du support choisi.
- Connaître les conventions du récit biographique.
- Connaître le développement d'une thèse par des arguments.
- Connaître les marques de la subjectivité.

SAVOIR-FAIRE

- Utiliser les procédés propres à assurer la clarté du message.
- Exploiter ses ressources linguistiques et corporelles.
- Maîtriser l'outil informatique
- Élaborer un support.
- Utiliser efficacement le support.
- Organiser sa recherche.
- Elaborer un plan.
- Sélectionner les informations selon son projet de parole.
- Utiliser des stratégies susceptibles d'emporter la conviction des auditeurs.

ATTITUDES

- Produire des signes qui favorisent l'écoute.
- Utiliser des procédés verbaux et non verbaux qui garantissent la relation.
- Distinguer son mode de pensée de celui des autres et se dégager de son système de références.

² Enseignement de la Communauté française - Enseignement secondaire ordinaire de plein exercice - Humanités générales et technologiques - Enseignement secondaire général et technique de transition - 2^e et 3^e degrés - Programme d'études du cours de français - 60/2000/240 - pp. 52 et 53.

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Présenter la personnalité de manière originale et vivante.
- Choisir une mise en forme de support attrayante et adéquate.
- Créer un produit de qualité, à la fois plaisant et convaincant.
- Adopter la posture et le ton adéquats.

LA CONFIANCE EN SOI SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Prendre conscience de ses faiblesses mais aussi de ses forces.
- Miser sur ses compétences.
- Prendre sa place dans le groupe.
- Oser défendre son point de vue.
- Oser proposer au groupe des idées originales, inattendues.
- Oser prendre la parole en public.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Veiller à ce que chacun ait un rôle et des responsabilités dans l'exécution de la tâche.
- Apporter ses idées au groupe notamment pour la conception du support.
- Se mettre d'accord sur la personnalité à présenter.
- Agir avec ses partenaires d'une manière concertée.
- Se soutenir mutuellement pour vaincre le trac.

L'ESPRIT D'INITIATIVE RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILETES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Envisager les différentes actions à entreprendre pour réaliser l'exposé.
- Se répartir les rôles.
- Planifier le timing.
- Rechercher et sélectionner les informations utiles au projet (centre de documentations, interviews...).
- Entreprendre les démarches pour organiser l'évènement et en faire la publicité.

COMME UN GEANT...

LA PERSEVERANCE TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Dépasser ses difficultés et celles du groupe.
- Mémoriser.
- Organiser des répétitions jusqu'à obtenir un résultat satisfaisant.
- Finaliser et assurer la logistique de l'évènement (invitations, matériel, accueil...).

LE SENS DES RESPONSABILITES FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Tenir compte des consignes préalablement définies par le groupe.
- Tenir compte des contingences techniques.
- Organiser les différentes activités, les classer par ordre de priorité.
- Tenir ses engagements, assumer ce qui a été convenu tant pour soi que pour le groupe dont on fait partie.

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

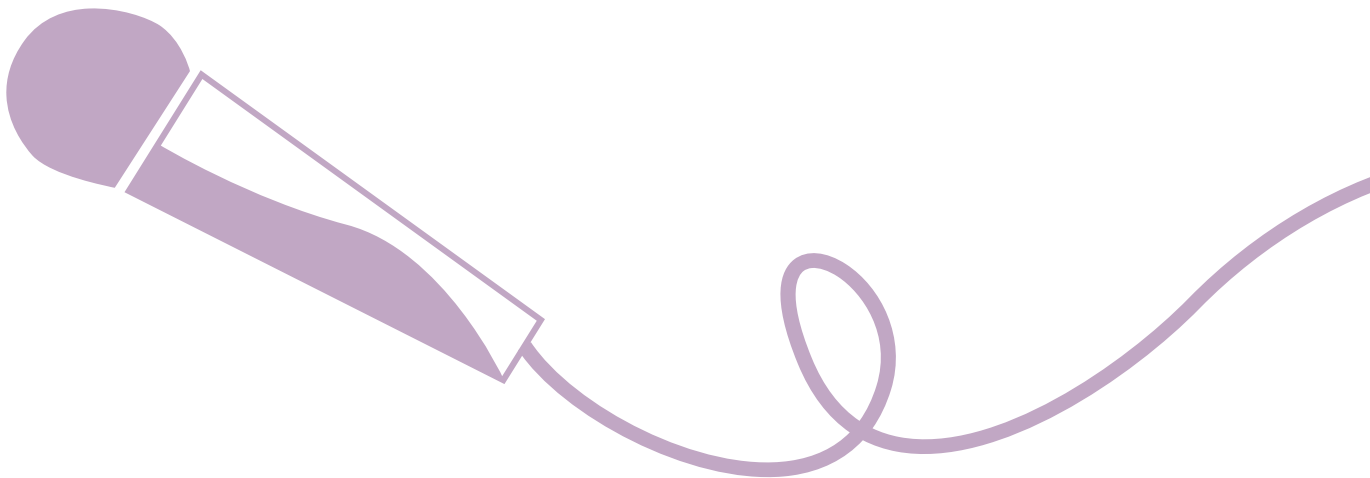
COMME UN GEANT... peut être envisagé de manière strictement disciplinaire ou interdisciplinaire. Cette tâche peut, en effet, s'articuler avec différentes disciplines comme l'histoire, les langues anciennes, les sciences, les mathématiques, les arts plastiques... Aux professeurs alors de se coordonner en vue, par exemple, de limiter la liste des personnalités aux figures qui ont marqué telle période, tel courant artistique.

COMME UN GEANT... peut être également transposé au premier degré de l'enseignement secondaire général. Les élèves pourraient alors se voir confier la tâche de présenter leurs animaux, leurs loisirs, leurs personnages de fiction préférés.

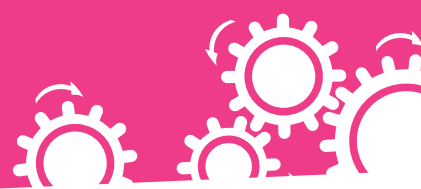
COMME UN GEANT... peut être confié à un élève individuellement. Le temps de parole pourra alors être réduit. Remarquons que si la capacité « esprit d'équipe » ne sera pas activée dans ce cas, la « confiance en soi », elle, sera davantage sollicitée.

COMME UN GEANT... est susceptible de s'adresser à différents publics, d'autres élèves, des parents, mais aussi faire l'objet d'une animation auprès de personnes extérieures au monde scolaire, comme des personnes hospitalisées, des personnes âgées, des clubs culturels ou autres.

COMME UN GEANT... pourrait aussi être présenté sur différents supports tels qu'un diaporama, un enregistrement radiophonique, une vidéo ou des panneaux d'exposition.



IL FALLAIT Y PENSER !



PARTICIPER À UN CONCOURS D'INVENTEURS

TÂCHE-PROBLÈME

Défendre devant un jury l'invention d'un objet original qui peut faciliter notre vie. Fabriquer un support qui accompagnera l'exposé.

PUBLIC-CIBLE

Les 2^e et 3^e degrés des humanités générales et technologiques.

Les classes-passerelles (F.L.E.).

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE

Les élèves constituent des groupes hétérogènes.

Après une activité de brainstorming et de débat interne, chaque groupe imagine l'objet original qu'il entend créer et les usages et qualités de celui-ci. Chaque groupe prépare l'exposé et choisit la ou les personne(s) qui défendra(ont) l'objet devant le jury. Le groupe négocie avec une section technique ou professionnelle la réalisation effective de l'objet ou du support de la présentation.

Le(s) professeur(s) et les élèves constituent un jury multilingue extérieur à l'école. Ils préparent ensemble, dans les langues étrangères ciblées, une grille d'évaluation de l'objet et de sa défense.

RÉFÉRENCE AUX COMPÉTENCES TERMINALES ET SAVOIRS REQUIS¹

En expression orale, l'élève sera capable de formuler des messages compréhensibles au contenu adéquat, sans interaction, dans un mode expositif, avec un temps de préparation.

Il sera également capable de comprendre et de formuler des messages en interaction dans un mode interpersonnel et en utilisant les stratégies de communication.

¹ Compétences minimales en matière de communication en langues modernes - Humanités générales et technologiques (pp. 5 et 7)

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES

L'élève sera capable de s'exprimer oralement pour décrire, expliquer, justifier... dans le domaine privé et dans le domaine professionnel dans un registre approprié à la situation et à l'interlocuteur. Les champs thématiques abordés seront fonction de l'objet retenu.²

SAVOIRS

- Lexique : Relatif aux champs thématiques abordés.
- Fonctions langagières.
- Caractériser.
- Décrire.
- Expliquer.
- Justifier.
- (Se) présenter.
- Remercier.
- Répondre.
- Saluer.

SAVOIR-FAIRE

- Grammaire (de l'expression orale). Selon les besoins d'expression et les intentions de communication des élèves en rapport avec la tâche à effectuer.
- Stratégies de communication propres à l'expression orale non interactive (cf. outils d'évaluation).
- Sélectionner les informations correspondant à un projet de parole.
- Utiliser les procédés propres à assurer la clarté du message.
- Prendre conscience des ressources linguistiques et corporelles dont on dispose pour les exploiter efficacement.
- Produire des signes qui favorisent l'écoute.

ATTITUDES

- Utiliser des procédés verbaux et non verbaux qui favorisent l'écoute (être convaincu, regarder ses interlocuteurs, répondre au non-verbal de ceux-ci...).

² Enseignement de la Communauté française - Humanités générales et technologiques - Enseignement général et technique de transition 2^e et 3^e degrés - Programme d'études des options de base simples - Langues germaniques - allemand, anglais, néerlandais - Langues modernes I, II et III - 3^e cahier - 42/2000/240 (pp. 3, 32)

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Etre ouvert aux multiples façons d'envisager une situation.
- Etre réceptif à de nouvelles idées, à de nouvelles voies.
- Créer un objet original, attrayant et convaincant adapté à la situation et aux contingences techniques.

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Chercher des manières de faire différentes.
- Planifier les étapes.
- Répartir les rôles.
- Rencontrer et établir un dialogue avec l'équipe qui construit l'objet.
- Prendre contact avec des membres de jury potentiels et les inviter.
- Prévoir des répétitions.

LA CONFIANCE EN SOI
SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Se percevoir positivement.
- Trouver sa place dans le groupe.
- Oser prendre la parole en public.
- Oser défendre son point de vue.

IL FALLAIT Y PENSER !

LA PERSEVERANCE
TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Faire des essais, améliorer le produit.
- S'exercer à présenter l'objet devant un jury.
- S'auto-évaluer.
- Recommencer jusqu'à l'obtention d'un résultat satisfaisant.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Travailler avec d'autres en tenant compte des responsabilités de chacun.
- Apporter ses idées à un projet de groupe.
- Prendre en compte l'opinion des différents membres du groupe.
- Participer à la prise de décisions.
- Collaborer.
- Encourager, soutenir.

LE SENS DES RESPONSABILITES
FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Assumer et réaliser ce qui a été convenu par le groupe.
- Planifier le travail.
- Préparer une grille d'évaluation pertinente.

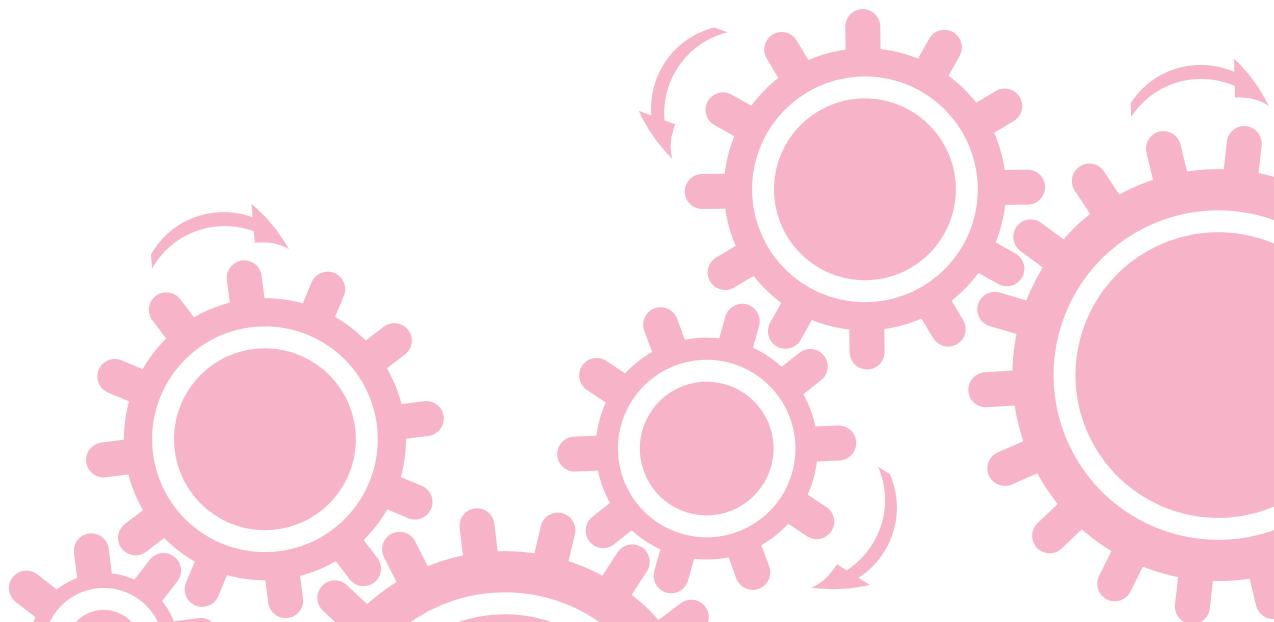
TRANSPOSITIONS POSSIBLES

IL FALLAIT Y PENSER ! est une tâche qui peut être conçue de manière strictement disciplinaire ou interdisciplinaire.

Différents niveaux de complexité peuvent être envisagés lors de sa mise en œuvre et être adaptés au niveau des élèves concernés.

Ce qui peut varier :

- Le jury (les élèves de la classe, les élèves d'une autre classe ou de plusieurs autres classes, les professeurs, un jury interne à l'école, un jury externe...).
- Le nombre de langues et de classes impliquées.
- Le degré de collaboration avec une section technique et/ou professionnelle.
- L'invention d'un objet peut être remplacée par la mise sur pied d'un projet économique ou social.



JE BLOGUE... DONC JE SUIS



CRÉER ET ALIMENTER UN BLOG

TÂCHE-PROBLÈME

Inciter les élèves à créer des blogs pédagogiques de façon à restaurer l'estime de soi via des tâches de lecture, d'écriture, de parole et d'écoute.

PUBLIC-CIBLE

2^e et 3^e degrés des humanités techniques et professionnelles.

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE

Les élèves souhaitent inviter des élèves d'une autre école afin de leur faire découvrir les différentes facettes de leur futur métier.

Face à l'anxiété de la page blanche, face aux copies maculées de rouge, le blog pédagogique offre une nouvelle et dernière alternative à la maîtrise des savoirs, savoir-faire et attitudes liés aux quatre axes de la communication. De plus, le blog autorise l'évaluation formatrice (qui fournit un modèle) et l'évaluation formative (qui permet d'apprendre en évitant les sanctions).

Les élèves naviguent dans les blogs listés dans le site <http://enseignement.be/index.php?page=23673&act=search&mots=blogs>.

Ils choisissent un format de blog : blog personnel, blog du tuteur dans le cadre de la classe, la narration de la vie de la classe, la réalisation d'un projet pédagogique, la communication générale, spécialisée et/ou orientée, blog destiné aux devoirs scolaires, blog fondé par un sujet laissé au choix de l'apprenant...

Les élèves choisissent un format ; ensuite un ou des destinataires en fonction de ce format.

Les élèves rédigent un premier jet soumis à la lecture critique du professeur.

Les élèves publient le texte corrigé.

Les élèves apprennent à enrichir le blog de photos, dessins, illustrations sonores et vidéos.

Les élèves apprennent à maîtriser d'autres formats de blogs de façon à passer de textes courts à des textes longs et cohérents.

Au terme du degré, les meilleurs blogs ; ceux qui ont nécessité le plus d'investissement personnel et/ou collégial, seront soumis à l'autorisation de publication sur le site <http://www.enseignement.be>.

RÉFÉRENCE AUX COMPÉTENCES TERMINALES¹

S'APPROPRIER DES OUTILS DE COMMUNICATION ET DE RÉFLEXION : rechercher et traiter l'information, développer un esprit critique, intégrer leurs acquis et les organiser, communiquer, apprendre à apprendre.

SAVOIRS

- Cadre spatio-temporel.
- Identité des personnages, rôles et caractéristiques pertinentes.
- Intention dominante de l'auteur.
- Point de vue du narrateur.
- Chronologie des faits.
- Progressions thématiques.

SAVOIR-FAIRE

- Rechercher l'information.
- Traiter l'information.
- Hiérarchiser l'information.
- Mettre l'information en texte suivi.

ATTITUDES

- Oser s'exprimer.
- Reconnaître l'importance de l'apport de chacun au sein du groupe.
- Proposer des solutions alternatives.
- Pratiquer la langue avec clarté.

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES²

Les élèves doivent notamment oser s'exprimer en classe, s'adresser aux autres sans agressivité, accepter la négociation comme valeur, apprendre le sens de la nuance, accepter le débat contradictoire.

¹ Compétences terminales et savoirs communs – Humanités professionnelles et techniques – Ministère de la Communauté française, 2000, p.8

² Enseignement de la Communauté française, Enseignement secondaire ordinaire de plein exercice, Humanités professionnelles et techniques, 2^e et 3^e degrés, Programme d'études du cours de français 92/2002/240, p.38

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Imaginer et produire une grande quantité d'idées permettant de réaliser de façon efficace puis efficiente une action donnée.
- Générer de nouvelles idées.
- Oser improviser.

LA CONFIANCE EN SOI
SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Se percevoir positivement.
- Etre fier de ses réussites.
- Miser sur ses aptitudes, ses compétences.
- Etre certain de ses possibilités.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Apporter ses idées au projet du groupe.
- Accepter les critiques constructives.
- Etre capable de faire preuve de méthode et d'organisation.

**JE BLOQUE...
DONC JE SUIS**

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILETES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Chercher des manières de faire différentes.
- Rechercher et sélectionner les informations utiles au projet.
- Sélectionner des illustrations et des documents sonores.
- Ne pas se laisser figer par une situation.

LA PERSEVERANCE

TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Mener son action à terme.
- Faire preuve de constance.
- Poursuivre l'objectif initial jusqu'à son terme malgré les difficultés rencontrées.

LE SENS DES RESPONSABILITES

FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Organiser les différentes activités, les classer par ordre de priorité.
- Accomplir les tâches assignées et les mener à terme.
- Assumer ses écrits et ses opinions.
- Accepter de se soumettre aux règles de savoir-vivre relatives à l'écrit.

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

JE BLOGUE... DONC JE SUIS peut être exploité par des enseignants de toutes disciplines et de toutes filières.

Il permet l'utilisation de nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC).

JE BLOGUE... DONC JE SUIS permet des échanges de courrier entre classes en vue de déborder par exemple sur des rencontres intra-scolaires, des échanges de savoir-faire...

JE BLOGUE... DONC JE SUIS contient des dimensions d'éducation par les médias et d'éducation à la citoyenneté.

JE BLOGUE... DONC JE SUIS autorise le travail personnel et collectif, la mémorisation, la découverte d'autres cultures.

JE BLOGUE... DONC JE SUIS autorise des transferts de connaissances acquises à l'école vers le monde de l'entreprise.



MON GESTE QUOTIDIEN



RÉDUIRE NOTRE EMPREINTE ÉCOLOGIQUE*

TÂCHE-PROBLÈME

Elaborer un support assorti de commentaires portant sur de simples gestes quotidiens à effectuer pour réduire l'empreinte écologique de l'homme.

PUBLIC-CIBLE

Les 2^e et 3^e degrés de l'enseignement secondaire des humanités générales et technologiques.

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE

Après avoir sensibilisé les élèves à la thématique de l'empreinte écologique, le professeur les invite à dresser une liste de problématiques qui s'y rapportent (réchauffement climatique, déforestation, pollution des eaux, etc.).

Les élèves, seuls ou en groupes selon leur choix, récoltent un maximum d'informations auprès d'experts afin d'identifier des gestes quotidiens qui réduisent l'empreinte écologique.

Ils en élaborent une synthèse à présenter d'abord devant la classe et ensuite devant un public défini.

Après mise en commun et débat, les élèves sélectionnent les gestes les plus pertinents à mettre en exergue. Ensuite, ils choisissent la forme et le contenu de leur support ; ils dressent la liste des tâches à effectuer et en fixent le planning.

Les élèves, encadrés par leur professeur, organisent la réalisation et la diffusion de leur projet.

COMPÉTENCE DISCIPLINAIRE¹

Opérer la relation entre le caractère polluant d'un matériau et son caractère biodégradable ou non. Donner une représentation simple de l'effet de serre et de l'influence des activités terrestres sur celui-ci.

Expliquer dans un cadre interdisciplinaire, pourquoi et comment économiser l'énergie.

Mettre en évidence l'impact des activités humaines dans un cas de pollution.

* L'empreinte écologique est une estimation de la superficie dont la terre a besoin pour subvenir aux besoins de chacun, selon son mode de vie. Elle permet de mesurer l'influence directe sur la nature.

¹ Ministère de la Communauté française, Administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique, compétences terminales et savoir requis en sciences. Humanités générales et technologiques, p.23, p.36, p.38, p.42.

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES²

Il faut faire apparaître, dans notre enseignement, les liens entre la physique et les questions qui nous concernent tous. Il est important de démontrer au travers d'applications technologiques et d'exemples simples pris dans les différents domaines de la vie quotidienne que les sciences interviennent partout autour de nous et qu'elles nous aident à comprendre comment le monde fonctionne.

SAVOIRS

- Enjeux écologiques liés à la production d'aliments, de déchets et à diverses pollutions.
- Énergies renouvelables.
- Impact des déchets plastiques sur l'environnement.

SAVOIR-FAIRE

- Choisir des sujets de publicité pertinents.
- Rédiger des légendes et/ou commentaires cohérents.
- Utiliser les procédés propres à assurer la clarté du message.
- Organiser sa recherche.
- Élaborer un plan.
- Utiliser des stratégies convaincantes.

ATTITUDES

- Prendre des initiatives.
- Communiquer.
- Coopérer.
- Faire preuve d'honnêteté intellectuelle.
- Faire preuve d'ouverture d'esprit et d'esprit critique.
- Manifester de la curiosité.
- Coopérer.

² Enseignement de la Communauté française, Humanités générales et technologiques, Enseignement général et technique de transition, Programme d'études du cours de physique, de l'activité au choix renforcement de la pratique de laboratoire en physique, p.5.

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Choisir un sujet-cible pertinent.
- Imaginer une grande variété de gestes simples réalisables au quotidien.
- Elaborer une synthèse interpellante à présenter devant la classe.
- Réaliser une mise en œuvre singulière.

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Transformer un problème écologique en une action à entreprendre au quotidien.
- Oser mettre à l'épreuve ses ressources théoriques sur le terrain écologique.
- Poser des questions pertinentes aux personnes compétentes.
- Diversifier au maximum les gestes quotidiens à proposer en faveur de l'écologie.

LA CONFIANCE EN SOI
SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Oser aborder des thèmes scientifiques avec des partenaires du monde professionnel.
- Reconnaître ses forces et ses limites dans les différents aspects de la réalisation de la tâche.

MON GESTE QUOTIDIEN

LA PERSEVERANCE
TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Faire preuve de ténacité pour atteindre le but que l'on s'est assigné.
- Inscrire son action dans la durée.
- Assumer la complexité et l'ampleur de la tâche.
- Dépasser les problèmes rencontrés pour atteindre l'objectif final.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Faire un brainstorming pour faire émerger les idées de chacun.
- Agir avec les autres d'une manière concertée pour atteindre le but recherché.
- Répartir les tâches en valorisant les compétences de chaque membre du groupe.
- Mettre à profit des critiques constructives pour rendre plus efficace l'élaboration de la tâche.

LE SENS DES RESPONSABILITES
FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Mettre en place les différentes ressources pour réaliser la tâche.
- Réaliser les étapes de concrétisation de la tâche.
- Assumer la tâche dévolue
- Mener à terme les tâches dont on est responsable
- Servir d'exemple aux autres dans ses gestes quotidiens pour réduire l'empreinte écologique.

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

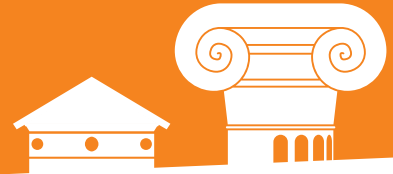
MON GESTE QUOTIDIEN, peut s'organiser dans les trois degrés de l'enseignement secondaire avec plusieurs classes d'une même année ou avec des classes de différentes années. Cette activité développera les compétences à exercer dans les cours de Biologie, Chimie et Physique, ainsi que d'autres disciplines.

MON GESTE QUOTIDIEN, est une action qui peut également s'articuler avec différentes disciplines (histoire, sciences, français, sciences économiques...), donnant ainsi aux élèves l'occasion de développer les compétences transversales énoncées dans les référentiels.

MON GESTE QUOTIDIEN peut s'intégrer dans un projet d'établissement, comme par exemple la gestion des déchets, l'utilisation rationnelle des modes de transport, l'économie d'eau, d'électricité et de chauffage, l'isolation des locaux, etc. en utilisant différentes sources d'information.



SOS PATRIMOINE !



EXPOSONS NOTRE PATRIMOINE !

TÂCHE-PROBLÈME

Construire une exposition montrant le patrimoine architectural en danger dans votre région et envisager des pistes de réhabilitation.

PUBLIC-CIBLE

Les 2^e et 3^e degrés des Humanités professionnelles et techniques.

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE

Les élèves s'interrogent d'abord sur les concepts « patrimoine », « patrimoine architectural » et « patrimoine en danger ».

Ils recherchent dans divers lieux d'informations et sur le terrain la localisation de bâtiments patrimoniaux en péril dans leur région.

Ils prennent des renseignements auprès de responsables politiques et culturels locaux, d'instances scientifiques et officielles de conservation du Patrimoine.

Les élèves se rendent ensuite sur les lieux et observent les traces du passé. Ils recherchent dans diverses ressources d'informations l'histoire du patrimoine architectural observé.

Ils proposent des pistes et construisent des projets de réhabilitation.

Ils s'informent auprès de spécialistes du coût de réalisation de leur projet.

Ils s'interrogent sur le meilleur moyen de lui donner une visibilité et sur le public à sensibiliser.

Ils choisissent de monter une exposition présentant les recherches entreprises et les pistes de réhabilitation envisagées.

RÉFÉRENCE AUX COMPÉTENCES TERMINALES¹

Les élèves doivent construire des savoirs et acquérir des compétences qui leur permettent de connaître leurs racines, prendre conscience des origines de la société où ils vivent, comprendre le présent, pouvoir agir en tant que citoyens. [...] Pour construire leurs savoirs, les élèves sont amenés à rechercher et traiter l'information, développer un esprit critique, intégrer leurs acquis et les organiser, communiquer.

¹ MINISTÈRE DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE, Compétences terminales et savoirs communs, Humanités professionnelles et techniques, pp. 5 et 8.

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES²

Au départ d'une situation du passé ou du présent, élaborer une problématique de recherche et sélectionner dans divers lieux d'information et de documentation des renseignements utiles.²

Concevoir, préparer et mener à bien une stratégie de communication d'un savoir historique en ayant recours à différents modes d'expression, écrit, oral, visuel ou audiovisuel.²

Concevoir et formuler les questions qui feront l'objet d'une recherche ; rechercher les informations pertinentes par rapport à la problématique choisie.³

Donner à la réponse la forme la mieux appropriée pour la communiquer aux autres.³

SAVOIRS

- Les concepts « Patrimoine » et « Patrimoine architectural ».
- Connaître l'histoire des bâtiments sélectionnés.
- Connaître la législation en matière de conservation du patrimoine architectural.

SAVOIR-FAIRE

- Rechercher des informations dans les instruments de travail adéquats et auprès des personnes compétentes.
- Dégager les notions essentielles de l'information que l'on désire communiquer, les condenser.
- Construire un panneau d'exposition en respectant les principes organisateurs.

ATTITUDES

- Développer des projets citoyens de réaffectation du patrimoine architectural en danger.
- Se montrer constructif.
- Faire preuve de curiosité.

² MINISTÈRE DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE, Programme d'études du cours d'histoire, Humanités professionnelles et techniques, enseignement technique de qualification, 2^e et 3^e degrés, 193/2003/248B, p.12.

³ MINISTÈRE DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE, Programme d'études du cours d'histoire, Humanités professionnelles et techniques, enseignement professionnel, 2^e et 3^e degrés, 293/2006/249, p.7.

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Générer de nouvelles idées ou de nouvelles associations entre des idées et des concepts préexistants pour proposer des pistes de réhabilitation.
- Imaginer la forme la plus propice à la présentation du projet.
- Créer une exposition de qualité interpellante et instructive.

LA CONFIANCE EN SOI SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Oser proposer au groupe des pistes de réhabilitation originales et inattendues.
- Oser créer des panneaux d'exposition personnels.
- Oser aller rechercher l'information.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Apporter au groupe ses idées de projet de réhabilitation.
- Se concerter pour rencontrer les différents interlocuteurs.
- Travailler avec les partenaires à la réalisation de l'exposition en tenant compte des responsabilités et des opinions de chacun.

SOS PATRIMOINE !

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Etre « partant » pour développer un projet citoyen de réhabilitation du patrimoine.
- Poser des questions pour débusquer le patrimoine architectural en péril.
- Anticiper les démarches à réaliser.
- S'informer auprès de personnes-ressources.

LA PERSEVERANCE TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Dépasser les difficultés éventuelles dans les contacts avec les partenaires.
- Inscrire son action dans la durée et envisager des pistes de réhabilitations futures.
- Démontrer sa capacité à réaliser la forme d'exposition choisie.

LE SENS DES RESPONSABILITES FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Classer par ordre de priorité les différentes tâches à accomplir et déterminer les étapes de leur réalisation.
- Proposer des pistes de réhabilitation citoyenne.
- S'informer sur la faisabilité du projet de réhabilitation.
- Assumer la tâche impartie.

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

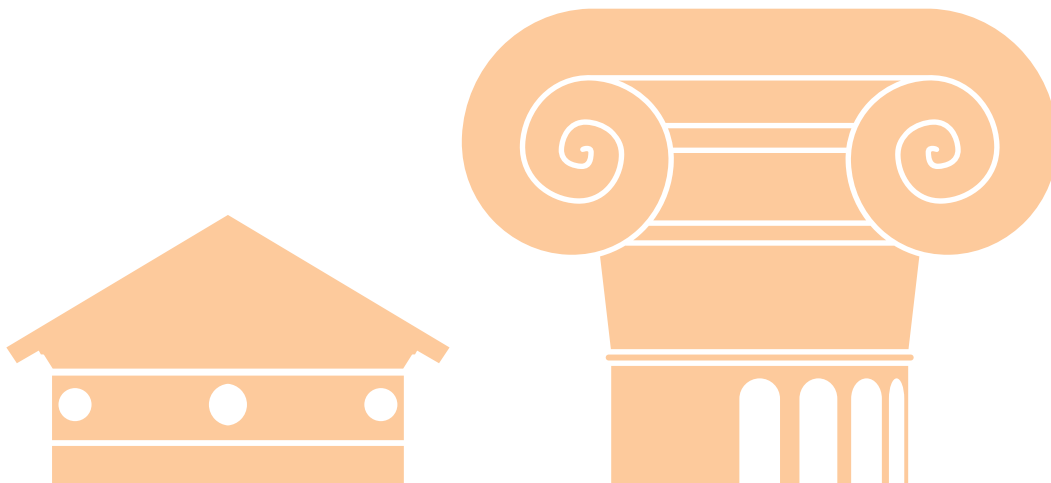
SOS PATRIMOINE ! propose une tâche qui peut être envisagée de manière strictement disciplinaire ou interdisciplinaire. L'activité peut s'articuler avec différents cours généraux (mathématiques, sciences, arts plastiques...), des cours techniques et de pratique professionnelle (secteur de la construction, Beaux-arts...)

SOS PATRIMOINE ! peut aussi être présenté sur différents supports (maquettes, vidéo, site internet...).

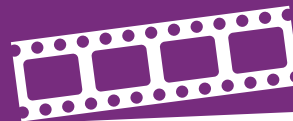
SOS PATRIMOINE ! peut se focaliser sur la recherche et la réaffectation d'autres types de patrimoine : patrimoine industriel (berline de mineur, outils agricoles...), socioculturel (danses folkloriques, recettes locales ancestrales, légendes et contes régionaux oubliés...), etc.

SOS PATRIMOINE ! peut croiser les attitudes entrepreneuriales avec l'Education à la Citoyenneté et à la Mémoire en recueillant et mettant en valeur des témoignages oraux de survivants de conflits contemporains.

SOS PATRIMOINE ! peut associer à ses projets des partenaires issus des mondes économique, politique, socio-culturel, éducatif...



SOUS L'OBJECTIF



VALORISER LE PATRIMOINE D'UNE RÉGION

TÂCHE-PROBLÈME

Réaliser une publication portant sur différentes traces de la culture antique dans le patrimoine d'une région de la Communauté française de Belgique. Diffuser cette publication auprès d'un public à déterminer.

PUBLIC-CIBLE

Les 2^e et 3^e degrés de l'enseignement secondaire général et technologique de transition.

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE

Interpellés par la richesse de la présence des ressources antiques ou d'inspiration antique dans le patrimoine de leur région, les élèves décident de la mettre en valeur au travers d'une publication.

Le projet est alors analysé par les élèves encadrés par leur professeur : Quel objectif poursuivons-nous ? Qui sera le destinataire ? De quels moyens disposons-nous ? Qu'allons-nous montrer ? Quelle sera la forme de cette publication ? Quelle sera l'importance des commentaires ? Comment la rendre attrayante ? Comment allons-nous nous organiser ?

Il est alors décidé de réaliser un rallye pédestre qui promène les jeunes de 13 à 103 ans dans la région au travers d'enquêtes à mener sur les traces de l'Antiquité. Les bénéfices de la vente de cette publication iront à la maison des jeunes de la région.

Après s'être informés (office du tourisme, bibliothèque, Internet...) sur la localisation et l'intérêt de ces traces, les élèves en font un relevé photographique. Par groupes, ils élaborent ensuite les questions et les réponses du rallye. Certains se chargent de rédiger une introduction, d'autres le règlement du rallye, d'autres un CD Rom contenant les photos prises, d'autres encore la présentation du produit fini.

Le rallye est ensuite testé par d'autres élèves avant d'être offert à l'office du tourisme.

RÉFÉRENCE AUX COMPÉTENCES TERMINALES

Mettre les aspects les plus importants de la civilisation grecque et de la civilisation romaine en rapport tant avec notre culture contemporaine qu'avec les éléments constitutifs de notre identité individuelle et collective.¹

¹ Compétences terminales et savoirs requis en latin-grec - Humanités générales et technologiques - Ministère de la Communauté française, p.8.

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES

En initiant l'élève à la culture antique, l'enseignant s'attachera à faire découvrir des faits de société significatifs : l'élève s'entraînera à lire, écrire, parler et écouter (les quatre compétences socles en français), tout en s'exerçant à l'art de la comparaison. Il sera mis en situation de prendre conscience de la pérennité des préoccupations humaines.²

SAVOIRS

- Connaître les éléments architecturaux et décoratifs d'inspiration antique.
- Connaître les héros mythologiques ou historiques de l'Antiquité gréco-romaine.
- Connaître les attributs de ces héros.
- Connaître les chiffres romains.
- Connaître le rôle de sites archéologiques.
- Connaître le sens de mots latins.

SAVOIR-FAIRE

- Réaliser des photos de qualité.
- Sélectionner les photos les plus éloquentes.
- Rédiger des questionnaires et/ou commentaires cohérents.
- S'adapter au public-cible.
- Choisir et réaliser un support pour la publication.
- Diffuser cette publication.

ATTITUDES

- S'interroger.
- Se montrer curieux.
- Consulter des documents de référence.
- Accepter de travailler en groupe.
- Tenir compte des autres.
- Communiquer.

² Enseignement de la Communauté française – 1^{er} degré commun – Référentiel didactique des activités complémentaires - Initiation à la culture antique - 398/2009/247 – p. 2

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Réaliser des prises de vue originales.
- Imaginer un support inédit pour la publication.
- Choisir une thématique originale.
- Créer une mise en page attrayante.
- Présenter les enquêtes sur un ton inhabituel.

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Faire des démarches pour connaître les éléments à photographier.
- Assumer un certain leadership dans le groupe.
- Se renseigner sur des possibilités de supports pour la publication.
- Proposer des mises en valeur de la publication.
- Informer les destinataires de la publication.

LA CONFIANCE EN SOI
SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Dépasser sa timidité.
- Oser demander des renseignements.
- Faire des démarches pour obtenir un meilleur résultat.
- Ne pas suivre aveuglément les autres.

SOUS L'OBJECTIF

LA PERSEVERANCE
TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Faire preuve de constance dans la réalisation du rallye.
- Inscrire son action dans la durée.
- Recommencer pour obtenir un résultat satisfaisant.
- Poursuivre le projet malgré les difficultés.
- Apprendre à faire ce qu'on n'a jamais fait (photos, publication, recherches).

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Mettre en commun ses photos.
- Se concerter pour uniformiser les questionnaires.
- Apporter ses idées à la forme du rallye.
- Accepter des points de vue différents.
- Travailler à réaliser le rallye.

LE SENS DES RESPONSABILITES
FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Déterminer les étapes de la réalisation du rallye.
- Ne pas se laisser impressionner par l'ampleur de la tâche.
- Assumer la part de travail attribuée.
- Accomplir sa tâche avec conviction.

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

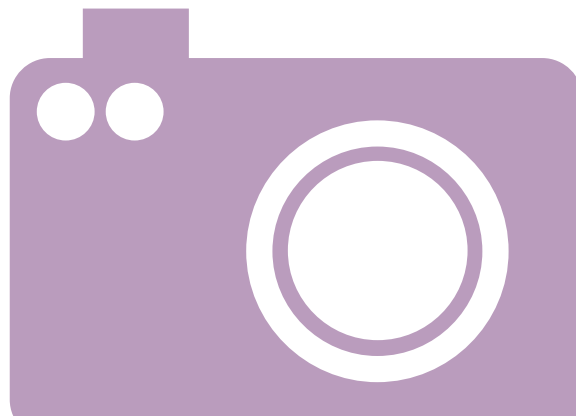
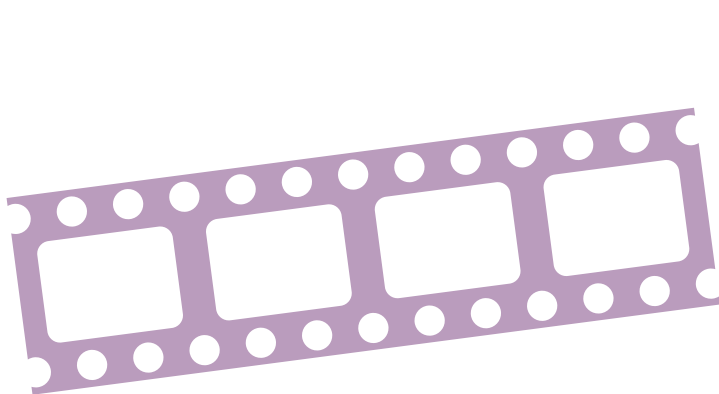
SOUS L'OBJECTIF peut s'adresser aux élèves des trois degrés de l'enseignement secondaire avec une tâche en rapport l'âge et l'intérêt des élèves.

SOUS L'OBJECTIF peut s'articuler séparément ou conjointement autour de différentes disciplines : histoire, sciences, français, cours philosophiques, langues modernes, géographie, etc., pour autant qu'un aspect visuel puisse être mis en valeur.

SOUS L'OBJECTIF peut être l'occasion de susciter la motivation et la participation active des élèves lors de la visite d'une ville, d'un site ou lors d'un voyage.

SOUS L'OBJECTIF peut être organisé selon d'autres modalités : une exposition de photos, une brochure touristique, un dépliant publicitaire, une série de cartes postales, des calendriers, un diaporama, etc.

SOUS L'OBJECTIF peut être réalisé en synergie avec des centres culturels, des maisons du tourisme, des associations de jeunes, des professionnels du monde de la publicité, du graphisme, de la photographie, de l'édition, du journalisme, etc.



TISSONS LES MAILLES...

VALORISER LA BIODIVERSITÉ ET PARTICIPER À SON DÉVELOPPEMENT

TÂCHE-PROBLÈME

Réaliser un support de communication avec images et commentaires destiné à sensibiliser à la biodiversité. Proposer des gestes simples qui permettent de s'intégrer dans le réseau du maillage écologique en agissant sur son environnement immédiat. Diffuser ce projet auprès d'un public à déterminer.

PUBLIC-CIBLE

Le 3^e degré de l'enseignement secondaire des humanités générales et technologiques de transition.

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE

Suite à un brainstorming relatif à la biodiversité, les élèves dressent la liste des différentes facettes de la problématique et des ressources d'information disponibles.

Les élèves, seuls ou en groupes, récoltent un maximum de renseignements (bibliothèques, expositions, Internet, articles de presse, chercheurs, agriculteurs, associations...) et en élaborent la synthèse à présenter devant le groupe classe.

Après mise en commun et débat, les élèves choisissent les éléments à mettre en exergue pour développer la biodiversité. Ils définissent leur public-cible, la forme de leur production (folder, affiches, panneaux...) ainsi que sa trame générale (titre, sous-titres, arguments, illustrations, explications...).

Ils dressent la liste des tâches, fixent un planning et se répartissent en groupes pour leur réalisation tandis que le professeur supervise les activités et met ses compétences au service des groupes.

Les élèves s'organisent pour donner une diffusion aussi large que possible à leur production.

RÉFÉRENCE AUX COMPÉTENCES TERMINALES¹

- Modéliser la terre comme un tout fonctionnel.
- Évaluer l'impact d'actes quotidiens sur l'environnement.

¹ Compétences terminales et savoirs requis en sciences, pp.9-10 - Humanités générales et technologiques

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES²

- Montrer comment la reproduction sexuée engendre la diversité dans une espèce.
- Identifier la multiplicité des facteurs qui interviennent dans le maintien d'un équilibre écologique.

SAVOIRS

- Notions d'espèces et variations intra-spécifiques.
- Biodiversité (importance de la sauvegarde des espèces et du capital génétique).
- Interdépendance des êtres vivants et du milieu.
- Relations intra/interspécifiques.
- Dynamique des écosystèmes.

SAVOIR-FAIRE

- Identifier des problèmes éthiques qui se posent à propos de l'environnement.
- Défendre un point de vue de manière structurée.
- Communiquer.
- Rédiger un texte explicatif clair, court et précis.

ATTITUDES

- Faire preuve
 - d'honnêteté intellectuelle,
 - d'ouverture d'esprit,
 - d'esprit critique,
 - de curiosité.
- Inscrire son travail dans celui d'une équipe.

² Enseignement général et de technique de transition 3^e degré, biologie (124/2001/240) – Enseignement de la Communauté française

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Imaginer un grand nombre de propositions.
- Réaliser des illustrations originales.
- Rédiger des commentaires attrayants.
- Créer un support agréable à consulter et suscitant l'envie de passer à l'action.

LA CONFIANCE EN SOI SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Oser présenter et défendre ses propres idées aux différentes étapes du projet.
- S'informer auprès de centres de ressources et de responsables extérieurs à l'école.
- Oser réaliser l'interview d'une personnalité.
- Jouer le rôle de rapporteur face à la classe.
- Défendre la production devant le public-cible.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Faire preuve de tolérance et d'écoute à l'égard du groupe.
- Exprimer et accepter des critiques constructives.
- Apporter de l'aide au groupe ou à une personne en difficulté.

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Prendre en charge les différentes démarches.
- Se proposer pour animer les débats.
- Assumer un certain leadership lors d'une phase déterminée du projet.
- Oser susciter réflexions et débats.
- Provoquer une réunion quand le besoin s'en fait sentir.

TISSONS LES MAILLES...

LA PERSEVERANCE

TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Faire preuve de détermination dans l'action.
- Assurer le suivi du projet jusqu'à sa finalisation.
- Mettre en œuvre les moyens nécessaires pour atteindre le but fixé.
- Être partie prenante aux différentes étapes du projet.

LE SENS DES RESPONSABILITES

FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- S'investir dans le travail.
- Tenir ses engagements.
- Participer aux différentes étapes de la réalisation du projet.
- Fournir une production soignée.

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

TISSONS LES MAILLES... est une activité qui peut être développée en relation avec les notions d'écologie abordées dans les autres degrés aux cours de sciences.

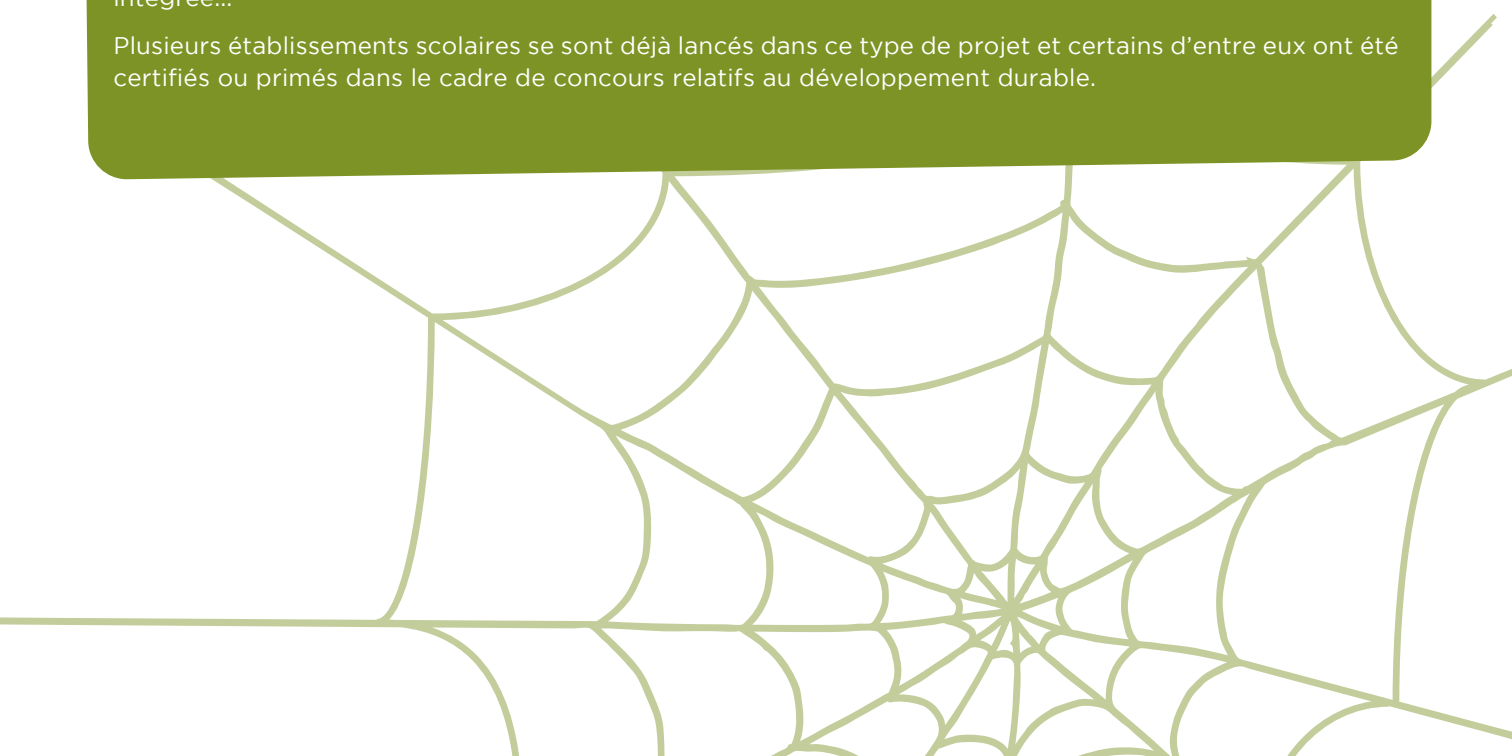
TISSONS LES MAILLES... est une activité réalisable en exploitant différents supports (diaporama, exposé oral, articles, panneaux d'exposition, affiches...).

TISSONS LES MAILLES... est une activité qui peut être développée en interdisciplinarité (sciences, français, histoire, géographie, cours philosophiques, arts plastiques...).

TISSONS LES MAILLES... peut aussi être intégrée dans le projet d'établissement (développement durable) mais aussi dans l'éducation aux médias ou encore dans le cadre de l'éducation à la citoyenneté.

TISSONS LES MAILLES... peut déboucher sur d'autres actions telles que la construction de nichoirs pour oiseaux, nichoirs pour insectes, abris pour animaux sauvages, ou encore sur une réflexion ou une action relative à la compétition espèces indigènes / espèces invasives, à la culture biologique, lutte biologique intégrée...

Plusieurs établissements scolaires se sont déjà lancés dans ce type de projet et certains d'entre eux ont été certifiés ou primés dans le cadre de concours relatifs au développement durable.



UN DINER PARFAIT OU PRESQUE...



CONCEVOIR ET RÉALISER UN MENU COMPLET ÉQUILIBRÉ ET CRÉATIF

TÂCHE-PROBLÈME

Organiser un concours entre élèves aboutissant à la création et à la réalisation d'un menu composé de recettes culinaires innovantes et créatives.

PUBLIC-CIBLE

Secteur 4 : Hôtellerie-Alimentation.
Le 2^e degré de l'enseignement professionnel,
option de base groupée : Cuisine et salle.

SUGGESTION DE PRESTATIONS ATTENDUES

Contacter des restaurateurs, effectuer des visites de salons professionnels, restaurants, centrales d'achats, marchés matinaux... afin de collecter des idées, des conseils, des prix... avant la conception du menu.

Concevoir et préparer un menu complet : potage ou entrée, plat et dessert.

Chercher des sponsors auprès de différents fournisseurs (rédiger des courriers, téléphoner... en collaboration avec les cours de formation humaine).

S'organiser dans le temps et dans l'espace de façon optimale en respectant les règles de sécurité, d'hygiène et d'ergonomie, ainsi que le

temps imparti. Réaliser un planning des activités. Analyser les différentes préparations culinaires et équilibrer le menu proposé.

Citer et replacer les différents aliments utilisés dans la pyramide alimentaire, expliciter leurs rôles pour la santé. Choisir et justifier la composition du menu en fonction de la saison.

Calculer les proportions, les prix de revient des différentes préparations (en collaboration avec les cours de formation scientifique).

Rédiger la liste des marchandises nécessaires et effectuer les achats ou commander auprès de fournisseurs. Dresser et décorer la table en fonction du thème, du menu choisi.

Fabriquer et rédiger les cartons d'invitation, les menus à disposer sur la table (en collaboration avec les cours de formation humaine).

Faire preuve de courtoisie, de savoir-vivre durant toute l'activité.

Servir sur assiette les différents mets en respectant la préséance et les règles de service.

Annoncer aux convives les différentes préparations et expliquer si nécessaire.

Trier les déchets tout au long de l'activité.

Entretenir la vaisselle, les équipements et les locaux utilisés.

CONDITIONS MATÉRIELLES

Budget déterminé/personne.

Matériel disponible de l'école (ou de l'endroit où se prépare le menu).

CONSIGNES À DONNER AUX ÉLÈVES

Menu pour 4 couverts, utilisation de produits de saison (fruits, légumes, gibier...).

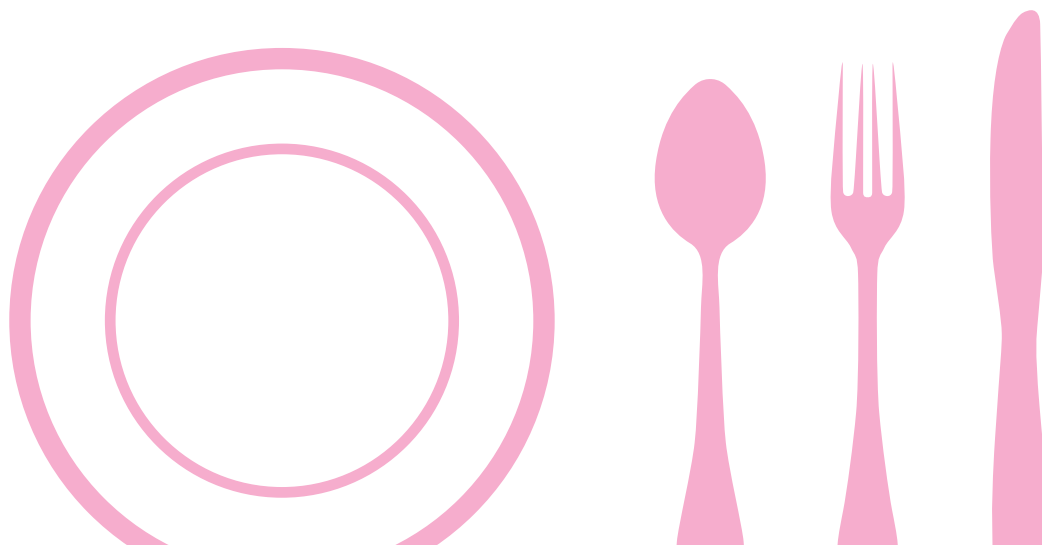
Temps imparti pour la conception du menu, les essais, les recherches... X périodes de cours.

Temps imparti pour la réalisation du menu : une journée de pratique.

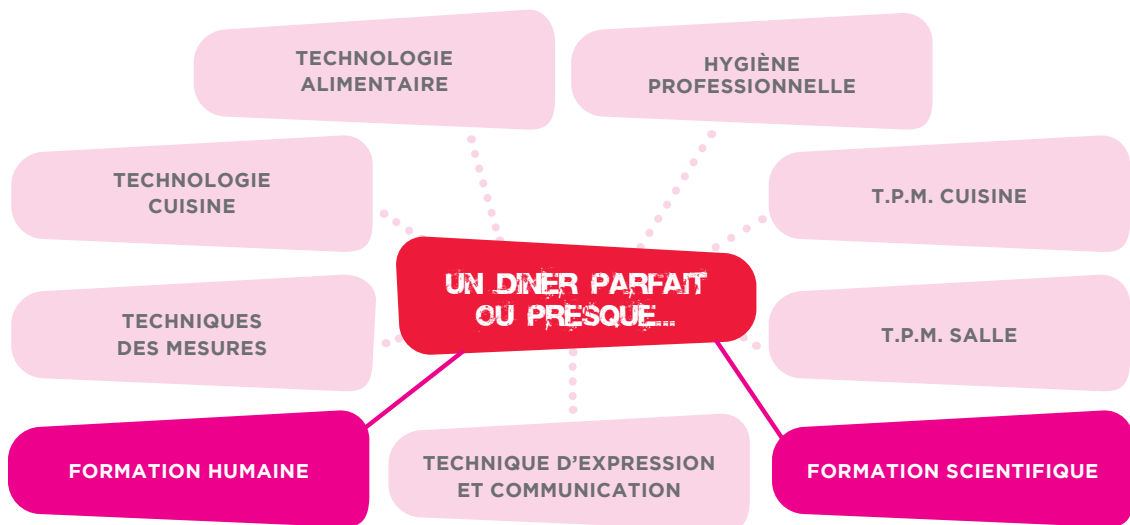
Equipes de 2 à 4 élèves maximum.

CONSEILS MÉTHODOLOGIQUES

Conception de séquences d'apprentissages à travers les différents cours de l'O.B.G., visant l'acquisition de l'ensemble des compétences développées par le projet.



PROJET MOBILISANT DES COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES DANS LES COURS TECHNIQUES ET PRATIQUES DE L'O.B.G. ET DANS LES COURS GÉNÉRAUX



RÉFÉRENCES AUX PROFIL DE QUALIFICATION ET DE FORMATION

Fonctions techniques :

Analyser et respecter les règles d'établissement et de composition logique d'un menu.
Cultiver le sens du bon, du beau, la notion des plaisirs de la table...¹

Fonctions transversales :

Identifier et appliquer les différentes façons de trier.
Appliquer selon la législation en vigueur les règles d'hygiène personnelle et professionnelle, de sécurité, de santé et d'ergonomie.²

¹ Profil de qualification « Restaurateur/Restauratrice » validé par la C.C.P.Q. le 19/04/2001
Profil de formation « Restaurateur/Restauratrice » approuvé au Parlement le 11/07/2002

RÉFÉRENCES AU PROGRAMME DES ETUDES

Calcul de prix de revient de menus, de portions : raisonner et calculer les prix de revient d'un menu, d'une portion.²

SAVOIRS

- Identifier les différents groupes alimentaires.
- Caractériser les nutriments entrant dans la composition des aliments.
- Identifier les groupes alimentaires présents dans les menus.
- Identifier les différents locaux et zones de travail.
- Identifier les différents légumes de saison.
- Identifier le petit et le gros matériel utilisé en cuisine.

SAVOIR-FAIRE

- Appliquer les règles d'hygiène personnelle et professionnelle.
- Mesurer correctement en utilisant l'outil adéquat.
- Raisonner et calculer les prix de revient, d'un menu, d'une portion.
- Calculer les proportions pour X personnes.
- Calculer les quantités à prévoir et à commander.
- Appréhender le principe de la marche en avant et le respecter.
- Maîtriser les techniques de base et les à point de cuisson.
- Classer les aliments dans les différents groupes.
- Corriger un menu donné.

ATTITUDES

- Faire preuve d'esprit d'équipe.
- Communiquer.
- Faire preuve d'esprit critique.
- Oser s'exprimer en public.
- Faire preuve de motivation.
- Accepter les remarques.
- Faire preuve d'originalité.

² Programme d'études de l'option de base groupée Cuisine et salle 135/2001/249. Technique des mesures.

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Concevoir et réaliser une activité attrayante, plaisante et constructive.
- Imaginer et réaliser de nouvelles recettes.
- Faire preuve d'originalité pour la décoration, le dressage de la table, la conception du menu.

LA CONFIANCE EN SOI SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Oser prendre la parole en public.
- Oser contacter des restaurateurs, des fournisseurs.
- Être fier de ses réussites.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Travailler pour atteindre l'objectif visé tout en tenant compte de l'opinion de son équipier de travail.
- Accepter les critiques constructives des membres du groupe et des partenaires potentiels à propos la conception du menu et de son élaboration.

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILETES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Transformer un défi en action à entreprendre.
- Ne pas se laisser figer par une situation.
- (Se) poser des questions, chercher des manières de faire différentes.

UN DNER PARFAIT OU PRESQUE...

LA PERSEVERANCE TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Faire preuve de constance dans ce qu'on entreprend.
- Inscrire son action dans la durée, la mener à terme.

LE SENS DES RESPONSABILITES

FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Assumer et réaliser ce qui a été convenu par l'équipe, le groupe, l'organisation ou soi-même.
- Déterminer, classer les étapes de la réalisation et assumer par ordre de priorité les différentes tâches à accomplir.

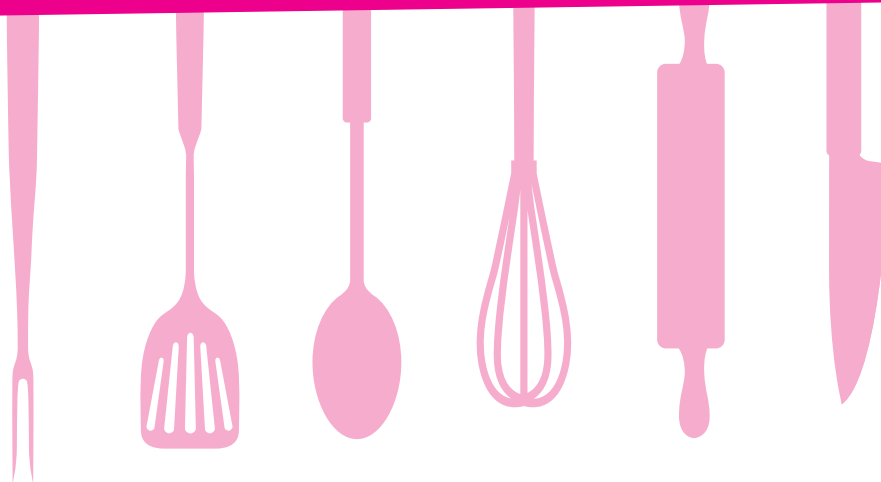
TRANSPOSITIONS POSSIBLES

UN DINER PARFAIT OU PRESQUE... peut être réalisé lors d'un banquet organisé dans le cadre scolaire (ex : pour les portes ouvertes, le repas des anciens...) ou à l'extérieur comme vitrine de l'O.B.G. lors d'un salon des études (ex : SIEP,...) pour les restos du cœur en intégrant dans la démarche des allocataires sociaux ou encore dans une maison de repos proche de l'établissement scolaire en intégrant les personnes âgées lors de la mise en place en cuisine, de la salle...

UN DINER PARFAIT OU PRESQUE... peut être organisé dans d'autres options de base groupées des deuxième et/ou troisième degrés : services sociaux, restauration, cuisinier de collectivité, aide-familiale...

UN DINER PARFAIT OU PRESQUE... peut être organisé entre établissements scolaires belges ou étrangers, peut aboutir à un système d'échange de recettes, à des déplacements, des visites d'autres établissements scolaires, à la création d'un blog pédagogique...

UN DINER PARFAIT OU PRESQUE... peut être organisé sur d'autres thèmes : buffet d'anniversaire pour enfants, buffet « du monde », apéritif dinatoire, buffets issus du commerce équitable, à base de produits issus de l'agriculture biologique, de produits du terroir ou locaux, etc.



UN GAC A L'ECOLE



METTRE SUR PIED UN GAC (GROUPEMENT D'ACHAT COLLECTIF)

TÂCHE-PROBLÈME

Créer et organiser la gestion d'un magasin structuré, comme un groupement d'achat collectif, qui proposera les fournitures scolaires de base indispensables.

PUBLIC-CIBLE

Le 3^e degré des humanités générales et technologiques.

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE

Les élèves réalisent une enquête auprès des enseignants et des étudiants de l'établissement afin de déterminer quelles sont les fournitures indispensables à proposer en privilégiant l'éco-consommation, c'est-à-dire une consommation qui prend en compte les aspects écologiques et sociaux.

A partir des résultats obtenus, ils déterminent différents critères (prix - qualité - recyclage - etc.) qui servent de base à la création d'un appel d'offres à envoyer à différentes sociétés. Après comparaison des réponses obtenues, un ou plusieurs fournisseurs sont choisis.

Un groupe d'élèves élabore un catalogue de présentation des articles et le diffuse au sein de l'établissement, tandis qu'un second groupe se charge de réaliser une campagne promotionnelle.

Les élèves organisent la gestion journalière du futur GAC, à savoir le planning des commandes, les ventes, le calcul du résultat, etc.

RÉFÉRENCE AUX COMPÉTENCES TERMINALES ¹

Maîtriser les acquis théoriques de base (C1) - Recueillir et traiter des informations en fonction d'une recherche (C2) - Analyser des informations (C3) - Synthétiser des informations (C4) - Appliquer des concepts, des modèles, des procédures (C5) - Résoudre des problèmes par application des savoirs, concepts et procédures appris (C6) - Résoudre des problèmes pour lesquels des savoirs, concepts et procédures supplémentaires doivent être élaborés (C7)

¹ Compétences terminales et savoirs requis en sciences économique - Humanités générales et technologiques, p.7.

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES²

- Résoudre des situations-problèmes mettant en œuvre des documents commerciaux.
- Maîtriser l'information sur l'environnement économique et social dans le but de se préparer à l'exercice d'une citoyenneté active et consciente.
- Acquérir les démarches intellectuelles nécessaires à la compréhension du monde économique et social qui nous entoure.
- Résoudre des situations-problèmes relatives à la comptabilisation d'opérations de base.
- Prendre conscience de la nécessité de gérer et d'organiser rationnellement l'entreprise. Être réceptif à l'évolution de l'entreprise et de ses produits. Développer le sens des responsabilités.

SAVOIRS

- Connaître le processus d'achat-vente (et les documents y afférents).
- Connaître l'organisation structurale de l'entreprise.
- Connaître les différentes fonctions de l'entreprise.
- Connaître les mécanismes comptables de base.

SAVOIR-FAIRE

- Effectuer une étude de marché et analyser les possibilités de financement.
- Sélectionner la meilleure offre de prix.
- Rédiger une commande, vérifier et payer une facture.
- Déterminer l'approvisionnement et les critères d'achat. Gérer les stocks.
- Réaliser une campagne promotionnelle.
- Comptabiliser les entrées, les sorties et établir un résultat.

ATTITUDES

- Travailler en équipe.
- Être ouvert au dialogue.
- Accepter les différences.
- Faire preuve de curiosité.

² Enseignement de la Communauté française - Enseignement secondaire ordinaire de plein exercice - Humanités générales et technologiques - Enseignement secondaire général - Programmes d'études de l'option de base simple : sciences économiques :
2^e degré - 3^e année (06/2000/247 - p.4) et 4^e année (85/2001/247 - p.6)
3^e degré - 5^e année (07/2000/247 - p.27) et 6^e année (84/2001/247 - p.27)

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Créer un catalogue attractif pour le public-cible.
- Pouvoir improviser et répondre à des demandes insolites.
- Imaginer, analyser et appliquer des solutions de financement.
- Envisager des solutions alternatives face à des problèmes pratiques.

LA CONFIANCE EN SOI

SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Oser dialoguer avec la Direction et les partenaires pour présenter le projet.
- Oser défendre son point de vue.
- Oser demander de l'aide.
- Oser prendre la parole.

UN GAC A L'ECOLE

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Rechercher et sélectionner toutes les informations utiles au projet.
- Prendre contact avec les partenaires.
- Sélectionner les fournisseurs et les produits.

LA PERSEVERANCE

TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Mener le projet à son terme.
- Surmonter les embûches.
- Informer les partenaires de l'état d'avancement du projet.
- Contrôler et vérifier les comptes afin de présenter une situation exacte du projet entrepris.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Apporter ses idées à chaque étape du projet.
- Se répartir les tâches.
- Collaborer avec les membres du groupe pour réaliser l'enquête.
- Emettre son opinion et accepter l'opinion des autres afin de pouvoir élaborer une solution négociée à chaque problème.
- Soutenir ses partenaires lors de phases éventuelles de découragement.
- Respecter les décisions communes.

LE SENS DES RESPONSABILITES

FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Donner un ordre de priorité aux différentes tâches et respecter cet ordre.
- Organiser le travail.
- Assumer et réaliser ce qui a été convenu par le groupe.
- S'impliquer dans les différentes tâches.
- Participer activement à la gestion journalière du GAC.

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

UN GAC A L'ECOLE est une tâche qui peut être envisagée avec des élèves de l'enseignement qualifiant (secteur 7 - économie). Dans ce cas, on insistera tout particulièrement sur l'interdisciplinarité des cours de l'OBG en y incluant les cours généraux.

Des élèves du 2e degré peuvent collaborer à UN GAC A L'ECOLE en prenant en charge la phase de préparation tandis que la gestion sera réalisée par des élèves du 3^e degré.

UN GAC A L'ECOLE peut être également envisagé sous l'aspect alimentaire mettant en exergue une alimentation saine et équilibrée. Des propositions de collations du commerce équitable et/ou en collaboration avec des producteurs locaux peuvent être envisagées.

UN GAC A L'ECOLE s'inscrit particulièrement bien dans la configuration d'un projet d'établissement et peut déboucher sur un projet plus important comme un magasin de seconde main, en collaboration avec des partenaires sociaux.



UN HOTEL 3 ETOILES



CRÉER UN BIOTOPE SOUS VOS FENÊTRES

TÂCHE-PROBLÈME

Réaliser un biotope au sein de l'école.

PUBLIC-CIBLE

Le 2^e degré des humanités générales et technologiques.

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE

Sensibilisés à la problématique du biotope, les élèves font un brainstorming sur les possibilités de réalisation concrète d'un biotope au sein de l'école. Leur choix se porte sur la construction d'une mare.

L'enseignant amène les élèves à se poser les questions adéquates : dispose-t-on de l'emplacement requis à l'implantation d'une mare ? Les élèves sont-ils prêts à consentir un investissement humain ? L'école est-elle prête à consentir un investissement financier ? Analyse de pistes alternatives éventuelles (lieu, financement...)

Lors de la deuxième phase, les élèves, répartis en groupes hétérogènes, travaillent les différentes étapes de la tâche (Comment déterminer la taille, la profondeur, le profil et la forme ? Quel matériau

utiliser pour imperméabiliser le lieu ? Comment soutenir la bâche ? Quel matériel acheter ? ...). Ils se renseignent auprès de professionnels, font des demandes de prix, se documentent, réalisent un plan.

Les savoirs, savoir-faire et compétences mathématiques émergent dans le calcul du volume de terre à enlever, de la superficie de la bâche, du coût de la main d'œuvre des entreprises qualifiées, du prix d'achat des matériaux, du nombre de plantes filtrantes en fonction du volume d'eau...

Les élèves traitent l'information, la communiquent à leurs condisciples.

Ils planifient de manière détaillée les travaux à réaliser et en assurent l'exécution.

RÉFÉRENCE AUX SOCLES DE COMPÉTENCES¹

Se situer et situer un objet dans l'espace sont des apprentissages essentiels qui jalonnent toutes les étapes d'une formation géométrique. On apprend à lire des cartes et des plans. La manipulation et l'utilisation d'éталons variés permettent des comparaisons et des opérations. La construction de formules pour le calcul de périmètres, d'aires et de volumes. La proportionnalité est travaillée à partir d'exemples de la vie quotidienne.

¹ Socles de compétences en mathématiques - Enseignement fondamental et premier degré de l'Enseignement secondaire - Ministère de la Communauté française, p.22.

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES²

- Effectuer des opérations : estimer - calculer - utiliser les propriétés - utiliser la calculatrice.
- Résoudre des problèmes.

SAVOIRS

- Connaître le sens des préfixes déca, déci, hecto, kilo, centi, milli.
- Connaître les formules permettant de calculer le volume des solides usuels ; les aires et les périmètres des figures planes.

SAVOIR-FAIRE

- Calculer des aires, des volumes et des périmètres.
- Reproduire une figure plane à l'échelle.
- Arrondir un nombre décimal, en donner une valeur approchée par défaut et par excès.
- Résoudre des problèmes mettant en œuvre des grandeurs directement proportionnelles, des pourcentages, la règle de trois.
- Dans une formule, remplacer des variables par des nombres donnés afin de déterminer la valeur de l'inconnue.

ATTITUDES

- Se poser des questions.
- Distinguer, sélectionner les informations utiles des autres.
- Agir et interagir sur des matériels divers.
- Exposer et comparer ses arguments.
- Se servir dans un contexte neuf de connaissances acquises antérieurement et les adapter à des situations différentes.

² Enseignement de la Communauté française - Enseignement secondaire ordinaire de plein exercice - Premier degré commun - Programme d'études du cours de mathématiques - 10/2000/240

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Imaginer la forme de la mare.
- Allier l'esthétique à la finalité du projet.
- Faire preuve d'inventivité dans la recherche de partenaires.
- Mettre en valeur la réalisation de la mare.

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Rechercher et sélectionner les informations utiles au projet.
- Défendre son projet auprès de partenaires potentiels afin d'obtenir leur parrainage.
- Prévoir des questions pertinentes à poser aux spécialistes.

LA CONFIANCE EN SOI SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Exprimer son point de vue quant à l'emplacement, à la conception de la mare.
- Miser sur ses aptitudes, ses habiletés (manuelles) pour la réalisation des travaux.
- Trouver sa place dans le groupe.
- Aller à la rencontre de spécialistes.

UN HOTEL 3 ETOILES

LA PERSEVERANCE TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Faire preuve de constance dans la réalisation du projet.
- Faire face aux difficultés et les dépasser (creuser la mare...).
- Démontrer sa capacité à poursuivre le projet jusqu'à ce qu'il soit réalisé.
- Veiller au respect de la planification.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Se concerter pour déterminer la forme de la mare, les matériaux à utiliser, les plantes à choisir...
- Apporter ses idées au projet tout en respectant celles des autres.
- Accepter les critiques constructives et en tenir compte.
- Travailler pour atteindre l'objectif visé.

LE SENS DES RESPONSABILITES FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Déterminer, en concertation, la planification du projet et assumer les décisions prises.
- Classer par ordre de priorité les différentes tâches à accomplir et déterminer les étapes de leur réalisation.
- Accepter d'être responsable d'une phase de la réalisation.

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

UN HÔTEL TROIS ÉTOILES est une tâche qui permet l'interactivité avec de nombreux cours de l'enseignement général comme de l'enseignement technique de qualification et professionnel.

En français, par exemple, les élèves seront amenés à rédiger un courrier, à prendre la parole devant le groupe pour exposer les conclusions de leurs recherches, devront s'exprimer correctement au téléphone, lors de prises de rendez-vous, lors des contacts avec les partenaires potentiels, avec les spécialistes, ...

En sciences (biologie), les élèves étudieront les espèces végétales et animales qui pourront trouver leur place dans une mare et leur rôle au sein du biotope.

En sciences économiques, ils compareront les différentes factures et offres de prix. Ils budgétiseront le projet.

Un concours pourrait valoriser le projet ou en faire la publicité.

Une coopération peut être envisagée avec les options vente, horticulture, électricité, menuiserie, maçonnerie, etc.

Cette tâche est donc aménageable à tous les degrés de l'enseignement général et technologique comme de l'enseignement technique de qualification et professionnel.

La mare pourrait trouver un écho auprès d'un public plus large : enfants d'écoles primaires, organismes de promotion de protection de la nature, journées « jardins ouverts », etc.



WALLONS-NOUS !



METTRE EN VALEUR LES ACTIVITÉS, SOCIALES, CULTURELLES OU ÉCONOMIQUES DE SA RÉGION

TÂCHE-PROBLÈME

Concevoir et réaliser un guide des activités de sa commune, ville ou région pour mettre en exergue le potentiel et le dynamisme des environs de son lieu de vie mais aussi de proposer des solutions aux manquements constatés.

PUBLIC-CIBLE

Les 2^e et 3^e degrés du secondaire T.Q. et les 2^e et 3^e degrés du secondaire professionnel.

SUGGESTION DE MISE EN ŒUVRE

S'appuyant sur des expériences vécues en stage, les élèves établissent un état des lieux de la situation sociale, culturelle ou économique de la région.

Le professeur propose de relater ces expériences par écrit.

Il suggère ensuite aux étudiants de dépasser les constats faits suite à leurs stages, de retourner sur le terrain, par groupe de deux, observer et questionner bon nombre de forces vives de la région pour connaître le rayonnement de telle

ou telle activité et de son implication dans la vie collective de la zone étudiée.

Lorsqu'un bilan régional est recueilli, les élèves rédigent une synthèse et proposent les différentes étapes pour la rédaction d'un dossier finalisé, prêt à être diffusé.

L'outil informatique sera un support indispensable à la présentation du travail.

RÉFÉRENCE AUX COMPÉTENCES TERMINALES¹

Occuper, organiser un ou des espaces est une préoccupation majeure pour les sociétés. Les élèves doivent être conscients de l'importance des enjeux spatiaux (...). Ils en saisissent les logiques et les valeurs qui les sous-tendent, ainsi que les dynamiques, afin de pouvoir agir de façon responsable, individuellement et collectivement.

¹ Compétences terminales et savoirs communs – Géographie – Humanités techniques et professionnelles – 2000, p. 6 .

RÉFÉRENCE AU PROGRAMME DES ÉTUDES²

L'objectif principal du thème est de cerner les possibilités d'emplois dans la région, avec leur évolution quantitative et qualitative...

L'objectif principal du thème est de permettre à l'élève de cerner les principaux critères qui interviennent, à différentes échelles, dans le choix d'un lieu de vie et de se positionner par rapport à ceux-ci. Cela implique d'analyser, d'après des indicateurs pertinents, le dynamisme économique d'une région.

SAVOIRS

- Connaître le concept d' « occupation des sols ».
- Connaître les concepts de « pôle et région polarisée ».
- Connaître le concept de « disparités économiques régionales ».
- Connaître le concept de « mobilité liée au travail ».
- Connaître les concepts de « croissance et déclin à court terme ».
- Connaître le concept de « période d'observation ».
- Connaître les concepts d' « atout et contrainte du milieu naturel ».

SAVOIR-FAIRE

- Utiliser un atlas.
- Transcrire des informations.
- Lire un plan, une image.
- Combiner des plans, des cartes.
- Lire et construire un graphique simple.
- Lire et construire un graphique complexe.
- Schématiser une carte.

ATTITUDES

- Croire à la réussite du projet.
- Être solidaire des autres concepteurs.
- Collaborer à la conception en acceptant des divergences d'opinion et les critiques constructives.
- Faire preuve de débrouillardise.
- Imaginer plusieurs solutions pour choisir la meilleure.
- Mener à terme la réalisation du guide.

² Programmes : 191/2003/248B - Géographie - Choisir son lieu de vie en Belgique - page 63 & 225/2004/249 - Trouver un emploi dans ma région - p. 36.

ATTITUDES ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

LA CREATIVITE

IMAGINER DIFFERENTS CHEMINS POUR RESOUDRE UNE SITUATION PROBLEME

- Etre capable de faire preuve d'ouverture d'esprit dans sa communication, notamment par le biais de l'humour.
- Créer un produit fini de qualité, à la fois plaisant et convaincant.
- Lister et choisir la mise en forme de publication la plus attrayante.
- Etre capable de saisir toute opportunité permettant la finalisation du projet.

L'ESPRIT D'INITIATIVE

RECOURIR A SES CONNAISSANCES ET A SES HABILITES POUR FAIRE FACE A L'IMPREVU

- Prendre l'initiative d'établir un timing.
- Se répartir les tâches (visite d'entreprises, d'asbl...).
- Sélectionner les documents les plus pertinents pour finaliser le guide.
- Résoudre par des actions nouvelles chaque difficulté.

LA CONFIANCE EN SOI

SE SENTIR CAPABLE DE FAIRE QUELQUE CHOSE

- Se percevoir positivement.
- Prendre conscience de ses capacités.
- Reconnaître ses forces et ses faiblesses.
- Constater son efficacité personnelle suite à ses expériences de réussite lors des stages.

WALLONS-NOUS !

LA PERSEVERANCE

TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

- Dépasser les éventuelles divergences de vue rencontrées avec ses condisciples.
- Garder une trace la plus complète possible du contenu des entretiens avec les forces vives.
- Rester constant dans son implication.
- Passer par-dessus les possibles frustrations lors des entretiens avec les forces vives.
- Peaufiner le guide jusqu'à satisfaction.

L'ESPRIT D'EQUIPE

COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

- Respecter autrui.
- Agir avec les autres élèves.
- Accepter les critiques constructives.
- Partager le but commun de réussite du projet.
- Travailler ensemble pour atteindre l'objectif.

LE SENS DES RESPONSABILITES

FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

- Respecter les consignes établies.
- Tenir ses engagements.
- Accomplir les tâches assignées sans compromettre celles des autres.
- Classer par ordre de priorité les actions à effectuer.
- Affronter la réalité plutôt que l'ignorer.

TRANSPOSITIONS POSSIBLES

WALLONS-NOUS ! propose des tâches qui peuvent être envisagées de manière strictement disciplinaire ou interdisciplinaire. Elles peuvent se réaliser en synergie avec différentes disciplines comme le français, l'histoire, les cours à orientation économique, les arts plastiques pour rendre visuellement le produit fini attrayant... Les élèves auront ainsi l'occasion de pratiquer davantage les compétences transversales énoncées dans les référentiels.

WALLONS-NOUS ! peut être réalisé en collaboration avec différents partenaires : commerçants, chefs d'entreprise, responsables de la presse locale, directeurs de centres culturels ou sociaux...

WALLONS-NOUS ! peut aussi être présenté sur d'autres supports tels qu'une présentation PowerPoint ou des panneaux d'exposition, réalisation d'un site Internet, d'un blog, présentation dans un Centre culturel, maison du tourisme, maison communale, Chambre de commerce et d'industrie...



UN PROJET ENTREPRENEURIAL



UN PROJET ENTREPRENEURIAL

EST MOBILISANT

PRÉSENTATION
DEVANT LA CLASSE

PRÉSENTATION
À L'ÉCOLE

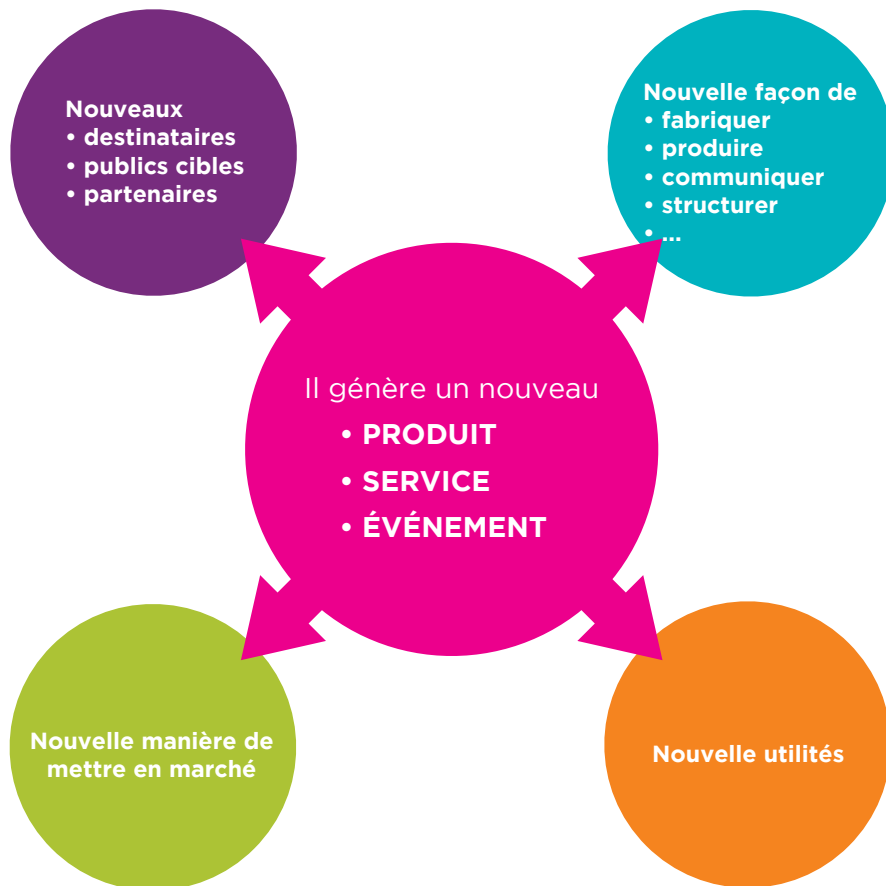
APPEL À DES
PARTENAIRES EXTÉRIEURS

DIFFUSION
À LA COMMUNAUTÉ

RÉPERCUSSIONS
DU PROJET

UN PROJET ENTREPRENEURIAL

EST INNOVANT



IL PROVOQUE UN CHANGEMENT

UN PROJET ENTREPRENEURIAL A DE L'ENVERGURE

