

GUIDE DE PÉDAGOGIE ENTREPRENEURIALE

PETITES LEÇONS D'ENTHOUSIASME ET DE CRÉATIVITÉ



as.e
agence
de stimulation
économique

AVANT-PROPOS

«**Petites leçons d'enthousiasme et de créativité**» : voici le guide de pédagogie entrepreneuriale que l'Agence propose aux professionnels de l'enseignement afin de les accompagner dans leurs activités.

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, dans le respect de ses spécificités et de son rôle, de s'imprégner de ce défi.

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 BIEF, bureau d'étude spécialisé en éducation, a été accompagnée par les Agents de sensibilisation, enseignants détachés de la Communauté française.

Découvrez sans plus attendre ces **petites leçons d'enthousiasme et de créativité**, en espérant qu'elles vous aideront 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 véritable 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.

EVEILLER LE GOÛT D'ENTREPRENDRE

L'esprit d'entreprendre consiste essentiellement en une **volonté d'agir** pour créer du changement, de la nouveauté et réaliser des projets.

Conduire une classe nécessite un tempérament d'**enseignant au long cours** mais aussi un profil de **manager perspicace** et **avisé**. Est privilégiée aujourd'hui la figure du dirigeant leader : il est celui qui guide, oriente, explore de nouvelles voies et mène vers la réussite.

Vous l'aurez compris, nous parlons de leadership et de la relation de confiance qui s'établit entre un individu (l'enseignant) et un groupe de personnes (la classe) dans la poursuite d'un objectif partagé. Cela suppose une capacité de l'enseignant à mobiliser les énergies autour d'un projet collectif. A travers son propre engagement, l'enseignant-leader encourage les autres à agir et à changer.

Eveiller le goût d'entreprendre s'inscrit, tout comme le management participatif, dans une logique qui donne la part belle au dialogue, au partage des expériences, à l'échange des savoirs, à la reconnaissance des apports de chacun dans la mise en œuvre de chacune des étapes de la réalisation.

L'idée d'entreprendre s'appuie sur un **état d'esprit**, sur une attitude qui dispose à **l'action** et pousse à poursuivre des **buts** d'une manière efficace et déterminée.

*Cette publication a pour objectif d'offrir aux acteurs du monde de l'enseignement (enseignants, éducateurs, directions, etc.) un guide afin de les aider à **promouvoir l'esprit d'entreprendre auprès de leurs jeunes**.*

N'attendez plus ...

- Eveillez vos élèves à l'esprit d'entreprendre par la rencontre de personnages captivants auxquels ils pourraient s'identifier ;
- Liez créativité et entrepreneuriat ;
- Sortez des sentiers battus ;
- Développez des expériences réelles ou quasi réelles, mettez vos élèves en situation ;
- Développez une pédagogie de l'action ;
- Donnez l'occasion à vos élèves et étudiants d'explorer leurs rêves ;
- Proposez à vos jeunes des défis à relever.

Pour ce faire, **cinq portes d'entrée** vous sont proposées :



Une **clarification des éléments conceptuels** fondateurs liés à l'esprit d'entreprendre
> pages 8 à 11 et 14 à 15



Des **ressources pédagogiques**
> pages 12 à 13 et 16 à 25



Des **exemples concrets** de **projets entrepreneuriaux** à mener et à découvrir
dans l'encart central du document



Des **outils d'évaluation**
> pages 26 à 31



Des **ouvrages de référence et des ressources sur internet**
> pages 36 à 37

ENSEIGNER L'ENTREPRENEURIAT : UN LEURRE ?

Aujourd'hui, l'exigence de changement n'appartient plus exclusivement à l'entrepreneuriat. Elle est presque devenue la manière de vivre de chacun. L'urgence d'agir qui devrait correspondre à une situation exceptionnelle est devenue notre manière de vivre quotidiennement ⁽¹⁾.

L'esprit d'entreprendre nous rend vigilants face à notre environnement, nous garde attentifs aux opportunités intéressantes qui peuvent se présenter dans notre vie personnelle et surtout professionnelle.

Le développement d'une **culture entrepreneuriale** : un objectif de société dans lequel les établissements d'enseignement sont coresponsables.

La question se pose de savoir **en quoi l'entrepreneuriat trouve sa place à l'école** ? Certes, les raisons sociopolitiques qui ont poussé à l'introduire dans les programmes de formation sont connues : recrutement d'une relève entrepreneuriale, création d'emplois et maintien de la main-d'œuvre, meilleure adaptabilité à la nouvelle économie, employabilité accrue, plus grande flexibilité au regard de la mondialisation des marchés, etc.

Mais au-delà des enjeux économiques, il nous importe de **savoir comment et en quoi l'entrepreneuriat peut rejoindre les préoccupations de l'enseignant**. Autrement dit, la culture entrepreneuriale est-elle imposée par l'extérieur ou appartient-elle à une logique inhérente à la pratique pédagogique elle-même ou aux finalités mêmes de la mission éducative ?

Est-il possible d'enseigner à une personne comment identifier, exploiter une opportunité; le caractère entrepreneurial est-il **inné** ou **acquis** ?

Des recherches récentes orientées sur le processus entrepreneurial (plutôt que sur la personne de l'entrepreneur) se sont intéressées aux **actions de l'entrepreneur** plutôt qu'à sa personnalité. Ce courant de recherche a permis d'expliquer le **caractère évolutif des comportements de l'entrepreneur** et a suggéré que la compréhension de l'entrepreneuriat passerait par la compréhension du processus d'évolution de ces comportements (Minniti et Bygrave, 2001).

Les comportements de l'entrepreneur supposent un certain talent et un tempérament mais, l'entrepreneuriat :

“c'est une discipline et, comme toute discipline, elle peut être apprise”

Drucker 1985

⁽¹⁾ Saki Laïdi, *La tyrannie de l'urgence*, coll. Les grandes conférences, Montréal, Fides, 1999



Une étude plus récente sur l'apprentissage entrepreneurial démontre que certaines capacités, préférences et compétences sont acquises au fur et à mesure de la vie de l'entrepreneur et plus particulièrement à la suite d'une expérience professionnelle et entrepreneuriale (Politis, 2006). Ceci illustrerait le fait que **l'entrepreneuriat peut être acquis, voire... enseigné.**

Les vraies questions qui doivent être posées dans ces conditions sont :

- Qu'enseigne-t-on ? (**Quoi** ?)
- Comment l'enseigne-t-on ? (**Comment** ?)
- Avec quel impact ? (**Quelle est l'efficacité** ?)

Paul Kearney apporte des arguments qui défendent l'idée que les qualités et attitudes, en particulier entrepreneuriales, peuvent être entraînées dans le **cadre scolaire** ⁽²⁾ :

«Les individus se sentent plus confiants et compétents dans des situations qu'ils connaissent. Pour transférer leurs compétences à d'autres contextes, ils doivent les pratiquer dans un très grand nombre de situations. Cela les rend non seulement plus confiants et compétents, mais également leur permet de gérer de nouvelles situations. Ceci est particulièrement vrai dans des domaines complexes qui nécessitent la résolution

de problèmes, la prise de risque, la pro-activité et bien d'autres attitudes associées au champ de l'entrepreneuriat. Sans pratique régulière les attitudes restent atrophiées».

“Si développer l'esprit d'entreprendre exige une pratique régulière ; si apprendre est ce que les jeunes font la plupart du temps, si cet apprentissage se réalise dans des situations très variées (...) alors l'apprentissage scolaire offre la meilleure opportunité pour développer les attitudes entrepreneuriales” ⁽²⁾

Certaines recherches se sont penchées sur les conditions qui favorisent le développement de cet esprit d'entreprendre dans l'enseignement. Ainsi par exemple, dans leur étude, Pirnay et All (2005), soulignent que les expériences positives vérifient généralement les deux conditions suivantes :

- Un **contexte porteur**, à savoir : une direction et une culture d'établissement favorables au développement de l'esprit d'entreprendre.
- Des **enseignants entrepreneurs qui ont de bonnes capacités relationnelles** pour nouer des contacts avec leur environnement externe.

⁽²⁾ Paul Kearney, *Enterprising ways to teach and learn*, North Hobart Tasmania Australia, Pty KLtd, Enterprise Design Associates, 1999

INSTAURER UN ETAT D'EVEIL

Selon Schumpeter (1935)⁽³⁾, la «fonction d'entreprendre», relève essentiellement de la **créativité** : production de nouveaux produits ou découvertes de nouvelles qualités propres à des produits existants, introduction de nouvelles méthodes de production, etc.

Il précise également que l'entrepreneur, qu'il ne faut pas confondre avec le chef d'entreprise ou le gestionnaire, ou avec le rentier-capitaliste propriétaire des moyens de production, est un véritable **aventurier** qui n'hésite pas à sortir des sentiers battus pour innover et entraîner les autres hommes à envisager autrement ce que la raison, la crainte ou l'habitude, leur dictent de faire.

Dès lors, la créativité doit être comprise, non pas comme une originalité ludique mais bien comme une nouveauté qui correspond à un **besoin**, à un manque, à un dysfonctionnement dans le marché, dans la production, etc.

S'intéresser au concept de créativité nous a permis de dégager les caractéristiques de l'entrepreneur :

- Il cherche à réaliser quelque chose de **nouveau** ;
- En saisissant les **opportunités** ;
- En adéquation avec les **besoins** du marché ;
- En considérant le milieu et lui-même comme une **ressource** au service des **buts** qu'il veut atteindre.

⁽³⁾ Il est le premier à définir ce qu'est l'entrepreneuriat en tant que fonction inhérente à la vie économique.



L'entrepreneur est en état d'«éveil», il s'intéresse au monde qui l'entoure pour en repérer les insuffisances ou lui apporter une amélioration.

Mais quelles **actions pédagogiques** peut-on tirer de cette notion d'opportunité à saisir et surtout de l'état d'éveil qui la soutient et l'entretient ? L'état d'éveil dont il s'agit ne serait-il pas une manière nouvelle d'explorer et d'interpréter ce qui entoure l'élève ou l'étudiant ?

Dans cette perspective, les produits et services qui composent la vie quotidienne peuvent être autant d'**objets d'interrogation**.

Et s'il fallait refaire la pharmacie du coin, quels autres services pourraient être offerts à la clientèle ?

La pharmacie serait-elle conçue différemment, aménagée de manière différente ? Est-il possible d'élargir sa vocation, d'améliorer son image de marque ?



FAIRE VIVRE DES SITUATIONS-PROBLEMES

L'état d'éveil fait en sorte que le milieu devienne une ressource pour l'élève et que celui-ci se sente interpellé, concerné par la **réalité** qui l'entoure. L'enjeu pour l'école est de permettre à l'élève de s'approprier cette réalité selon un mode créatif, novateur et stimulant en l'amenant à prendre des initiatives et des responsabilités.

Le rôle de l'enseignant consisterait donc à **susciter cet état d'éveil** en proposant de véritables situations-problèmes à nos élèves.

Un problème, c'est ...

- une situation initiale, comportant certaines données ;
- qui impose un but à atteindre ;
- qui oblige à élaborer une suite d'actions ;
- qui mobilise une activité intellectuelle ;
- qui fait entrer dans une démarche de recherche ;
- en vue d'aboutir à un résultat final.

Ce résultat final est initialement inconnu et la solution n'est pas immédiatement disponible.

Une situation-problème devrait :

- Avoir du **sens** c'est-à-dire interpellé, concerner l'apprenant qui ne se contente pas d'obéir, d'exécuter ;
- Être liée à un **obstacle** repéré, défini, considéré comme dépassable et dont les apprenants doivent prendre conscience à travers l'émergence de leurs conceptions (représentations mentales) ;
- Faire naître un **questionnement** chez l'élève qui ne se contente plus de répondre aux seules questions du maître ;
- Correspondre à une **situation complexe, reliée au réel**, pouvant ouvrir sur **différentes réponses** acceptables et **différentes stratégies** utilisables ;
- Faire l'objet d'un ou plusieurs moments de **métacognition** (analyse a posteriori de la manière dont les activités ont été vécues et du savoir qui a pu être intégré).

Une situation-problème... plus qu'un ensemble de critères rigides, c'est surtout la mise en œuvre d'un **état d'esprit** qui la définit !



Nous vous proposons ci-dessous une **grille de lecture** qui vous permettra d'analyser plus finement les situations que vous proposez à vos élèves en différenciant ce qui relève d'un **exercice** et d'une véritable **situation-problème** :

Exercice

- Conditionnement >>
- Application >>
- Reproduction >>
- Situation déjà connue >>
- Démarche déjà acquise >>
- Exécution mécanique >>
- Consolidation d'un savoir >>
- Entraînement >>

Situation-problème

- << Ouverture
- << Créativité
- << Découverte
- << Situation inconnue
- << Méthode inconnue
- << Processus à inventer
- << Construction d'un savoir
- << Autonomisation

ENJEUX DE LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Pour développer l'esprit d'entreprendre dans nos classes, l'Australien Kearney (1999) propose une réflexion opérationnelle concernant la mise en place d'une **démarche pédagogique** qui devrait être :

- **Responsabilisante**, en favorisant la **prise en charge par l'apprenant** de sa propre démarche d'apprentissage et en proposant un **apprentissage participatif**.

Habituellement, c'est l'enseignant qui pilote l'ensemble du processus et fige le cadre de l'apprentissage. Ce biais limite les possibilités de favoriser des attitudes telles que la proactivité, notamment en matière de recherche d'information, la négociation, la capacité à défendre ses idées, l'organisation et la planification.

- **Expérientielle**, en permettant à l'élève de construire son apprentissage sur sa **propre expérience** plutôt que sur celle des autres.

Un enseignement «ex-cathedra» limite les possibilités de favoriser des attitudes telles que l'engagement, la persévérance, la créativité, la fierté, voire la confiance en soi.

- **Réflexive**, en donnant à l'apprenant l'occasion de faire le **bilan** et la **synthèse** de ce qu'il a appris.
- **Coopérative**, en favorisant le **travail de groupe** dans une optique où les différents membres contribuent au processus d'apprentissage des autres.

La source de l'apprentissage n'est donc plus l'enseignant mais les pairs. Cette approche renforce l'esprit d'équipe, la motivation et les compétences acquises tant du point de vue de celui qui reçoit le contenu de l'apprentissage que celui qui le dispense.

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.

LA REVERIE D'ABORD, LA RECHERCHE DU POSSIBLE ENSUITE ...



Il s'agit de tracer une ligne de développement qui va du simple au complexe, du besoin individuel au besoin collectif. Ce qui, dans un premier temps, peut être originalité ludique voire fantaisie devient innovation, créativité **au service** d'une situation, d'un contexte de société. Apparaît alors la combinaison des ressources émotives, cognitives et interactionnelles : **rêverie - projet - vision**.

Mais comment s'élabore la vision et comment est-elle liée aux ressources interactionnelles de l'entrepreneur ?

Louis Jacques Filion en donne une explication. Il en ressort que la vision entrepreneuriale est comme la projection vers le futur de ce qu'il faut apprendre aujourd'hui et accomplir au jour le jour pour finir par arriver là où on a décidé de se rendre. Pour ce faire, les entrepreneurs sont en relation constante avec le milieu comme source permanente d'information, d'influence, de collaboration et d'apprentissage.⁽⁴⁾

Dans cette logique, les élèves et étudiants seront donc entraînés à faire l'apprentissage du milieu auquel s'adresse leur projet. Ce dernier se transformera en interaction avec ce qu'ils découvriront, jusqu'à ce que se constitue une vision qui entraînera la décision d'agir et de mobiliser les ressources nécessaires.

L'idée de développer le **pouvoir d'action** des étudiants implique que les apprentissages puissent se réaliser dans la perspective où la connaissance devient compétence. L'esprit d'entreprendre serait à la fois **objet de formation** et **moyen pédagogique** susceptibles de motiver les élèves. La culture entrepreneuriale serait ainsi compatible avec le pouvoir d'action comme visée éducative et avec les pratiques pédagogiques où prévalent la participation, la coopération et l'apprentissage par projet. Telles sont en effet les caractéristiques de l'esprit d'entreprendre.

Selon Paul Inchauspé (2004) : «*Pour cultiver le goût d'entreprendre, l'école doit développer chez l'élève le désir de son accomplissement personnel, le désir de s'engager et celui d'assumer des responsabilités, le goût de la liberté, l'acceptation de l'effort, le désir de réussir et le courage de persévérer, le sens du travail en équipe et l'esprit de coopération*».⁽⁵⁾

⁽⁴⁾ Louis Jacques Filion, *Savoir Entreprendre Douze modèles de réussite - Etudes de cas*, Les Presses de l'Université de Montréal, 2002

⁽⁵⁾ Inchauspé P., *L'école peut-elle cultiver le goût d'entreprendre chez les élèves ?*, Forum de la fondation de l'Entrepreneurship, Québec, octobre 2004.

L'ENTREPRENEURIAT... UN ENSEMBLE D'ATTITUDES

L'esprit d'entreprendre serait constitué d'attitudes exprimant la volonté d'entreprendre et de s'engager pleinement dans ce que l'on veut faire et mener à terme.
Nous choisissons d'en mettre six en évidence :





TROIS TYPES DE RESSOURCES À MOBILISER

L'esprit d'entreprendre consiste en une volonté d'agir pour créer du changement, de la nouveauté, pour fixer des buts et réaliser des projets. Il mobilise **trois types de ressources** ⁽⁶⁾ : émotives, cognitives et interactionnelles.

Les ressources émotives

Elles sont en quelque sorte le moteur de l'action. L'esprit d'entreprendre trouve en elles sa motivation première et son commencement.

Quelques questions à se poser ...

Quelles sont les valeurs, les qualités, les attitudes qui poussent ainsi à l'action entrepreneuriale ?
Quels sont les apprentissages et les expériences qui mènent à la confiance en soi et au besoin constant de réussir toujours davantage ?

Les ressources cognitives

C'est par elles qu'il est possible de concevoir l'action. Elles permettent de faire advenir quelque chose qui n'existe pas encore ou apporte de la nouveauté à ce qui existe.

Quelques questions à se poser ...

Quelles connaissances dois-je mobiliser pour réussir mon projet ? Comment construire des liens significatifs en mobilisant différentes ressources (savoirs, savoir-faire et attitudes).

Les ressources interactionnelles

L'expérience entrepreneuriale fait appel à la capacité de l'entrepreneur potentiel à se lier avec d'autres personnes dans un contexte de coopération, de leadership et d'imagination. Puisque toutes ces qualités ne peuvent se retrouver chez une seule personne, il pourra être amené à conclure des alliances ou à sceller des partenariats.

Quelques questions à se poser ...

A quelle(s) personne(s) puis-je faire appel pour m'aider ? Qu'est-ce que j'attends d'elle(s) : un exemple ? Des explications ? Un accès à son réseau de contacts ? Un contexte d'application « réel » ?

⁽⁶⁾ Nous attirons votre attention sur le fait que la distinction des trois types de ressources répond à un besoin de clarté et d'ordre, mais il ne faut pas perdre de vue que distinction ne signifie pas séparation, mais emboîtement et par conséquent, complexité.

DU BESOIN DE REUSSIR A LA MOTIVATION OU «QUI PEUT VEUT»

Au fond, les attitudes entrepreneuriales sont celles qui rendent l'action efficace, le terme action devant être entendu non pas dans un sens technique ou spécialisé, mais dans un sens personnel, comme la **capacité d'une personne à atteindre les buts qu'elle poursuit**. Comme l'efficacité de l'action dépend des ressources émotives de la personne, c'est donc parce qu'il y a volonté et motivation qu'il y a réussite.

Trop souvent, dans le monde de l'éducation, primait l'idée que la motivation se mesurait uniquement par le niveau d'intérêt de l'élève. Mais l'intérêt ne garantit pas que l'élève va faire preuve de la détermination souhaitée. En isolant le facteur intelligence, on a pu démontrer que c'est plutôt la motivation qui est en corrélation avec la performance. L'intérêt conduit au choix, mais non à la réussite.

On pourrait donc dire que le développement de l'action entrepreneuriale et de l'esprit d'entreprendre, au lieu d'être suscité par l'intérêt, l'est davantage par le **défi** et le **besoin de dépassement** (compétition avec soi-même) pour les raisons que l'on sait (accomplissement et sentiment accru de ses compétences).

**La devise pourrait être : «qui peut veut»
et «non qui veut peut !»**

La conviction d'avoir en soi les ressources nécessaires fait oser davantage et donne le goût d'entreprendre.

Au cœur de la motivation se trouve la perception que l'élève a de lui-même. Celle-ci repose sur trois axes :

La perception de la **valeur de l'action** :
pourquoi ferais-je cette activité ?

La perception de la **compétence** :
est-ce que je suis capable de l'accomplir ?

La perception de la **contrôlabilité** :
ai-je un contrôle sur son déroulement ?

Le goût d'entreprendre viendrait du **besoin de réussir** et ce besoin de réussir crée la tendance à entreprendre pour pouvoir éprouver le **plaisir lié à la réussite**. De plus, la personne doit s'accorder le **mérite du résultat** et, pour cela, elle doit savoir qu'il y a un rapport étroit entre son activité et sa réussite. Elle doit pouvoir constater que le but n'a pas été atteint par hasard, par chance ou pour une autre raison en dehors de son contrôle. Si l'on croit en son pouvoir d'agir, on peut vouloir augmenter son rendement par plus d'effort, par l'amélioration de sa manière de faire ou par l'acquisition de nouvelles connaissances et compétences, même en demandant de l'aide si nécessaire, l'important étant d'être la cause de l'effet souhaité, d'avoir la conviction de pouvoir surmonter les obstacles. Cela nous amène à la deuxième condition.



La personne qui entreprend doit dès lors inscrire son action dans la durée puisqu'un délai est nécessaire avant qu'un but soit atteint. C'est grâce à la **perspective temporelle**, à l'idée du futur, que le présent peut être orienté dans une séquence efficace, avec ce que cela suppose de persévérance et de gratification.

Ce constat rend évident qu'un des objectifs à poursuivre doit être celui-ci :

faire en sorte que l'élève puisse vivre des expériences de réussite, en le sensibilisant aux conditions pour qu'une action soit efficace, aux attitudes et principes d'action leur correspondant et aussi aux émotions agréables que suscite le fait d'atteindre les buts fixés.

Nous sommes bien au cœur de la pédagogie entrepreneuriale. Vous trouverez ci-contre un questionnaire à l'attention de vos étudiants. Ce dernier vous permettra d'évaluer la **pertinence du projet entrepreneurial** que vous leur proposez et/ou qu'ils viennent de construire.

Si vos étudiants ou vous-même répondez oui à l'ensemble des questions, vous contribuez très certainement à éveiller le goût d'entreprendre chez vos élèves.

Trouvez-vous (plutôt d'accord – plutôt pas d'accord) que le projet :

1. vous a été suffisamment expliqué pour que vous sachiez comment vous y prendre ?
2. va exiger de vous que vous accomplissiez différentes tâches ?
3. a un rapport avec ce qui vous intéresse dans la vie ?
4. vous donnera la possibilité de faire des choix ?
5. comporte un défi à relever ?
6. va nécessiter que vous travailliez pour réussir ?
7. va exiger que vous vous serviez des connaissances acquises dans d'autres cours ?
8. va se dérouler en collaboration avec vos collègues de classe ?
9. va se dérouler sur une période suffisamment longue pour que vous fassiez du bon travail ?
10. a un caractère authentique du fait qu'il sera présenté à d'autres personnes que les enseignants ?

L'EXERCICE DU PROJET ENTREPRENEURIAL

Notre compréhension de la culture entrepreneuriale doit être mise en relation avec les conceptions et les pratiques pédagogiques actuelles. Nous sommes en effet en mesure de saisir le double rôle que joue le besoin de réussite dans la volonté à la fois d'apprendre et d'entreprendre.

L'étudiant devient un sujet capable d'agir lorsqu'il se trouve dans une situation ouverte où il doit faire des choix ou lorsqu'il doit réagir face à une situation qui mobilise ses connaissances et ses habiletés.

La culture entrepreneuriale se veut donc une « culture du projet », une culture toute particulière puisqu'elle vise à produire de la **nouveauté** et du **changement**. Cela n'est évidemment pas le cas du projet de nature pédagogique.

Comme nous l'avons illustré précédemment, le projet entrepreneurial s'appuie sur l'idée d'une production, d'une action productive qui crée un bien, un service, un événement.

Projet pédagogique

Expérimenter et **comprendre des concepts** et des principes par la réalisation de projets, de manière à **construire un savoir** dans le **champ illimité de la connaissance**

Projet entrepreneurial

Produire de la nouveauté, **innover, mener des actions** en vue d'un bien, d'un service, d'un événement à créer qui a une **valeur** dans l'**environnement** parce qu'il répond à un **besoin**.

L'événement peut être une exposition, un spectacle, une semaine thématique, une production artistique, un symposium, un festival, un concours ou quoi que ce soit d'autre que les élèves auront décidé de préparer et de réaliser.

Le projet entrepreneurial :

- › Développe des **compétences**
- › Apporte une **solution** à un problème
- › Répond à un **besoin**
- › Apporte une **amélioration**
- › Génère une **action** que l'on fait connaître à un public cible
- › Développe des **attitudes entrepreneuriales**
- › A une portée et des **répercussions** sur le milieu ou le public cible
- › Est **innovant**
- › Comporte un **défi**
- › Peut être **évalué** à l'aide d'indicateurs entrepreneuriaux



C'est là la plus belle contribution que peut apporter la culture entrepreneuriale à la formation de l'élève : lui fournir l'occasion d'agir sur son environnement économique, social, culturel ou communautaire.

Nous pouvons donc définir l'essentiel de ce qui fait la culture entrepreneuriale :

- Le projet comme possibilité de faire advenir un futur souhaité ;
- Le projet comme mode d'organisation du futur ;
- Le projet comme principe fondateur d'une démarche d'innovation et de changement.

Pour aider les élèves à évaluer la pertinence de leur projet, vous pouvez leur proposer le **test POP** ⁽⁷⁾. Il permet d'évaluer un projet de manière très rapide :

Test POP

P	Est-ce que le projet est Possible avec les ressources dont vous disposez ?
O	Le projet est-il Original ? L'idée vient-elle de vous ?
P	Serait-ce un Plaisir pour vous de le réaliser ?

Un projet est un véritable projet quand il réunit les quatre conditions exposées ci-dessous :

SON UNITE

Elle est liée aux auteurs du projet ; elle se développe au fur et à mesure de l'élaboration du projet. Elle associe la conception et la réalisation, marie l'idée et la réalité.

SA COMPLEXITE

Elle fait référence à ce qui est imprévisible, parce que le projet contient beaucoup d'éléments qui l'influencent. Elle requiert analyse, mobilisation, audace d'agir malgré l'incertitude qui demeure.

SA SINGULARITE

Elle est liée à la fois aux contextes et aux particularités des personnes, des lieux et du moment. C'est l'incarnation du projet si l'on peut dire, avec toute la réalité qui le fait être.

SES OPPORTUNITES

Elles sont présentes dans l'environnement et nécessitent un état d'éveil, une sensibilité aux problèmes ou aux besoins du milieu.

⁽⁷⁾ auteur inconnu

LE MILIEU SCOLAIRE ET LE MONDE DU TRAVAIL

Une culture entrepreneuriale devrait **multiplier les occasions de rencontres entre l'école et le monde entrepreneurial professionnel**, qu'il soit industriel, productif, social, associatif, créatif et/ou médiatique.

On devrait pouvoir considérer l'utilisation de ressources et de compétences externes comme une valeur ajoutée au projet entrepreneurial proposé.

Si l'on prend l'exemple d'un projet qui viserait la réalisation d'un court métrage, l'école pourrait s'associer à une école de cinéma, faire superviser les scripts par un cinéaste, s'initier aux logiciels de montage, etc.

Les produits, les services, les événements qui résultent des projets entrepreneuriaux élaborés par les élèves devraient pouvoir bénéficier de l'encadrement de professionnels volontaires qui se mettraient à la disposition des jeunes. Cette familiarisation deviendrait alors elle-même une manière de penser et de collaborer globalement .

Le recours à l'Internet et aux technologies de l'information va aussi dans le sens interactionnel quand l'enseignant jumelle son groupe avec une classe et une école appartenant à d'autres milieux.

Cette idée de partenariat et de **maillage** est un concept ouvert que nous vous invitons à explorer. Il existe un entrepreneuriat scientifique, un autre qui est culturel, un autre qui relève des sciences humaines, un autre encore qui touche à la vie politique ou à l'économie sociale. Il reste aussi vivement à explorer les possibilités de l'entrepreneuriat au regard du développement durable.

Lorsque nous aborderons la problématique de l'évaluation dans les pages qui suivent, nous illustrerons ce concept de «maillage» par l'utilisation d'une image : le **réseau de métro**.



Le métro est une image **pédagogiquement** parlante, car proposant 6 éléments évocateurs :

- Des **stations** permettant des **temps d'arrêt** en cours (évaluation formative) ou en fin d'apprentissage (évaluation certificative). Celles-ci se caractérisent par différents styles indépendants les uns des autres et correspondant aux choix esthétiques liés à leur époque de construction. Chaque station a son propre design et ne suit aucun modèle de conception, les choix étant laissés à l'architecte en charge du projet (l'élève).
- Des **bouches** et **couloirs de correspondance**. Ceux-ci permettent à l'élève de sortir du processus d'apprentissage et de l'école pour aller voir ce qui se passe à l'extérieur (contact avec le monde du travail). Chaque station possède des bouches. Les accès se font via des escalators ou par de simples escaliers (l'élève a le choix des moyens pour atteindre les objectifs). A proximité de chaque bouche de métro, on trouve un grand logo éclairé la nuit permettant de repérer facilement les entrées de la station (les logos symbolisent les balises mises par l'enseignant, garant du cadre d'apprentissage).
- Des **bornes de communication**. Afin de sécuriser les rames et stations de métro, des bornes de communication gratuite permettent aux voyageurs égarés ou apeurés (élèves en décrochage, découragés, en difficulté d'apprentissage) d'entrer en communication avec un conseiller (l'enseignant, les pairs, une personne ressource impliquée dans le projet, etc.). Le voyageur peut alors obtenir, par exemple, des informations sur l'itinéraire à suivre.



- Des **abonnements et des billets**. Il existe une gamme de billets très étendue répondant à différents besoins (pédagogie différenciée). Pour peu que le trajet ne dépasse pas une heure après la première validation du billet, il est permis, par exemple, de passer d'un bus à une rame de métro sans payer une seconde fois (utiliser et mobiliser différentes ressources).
- Des **oblitérateurs magnétiques**. Avant d'accéder aux quais, le voyageur doit pointer sa carte en l'introduisant dans un oblitérateur magnétique (avoir l'aval du groupe classe et/ou de l'enseignant), imprimant au verso de la carte le numéro de ligne empruntée, ce qui permet la vérification du paiement du trajet lors des contrôles (évaluation formative comme temps de régulation : emprunter une autre ligne, un autre moyen de transport, etc.). Ces moments de vérification permettent par la suite une relecture par l'élève du chemin/trajet parcouru tout au long du projet.
- Une **signalétique**. Chaque ligne est désignée à la fois par son numéro et ses terminus (les objectifs visés). En entrant dans une station où plusieurs lignes circulent, le voyageur est guidé jusqu'au quai recherché (l'enseignant est une personne-ressource, un guide, etc.) par des panneaux fournissant ces deux indications. Sur le quai, le nom de la station est rappelé par des panneaux sur les parois de la station tandis que la direction et le numéro de la ligne sont indiqués sur un panneau situé généralement au milieu du quai.



COMMENT EVALUER UN PROJET ENTREPRENEURIAL ?

L'**appréciation individuelle** ou **collective** d'un ou de plusieurs indicateurs entrepreneuriaux permet d'opérer un **retour sur l'expérience du projet entrepreneurial** et de compléter la démarche. Elle permet également de tirer des conclusions qui peuvent être transférées dans un futur projet.

Nous avons retenu **5 critères** d'évaluation :

EFFICACITE Cet indicateur porte sur l'accomplissement des tâches prévues et l'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 les responsabilités correctement assumées ?
EFFICIENCE Cet indicateur porte sur le rendement en établissant un 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 nous a peu servi, collectivement et individuellement ? Les compétences du groupe ont-elles été mises à contribution ? Peut-on parler d'une synergie d'action dans la réalisation du projet ?
TRANSFERT Cet indicateur porte sur les connaissances acquises dans la réalisation du projet et la 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 ?
PERTINENCE Cet indicateur porte sur les attitudes entrepreneuriales et les compétences que le projet a permis de développer.	Jusqu'où le projet réalisé crée-t-il un effet perçu comme positif par le milieu ciblé par le projet ?
PLAISIR - FIERTE Cet indicateur porte sur le contentement par rapport aux résultats atteints.	Jusqu'où le projet réalisé nous donne-t-il l'impression d'avoir accompli quelque chose d'important et de valable à nos yeux ? L'expérience vécue nous donne-t-elle l'envie de recommencer une nouvelle expérience du même type ?



Autrement dit, pour qu'un **projet entrepreneurial** soit **réussi** :

- Il faut qu'il soit **réellement entrepreneurial** (pas uniquement produire un savoir mais **générer une action**) ;
- Il doit se caractériser par une **action originale**, inédite ;
- Il doit être **mobilisateur** de plusieurs acteurs ;
- Il doit impliquer une **réalisation de grande envergure** ;
- Il doit **mettre en valeur** les compétences de l'élève.

La culture entrepreneuriale est contagieuse si les élèves qui ont réussi l'expérience du projet entrepreneurial peuvent en témoigner et/ou ont envie d'en témoigner.

Pour être formatrice, cette évaluation doit donner à l'élève l'occasion de raconter l'histoire du projet tel qu'il l'a compris et vécu, à son niveau, les défis qu'il a dû relever, les incertitudes qu'il a vaincues, les bons coups qu'il a réussis, les moments de fierté et d'accomplissement et surtout, les conclusions qu'il en tire pour un prochain projet.

L'histoire du projet peut être racontée, mais aussi être dessinée ou mise en vidéo, elle peut donner lieu à une composition musicale, à la reconstitution scénique d'un événement particulier survenu dans le cours de la réalisation du projet.

AU CŒUR DU RESEAU ENTREPRENEURIAL

En guise de synthèse, reprenons la **métaphore du métro**. Le schéma proposé peut être utilisé comme **outil méthodologique** et comme **outil d'évaluation** (formative et certificative). Il vous permettra, en tant qu'enseignant, de proposer à vos élèves **une entrée dans le projet entrepreneurial différenciée en fonction de vos objectifs**. Plusieurs itinéraires s'offrent à eux/à vous :



ELABORATION

Si vous choisissez de démarrer le voyage à la station «Elaboration» : vous pouvez proposer à vos élèves une **situation-problème**, une situation interpellante qui nécessite d'observer l'environnement, de le questionner, de le problématiser. La tâche de l'élève consistera alors à élaborer une stratégie pour se rendre à la station «Mise en œuvre» et à réfléchir sur les modalités d'évaluation à construire (produit attendu, critères d'évaluation, type d'évaluation, fréquence, etc.).

En démarrant le voyage à la **station «Elaboration»**, votre **rôle d'enseignant** en matière d'**accompagnement pédagogique** consistera alors à :

- **Animer la classe** de manière à faire ressortir les idées les plus appropriées à la problématique visée. Que choisir ? Qu'est-ce qui plaît le plus ? Qu'est-ce qui promet le plus ? Est-ce possible ? Cela représente-t-il un bon niveau de difficulté ? Est-ce un défi qu'on a de bonnes chances de pouvoir relever ?
 - **Aider** les élèves à **faire l'analyse** de la situation-problème visée par le projet ;
 - Procéder de manière à ce que chacun élabore son **opinion** et exerce un **jugement critique** sur le sujet ;
 - Faire en sorte que le **but visé** soit **formulé** en une phrase individuellement mais aussi collectivement ;
 - **Encourager** les élèves à **poser le plus de questions possibles** au regard des idées et projets, des solutions envisagées, des possibilités d'action ;
 - **Faire débattre** de la question en petits groupes : le projet est-il réalisable ?
 - Faire **identifier** les **ressources** dont on dispose.
- Amener les élèves à entreprendre un **processus de découverte** en avançant des **hypothèses d'action** en rapport avec la situation-problème vécue;



MISE EN ŒUVRE

Si vous choisissez de démarrer le voyage à la «**Mise en œuvre**» (action) : vos élèves se verront proposer/ou proposeront un produit (organiser une exposition, réaliser un court métrage, etc.). Il leur faudra alors se rendre à la station **Elaboration** afin de déterminer les objectifs du projet et ils auront à construire les modalités d'évaluation (critères, etc.).

En démarrant le voyage à la **station « Mise en œuvre »**, votre **rôle d'enseignant** en matière d'**accompagnement pédagogique** consistera alors à :

- Permettre aux élèves de **choisir** leurs **tâches** en fonction de leurs **intérêts** ;
- Amener les élèves à **identifier les qualités** nécessaires à l'accomplissement des tâches en favorisant un **questionnement personnel** en rapport avec les exigences spécifiques du projet (exemple : afficher les différentes tâches sous forme d'offres d'emploi, demander aux élèves de poser leur candidature à l'aide d'une lettre de présentation) ;
- Amener les élèves à **identifier les difficultés** qu'ils auront à surmonter et à prévoir les moyens pour y faire face ;
- Permettre aux élèves de **faire l'expérience** d'une situation de **travail en équipe** en les amenant à identifier les rôles qu'ils peuvent y jouer et à devenir conscients de la nécessité de prendre leurs responsabilités ;
- Laisser les élèves **résoudre** eux-mêmes les **difficultés** et intervenir uniquement en cas de besoin ;
- Suggérer aux élèves de se libérer du stress en **planifiant** à l'avance ce qu'ils auront à faire (planning) ;
- Donner l'occasion aux élèves d'**exercer leur leadership** (entraîner les autres dans la réalisation du projet) ;
- Encourager les élèves à se voir dans des rôles où ils vont réussir mais non sans avoir surmonté certaines difficultés (proposer un **défi**).

AU CŒUR DU RESEAU ENTREPRENEURIAL



EVALUATION

Si vous choisissez de démarrer le voyage à la station «Evaluation» : à partir des compétences visées, les élèves seront invités à imaginer un projet entrepreneurial qui réponde aux critères mentionnés supra. Pour se faire, ils devront se rendre aux stations «**Elaboration**» et «**Mise en œuvre**».

En démarrant le voyage à la **station «Evaluation»**, votre **rôle d'enseignant** en matière d'**accompagnement pédagogique** consistera alors à :

- Construire avec les élèves les **règles du jeu** ;
- Appréhender avec les élèves les 5 critères d'évaluation (efficacité, efficacité, transfert, pertinence, plaisir/fierté) en dégagant avec eux les **indicateurs** (exemple : grâce à quel indicateur observable pourrai-je dire que le projet est efficace) ;
- Construire et/ou donner aux élèves des outils qui vont leur permettre d'évaluer leur **réalisation** (en fin de projet) et leur **progression** (en cours de projet) sur le plan **personnel** et sur le plan du **travail en équipe** ;
- Permettre aux élèves sous des formes variées (grille d'évaluation, échanges collectif, entretien individuel, jury, etc.) d'opérer un **retour sur l'expérience** et de **nommer** les attitudes qui ont rendu leur action efficace en les sensibilisant au vocabulaire entrepreneurial ;
- Aider les élèves à **tirer des leçons** sur le plan des opérations et de la méthodologie ;
- Proposer un temps de **réflexion collective** portant sur ce qui aurait pu améliorer les résultats ;
- Aider l'élève à s'interroger sur le **fonctionnement du groupe** et sur son apport personnel ;
- Aider les élèves à **verbaliser** les résultats de leur action (communication écrite, orale) auprès d'un tiers (une autre classe, au sein de l'école, sur le site de l'école, etc.).

LE PROJET AU CŒUR DU RESEAU ENTREPRENEURIAL

Le schéma proposé ci-après est à la fois :

- un **outil de visualisation** : il peut être affiché en classe et complété régulièrement par les élèves et/ou l'enseignant.

Il permettra de visualiser :

- > Les différentes portes d'entrée possibles dans le projet ;
 - > Les étapes parcourues et le chemin à parcourir ;
 - > Les attitudes entrepreneuriales qu'il a ou va devoir mobiliser ;
 - > Les interactions possibles (croisement entre différentes lignes de métro) ;
 - > Les pauses possibles (arrêts) ;
 - > Autre...
- un **outil d'évaluation** : il peut servir d'outil d'évaluation formative (en cours de formation) et/ou certificative (à la fin du projet).

1. ÉLABORATION

Analyse de la situation

Motivation

Esquisse d'un projet possible

Détermination

Confiance en soi

Stratégie entrevue

Effort

Esprit d'initiative

Exploiter l'information

Résoudre des problématiques

Exercer son jugement critique

Mettre en œuvre sa pensée créative

2. MISE EN ŒUVRE

Planification

Esprit d'équipe

Sens des responsabilités

Gestion des écarts

Créativité

Solidarité

Persévérance

légende

- étape 1 du projet
- étape 2 du projet
- étape 3 du projet
- attitudes entrepreneuriales de l'action
- compétences transversales



3. ÉVALUATION

EN GUISE DE SYNTHÈSE

Donnez la possibilité à vos élèves et étudiants d'une robinsonnade dans le métro... Engagés dans un projet entrepreneurial, vos élèves seront amenés à s'organiser pour mener à bien leur projet (élaborer - mettre en œuvre - évaluer) et à organiser leur réussite (trouver le bon quai, rester en groupe, arriver à temps, atteindre le rendez-vous, etc.).

L'élaboration et la mise en œuvre comprendront **5 étapes** distinctes :

- > analyser la situation existante ;
- > esquisser un projet ;
- > imaginer une stratégie ;
- > planifier la mise en œuvre ;
- > gérer les écarts (réguler).

Ces cinq étapes nécessitent de mobiliser les **6 attitudes entrepreneuriales** que nous avons définies précédemment :

- > la créativité ;
- > la confiance en soi ;
- > l'esprit d'initiative ;
- > l'esprit d'équipe ;
- > le sens des responsabilités ;
- > la persévérance.

L'**évaluation** du projet entrepreneurial réalisée conjointement par les différents partenaires (les élèves, les enseignants, les acteurs du monde économique, social, culturel, associatif, etc.) prendra en compte **5 critères** distincts :

- > l'efficacité ;
- > l'efficience ;
- > le transfert ;
- > la pertinence ;
- > le plaisir/la fierté.

OUVRAGES DE RÉFÉRENCE

De VECCHI G. **Faire vivre de véritables situations - problèmes.** Paris : Hachette Education, 2002.

FAYOLLE A. **L'enseignement de l'entrepreneuriat : réflexions autour d'une expérience.** Cahiers de recherche EM Lyon, n° 9705, 1997.

FÉDÉRATION DE L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE CATHOLIQUE. **Premier degré de base - Projets,** Belgique, 2004.

HUBER M. **Conduire un projet-élèves : profession enseignant,** Paris, Hachette Éducation, 2005.

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION. **La formation à l'enseignant : les orientations et les compétences professionnelles,** Québec, gouvernement du Québec, 2004.

PELLETIER D. **L'approche orientante : la clé de la réussite scolaire et professionnelle,** Québec, Septembre éditeur, 2004.

PELLETIER D. **Invitation à la culture entrepreneuriale: Guide d'élaboration de projet à l'intention du personnel enseignant dans le cadre du défi de l'entrepreneuriat jeunesse au Québec du gouvernement québécois.** Edition septembre, Janvier 2006.

PIRNAY F., AOUNI Z., LAMBERT A-F, DONNAY J., DE POORTER X., DE COSTER E. **Réalisation d'une boîte à outils pédagogiques qui contribuent au développement de l'esprit d'entreprendre à l'attention des enseignants et étudiants de l'enseignement secondaire pour compte de FREE,** 2005

POTVIN, P., L. FORTIN, D. MARCOTTE, É. ROYER et R. DESLANDES. **Guide de prévention du décrochage scolaire,** Québec, CTREQ, 2004.

SCHUMPETER J.A. **Capitalism, Socialism and Democracy** (New York: Harper, 1975) [orig. pub. 1942].

SURLEMONT B. **Former pour entreprendre, Réflexions sur l'approche pédagogique en matière d'entrepreneuriat,** Université de Liège.

SURLEMONT B. et KEARNEY P. **Pédagogie et Esprit d'Entreprendre,** De Boeck, 2009.

VIAU R. **La motivation en contexte scolaire,** Bruxelles : De Boeck Université, 1994.

COMMISSION EUROPÉENNE (2002). **Rapport final du groupe d'experts. BEST PROCEDURE PROJECT «Éducation et formation à l'entrepreneuriat».**

COMMISSION EUROPÉENNE (2008). **Rapport final du groupe d'experts. BEST PROCEDURE PROJECT «Entrepreneurship in higher education, especially within business studies».**

COMMISSION EUROPEENNE (2010). **Rapport final du groupe d'experts. BEST PROCEDURE PROJECT «Entrepreneurship in vocational education».**

RESSOURCES INTERNET



Direction générale Entreprise et Industrie de la Commission européenne
http://ec.europa.eu/enterprise/policies/sme/promoting-entrepreneurship/index_fr.htm

Observatoire des Pratiques Pédagogiques en Entrepreneuriat (France)
<http://www.entrepreneuriat.net>

Défi de l'Entrepreneuriat Jeunesse (Québec)
<http://www.defi.gouv.qc.ca/>

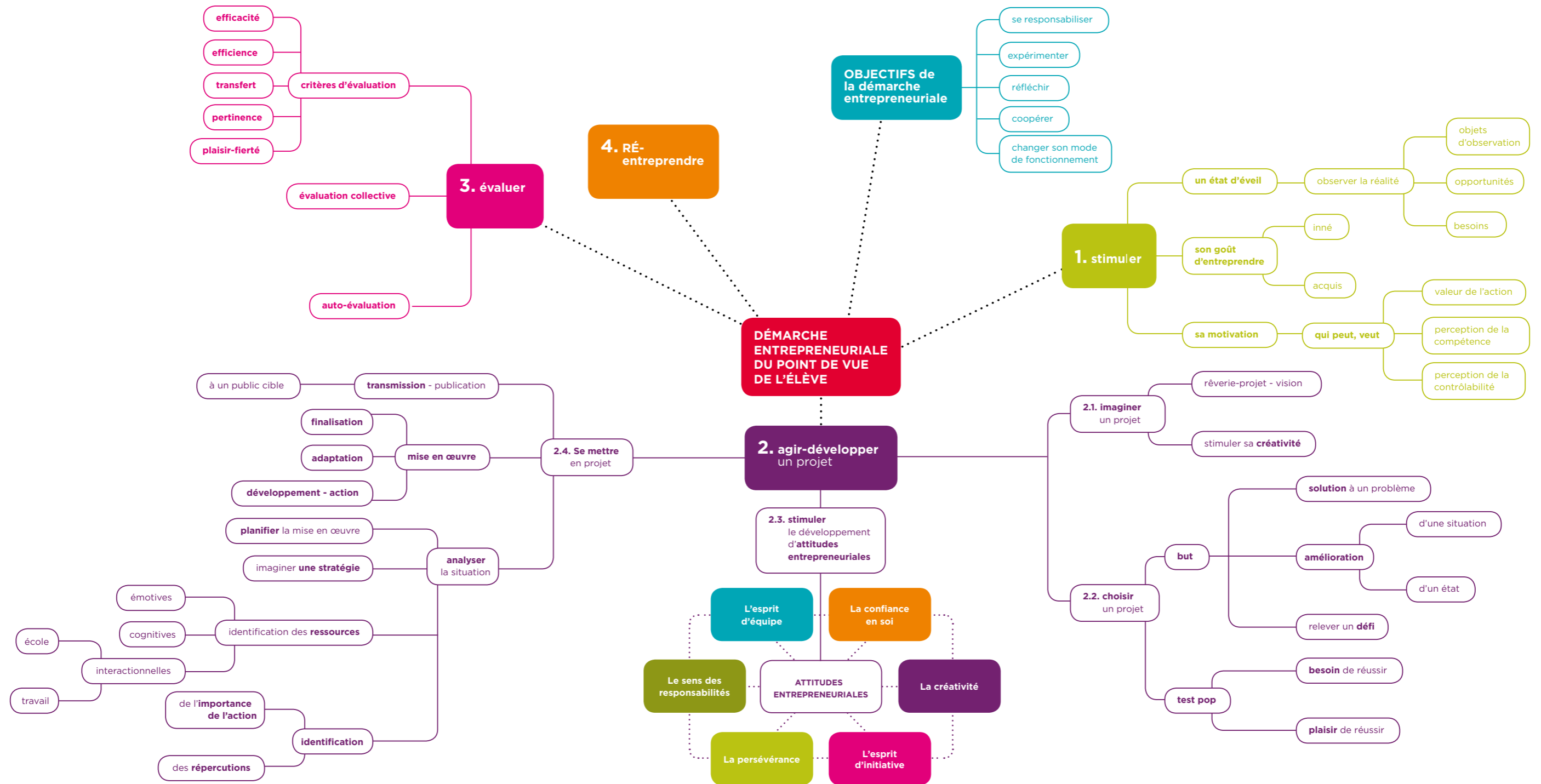
Portail de l'Entrepreneuriat (Québec)
<http://inforoutefpt.org/entrepreneuriat/>

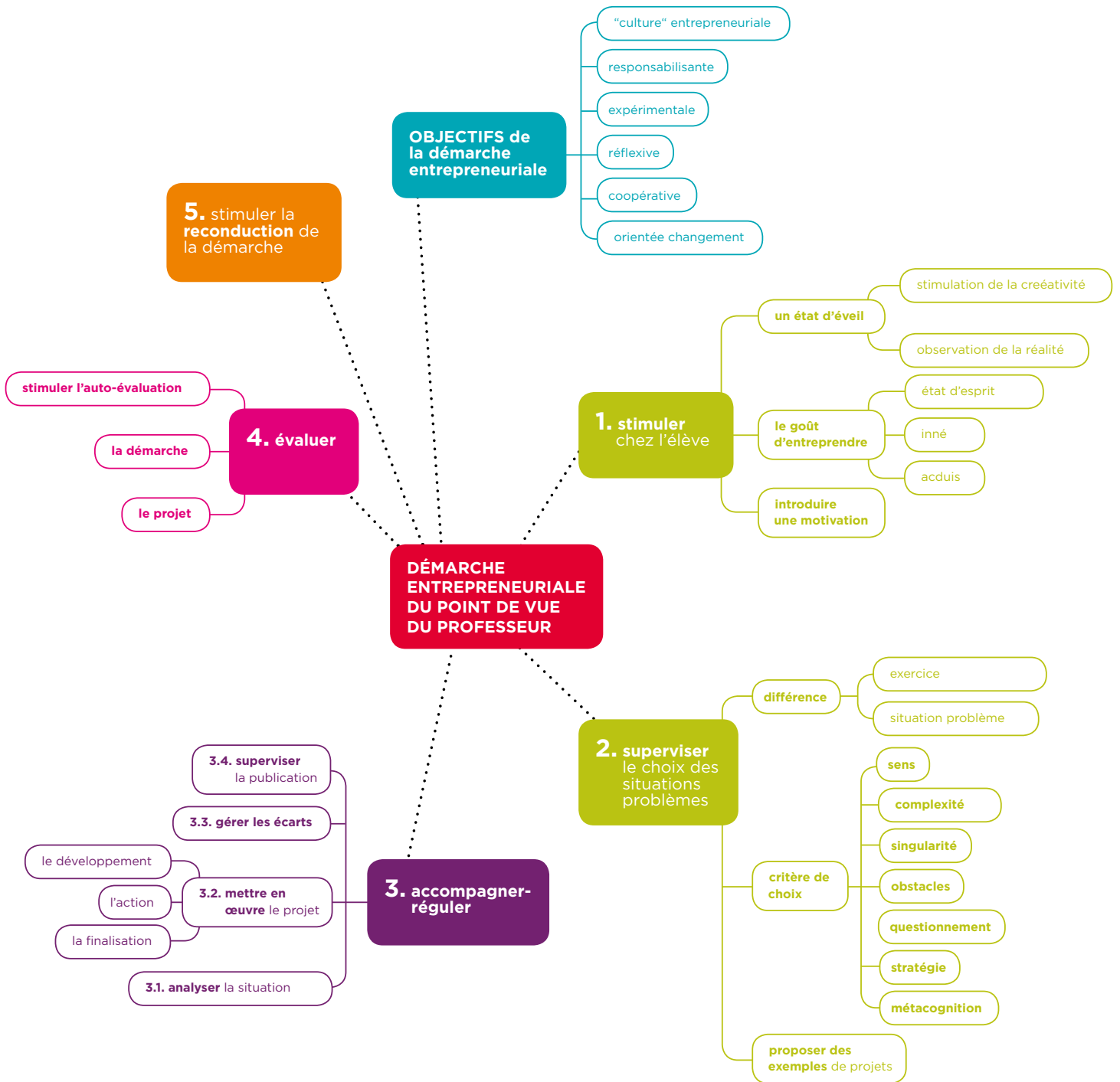
Fondation de l'Entrepreneurship (Québec)
<http://www.entrepreneurship.qc.ca>

Approche orientante (Québec)
<http://gpsao.educ.usherbrooke.ca/>

Réseau des agents de sensibilisation (Québec)
<http://www.cjereseau.org>







OBJECTIFS de la démarche entrepreneuriale

- "culture" entrepreneuriale
- responsabilisante
- expérimentale
- réflexive
- coopérative
- orientée changement

5. stimuler la reconduction de la démarche

- stimuler l'auto-évaluation
- la démarche
- le projet

4. évaluer

1. stimuler chez l'élève

- un état d'éveil
 - stimulation de la créativité
 - observation de la réalité
- le goût d'entreprendre
 - état d'esprit
 - inné
 - acquis
- introduire une motivation

DÉMARCHE ENTREPRENEURIALE DU POINT DE VUE DU PROFESSEUR

2. superviser le choix des situations problèmes

- différence
 - exercice
 - situation problème
- critère de choix
 - sens
 - complexité
 - singularité
 - obstacles
 - questionnement
 - stratégie
 - métacognition
- proposer des exemples de projets

3. accompagner-réguler

- 3.1. analyser la situation
- 3.2. mettre en œuvre le projet
 - le développement
 - l'action
 - la finalisation
- 3.3. gérer les écarts
- 3.4. superviser la publication



cible

PlanMarshall
2.vert
www.wallonie.be

