

# Annexe 5

Démarrage d'entreprise

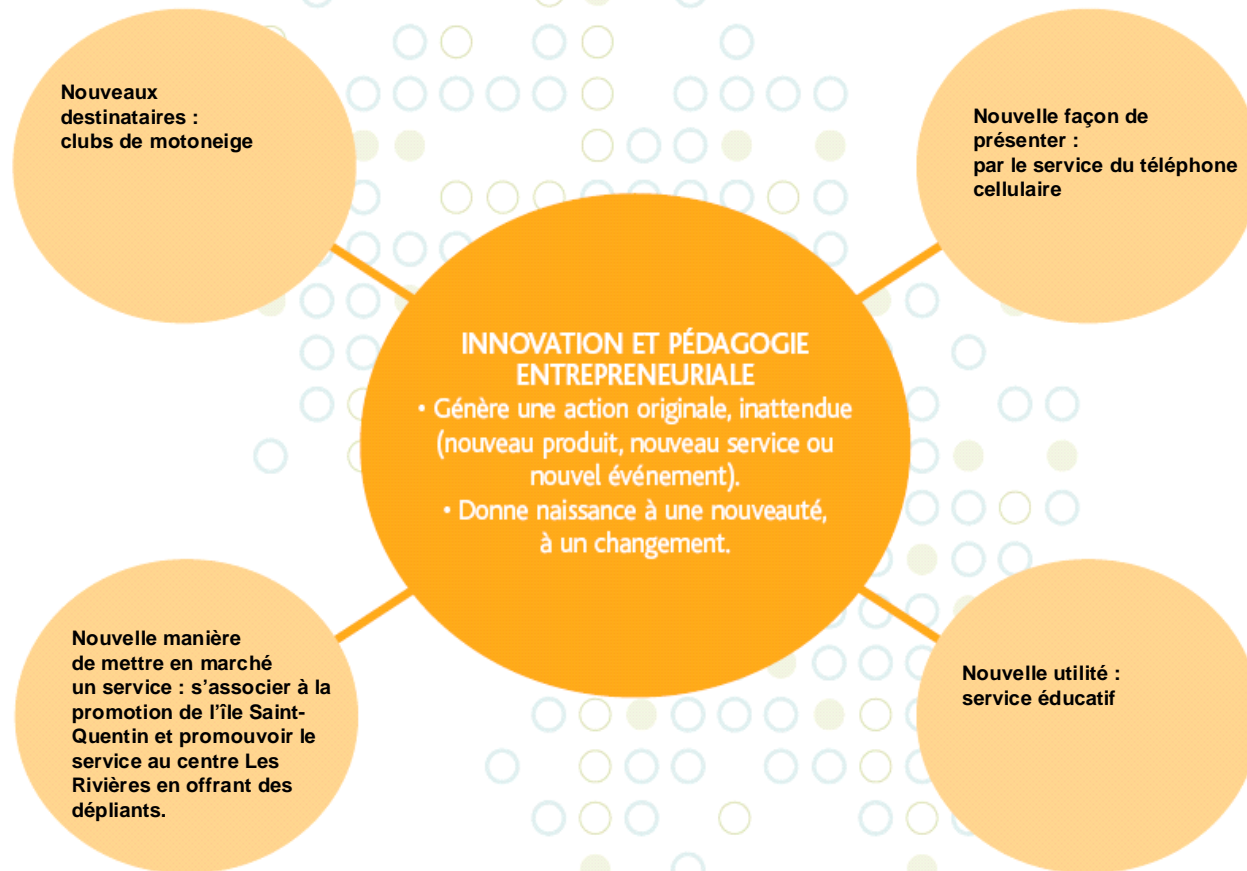
# Projet entrepreneurial

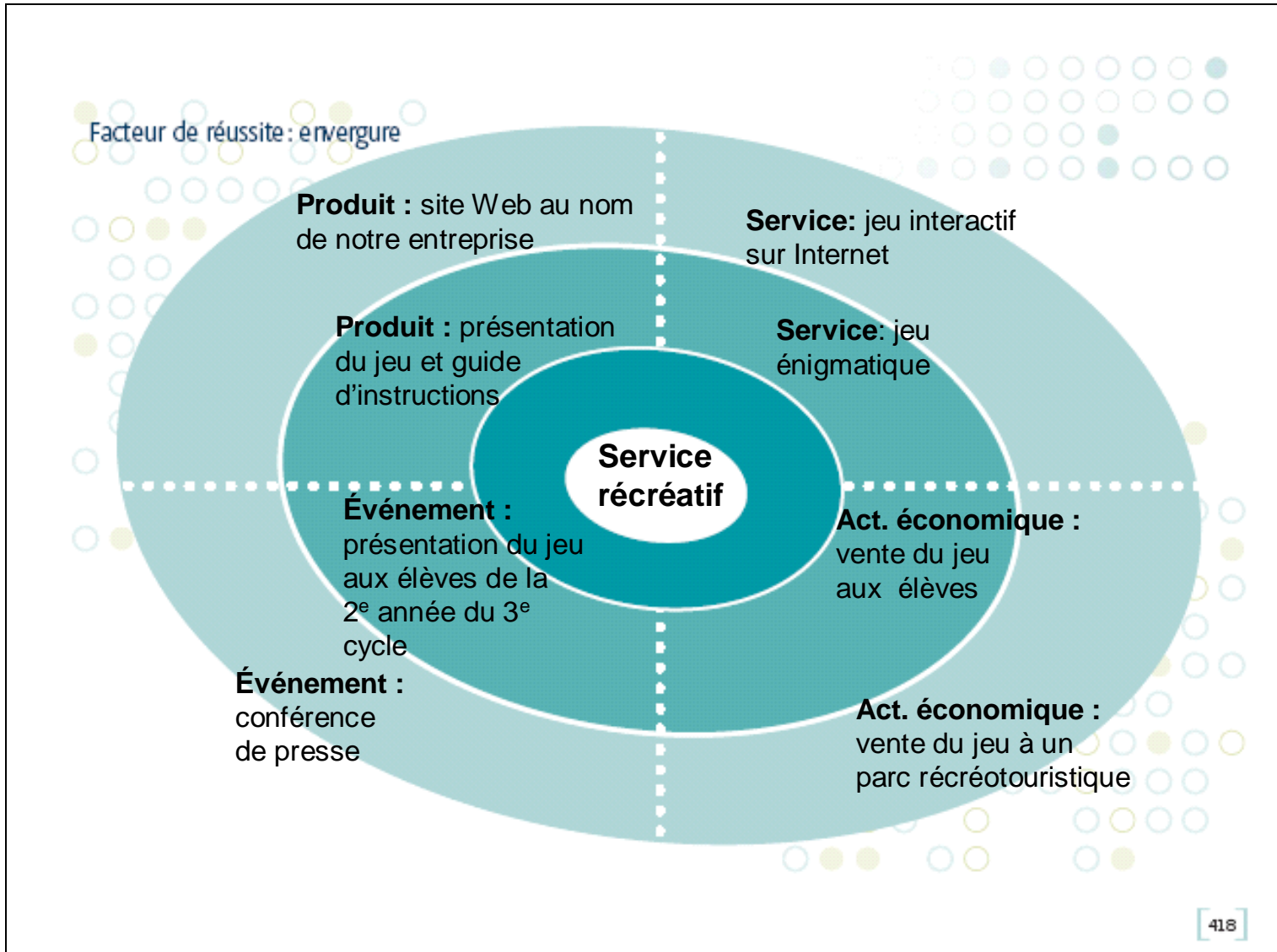
Mise sur pied d'une entreprise de service

À partir d'un concept de jeu existant, soit le *géocaching*, les élèves du programme Entrepreneuriat-études développent un jeu à des fins récréotouristiques dans notre région.

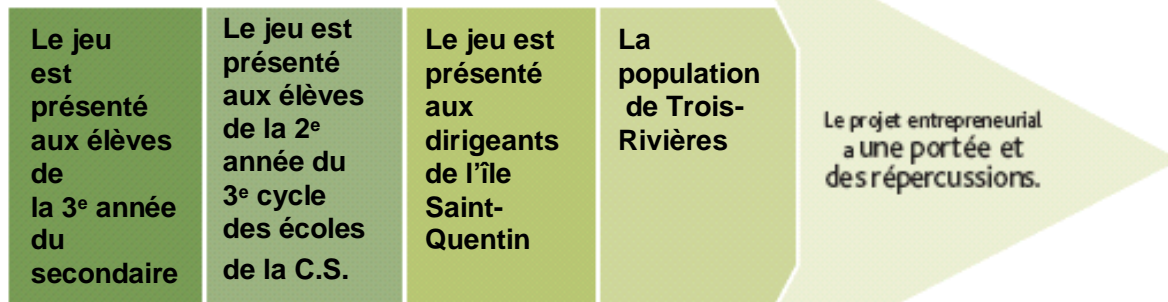


## Facteur de réussite : innovation





Facteur de réussite : mobilisation



## **Intention pédagogique**

**Le projet entrepreneurial : *Service.***

**La forme de production : *Jeu récréatif.***

**La (les ) compétences entrepreneuriale(s) ciblée(s) :**  
***Développer des stratégies pour mener à terme un projet entrepreneurial.***

**Le problème déterminé (DGF) :**  
***Les services récréatifs offerts aux jeunes de 10 à 12 ans semblent limités.***  
***DGF Orientation-entrepreneuriat.***

**La production répond à un réel besoin, elle est utile :**  
***Par l'activité géocaching, nous offrons une activité récréative supplémentaire aux services déjà existants.***

**La clientèle visée: *Les jeunes de 10 à 12 ans.***

# ***I. Phase de planification et de préparation***

## ***1. Intention pédagogique***

***Discipline***

***Entrepreneuriat***

***DGF Orientation entrepreneuriat***

***Axe : appropriation des stratégies liées au projet***

***Compétence transversale***

***Se donner des méthodes de travail efficaces***

## ***2. Critères et outils d'évaluation du développement de la compétence disciplinaire et de la compétence transversale***

***S. O.***

## ***Phase de planification et de préparation***

**3. Problème déterminé lié  
à un domaine général de formation  
ou à un contexte de réalité**



***Les services récréatifs proposés  
aux jeunes de 10 à 12 ans dans la  
région de Trois-Rivières sont limités.***

**4. Détermination de la production  
(produit, service ou événement)**



***Par la production d'un jeu géocaching  
nous offrons une activité supplémentaire  
aux services récréatifs de la ville de Trois-  
Rivières***



## ***Phase de planification et de préparation***

***5. Situation visant la réalisation de tâches complexes (avec possibilité de réussite) entraînant un sentiment d'efficacité personnelle***



***La situation est suffisamment complexe pour que l'élève puisse mettre en place des stratégies pour atteindre la réussite***



# ***Phase de planification et de préparation***

## **6. Facteur de réussite d'un projet entrepreneurial**

***Besoin et utilité de la production***



***Service : Jeu récréatif portant sur les mystères de l'île Saint-Quentin permettant aux élèves de bonifier un service existant.***

***Public cible ou destinataire ciblé par la production***



***Le jeu peut s'adresser à l'ensemble des jeunes de 10 à 12 ans de la région de la Mauricie.***



# ***Phase de planification et de préparation***

***Un projet innovant***



***Nouveau service offert. Les élèves se sont mobilisés pour offrir un jeu style géocaching pour des jeunes de 10 à 12 ans. Le jeu permet aux jeunes de s'informer sur les mystères de l'île Saint-Quentin tout en s'amusant.***

***Un projet mobilisateur***



***Il est mobilisateur parce que les 25 élèves participent à la conception du jeu et que celui-ci est présenté à l'ensemble des jeunes qui fréquentent l'île Saint-Quentin.***



# ***Phase de planification et de préparation***

***Un projet qui a de l'envergure***



***Le projet a de l'envergure, car il y aura une deuxième et une troisième productions ajoutées à la production initiale. La deuxième production est l'utilisation de la technologie, soit la conception d'un site Web au nom de l'entreprise. Le troisième niveau d'envergure est la réalisation d'une conférence de presse.***



# ***Phase de planification et de préparation***

***Indicateurs entrepreneuriaux***    ⇒    ***L'efficacité est l'indicateur qui sera apprécié tout au long du projet. Cet indicateur porte sur l'accomplissement des tâches prévues et l'atteinte des résultats.***

***Étapes de réalisation et comités***    ⇒    ***Concepteurs (instructions, guide d'utilisation)***  
***Illustrateurs (éléments visuels)***  
***Écrivains (histoires, énigmes)***  
***Réviseurs (révision linguistique)***  
***Producteurs (objets)***  
***Porte-parole (rencontre avec les responsables)***



# ***Phase de planification et de préparation***

***Questions avant le projet***



***Comment arriveras-tu à faire preuve de solidarité dans ce projet?***

***Pourquoi l'esprit d'équipe est-il important dans un projet?***

***Quelles sont les initiatives que votre groupe doit déjà envisager prendre dans ce genre de projet?***

***Prévision des solutions de rechange***



***Les gens du programme Sciences Aventures ont montré un intérêt pour le jeu et ils aimeraient l'utiliser à des fins pédagogiques.***



## II. Phase de réalisation

**Choix, adaptation ou création des outils : avant le projet**

**Questions pour l'élève :**

- 1. Dans quel comité de travail désires-tu t'investir?**
- 2. Parmi les tâches à réaliser, laquelle représente un défi pour toi?  
Quelles stratégies utiliseras-tu pour relever le défi?**
- 3. En équipe, organisez votre travail, déterminez des méthodes pour y arriver et établissez un échéancier.**
- 4. En équipe, déterminez ce que vous envisagez faire pour innover dans la réalisation de ce projet.**
- 5. Quelles sont les attentes du groupe envers votre mandat d'équipe (définir ce que vous devez faire)?**
- 6. Quelles sont les tâches que tu dois réaliser et comment prévois-tu réussir?**
- 7. Nomme deux personnes-ressources pour te venir en aide dans ton mandat.**



## II. Phase de réalisation

Choix, adaptation ou création des outils : avant le projet

Questions pour l'enseignant :

- 1. Questions liées à la production**  
**Complétez la phrase suivante : « Pour moi une production réussie, c'est..., car... »**  
**En quoi cette production met-elle les élèves en position de relever un défi réaliste?**
- 2. Question liée au processus**  
**Jugez votre capacité à adapter ou à personnaliser la démarche, les étapes de réalisation et les stratégies associées au projet que vous vivez avec vos élèves.**
- 3. Question liée aux partenaires**  
**Quels sont les partenaires qui pourraient se joindre à vous pour assurer la réussite du projet? Quels seraient leurs rôles?**



# III. Phase d'intégration

Choix, adaptation ou création des outils : après le projet

Questions pour l'élève après le projet :

1. En posant un regard sur l'ensemble de ton expérience de projet, nomme trois raisons qui expliquent ta réussite.
2. Est-ce que ce projet vous a permis de développer vos caractéristiques entrepreneuriales et les compétences ciblées?
3. Avez-vous mis en application vos stratégies de réussite?  
Si oui, lesquelles et comment?

Questions pour l'élève après le projet, relatives aux indicateurs entrepreneuriaux (efficacité) :

1. Nomme les problèmes que tu as dû résoudre tout au long du projet et explique la démarche que tu as faite pour trouver une solution.
2. Avez-vous mis en application vos stratégies de réussite?  
Si oui, lesquelles et comment?



# III. Phase d'intégration

## 1. Choix, adaptation ou création des outils

**Pour l'enseignant, questions liées à la production :**

**Quel est le défi que vous vous lancerez dans un prochain projet entrepreneurial?**

**Quelles sont les caractéristiques entrepreneuriales que vous croyez avoir développées par l'intermédiaire de cette production? Expliquez.**

**La production réalisée a-t-elle réellement répondu à un besoin; est-elle vraiment utile?**

**Pour l'enseignant, questions liées au processus :**

**Quelles stratégies auriez-vous pu adopter afin d'être plus efficace dans la réalisation de ce projet?**

**Quels conseils donneriez-vous à un collègue qui souhaiterait réaliser un projet de même envergure?**



## III. Phase d'intégration

**Pour l'enseignant, questions liées aux partenaires :**

**En quoi la collaboration avec des partenaires a-t-elle apporté une plus-value au projet?**

**Que pensez-vous du recours à des partenaires dans la réalisation d'un projet entrepreneurial?  
Expliquez.**

**Question hors sujet :**

**Croyez-vous qu'on mérite une bonne bière *frette* pour fêter cela?**

