



KIT PÉDAGOGIQUE

Comment sensibiliser les jeunes
à l'entrepreneuriat ?



www.stopentrepreneurialcliches.com

L'Europe a besoin de plus d'entrepreneurs, et de plus de jeunes entrepreneurs. En tant que professionnels exerçant auprès des jeunes, vous avez le pouvoir d'agir !

Comment ? Le projet SEC vous met à disposition des outils gratuits, faciles à utiliser pour lutter contre les nombreux clichés que les jeunes ont sur l'entrepreneuriat et qui peuvent les empêcher de créer leur propre entreprise.

Ces outils ont été réalisés en s'appuyant sur une étude approfondie réalisée grâce aux témoignages de jeunes entrepreneurs en France, en Grèce, en Irlande et Slovénie, qui sont passés outre ces multiples clichés et ont créé leur boîte. [Consultez l'étude ici.](#)

Ces outils sont destinés à un large éventail de responsables pédagogiques, d'enseignants/formateurs, de conseillers en orientation, des organismes de formation initiale (écoles professionnelles, écoles supérieures, universités) et d'autres professionnels de la jeunesse n'ayant aucune connaissance particulière sur le sujet de l'entrepreneuriat.

Réaliser pour démontrer aux jeunes que créer son entreprise est un chemin possible d'insertion dans la vie active, ces outils SEC peuvent être utilisés auprès des jeunes entre 16 et 25 ans dans le cadre scolaire/étude ou en dehors, qu'ils aient déjà pensé à l'option d'entreprendre ou non. Parce que c'est un kit de ressources éducatives "clé en main", faciles à utiliser et téléchargeables, les utilisateurs trouveront des fiches pratiques d'utilisation détaillées pour chaque outil.

Rapport Étude

« L'Europe a besoin de plus d'entrepreneur.e.s, et plus de jeunes entrepreneur.e.s »



Fiche pratique

**La Vidéo : 10 raisons
pour qu'un jeune
n'entreprenne pas !**





Cette vidéo éducative démonte un à un, 10 clichés les plus communs liés à l'entrepreneuriat des jeunes en donnant la parole à des jeunes entrepreneur.e.s européen.ne.s de France, de Grèce, d'Irlande et de Slovénie, qui ont créé leur entreprise malgré ces clichés !

Durée de la vidéo : 11.34 min

CONTENU

Cette vidéo se base sur l'échange de 3 personnages animés :

- une jeune fille pense que créer son entreprise n'est pas une option pour elle à cause de multiples croyances qui la freinent
- son ami, un jeune garçon est à l'écoute de ses craintes, mais ne les partage pas forcément
- un troisième est catégorique et énumère 10 raisons pour ne pas se lancer dans cette aventure !

A chaque raison énumérée, un.e jeune entrepreneur.e interviewé.e prend la parole et démonte ce cliché en parlant de sa propre expérience.

OBJECTIFS

- Confronter la réalité des expériences de jeunes entrepreneur.e.s avec les clichés existants sur l'entrepreneuriat et les jeunes.
- Prendre conscience du poids des clichés liés à l'entrepreneuriat des jeunes

COMMENT L'UTILISER ?

Proposition d'animation (durée 20 min)

Etape 1 (5 min) : Pour introduire cette vidéo, en tant qu'animateur.trice, demandez à votre groupe de jeunes (divisé en sous-groupes également) si :

- Certain.e.s ont déjà pensé à créer leur entreprise
- A ceux qui ne veulent pas ou qui n'y ont jamais pensé, demandez-leur de citer des raisons de ne pas se lancer ?

Retenir les réponses, les clichés mentionnés.

Etape 2 : Diffuser la vidéo en collectif, ou chacun sur son écran, en entier (11.34 min)

Etape 3 : Revenir sur les réponses/raisons mentionnées en étape 1 et demandez aux participant.e.s de les comparer avec les clichés abordés dans la vidéo. Puis demandez aux participants s'ils donneraient les mêmes raisons de ne pas se lancer après avoir vu la vidéo.

[Accédez à la Vidéo ici](#)

Fiche pratique

Le Serious Game : Valorisation des compétences informelles



Ce serious game animé et interactif permet au joueur.euse de se mettre dans la peau de Léa, ou Max ou Mehdi pendant une courte période de leur vie d'étudiant. Cette période est intense en défit à réaliser. Aussi, leurs activités ordinaires et les choix à réaliser mettent en lumière les compétences informelles qui sont utiles dans une aventure entrepreneuriale. Durée d'une partie avec un avatar : entre 3 à 10 min

CONTENU

Ce serious game suit une journée typique d'un.e jeune étudiant.e. Les 3 personnages animés, Léa, Medhi et Max, doivent relever un défi en parallèle de leur vie ordinaire d'étudiant.e.

Le scénario, pour chacun des personnages, intègre des moments de prise de décisions qui sont déterminant pour avancer dans le jeu.

Chaque décision a une conséquence différente qui résonne avec la vie réelle.

Le jeu se termine par la description des compétences et des aptitudes auxquelles le.la joueur.euse a fait appel pendant la partie, tout en mettant en lumière la corrélation avec les compétences entrepreneuriales initiales.

OBJECTIFS

- Mettre en lumière ses diverses compétences et aptitudes informelles appliquées dans la vie quotidienne.
- Démontrer la transférabilité de ces compétences informelles déjà acquises avec celles de l'entrepreneuriat.
- Capitaliser et valoriser ses savoir-faire informels.

Les aptitudes ou compétences mises en lumière : Repérer les opportunités, Gestion des relations, Leadership, Négociation, Communication, Gestion du temps, Gestion financière et autres.

COMMENT L'UTILISER ?

Conçu pour jouer seul.e, l'animateur.rice peut s'en servir dans une démarche pédagogique à distance ou en présentiel.

A distance, comme un exercice à faire chez soi, dont le retour peut être fait un autre jour, en leur demandant quelles sont les compétences qu'ils.elles ne s'attendaient pas à déjà posséder.

En présentiel, Etape 1 : en demandant au groupe de jeunes s'ils peuvent énumérer des compétences que doivent posséder les chef.fe.s d'entreprise.

Etape 2 : Les écrire au tableau.

Etape 4 : Puis leur demander de jouer individuellement en leur laissant 15 min max.

Etape 5 : Une fois la partie terminée, leur demander de comparer les compétences du tableau et celles décrites dans le jeu. Puis, relever celles qui les surprend le plus de posséder déjà.

Fiche pratique

L'Atelier : Contrebalancer les inégalités entre les femmes et les hommes



Parce qu'il y a encore moins de jeunes filles que de jeunes garçons qui se lancent dans l'aventure de l'entrepreneuriat, il est crucial de sensibiliser les jeunes femmes aux possibilités qui s'offrent à elles en tentant cette aventure. L'Atelier « Entrepreneuriat, pourquoi pas moi ? » s'adresse tout particulièrement à elles, par une identification à des rôle-modèles féminins.

Durée de l'atelier : 2 à 3 heures

CONTENU

Nous vous proposons un Kit comprenant :

- Le support pédagogique de l'atelier clé en main (en format powerpoint)
- Le livret de l'animateur.rice, mène pas à pas l'animateur.rice dans chacune des étapes et activités de l'atelier, ainsi il est accessible à tous.
- Le guide de Mentimeter, inclus dans le livret, est une application gratuite permettant davantage d'interactivité et d'échange en s'appuyant sur l'outil numérique favori des jeunes (le smartphone)

Cet atelier est structuré en 3 parties :

- 1ère partie - Définir : Prendre conscience de ce que sont les les clichés et à quel point ils nous influencent
- 2ème partie – Redéfinir : Prendre conscience des clichés liés à l'entrepreneuriat et donc redéfinir le terme « entrepreneur »
- 3ème partie – Croire en soi : Se mettre dans la peau d'une femme entrepreneure (découverte de rôle-modèles d'entrepreneure et jeux de rôle)

Chaque partie est constituée d'activités ludiques, interactives (dessins, quizz, devinettes, jeux de rôles toujours favorables au débats).

OBJECTIFS

- Lancer le débat entre les participantes, les faire participer à la déconstruction de stéréotypes de genre et de clichés sur l'entrepreneuriat afin de leur faire prendre conscience par elles-mêmes de ces enjeux.
- Présenter des modèles de femmes entrepreneures qui ont créé jeunes leur entreprise, afin de changer la représentation de « l'entrepreneur » et d'aider les participantes à se projeter vers cette voie.



COMMENT L'UTILISER ?

Cet atelier peut être réalisé en présentiel pour un groupe de 12 à 15 participantes, divisé en 3 sous-groupes en fonction des activités. Un ordinateur, un vidéo projecteur et des tableaux seront donc nécessaires, ainsi qu'une connexion WiFi (certains documents vidéo sont en ligne (ex : détails des portraits de femmes modèles)). La disposition de la salle doit permettre aux participantes de se regrouper en sous-groupes.

L'atelier peut également se réaliser à distance en ayant recours à un système de visioconférence permettant de réaliser des sous-classes virtuelles. Le support powerpoint peut être partagé sur l'écran tout au long de l'animation.

En fonction du temps disponible pour l'animation de l'Atelier, l'animateur.trice peut sélectionner les diapos nécessaires à l'adaptation de son propre atelier puisque le format libre powerpoint le permet. Toutefois, il est recommandé de suivre l'ordre chronologique des parties de 1 à 3 même si des activités sont tronquées. En effet, il est difficile de croire en soi (dernière partie) si nous n'avons toujours pas compris le poids des clichés sur nos croyances...

[Accédez au Kit Atelier ici](#)