



DOSSIER
PÉDAGOGIQUE

(s') Entreprendre, ça s'apprend ?

step2you

TABLE DES MATIÈRES

Step2you, qui sommes-nous ?	3
Nos convictions...	3
Entreprendre ? Esprit d'entreprendre ? Mais finalement, qu'est-ce que c'est ?	7
Qu'en dit l'Europe ? EntreComp, le référentiel des compétences entrepreneuriales...	9
Nos outils pédagogiques progressifs en fonction de l'âge des élèves...	11
Les outils et dossier pédagogique Cap'ten	14
Les outils et dossier pédagogique Cap'ado	28
Les outils et dossier pédagogique Dream	36
Ressources pour les enseignants qui veulent aller plus loin...	52
Partenariats stratégiques	55
Des idées... des ressources...	57
Quelques lectures pour aller plus loin...	60



STEP2YOU, QUI SOMMES-NOUS ?

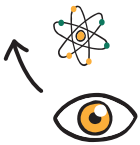
« LE PLUS GRAND BIEN QUE NOUS FAISONS AUX AUTRES HOMMES
N'EST PAS DE LEUR COMMUNIQUER NOTRE RICHESSE, MAIS DE LEUR RÉVÉLER LA LEUR »

Louis Lavelle

Step2you est actif depuis 1998 dans le domaine de la sensibilisation à la culture entrepreneuriale, l'esprit d'entreprendre pour les jeunes et leurs enseignants...

La mission que s'est donnée Step2you est de développer les attitudes entrepreneuriales chez les jeunes à partir de 10 ans, chez les enseignants et les futurs enseignants... C'est également un objectif inscrit dans le Pacte pour un Enseignement d'Excellence porté depuis de nombreuses années par la Ministre de l'Enseignement obligatoire et de nombreuses personnes du terrain scolaire.

Donner à nos enfants les outils qui leur permettront de trouver du sens à l'audace d'entreprendre leur vie, au plus près de qui ils sont, voilà la mission de Step2you que toute l'équipe porte avec enthousiasme.



NOS CONVICTIONS...

L'ensemble des Programmes de Step2you, sont formés du même ADN. L'élément constitutif de cet ADN est la conviction que ce qui fait un projet, un projet de vie, une entreprise, c'est avant tout la personne qui le porte. Pour s'épanouir, cette personne doit trouver le sens de ses apprentissages, de son engagement dans un projet quel qu'il soit. Le Sens qu'a, pour elle, l'envie d'entreprendre sa vie.



C'est la personne qui est au cœur de l'acte d'entreprendre, la personne qui va donner sa « couleur » à « l'entreprise » qu'elle va créer, la personne qui en fera un projet réussi, la personne qui lui donnera sa valeur ajoutée, sa personnalité, ses valeurs créant ainsi de la valeur économique, sociale, environnementale, humaine...

C'est pourquoi, dans tous nos programmes et dans toutes nos formations, le travail proposé part toujours de la personne porteuse du projet, du Sens que cela revêt pour elle (Pour quoi), pour ensuite lui donner des outils, des techniques, des compétences, des connaissances spécifiques (Quoi et Comment).

Cet ADN de Step2you est l'élément qui différencie ses actions le plus sûrement d'autres programmes portés par d'autres opérateurs dans le domaine de la sensibilisation à l'esprit d'entreprendre.

CETTE ATTENTION FONDAMENTALE À LA PERSONNE SE TRADUIT PAR :

- Le travail de ce que Fleming appelle les **méta-compétences** : c'est-à-dire la capacité à lire une situation nouvelle et s'adapter ou appliquer les compétences appropriées... Ce n'est pas répondre à des questions ou problèmes posés par des tâches prévisibles dans des mondes connus, mais c'est apprendre à gérer l'incertitude, poser les bonnes questions, et développer les moyens de résoudre des problèmes. Concrètement, c'est « apprendre à apprendre », « transférer et appliquer des connaissances dans divers contextes », « être créatif et penser autrement », « se connaître ».
- L'attention aux **compétences transverses** (G.P.Bunk) : ces compétences sont de 3 ordres :
 - o « Savoir agir » : autonomie, travail de précision, gestion de l'information, développement d'une éthique...
 - o « Savoir-être » : capacité de coopérer, aisance relationnelle, capacité à s'adapter, communiquer, faire preuve d'empathie, savoir écouter, apprendre à apprendre...
 - o « Savoir participer » : contribuer de manière constructive à l'environnement dans lequel on évolue : créer, faire preuve d'initiatives, déléguer, coacher, coordonner...

- **L'attention à la connaissance de soi, la prise de conscience de son fonctionnement et de ses atouts** (voir le Fourmiroir dans Cap'ten, l'auto-évaluation dans Cap'ado, le questionnaire « Pars à la découverte de tes talents » dans Dream, les modules Motivations et Intelligences Multiples dans le Parcours de Pédagogie Entrepreneuriale...) afin de construire un parcours personnel, en phase avec la personnalité de chacun.

« UNE QUESTION, POURTANT, NE PEUT PLUS ÊTRE ÉLUDÉE : DE QUELS SAVOIRS NOS JEUNES DOIVENT-ILS DISPOSER POUR COMPRENDRE LE MONDE DANS LEQUEL ILS VIVENT, MAIS AUSSI SE COMPRENDRE EUX-MÊMES DANS CE MONDE ? »

André Giordan

- **L'ancrage** : faire vivre une expérience d'entrepreneuriat pour faire ressentir à chacun ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas, ses freins, ses zones de confort, le plaisir de l'action... C'est en rendant les participants acteurs (et non pas « spectateurs » ou « consommateurs ») qu'on travaille profondément sur leurs moteurs d'action, qui amènent à entreprendre quelque chose. C'est en expérimentant soi-même activement le plaisir d'entreprendre, qu'on obtient le plus haut taux de « récidence »...
- **L'orientation positive** : chaque jeune a au moins un talent à offrir au monde et l'objectif de Step2you, est d'aider chaque jeune à le découvrir et à le développer par l'acquisition des compétences nécessaires pour le faire grandir. Nous considérons que chaque personne détient les ressources pour son propre développement, sa propre évolution.
- **La ludo-pédagogie** : les jeux pédagogiques permettent de susciter l'intérêt des apprenants, de les impliquer dans leurs apprentissages, de considérer l'erreur comme un élément indispensable du processus, de retenir ce qui a été vécu et de créer des liens positifs entre les participants. Le tout enrobé de plaisir, émotion qui favorise l'apprentissage ! Par ailleurs, jouer a été notre premier « métier » ! « Tout ce qui s'apprend peut s'apprendre avec des jeux » Sivasailam Thiagarajan (dit Thiagi).



Et c'est bien de tous ces talents, conscients, révélés, valorisés, et de ces esprits constructifs dont le monde a besoin aujourd'hui et aura fondamentalement besoin demain.

... en ligne avec le Décret-mission du 24 juillet 1997, mis à jour le 8 octobre 2018

L'article 6 du décret mission de l'enseignement de la Communauté française précise que : « la Communauté française, pour l'enseignement qu'elle organise, et tout pouvoir organisateur, pour l'enseignement subventionné, poursuivent simultanément et sans hiérarchie les objectifs suivants :

- promouvoir la confiance en soi et le développement de la personne de chacun des élèves ;
- 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 ;
- 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 ;
- assurer à tous les élèves des chances égales d'émancipation sociale ».



Les outils, animations et formations de Step2you poursuivent exactement ces objectifs-là.

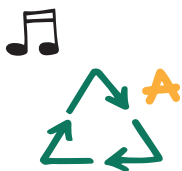
... en ligne avec le Pacte pour un Enseignement d'Excellence

« Le Pacte pour un Enseignement d'Excellence est le fruit d'un intense travail collaboratif entamé en 2015. Il est fondé sur une ambition commune à l'ensemble des partenaires de l'école : renforcer la qualité de l'enseignement pour tous les élèves. Ce projet propose une réforme ambitieuse pour que les savoirs et les compétences de la société du 21^e siècle s'intègrent dans un tronc commun renforcé, de la première maternelle à la troisième secondaire.

Ce nouveau tronc commun renforcé et redéfini dans ses contenus et ses modalités devra permettre à chaque élève, quel que soit son profil, d'acquérir d'une part l'ensemble des savoirs fondamentaux de nature à les outiller durablement, et d'autre part des compétences et des savoirs essentiels au

développement d'une citoyenneté ouverte sur le monde, à l'épanouissement social et professionnel. Sept domaines d'apprentissages composent le tronc commun redéfini sur une base polytechnique et pluridisciplinaire : la langue ; les différentes formes d'expression artistique ; les compétences en mathématique, en sciences, en géographie physique et les compétences techniques et technologiques ; les sciences humaines et sociales, la philosophie et la citoyenneté ; les activités physiques, bien-être et santé ; la créativité, l'engagement et l'esprit d'entreprendre ; et apprendre à apprendre et à poser des choix »

Source : Avis n°3 du Groupe central : Synthèse des 5 axes stratégiques du Pacte, Fédération Wallonie Bruxelles, mars 2017



ENTREPRENDRE ? ESPRIT D'ENTREPRENDRE ? MAIS FINALEMENT, QU'EST-CE QUE C'EST ?



Mais, entreprendre, au fond, qu'est-ce que c'est ? Certes, nous pouvons entendre le mot « entreprendre » comme étant la création ou la reprise d'une entreprise pour la création de richesse et d'emplois. C'est la dimension spécifique et économique de l'entrepreneuriat. C'est comme cela qu'entreprendre est compris dans la majorité des cas, par la majorité des personnes interrogées.

Et nous pouvons aussi élargir le champ de réflexion et considérer l'entrepreneuriat dans une dimension plus processuelle et dynamique. Cela devient alors la capacité de passer d'une idée à une réalisation concrète, ce qui peut mener, entre autres, à la création d'une entreprise, mais surtout à prendre une place active dans la vie économique, sociale et culturelle ; à devenir des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures. Etre entreprenant plutôt qu'être entrepreneur.

Les **compétences** à mobiliser dans les deux cas sont différentes. Pour créer une activité économique, l'entrepreneur a besoin d'être sensibilisé, formé et accompagné sur les aspects commerciaux, financiers, stratégiques, managériaux, fiscaux, stratégiques.

Pour être entreprenant, dans n'importe quel domaine, on a besoin de **compétences transversales** telles que la prise d'initiative, la confiance en soi, la créativité, l'esprit d'équipe, la persévérance, la responsabilité, la mesure du risque... Ce sont ces compétences-là que se proposent de travailler les programmes, les outils, les ateliers et les formations de Step2you.

L'esprit d'entreprendre bénéficie ainsi, pour refaire un lien avec le Pacte pour un Enseignement d'Excellence, des habiletés développées dans le registre de « l'apprendre à apprendre et à poser des choix » et réciproquement : « l'aptitude à associer des actes aux idées » que suppose l'esprit d'entreprendre profite à la capacité de l'élève à apprendre à apprendre et à poser des choix.

Pour rappel, les 5 visées transversales sont les suivantes :

- Se connaître soi-même et s'ouvrir aux autres pour apprendre à poser des choix ;
- Apprendre à apprendre ;
- Développer une pensée critique et complexe ;
- Découvrir le monde extérieur et le monde du travail ;
- Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre.



**C'EST CE QUE SE PROPOSE DE FAIRE L'ENSEMBLE DES PROGRAMMES
PORTÉS PAR STEP2YOU QUI VOUS SONT PRÉSENTÉS DANS CE DOSSIER PÉDAGOGIQUE...**



QU'EN DIT L'EUROPE ? ENTRECOMP, LE RÉFÉRENTIEL DES COMPÉTENCES ENTREPRENEURIALES...

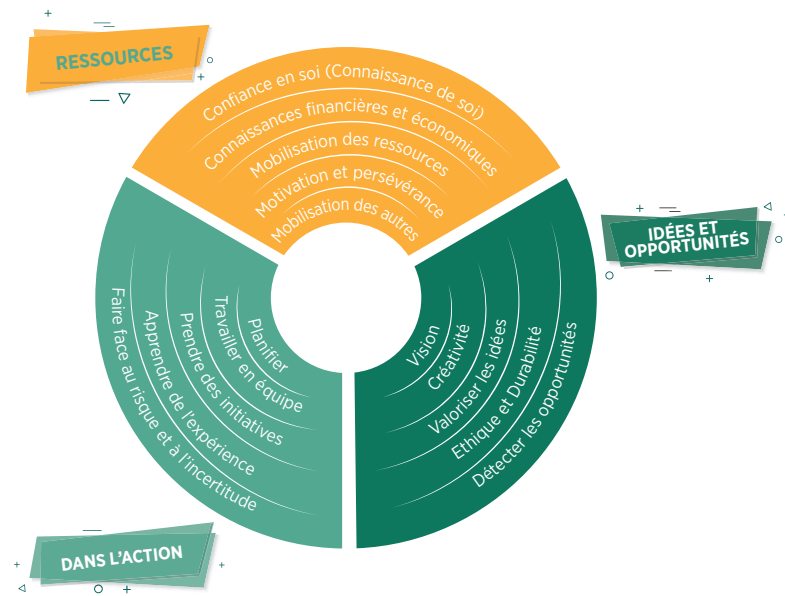
Depuis 2016, EntreComp est un référentiel européen, devenu l'outil-clé et la source d'inspiration pour **aider l'Europe à devenir une société plus entrepreneuriale**. EntreComp est un cadre très complet qui permet de réfléchir et d'améliorer la compréhension de ce que signifie « être entrepreneurial » dans tous les aspects de la vie... Être entrepreneurial est une compétence indispensable pour apprendre tout au long de la vie.

Être créatif, ou réfléchir à faire les choses autrement, est pertinent tant pour construire son chemin de vie, son projet personnel que pour créer une entreprise, par exemple... De même, être capable de prendre des initiatives, de mobiliser les autres, de travailler ensemble à la réalisation d'un projet sont également des compétences utiles, que ce soit pour créer et faire fonctionner un club sportif, une association humanitaire ou une entreprise sociale...

EntreComp a identifié l'ensemble des compétences qui font qu'une personne peut être qualifiée d'entrepreneuriale, ce référentiel peut donc être utilisé en soutien à l'éducation à l'entrepreneuriat, dans la société civile, les entreprises, l'enseignement, le monde du travail, les communautés et entre les individus.

EntreComp offre **une vue globale des compétences déjà interconnectées**. Cela permet d'identifier les compétences entrepreneuriales utilisées et/ou mises en valeur dans un projet, une activité ou même servir de guide lors de la conception d'un projet ou d'une activité.

C'est un point de départ important pour développer les potentiels et valoriser les compétences entrepreneuriales.



A son niveau le plus simple, EntreComp est composé de **3 catégories de compétences** : « Idées et opportunités », « Ressources » et « Dans l'action ». Chacune de ces 3 catégories regroupe 5 compétences spécifiques, ce qui fait un total de 15 compétences entrepreneuriales.

Allons explorer ces 3 catégories pour découvrir les compétences qui se cachent derrière...

Dans l'axe « **Idées et opportunités** », sont relevées les compétences suivantes : Détecter les opportunités, Créativité, Vision, Valoriser les idées, Ethique et Durabilité.

Dans l'axe « **Ressources** », les compétences sont les suivantes : Motivation et persévérance, Confiance en soi (Connaissance de soi), Mobilisation des ressources, Mobilisation des autres, Connaissances financières et économiques.

Dans l'axe « **Dans l'action** », voici les 5 compétences : Prendre des initiatives, Planifier, Faire face au risque et à l'incertitude, Travailler en équipe, Apprendre de l'expérience.

Chacune de ces 15 compétences comprend 8 niveaux de progression (Basique : découvre, explore ; Intermédiaire : expérimente, ose ; Avancé : améliore, renforce ; Expert : étend, transforme)



NOS OUTILS PÉDAGOGIQUES PROGRESSIFS EN FONCTION DE L'ÂGE DES ÉLÈVES...

Cap'ten, sois capitaine de ton projet

à
partir de
10 ans

Cap'ado, sois capable d'autre chose

à
partir de
12 ans

Cap'ten et Cap'ado sont des méthodes assorties d'outils pédagogiques, destinées à amener les élèves à oser entreprendre et réaliser un projet ambitieux à leur mesure.

La **démarche Cap'ten** est basée sur l'idée du **chef d'œuvre de Célestin Freinet**, lui-même s'inspirant des Compagnons du Tour de France au Moyen Age... Le chef-d'œuvre pédagogique est « œuvre capitale et difficile qu'un artisan devait faire pour recevoir la maîtrise dans sa corporation ».

Freinet amenait ses élèves de fin de primaire à réaliser une œuvre exceptionnelle (montgolfière, four à pain, station météo...) pour leur permettre d'exposer leurs capacités, démontrer leur talent et leurs acquis et les exempter d'épreuves conventionnelles qu'il jugeait anti-pédagogiques, inhumaines et par conséquent, inadaptées à l'évolution de l'enfant. Cette activité a du sens et permet à l'élève de montrer qu'il maîtrise les compétences nécessaires à sa réussite sans qu'il doive se soumettre à des épreuves qui auraient moins de sens (exemple : restitution simple d'une théorie ou application d'un savoir-faire dans un contexte identique).



Dans Cap'ten, chaque élève choisit un projet ambitieux sur un sujet qui le passionne, projet à réaliser avec l'aide des outils, des autres élèves et de son enseignant.

Cap'ado s'inscrit dans la continuité en s'inspirant de la démarche Cap'ten et en s'adaptant à un public plus âgé.

Dream, la passion, le plus beau métier du monde



Dream vise le **développement de l'esprit d'entreprendre chez les élèves du troisième degré du secondaire**, et ce à travers une réflexion préalable sur la connaissance de soi suivie d'une rencontre avec un.e professionnel.le / entrepreneur.e passionné.e par son métier.

Dream stimule des attitudes constructives chez les élèves : ils entrent en contact avec des professionnel.le.s passionné.e.s qui leur font passer avec conviction des messages tels que l'envie d'apprendre, de prendre des initiatives, de persévérer, d'être créatif, etc. Avec ce témoignage d'une part et le matériel pédagogique Dream d'autre part, ils sont incités à faire de nouveaux pas dans l'élaboration de leur avenir professionnel.

Dans les pages suivantes vous trouverez les informations utiles pour mener le projet de votre choix avec vos élèves

PLUS AVANT AVEC...

Cap'ten®

Cap'ten a remporté un des prix du «Européens Entreprise Awards» lors de la cérémonie organisée par la Commission européenne, à Porto. Cette récompense a fait suite à la nomination de Cap'ten parmi 13 finalistes (sur 300 candidatures) aux Prix européens de l'Esprit d'Entreprise 2007. Cap'ten ayant précédemment été reconnu comme meilleure pratique belge pour la promotion de l'esprit d'entreprendre.



NOTE PRÉALABLE



Cette partie du dossier est dédiée au programme Cap'ten.

Attention, si vous vous lancez dans ce programme, vos élèves pourraient bien vous étonner, vous montrer des facettes de leur personnalité que vous ne connaissez pas, vous dévoiler des talents que vous ne soupçonnez pas.

Cap'ten a pour objectif, d'une part, de susciter, chez les enfants à partir de 10 ans, des envies d'entreprendre un projet (personnel, en petits groupes ou en groupe classe) et, d'autre part, de les accompagner dans la réalisation de ce projet.

Cap'ten est basé sur la pédagogie du chef d'oeuvre.

Cap'ten est bien plus qu'une élocution : plus large, plus complet, plus varié, plus long et plus difficile... Il s'agit d'entreprendre un ambitieux projet personnel qui mène à la réalisation de quelque chose de concret !

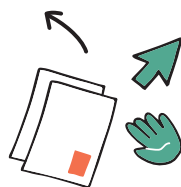
Parce qu'entreprendre à sa mesure peut commencer très jeune...

CONTENU

Les outils Cap'ten ont été développés avec des enseignants, des directions d'établissements, des inspecteurs et des animateurs pédagogiques des différents réseaux d'enseignement.

Vous trouverez dans les pages qui suivent des fiches-outils reprenant le contenu, les objectifs pédagogiques, des pistes d'utilisation, des conseils et des remarques utiles pour chacun de ces outils.

CONDITIONS DE RÉUSSITE ET D'EFFICACITÉ



Le choix de l'enfant

Le sujet du travail personnel ou en petits groupes (2 à 3 élèves maximum) doit être choisi par l'enfant en fonction de ses goûts personnels, de ses passions et de ses centres d'intérêt, même si ce choix s'inscrit dans un cadre thématique défini par l'enseignant.

Le seuil de difficulté (défi)

La participation à Cap'ten doit permettre à chaque enfant de prendre conscience qu'il est capable d'accomplir des choses difficiles, de relever un défi, de se dépasser et même de s'étonner.

La réalisation, l'action

L'enfant doit réaliser quelque chose de concret, en plus du dossier portant sur le thème qu'il a choisi. Il est important qu'il fasse, se débrouille, ose, essaie, recommence... et qu'il ait le droit de se tromper.

LISTE DES OUTILS

- L'Invitation
- Le Jeu des Compétences
- Le Carnet de route (qui comprend le Guide de Zurk et la Piste)
- Le Fourmiroir



CONTACTEZ-NOUS...

Pour toute question, remarque ou suggestion, contactez-nous...

Christine Evrard

Tél.: 02 /739 38 70

e-mail : christine.evrard@ichec.be

Les moments de présentation

Deux moments privilégiés favorisent la valorisation du travail réalisé et des efforts fournis. Le premier réside dans la présentation du projet devant la classe.

Le second dans la présentation de la réalisation au public (autres enseignants, parents, invités, élèves des autres classes), ce qui motive les plus petits à se projeter également dans un projet personnel tout en valorisant les réalisations aux yeux des parents.

L'évaluation formative par auto-évaluation

Ce type d'évaluation permet à chaque enfant, individuellement, de mieux se connaître en réfléchissant à sa manière de fonctionner, ses comportements, ses points forts et ses pistes d'amélioration. La connaissance de soi, sans qu'elle amène de jugement, est une base indispensable pour avancer dans la vie.

Les marchés aux idées

Cet outil permet aux enfants de prendre la bonne habitude de s'exprimer en public en partageant régulièrement, avec la classe, réussites, questions, difficultés, solutions, etc. Pour soulever des montagnes, il importe d'être solidaires, mais aussi de s'organiser pour travailler en équipe... Cap'ten crée de la solidarité entre les enfants et celle-ci s'exprime entre autres lors des «Marchés aux Idées».

DÉCOUVERTE DE LA MÉTHODE

3
outils

+ 3



L'INVITATION

Contenu

L'enfant est invité à participer à une grande aventure et, pour cela, à aller retirer une boîte à outils chez son instituteur(trice).



Objectif

- Eveiller la curiosité
- Susciter l'intérêt des enfants et des parents (qui sont avertis par la même occasion), donner l'envie, ouvrir l'appétit...

Modalités pratiques

L'école envoie une invitation au domicile de chaque enfant des classes qui participent.



L'HISTOIRE DE ZURK

Contenu

Une histoire de fourmi. Zurk, notre petite fourmi mascotte se voit, pour la première fois, confier une mission : ramener de la nourriture à la fourmilière. Pour cela, elle va devoir être autonome, curieuse, débrouillarde, créative, ouverte...

Après avoir écouté et lu l'histoire de Zurk (rendez-vous sur notre site www.step2you.be), l'enfant peut s'identifier à Zurk, qui lui expliquera qu'elle avait peur, qu'elle n'avait pas toujours envie, que c'était parfois difficile.

Objectif

DONNER ENVIE DE RELEVER UN DÉFI

« Une histoire de fourmi » permet, de façon vivante et ludique, d'introduire la démarche Cap'ten et les 6 compétences transversales travaillées. Elle pose le contexte pour expliquer à l'enfant ce que sera sa « mission », son défi et les outils dont il disposera pour le mener à bien.



LE JEU DES COMPÉTENCES

Objectif

- Aider les élèves à comprendre ce que sont les compétences transversales travaillées dans le projet Cap'ten ;
- Introduire l'utilisation du Fourmiroir et faciliter l'auto-évaluation des élèves sur chacune des compétences ;
- Susciter l'échange concernant les compétences, ce qu'elles impliquent, leur rôle dans la vie, la manière de les développer, etc.

Fréquence de jeu

Pour atteindre pleinement ses objectifs, le jeu des compétences suivra, dans l'ordre chronologique du projet, l'écoute et/ou la lecture de l'histoire de Zurk. L'idéal étant que les enfants reforment, seuls, les familles, aidés ou non par leurs outils (Fourmiroir, Guide de Zurk), où ils trouveront des indices.

Par la suite, il est utile de rejouer régulièrement pour observer...

- ... comment évolue leur compréhension des compétences transversales ;
- ... comment les élèves acquièrent une réflexion sur ces compétences ;
- ... comment ils appliquent cette réflexion aux situations courantes d'apprentissage.



DEUX MÉDIAS

L'histoire de Zurk peut être écoutée et lue à partir du site de Step2you (ou téléchargée sur une clé USB). Sa durée totale est d'une vingtaine de minutes. Elle contient de nombreux dialogues qui peuvent servir de base à des exercices variés.

Pour suivre le récit, « Une histoire de fourmi » peut être imprimée depuis le site de Step2you, et remise à l'élève.



Idées d'animation

- ☞ Un groupe échange avec un autre groupe sur les compétences qu'ils ont découvertes.
- ☞ Chaque élève trouve une situation dans laquelle il pense avoir été curieux, débrouillard, créatif, autonome, persévérant, etc.
- ☞ Les enfants trouvent un moment de l'histoire de Zurk où chaque compétence qu'ils ont trouvée est illustrée.

Règles du jeu

Chacune des 6 compétences travaillées dans Cap'ten est illustrée par 4 cartes :

- ° un verbe synonyme
- ° une illustration
- ° un substantif antonyme
- ° une situation

Vous avez reçu 2 jeux identiques. Formez 12 tas équivalents (un tas = 4 cartes relatives à 1 compétence).

- 1. Divisez les élèves en 4 groupes maximum.** Distribuez à chaque groupe 3 tas (se rapportant à 3 compétences différentes). N'oubliez pas de mélanger les cartes.
- 2. Demandez-leur de reconstituer 3 paquets de 4 cartes qui vont ensemble,** qui ont un point commun, en ne leur donnant **pas de consignes supplémentaires.**
- 3.** Lorsque les enfants pensent avoir trouvé les 3 familles de 4 cartes, ils peuvent **retourner ces cartes 4 par 4.** Au verso, se trouve la définition de la compétence à reconstituer, ainsi que le nom de cette compétence (caractères brouillés).
- 4. Les versos permettent une auto-correction.** En effet, si les 4 cartes ne font pas partie de la même famille, la définition ne voudra rien dire et le nom de la compétence ne sera pas reconstitué. Il faut réessayer.

RÉALISATION DU PROJET

4
outils



LA PISTE

Contenu

7 fiches colorées (*dans le Carnet de route) reprenant chacune une étape incontournable de la réalisation d'un projet et ses sous-étapes : le choix, les recherches, la visite (ou la rencontre), l'organisation des informations, le dossier, la présentation et la réalisation concrète.

Chaque fiche étape est subdivisée en sous-étapes structurées pour aider l'élève à avancer tout seul. En cas de besoin, l'enfant peut consulter les fiches conseils dans le Guide de Zurk. Ce n'est évidemment pas obligatoire, chaque élève utilise les fiches conseils seulement s'il en ressent la nécessité.

Au bas de chaque fiche sont reprises les compétences les plus importantes à mettre en oeuvre dans l'étape en question. A la fin de chaque étape ou de son projet, l'enfant peut s'auto-évaluer, sur ces compétences, grâce au Fourmiroir.

Objectif

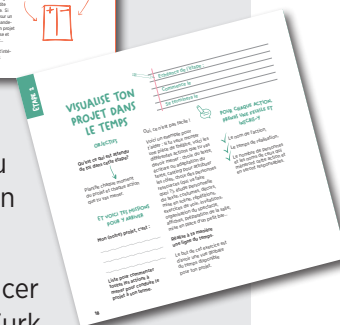
Planifier, s'organiser, respecter les délais

Les fiches-étapes permettent à l'enfant de visualiser toutes les étapes et sous-étapes à réaliser pour avancer dans son projet mais également d'organiser et de planifier ses actions, tout en respectant les délais fixés par l'instituteur(trice).

En face de chaque sous-étape, l'enseignant fixera une date pour laquelle la sous-étape doit être réalisée.

L'enfant qui avance vite dans une fiche étape et devance l'échéance fixée par l'enseignant peut passer à l'étape suivante à son rythme.

L'élève prend ainsi conscience de la démarche projet dans le temps.



Pistes d'utilisation

Vous pouvez ajouter des sous-étapes sur les fiches. Des lignes ont été laissées vierges dans cette optique. Certains enseignants rajoutent une partie à réaliser en néerlandais, une partie historique ...

On peut suggérer à l'élève d'écrire ses commentaires dans un petit cahier qu'il dédiera à son projet Cap'ten. Ils lui serviront de pense-bête pour les étapes ultérieures.



REMARQUE : bien débiter

L'étape 1 – Le Choix peut poser problème à un certain nombre d'élèves, soit qu'ils aient trop d'idées, soit qu'ils n'en aient pas assez...

Attention aux thèmes trop généraux, qui ne permettent pas un travail approfondi et une réalisation concrète !

Exemple : le chien.

L'enseignant peut alors orienter l'élève vers un sous-thème plus précis : les chiens d'aveugles, les chiens qui aident l'homme dans son métier, les lévriers de course, etc.

Pourquoi ne pas suggérer des thèmes scientifiques à vos élèves ? Apprendre les sciences, les techniques en s'amusant, c'est très chouette non ? Pour plus d'idées, n'hésitez pas à consulter les fiches pratiques disponibles sur le site de Step2you.



REMARQUE : bien terminer

La dernière étape de la piste est une étape très importante. En effet, afin d'éviter de ne réaliser qu'un projet « papier-crayon », théorique et peu différent d'une élocution classique, il est primordial que l'enfant puisse réaliser quelque chose de concret, de passer de l'idée à l'action.

Les possibilités sont multiples et les enfants peuvent ainsi mettre en valeur leurs talents personnels.

Certains seront plus attirés par un bricolage (maquette, jeu...), d'autres préféreront organiser un événement (exposition, visite avec la classe, tournoi...).

Il est clair que c'est l'étape qui couronne toute la démarche, et qu'elle doit être initiée avant la fin du projet. Le choix de son thème fixé, l'élève peut déjà penser à la réalisation concrète qu'il envisage...



LE GUIDE DE ZURK

Contenu

Conseils pratiques pour réaliser tout seul une série de tâches. Lorsque la tête de Zurk, surmontée d'un numéro, apparaît au regard d'une sous-étape des fiches étapes (la Piste), l'élève peut, s'il rencontre des difficultés, consulter la fiche conseil (*correspondante dans le Carnet de route ou sur le site de Step2you) correspondant au numéro indiqué.

Certains enfants iront régulièrement, voire souvent, consulter les fiches. D'autres iront peu. Certains iront consulter les fiches plutôt dans une étape qui leur pose difficulté que dans d'autres...

Les fiches sont là pour être consultées « à la carte », non pour être lues d'une traite.

Vous trouverez, également sur le site de Step2you, des petits conseils de développement durable, qui aideront l'élève à devenir un éco-citoyen et lui donneront des idées judicieuses pour réduire son empreinte environnementale. Parce que l'avenir de la planète concerne tout le monde...

Objectif

Permettre à l'enfant de réaliser tout seul une série de démarches, de recherches, de contacts en lui proposant une méthode : (se) poser des questions, faire une liste des actions à mener, les classer...

Son petit cahier lui permet de noter ce qu'il veut : idées, questions, adresses, numéros de téléphone, noms, mots difficiles...

Les fiches sont conçues pour respecter et développer la logique de chaque élève. Il sera souvent amené à trouver une méthode qui lui correspond pour réussir une démarche.

Par ailleurs, Cap'ten s'inscrit dans la mouvance du développement durable, au niveau social. Il espère toucher durablement les élèves qui y participent et leur insuffler un esprit de dynamisme, le sens des responsabilités et l'envie de communiquer. A terme, les élèves d'aujourd'hui deviendront adultes... Les graines que nous semons avec vous pourraient bien les aider à réaliser leurs rêves. Ce monde idéal n'existera pas si nous n'adoptons pas de nouveaux comportements, tout aussi durables, mais d'un point de vue environnemental, cette fois...



Piste d'utilisation

Certains points abordés dans les fiches conseils du Guide de Zurk peuvent faire l'objet d'un apprentissage collectif en classe (ex : écrire une lettre, un mail de demande de renseignements, poser des questions à un adulte, etc). Il est utile que l'enfant utilise aussi un petit cahier dans lequel noter ses impressions, questions, idées, problèmes et difficultés peut servir de base au marché aux idées.

Remarque

Les élèves ne doivent pas hésiter à annoter leur Guide de Zurk et leur cahier. Ce sont leurs outils, ils sont là pour être remplis d'idées, de questions, d'adresses, de dessins...



LE FOURMIROIR

Contenu

Une **affiche** (qui peut être collée sur la dernière page dans le Carnet de Route) et reprenant les compétences transversales travaillées dans Cap'ten. Pour chaque étape et chacune de ces compétences, l'élève est invité à se positionner sur une échelle « Facile - Pas facile ».

Ceci sans jugement de valeur. Il n'y a pas de « bonne réponse ».

Objectif

Le Fourmiroir est un outil de connaissance de soi.

Il permet à l'enfant de se poser la question de son fonctionnement, de faire le point sur ses comportements dans différentes situations et de mieux connaître les domaines dans lesquels il est plus ou moins à l'aise. Il permet également d'ancrer cette démarche dans la durée.

Remarque

Le Fourmiroir fait appel à une démarche personnelle de réflexion sur soi-même. Cette évaluation étant purement formative, elle ne peut faire l'objet d'une cotation.

Piste d'utilisation

En cours ou en fin de projet, il peut être très enrichissant que l'instituteur(trice) propose à chaque élève un entretien individuel pour personnaliser cette démarche de connaissance de soi et aider l'élève dans cet exercice difficile de prise de recul.



LE MARCHÉ AUX IDÉES



Contenu

Seul outil qui ne soit pas matérialisé par un objet, **le Marché aux Idées est un moment dédié à la solidarité et à la participation entre les élèves**. A raison d'une période par semaine (minimum une période par quinzaine), ils ont l'occasion de parler de leur projet Cap'ten sans y travailler.

Dans cet espace ouvert, chaque élève peut raconter les démarches qu'il a entreprises, poser des questions relatives aux projets de ses camarades et exprimer les difficultés qu'il rencontre. Chacun est libre d'échanger ses idées ou de venir en aide à un autre élève.

Objectif

Véritable moment de libre expression, de partage d'expériences ou de questions, le Marché aux Idées crée de la solidarité entre les élèves, amenés à s'entraider pour trouver des solutions à leurs difficultés ou des réponses à leurs questions.

Le Marché aux Idées facilite également la prise de parole et l'expression en public... Un petit entraînement qui permet aux élèves de se sentir plus à l'aise durant leur présentation.

Piste d'utilisation

Le Marché aux Idées est **propice aux débats de fond** concernant la démarche d'autonomie, la responsabilité, la prise d'initiatives. Il permet de savoir où en sont les autres et de partager, à chaud, les joies et les peines.



LA FÊTE À PROJETS, À L'ÉCOLE

Grand moment de fierté, grand moment de partage, couronnement de toute la démarche réalisée par vos capitaines, la Fête à Projets est un élément très important du programme Cap'ten ! Vous en trouverez des exemples filmés sur le site de Step2you. Vous verrez, ce n'est que du bonheur pour tous !

INTÉGRATION DES COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

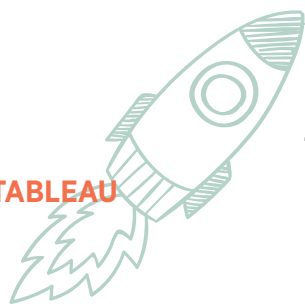
Contenu

Cap'ten permet d'intégrer facilement des compétences disciplinaires utilisées, à travers la démarche de projet, dans des situations de la vie courante ou des situations d'apprentissage très particulières, car motivées par l'envie d'en savoir davantage sur un sujet passionnant pour l'apprenant.

Pour chaque sujet, un diagramme peut illustrer ces « apprentissages collatéraux ».

En voici deux exemples.





EXEMPLE 1 : EN TABLEAU

Thème : L'Agence Spatiale Européenne

Projet : Réalisation d'une fusée à eau qui décolle vraiment.

Français

- Trouver des livres, de la documentation ;
- Ecrire une lettre de demande de documentation ;
- Lire les informations collectées ;
- Réaliser un questionnaire pour l'interview d'un spécialiste ;
- Ecrire des textes pour le dossier.

Mathématiques

- Rechercher des informations chiffrées pertinentes ;
- Réaliser des graphiques ;
- Interpréter les graphiques collectés durant la recherche ;
- Inventer un problème et le résoudre.

Seconde langue

- Créer une brochure bilingue ou contenant des extraits en néerlandais ;
- Faire une partie de la présentation orale dans la seconde langue ;
- Créer un glossaire français/néerlandais.

Eveil sciences

- Recueillir des informations relatives aux fusées existantes, à l'espace, aux astronautes belges ;

- Comparer les informations recueillies en fonction de leur source ;
- Trouver des informations originales ou étonnantes via une visite à un spécialiste ;
- Trouver et appliquer le mode d'emploi de la fusée à eau.

Eveil informatique

- Créer un blog reprenant ses recherches et ses contacts (textes, photos, commentaires personnels, liens...).

Eveil Arts

- Imaginer une chanson, un poème ;
- Réaliser une maquette de fusée, de station spatiale ;
- Illustrer sa présentation (collages, dessins, vidéo) ;
- Trouver des musiques, des bruitages pour habiller la présentation orale.

Eveil historique, géographie

- Retracer l'histoire de la conquête de l'espace ;
- Réaliser une ligne du temps ;
- Lier l'évolution de la conquête spatiale aux évolutions technologiques ou autres grandes dates de l'histoire.

EXEMPLE 2 : EN RÉSEAU



Français

- Trouver des livres, de la documentation ;
- Ecrire une lettre de demande de documentation ;
- Lire les informations collectées ;
- Réaliser un questionnaire pour l'interview d'un spécialiste ;
- Ecrire des textes pour le dossier.

Eveil sciences

- Recueillir des informations relatives aux espèces en voie d'extinction (habitat, nourriture, géographie, climatologie...);
- Comprendre pourquoi elles sont en danger ;
- Comparer les informations recueillies en fonction de leur source ;
- Trouver des informations originales ou étonnantes via une visite à un spécialiste;

Seconde langue

- Créer une brochure bilingue ou contenant des extraits en néerlandais ;
- Faire une partie de la présentation orale dans la seconde langue ;
- Créer un glossaire français/néerlandais.

Thème :
Les animaux en voie de disparition

Projet : Réalisation d'un livre à raconter aux plus jeunes.

Mathématiques

- Rechercher des informations chiffrées pertinentes (population, répartition géographique) ;
- Réaliser des graphiques (temps/population) ;
- Interpréter les graphiques collectés durant la recherche ;

Eveil Arts

- Imaginer une chanson, un poème ;
- Réaliser une fresque ;
- Illustrer le livre (collages, dessins...);
- Trouver des musiques pour habiller la présentation orale.
- Imaginer un dialogue entre animaux en péril.

Eveil historique, géographie

- Retracer le phénomène de disparition dans le temps ;
- Réaliser une ligne du temps ;
- Lier l'évolution des espèces aux évolutions technologiques ou cataclysmes de l'histoire.

Eveil informatique

- Créer un blog sur les espèces menacées (textes, photos, commentaires personnels, liens...).

NOTE PRÉALABLE



Depuis de nombreuses années, les enseignants de la fin du primaire utilisent les outils Cap'ten, pour mettre leurs élèves en projet et leur faire découvrir, mettre en lumière de nouveaux talents. Régulièrement, l'équipe de Step2you a été sollicitée pour développer un outil similaire pour les plus grands.

Voilà chose faite !

Cette partie du dossier est dédiée au programme Cap'ado.

Cap'ado a pour ambition de donner aux élèves et aux enseignants du secondaire un outil permettant de structurer une démarche de projet (personnel ou collectif), tout en leur donnant de petits conseils « anti-stress », « anti-peur de l'échec », « anti-trac », et la possibilité de prendre du recul sur leurs compétences, afin de mieux se connaître...

Cet outil peut être utilisé dans une démarche d'approche orientante, comme dans une démarche de réalisation d'un projet quel qu'il soit et qui part de l'élève.

CONTENU

Les outils Cap'ado ont été développés avec des enseignants et des partenaires pédagogiques.

Vous trouverez dans les pages qui suivent des fiches outils reprenant le contenu, des pistes d'utilisation, des conseils et des informations utiles pour chacun de ces outils.

CONDITIONS DE RÉUSSITE ET D'EFFICACITÉ



Le choix du jeune

Le sujet du travail personnel ou en petits groupes (2 à 3 élèves maximum) doit être choisi par le jeune en fonction de ses goûts personnels, de ses passions et de ses centres d'intérêt, même si ce choix s'inscrit dans un cadre thématique défini par l'enseignant.

Le seuil de difficulté (défi)

La participation à Cap'ado doit permettre à chaque jeune de prendre conscience qu'il est capable d'accomplir des choses difficiles, de relever un défi, de se dépasser et même de s'étonner.

La réalisation, l'action

Le jeune doit réaliser quelque chose de concret, en plus du dossier portant sur le thème qu'il a choisi. Il est important qu'il fasse, se débrouille, ose, essaie, recommence... et qu'il ait le droit de se tromper.

LISTE DES OUTILS

- Le carnet de bord
- Les 4 fiches
 - Aaaaah, au secours, j'ai peur de me planter !
 - Comment changer de regard sur une situation?
 - Quelques petits conseils anti-trac
 - Mes compétences
- L'auto-évaluation



CONTACTEZ-NOUS...

Pour toute question, remarque ou suggestion, contactez-nous...

Christine Evrard

Tél.: 02 /739 38 70

e-mail : christine.evrard@ichec.be

Les moments de présentation

Deux moments privilégiés favorisent la valorisation du travail réalisé :

- Le premier réside dans la présentation du projet devant la classe.
- Le second dans la présentation de la réalisation au public (autres enseignants, parents, invités, élèves des autres classes), ...

L'auto-évaluation

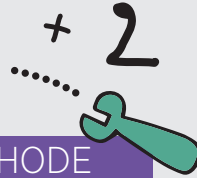
Ce type d'évaluation permet à chaque jeune, individuellement, de mieux se connaître en réfléchissant à sa manière de fonctionner, ses comportements, ses points forts, et ses pistes d'amélioration.

La connaissance de soi, sans qu'elle amène de jugement, est une base indispensable pour avancer dans la vie.

Les moments d'échanges en classe

Ces moments permettent aux jeunes de prendre la bonne habitude de s'exprimer en public en partageant régulièrement, avec la classe, réussites, questions, difficultés, solutions, etc.

Pour soulever des montagnes, il importe d'être solidaires, mais aussi de s'organiser pour travailler en équipe... Cap'ado crée de la solidarité entre les jeunes et celle-ci s'exprime lors de ces moments d'échanges...



DÉCOUVERTE DE LA MÉTHODE



LE CARNET DE BORD CAP'ADO

Le Carnet de Bord, à l'attention des élèves, et dans lequel de larges parties sont laissées libres pour que chacun s'exprime, est divisé en 4 parties :

Se mettre en projet :

On parle beaucoup de mettre les élèves en projet...

Mais qu'est-ce que cela veut dire au juste et quelles sont les compétences nécessaires pour y arriver ?

MOBILISATION DES RESSOURCES - CRÉATIVITÉ - MOTIVATION ET PERSÉVÉRANCE - INITIATIVE - PLANIFICATION ET GESTION - ESPRIT D'ÉQUIPE

sont les compétences à mettre en oeuvre. Mais que signifient-elles ?



Qu'est-ce qui a déjà
donné aux jeunes l'en-
vie de réaliser un projet ?
Quelles compétences a-t'il
dû mettre en place pour
cela ?

Oui, MAIS, envisager de réaliser un projet peut mettre le jeune en stress, le faire angoisser, lui faire peur de « se planter » ! Les fiches sont là pour aider chacun à prendre du recul, voir les choses autrement, regarder l'erreur comme un passage, si pas obligé, du moins très courant pour évoluer.

Ces fiches sont basées sur l'Approche Neuro-Cognitive et Comportementale (ANC) et ont une base scientifique. L'ANC est une approche pluri-disciplinaire qui permet de mieux comprendre le fonctionnement de l'être humain, de comprendre l'origine du stress et des émotions négatives (et positives), d'apprendre à utiliser ses nombreuses ressources cachées dans le néo-cortex pré-frontal, siège du génie humain.

Histoires de projets de jeunes :

Quelques exemples de projet menés par des jeunes, pour donner envie, inspirer, se rendre compte que c'est possible, chacun à son niveau, chacun avec ses qualités, chacun là où il est...

Les 5 étapes de ton projet : les étapes de réalisation d'un projet

Rêve ton projet

Permet à chacun de **définir** le plus précisément possible ce qu'il veut réaliser concrètement. Pour ce faire, le jeune se voit confier quelques missions et bénéficie de quelques conseils bien utiles...

Visualise ton projet dans le temps

Permet de **planifier** les actions nécessaires à la réalisation du projet défini, d'évaluer le temps que vont prendre ces actions. Ah, le temps... si nécessaire, qui passe si vite (ou pas) et qui est si difficile à appréhender ! Ici encore, quelques missions et quelques conseils pour avancer...

Passes à l'action

Maintenant que le projet est défini et planifié, il est temps de passer à la **réalisation** ! Dans cette partie le jeune trouvera quelques astuces, quelques conseils pour faire des recherches, organiser ses informations, communiquer avec les autres, préparer sa présentation...

Prépare la célébration

Arrivé au bout de son projet, il reste encore à **préparer activement sa présentation au public** (choisi par l'enseignant : les autres de la classe, les autres classes, les parents, les autres enseignants...) et la rendre attractive.

Célèbre ton projet

Le Jour J est arrivé, c'est le moment de **célébrer la fin** du parcours !

Auto-Évaluation : « T'évaluer te fait avancer et grandir »

Cette partie comprend également un Bilan en fin de projet qui récapitule l'évolution de chaque compétence tout au long du projet (« Est-ce que ma créativité a évolué ? ») ainsi que la prise de conscience des étapes les plus chouettes et les étapes les moins chouettes pour chacun.

Chaque jeune peut récapituler toutes ces découvertes dans la fiche 4 : « Mes qualités et mes compétences personnelles » (voir ci-après).



LES FICHES CAP'ADO

Des petites fiches pratiques, à garder en poche, pour les utiliser dès que c'est nécessaire !

Fiche 1 : « Au secours, j'ai peur de me planter » : objectif : rappeler que les erreurs font partie du chemin vers la réussite : quelques exemples, quelques phrases clés... et quelques conseils pour apprendre de ses erreurs...

Fiche 2 : « Changer de regard » ou comment se mettre dans un état d'esprit qui permet de voir les choses, la situation-problème autrement.



L'auto-évaluation est une part importante de la démarche Cap'ado. Elle permet au jeune de faire le point, régulièrement, sur ce qui a été facile pour lui (ses talents) et ce qui a été difficile en termes de compétences transversales (Créativité, initiative, esprit d'équipe...). Elle permet aussi de voir si l'objectif a été atteint et comment, étape par étape, ce que le jeune a appris, ce qu'il a compris sur son fonctionnement.

Fiche 3 : « Petits conseils anti-trac » : qui n'a jamais été en situation de trac, de stress avant de prendre la parole en public ? Les symptômes du trac et comment faire pour s'en débarrasser (ou du moins, essayer de s'en débarrasser)...

Fiche 4 : « Mes compétences et mes qualités personnelles » : à remplir en fin de projet et à garder sur soi pour s'en rappeler tout au long de l'année...





NOTE PRÉALABLE



Ce dossier pédagogique est destiné à vous aider à préparer la démarche Dream avec vos élèves.

Dream vise le développement de l'esprit d'entreprendre chez les élèves à partir de 16 ans, et ce à travers une réflexion préalable sur la connaissance de soi suivie d'une rencontre avec un.e professionnel.le.s / entrepreneur.e passionné.e.s par son métier.

A travers cela, les élèves découvrent l'importance de choisir une voie qui leur correspond.

CONTENU

Après la réflexion sur la connaissance de soi avec les fiches « Pars à la découverte de tes talents », plusieurs pistes s'offrent à vous pour organiser une rencontre :

- vous pouvez faire appel aux témoignage en classe via l'asbl 100.000 entrepreneurs
- activer vos réseaux d'intervenant.e.s : ancien.ne.s élèves, parents, des parents, vos connaissances, les connaissances de vos collègues, les entreprises de votre régions,...)
- il y a aussi la Cité des métiers, les salons, etc.

CONDITIONS DE RÉUSSITE ET D'EFFICACITÉ



LISTE DES OUTILS

- Vidéos
- Le site www.step2you.be

L'objectif de Dream est de rendre le jeune entreprenant dans la construction de son projet de vie.

Afin d'atteindre cet objectif, nous vous invitons à passer par toutes les étapes, de la connaissance de soi au débriefing de la rencontre.

Dream est flexible. N'hésitez pas à l'adapter à votre programme, à votre classe et à vous-même.



CONTACTEZ-NOUS...

Pour toute question, remarque ou suggestion, contactez-nous...

Christine Evrard
Tél.: 02 /739 38 70
e-mail : christine.evrard@ichec.be



DÉCOUVERTE DES OUTILS



VIDÉOS

Pour vous aider à introduire la démarche Dream en classe, nous avons mis sur notre site (www.step2you.be), à votre disposition ainsi qu'à celle de vos élèves différentes séquences filmées : introduction à la démarche Dream, interviews de Justine Henin, reportages lors du Dream day...

LES FICHES « PARS À LA DÉCOUVERTE DE TES TALENTS »

« **Connais-toi toi-même** » contient une explication et un test permettant à chacun de découvrir 2 ou 3 de ses facteurs de motivation - les atouts qui y sont liés - des activités que chaque tempérament aime spontanément - quelques exemples pour aller plus loin...

LA DEMARCHE «PRÉPARE TON DREAM DAY» (DISPONIBLE SUR NOTRE SITE)

- « **Ton Dream day étape par étape** » pour structurer les démarches de recherche et de contact des témoins, l'organisation pratique et le contenu de la rencontre.
- « **Fiches-conseils** » : plein de conseils pratico-pratiques pour réaliser les différentes étapes qui mènent au Dream day : Comment trouver un témoin ? Comment le contacter ? Qu'est-ce qu'une entreprise, le secteur privé/public, le marché, les ONG, le secteur marchand/non marchand etc (pour les élèves qui ne suivent pas de cours d'économie...).
- « **L'auto-évaluation** » : permettre à l'élève de réfléchir à ses attitudes entrepreneuriales : la créativité, l'esprit d'équipe, l'esprit d'initiative, la persévérance, la confiance en soi,.... Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, l'important est de prendre conscience de ses points forts et des points à améliorer.

LE SITE WWW.STEP2YOU.BE

contient des informations sur le projet Dream.

LES ÉTAPES DREAM



Quoi ?	Quand ?	Qui ?
Introduction du projet en classe : Vidéos disponible sur le site www.step2you.be (Dream-Outils Dream pour l'enseignant)	En fonction de la date de la rencontre	Enseignant et élèves
Fiche « Pars à la découverte de tes talents »	En fonction de la date de la rencontre	Elèves (avec le soutien de l'enseignant)
Dream day / témoignage	A planifier en fonction de vos choix (témoignage en classe, visite et rencontre dans une entreprise de votre région, salon...)	Elèves et enseignant
Faire le bilan	Après la rencontre	Enseignant et élèves
Remercier le «témoin»	Après la rencontre	Elèves (et enseignant)

LES ÉTAPES DE DREAM

INTRODUCTION AVEC LES VIDÉOS DREAM



Objectif

Introduire la démarche Dream auprès des élèves.

Transmettre aux élèves des messages positifs : on peut exercer un métier avec passion et réaliser ses rêves.

Contenu

Un petit film de 6 minutes introduit Dream auprès des élèves. La parole est donnée aux jeunes, aux profs et aux témoins, qui expliquent chacun leur vision sur le projet Dream.

Interview de Justine Henin : l'ex-numéro 1 mondiale de tennis explique le chemin parcouru pour réaliser son rêve, et met ce parcours (choix, travail, persévérance...) en rapport avec le projet professionnel des élèves en fin de secondaires.

Cette interview est complétée par un résumé qui reprend les grands messages à en retirer.

Pistes d'utilisation

Vous pouvez faire réfléchir vos élèves aux questions suivantes :

- ☞ Quelles sont les qualités qui permettent au «témoin» de s'épanouir dans son métier ?
- ☞ Quels sont les éléments qui témoignent de la passion du témoin ?
- ☞ Quels sont les messages à retirer et susceptibles de vous aider dans la mise en oeuvre de vos propres projets ?

Les exercices suivants peuvent être réalisés :

- **Choisissez un message de Justine Henin dans le déroulé des grands messages, et expliquez comment vous pourriez le mettre en application pour entreprendre votre propre projet.**
- Mise en commun des réponses aux questions (cf. ci-dessus)
- Présentation orale :
 - Quel est mon « rêve fou » ?
 - Quelles sont les raisons qui m'empêchent de le réaliser ?
- Réalisation d'une interview (un élève 'journaliste' et un élève 'témoin') ; cet exercice permet de voir ce qui a retenu l'attention de l'élève (messages forts).

LA CONNAISSANCE DE SOI AVEC LES FICHES « PARS À LA DÉCOUVERTE DE TES TALENTS »



« Connais-toi toi-même »

Introduction méthodologique :

Les questionnaires sont travaillés à la lumière des personnalités identifiées par l'approche neuro-cognitive et comportementale (ANC). Offrant un regard neuf sur l'être humain, l'ANC se base sur les recherches en neurosciences et en sciences du comportement menées depuis plus de vingt ans par l'Institut de Médecine Environnementale basé à Paris. Learn to Be adapte et diffuse des formations et outils NCC spécifiques pour le secteur non marchand, dans un objectif de développement durable. Elle s'adresse prioritairement, mais pas exclusivement, aux professeurs et parents (mais aussi aux élèves). Elle leur apporte des formations et outils qui aident à mieux comprendre les contextes et comportements humains auxquels ils doivent faire face.

(www.learntobe.be)

Quelques explications préalables...

Dream propose aux élèves de prendre du temps pour découvrir leurs motivations durables, celles qui sont en eux depuis très longtemps et qui y resteront toute leur vie. Pourquoi ? Parce qu'être conscient de ce qu'on fait avec plaisir et qui nous donne de l'énergie est une information qui éclaire nos comportements et est utile dans nos choix de vie. Ces activités font partie de notre bonheur, de notre épanouissement.

HELP!

N'hésitez pas
à nous contacter
si vous avez des
questions pour
cette étape

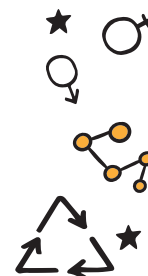
La connaissance de soi et de ses facteurs de motivation est un outil parmi d'autres, dans la caisse à outils nécessaire à la construction d'un projet de vie. C'est loin d'être le seul, bien sûr, mais il est souvent oublié et ça, c'est réellement dommage. Savoir ce qui plaît, pourquoi ça plaît et y rester attentif permet de faire des choix qui correspondent vraiment à chacun et donc qui contribueront à son bonheur.

Savez-vous que les facteurs de motivation profonde se sont imprimés dans le cerveau entre 0 et 12 mois (période de l'empreinte)? Savez-vous donc que rien ni personne ne pourra les modifier ? On appelle ces moteurs durables, les motivations intrinsèques (ou le tempérament).

Quand on est dans ses moteurs d'actions durables, on fait les choses avec plaisir, sans se décourager même si on n'obtient pas ou peu de résultat. On peut comparer ce « moteur » à un bateau à voiles : quand le vent de sa motivation souffle, on avance sans difficulté, on ne voit pas le temps passer !

Nous avons aussi, en nous, des motivations apprises, après 12 mois de vie. Des activités qu'on nous a apprises : c'est bien de, il faut, c'est important de..., on doit... Ces motivations-là sont plus fragiles, c'est-à-dire qu'on aime les faire tant qu'on obtient des résultats positifs, mais dès que ce n'est plus le cas, on se décourage vite.

Ensemble, ils forment nos motivations extrinsèques (ou le caractère). On peut comparer cela à un bateau à rames : on peut avancer, mais cela nécessite des efforts... et on risque de se décourager si ça n'avance pas ou si on connaît des échecs (ce qui est inévitable à plus ou moins long terme).



Il est intéressant de connaître quels sont, pour soi, les moteurs d'actions durables, « son voilier », et de distinguer de nos moteurs d'actions plus fragiles, « son bateau à rames », afin de se rendre compte que, pour rester motivé et heureux dans la vie, il est préférable de laisser la place à l'expression de nos tempéraments...

1 Dans un premier temps :



Le questionnaire doit permettre à chaque élève de faire le point sur ses **motivations durables** (ses tempéraments), **ses atouts personnels** et donc de **mieux se connaître**. Il lui est proposé également de réfléchir sur les secteurs et les métiers qui l'attirent. Ensuite, il va pouvoir confronter ces métiers et les compétences qui sont nécessaires à leur exercice à ses atouts personnels...



Ce processus de connaissance de soi est un processus fondamental dans toute démarche d'orientation professionnelle qualitative.



2 Dans un deuxième temps :

L'élève soumet ce questionnaire à un adulte, un(e) ami(e) de son choix, qui lui sont proches ainsi qu'à ses parents.



Grâce à cette démarche, le jeune prend conscience de la manière dont il est perçu par les autres. Il reçoit d'autres regards sur lui, ce qui lui permet d'enrichir ses perceptions.

3 Dans un troisième temps :

En comparant ses réponses à celles de l'adulte, du parent et de son ami(e), l'élève peut se construire un portrait qui lui est personnel et se baser dessus pour construire sa réflexion et ses recherches ultérieures.








REMARQUE :
Ce questionnaire vient en complément d'autres tests, plus orientés sur les contenus des études et les professions, proposés par les PMS ou le Siep, par exemple.

Pistes d'utilisation :

1. Demander aux élèves de **prendre le temps pour répondre individuellement au questionnaire**. Organiser cette démarche en classe présente l'avantage de s'assurer que chaque élève aura bien travaillé ce questionnaire, et de répondre aux éventuelles questions de compréhension.
1. Demander aux élèves de **présenter, oralement ou par écrit, les secteurs, les métiers qui les intéressent et les raisons qui motivent leur choix**. Cette démarche permet d'initier efficacement un échange, en classe, sur les secteurs, les métiers, les compétences nécessaires (et éventuellement les études qui y mènent etc...)
2. Organiser des **petits groupes de travail de 3 à 4 élèves** dans lesquels seront discutés les moteurs d'action et les secteurs/métiers repris par chacun.
3. Certains professeurs proposent à leurs élèves des **entretiens individuels** sur base du questionnaire afin de personnaliser encore plus cette première étape de l'orientation professionnelle.

DE MANIÈRE GÉNÉRALE, UN «TÉMOIN» DE QUALITÉ EST QUELQU'UN

-  Qui est enthousiaste, impliqué et concerné par son métier (il est probablement dans ses facteurs de motivation durables (=tempéraments) quand il l'exerce)
-  Pour qui l'épanouissement au travail est important
-  Qui a un minimum d'expérience
-  Qui a envie de communiquer son expérience à des jeunes
-  Qui fait preuve d'esprit d'entreprendre (créativité, dynamisme, enthousiasme...) dans son activité quotidienne.



Contenu > il est important que les élèves communiquent leurs attentes au témoin avant la rencontre (qui ils sont, leurs potentiels choix d'études, leurs envies, leurs craintes, leurs centres d'intérêt, leurs questions...). Ceci permet au témoin d'affiner son témoignage et d'ajuster ses messages aux réalités de vos élèves.



- **Suggestion** : chargez un élève de prendre contact avec le témoin, sur base des fiches conseils... Demandez-lui d'aborder le contenu et l'organisation pratique de la rencontre avec le témoin.
- **Le côté contenu** : Il est important de pouvoir, avant la rencontre, parler des attentes des élèves, de leurs choix d'études, leurs envies, leurs craintes, leurs centres d'intérêt... Cette prise de contact avec le témoin vous permet d'affiner son témoignage et d'ajuster ses messages aux réalités de vos élèves.
 - > **Rassemblez les questions des élèves et transmettez-les aux témoins !**
- **Le côté pratique** : fixer l'heure et le lieu précis du rendez-vous et éventuellement le déroulement de la rencontre (témoignage, questions-réponses, visite de l'entreprise...). Cette prise de contact avec le témoin est également l'occasion pour vous de créer une certaine connivence avec le témoin. Vous pouvez par exemple lui demander, si possible, de s'entourer de collaborateurs qui pourront apporter un regard différent et ainsi enrichir les messages.



LE DREAM DAY :

LA VISITE, LA RENCONTRE AVEC LE TÉMOIN

L'objectif est d'ouvrir les élèves au monde du travail et de l'entrepreneuriat et à la rencontre d'un.e «témoin» passionné.e. Beaucoup d'élèves n'ont jamais été en contact avec des professionnel.le.s qui leur parlent de leur métier et de leur parcours. C'est une expérience unique de découvrir de l'intérieur le monde du travail, et de pouvoir poser ses questions à un.e professionnel.le disposé.e à prendre le temps pour y répondre.

Sur le lieu de travail

Une rencontre sur le lieu de travail comporte l'avantage de plonger les élèves dans un environnement de travail qui leur est souvent inconnu. La visite de l'entreprise donne aux élèves une idée concrète des activités du témoin et leur permet de rencontrer ses collègues qui exercent peut-être une autre fonction, voire un autre métier.

A l'école

Si la rencontre se déroule à l'école, essayez autant que possible de faire de cet échange un moment fort et enrichissant.

Choisir un autre local que la classe, disposer les chaises en cercle, prévoir une collation, peut contribuer à détendre l'atmosphère et à établir le contact. Inviter les élèves à préparer un mot de bienvenue et resituer la démarche entamée avec Dream peut également être positif.

Vous pouvez demander au «témoin» d'apporter quelques brochures ou autres objets afin de rendre plus visible et concret son métier ou activité.



VOTRE RÔLE LORS DE LA VISITE-RENCONTRE

Par rapport au témoin

Pensez au fait que, pour la plupart des témoins, partager les réalités de leur métier avec des étudiants est un événement inédit. Veillez dès lors à le mettre à l'aise lors de la rencontre.

Le témoin n'est pas forcément pédagogue ; il est important de pouvoir décoder ou simplifier certains de ses messages.

Par rapport à vos élèves

Incitez vos élèves au dialogue, à la curiosité. La réussite de la rencontre dépend de l'échange entre élèves et témoin.

Si le message transmis par le témoin n'est pas clair ou le vocabulaire trop technique, reformulez ou demandez des précisions.

Votre Dream day dans la presse

Inviter la presse à assister au Dream day peut être une expérience enthousiasmante à la fois pour l'école, les professeurs, les élèves et les témoins. En classe, les élèves peuvent rédiger un communiqué de presse ou prendre contact par téléphone avec les différents média locaux pour mobiliser des journalistes autour de leur rencontre.

En cas de succès, ils pourront témoigner de leur rencontre. Un moment fort en perspective !
Dream met à votre disposition toute la documentation nécessaire (visitez notre site et n'hésitez pas à nous contacter).

Ces informations sont également envoyées par nos soins à la presse. Il s'agit là d'une idée à valider avec le témoin et la direction de l'école.



LE DÉBRIEFING EN CLASSE

Objectif

- Inviter le jeune à **faire le point** sur ce qu'il a vécu pendant la visite et à le **partager** avec les autres lors d'une mise en commun en classe.
- Permettre au professeur de **recadrer les messages du témoin**, de les réexpliquer, de les mettre en perspective, de les relativiser en fonction de ses élèves.
- Permettre à l'élève de **se réapproprier l'expérience de la visite-rencontre** (Ai-je envie de travailler dans ce secteur ? Comment vais-je construire mon parcours ? Concrètement, comment et quand m'y mettre ?).
- Inviter le jeune à **redémarrer** et à **aller de l'avant**.

Pistes d'utilisation

1. Proposer aux élèves de **répondre au questionnaire « Fais le bilan de ton Dream day » et « Et maintenant, imagine la suite » dans la fiche « Prépare ton Dream day »** soit en classe, soit par groupe, soit de manière individuelle et ensuite mettre en commun les réponses.
2. Faire **rédigier un article** (à publier dans le journal d'école par exemple) reprenant les messages forts du témoin et ce que les élèves retiennent de la visite-rencontre.
3. Donner des **pistes concrètes** pour que le jeune puisse aller plus loin dans la construction de son projet professionnel.



L' Auto-évaluation des compétences entrepreneuriales avec la partie « Évalue tes compétences entrepreneuriales » dans la fiche « Prépare ton Dream day »

Propose à vos élèves de se positionner sur une grille reprenant les 6 compétences entrepreneuriales identifiées : la créativité, l'esprit d'équipe, l'esprit d'initiative, la persévérance, la confiance en soi et le sens des responsabilités.

Etre conscient des compétences dans lesquelles on se sent à l'aise, qui sont des forces et des atouts à apporter à un groupe, être conscient aussi des compétences qui sont plus difficiles à mettre en œuvre, pour soi, est une démarche fondamentale pour permettre au jeune de mieux cerner son fonctionnement. Cela lui sera utile tout au long de sa vie...



Elèves, enseignants, parents, entreprises, société... tout le monde gagne à voir les jeunes arriver avec enthousiasme dans la vie active.

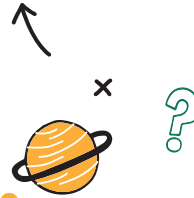
Cette motivation, les témoins la transmettent en leur parlant avec passion de leur parcours et de leur métier.



Le site Dream (www.step2you.be) contient des informations sur le projet Dream destinées aux professeurs, aux élèves et aux témoins.

Dream vous remercie de participer à ce projet qui implique annuellement des enseignants, des jeunes et des témoins..





RESSOURCES POUR LES ENSEIGNANTS QUI VEULENT ALLER PLUS LOIN...

Cycle de formation à la Pédagogie Entrepreneuriale, chez Step2you

Vous avez envie de vous former à des thèmes passionnants comme la Connaissance de Soi, la Co-création, la Coopération en classe, la Posture de bienveillance ?

Vous avez envie de rencontrer et d'échanger avec d'autres enseignants curieux, participatifs, dans une ambiance décontractée ?

Alors, le Cycle de Pédagogie Entrepreneuriale est pour vous (et entièrement gratuit !)

La Pédagogie Entrepreneuriale est la capacité à concevoir et mettre en œuvre des dispositifs d'apprentissages qui permettent :

- la **prise de responsabilités** en favorisant la prise en charge par l'apprenant de sa propre démarche d'apprentissage et en proposant un apprentissage participatif (mettre chaque jeune au cœur de l'acte d'apprendre) ;
- l'**expérience**, en permettant à l'élève de construire son apprentissage sur sa propre expérience plutôt que sur celle des autres ;
- la **découverte et la valorisation des talents** de chaque apprenant (éducation inclusive) ;



- la **coopération** en favorisant le travail de groupe dans une optique où les différents membres contribuent au processus d'apprentissage des autres ;
- la **connaissance de soi et des autres**, afin de cerner ses motivations intrinsèques, comprendre celles des autres et envisager la complémentarité et l'intelligence collective ;
- la **réflexion**, en donnant à l'apprenant l'occasion de faire le bilan et la synthèse de ce qu'il a appris.



6 modules, en 10 séances, étalés sur l'année scolaire, le mercredi après-midi avec le lunch offert. . . La première édition du livre de Pédagogie Entrepreneuriale : « Entreprendre, ça s'apprend », bourré de ressources pratiques et d'informations vous sera offert pour chaque inscription.

SI VOUS ÊTES
INTÉRESSÉ-E, MERCI DE
CONTACTER CHRISTINE :

christine.evrard@ichec.be

Catalogue des formations Step2you

Step2you anime divers ateliers pour les jeunes et les adultes sur les thématiques suivantes : « Quel projet de vie pour moi, en accord avec qui je suis ? » ; « Découvrir mes facteurs de motivation intrinsèque » ; « Créativité et co-création au service d'un projet commun » ; « Découvrir les intelligences multiples de Gardner » ; « Rendre ses cours participatifs avec les jeux-cadres de Thiagi »



SI L'UN DE CES MODULES VOUS INTÉRESSE,
PRENEZ CONTACT AVEC STEP2YOU.

Un projet inspirant, inspiré de Cap'ten : des Racines pour Grandir

Depuis quelques années, Vinciane Van Vyve, géniale enseignante, et toute son équipe d'animatrices proposent l'animation du projet « Des Racines pour Grandir » dans les écoles de la Fédération Wallonie Bruxelles.

« Familles recomposées, enfants issus de l'immigration, manque de dialogue entre les générations... A travers tout cela, qui suis-je ? Voici des questions universelles, qui, si elles ne sont pas abordées, peuvent être sources de blocages pour les apprentissages, pour se construire un projet de vie, pour se sentir respecté et reconnu, pour s'investir dans le monde de demain, chacun à sa façon.

Le projet «Des Racines pour Grandir» propose aux jeunes de 5ème / 6ème primaire, 1ère et 2e secondaire et à leurs enseignants d'aller à la rencontre des générations précédentes, de découvrir les origines géographiques de leur famille au fil des années et des générations, de retracer leur propre histoire et de devenir des passeurs de l'Histoire, de découvrir que si nos arbres fleurissent sous le soleil de Belgique, nos racines plongent sous tous les continents.

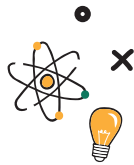
Cette démarche permet aux enfants d'apprendre à connaître leur histoire, leur héritage identitaire. Apprendre ses racines dans le temps et l'espace permet de se construire en tant qu'individu reconnaissant son passé et son héritage familial qui s'ancre souvent sur plusieurs continents. Faire des liens avec les générations précédentes et comprendre la vie de ses parents, grands-parents et arrière-grands-parents amènent les jeunes à prendre du recul par rapport à des situations familiales parfois douloureuses. Ils ne sont pas responsables des raisons qui ont amené leurs familles à vivre ces situations, cependant, ils en vivent toujours les conséquences ! L'exil, la migration, la séparation sont autant d'expériences qui, mises au jour et décryptées dans un espace bienveillant et constructif, permettent à l'enfant de s'exprimer et de découvrir qui il est. Le concept de reconnaissance prend toute sa consistance car il permet de combattre le mépris et la honte.

Ce projet permet à chaque enfant de se construire en tant que citoyen, solide dans ses racines d'origine et ouvert sur le monde. »



INTÉRESSÉ-E ? MERCI DE CONTACTER VINCIANE
ET SON ÉQUIPE VIA LE SITE : www.desracinespourgrandir.com

PARTENARIATS STRATÉGIQUES



Génération Entrepreneuriale en Région wallonne :

« Génération entrepreneuriale » est un programme d'action, en Wallonie, qui s'articule autour de 4 piliers :

- **L'école entrepreneuriale** : soutenir le développement des écoles entrepreneuriales pour faire éclore des vocations
- **La formation continue et l'accompagnement des enseignants** : soutenir les enseignants dans l'adaptation de leur pédagogie afin de rendre celle-ci plus entrepreneuriale et plus créative
- **Le parcours entrepreneurial des étudiants** : permettre la participation de chaque étudiant, avant la fin de son parcours éducatif, à un nombre minimal d'activités développant ses attitudes entrepreneuriales

- **Le dispositif « étudiants-entrepreneurs »** : encourager les étudiants à développer leur projet, les accompagner et faciliter le passage à l'acte entrepreneurial dans le cadre de leur parcours académique

Cette stratégie s'inscrit dans la continuité du travail de sensibilisation à l'esprit d'entreprendre et de formation à l'entrepreneuriat réalisé depuis 2007.

Young Entrepreneurs of Tomorrow en Région de Bruxelles Capitale :

Issu de la stratégie bruxelloise pour travailler avec les jeunes et leurs enseignants autour de l'entrepreneuriat au sens large, YET est une mine d'or d'actions, d'outils et de projets pour les enseignants qui veulent bouger et proposer à leurs élèves, du primaire au supérieur, des tas d'activités inspirantes, engageantes, passionnantes...



PLUS D'INFORMATIONS : <https://yet.brussels/fr>



DES IDÉES...
DES RESSOURCES...

International Polar Foundation

« Educapoles est l'un des 4 sites Internet de la Fondation Polaire Internationale. Il vise à sensibiliser le jeune public et les professeurs à l'importance et à la fragilité des milieux polaires et à leur permettre d'aborder par ce biais le phénomène des changements climatiques.

Pour réaliser ces objectifs, Educapoles met à la disposition du monde éducatif de nombreux outils (dossiers pédagogiques, animations multimédia, bande dessinée, contes ...) et initie des projets pédagogiques internationaux en collaboration avec des instituts, universités et ONGs (Antarctica2003, ClimaTIC, Soleil Noir sur Continent Blanc, ...).

Le site Educapoles propose un accès direct aux informations clés pour les professeurs et pour les élèves. On y trouve également les dernières informations concernant les projets en cours ou à venir ainsi qu'un espace réservé aux nouvelles et événements du monde pédagogique liés à l'environnement polaire et aux changements climatiques. »



www.educapoles.org

www.polarfoundation.org

La Leçon verte :

La Leçon Verte, vous connaissez ?

C'est une Asbl spécialisée dans la pédagogie à l'environnement. Elle a pour objectif de sensibiliser les enfants et les adultes aux richesses de la nature et aux thématiques environnementales actuelles afin de favoriser le respect et la protection de notre environnement. Dans ce but, sa petite équipe dynamique développe des outils didactiques, ludiques et interactifs s'adressant aux différents publics par des approches variées.

La Leçon Verte propose aux enseignants une variété de thèmes en lien avec la nature et l'environnement tels que : - de la fleur au fruit - les abeilles et leurs constructions - arbre mon ami - microcosmos : le monde des insectes - l'équilibre de la nature - le climat change, et nous ?

La Leçon Verte peut apporter son aide à vous et/ou à vos élèves sur les thèmes suivants :

1. Les forêts à travers le monde.
2. Les habitants de la forêt.
3. La vie de l'arbre.
4. Les usages du bois.
5. La déforestation.
6. Les rôles de la forêt.
7. La confection d'un herbier de 10 feuilles d'arbres indigènes.



Bruxelles Environnement :

Créé en 1989, Bruxelles Environnement est l'administration de l'environnement et de l'énergie en Région de Bruxelles-Capitale. Ses domaines d'activités recouvrent l'environnement au sens large, entre autres : la qualité de l'air, l'énergie, les sols, les nuisances sonores, les ondes électromagnétiques, la planification de la gestion des déchets, la production, la construction et la consommation durable, la nature et la biodiversité, le bien-être animal, la gestion de la Forêt de Soignes, des espaces verts et zones naturelles, la gestion des cours d'eau non navigables, la lutte contre le changement climatique.

Pour aider les écoles à agir en faveur de l'environnement, Bruxelles Environnement propose d'accompagner la mise en place de projets visant à sensibiliser les élèves, professeurs et autres acteurs de la communauté scolaire (parents, éducateurs, personnels techniques...) à une thématique ET à passer à l'action en adoptant de nouvelles pratiques environnementales au sein de l'école.

Sur son site, Bruxelles Environnement propose un centre d'information pour poser toutes vos questions, des outils pédagogiques, des formations, le réseau Bubble (le réseau des écoles bruxelloises en action pour l'environnement) et le label « Eco-Schools. C'est une mine d'or !

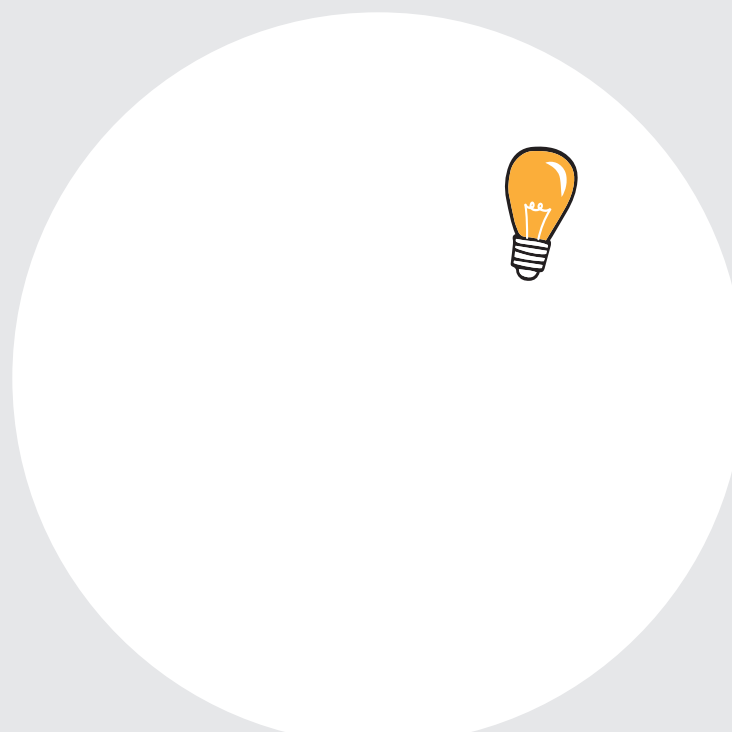


www.environnement.brussels

QUELQUES LECTURES POUR ALLER PLUS LOIN...

- **La pédagogie des octofun** : www.octofun.org : une pédagogie pour que chacun puisse stimuler son potentiel en alliant sens, plaisir et engagement
- “ **La psychologie positive à travers les intelligences multiples** ”, de Sophie Hannick et Françoise Roemers-Poumay, chez Editions Erasme (2017)
- “ **Développer l’être, pour une pédagogie du bien être à l’école** ” (2019) et “ **Sophropote t’accompagne** ” de Gaëtane Harduin, Sophropédaogogue - Contact : www.sophrogaet.be - +32472581831 - sophrogaet@gmail.com
- “ **La grande fabrique à idées** ”, le livre-jeu pour devenir supercréatif, de Philippe Brasseur et Thomas Baas, chez Casterman (2019)
- “ **Modèles de jeux de formation** ” les jeux-cadres de Thiagi, de Bruno Hourst et Sivasailam Thiagarajan chez Eyrolles (2018)
- Le jeu “ **Fort Intérieur** ” sur les Intelligences multiples, Saïda Ben Kaddour
- “ **Les Alliés** ” et “ **Les Petits Amis** ”, concept et jeux développé par Viavectis. www.lespetitsamis.be
- Le site de Renaud Keymeulen : www.ludopédagogie.be







CONTACTEZ-NOUS...

Pour toute question, remarque ou suggestion, contactez-nous...

Christine Evrard

Tél.: 02 /739 38 70

e-mail : christine.evrard@ichec.be



hellodesign.be

Nos actions sont gratuites pour les écoles grâce au soutien de nos partenaires :

SOWALFIN
CRÉATION


FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES


RÉGION DE
BRUXELLES-
CAPITALE

 **hub.brussels** 
yet
young entrepreneurs of tomorrow