



Sensibilisation à l'entrepreneuriat

Descriptif

4 animations différentes :

J'entreprends : pour éveiller les jeunes à l'esprit d'entreprendre : 8 sessions d'une demi-journée pour familiariser les élèves à la pédagogie de conduite de projet et stimuler les attitudes entrepreneuriales (esprit d'équipe, créativité, persévérance, confiance en soi, etc.). En équipe, les élèves sont accompagnés à définir un projet de création, à travailler chaque étape et à formaliser le projet avant de le présenter devant un jury.

Je gère : pour découvrir le rôle et les missions d'un dirigeant d'entreprise : une journée à l'aide d'un jeu de plateau pour initier les élèves à la gestion comptable et financière d'une entreprise. En se mettant en position de chef d'entreprise, les élèves découvrent les rouages du fonctionnement d'une entreprise en situation concurrentielle et les différentes fonctions du dirigeant.

Je vends : pour comprendre la démarche commerciale : 1 journée à l'aide d'un jeu de plateau pour faire comprendre l'importance de la démarche marketing, ainsi que la nécessité de réaliser une étude de marché avant de lancer un produit/service sur le marché.

Interventions personnalisées : à la demande des équipes pédagogiques, elles permettent de créer des contenus personnalisés afin de s'adapter aux besoins des élèves en fonction de leur cursus.



Appui aux entrepreneurs

Lieu où se déroule l'action :

Dans les établissements des départements
75 / 77 / 91 / 92 / 93 / 95

Objectifs :

- Sensibiliser les élèves à la prise d'initiative et à l'esprit d'entreprendre
- Familiariser les élèves à la conduite de projet
- Faire vivre à des groupes de jeunes le parcours d'un entrepreneur, avec la définition et la formalisation d'un projet
- Initier les élèves à la gestion d'entreprise en milieu concurrentiel
- Sensibiliser à la démarche commerciale

Public cible

A destination des élèves et adultes des lycées franciliens. Priorité donnée aux décrocheurs (classes Remob), cursus professionnels et technologiques..