



DURÉE
De 15h à 35h selon les âges



NOMBRE DE PARTICIPANTS
6 à 30

PARCOURS



mini
Entreprises

mⁱ

La Mini-Entreprise M[®] réunit des jeunes de 9 à 25 ans. Elle leur permet d'observer leur environnement et d'imaginer collectivement des solutions pour l'améliorer, de transformer une idée en projet, et de découvrir l'entreprise.

Pendant le parcours, les jeunes participent à des phases de créativité, sont confrontés à des prises de décision collectives, révèlent leurs talents et aspirations, prennent la parole en public. Ils sont accompagnés par leur encadrant, ainsi qu'un mentor issu du monde professionnel et l'équipe d'Entreprendre pour Apprendre.

Selon la maturité des participants, ils peuvent également

CONSTRUIRE UN PROTOTYPE RÉDIGER UN CAHIER DES CHARGES FORMALISER UN PLAN D'AFFAIRE

LE DÉROULÉ DE LA MINI M :

POUR LES 9 À 12 ANS



POUR LES 13 À 25 ANS

UNE DÉCOUVERTE DU TERRITOIRE ET DE LA CITOYENNETÉ

En une vingtaine d'heures réparties en plusieurs séances, les participants découvrent leur environnement et les acteurs économiques impliqués dans leur territoire. **Ils répondent à une problématique posée par un partenaire, et vont proposer un produit, bien ou service.**



Un kit pédagogique facilitera l'apprentissage de ces jeunes et l'accompagnement des adultes.

UNE PREMIÈRE EXPÉRIENCE D'ENTREPRENEURIAT

En plusieurs séances (de 24h à 35h discontinues) **les participants répondent à la problématique proposée par un partenaire.** Ils développent un concept d'entreprise et imaginent un produit, bien ou service, pour y répondre. Apprentissage du travail collectif, impacts économiques des choix réalisés, expérience humaine : ce parcours influencera positivement l'avenir professionnel des participants.



L'entreprise ou l'organisation partenaire tient un rôle clé tout au long du parcours.



Une plate-forme digitale met à disposition de tous, jeunes et accompagnants, des outils pédagogiques adaptés.



EN SAVOIR PLUS SUR LA MINI-ENTREPRISE® ET SES 3 PARCOURS

Des ressources pédagogiques adaptées à chaque âge viennent enrichir chaque parcours.



LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

DÉCOUVRIR LE MONDE ÉCONOMIQUE

À travers la rencontre avec ses acteurs (entreprise, collectivité, association), la découverte des parties-prenantes d'un projet économique (partenaires, clients, financeurs, etc.). Ce parcours permet de distinguer secteur public, privé marchand ou non marchand.

DÉCOUVRIR ET DÉVELOPPER SES COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

En identifiant son rôle dans un groupe de travail, et en traduisant cette expérience en compétences.

DÉVELOPPER SON ESPRIT CITOYEN

En se questionnant sur l'éthique de son projet : enjeux sociaux, économiques, ou liés au développement durable. En développant son esprit critique et en dépassant les stéréotypes.

TRAVAILLER EN ÉQUIPE

À travers le partage des tâches, le respect d'une organisation de travail collectif, la prise de responsabilités et d'initiatives.

ANALYSER SON ENVIRONNEMENT POUR BÂTIR UN PROJET

En invitant à observer le contexte et la situation liés à la problématique donnée (les besoins d'un territoire, les acteurs, etc.). Prendre du recul collectivement, rechercher des informations, confronter les points de vues, argumenter, s'inscrire dans une démarche d'intelligence collective.

PASSER D'UNE IDÉE À UN PRODUIT

En inventant un concept de bien ou de service répondant à un besoin exprimé, et en élaborant son prototype.

DÉCOUVRIR DES FAMILLES DE MÉTIERS

En proposant la stratégie de communication, commerciale, marketing et financière de son projet (création d'une identité visuelle, définition des canaux de communication, élaboration d'un budget, rédaction d'un argumentaire de vente, etc.).

PRENDRE LA PAROLE EN PUBLIC

En présentant son projet à l'oral devant des professionnels.