

Le projet Boost Your Talent



Qu'est-ce c'est ?

Le projet « Boost Your Talent » est soutenue par la région Bruxelles Capitale, L'objectif est d'aider les jeunes scolarisés dans les filières techniques et professionnelles, à mieux se connaître et à développer des compétences entrepreneuriales. Ce programme porté par six associations, offre aux écoles différents ateliers de différents formats destinés à renforcer la confiance en soi des jeunes, leur sens des responsabilités, leur créativité, ... mais également les sensibiliser au développement durable et plus largement à l'entrepreneuriat.

Ce programme s'articule en deux années :

Année 1 : préparation à l'entrepreneuriat

Année 2 : mise en application d'un projet entrepreneurial en équipe



Les avantages de l'élève ?

- ✓ Il apprendra à mieux se connaître.
- ✓ Il prendra des responsabilités.
- ✓ Il aura plus de chance d'entreprendre, mais surtout de réussir ses examens (voir étude Européenne).
- ✓ Cela l'aide à travailler en équipe.
- ✓ Il obtiendra un certificat d'entrepreneur reconnu par le monde professionnel.



Les avantages de l'école ?

- ✓ Les modules sont choisis par le corps enseignant
- ✓ Tout est fourni clef en main
- ✓ Vous avez un coordinateur qui s'occupe de tout organiser pour vous
- ✓ Ce programme permet de mieux connaître l'élève, de le responsabiliser et de soutenir sa participation active
- ✓ Les différents modules sont complémentaires aux cours, ou peuvent s'intégrer dedans.

Nous contacter pour obtenir plus d'information : Claire Liebmann, clb@lje.be, 0476/66 20 51

Présentation des modules

Tous les modules « Boost Your Talent » sont disponibles à votre convenance, tout le programme n'est pas obligé d'être appliqué,

Première année (4^{ème} – 5^{ème})

Formation des animateurs (10-25 participants)

Durée : 1 journée, 2 demi journées
Type : Formation des enseignants

Augmenter le nombre d'ateliers à proposer aux élèves, mais également de rendre les enseignants plus autonomes sur ces pratiques, transmettre les techniques et les déroulés d'animations proposées par Step2you ainsi que les outils qui les accompagnent.

Cap'ado et Dream



Atelier : Connaissance de soi, moteurs de motivation, confiance en soi (25 jeunes maximum)

Durée : 2 x 50 minutes
Type : Ateliers participatif

Aider les adolescents à prendre conscience de leur source de motivation intrinsèque. C'est notamment en questionnant ses propres valeurs que l'adolescent va découvrir une source inépuisable d'énergie et de motivation. Cette prise de conscience va renforcer la confiance en soi et dans la vie et ainsi lui permettre de se projeter positivement dans l'avenir.



Témoignage d'entrepreneurs (15 à 80 participants)

Durée : 2 heures
Type : Rencontre

- Favoriser la diffusion de l'esprit d'initiative auprès des jeunes générations, leur donner envie de prendre leur avenir en main, leur redonner une perspective professionnelle,
- Donner à tous les élèves la possibilité de rencontrer au moins un entrepreneur pendant leur parcours scolaire
- Réhabiliter l'entreprise par la voix des entrepreneurs



Homoresponsabilis (6 à 21 participants)

Durée : 4 heures
Type : Jeu

Jeu de simulation d'entreprise visant : Découvrir l'entrepreneuriat et ses multiples compétences de façon concrète, réaliste et ludique. Sensibiliser aux enjeux de la globalisation et de développement économique durable.



Lever les freins à la créativité (50 participants maximum)

Durée : 2 heures
Type : Ateliers participatifs

Comprendre ce qu'est la créativité et son utilité quotidienne, dans tous les domaines,

- Où se cache-t-elle dans nos territoires cérébraux ?
- Et moi, comment puis-je faire pour être plus créatif-ve ?
- Quels sont les freins à la créativité ?
- Peur de « se planter » (erreur, échec)
- Peur d'avoir l'air ridicule, idiot, bête... (image sociale)
- Peur de dire « des bêtises » (jugement)
- Manque de temps, d'argent (contraintes)
- ...



Brainstorming Produit/service (25 participants maximum)

Durée : 2 à 3 heures
Type : Atelier

- Identifier les enjeux de développement durable concernant les jeunes
- Découvrir quelques exemples inspirants de mini-entreprise déjà éco-labellisées
- Brainstormer pour donner un maximum d'idées de solutions à ces enjeux
- Sélectionner 3 à 5 idées, celles qui ont le plus de succès
- Se répartir en groupes autour des différentes idées retenues et les développer



Deuxième année (5^{ème} ou 6^{ème})

Mini-entreprise

(5 à 15 jeunes par équipe)

Durée : Environ 100H
Type : Jeu de rôle

- Se tester sans risques à la création et à la gestion d'une entreprise en format miniature afin de développer le potentiel entrepreneurial des jeunes
- Gérer le projet en équipe (entre 8 et 12 jeunes) durant une année scolaire
- Imaginer et créer un produit ou un service à commercialiser
- Développer des stratégies commerciales, marketing et financières
- Des outils à disposition (plans, guide, plateforme, site internet, réseaux sociaux et séminaires de formation, des rencontres avec des gens du terrain)
- Un encadrement humain et professionnel (une équipe de coordination et des coaches bénévoles au service de l'équipe)



Atelier Business model innovant

(6 à 20 participants)

Durée : 3 à 4 heures
Type : Atelier pratique

Découvrir comment le concept d'économie circulaire peut permettre d'innover au cœur d'un modèle d'entreprise et être inspirés par ce que des jeunes ont déjà développé comme entreprise innovant.



Futur Farm Experience

(6 à 32 participants)

Durée : 1, 2 ou 3 heures
Type : Visite et rencontre

L'objectif est de sensibiliser les jeunes:

- Aux enjeux de l'alimentation.
- A l'élevage de grillons.
- A l'entrepreneuriat systémique et innovant



Ecolabel

(par mini-entreprise)

Intégré dans la mini-entreprise
Type : Formation /accompagnement

L'objectif est d'intégrer les critères durables de l'Ecolabel mini (environnement mais aussi social et économique) dans leurs projets de mini-entreprise



Speed meetings

(40 à 150 participants)

Durée : 2H à 3H30
Type : Rencontre

Dans le cadre des « forums d'entrepreneurs », plusieurs entrepreneurs rencontrent un groupe de jeunes à la manière d'un speed-meeting, et les jeunes développent confiance et audace.



Bilan entrepreneurial Speed meetings

(25 participants maximum)

Durée : 2Hx 50 minutes
Type : Atelier participatif

Amener l'adolescent à questionner l'entrepreneur comme acteur de changement de la société. S'interroger sur l'impact réel de l'entrepreneuriat sur le monde de demain. Objectiver l'expérience entrepreneuriale mais également la mettre en perspective et en corrélation avec les objectifs professionnels de chaque jeune.

