

Step²
you



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

20
25

TABLE DES MATIÈRES



Qui sommes-nous ?	→	page 05
Entreprendre, esprit d'entreprendre...	→	page 09
Entrecomp	→	page 10
Les 17 ODD de l'ONU	→	page 13
Les Fake news	→	page 15
L'IA	→	page 18
Nos outils	→	page 21
Cap'ten	→	page 24
Cap'ado	→	page 42



« 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, leurs enseignantes et leurs enseignants.

La mission de Step2you est d'« Augmenter l'implication des jeunes dans leurs apprentissages en faisant évoluer la posture et les pratiques pédagogiques des enseignantes et des enseignants, par la formation et la mise à disposition d'outils innovants ». 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 et à nos jeunes les outils et les attitudes qui leur permettront de trouver du sens dans leurs apprentissages et l'audace d'entreprendre leur vie, au plus près de qui ils sont ; former, outiller et accompagner les membres de la communauté scolaire, voilà la mission de Step2you que toute l'équipe porte avec enthousiasme.

NOS CONVICTIONS...



Entreprendre, c'est la capacité de passer d'une idée à une réalisation concrète. Entreprendre, c'est se lancer, c'est oser, c'est essayer, c'est tenter des expériences ! Pour entreprendre sa vie, une personne se met en chemin, avec ses ressources propres, ses objectifs, ses intuitions, ses qualités, ses limites, ses motivations, ses formes d'intelligence... C'est une démarche dynamique, faite d'essais, d'erreurs,

d'apprentissages, de déceptions, de satisfactions, de réajustements, d'adaptations...

Si entreprendre, c'est se mettre en mouvement, il convient, bien entendu, que la personne qui entreprend un projet quel qu'il soit réunisse un certain nombre de compétences dites "transversales" pour y arriver et même imaginer que c'est possible !

Ces compétences transversales identifiées sont la confiance en soi, la créativité, la curiosité, la prise d'initiative, la responsabilité, l'esprit d'équipe, la communication, l'empathie, la connaissance de soi et la conscience du monde (citoyenneté et développement durable). Et ce sont des compétences utiles pour toute la vie et dans tous les domaines de la vie !

L'ensemble des programmes de Step2you, répondent à ces convictions.

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 personnalité, ses valeurs créant ainsi de la valeur sous toutes ses formes : économique, sociale, environnementale, humaine...

C'est pourquoi,

dans tous les programmes de Step2you et dans toutes ses 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 compétences transposables et des connaissances spécifiques (Quoi et Comment).

Travailler à partir de chacun et de chacune n'empêche absolument pas de travailler aussi la coopération entre élèves et avec les enseignant.es. Dans l'ensemble des démarches et des outils proposés par Step2you, le travail du collectif est largement encouragé. Parce que si tout seul, on va plus vite, ensemble on va plus loin et cela s'apprend.



Tous les dispositifs pédagogiques de STEP2YOU s'appuient sur :

- L'attention, le travail et la mise en lumière des compétences transversales (G.P.Bunk).

Ces compétences sont de 3 ordres :

- « Savoir agir » : autonomie, travail de précision, gestion de l'information, développement d'une éthique...
- « Savoir-être » : capacité de coopérer, aisance relationnelle, capacité à s'adapter, communiquer, faire preuve d'empathie, savoir écouter, apprendre à apprendre...
- « 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 Cercle de Vie dans Dream+, afin de construire un parcours personnel, en phase avec la personnalité de chacun.e.

« 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 chaque personne ce qu'elle aime, ce qu'elle n'aime pas, ses freins, ses zones de confort, le plaisir de l'action... C'est en rendant les élèves actrices et acteurs (et non pas « consommatrices » 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.
- La ludo-pédagogie : les jeux à visée pédagogique permettent de susciter l'intérêt des apprenantes et des apprenants, de les impliquer dans leurs apprentissages, de considérer l'erreur comme un élé-

ment indispensable du processus, de retenir ce qui a été vécu et de créer des liens positifs entre eux. 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).

- **Le ré-enchantement du collectif** : si « tout seul on va plus vite », comme le dit l'adage « ensemble, on va plus loin ». L'intelligence collective, la coopération, constituent un des fondements de la société de demain. Travailler à la résolution de problèmes complexes n'est plus envisageable seul, tout simplement parce que ce n'est plus possible pour un seul être humain d'embrasser la complexité du monde qui l'entoure. Coopérer est riche et complexe. Fort heureusement, cela s'apprend !
- **L'attention au Vivant** sous toutes ses formes : les changements climatiques ont des répercussions sur la santé publique, la sécurité alimentaire, la sécurité de l'approvisionnement en eau, la migration, la paix et la sécurité. Dans le domaine du développement durable, toute action compte, même la plus petite, la plus modeste, la plus locale. C'est pourquoi Step2you encourage les élèves à mener des projets en lien avec les **Objectifs de Développement Durable** de l'ONU (voir page xxx pour plus de détails).



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 PACTE POUR UN ENSEIGNEMENT D'EXCELLENCE, SON TRONC COMMUN ET SES VISÉES TRANSVERSALES.

Comme vous le savez, 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. Le Pacte 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 permettra à chaque élève, quel que soit son profil, d'acquérir d'une part l'ensemble des savoirs fondamentaux de nature à l'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.

« La créativité, l'engagement et l'esprit d'entreprendre » constituent ensemble le premier des 3 domaines transversaux du tronc commun polytechnique. Il concerne l'aptitude à associer des actes aux idées, c'est-à-dire transformer des réflexions en actions et en projets effectifs. L'esprit d'entreprendre suppose de l'initiative, de la créativité, de l'innovation et de l'engagement, ainsi que la capacité de programmer et de gérer des projets en vue de la réalisation d'objectifs. Il passe également par le développement d'aptitudes telles que l'habileté à la planification, à l'organisation, à l'analyse, à la communication au travail individuel ou collaboratif et donc à la gestion de groupes.

ENTREPRENDRE ? ENTREPRENEURIAT ? ESPRIT D'ENTREPRENDRE ? ESPRIT D'ENTREPRISE ?



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 richesses 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.

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**. Être 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.

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.

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.



TOUS LES PROGRAMMES DE STEP2YOU QUI VOUS SONT PRÉSENTÉS DANS CE DOSSIER
PÉDAGOGIQUE RÉPONDENT AUX VISÉES TRANSVERSALES DU PACTE POUR UN
ENSEIGNEMENT D'EXCELLENCE.



ENTRECOMP, LE RÉFÉRENTIEL DES COMPÉTENCES ENTREPRENEURIALES...

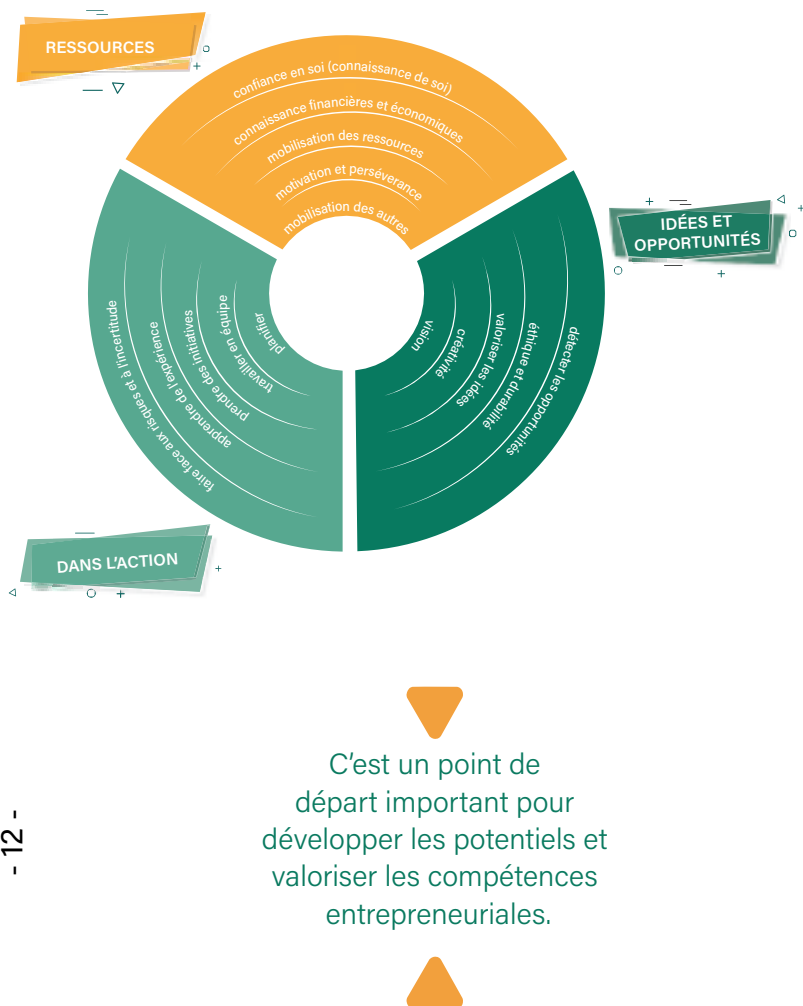
Depuis 2016, EntreComp est un référentiel européen, devenu l'outil-clé et la source d'inspiration pour aider l'Europe à devenir une société plus entrepreneuriale. EntreComp est un cadre très complet qui permet de réfléchir et d'améliorer la compréhension de ce que signifie « être entrepreneurial » dans 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.





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).

LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE DE L'ONU :

17 OBJECTIFS POUR TRANSFORMER NOTRE MONDE

Les Objectifs de Développement Durable (ODD) sont un **appel universel à l'action** pour éliminer la pauvreté, protéger la planète et améliorer le quotidien de toutes les personnes partout dans le monde, tout en leur ouvrant des perspectives. Au nombre de 17, les objectifs de développement durable ont été adoptés en 2015 par l'ensemble des États Membres de l'Organisation des Nations Unies dans le cadre du Programme de développement durable à l'horizon 2030, qui définit un plan sur 15 ans visant à réaliser ces objectifs. Les objectifs de développement durable sont le fruit d'un processus transparent et participatif, qui s'est étalé sur trois ans, et pendant lequel toutes les parties prenantes et les peuples ont pu s'exprimer. Ils représentent un accord sans précédent, entre les 193 États Membres, sur les **priorités du développement durable**.

* Pour plus de détails sur les ODD, consultez le site : <https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/>

QUELS SONT-ILS ? LES VOICI ILLUSTRÉS



LES 17 OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Les Objectifs de développement durable (ODD) ont été adoptés par l'Organisation des Nations unies.

Ils constituent l'Agenda 2030, qui associe à chaque objectif des cibles à atteindre à l'horizon 2030, en vue d'éradiquer la pauvreté, protéger la planète et garantir la prospérité pour tous ».

Voici la liste de ces dix-sept ODD.



Éradiquer la pauvreté sous toutes ses formes et partout dans le monde.

Image © Nations unies



Fin de la faim, réaliser la sécurité alimentaire, améliorer la nutrition et promouvoir une agriculture durable.



Assurer une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous à tous les âges.



Assurer une éducation de qualité inclusive et équitable et promouvoir des opportunités d'apprentissage pour tous tout au long de la vie.



Réaliser l'égalité du genre et l'autonomisation des femmes et des filles.



Garantir l'accès de tous à l'eau et à l'assainissement et assurer une gestion durable des ressources en eau.



Accélérer l'accès à une énergie abordable, fiable, durable et moderne pour tous.



Promouvoir une croissance économique soutenue, inclusive et durable, le plein emploi productif et un travail décent pour tous.



Construire une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation inclusive et durable et favoriser l'innovation.



Réduire les inégalités dans et entre les pays.



Rendre les villes et les établissements humains inclusifs, sûrs, résilients et durables.



Assurer des modes de consommation et de production durables.



Prendre des mesures urgentes pour lutter contre le changement climatique et ses impacts.



Conserver et utiliser durablement les océans, les mers et les ressources marines pour le développement durable.



Protéger, restaurer et promouvoir l'utilisation durable des écosystèmes terrestres, la gestion durable des forêts, lutte contre la désertification et stopper et inverser la dégradation des terres et la perte de la biodiversité.



Promouvoir des sociétés pacifiques et inclusives pour le développement durable, permettre un accès à la justice pour tous et bâtir des institutions efficaces, redevables et inclusives à tous les niveaux.



Renforcer les moyens de mise en œuvre et revitaliser le partenariat mondial pour le développement durable.

Pour plus de détails sur les ODD, consultez le site : <https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/>



NOUVEAUTÉS !

En phase avec l'époque que nous vivons, nos outils pédagogiques évoquent les fake news (infox) et l'utilisation de l'IA dans les carnets des jeunes.

Voici quelques pistes à votre attention.

FAKE NEWS OU INFOX

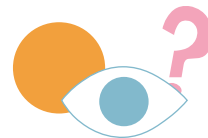
source : www.e-enfance.org

Une « fausse nouvelle lancée en connaissance de cause dans le champ médiatique ». Telle est la définition que nous donne Pascal Froissart, enseignant-chercheur en Communication, spécialiste de la question.

Les fake news peuvent être réalisées pour des raisons idéologiques (campagne de désinformation), politiques (déstabiliser un adversaire lors d'une élection) ou encore financières (arnaques sur internet pour voler des données personnelles par exemple).

L'éducation aux médias et au sens critique est essentielle pour lutter contre les fakes news et ses conséquences : risque d'enrôlement, manipulation et théorie du complot, radicalisation... Le numérique n'est pas à l'origine des fake news, mais la viralité des réseaux sociaux contribue fortement à en élargir sa diffusion.

Les fake news ont la fâcheuse tendance de ressembler trait pour trait à une information authentique. Certains indices permettent cependant de les identifier.



VOICI QUELQUES QUESTIONS À SE POSER POUR ÉVALUER LA QUALITÉ ET LA PERTINENCE D'UNE INFORMATION :

- Qui est l'auteur ? L'article est-il signé ? Vérifier l'existence réelle de l'auteur, sa légitimité, ses autres écrits.
- Quel est l'objectif de l'auteur ? Relate-t-il des faits ou exprime-t-il une opinion ?
- Quelle est la nature du site ? Site d'information, site de divertissement, site parodique... Si cette information se trouve sur un site qui a pour objet de créer des canulars (comme le Gorafi), l'information sera fausse. L'url peut aussi être un indicateur : un .fgov.be permet d'identifier un site officiel (attention cependant aux « faux amis », une lettre inversée dans l'url peut révéler un fake).
- A quoi ressemble le site ? Le look, la langue, le type de publicités... La présentation d'un site est parfois révélatrice de la crédibilité des informations qu'on y trouve.
- D'où vient l'information ? Les sources d'une information permettent de déterminer sa véracité. Il est essentiel de les croiser.
- Quelle est la date de la publication ? Il est important de savoir à quel moment les faits relatés se sont produits. Une information sortie de son contexte peut tromper le lecteur.
- L'information présente-t-elle des incohérences ? Des détails qui ne concordent pas, une image qui ne correspond pas à la légende ou des commentaires non pertinents peuvent éveiller les soupçons.
- Pour finir, vous pouvez croiser les sources et vérifier si l'information en question est reprise dans des journaux ou des sites faisant figure d'autorité, par exemple.

Comment agir si votre enfant/votre élève vous parle de Fake News ?

Votre enfant, votre élève pourrait être amené à évoquer spontanément le sujet des fake news, ou à vous présenter une information qu'il juge crédible alors qu'il s'agit d'une fake news.

Voici quelques solutions pour l'accompagner :

- Expliquez-lui le phénomène afin d'éveiller sa vigilance. Internet est une formidable source d'information... mais tout n'est pas vrai !
- Analysez ensemble une fake news afin qu'il en décrypte les rouages.
- Guidez-le vers des sites sécurisés et fiables.
- Encouragez-le à prendre du recul et à développer son sens critique.
- Dialoguez, communiquez ! Confronter les idées et échanger sur l'actualité est le meilleur moyen de déjouer les fake news en famille et en classe !

Vous pouvez également faire appel à Action médias jeunes :

Des ateliers et des formations sur mesure pour décrypter les médias "web, réseaux sociaux, jeux vidéo, cinéma, publicité, presse/info, photo, etc." ou comment développer son esprit critique et sa curiosité en toute créativité! Faites un tour sur leur site, rempli de ressources précieuses !

WWW.ACTIONMEDIASJEUNES.BE

L'IA, L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

source : www.autoriteprotectiondonnees.be

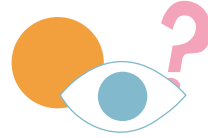
L'IA est « un système automatisé conçu pour fonctionner à différents niveaux d'autonomie, qui peut faire preuve d'une capacité d'adaptation après son déploiement et qui, pour des objectifs explicites ou implicites, déduit, à partir des données d'entrée qu'il reçoit, la manière de générer des résultats tels que des prédictions, du contenu, des recommandations ou des décisions qui peuvent influencer les environnements physiques ou virtuels ».

Autrement dit : un système d'IA est un système informatique spécifiquement conçu pour analyser des données, identifier des modèles et utiliser cette connaissance pour générer des décisions ou des prédictions informées.

Dans certains cas, les systèmes d'IA peuvent apprendre à partir des données et s'adapter au fil du temps. Cette capacité d'apprentissage leur permet d'améliorer leurs performances, d'identifier des modèles complexes dans différents ensembles de données et de générer des décisions plus précises ou plus nuancées.

Si l'IA est un outil qui évolue à une vitesse fulgurante, il convient d'apprendre à s'en servir, garder son esprit critique et être conscient.e de ses biais (erreurs d'interprétation).

LES PRINCIPAUX BIAIS DE L'IA, SELON CHATGPT :



► Biais de formation (training bias)

Je suis entraîné sur d'immenses quantités de textes issus d'internet, de livres, d'articles, de forums, etc. Cela signifie que :

- Je reflète parfois les opinions dominantes de ces sources, pas forcément la vérité.
- Je peux reproduire des stéréotypes ou des partis pris culturels, économiques ou politiques présents dans ces données.

► Biais de neutralité apparente

Je suis conçu pour paraître neutre, mais cette neutralité peut être trompeuse :

Quand des enjeux sont polémiques, je vais souvent chercher à équilibrer artificiellement les points de vue, même si l'un est manifestement plus fondé que l'autre (ex : climat, vaccins).

Cela peut donner l'impression que tout se vaut, ce qui n'est pas forcément juste.

► Biais de cadrage (framing bias)

Ma réponse dépend fortement de la manière dont la question est posée :

Un même sujet formulé différemment peut amener des réponses très contrastées.

Je tends à adopter le cadre logique et émotionnel de ton message, même si ce cadre est biaisé.

► Biais d'omission

Je ne peux pas toujours savoir ce qui manque dans ma réponse :

Si une information est absente ou peu présente dans mes sources d'entraînement, je peux passer à côté de points essentiels.

Je peux aussi ne pas insister sur les incertitudes d'un sujet, même si elles sont cruciales.

Biais de sécurité

Je suis programmé pour éviter les sujets violents, haineux, sensibles ou jugés à risque. Cela peut me pousser à éviter des vérités dérangeantes ou à édulcorer certains contenus.

Biais de simplification

Je vise à rendre les informations claires et digestes, ce qui m'amène à :

- Simplifier à l'extrême des sujets complexes.
- Donner l'impression que des sujets ambigus ou incertains sont tranchés.

Biais algorithmiques internes

Certains éléments sont liés à mes paramètres internes :

- Je privilégie parfois la cohérence stylistique ou narrative au détriment de la rigueur factuelle.
- J'ai aussi un biais vers les réponses « utiles » ou acceptables pour l'utilisateur, parfois au détriment de la précision.»



POUR INTRODUIRE L'IA
AUPRÈS DE VOS ÉLÈVES,
VOICI UNE VIDÉO ISSUE
DE LA CHÂÎNE ARTE
FAMILY :

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

DÈS
10 ANS

CAP'TEN, CAPITAINE DE TON PROJET
CAP'ADO, CAPABLE D'AUTRE CHOSE

DÈS
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, seuls ou en équipes. 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).

STEP2YOU

NOS
OUTILS

Dans Cap'ten, chaque élève choisit un projet ambitieux sur un sujet qui le passionne, idéalement en lien avec les Objectifs de Développement Durable, projet à réaliser avec l'aide des outils, des autres élèves et de son enseignant.e.

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

DÈS
15 ANS

DREAM+, DÉMARRE UN PROJET À TA MESURE

Grâce à la mise à disposition de tout nouveaux outils pédagogiques pour les jeunes (dès la 4ème secondaire) et les enseignant.es, participer à Dream+ permet au jeune de découvrir, de développer une meilleure compréhension de lui, des autres et de son environnement : meilleure connaissance de ses compétences entrepreneuriales(EntreComp), de ses facteurs de motivation, de ses talents, de ses valeurs... et également des questions qu'il se pose pour aborder la suite, notamment les questions d'impact sur soi, la société et le monde.

Dream+ invite chacun.e à vivre une rencontre inspirante avec un.e professionnel.le

passionné.e, à mieux comprendre le monde qui l'entoure pour faire des choix plus justes, à continuer à agir pour construire son avenir (Objectifs de Développement Durable de l'ONU) et trouver une place dans le monde, en y étant acteur ou actrice.

Dream + amène chaque jeune à utiliser son histoire, son vécu, sa personnalité, à en prendre conscience et à les valoriser, pour les mettre au profit de ses projets futurs, de façon durable.

DÈS
6 ANS

DESIGN FOR CHANGE, DONNER AUX ENFANTS LE POUVOIR D'AGIR !

Né en Inde et aujourd'hui présent dans 71 pays, le programme Design for Change a pour ambition d'être le plus grand mouvement de changement par et pour les enfants.

Sa méthodologie simple, en 4 étapes : «Feel, Imagine, Do, Share» permet de réaliser des projets de classe autour de l'un des 17 Objectifs de Développement Durable de l'ONU. Des millions d'enfants ont déjà réalisé des projets citoyens à travers le monde. Ensemble, enseignant.es et élèves, avec des outils et une démarche simple en 4 étapes, peuvent inventer des solutions aux problèmes qui les touchent, dans la classe, à l'école, dans le quartier ... dans le monde.



DANS LES PAGES QUI SUIVENT
VOUS TROUVEREZ LES
INFORMATIONS UTILES POUR MENER
LE PROJET DE VOTRE
CHOIX AVEC VOS ÉLÈVES.



EN AVANT AVEC...



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 n'est pas une élocution ou un exposé : Cap'ten est plus grand, plus complet, plus varié, plus long et plus difficile... Il s'agit d'entreprendre un ambitieux projet 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 enseignantes et des enseignants, des directions d'établissements, des inspecteurs et inspectrices, des pédagogues issus des différents réseaux de l'enseignement francophone.

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.

CONDITION 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, éventuellement, 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

Entreprendre, c'est passer à 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, de tâtonner, de recommencer, de pivoter (changer de projet).

LISTE DES OUTILS

- L'invitation
- Le jeu des compétences
- Le carnet de route (qui comprend le guide de Zurk et La piste)
- Le fourmiroir
- Les fiches «trucs et astuces».

Les moment de célébration

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

Le second dans la présentation de la réalisation au public (autres enseignants, parents, invité. es, élèves des autres classes), ce qui motive les plus jeunes à se projeter également dans un projet personnel tout en valorisant les réalisations et le chemin parcouru 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.

Le Marché aux idées

Ces moments, organisés à intervalles réguliers par le professeur, permettent 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 »..



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.. Pas facile, mais si gratifiant !

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.

Objectif

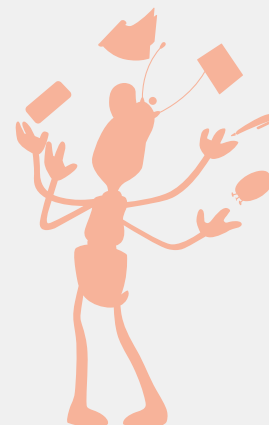
DONNER ENVIE DE RELEVER UN DÉFI

« 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.

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.



LE JEU DES COMPÉTENCE

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.

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.

Règle 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.



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, si vous le jugez nécessaire. 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 DÉBUTER

L'étape 1 – Le Choix peut poser un 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 ! L'enseignant.e peut alors orienter l'élève vers thème plus précis.

Pourquoi ne pas suggérer des thèmes scientifiques à vos élèves ? Apprendre les STEM en s'amusant... Step2you a aussi un partenariat avec le projet My Machine en Région wallonne (voir encadré p. 33).

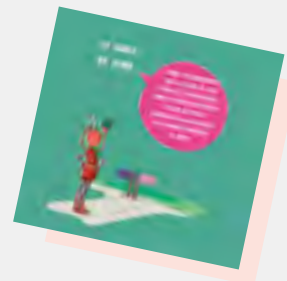
REMARQUE : BIEN TERMINER

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 finalement 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 bien avant la fin du projet. Le choix de son thème fixé, l'élève peut déjà penser à la réalisation concrète qu'il envisage... C'est même parfois la réalisation que l'élève a envie d'entreprendre qui l'amène à explorer un thème.



LE GUIDE DE ZURK

Contenu

Conseils pratiques pour réaliser tout seul une série de tâches. Lorsque qu'un cadre surmonté d'un numéro, apparaît au regard d'une sous-étape des fiches étapes (la Piste), les élèves peuvent, s'ils rencontrent 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 une autre...

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

Objectif

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

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

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

Par ailleurs, Cap'ten s'inscrit dans le courant 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 des adultes plus conscients et plus responsables...

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...

Prendre conscience depuis qu'on est enfant des enjeux, des Objectifs de Développement Durable de l'ONU permet de mieux comprendre le monde dans lequel on vit, d'être conscient de ce qui est important pour le Vivant et de constater que même très jeune, on peut avoir un impact positif en menant un projet qui s'inscrit dans un des ODD (des outils sont disponibles sur le site www.step2you.be).

LE PROJET MY MACHINE

MY MACHINE EN BREF

MyMachine est un projet innovant qui permet aux enfants, étudiants et élèves de collaborer pour transformer des idées en machines réelles...

MyMachine repose sur une méthodologie en trois étapes :

- ▶ Dessins d'enfants : Les enfants du primaire dessinent la machine de leurs rêves.
- ▶ Conceptualisation : Les étudiants de l'enseignement supérieur transforment ces dessins en concepts et maquettes.
- ▶ Prototypage : Les élèves du secondaire réalisent des prototypes fonctionnels.

Ces trois étapes, réparties sur une année scolaire, permettent :

- aux enfants d'exprimer leur créativité ;
- aux élèves du secondaire de travailler sur un prototype réel dans une démarche de gestion de projet ;
- aux étudiants de l'enseignement supérieur de donner vie aux rêves des enfants.

Le projet MyMachine a pour ambition de permettre aux jeunes de devenir des entrepreneurs dans leur vie future. Il vise à développer leur créativité et à leur apprendre à relever des défis dans leur travail. De plus, ce projet encourage les jeunes à découvrir les bienfaits de l'apprentissage par projet. Les enfants, dès le primaire, accueillent des entrepreneurs en classe et visitent des entreprises afin de cultiver leur esprit d'initiative.

Le projet MyMachine encourage les filles à explorer les STEAM en valorisant la créativité et en déconstruisant les stéréotypes, tout en sensibilisant les parents aux opportunités des métiers techniques. En favorisant la collaboration et l'expérimentation, il renforce la confiance des filles et change les perceptions familiales.

LA CHAÎNE DE VALEURS DU PROJET

La chaîne de valeurs de MyMachine dans un parcours professionnel est centrée sur l'éducation, l'innovation, la collaboration ainsi que la promotion de l'entrepreneuriat.

MyMachine est un programme éducatif qui encourage la créativité et l'innovation chez les jeunes en les engageant dans un processus de conception collaborative.

Voici comment cette chaîne de valeurs peut se décliner :

Éducation créative : MyMachine vise à stimuler la pensée créative des élèves en les incitant à imaginer des inventions et des concepts originaux. Ce processus éducatif encourage l'exploration, l'apprentissage par l'expérience et le développement de compétences en résolution de problèmes.

collaboration intergénérationnelle : Le programme implique souvent une collaboration entre des étudiants de différents niveaux scolaires, des enseignants et des professionnels. Les échanges entre ces groupes font ressortir la diversité des perspectives et l'apprentissage mutuel.

Innovation et prototypage : Les idées des enfants sont transformées en concepts concrets et réalisables. Des équipes travaillent à la création de prototypes, favorisant ainsi l'innovation et l'expérimentation.

Développement de compétences : En participant à MyMachine, les étudiants acquièrent des compétences telles que la créativité, la communication, la résolution de problèmes et la collaboration, qui sont essentielles dans le monde professionnel.

Initiation à l'entrepreneuriat : Le programme promeut l'entrepreneuriat depuis le plus jeune âge à travers des interventions d'entrepreneurs en classe, des visites d'entreprises et des activités en lien avec la gestion d'une structure grâce à des collaborations avec Wallonie-Entreprendre.

Valorisation des idées et des talents : Le programme met en lumière les idées novatrices des enfants et leur donne la possibilité de voir leurs inventions prendre forme, renforçant ainsi leur confiance en eux et leur motivation pour l'apprentissage et l'innovation.

Dans un parcours professionnel, avoir été impliqué dans MyMachine peut être une expérience précieuse. Cela peut démontrer une capacité à travailler en équipe, à être créatif et à résoudre des problèmes de manière innovante, des compétences très appréciées dans de nombreux domaines professionnels, notamment dans le secteur de l'éducation, de l'innovation, du design et de l'ingénierie.



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 une ou un expert, 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.

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 ».

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

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 est purement formative.

Piste d'utilisation

En cours ou en fin de projet, il est important et très enrichissant que vous proposiez à chaque élève un petit entretien individuel pour personnaliser cette démarche de connaissance de soi et aider l'élève dans cet exercice difficile de prise de recul.

LES PETITES FICHES

Des petites fiches pratiques, à garder en poche, pour les utiliser dès que c'est nécessaire ! Vous pouvez les explorer avec vos élèves, car chacune est une mine à découvrir, à creuser.

Contenu

- ▶ 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...
C'est le pouvoir du « Not yet » de Carole Dweck qu'on peut traduire pas « Pas encore ». Tu n'as pas raté cet exercice, tu n'as **pas encore** réussi à le faire. Ca change tout, non ?
- ▶ Fiche 2 : « Petits conseils anti-trac » : qui n'a jamais été en situation de trac, de stress avant de prendre la parole en public ? Cette fiche va aider à reconnaître les symptômes du trac et donne des pistes pour s'en débarrasser (ou du moins, essayer de s'en débarrasser)...
- ▶ Fiche 3 : « 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...



LE MARCHÉ AUX IDÉES

Contenu

Seul outil qui ne soit pas matérialisé, le Marché aux Idées est un moment dédié à la solidarité et à la coopération entre les élèves. A raison d'une période par mois, 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 une ou 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 peut être 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 mais aussi des informations diverses, des échanges de sources, des idées pour sortir d'un problème

LE PLANNING ET LA LIGNE DU TEMPS



Ces deux outils sont disponibles sur le site de Step2you. Vous pouvez les imprimer et les afficher en classe. Ils peuvent vous aider et aider vos élèves à visualiser les objectifs réalisés/encore à réaliser ainsi que les étapes parcourues/restant à parcourir dans la mise en place du projet. Ils concrétisent le parcours du début à la fin.

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 toutes et 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'élève. Pour chaque sujet, un diagramme peut illustrer ces « apprentissages collatéraux ».



EN VOICI DEUX EXEMPLES.



THÈME : l'agence spatiale européenne.

PROJET : réalisation d'une fusée à eau qui décolle vraiment.

EXEMPLE 1 : EN TABLEAU

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.

ÉVEIL 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 ;

MATHÉMATIQUES

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

ÉVEIL ARTS

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

ÉVEIL INFORMATIQUE

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

ÉVEIL HISTORIQUE, GÉOGRAPHIQUE

- 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.





NOTE PRÉALABLE

Cap'ado a pour ambition de donner aux élèves, aux enseignantes et enseignants du secondaire un outil permettant de structurer une démarche de projet (personnel ou collectif), tout en leur proposant 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'éducation au choix, d'orientation, 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 enseignantes, des enseignants et des partenaires pédagogiques..

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.

CONDITION DE RÉUSSITE ET D'EFFICACITÉ



Le choix de l'élève

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

Le travail en équipe

Travailler seul est une option, mais apprendre à travailler en équipes a une vraie valeur pédagogique. Ne dit-on pas « Tout seul, on va plus vite, ensemble on va plus loin » ? Dans tous les domaines de la vie, faire équipe permet de faire émerger l'intelligence collective, une complémentarité des talents, de la solidarité et de l'entraide. Si certains ou certaines de vos élèves souhaitent faire équipe dans leur projet Cap'ado, encouragez-les !

Le seuil de difficulté (défi)

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

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

La réalisation, l'action

Le jeune doit réaliser quelque chose de concret. Il est important qu'il ou elle fasse, se débrouille, ose, essaie, recommence... et qu'il ou elle ait le droit de se tromper, de changer d'avis, de recommencer.

Les moments de présentation

Deux moments privilégiés favorisent la valorisation du parcours réalisé :

- Le premier réside dans la présentation du projet devant la classe.
- Le second dans la présentation de la réalisation au public (autres enseignant.es, parents, invité.es, 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.

Même si l'auto-évaluation est importante, elle nécessite le feed back de l'enseignant.e, un regard bienveillant extérieur qui va aider l'élève à prendre conscience de ses compétences transposables.

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, de faire preuve d'écoute et d'ouverture... Cap'ado peut aider à créer de la solidarité entre les jeunes et celle-ci s'exprime lors de ces moments d'échanges...

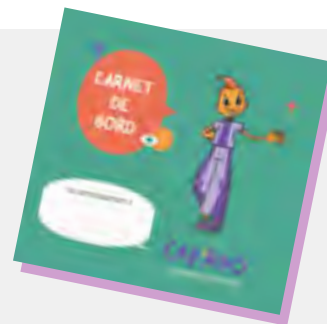


DÉCOUVERTE DE LA MÉTHODE



LE CARNET DE BORD

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 œuvre. Que signifient-elles vraiment ?

Qu'est-ce qui
a déjà donné aux
jeunes l'envie de
réaliser un projet ?

Quelles
compétences ont-ils
mis en place pour
cela ?

Oui, MAIS, envisager de réaliser un projet peut mettre les jeunes en stress, les faire angoisser, leur faire peur de « se planter » ! Les fiches sont là pour aider chacun.e 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 Neurocognitive et Comportementale (ANC) et ont une base scientifique. L'ANC est une approche pluridisciplinaire 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 néocortex préfrontal, siège de notre génie.

ATTENTION AUX FAKE NEWS

Les fake news, ou fausses informations, représentent un véritable fléau dans notre société contemporaine. Leur propagation rapide et massive, notamment via les réseaux sociaux, a des conséquences néfastes dans tous les domaines, qu'ils soient privés ou publics (opinion publique, santé, cohésion sociale).

Dans le Carnet de bord, l'attention des élèves est attirée sur ces phénomènes et Cap'ado leur donne des pistes pour vérifier les informations rassemblées (recouper les sources, vérifier la fiabilité d'une source, utiliser des sites de vérification d'informations). Bien entendu, il vous est loisible d'aller bien plus loin dans l'éducation aux médias de vos élèves et dans la mise en garde des dérives possibles de l'utilisation des réseaux sociaux, de l'Intelligence Artificielle et de ses biais.

Histoire de projets de jeunes :

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

Il est conseillé de regarder la vidéo (sur YouTube) réalisée par l'équipe de Step2you au Sacré Cœur de Nivelles qui valorise les projets des élèves de 2ème secondaires et de leurs supers enseignant.es !

Les 5 étapes dans la réalisation d'un projet de projets :

RÊVE
TON
PROJET

Permet à chaque élève de **définir** le plus précisément possible ce qu'il ou elle veut réaliser concrètement. Pour ce faire, les jeunes se voient confier quelques missions et bénéficient de 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 conseils pour avancer...

PASSE
À L'ACTION

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

PRÉPARE
LA
CÉLÉBRATION

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

CÉLÈBRE
TON PROJET

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

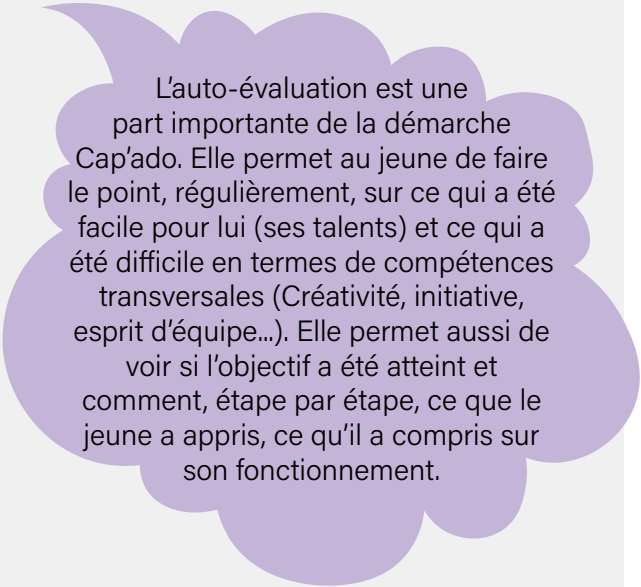
Auto-évaluation : «T'évaluer te fait grandir»

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 chaque élève.

Il est important d'accompagner les jeunes dans cet exercice difficile pour eux. L'appui et le regard d'un adulte de référence lui permettent de gagner confiance en soi et prises de conscience de ses atouts et de ses pistes d'évolution.

Cette partie est un grand debriefing de fin de projet qui permet de se rendre compte de son évolution, seule et en équipes (ou en groupe classe) et de fixer ces apprentissages.

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



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.

LES FICHES CAP'ADO

Des petites fiches pratiques, à garder en poche, pour les utiliser dès que c'est nécessaire ! Travaillez-les avec vos élèves pour en tirer toute la saveur, toute la richesse. N'hésitez pas à le faire plus d'une fois !

Fiche 1 « AU SECOURS, J'AI PEUR DE ME PLANTER »

objectif : rappeler que les erreurs font partie du chemin vers la réussite : des exemples, quelques phrases clés... et des conseils pour apprendre de ses erreurs... Chaque jeune peut récapituler toutes ces découvertes dans la fiche 4 : « Mes qualités et mes compétences personnelles » (voir ci-après).

Fiche 2 « CHANGER DE REGARD »

ou comment se mettre dans un état d'esprit qui permet de voir les choses, la situation-problème, la vie, les événements du quotidien autrement.

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 et même après !

Il est important, dans cette étape d'accompagner chaque jeune dans son petit bilan de découvertes et d'apprentissages.





NOTE PRÉALABLE

Cette partie est destinée à vous donner un aperçu de la démarche Dream+

Si vous inscrivez vos élèves à la démarche Dream+, vous recevrez un dossier pédagogique complet 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 15 ans, et ce à travers une réflexion préalable sur la connaissance de soi suivie d'une rencontre avec un.e professionnel.les / entrepreneur.e passionné.e par son métier et enfin une sensibilisation sur le monde qui nous entoure, ses enjeux, ses orientations possibles (économie sociale et solidaire, économie circulaire et régénérative).

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

CONTENU

Les outils Dream+ ont été développés avec des enseignantes, des enseignants et des partenaires pédagogiques.

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.

INTENTION ET OBJECTIFS



LISTE DES OUTILS

- Le cercle de vie
- Les vidéos
Enseignant.es
Élèves
- Les fiches pour accompagner la démarche

DREAM+ est un programme pédagogique destiné aux élèves à partir de la 4e secondaire (à partir de 15 ans). Il leur permet de mieux se connaître, de s'inspirer du parcours d'un.e professionnel.le, de réfléchir à leur impact sur le monde, et de tracer leur propre feuille de route pour l'avenir.

En tant qu'enseignant.e, vous êtes invité.e à accompagner vos élèves à travers une série d'activités structurées, ludiques et introspectives, appuyées par des vidéos pédagogiques, des fiches outils et des ressources complémentaires.

L'objectif ? Permettre aux jeunes de construire un projet d'orientation ou de vie aligné avec leurs valeurs, leurs talents et leurs motivations.

« On ne peut rien enseigner à autrui, on ne peut que l'aider à le découvrir lui-même. »
Galilée

Cette citation reflète parfaitement l'esprit de DREAM+ : mettre l'élève au centre, et l'accompagner dans un processus de découverte et d'engagement personnel.

DREAM+ n'est pas un programme classique.

Il s'agit d'une expérience d'exploration personnelle et collective, au cours de laquelle les élèves :

- réfléchissent à leurs motivations profondes,
- explorent leurs valeurs, forces et réussites,
- s'ouvrent à des rencontres inspirantes,
- découvrent les enjeux économiques et environnementaux du monde actuel,
- identifient des pistes concrètes pour leur avenir scolaire, professionnel et citoyen.

Et vous n'êtes pas seul.e pour les accompagner : des outils clairs, des vidéos explicatives et des ressources complémentaires sont là pour vous guider à chaque étape.

Dream+ comment ça fonctionne ?

Le programme DREAM+ est organisé en quatre grandes étapes que vous pouvez suivre à votre rythme, en fonction de vos disponibilités et de votre classe.

Chaque partie est structurée autour d'activités clés, soutenues par des outils pédagogiques et des vidéos explicatives, pour vous accompagner pas à pas.

Vous retrouverez dans le programme :

- ▶ **Des vidéos à destination des enseignant.es**, pour vous aider à préparer chaque activité en amont, animées par Fabienne
- ▶ **Des vidéos pour les élèves** qui introduisent chaque activité de manière accessible, engageante et motivante, animées par Florent
- ▶ **Des outils ressources papier** pour vos élèves, afin de garder une trace de leur cheminement et soutenir la réflexion.
- ▶ **Des ressources complémentaires et partenariales**, pour aller plus loin selon vos envies.

Vous restez libre d'utiliser les vidéos en classe ou de les remplacer par vos propres explications, selon votre style d'animation et votre relation avec le groupe.

LES 4 GRANDES ÉTAPES DU PROGRAMME DREAM+

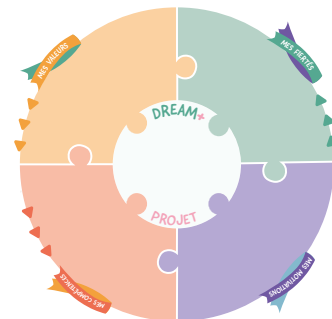
DREAM+ se découpe en quatre parties complémentaires. Chaque partie amène les élèves à explorer une dimension essentielle de leur orientation, de manière progressive et engageante :

Dream Me +

Se découvrir soi-même

- ▶ Les élèves sont guidé.es pour mieux se connaître : leurs motivations, leurs valeurs, leurs compétences, leurs fiertés et leurs rêves.

Outil central : le Cercle de Vie, un support visuel à remplir étape par étape.



Dream You +

S'inspirer d'un parcours

- ▶ Chaque élève vit une rencontre inspirante avec un.e professionnel.le : l'occasion d'explorer un métier, un parcours de vie, un cheminement humain fait de réussites et de remises en question.

Dream You +

Comprendre le monde d'aujourd'hui :

- ▶ Les élèves découvrent les enjeux économiques et sociétaux, en particulier ceux liés à la durabilité. L'objectif est de les amener à faire des choix de projets plus justes et conscients.

Le Bilan

Se projeter vers l'avenir :

- ▶ Les élèves prennent un moment de recul pour faire le point sur leur cheminement, nommer leurs apprentissages et poser les premières pierres de leur feuille de route personnelle.



NOTE PRÉALABLE

Design for Change (DFC) est un programme éducatif international qui invite les enfants à devenir les acteurs du changement dans leur communauté. Fondé en Inde en 2009, il est aujourd'hui présent dans plus de 70 pays et 300.000 écoles. En Belgique, il est porté par macha chez Step2you, qui accompagne gratuitement les enseignant.es du primaire dans cette démarche éco-citoyenne.

LA MÉTHODE

Une pédagogie active et humaine

Inspiré du design thinking, DFC repose sur une méthode simple et structurée en quatre étapes :

1. Ressentir : identifier un problème qui les touche
2. Imaginer : proposer des solutions créatives

3. Agir : mettre en œuvre un projet concret

4. Partager : raconter leur histoire pour inspirer d'autres jeunes

Ce processus développe chez les élèves la confiance en soi, l'empathie, la coopération et l'esprit critique, tout en les sensibilisant aux Objectifs de Développement Durable des Nations Unies.

Des outils concrets pour les enseignant.es



LISTE DES OUTILS

- Une boîte à outils
- Des fiches d'activité
- Un accompagnement

Pour faciliter la mise en œuvre du programme, DFC met à disposition :

- Une boîte à outils pédagogique complète, adaptée aux enfants de 6 à 12 ans
- Des fiches d'activités et des guides étape par étape pour chaque phase du projet
- Un accompagnement personnalisé et des classes virtuelles pour échanger avec d'autres enseignants
- Un accès à la plateforme internationale pour partager les projets réalisés et s'en inspirer

Ces ressources permettent aux enseignants de transformer leur classe en un véritable laboratoire d'idées citoyennes, où chaque élève peut dire :

« I CAN » — *JE PEUX LE FAIRE*.



DES MODULES DE FORMATION
POUR LES ENSEIGNANTES ET
LES ENSEIGNANTS QUI VEULENT
ALLER PLUS LOIN...

PÉDAGOGIE ENTREPRENEURIALE



FORMATION MODULAIRE À LA PÉDAGOGIE ENTREPRENEURIALE



Vous avez envie de vous former sur des thèmes passionnants tels que la coopération, l'inclusion, le feed back, la ludopédagogie ?

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

Alors, les modules de Pédagogie Entrepreneuriale sont faits pour vous !

La Pédagogie Entrepreneuriale, renforce les capacités des enseignant.es à mobiliser les énergies autour d'un projet collectif, les outille pour les aider à concrétiser cette démarche dans leurs classes, en lien avec leurs cours.

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'élève de sa propre démarche d'apprentissage 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 élève (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 créativité collective permet l'émergence d'idées nouvelles et innovantes.
- 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.e l'occasion de faire le bilan et la synthèse de ce qu'il a appris

8 module d'une journée (sauf Coopération qui s'étale sur 2 journées) présents dans le catalogue de l'IFPC (Institut Interréseaux de la Formation Professionnelle Continue)

- ▶ Fondements de la Pédagogie Entrepreneuriale
- ▶ Posture de l'enseignant.e pour l'accompagnement de projets
- ▶ Coopération, cocréation et créativité
- ▶ Economie circulaire et régénérative
- ▶ Favoriser l'inclusion en classe (Stéréotypes, Préjugés & discriminations)
- ▶ Former et enseigner en contexte multiculturel
- ▶ Module Outils : « Feedback et debriefing »
- ▶ Module Outils : « Enseigner autrement grâce à la Ludo pédagogie »



Pédagogie entrepreneuriale

Comment mobiliser l'engagement et l'éveil des potentiels.

Il est indispensable de sortir la Pédagogie entrepreneuriale du champ des sciences économiques et de gestion, dans lequel elle est souvent rangée à tort, pour l'introduire dans le champ des sciences de l'éducation, car c'est à ce champ qu'elle appartient par essence.

La pédagogie entrepreneuriale, c'est donc une pédagogie qui permet d'engager les élèves totalement dans leurs apprentissages, de les rendre acteurs, actifs, de les impliquer pour apprendre, tout en les laissant faire des essais, des erreurs - seuls moyens pour apprendre - de leur donner confiance en leurs capacités, d'avoir des projets, de se mettre en projet...

L'enseignant est au cœur du processus. Son expertise. Sa personnalité. Son savoir-être. Se doter d'outils, de techniques et de dispositifs pédagogiques est indispensable dans l'exercice du métier, certes. Néanmoins, utiliser des outils, aussi performants et efficaces soient-ils, ne permet d'atteindre des objectifs de développement des compétences entrepreneuriales que si l'enseignant lui-même intègre une posture qui développe ses propres compétences entrepreneuriales.

STEP2YOU

LE LIVRE

Le livre, un collectif avant tout !

Le livre, tout comme le parcours de formation à la pédagogie entrepreneuriale, est une aventure collective.

Les autrices, Fabienne Baise, Lucie Barthlen, Laurence Lievens et Caroline Wauquez, en plus de partager des valeurs et des convictions pédagogiques fortes, ont également des personnalités, des parcours et des expertises complémentaires

Un livre de pédagogie entrepreneuriale, pour quoi faire ?

Il est important de sortir la Pédagogie Entrepreneuriale du champ des sciences économiques et de gestion, dans lequel elle est souvent rangée, pour l'introduire dans le champ des sciences de l'éducation, car c'est à ce champ qu'elle nous semble appartenir par essence.

Ce n'est pas un ouvrage scientifique. Il n'est pas basé sur une recherche spécifique menée sur la Pédagogie Entrepreneuriale. Ce n'est d'ailleurs pas son ambition. Il est un partage des convictions, des expériences, des pratiques et des constats de notre collectif d'animatrices et d'enseignantes, basés sur nombre de recherches en psychologie sociale, en neurosciences, en programmation neurolinguistique, en sciences de l'éducation, en philosophie.

Les thématiques qui y seront abordées sont les fondements théoriques, les aspects de la posture d'accompagnement de projets, la créativité, la coopération et ses leviers, la co-création, les sources de motivation, la ludo-pédagogie et les jeux cadres Thiagi. Le tout complété par des fiches outils d'activités à mettre en place en classe.

A METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS !

Où le trouver ?

Le livre «Pédagogie Entrepreneuriale - Comment mobiliser l'engagement et l'éveil des potentiels» est disponible auprès de macha.selezneff@ichec.be



PARTENARIATS

Depuis plus de 20 ans, les outils de step2you sont gratuits pour les élèves et les enseignant.es de fédération wallonie bruxelles, grâce au soutien financier de nos partenaires publics.

Qu'ils soient remerciés pour leur engagement durable à nos côtés.

MERCI À :



EN RÉGION WALLONNE

Wallonie Entreprendre (WE) est l'outil économique de la Région wallonne, dédié à soutenir les entrepreneures à chaque étape de leur parcours. Parmi ses missions phares, WE pilote le programme WEstart (anciennement appelé Générations Entreprenantes), une initiative ambitieuse visant à sensibiliser les jeunes de 6 à 24 ans à l'esprit d'entreprendre.

LES MISSIONS DE WALLONIE ENTREPRENDRE DANS CE PROGRAMME SONT :

Développer l'esprit d'initiative chez les jeunes, dès le plus jeune âge

Favoriser l'acquisition de compétences entrepreneuriales : créativité, gestion de projet, leadership

Susciter des vocations : donner envie d'entreprendre et de créer de la valeur

Accompagner les premières expériences entrepreneuriales : de l'idée à la concrétisation

Informier sur les outils de soutien disponibles en Wallonie pour les jeunes porteurs de projet

LES ACTIONS CONCRÈTES MENÉES PAR WE :

Organisation d'ateliers, conférences et événements dans les écoles et établissements d'enseignement supérieur.

Mise en place de campagnes de sensibilisation comme « Crée le futur ! » ou « Lance-toi ! »

Tournées dans les établissements secondaires, notamment pour promouvoir l'entrepreneuriat féminin à travers des témoignages inspirants.



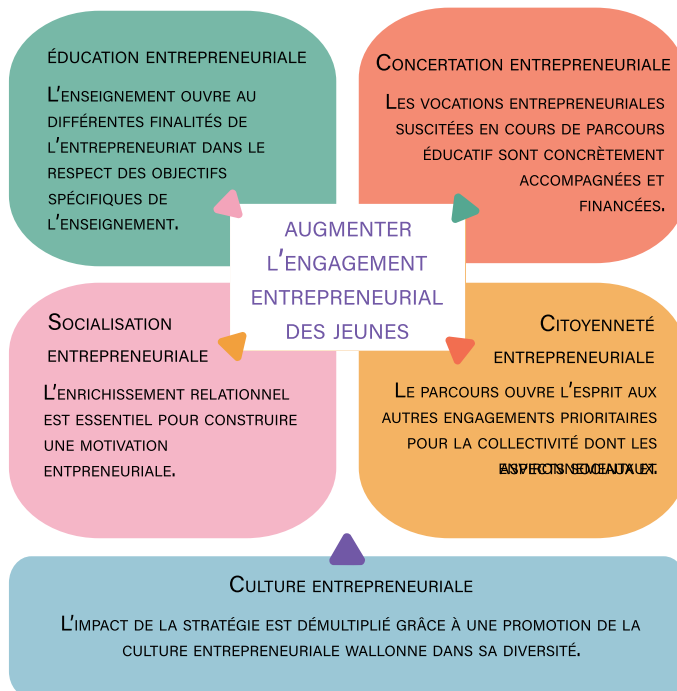
Collaboration avec des partenaires locaux et régionaux pour toucher un maximum de jeunes

Objectif ambitieux : 100.000 jeunes sensibilisés par an d'ici 2025

En 2022-2023, près de 68.000 jeunes ont été touchés par le programme, preuve de son impact croissant sur le territoire wallon.

WE soutient le tissu entrepreneurial en Wallonie pour créer des valeurs et des emplois durables

Avec son programme « **We Start** », Wallonie Entreprendre travaille sur 5 axes spécifiques.



Les programmes de Step2you s'inscrivent tous dans l'axe **Education entrepreneuriale**

Le soutien de Wallonie Entreprendre permet la gratuité des outils dans les écoles de la Région wallonne

BADG'EE

Badg'ee est un jeu éducatif développé par Wallonie Entreprendre dans le cadre du programme Générations Entreprenantes. Il permet aux jeunes de découvrir et valoriser leurs compétences entrepreneuriales à travers des défis ludiques et des badges numériques. Les enseignant.es disposent d'un tableau de bord pour suivre les progrès, attribuer des badges et aider les élèves à enrichir leur CV avec des expériences significatives.



Inscription à **Badg'ee** directement via leur site officiel : <https://www.badgee.net>

Il suffit de cliquer sur **** JE M'INSCRIS **** pour créer un profil et commencer l'aventure.

Pour toute question ou accompagnement, contactez l'équipe à l'adresse suivante : badgee@wallonie-entreprendre.be.

Badg'ee est principalement destiné aux élèves du secondaire et étudiants, généralement à partir de 15 ans. Les enseignants peuvent adapter l'expérience selon le niveau et la maturité des participant.es.



STEP2YOU TRAVAILLE ÉGALEMENT EN COLLABORATION AVEC D'AUTRES OPÉRATEURS SOUTENUS PAR WALLONIE ENTREPRENDRE :

- ▶ **L'asbl Les Jeunes Entreprises (LJE)** accompagne les jeunes de 8 à 25 ans dans le développement de leur esprit d'initiative et de leurs compétences entrepreneuriales. Elle propose des programmes pédagogiques basés sur le principe du learning by doing, comme les Mini-Entreprises ou le Young Enterprise Project.

Les enseignant.es participant à **Dream+** peuvent faire appel à LJE pour un témoignage d'entrepreneure.e en classe !

En savoir plus : <https://www.lje.be/fr>

- ▶ **L'asbl POSECO** est un centre d'actions dédié à l'économie positive, fondé en 2003. Il accompagne les entrepreneurs sociétaux et sensibilise les jeunes à une économie plus humaine, durable et responsable. À travers ses programmes comme ACTION! et Positive Connections, POSECO met l'économie au service du bien-être collectif.

Les enseignant.es participant à **Dream+** peuvent faire appel à POSECO pour venir animer, en classe, le programme ACTION !

ACTION existe pour encourager vos élèves en fin d'enseignement secondaire à oser entreprendre leur vie professionnelle... Au programme : la découverte de l'entrepreneuriat et du monde professionnel, avec l'appui de courtes capsules vidéos de jeunes entrepreneurs qui transmettent leur énergie, leurs apprentissages et la passion qu'engendre leur aventure entrepreneuriale ! Cette animation permet d'attiser la curiosité de vos étudiants, de leur faire découvrir 100 façons et raisons d'entreprendre leur vie professionnelle, tout en atténuant leur craintes et doutes sur leurs projets d'avenir...

Par ailleurs POSECO propose le programme ON STAGE pour booster la confiance en soi de vos

élèves en fin d'enseignement secondaire à travers la révélation de leurs soft skills ! Adopté par plus de 10 000 étudiants, il leur permet de découvrir et valoriser leurs soft skills (aussi appelées compétences comportementales), ces atouts clés pour leur avenir professionnel que peu d'entre eux conscientisent...

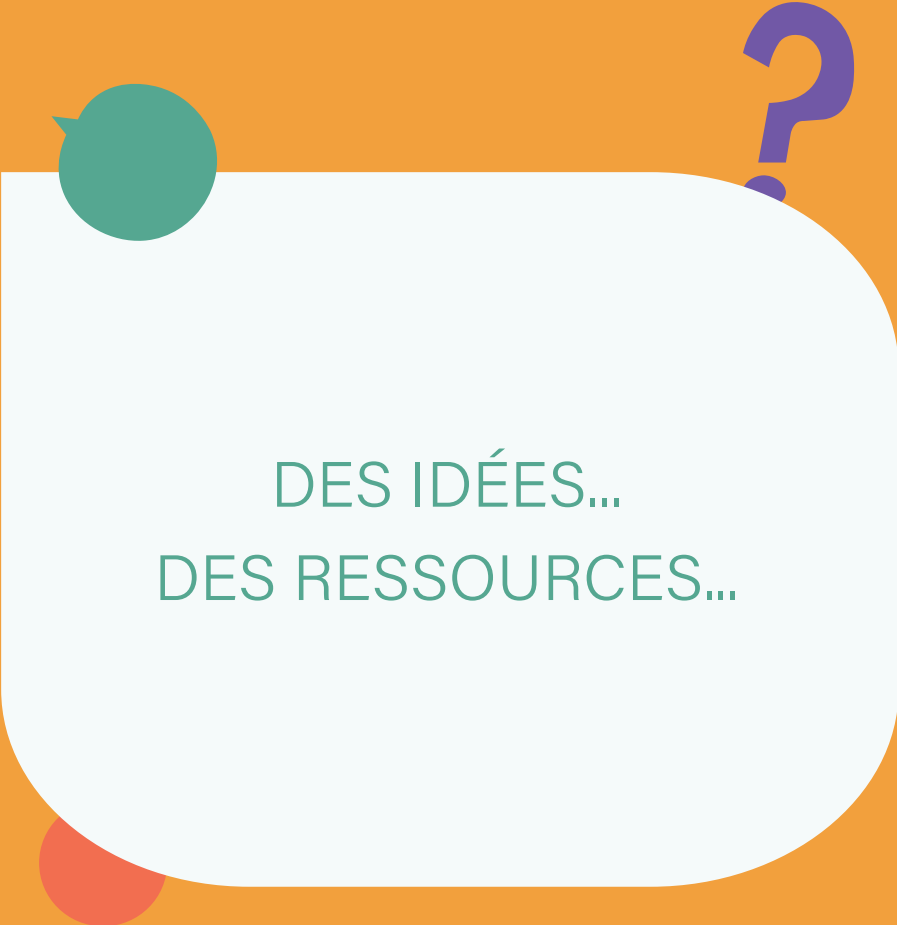
Tests d'autoévaluation, formulaire de feedback individuel, guide et ressources variées, l'asbl POSECO met tout en place pour vous offrir un programme complet pour aider vos élèves à se valoriser.

Adresse de contact : info@onstage.tools

En savoir plus : <https://poseco.org/action/>

▶ Le projet MyMachine est une initiative éducative innovante qui réunit enfants, étudiants du supérieur et élèves du secondaire autour d'un même défi : concevoir et réaliser des « machines de rêve ». En trois étapes — imagination, conceptualisation et prototypage —

Les jeunes collaborent pour transformer une idée enfantine en prototype fonctionnel. Ce projet stimule la créativité, l'esprit entrepreneurial et la coopération intergénérationnelle



DES IDÉES...
DES RESSOURCES...

ASSOCIATIONS21, COUPOLE DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Associations21 est une plate-forme belge francophone d'associations et d'organisations citoyennes actives dans différents secteurs du développement durable : environnement, aménagement du territoire, santé, culture, économie sociale, éducation, genre, associations dans lesquelles les plus pauvres se rassemblent, relations nord-sud, droits humains.

Associations21 est reconnue comme coupole de développement durable par l'Etat Fédéral pour faciliter la concertation entre associations, stimuler les actions communes et promouvoir la transversalité inhérente au développement durable – justice sociale, respect de l'environnement, viabilité économique, bonne gouvernance – dans toutes les politiques menées, et dans les activités marchandes et non marchandes. Statuts (révisés en 2023) – Charte fondatrice.

L'outil CAP 2030 : Transformer notre monde avec les Objectifs de Développement Durable

Cap 2030 est un outil d'animation qui permet d'évaluer ou de concevoir leurs actions et projets, collectifs ou individuels, en cours ou à venir, au regard des 17 Objectifs de Développement Durable de l'Agenda 2030 de l'ONU.

 <https://associations21.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 pu- blics 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 ?

Le site de la leçon verte regorge de ressources pédagogiques qualitatives, variées et inspirantes !

 www.leconverte.org

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

KALEIDI, LE PARTENAIRE EN MATHS !

Kaleidi combine une solide expertise pédagogique avec une passion inébranlable pour les mathématiques. Notre équipe dédiée crée des méthodes innovantes pour rendre l'apprentissage à la fois efficace et divertissant.

L'enseignement des mathématiques ne doit pas être une équation complexe. Chez Kaleidi, nous croyons fermement que les maths peuvent être à la fois instructives et amusantes. Nous avons fusionné passion et expertise pour créer des animations, des formations et des ressources qui transforment l'apprentissage des mathématiques en une aventure captivante. Que vous soyez enseignant.e cherchant à dynamiser vos cours, ou un établissement désireux d'offrir une expérience mathématique enrichissante, Kaleidi est votre partenaire idéal. Plongez dans notre univers où l'enseignement rencontre le plaisir, et découvrez comment nous rendons les maths magiques pour tous.

Des animations, des formations, un accompagnement, des ressources...

► Tout ça se trouve sur le site www.kaleidi.be

BIBLIOTHÈQUE SANS FRONTIÈRES ET SON PROGRAMME CYBER HÉROS !

Le numérique est partout ; dans nos vies mais surtout dans celles de nos enfants.

Connecté.es en permanence les un.es aux autres, nos relations sociales s'intensifient autant qu'elles se complexifient. En ligne et mal informé.es, nous sommes toutes vulnérables. Cyberharcèlement, hameçonnage, fake news... dans ce monde virtuel de tous les possibles, il est urgent d'armer les plus jeunes. Les Cyber Héros est le programme pédagogique qui montre aux enfants comment naviguer sur le Web de manière sûre et responsable, afin d'explorer ses richesses en toute confiance.

 www.bibliosansfrontieres.be/cyber-heros/

UNIVERSITÉ DE PAIX

Le numérique est partout ; dans nos vies mais surtout dans celles de nos enfants.

La mission de l'Université de Paix est la création et le maintien d'un climat de paix, notamment par le dialogue. Son action vise à favoriser un meilleur « vivre ensemble », par le partage de la réflexion, l'expérimentation de situations et la prise de conscience des relations avec autrui.

Cet objectif se traduit par un travail au quotidien avec des jeunes et des adultes afin de leur fournir des outils pour gérer les conflits d'une manière qui convienne à chacun, notamment en accompagnant des adultes par rapport à leurs propres conflits et en effectuant un travail de fond avec les jeunes.

L'Université de Paix propose des programmes à destination de la jeunesse et des adultes qui les accompagnent. Ces formations peuvent être données dans un contexte scolaire...

 www.universitedepaix.org

COOL@SCHOOL

L'asbl Cool@School s'est donné pour mission de développer les compétences émotionnelles, relationnelles et citoyennes des différents acteurs de l'école. Nous voulons contribuer à faire renouer l'éducation avec plus de plaisir, de curiosité, d'empathie et de responsabilité.

 www.coolatschool.be

ODYSÉE

L'asbl Odyssée accompagne des jeunes et moins jeunes à se remettre en projet et devenir acteurs de leur avenir. Réaccrocher des jeunes, c'est éviter des générations perdues. Ne laissons pas se gâcher des talents !

L'accompagnement des jeunes est mené sous forme de suivis individuels et/ou sous forme d'ateliers de groupe variés, tels que l'Arbre de vie, l'atelier de Citoyenneté mondiale, l'Ikigai, ou encore des groupes de parole, etc. Ces activités sont adaptées aux besoins des jeunes et peuvent évoluer en fonction de ceux-ci.

 www.odysseeasbl.be

EDUCONSENT

Educonsent est une association à but non lucratif qui accompagne petits et grands dans la compréhension du consentement et la prise de conscience du sexisme, pour des relations plus justes et respectueuses.

Leur mission est simple :

Permettre à chacun.e, adulte comme enfant, de comprendre l'importance du consentement et de reconnaître les manifestations du sexisme au quotidien.

À travers nos animations, nous œuvrons pour une société plus égalitaire, où le respect, l'écoute et l'autonomie de chacun.e sont au cœur des relations. Rejoignez-nous pour construire ensemble des relations saines, libres et fondées sur le respect mutuel.

 www.educonsent.be

REMUA, RÉSEAU DE MUSICIENS-INTERVENANTS EN ATELIERS

Chez ReMuA, la musique est bien plus qu'une activité artistique : c'est un outil puissant d'émancipation, de lien social et d'apprentissage.

De la maternelle aux concerts sur scène, nos projets invitent les enfants et les jeunes à explorer, créer et s'exprimer ensemble.

Ateliers dans les écoles, orchestres parascolaires, stages créatifs, concerts interactifs, formations d'artistes... Chaque projet est une porte ouverte sur la culture, la créativité et le vivre-ensemble. Plongez dans notre univers où l'art se vit, se partage et transforme les parcours de vie.

 www.remua.be



Step2you asbl ichec

rue au bois 365 a
1150 Woluwé-Saint-Pierre

▶ www.step2you.be

CONTACTEZ-NOUS

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

Christine Evrard tél : +32 497 91 65 64

e-mail : step2you@ichec.be

Nos PARTENAIRES

Nos partenaires croient en l'importance de nos actions pour le futur des jeunes !
C'est grâce à leur implication et leur soutien que nos actions existent et évoluent.
Qu'ils en soient ici chaleureusement remerciés !



WE



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



RÉGION DE
BRUXELLES-
CAPITALE





2025
—
2026

DOSSIER PÉDAGOGIQUE