

ÉCO-SE E-FORMATION

FORMATION EN LIGNE À L'ÉDUCATION NON FORMELLE POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE



Co-funded by
the European Union

Le projet BC4ESE est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne et sera mis en œuvre de janvier 2022 à janvier 2025. Cette publication reflète les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.

Appel à projet : ERASMUS-YOUTH-2021-CB, Numéro de projet : 101052019

INTRODUCTION

La formation en ligne à l'éducation non formelle pour les animateurs de jeunesse, appelée Eco-SE E-training, fait partie du projet "Building capacities for innovation in the eco-social entrepreneurship education" (BC4ESE) qui vise à répondre aux besoins urgents des organisations de la région des Balkans occidentaux qui se consacrent au travail avec les jeunes.

Cette formation en ligne Eco-SE vise à motiver et à préparer les animateurs de jeunesse à promouvoir une approche éco-sociale de l'esprit d'entreprise chez les jeunes. Elle vise à promouvoir le développement durable et à favoriser une culture de l'innovation au sein de la jeune génération. Ce programme de développement professionnel est structuré en six modules d'apprentissage en ligne dispensés sur une période de formation de deux jours. Chaque module est soigneusement conçu pour couvrir différents aspects de l'entrepreneuriat éco-social, en fournissant des connaissances approfondies et des compétences pratiques. L'ensemble du programme est conçu pour motiver et préparer les travailleurs de jeunesse à diffuser une approche écosociale de l'entrepreneuriat, promouvant ainsi le développement durable et encourageant une culture de l'innovation au sein de la jeune génération.

Par conséquent, la formation en ligne Eco-SE améliorera les compétences des animateurs de jeunesse et leur fournira les outils nécessaires pour inspirer et guider les jeunes. En mettant l'accent sur l'esprit d'entreprise, le programme garantit que les participants sont bien préparés à soutenir et à diriger la prochaine génération d'entrepreneurs éco-sociaux. Cette approche renforce les compétences individuelles et contribue à l'objectif plus large de créer un avenir plus durable et plus innovant.



À PROPOS DU PROJET

Le projet BC4ESE vise à répondre aux besoins des organisations de la région des Balkans occidentaux qui travaillent avec les jeunes. Les organisations locales ont besoin d'être soutenues dans le renforcement de leurs capacités afin de pouvoir être le fer de lance de la mise en œuvre de nouvelles activités d'apprentissage non formel. En encourageant la coopération entre huit partenaires, le projet contribuera au développement de la coopération transfrontalière et renforcera les capacités des organisations des pays du programme et des pays partenaires.

Le projet BC4ESE vise à renforcer les capacités pour la promotion de l'entrepreneuriat éco-social (ESE) et le développement d'outils et de méthodologies d'éducation non formelle. Cela permettra aux jeunes de s'engager dans l'ESE à travers le développement de leurs compétences non techniques, entrepreneuriales et numériques, permettant ainsi des changements de comportement pour les préférences individuelles, les valeurs culturelles et la sensibilisation au développement durable et aux modes de vie.

Objectifs spécifiques de la production intellectuelle O4 - Formation en ligne à l'éducation non formelle pour les animateurs de jeunesse "Eco-SE E-training".

- Moderniser et innover le matériel d'enseignement/de formation que les organisations de jeunesse et les centres de jeunesse (ciblés par les activités de diffusion) tendent à introduire dans leurs routines quotidiennes et qui sont liés au renforcement du domaine de l'entrepreneuriat éco-social.
- Exploiter pleinement toutes les possibilités offertes par les processus numériques gamifiés, et en particulier par la grande tendance de l'apprentissage numérique basé sur le jeu qui prend en considération les résultats validés de la recherche existante, en utilisant divers outils numériques synchrones, tels que les cours en ligne et les plateformes interactives, les processus numériques gamifiés, les médias numériques, les éléments de RV, les applications, les codes QR, etc.
- Favoriser la coopération entre les différentes régions de l'UE avec les organisations publiques et privées par l'échange de bonnes pratiques grâce à des initiatives conjointes qui renforceront les capacités des organisations travaillant avec les jeunes par le biais de l'éducation non formelle afin de contribuer à la promotion et au développement de l'entrepreneuriat éco-social dans les pays partenaires et au-delà.

ÉCO-SE E-FORMATION

La formation en ligne à l'éducation non formelle pour les animateurs de jeunesse "Eco-SE E-training" contient 6 modules d'apprentissage en ligne dans un programme éducatif de deux jours visant à renforcer les compétences des animateurs de jeunesse dans les domaines de l'entrepreneuriat, du numérique et de l'animation de jeunesse.

La formation en ligne Eco-SE est basée sur des méthodes d'éducation non formelle, qui englobent un large éventail d'approches conçues pour améliorer l'apprentissage en dehors des cadres académiques traditionnels. Ces méthodes comprennent l'éducation par le jeu, qui utilise des jeux interactifs et attrayants pour faciliter l'apprentissage en rendant le contenu éducatif plus accessible et plus agréable. L'éducation par le jeu de rôle implique l'apprentissage par l'imitation d'individus ou de personnages exemplaires, dans le but d'inspirer et de transmettre des valeurs et des compétences par le biais d'exemples de la vie réelle. L'apprentissage en ligne, quant à lui, utilise les technologies numériques pour diffuser des contenus éducatifs à distance, offrant flexibilité et accessibilité aux apprenants de tous âges et de tous horizons. Ces méthodes complètent non seulement l'éducation formelle, mais répondent également aux différents styles et préférences d'apprentissage, favorisant ainsi un environnement éducatif plus inclusif et dynamique.

Les thèmes généraux de la formation en ligne Eco-SE mettent l'accent sur le développement des compétences entrepreneuriales et numériques chez les jeunes, reconnaissant que ces compétences sont essentielles pour naviguer dans l'économie mondiale en évolution rapide d'aujourd'hui. L'accent mis sur le développement des compétences entrepreneuriales, y compris écologiques et sociales, encourage les jeunes à cultiver leur esprit d'innovation, leur capacité à résoudre des problèmes et leur sens des affaires, les préparant ainsi à créer et à gérer des entreprises de manière efficace.

Les compétences attendues par les utilisateurs finaux de la formation en ligne Eco-SE couvrent un large éventail de compétences cruciales pour le développement personnel et professionnel. Les participants peuvent s'attendre à améliorer leurs compétences en matière de travail des jeunes grâce à une expérience pratique, à améliorer leurs compétences numériques pour naviguer sur les plateformes et les outils numériques, et à acquérir des connaissances sur l'économie sociale et l'entrepreneuriat éco-social. Ils découvriront également des cadres tels que ENTRECOMP et DIGICOMP qui

guident le développement des compétences entrepreneuriales et numériques. En outre, les participants reçoivent des ressources pour faciliter la mise en œuvre du travail numérique des jeunes, y compris du matériel pour les activités d'apprentissage en ligne et l'apprentissage par le jeu, ce qui leur permet de créer des expériences éducatives engageantes et percutantes.

ECO-SE E-TRAINING MODULES ÉDUCATIFS

M1 INTRODUCTION À L'ESPRIT D'ENTREPRISE

Ce module vise à présenter aux animateurs de jeunesse les concepts de base de l'entrepreneuriat, y compris les caractéristiques des entrepreneurs qui réussissent, l'état d'esprit entrepreneurial et le processus de création et de gestion d'une entreprise. En conséquence, les participants - animateurs de jeunesse - auront les connaissances et les outils numériques nécessaires pour éduquer les jeunes sur les différents types d'entrepreneuriat et les compétences clés nécessaires pour réussir.

Nom de l'atelier	Le carburant de l'esprit d'entreprise !
Objectif de l'atelier	<ul style="list-style-type: none"> ● Initier les jeunes aux concepts de base de l'entrepreneuriat, y compris les caractéristiques des entrepreneurs qui réussissent, l'état d'esprit entrepreneurial et le processus de création et de gestion d'une entreprise. ● Développer les connaissances fondamentales sur l'esprit d'entreprise, développer les compétences et l'esprit d'entreprise par le biais d'activités. ● Fournir un environnement agréable et engageant pour l'apprentissage et la collaboration tout au long du programme de l'atelier. ● Encourager la réflexion et la mise en réseau hors des sentiers battus
Principales activités de l'atelier : Veuillez expliquer le contexte et les objectifs des activités que vous prévoyez et la manière dont elles répondent aux objectifs du projet.	<p>Introduction (25 minutes)</p> <p>Le formateur présente l'atelier en quelques phrases et interroge les participants sur leurs connaissances et leur expérience dans le domaine de l'entrepreneuriat (5 minutes).</p> <p>Au début, le formateur fera une brève présentation de l'esprit d'entreprise, y compris une définition de l'esprit d'entreprise et des cadres commerciaux</p>

modernes pour les jeunes, les caractéristiques d'un entrepreneur avec des exemples d'entrepreneurs célèbres et de leurs parcours. À la fin, le formateur soulignera l'importance de l'esprit d'entreprise dans l'économie et la société à l'aide d'exemples, récapitulera les points clés et ouvrira la voie aux questions et réponses (20 minutes avec séance de questions et réponses).

Apprentissage créatif (50 minutes)

Jeu 1 : Les participants joueront au jeu en ligne "[Démarrer une entreprise](#)" pour découvrir les éléments de base auxquels un entrepreneur doit faire face lorsqu'il démarre une entreprise, avec la possibilité de choisir des options respectueuses de l'environnement pour chaque étape. Après avoir joué, les participants discuteront des défis auxquels les jeunes sont confrontés lors de la création d'une entreprise et dresseront une liste des mesures que les nouveaux entrepreneurs doivent prendre pour réussir - (25 minutes).

Jeu 2 : Les participants joueront au jeu de réseau virtuel "[Business dates](#)" pour comprendre le processus de développement des réseaux d'affaires. Après avoir joué, les participants discuteront de l'importance de la mise en réseau pour les entreprises et dresseront une liste de personnes et d'événements auxquels les nouveaux entrepreneurs doivent participer pour réussir - (25 minutes).

Conclusion (15 minutes)

Energiser - Papier mémorable : Chaque participant prend un morceau de papier (il peut choisir une couleur) et le met sur son dos. Ensuite, tous les participants écriront sur leur papier quelque chose de mémorable en rapport avec les idées d'entreprise ou l'esprit d'entreprise (une phrase, un surnom ou un message). Cet exercice de dynamisation permettra à tous les participants de se remémorer des souvenirs après l'atelier (10 minutes).

	Les 5 dernières minutes seront consacrées à la réflexion sur l'atelier et au retour d'information aux formateurs pour les modules suivants.
Méthodes utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Travail en groupe de deux • Activités visant à briser la glace • Constitution d'un groupe • Activités de découverte • Jeux interactifs en ligne • Défis virtuels
Matériel nécessaire et conditions d'installation	<ul style="list-style-type: none"> • Accès à l'internet • Ordinateurs portables • Téléphones, • Papiers et crayons fabriqués à partir de matériaux recyclés • Marqueurs • Tableaux à feuilles mobiles • Notes autocollantes
Compétences acquises lors de cet atelier	<ul style="list-style-type: none"> • Compréhension accrue/améliorée de l'esprit d'entreprise • Acquisition de connaissances et d'outils numériques pour éduquer les jeunes sur les différents types d'entreprises et les compétences clés nécessaires pour réussir. • Capacités numériques avancées • Communication et collaboration au sein de l'équipe • Attitude d'engagement dans les activités • Une approche orientée vers l'action • Amélioration des compétences en matière d'animation socio-éducative
Télécharger le module et le matériel	

M2 INTRODUCTION À L'ENTREPRENARIAT ÉCO-SOCIAL

Cette session destinée aux animateurs de jeunesse explore les principes de l'entrepreneuriat éco-social, en se concentrant sur les entreprises qui visent à résoudre les problèmes sociaux et environnementaux. Les animateurs de jeunesse comprendront ainsi le concept écosocial dans les entreprises et sauront comment présenter aux jeunes des entreprises qui ne sont pas seulement rentables, mais qui apportent également une contribution positive à la société et à l'environnement.

Nom de l'atelier	Entrepreneuriat éco-social
Objectif de l'atelier	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer les connaissances des participants sur les bases de l'entrepreneuriat éco-social • Améliorer la compréhension des questions sociales et environnementales • Améliorer les compétences en matière d'entrepreneuriat éco-social grâce à des cas pratiques • Apprendre à créer une entreprise éco-sociale
Principales activités de l'atelier : Veuillez expliquer le contexte et les objectifs des activités que vous prévoyez et la manière dont elles répondent aux objectifs du projet.	<p>Avant de commencer, le formateur souhaite la bienvenue aux participants à ce nouvel atelier. Durée de la séance : 5 minutes.</p> <p>La deuxième partie se concentrera sur une présentation que le formateur fera sur les entreprises éco-sociales. Le Power Point comprendra les connaissances de base du concept et quelques exemples pratiques d'entreprises éco-sociales. La présentation Power Point sera divisée en plusieurs parties :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Définition des entreprises éco-sociales - Caractéristiques des entreprises éco-sociales - Bref historique des entreprises éco-sociales - Cas pratiques d'entrepreneuriat éco-social <p>Après la présentation, les participants auront une connaissance de base des entreprises éco-sociales et de la manière de les identifier. Ils seront en mesure de reconnaître les entreprises éco-sociales et de les distinguer des entreprises traditionnelles. Durée de l'examen : 15 minutes</p> <p>Après la présentation, les participants sont divisés en groupes dans lesquels ils reçoivent une entreprise traditionnelle et une entreprise éco-sociale. Il leur est demandé d'identifier les similitudes, les différences et les potentiels des deux - sur la base de la présentation et des caractéristiques discutées. Cela permettra aux participants de discuter en petits groupes et d'évaluer les apprentissages du module. Le formateur et un animateur doivent se relayer dans les groupes pour les guider. Durée : 20 minutes</p>

	<p>Le formateur divisera les participants en deux groupes et fera le jeu de la chaîne humaine. Durée de la séance : 10 minutes.</p> <p>Après la chaîne humaine, le formateur expliquera l'activité, en commençant par répartir les mêmes participants en deux groupes et en créant leur propre entreprise écosociale. L'objectif est de mettre en pratique ce qu'ils ont appris lors de l'atelier précédent et de la présentation. Lors de la création de l'entreprise, les participants désigneront une personne par groupe pour présenter l'idée. Durée de l'examen : 30 minutes</p> <p>La session se termine par une évaluation de l'ensemble de l'atelier par les participants. Le formateur organise une activité brise-glace appelée "jeux de mèmes". Il demandera aux participants de télécharger un mème qui résume leur sentiment de la journée. Durée de l'examen : 10 minutes</p> <p>Grâce à cet atelier, les participants acquerront une connaissance approfondie de l'entrepreneuriat écosocial, des questions sociales et environnementales et de la manière de créer leur propre entreprise. Ils amélioreront leurs compétences numériques, organisationnelles et de communication.</p>
<p>Méthodes utilisées</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Jeu brise-glace ● Kayoot ! ● Présentation sur PowerPoint ● Discussion en groupe ● Travail d'équipe collaboration ● Outils numériques en ligne
<p>Matériel nécessaire et conditions d'installation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Jeu en ligne de travail en équipe (plateforme BC4ESE) ● Présentation sur PowerPoint ● Accès à l'internet ● Ordinateurs ● Papier et crayons
<p>Compétences acquises lors de cet atelier</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Compétences en matière de travail d'équipe et de collaboration

	<ul style="list-style-type: none"> ● Pensée critique et autoréflexion ● Compétences entrepreneuriales ● Compétences en matière de communication ● Remue-méninges ● Compétences créatives
Télécharger le module et le matériel	

M3 DURABILITÉ ET RESPONSABILITÉ SOCIALE

Dans ce module, les animateurs de jeunesse découvriront l'importance de la durabilité et de la responsabilité sociale des entreprises (RSE) dans le monde des affaires. Ils recevront des connaissances et des outils numériques pour initier les jeunes aux pratiques commerciales durables, à la prise de décision éthique et à la manière dont les entreprises peuvent concilier profit et impact social et environnemental positif.

Nom de l'atelier	Durabilité et responsabilité sociale
Objectif de l'atelier	<ul style="list-style-type: none"> ● Renforcer la responsabilité sociale ● Adopter des idées novatrices en matière de développement durable ● Sensibilisation à la responsabilité sociale ● Soutenir une culture d'ouverture d'esprit pour mieux comprendre le lien entre durabilité et responsabilité sociale
Principales activités de l'atelier : Veuillez expliquer le contexte et les objectifs des activités que vous prévoyez et la manière dont elles répondent aux objectifs du projet.	<p>Avant le début de la première activité de l'atelier, les formateurs passent en revue et expliquent l'objectif de l'atelier et ce qui va être fait au cours des 90 prochaines minutes. Les formateurs donnent un aperçu du jeu qui sera joué plus tard et expliquent brièvement comment le jeu reflète le thème de l'atelier : les entreprises (quelle que soit leur taille) intègrent des considérations sociales et environnementales dans leurs activités commerciales et collaborent avec des organisations à but non lucratif pour relever les défis sociaux et atteindre les objectifs de durabilité. L'accent est mis sur la création d'une valeur partagée pour l'entreprise et la société par le biais d'initiatives telles que les projets de développement communautaire, la gestion de l'environnement ou les pratiques d'approvisionnement éthiques. Ces modèles de coopération prennent différentes formes, mais leur principale caractéristique est la</p>

prise de conscience de la responsabilité des individus et des communautés dans leur comportement, qui a un impact direct sur l'environnement et, par conséquent, sur la durabilité.

En outre, des études récentes soulignent que le fait de favoriser une culture respectueuse de l'environnement et de donner la priorité au bien-être au sein d'une organisation permet de mieux fidéliser les employés. Cela est particulièrement vrai pour la jeune génération, qui fait preuve d'une loyauté accrue à l'égard des entreprises qui font preuve de solides pratiques en matière de durabilité et d'éthique.

Grâce au travail d'équipe, tant au sein des organisations qu'entre elles, les entreprises peuvent collectivement avoir un impact social et environnemental plus important, garantissant ainsi un développement durable pour l'avenir.

Cette partie de l'atelier devrait durer environ 15 minutes.

Ensuite, les participants font une courte activité brise-glace avec l'aide de menti.com. Le formateur s'inscrit pour obtenir un compte gratuit et crée une question pour le vote : "Qu'est-ce qui peut vous motiver à être plus soucieux du développement durable ?". Les participants s'inscrivent à l'aide du code fourni par le formateur et écrivent un mot décrivant ce qu'ils ressentent. Lorsque le vote est terminé, le formateur crée le tableau d'humeur et le partage avec les participants, qui peuvent bientôt expliquer ce que ressent l'équipe. L'exercice ne devrait pas durer plus de 10 minutes.

Après la brève séance de mise en place de la glace, le formateur peut commencer le jeu, qui est "Qu'est-ce que le travail d'équipe ?".

Dans ce jeu, le formateur doit diviser les participants en 3 groupes. Le formateur passe en revue les 5 premières diapositives de la présentation du jeu. Deux vidéos sont intégrées et, sur la dernière diapositive, les participants ont la possibilité de partager leurs idées.

	<p>Cette session devrait durer au maximum 10 minutes</p> <p>Chaque groupe a été affecté à un profil de l'entreprise.</p> <p>Les participants/groupes disposent de 10 minutes pour effectuer des recherches sur l'entreprise qui leur a été attribuée.</p> <p>Les participants ont 15 minutes pour préparer un plan d'action : 1. attribuer un rôle à chacun. Si le nombre de participants est supérieur au nombre de rôles, l'équipe doit sélectionner un participant pour chaque rôle afin de représenter l'équipe. 2. les participants se répartissent les différentes tâches.</p> <p>Lorsque le temps est écoulé, chaque groupe présente son plan d'action. Chaque groupe dispose de 3 minutes, ce qui fait que cette session ne devrait pas durer plus de 10 minutes.</p> <p>La session d'évaluation et de retour d'information durera ensuite 20 minutes. Pendant ce temps, le groupe évaluera le plan d'action de chaque équipe et donnera son avis sur celui-ci.</p> <p>Les cinq minutes suivantes seront consacrées à la réflexion sur l'atelier, aux commentaires des formateurs et au vote sur l'équipe qui a eu les idées les plus créatives et les plus innovantes.</p> <p>Enfin, les 5 dernières minutes sont utilisées par le formateur pour récapituler : ce qui a été appris au cours de l'atelier ; quels étaient les objectifs et comment le jeu a contribué à atteindre ces objectifs. Les formateurs peuvent poser des questions pour susciter la réflexion et rappeler les principaux points à retenir. Ces questions peuvent être les suivantes "Pouvez-vous citer trois formes de coopération entre vous et une entreprise pour atteindre les objectifs de durabilité ? En l'absence de réponse, les formateurs peuvent énumérer les formes suivantes : parrainage d'entreprise, programmes de bénévolat des employés, bénévolat basé sur les compétences, partenariats</p>
--	--

	de marketing de cause, philanthropie d'entreprise, partenariats de responsabilité sociale d'entreprise (RSE), dons directs, dons sur le lieu de travail et collectes de fonds. Ont-ils déjà participé à l'un de ces programmes ? Que feraient-ils avec l'amour ?
Méthodes utilisées	<ul style="list-style-type: none"> ● Renforcement de l'esprit d'équipe ● Menti.com ● Présentation ● Retour d'information ● Jeu interactif en ligne
Matériel nécessaire et conditions d'installation	<ul style="list-style-type: none"> ● Accès à l'internet ● Ordinateur portable ● menti.com ● Possibilité de partager l'écran pour les formateurs et les participants ● Possibilité de diviser les équipes en salles virtuelles
Compétences acquises lors de cet atelier	<ul style="list-style-type: none"> ● Capacité à sortir des sentiers battus ● Capacité à faire preuve d'ouverture d'esprit à l'égard des idées nouvelles ● Capacité à percevoir sa propre responsabilité et son impact sur les changements ● Comprendre la coopération entre les entreprises et les individus pour parvenir à la durabilité ● Capacité à donner un retour d'information ● Capacité à motiver les entreprises à accroître leur responsabilité sociale

[Télécharger le module et le matériel](#)

M4 INNOVATION ET CRÉATIVITÉ

Cette session met en lumière le rôle de l'innovation et de la créativité dans l'entreprenariat. Les jeunes travailleurs, en tant que participants, exploreront des techniques pour générer des idées créatives, développer des produits et services innovants, et encourager une culture de l'innovation dans leurs organisations. Ils acquerront ainsi des connaissances et du matériel sur la manière de doter les jeunes de compétences créatives dans le monde des affaires.

Nom de l'atelier	Innovation et créativité
Objectif de l'atelier	<ul style="list-style-type: none"> ● Générer des idées créatives ● Développer des produits et services innovants ● Favoriser une culture de l'innovation ● Encourager les idées novatrices

Principales activités de l'atelier : Veuillez expliquer le contexte et les objectifs des activités que vous prévoyez et la manière dont elles répondent aux objectifs du projet.

Avant le début de la première activité de l'atelier, les formateurs passeront en revue et expliqueront les outils de la méthodologie Design thinking. Il n'est pas nécessaire d'approfondir ces outils, mais simplement d'expliquer l'ordre dans lequel ils sont utilisés et leurs objectifs. Cette partie de l'atelier devrait durer environ 15 minutes.

Ensuite, les participants jouent au jeu "Strategize" - pour se familiariser avec le concept SWOT. "Strategize" -

<https://gd.games/kalimeracroatia/strategize> pour se familiariser avec le concept de SWOT. Cela ne devrait pas durer plus de 5 minutes.

L'activité suivante est le jeu de rôle SWOT. Différents rôles doivent être attribués à chaque participant au sein des équipes respectives (par exemple, PDG, client, concurrent, analyste de marché, employé). Chaque équipe doit se voir présenter un scénario commercial différent. Chaque rôle doit mettre en œuvre la méthode Design Thinking pour se rapprocher de son persona. Les participants se verront remettre les outils de Design Thinking : Empathy Map, Stakeholder Map et Persona Chart. Après avoir rempli ces outils, ils doivent identifier respectivement une force, une faiblesse, une opportunité et une menace pour leur scénario d'entreprise, puis organiser tous les éléments donnés sur leur tableau d'analyse SWOT.

Scénario 1 : une entreprise technologique prévoit de lancer une nouvelle montre intelligente durable. Ce produit présente des caractéristiques innovantes, mais le marché concurrentiel et l'adoption par les clients suscitent des inquiétudes. Rôles : PDG, client, concurrent, analyste de marché, employé.

Scénario 2 : une chaîne de restauration végétalienne prospère aux États-Unis envisage de se développer sur le marché européen. Elle doit analyser les défis et les opportunités potentiels de ce nouveau marché.

Rôles : PDG, client européen, concurrent local, analyste de marché, directeur de franchise.

Scénario 3 : une marque populaire de vêtements biologiques est confrontée à une crise de relations publiques en raison d'une publicité controversée. Elle doit en évaluer l'impact et élaborer une stratégie de réponse.

Rôles : PDG, client, concurrent en matière de relations publiques, analyste de marché, directeur de magasin.

Scénario 4 : Une entreprise verte de fabrication traditionnelle subit une transformation numérique pour rester compétitive. Elle investit dans les technologies d'automatisation et d'IA.

Rôles : PDG, employé, concurrent, analyste du marché des technologies de l'information, fournisseur.

Scénario 5 : une petite entreprise innovante a la possibilité de s'associer à une grande société multinationale. Elle doit évaluer les avantages et les risques potentiels de ce partenariat.

Rôles : PDG d'une startup, cadre d'une entreprise partenaire, concurrent, analyste de marché, employé d'une startup.

Cette activité devrait durer 15 minutes. Les participants disposeront de 10 minutes pour remplir les outils de Design Thinking susmentionnés et de 5 minutes pour évaluer les SWOT et les organiser dans le tableau.

Ensuite, une discussion de groupe de 5 minutes permettra aux participants de partager leurs réflexions avec les formateurs et le reste du groupe. Les participants devront conserver les outils d'analyse SWOT et de réflexion conceptuelle qu'ils auront remplis pour un usage ultérieur.

Ensuite, lors de l'activité de brainstorming, les participants réfléchissent à leurs analyses SWOT issues du jeu de rôle SWOT et les formateurs les encouragent à mettre en œuvre des solutions innovantes et créatives pour leurs forces et opportunités afin de les rendre encore plus viables, ainsi que pour atténuer les faiblesses et les menaces

	<p>de leurs situations, en utilisant le reste des outils de Design Thinking. Les formateurs doivent rester disponibles et accessibles pour toutes les questions que les participants pourraient avoir individuellement ou en équipe. Cette activité ne devrait pas durer plus de 25 minutes.</p> <p>Après l'activité de brainstorming, chaque équipe présentera ses solutions respectives et recevra les commentaires des formateurs et des autres participants. Cette partie de l'atelier ne devrait pas durer plus de 20 minutes.</p> <p>Les cinq dernières minutes seront consacrées à la réflexion sur l'atelier, aux commentaires des formateurs et au vote pour désigner l'équipe qui a eu les idées les plus créatives et les plus novatrices.</p>
Méthodes utilisées	<ul style="list-style-type: none"> ● Renforcement de l'esprit d'équipe ● Energizer ● Analyse SWOT ● Penser la conception
Matériel nécessaire et conditions d'installation	<ul style="list-style-type: none"> ● Accès à l'internet ● Ordinateur portable ● Google Jamboard ● Outils de réflexion sur la conception ● Possibilité de partager l'écran pour les formateurs et les participants ● Possibilité de diviser les équipes en salles virtuelles
Compétences acquises lors de cet atelier	<ul style="list-style-type: none"> ● Capacité à mettre en œuvre les principes de base du Design Thinking ● Capacité à mettre en œuvre l'analyse SWOT ● Capacité à sortir des sentiers battus ● Comprendre la différence entre innovation et invention ● Créativité stimulée ● Capacité à surmonter les blocages de l'inspiration
<p>Télécharger le module et le matériel</p>	

M5 PLANIFICATION ET STRATÉGIE D'ENTREPRISE

Ce module couvre les bases de la planification d'entreprise et du développement de stratégies. Les animateurs de jeunesse s'exerceront à créer

des plans d'entreprise, à mener des études de marché et à développer des objectifs stratégiques et des plans d'action pour guider leur entreprise vers la croissance et la réussite. Ils disposeront ainsi des connaissances, des outils numériques et du matériel (par exemple, le modèle Canvas) nécessaires pour initier les jeunes à la planification d'entreprise et aux approches stratégiques dès le début de ce processus.

Nom de l'atelier	Planification et stratégie d'entreprise
<p>Objectif de l'atelier</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fournir aux animateurs de jeunesse les compétences et les connaissances essentielles pour guider les jeunes dans la planification et le développement stratégique d'une entreprise. ● Apprendre aux participants à créer des plans d'affaires complets, à mener des études de marché efficaces et à développer des objectifs stratégiques et des plans d'action. ● Assurer la maîtrise de l'utilisation d'outils et de modèles numériques, tels que le jeu numérique Strategize, pour faciliter le processus de planification des activités.
<p>Principales activités de l'atelier : Veuillez expliquer le contexte et les objectifs des activités que vous prévoyez et la manière dont elles répondent aux objectifs du projet.</p>	<p>ÉTAPE 1 : L'atelier commence par une introduction et un brise-glace afin de créer un environnement accueillant et de permettre aux participants de se présenter. Les formateurs accueillent les participants à l'atelier et se présentent en quelques phrases. Chacun dit également son nom et quelque chose d'intéressant à son sujet. <i>La durée de cette étape est de 5 minutes.</i></p> <p>ÉTAPE 2 : Après l'introduction, le formateur préparera un bref exposé suivi d'une séance de questions-réponses sur les principaux éléments d'un plan d'entreprise (résumé, description de l'entreprise, analyse du marché, structure organisationnelle, ligne de produits, stratégie de marketing et de vente, demande de financement, projections financières). Grâce à cette étape, le formateur apportera une compréhension fondamentale de ce qu'implique la planification d'entreprise. <i>La durée de cette étape est de 20 minutes.</i></p> <p>ÉTAPE 3 : Cette étape est très importante pour les participants. Le formateur parlera de la réalisation d'une étude de marché à l'aide de SWOT et</p>

présentera un outil pratique d'analyse (outil numérique : [Strategize](#)). Les participants s'exerceront à effectuer une analyse SWOT (forces, faiblesses, opportunités, menaces) pour une entreprise hypothétique à l'aide de cet outil numérique. Cela comprend :

- Points forts : identification des facteurs internes qui confèrent à l'entreprise un avantage sur le marché.
- Faiblesses : Reconnaître les facteurs internes qui pourraient nuire à la réussite de l'entreprise.
- Opportunités : Analyse des facteurs externes que l'entreprise pourrait exploiter pour croître et réussir.
- Menaces : Évaluer les facteurs externes susceptibles de présenter des risques pour l'entreprise.

La durée de cette étape est de 30 minutes.

ÉTAPE 4 : Cette étape comprendra la définition d'objectifs stratégiques et la planification d'actions. Après l'outil numérique et l'analyse SWOT, le formateur mettra l'accent sur l'importance de fixer des objectifs commerciaux clairs et mesurables, puis de créer des plans d'action pour les atteindre. Il s'agira d'une activité de groupe interactive au cours de laquelle les participants utiliseront les critères SMART (Spécifique, Mesurable, Atteignable, Pertinent, Limité dans le Temps) pour fixer des objectifs stratégiques. Ils élaboreront ensuite un plan d'action pour atteindre l'un de leurs objectifs, y compris les étapes nécessaires, les ressources et les délais. Ils travailleront en groupes en fonction de la similitude des idées d'entreprise.

La durée de cette étape est de 15 minutes.

ÉTAPE 5 : Après avoir fixé les objectifs, nous poursuivons avec la présentation du Business Model Canvas, en utilisant le [BMC](#) durable. Le formateur présentera un outil pratique de visualisation et de développement de modèles d'entreprise et le remettra aux participants afin qu'ils puissent s'exercer sur leurs propres idées d'entreprise. Ils travailleront en groupes, discutant du modèle et de la manière de le réaliser.

La durée de cette étape est de 15 minutes.

	<p>Après que les participants ont commenté le BMC en groupes, nous clôturons l'atelier par un examen du modèle et des questions. Le formateur renforcera les points clés abordés et donnera l'occasion d'apporter des clarifications finales.</p> <p>Le formateur terminera l'atelier en posant les questions de réflexion suivantes : <i>Quelle est l'information la plus précieuse que vous avez tirée de l'atelier d'aujourd'hui ? Quelle activité vous a été la plus utile, et pourquoi ? Comment comptez-vous appliquer ce que vous avez appris aujourd'hui dans votre travail ? Y a-t-il des outils ou des concepts spécifiques issus de cet atelier qui, selon vous, seront particulièrement utiles dans vos futurs efforts de planification d'entreprise ?</i></p> <p><i>Qu'avez-vous trouvé le plus difficile dans l'atelier d'aujourd'hui et comment l'avez-vous surmonté ? Pouvez-vous donner un exemple de la manière dont vous pourriez utiliser le Business Model Canvas dans un scénario réel ?</i></p>
<p>Méthodes utilisées</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Renforcement de l'esprit d'équipe : Créer un environnement accueillant et permettre aux participants de se présenter. ● Conférences interactives : Fournir des connaissances théoriques et un contexte. ● Activités de groupe : Favoriser la collaboration et l'apprentissage par les pairs. ● Séances de questions-réponses : Pour clarifier les doutes et renforcer la compréhension. ● Démonstration d'outils numériques : Présenter des outils numériques utiles pour la planification d'entreprise.
<p>Matériel nécessaire et conditions d'installation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Copies imprimées du modèle d'entreprise durable (Sustainable Business Model Canvas) ● Ordinateurs ou tablettes avec accès à l'internet ● Projecteur et écran ● Outils et ressources d'étude de marché (jeux numériques) ● Papeterie (stylos, blocs-notes)
<p>Compétences acquises lors de cet atelier</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Compétences en matière de planification d'entreprise ● Compétences en matière d'études de marché ● Réflexion stratégique ● Littératie numérique

	<ul style="list-style-type: none"> • Compétences de collaboration • Application pratique
Télécharger le module et le matériel	

M6 MARKETING ET VENTES

Le dernier module se concentre sur les stratégies de marketing et de vente efficaces. Les animateurs de jeunesse apprendront des techniques pour comprendre les besoins des clients, développer des campagnes de marketing, utiliser des outils de marketing numérique et mettre au point des techniques de vente solides pour stimuler la croissance de l'entreprise. Ils disposeront ainsi des connaissances de base et du matériel nécessaire pour initier les jeunes à un marketing efficace et à la planification des ventes.

Nom de l'atelier	Marketing et ventes
Objectif de l'atelier	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer les connaissances des participants sur les bases du marketing, en mettant l'accent sur la compréhension des besoins des clients. • Améliorer la compréhension des éléments du marketing mix • Présenter aux participants des efforts de vente et de marketing efficaces ciblant à la fois les consommateurs et les entreprises. • Améliorer les compétences pour l'éco-entrepreneuriat grâce à l'apprentissage numérique sur l'exemple de la prise de décision marketing dans l'entreprise éco-sociale
Principales activités de l'atelier : Veuillez expliquer le contexte et les objectifs des activités que vous prévoyez et la manière dont elles répondent aux objectifs du projet.	<p>Au début de la session, le formateur présente aux participants la session et l'importance du marketing dans l'entrepreneuriat. Durée : jusqu'à 5 minutes.</p> <p>Les participants écouteront une présentation introductive sur le marketing. La présentation est axée sur les éléments de base du marketing mix et en particulier sur l'examen des besoins des acheteurs/clients. Tous les éléments sont présentés dans un format ppt facilement accessible au formateur et joint aux documents de formation.</p> <p>La présentation a été préparée pour introduire le sujet d'une manière simple et compréhensible pour</p>

les participants ayant des antécédents différents. En respectant le temps disponible pour la partie de la formation consacrée au marketing et aux ventes, le contenu de la présentation couvre les bases essentielles du marketing telles que :

- L'étude de marché et son importance
- Étapes et méthodes des études de marché
- Clarification de chaque élément du marketing mix
- Un exemple de questionnaire d'étude de marché

L'idée est que le formateur présente brièvement les éléments clés sur la base d'un ppt avec la possibilité d'un travail interactif, de sorte qu'il reste suffisamment de temps pour travailler en groupes. Durée : 15-20 minutes.

Le formateur terminera la présentation dans cette partie, en concluant avec la diapositive numéro 20.

Les participants se verront ensuite confier un travail d'équipe - en petits groupes. Les participants doivent visiter le site web <https://seljak.me/>

Leur tâche consiste à examiner ensemble et à énumérer les principales caractéristiques en fonction des éléments du marketing mix :

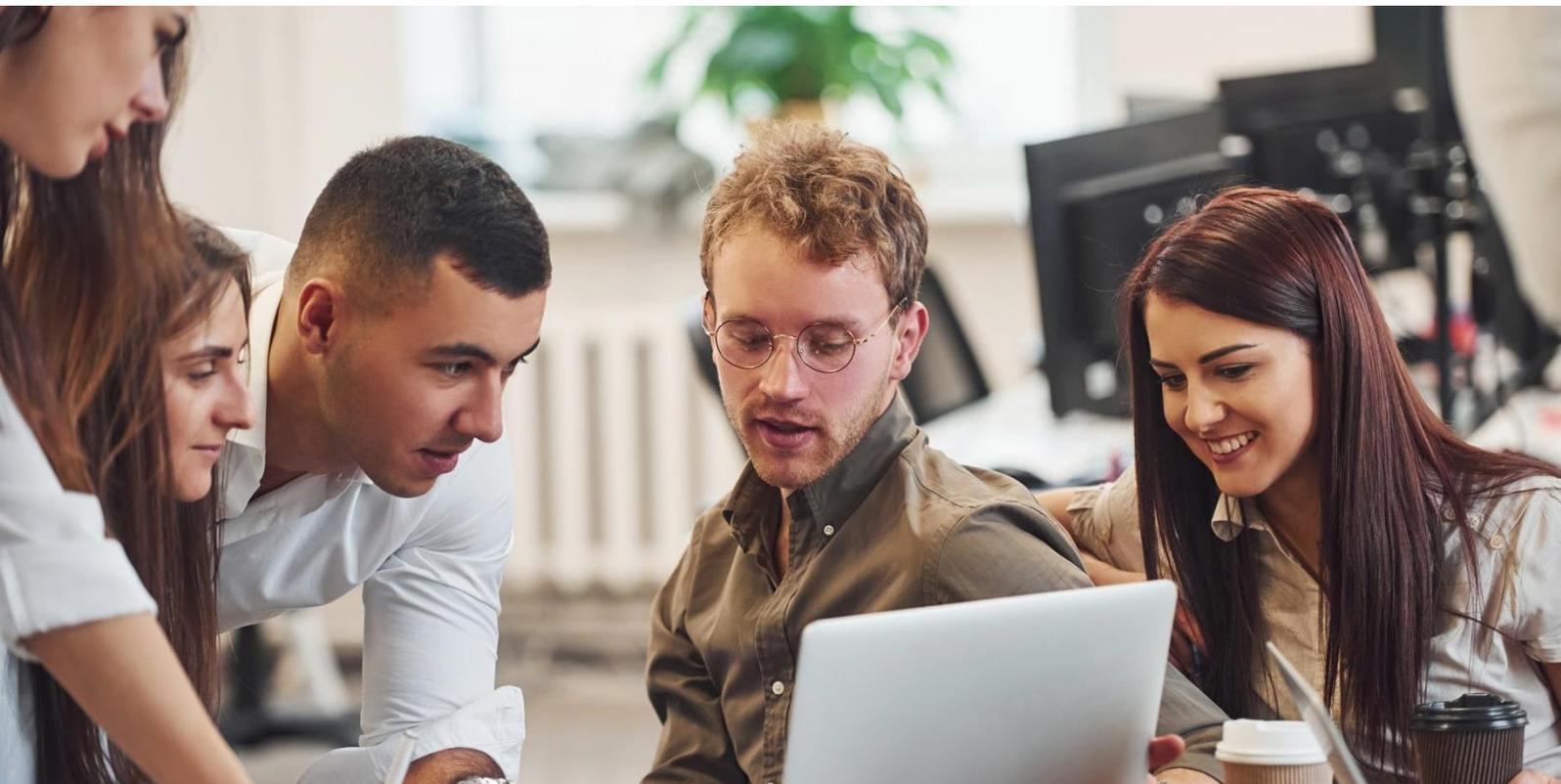
- Produit (quelques questions possibles pour la discussion : Citez quelques caractéristiques du service - soutien lors de la vente par le biais du site web ? Quelle valeur apporte-t-il aux clients ?)
- Prix (il ne s'agit pas ici des prix des produits individuels présentés sur le site, mais du prix de la publicité sur le site)
- Promotion (quelques questions possibles pour la discussion : Pensez-vous que ce mode de présentation est adapté pour atteindre les clients ? Auriez-vous quelque chose à ajouter ? etc.)
- Place (les ventes en ligne de cette manière peuvent-elles contribuer à augmenter le chiffre d'affaires des vendeurs ? etc.)

	<p>Chaque équipe - groupe travaille sur un seul élément. Au total, 4 groupes couvriront tous les éléments.</p> <p>Durée : 20 minutes pour la discussion en groupes.</p> <p>Il est proposé d'entamer ensuite une discussion ouverte avec les participants, en se concentrant sur le produit et le prix, tandis que les parties liées à la promotion et à la distribution seront discutées après la deuxième présentation et le jeu en ligne joué à partir de la plate-forme Web interactive. Temps imparti : 10 minutes.</p> <p>La deuxième partie de la présentation (de la diapositive 22 à la fin) concerne les ventes et les canaux de marketing numérique qui peuvent aider les ventes. Le formateur doit expliquer aux participants les faits les plus importants liés aux ventes, à la recherche des besoins des clients, qui est la base du marketing.</p> <p>Une partie importante concerne les étapes de la vente, qui peuvent être utiles aux participants lorsqu'ils planifient leur travail sur le marché.</p> <p>En ce qui concerne les canaux numériques, en plus d'une brève présentation, les participants se verront présenter un exemple d'expérience de publicité sur Facebook dans le cadre du projet BC4ESE.</p> <p>Durée de la présentation : jusqu'à 10 minutes.</p> <p>Les participants seront invités à jouer au jeu "Créer une entreprise" (qui n'est qu'une partie du jeu intitulé "Département de l'épargne") à partir de la plateforme web interactive "Eco-SE-E-lab". Durée de l'exercice : 10-15 minutes.</p> <p>Ce jeu s'inscrit parfaitement dans le cadre de cet atelier pour les raisons suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">- traite simultanément des questions de vente, de marketing et de durabilité ;- est un exemple de prise de décisions marketing liées à la sensibilisation à l'environnement ;- en raison de son lien avec la plateforme web interactive et l'apprentissage numérique.
--	---

	<p>Les 10 à 15 dernières minutes sont consacrées à une discussion animée avec les participants, et certaines des questions peuvent être posées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Avez-vous de l'expérience en marketing ? 2. À votre avis, quels sont les principaux défis à relever pour commercialiser efficacement leur entreprise aujourd'hui ? 3. Quel est l'avantage pour une entreprise de s'inscrire dans une démarche de durabilité environnementale ? 4. Comment les entreprises doivent-elles aborder la question du développement durable ? 5. Quelle sera l'incidence du marketing sur le développement durable ?
<p>Méthodes utilisées</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Présentation - ppt ● Travail de groupe / d'équipe ● Discussion ● Jeu numérique en ligne
<p>Matériel nécessaire et conditions d'installation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Présentation - préparée par le CDP "Globus". ● Accès à l'internet ● Papier ● Crayons ● Tableau de conférence (facultatif) ● Accès au lien et à la plate-forme : <ul style="list-style-type: none"> ● https://seljak.me/ ● https://ecosocent.eu/o3-interactive-web-platform-eco-se-e-lab/
<p>Compétences acquises lors de cet atelier</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Amélioration des compétences en matière d'études de marché ● Amélioration des connaissances sur les spécificités du marketing mix ● Comprendre les principales caractéristiques du marketing numérique et des canaux de distribution ● Amélioration des compétences numériques et éco-entrepreneuriales à l'aide d'un jeu en ligne présenté sur la plateforme web interactive "Eco-SE-E-lab". ● Amélioration des compétences entrepreneuriales : collecte d'informations, réflexion critique, analyse, brainstorming
<p>Télécharger le module et le matériel</p>	

PROPOSITION D'ORDRE DU JOUR DES JOURNÉES D'E-FORMATION DE L'ECO-SE

Jour I	Jour II
Session d'introduction	Energizer
Introduction à l'entrepreneuriat	Innovation et créativité
Pause	Pause
Introduction à l'entrepreneuriat écosocial	Planification et stratégie d'entreprise
Durabilité et responsabilité sociale	Marketing et ventes
Réflexion du jour	L'évaluation



RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES DU PROJET BC4ESE

O1 : E-book "Analyse de l'entrepreneuriat éco-social : besoins, obstacles et bonnes pratiques".

Le livre électronique "Analyse de l'entrepreneuriat écosocial : besoins, obstacles et bonnes pratiques" vise à fournir un examen complet de l'économie écosociale en Europe et dans les Balkans occidentaux. Le but ultime de ce document est d'inspirer et de soutenir les jeunes pour qu'ils créent et développent des entreprises éco-sociales en s'assurant qu'ils ont accès aux ressources et au soutien nécessaires à chaque étape de leur parcours entrepreneurial.

Lien: <https://ecosocent.eu/eco-social-entrepreneurship-analysis-needs-obstacles-and-good-practices/>

O2 : Production pédagogique e-book "Gamified eco-entrepreneurship education" (éducation gamifiée à l'éco-entrepreneuriat)

Le livre électronique "Gamified eco-entrepreneurship education" explore l'utilisation de la gamification numérique et des méthodes d'éducation par le modèle dans l'enseignement de l'entrepreneuriat aux jeunes à travers l'Europe et les Balkans occidentaux. La publication vise à développer des ressources éducatives numériques ludiques et attrayantes qui promeuvent l'entrepreneuriat social et l'éco-entrepreneuriat, afin d'encourager un plus grand nombre de jeunes à créer et développer des entreprises éco-sociales.

Lien : <https://ecosocent.eu/gamified-eco-entrepreneurship-education/>

O3 : Plate-forme web interactive "Eco-SE-E-lab" (en anglais)

"Eco-SE-E-lab est une plateforme en ligne innovante et interactive conçue pour responsabiliser les jeunes dans le domaine de l'entrepreneuriat éco-social. La plateforme propose 18 modules éducatifs ludiques, chacun soigneusement conçu pour immerger les utilisateurs dans le domaine de

l'entrepreneuriat éco-social grâce à un mélange de jeux interactifs, de défis virtuels et d'activités numériques.

Lien : <https://ecosocent.eu/o3-interactive-web-platform-eco-se-e-lab/>





Co-funded by
the European Union

Le projet BC4ESE est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne et sera mis en œuvre de janvier 2022 à janvier 2025. Cette publication reflète les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.

Appel à projet : ERASMUS-YOUTH-2021-CB, Numéro de projet : 101052019



LISTE DE CONTRÔLE POUR L'EXAMEN PAR LES PAIRS

Nom du partenaire	Commentaire général	Statut de la RP
Jeunes ambassadeurs	Une grande synergie de résultats de projets et d'expériences en un seul document.	●
Réseau Diesis	Le contenu est très intéressant et bien fait ! Félicitations à tous les partenaires. J'ai juste corrigé quelques fautes de frappe. Sinon c'est parfait !	●
CDP "Globus	J'ai ajouté quelques commentaires constructifs. En général, le contenu est très intéressant et utile.	●
OSC - Monténégro	Matériel parfaitement réalisé...Bien joué	●
ADP-Zid	Un travail remarquable ! Félicitations à tous ! Un document très utile.	●
LDA Prozor-Rama	Le matériel de formation est très bien fait, de haute qualité et clair.	●
CEDRA Split	Nous aimons beaucoup tous les ateliers, nous pensons que les changements seront minimes, le travail est bien fait ! Quant au visuel du document, nous l'aimons bien, il est simple ce qui le rend plus facile à lire et à utiliser.	●
HUB Nicosie	D'excellents ateliers ont été mis en place ! Qualité générale élevée - le document est également agréable et facile à lire et à parcourir. Il y a quelques erreurs grammaticales - j'ai ajouté un commentaire lorsque je les ai repérées. Mais il faut que le document soit parcouru par une seule personne pour qu'il y ait une harmonie d'ensemble ! Dans l'ensemble, excellent travail !	●