

FICHE TECHNIQUE

Ateliers d'initiation à l'entrepreneuriat social

(Inspirés de la série éducative "Global Problem Solvers")

1. Contexte et justification

Dans un monde en constante évolution, l'école ne doit plus se limiter à transmettre des savoirs académiques. Elle doit aussi préparer les jeunes à **imaginer, créer et entreprendre**. Ces ateliers proposent aux élèves une **expérience interactive et motivante** basée sur la série *Global Problem Solvers*, qui raconte comment une équipe de jeunes utilise la collaboration, la créativité et la technologie pour résoudre des problèmes réels et fonder une entreprise sociale.

2. Objectif général

Initier les élèves aux fondamentaux de l'entrepreneuriat social, en les amenant à transformer une idée en projet concret qui apporte une solution à un problème réel.

3. Objectifs spécifiques

À l'issue de ces ateliers, les élèves seront capables de :

- Travailler en équipe et valoriser la complémentarité des talents.
 - Identifier un besoin ou un problème dans leur environnement.
 - Imaginer une solution innovante et adaptée.
 - Utiliser la technologie comme levier de transformation.
 - Élaborer un mini plan d'affaires.
 - Tester et améliorer leur projet.
 - Présenter et défendre une idée de création d'entreprise sociale.
-

4. Contenu / Modules pédagogiques

Le programme est structuré en **7 modules (1 épisode = 1 module)** :

1. Former une équipe solide
2. Identifier le problème à résoudre
3. Imaginer une solution innovante
4. Choisir la technologie appropriée
5. Construire un plan d'affaires solide
6. Tester et améliorer
7. Lancer l'entreprise sociale

Chaque module combine :

- Projection d'un épisode de la série (dessin animé éducatif)
- Discussion guidée (résumé et leçons à retenir)
- Exercices pratiques et mini-projets en équipe

Voir le module 1 : www.edubrazza.news/entrepreneuriat

5. Méthodologie

- Approche interactive et participative
 - Apprentissage par projet (learning by doing)
 - Utilisation de supports numériques et visuels (vidéos, fiches pratiques, jeux de rôle)
-

6. Public cible

- Élèves du collège et du lycée
 - Clubs scolaires et associations d'élèves
 - Jeunes intéressés par l'innovation et l'entrepreneuriat
-

7. Résultats attendus

- Des élèves capables de **penser comme des entrepreneurs sociaux**.
 - Développement des compétences transversales : créativité, esprit critique, communication, collaboration.
 - Production de mini-projets scolaires innovants présentés en fin d'atelier.
-

8. Durée et organisation

- **1séances**/semaine/classe
 - 1^{er} trimestre : 3 module, 2^{ème} trimestre : 2 modules et 3^{ème} trimestre : 2 modules
-

9. Ressources nécessaires

- Vidéoprojecteur ou écran pour projection des épisodes
 - Salle d'informatique connectée sur internet avec casques
 - Encadrement par un animateur formé en éducation entrepreneuriale
-

10. Tarifs

- Animation : **3.750 FCFA / heure / classe** (seuil minimum : 4 classes)
 - Matériel pédagogique et accès aux vidéos inclus
-

11. Contact

- Brazza Education plateforme fièrement propulsée par l'Association Média Freelance
 - 7, avenue des 3 Martyrs, Plateau des 15 ans, Moundou
 - Tél/whatsapp : +242 06 497 78 56
 - Mail : edubrazza@mediafreelance.org
-