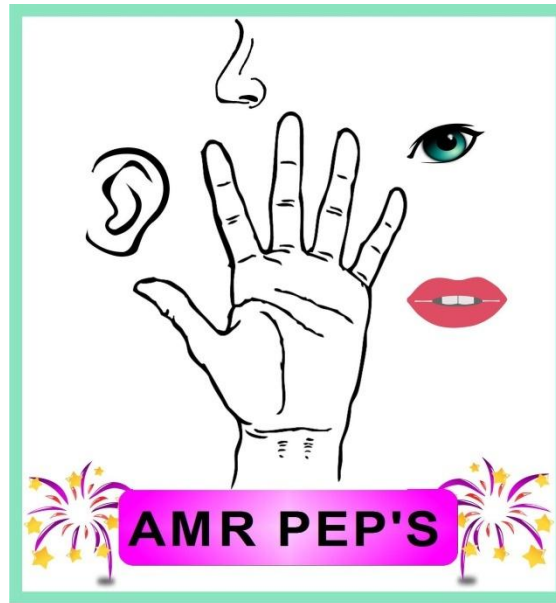


Mini entreprise A.M.R. PEP'S



Mme FERON, M GUY et Mme LAGACHE
LP les Frères Moreau – Quincy sous sénart

Naissance du projet

- Constat et diagnostique:

Ouverture d'une nouvelle filière **ASSP** accueillant 30 élèves dont 97% de filles.

- 1) Classe d'effectif important avec un **risque de conflit** non négligeable compte tenu de la diversité des origines sociales et du niveau scolaire très hétérogène.
- 2) La très grande majorité des élèves ont choisi cette orientation dans le but de travailler au contact de la petite enfance....mais la formation impose de travailler aussi auprès des **personnes âgées** non autonomes.
- 3) Le contenu de leur formation comprend une grande partie d'**animation** et nous sommes forcés de constater qu'une partie des élèves n'est pas toujours à l'aise pour prendre la parole devant un public en utilisant un langage adapté à ce dernier.

- Besoins

-> **créer une cohésion de groupe**

-> **familiariser ce jeune public avec les personnes âgées**

-> **gagner en assurance et s'adapter à son interlocuteur**

Descriptif du projet

Projet mené avec un groupe de 15 élèves de 2nde ASSP.

- Fabriquer un **jeu de société basé sur la mémoire des cinq sens** et destiné aux pensionnaires des **maisons de retraite**.
- **Animer** une séance de jeu dans quelques maisons de retraite.
- Participer à des **concours lycéens de projets**



Méthodes pédagogiques

- Séances d'échanges, de **concertations**, de brainstorming avec les élèves, ce qui impose:
 - une certaine discipline pour la **prise de parole**
 - de prendre en **considération** ce que dit son camarade
 - d'être attentif afin de **retranscrire** ce qui a été dit par l'autre
 - de débattre en acceptant que les avis divergent
- Une fois l'idée du projet fixée, les différents services de la mini entreprise ont été obligés de dialoguer et de **communiquer ensemble** pour faire avancer le projet : chaque service a une activité différente mais ils dépendent un peu tous les uns des autres pour aller de l'avant.
- S'entraîner à **présenter le projet à l'oral** autant devant des directeurs de maisons de retraite, des animateurs ou encore des jurys de concours.

Moyens utilisés

1) Technique:

- Une grande salle de travail disposant:
 - D'un tableau triptyque de manière à laisser librement les élèves l'utiliser comme pense-bête, pour recadrer les différentes tâches par service pour la séance
 - De postes informatiques
 - De tables suffisamment grandes pour fabriquer le produit
 - D'un téléphone pour démarcher
- Un minibus

2) Humains:

Trois enseignants devant le groupe 2 heures par semaine sur l'année.

3) Financiers:

Les avances remboursables vendues pendant les premières semaines du projets ont permises d'avoir un fond de caisse pour les dépenses nécessaires aux charges et fournitures, le point mort a été atteint à la 6^{ième} boîte vendue puis on a dégagé des bénéfices.

Quels apports au quotidien?

1) Pour les élèves

- **Découvrir le fonctionnement d'une vraie entreprise.**
- **Enormes progrès de communication et d'épanouissement** pour certains d'entre eux. Ils ont gagné en aisance et assurance à l'oral.
- Les élèves ont su tenir des **discours adaptés devant les jurys** des différents concours et s'exprimer en public.
- **Gratifiant et valorisant:** Les personnes âgées des maisons de retraite ont par ailleurs manifesté une certaine reconnaissance à voir une équipe jeune venir les distraire. Quelques podiums.
- Les élèves ont finalement été séduits, attendris et affectés par les échanges entretenus avec les personnes âgées. **Ils ne sont désormais plus focalisés sur la petite enfance.**

2) Pour la classe

Création d'un **groupe lié et assez soudé** autour de cette mini-entreprise, certains ont pris le relais lorsque leur camarade se retrouvait gagné par la timidité et le trac, ils se sont **entraidés**.

3) Pour les enseignants

Le fait de nous avoir côtoyer dans le cadre d'un projet pédagogique a énormément **faciliter la prise en charge de la classe l'année suivante** dans le cadre de « cours classiques »

4) Pour l'établissement

Se faire connaître auprès des maisons de retraites des alentours et ainsi **préparer des terrains de stage** pour ces futurs élèves de 1^{ière} bac Pro ASSP

Freins et leviers

1) Difficultés rencontrées

- La **jeunesse** des élèves lorsqu'ils sont allés démarcher en maison de retraite seuls.
- Le fait que les élèves soient **non qualifiés** pour prétendre avoir élaboré un jeu destiné aux personnes âgées.
- Leur **manque de vocabulaire et leur timidité** au téléphone pour procéder à l'étude de marché (questionnaire) et prendre des rendez-vous.

2) Solutions apportées

- L'enseignant prévient l'établissement avant que l'élève ne s'y rende
- Préparer et faire répéter un texte type aux élèves avant de prendre le téléphone.



Evolution envisagée

- Nous avons laissé à disposition dans notre établissement scolaire des boîtes de jeu que les élèves pourront emmener en stage en maison de retraite durant leur année de première bac pro.



**Trophée Découverte
Professionnelle**



Concours EPA



Concours CCI

ETAPES DU PROJET POUR PERMETTRE SA REALISATION

Phase de conception,
définition

Phase
d'organisation, de
planification

Phase
opérationnelle et
d'exécution

Phase d'achèvement
(clôture, évaluation)

<p>Présentation du projet d'une mini entreprise (avec le partenaire) à la classe entière et entretiens individuels de manière à évaluer la motivation des élèves souhaitant y participer.</p>	<p>Election d'un PDG et constitution des cinq services.</p>	<p>Achat de matériel et de matières premières.</p>	<p>Clôture des comptes et dépôt de bilan.</p>
	<p>Brainstorming de manière à trouver l'idée de produit ou de service à développer par l'entreprise.</p>	<p>Etablir le prix de vente du jeu.</p>	
	<p>Trouver un nom, un logo, un slogan et procéder à une étude de marché.</p>	<p>Fabrication de prototypes.</p>	
	<p>Vendre des avances remboursables de manière à constituer un capital de départ.</p>	<p>Essais en maisons de retraite de manière à adapter au mieux le jeu.</p>	
		<p>Prise de rendez vous pour animer et vendre des boîtes de jeu dans les maisons de retraite.</p>	
		<p>Participation à différents concours.</p>	