



# Guide pédagogique



Décembre 2020

# Présentation de la démarche globale de Busy & Ness

Au cœur d'un environnement entrepreneurial, Busy et Ness guident les participants dans la simulation d'un projet de création d'entreprise. Les participants sont plongés par équipe dans une aventure entrepreneuriale tout en développant leurs compétences et leur créativité.

Le parcours Busy et Ness présente une nouvelle approche de la sensibilisation à l'entrepreneuriat s'appuyant largement sur les aspects numériques tant sur la forme que sur le fond.

Les six étapes du parcours de Busy et Ness sont :

- #01 - Trouver une idée (2h)
- #02 - Booster son idée (2h)
- #03 - Evaluer la faisabilité de son projet (2h)
- #04 - A la conquête du web (4h)
- #05 - Challenge réseaux sociaux (2h)
- #06 3,2,1... Pitez ! (2h)

L'outil s'appuie sur le site internet [www.busyetness.fr](http://www.busyetness.fr) reprenant l'ensemble du parcours et des six étapes. Il est doté d'un espace avec accès réservé aux animateurs et participants autorisés.



Ce guide donne toutes les indications pour animer les interventions sur la base des outils mis à disposition sur le site internet.

Les objectifs sont pour les participants de :

- Vivre une expérience entrepreneuriale
- Développer la créativité
- Travailler en équipe
- Acquérir de nouvelles compétences
- Utiliser les outils numériques dans un cadre professionnel
- Développer les valeurs entrepreneuriales telles que la persévérance, la confiance en soi...
- S'ouvrir de nouvelles perspectives professionnelles

Pour chacune des séquences, plusieurs onglets reprennent les outils à disposition :

- ▶▶ **Un onglet « Vidéo »** : vidéo introductive de la séquence des deux personnages clés que sont Busy et Ness introduisant pour chaque étape le sujet et interpellant les participants,
- ▶▶ **Un onglet « Séquence »** : diaporama avec les éléments clés de la séquence
- ▶▶ **Un onglet « Pratique »** : outils pour les enseignants et les participants,
- ▶▶ **Un onglet « Lexique »** : vocabulaire de la séquence
- ▶▶ **Un onglet « Aller plus loin »** : outils complémentaires pour aller plus loin sur la thématique.

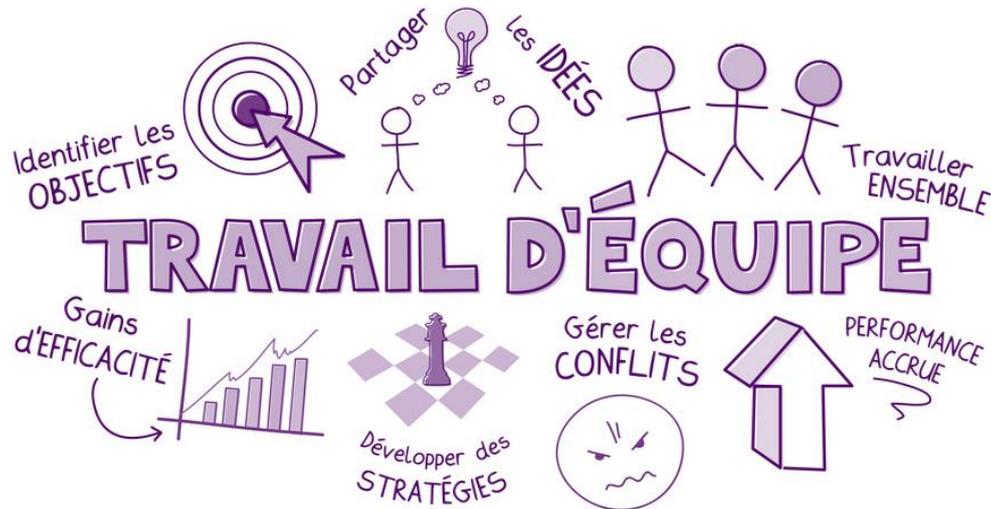
## ▶▶ Accès au site internet :

Les animateurs et les participants ont un accès distinct.

- Les animateurs ont accès à toute la ressource pour l'ensemble du programme.
- Les participants ont accès au programme étape par étape. Ils devront saisir un mot de passe pour débloquer la séquence :

Séquence	Mot de passe
#01 - Trouver une idée	projet
#02 - Booster son idée	améliorer
#03 - Evaluer la faisabilité de son projet	résultats
#04 - A la conquête du web	numérique
#05 - Challenge réseaux sociaux	communauté
#06 3,2,1... Pitchenz !	présentation

# La constitution des équipes



La composition des équipes est un facteur clé de la réussite du projet. Le groupe est divisé en équipes de 3 à 5 personnes, chaque équipe menant son propre projet.

Plusieurs options sont possibles :

- Laisser les participants se regrouper par affinités : le risque de conflit est faible et les groupes par affinités peuvent être des leviers d'apprentissage à travers le plaisir et la joie. Plusieurs écueils cependant risquent d'apparaître : les participants jouent et chahutent au lieu de se concentrer sur le projet.
- Regrouper les élèves en fonction de critères précis : la participation au projet est améliorée mais les risques de désaccord et de protestation existent. Il est plutôt dans ce cas conseillé de répartir de manière équilibrée dans les équipes les participants les plus moteurs, les plus timides, les plus perturbateurs etc... La répartition peut aussi se faire selon les compétences de chacun : leadership, organisation, rédaction, créativité etc...

## Quelques conseils pour faciliter le travail d'équipe :

1. Prendre des décisions : encourager les participants à prendre des décisions mais aussi donner leur avis, leur point de vue, c'est leur permettre d'aller vers l'autonomie, de développer leur confiance en eux. Ils réaliseront que leur décision a un impact sur le projet et il aura d'autant plus envie de s'y investir.

2. Partager les informations : le partage des informations au sein du groupe est très important pour que chaque participant s'y sente à sa place et que les bonnes décisions soient prises. Veillez à ce qu'à la fin de chaque séance, les productions soient enregistrées et disponibles pour tous les membres de l'équipe.

3. S'encourager et se respecter : chacun doit se sentir écouté, apprécié par l'ensemble de l'équipe afin de sentir à l'aise et d'avoir envie d'avancer et de contribuer au succès du projet. Rappelez dès que nécessaire les principes d'écoute et de bienveillance. Lorsqu'un conflit survient, il faut immédiatement calmer le jeu, pratiquer l'écoute active pour que chacun s'exprime et proposer des alternatives ou une méthode pour trancher d'éventuelles décisions à prendre.

4. Partager les responsabilités, les tâches dans l'équipe : pour que chacun se sente impliqué dans le projet, il est important de bien répartir les responsabilités et les tâches. Synthétisez le travail à faire et aidez-les participants à s'organiser afin de respecter le timing.



## #01- TROUVER UNE IDEE

Cette première séquence est le point de départ du parcours Busy & Ness avec les participants : L'idée. Tout projet, quel qu'il soit (création d'entreprise, association, projet personnel...) commence par une idée. Mais comment trouver LA bonne idée qui fera la différence.

### OBJECTIFS

+ Favoriser le développement de l'autonomie du participant (capacité d'initiative, de créativité, prise de responsabilité...)	+ Permettre au participant de développer son esprit critique, de faire des choix
+ Amener à la prise de décision collective	+ Favoriser des relations fondées sur le respect mutuel, l'écoute, l'échange
+ Favoriser l'ouverture d'esprit et la curiosité	

### MODALITES D'ORGANISATION

#### Matériel nécessaire

- Vidéo projecteur
- Tableau, paperboard
- Matériel informatique
- Connexion internet
- Matériel de prise de notes, post-it

#### Durée de l'animation :

2 heures





### COMPETENCES DEVELOPPEES

- Faire preuve de créativité pour trouver une idée
- Travailler en équipe
- Synthétiser une idée sous forme de carte mentale
- S'exprimer à l'oral et développer un propos

### ▶▶ CONSEILS

Une fois les groupes constitués, demandez-leur de créer une adresse mail de groupe dès la première séance et créer par la même occasion un Drive en y ajoutant tous ses membres.

Cela permettra à chacun d'avoir à tout moment accès à tous les contenus créés par le groupe.



Mot de passe  
accès participant =  
projet

## DEROULEMENT DE L'ANIMATION

	Etapas de l'activité	
15 min.	<p><b><u>Etape 1 : Mise en place de l'outil</u></b></p> <p>Présenter l'outil Busy &amp; Ness à travers le site internet.</p> <p>Fournir les codes d'accès aux participants et valider la formation des groupes.</p> <p>Accompagner chaque groupe à la création d'un compte mail (par groupe) ainsi qu'un dossier Drive à partager avec tous les membres du groupe.</p> <p>Demander à tous de télécharger le model BP Busy &amp; Ness dans l'onglet « pratique ».</p>	<p><a href="http://www.busyandness.fr">www.busyandness.fr</a></p> <p>Google Mail + Google Drive</p>
15 min.	<p><b><u>Etape 2 : Présenter la séquence</u></b></p> <p>Définir l'idée, ses caractéristiques.</p> <p>Présenter la vidéo puis la séquence.</p>	<p>La vidéo + la séquence</p>
30 min.	<p><b><u>Etape 3 : Chercher l'idée</u></b></p> <p>Utiliser l'outil « photo langage » pour susciter l'inspiration.</p> <p>Cadrer la recherche des idées en insistant sur le fait que l'idée doit être réaliste et réalisable.</p> <p>Rappeler aux participants qu'il faut que l'idée réponde à un besoin, soit liée à leurs passions ou à leur environnement.</p>	<p>Potolangage</p>
30 min.	<p><b><u>Etape 4 : Définir l'idée sous forme de carte mentale</u></b></p> <p>Présenter la carte mentale et inviter les participants à répondre aux différentes questions posées dans les cases de la carte.</p> <p>Utiliser les photos du photolangage pour illustrer l'idée ou rechercher une image libre de droit sur Google.</p>	<p>Carte mentale dans l'onglet « Pratique »</p> <p>Notice « image libre de droit sur Google » dans l'onglet « Pratique ».</p>
30 min.	<p><b><u>Etape 5 : Présenter l'idée</u></b></p> <p>Proposer aux participants de présenter leur idée à travers la carte mentale à la classe ( 5 minutes de présentation ).</p>	