



ESTRATEGIA PIRENAICA
STRATÉGIE PYRÉNÉENNE
ESTRATÈGIA PIRINENCA
PIRINIOETAKO ESTRATEGIA
ESTRATEGIA PIRENENCA

EDUC'KOOP

Guide d'utilisation du kit Educ'koop

Sommaire

Table des matières

Avant de commencer la séance, pensez à :	4
1. Introduction Débat - Brise Glace (Slide 2 -5).....	4
2. Débat : « Qu'est-ce qu'une entreprise ?» (Slide 6 -19).....	4
3. Jeu de rôle - Notion de Propriété (Slide 20-27).....	5
4. Débat : « Qu'est-ce qu'une entreprise durable ?» (Slide 28-30).....	6
5. Activité : Identifier des entreprises durables (Slide 31-3,,).....	6
6. Conclusion.....	6

Guide pédagogique

Trame d'intervention pour une séance de découverte de l'Entrepreneuriat durable

Publics : collège 3^{ème} et lycée.

Propos introductifs :

Les partenaires du projet précisent que ce support vise à susciter l'intérêt des jeunes pour l'entrepreneuriat. Il a vocation à **guider une découverte et une ouverture d'esprit** quand aux formes d'entreprises et de modèles économiques mais n'a pas la prétention, en l'état, de formaliser des compétence pédagogique approfondies.

Par retour d'expérience, le groupe cible optimal pour animer cet atelier est d'**une quinzaine d'élèves maximum** afin de prolonger le format atelier dans l'animation.

Cet atelier, diffusé sous licence libre, permet des modifications / adaptation par ses utilisateurs.trices en fonction des territoires, des niveaux scolaires et des besoins.

1. Avant de commencer la séance, pensez à :

- présenter vous et votre structure,
- expliquer l'objectif de la séance : découvrir l'entrepreneuriat durable et la zone économique transfrontalière,
- présenter le déroulé de la séance.

2. Introduction Débat - Brise Glace (Slide 2 -5)

Objectif : Observer et commenter la diversité des type d'entreprises

Modalités :

1. (Slide 3) Demandez à deux élèves de se mettre dans un espace à part pour faire un beau dessin sur une feuille
2. (Slide 4) Interroger le reste de la Classe « Qu'est ce qu'une entreprise ? » et écrire les contributions spontanées au tableau.
3. (Slide 5) Interroger la Classe et demander de lever la main à la question « Qui pense avoir un.e entrepreneur.e dans sa famille ? »

3. Débat : « Qu'est-ce qu'une entreprise ? » (Slide 6 -19)

Objectif : Décrire les caractéristiques d'une entreprise

Modalités :

1. (Slide 7) Pour guider la réflexion, faire le parallèle avec une équipe de sportifs.ves
2. (Slide 8) Interroger la classe sur « Qu'est ce qui décrit une entreprise ? Quelles sont ces caractéristiques ? » et écrire les contributions spontanées au tableau.
3. (Slide 9-18) Faire le point sur les notions clés étapes par étapes
 - a) Ce que l'on vend : *des produits ou des services*
 - b) A qui on le vend : *les client.e.s*
 - c) Où on le vend : *magasin, internet, etc*
 - d) Quelle relation client: *l'univers de la marque*
 - e) Combien on le vend ? *Le prix de vente*
 - f) Comment on produit/fabrique ce qui est vendu? : *la production des travailleurs et travailleuses*
 - g) Quelles matières premières ? *Les ressources*
 - h) Qui décide dans l'entreprise : *la gouvernance*
4. (Slide 19) Recentrer sur quelques caractéristiques : le produit, la propriété, la licence de protection (Copyright - copyleft), la richesse et la gouvernance.

4. Jeu de rôle - Notion de Propriété (Slide 20-27)

Objectif : Comprendre la différence entre la propriété de production et la propriété d'usage/d'utilisation

Modalités :

1. (Slide 20) Demandez aux élèves qui ont fait le dessin de le présenter à la classe puis l'accrocher au mur. Faire l'éloge du dessin qui embellit l'espace commun de la classe !
2. (Slide 21) Annoncer que la classe voisine veut le produit et est prête à échanger le dessin contre un an de bonbons/chocolat.
3. Interroger la Classe sur la réponse à formuler... :
Oui - Non - Photocopier le dessin ? - Louer le dessin ? - Vendre le dessin ?
4. (Slide 22) Laisser les élèves débattre entre eux puis les guider vers la question : Qui a le droit de prendre cette décision ?
Un.e des artistes? Les 2 artistes ? La classe ? La majorité de la classe ? ...
5. (Slide 23) Et pourquoi ils.elles ont ce droit ?
6. (Slide 24-25) Exemple Concret N° 1 - *Une Bande dessinée libre : Pepper et Carrot* de David Revoy.

David Revoy est un artiste français qui travaille depuis 2014 sur le projet Pepper&Carrot, une BD libre de réutilisation. Depuis lors, il a reçu l'aide de beaucoup de contributeurs, contributrices et mécènes au fil du temps ce qui a permis à son projet d'être traduit dans 65 langues ! En comparaison, le tome 1 de Harry Potter, de JK. Rowling (édité en 1998) est traduit en 80 langues.

Vous trouverez la liste complète des crédits dans l'onglet [Licence du site](#).

7. (Slide 26) Exemple Concret N° 2 - *OpenStreetMap*
 - a) Lire la vidéo : <https://peertube.openstreetmap.fr/w/3e17895b-b712-4921-a3f5-7099d1ff0d4c>

OpenStreetMap est une carte du monde, créée par des gens comme vous et libre d'utilisation sous licence libre.

OpenStreetMap encourage et met en avant la connaissance locale du terrain. Les contributeurs utilisent l'imagerie aérienne, les récepteurs GPS et les cartes classiques du terrain pour vérifier qu'OSM est exact et à jour.

OpenStreetMap est bâti par une communauté de cartographes bénévoles qui contribuent et maintiennent les données des routes, sentiers, cafés, stations ferroviaires et bien plus encore, partout dans le monde.

Depuis Avril 2023, un mooc sur OpenStreetMap est disponible sur le site <https://magistere.education.fr/ac-lyon/course/view.php?id=10254>

<https://www.openstreetmap.org/about>
 - b) Interroger la classe sur « Qu'est ce qui différencie OSM et Google Maps » :
Propriété - Décision / gouvernance - Réutilisation - Création de richesse - Gratuité
8. (Slide 27) Faire le point sur les notions clés :

- a) Les propriétés d'usage/utilisation et de production
- b) Les copyrights et licences ouvertes
- c) La propriété collective Vs individuelle

(Option)

Pour aller plus loin, vous pouvez poursuivre l'exemple en demandant à un élève de faire un selfie avec le dessin et interroger la Classe sur la propriété du selfie puis demander à l'élève quelle licence il veut appliquer à sa photo.

5. Débat : « Qu'est-ce qu'une entreprise durable ? »

(Slide 28-30)

Objectif : Accompagner la réflexion sur les impacts sociaux, environnementaux et économiques des entreprises

Modalités :

1. *(Slide 29)* Rappeler que la classe vient de définir l'entreprise et rappeler les principes du développement durable.
2. *(Slide 30)* Interroger la classe sur Selon vous « qu'est ce qui décrit une entreprise durable ? Qu'est ce que durable ? » et écrire les contributions spontanées au tableau.

6. Activité : Identifier des entreprises durables

(Slide 31-34)

Cette activité traite plus particulièrement du territoire transfrontalier basque. Elle peut être masqué si elle est difficile à contextualisé sur un autre territoire. N'hésitez pas à produire l'équivalent sur le territoire dans lequel vous animez l'atelier.

Objectif : Identifier des exemples d'entreprises durables sur le territoire transfrontalier

Modalités :

1. *(Slide 32)* Séparer la classe en petits groupes . Chaque groupe choisit une entreprise sur www.batura.eus, et décrit ses caractéristiques
2. *(Slide 33 - 34)* Illustrer de manière globale et en synthèse avec les cartes de localisation et de secteur d'activité

7. Conclusion

Recueillez les impressions du groupe !

Distribuez le questionnaire

Sources

Sources visuelles :

- <https://www.pexels.com/photo/photo-of-people-looking-on-tablet-3182835/>
- <https://pixabay.com/fr/illustrations/notes-autocollantes-notes-post-it-938602/>
- <https://pixabay.com/fr/photos/meuleuse-dangle-travailler-429757/>
- <https://pixabay.com/fr/photos/%C3%A9lectricien-%C3%A9lectrique-%C3%A9lectricit%C3%A9-1080561/>
- <https://www.pexels.com/photo/smiling-female-florist-talking-on-phone-in-floristry-shop-5414041/>
- <https://www.pexels.com/photo/photo-of-doctor-holding-x-ray-result-4225880/>
- <https://pxhere.com/fr/photo/1324057>
- <https://www.pexels.com/photo/silver-and-black-imac-s-326501/>
- <https://www.pexels.com/photo/man-wearing-face-mask-carrying-brown-carton-box-6407540/>
- <https://pixabay.com/fr/photos/droite-plaidoyer-lex-avocat-jura-4703944/>
- trainière : <https://www.sudouest.fr/premium/dans-vos-departements/trainieres-a-saint-jean-de-luz-les-filles-s-y-mettent-aussi-3011323.php>
- <https://www.pexels.com/photo/a-children-clapping-together-5212700/>
- https://fr.wiktionary.org/wiki/d%C3%A9veloppement_durable
- <https://pixabay.com/fr/illustrations/r%C3%A9union-rencontrer-ensemble-1015313/>

Sources documentaires :

- <https://www.openstreetmap.org>
- <https://www.strategyzer.com/>
- <https://www.wikipreneurs.be/fr/outils/entreprendre-organisation/modele-de-lean-canvas-avec-explications-a-telecharger>
- <https://www.davidrevoy.com/>
- OpenStreetMap ? C'quoi ? - CapitaineMoustache
<https://peertube.openstreetmap.fr/w/8EH4kWch54cRafChoxoKt3>
- <https://lesper.fr/ressourcess/entreprise-a-valeurs-ajoutees-de-liresa/>
- https://lesper.fr/wp-content/uploads/2020/11/panorama-entreprises-coop-2020_11.pdf

Remerciements

Ce kit pédagogique a été réalisé avec la contribution :

- des porteur.e.s de projet : l'antic Pays Basque et Talaios Koop;
- des partenaires associés : Andere Nahia et BATURA ;
- des partenaires contributeur.trice.s : [Atelier Lan Berri](#), [Teritorio](#), Hemen, Olatukoop, Naos Cluster.
- des établissements scolaires : Lycée Ramiro Arue ; Lycée Benat Etxepare ; Orereta Ikastola ; CIP Donapea IIP
- des entreprises : Aldudarrak Bideo, Comptoir Horticole Basco Landais, Copelectronic, Etcharry Formation Développement, Etxalde, Euskal Moneta, FINACOOOP, Herrikoa, HUPI, I Ener, LDD Les développements durables, LOREKI, MIFENEC, OTSOKOP, Sugarai, Zurlan Scop