

CURIUM



Vous trouverez deux activités pédagogiques

L'entrepreneuriat, ça commence par toi!

Domaine général de formation : orientation et entrepreneuriat

Compétence : mettre en œuvre un projet entrepreneurial

Compétences transversales : coopérer et actualiser son potentiel

À la lecture de l'article *Bon pour la poubelle... ou pas* des pages 28-29 de ton magazine Curium, tu viens (peut-être) de prendre conscience du phénomène de l'obsolescence. Pourquoi ne pas t'inspirer des jeunes mécanos passionnés qui s'expriment dans le vox pop des pages 44 à 46 et t'initier aux rudiments du monde de l'entrepreneuriat?

Propose une alternative aux élèves de ta classe en créant ta propre entreprise techno! Contribue à la réduction de l'empreinte écologique de ta communauté scolaire!

Démarche à suivre proposée

Étape 1 : planification des besoins

- a) Construis ton modèle d'affaires en respectant les étapes suivantes :
- 1- Effectue une étude de marché et cible ta clientèle.
IMPORTANT : tente d'identifier les besoins des jeunes de ton école : quels objets technologiques voudraient-ils voir réparer? Fabriquer? Recycler?
 - 2- Établis tes ressources et tes besoins;
 - 3- Détermine ton offre de service;
(récupération de pièces? Recyclage d'appareils qui ne fonctionnent plus? Réparation?);
 - 4- Trouve un local qui pourrait devenir ton quartier général;
 - 5- Identifie un ou une enseignant(e) qui serait prêt(e) à t'épauler dans

ton projet (un prof de techno, par exemple?)

6- Propose ton plan d'affaires à la direction de ton école et recueille les commentaires.

- b) Identifie tes besoins en personnels et pars à la recherche de tes partenaires, que ce soit :
 - i. Des mordus de l'électronique;
 - ii. Des environnementalistes mobilisés;
 - iii. Des « geeks » de l'informatique;
 - iv. Toute autre personne motivée par ton projet...

- c) Présente ton offre de service aux élèves par l'intermédiaire d'une **campagne de publicité bien ciblée.**

Étape 2

Tu es maintenant un(e) jeune entrepreneur(e), et tu es maintenant prêt(e) à **lancer ta première entreprise!!!**

CURIUM



Les arts technologiques

Compétence : créer des images personnelles

Compétence transversale : mettre en œuvre sa pensée créatrice

L'article des pages 32-33, *l'art de recycler*, présente des œuvres réalisées par certains artistes à partir d'objets trouvés dans les déchets. As-tu l'âme d'un galeriste?

La démarche suivante te permettra non pas de réparer les objets technologiques obsolètes que tu peux trouver à ton école (voir *Bon pour la poubelle ou pas*, p. 28-29), mais plutôt de les recycler en œuvre d'art à travers un concours que tu proposeras aux élèves d'arts plastiques de ton école et dont tu exposeras les résultats par la suite.

Démarche à suivre proposée

Étape 1

- a) Lance une campagne de récupération des objets technos de ton école;
- b) Fais un tri de tous les objets récoltés et classe les objets selon les catégories;
Exemple :
 - i. Fils, écouteurs
 - ii. Batteries
 - iii. Téléphones
 - iv. Télécommandes
- c) Propose une thématique autour de laquelle les élèves devront créer leur œuvre.

Étape 2

- a) Demande aux élèves de se placer en équipe;
- b) Détermine la quantité d'objets que chaque équipe devra utiliser;
- c) Demande aux équipes de sélectionner, à tour de rôle, les objets qu'ils utiliseront.

Étape 3

- a) Les équipes doivent d'abord dessiner un croquis de leur œuvre en identifiant l'élément suivant :

L'intention de l'œuvre (ou quel message véhiculera l'œuvre créée)

- b) Détermine un calendrier de réalisation du travail artistique pour les équipes;
- c) Une fois le travail de chacune des équipes terminé, propose une exposition des œuvres et invite les élèves de l'école à voter pour la meilleure des réalisations.

Étape 4

- a) Effectue des démarches auprès du centre communautaire de ta localité afin d'exposer les plus belles réalisations des artistes de ton école.