



react

Reinforcing Entrepreneurship in
Adults through Communication Technologies



Erasmus+



OUTPUT 1

Analyse des meilleurs projets et outils sur l'entrepreneuriat

Version courte



react

Reinforcing Entrepreneurship in
Adults through Communication Technologies



AUTHORS:

Massimiliano Costa, PhD. Professor (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Daniele Morselli, PhD. (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Cristiano Chiusso, PhD. (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Yvonne Vezzoli, MS. (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Gilles Giovannangeli (*Coopérative d'activité et d'emploi Work In SCOP – Sc'Opara, France*)

Pauline Lemaire (*Coopérative d'activité et d'emploi Work In SCOP – Sc'Opara, France*)

Cristina Stefan, PhD. Eng. (*Quarter Mediation, Netherlands*)

Constantin Stefan, MSc. Eng. (*Quarter Mediation, Netherlands*)

Andrei-Cristian Stefan, Eng. (*Quarter Mediation, Netherlands*)

Elsa Pehkonen (*Innoventum OY, Finland*)

Riina Korhonen (*Innoventum OY, Finland*)

Janne Leinonen (*Innoventum OY, Finland*)

Sara Diodato (*Civiform società cooperativa sociale, Italy*)

Francesco Cavallo (*Civiform società cooperativa sociale, Italy*)



react

Reinforcing Entrepreneurship in
Adults through Communication Technologies



Résumé

La priorité majeure du projet REACT (www.reactproject.online) concerne l'inclusion sociale et l'amélioration de l'accès à la formation et aux qualifications, afin d'offrir ainsi la possibilité aux adultes peu qualifiés de renforcer leur compétence en entrepreneuriat qui est utile pour améliorer leur qualité de vie, y compris la recherche d'un emploi et leur réintégration dans la société. Néanmoins, puisque les centres de formation pour adultes ont besoin de nouveaux outils éducatifs afin d'accorder à ce groupe cible les avantages dont ils ont besoin pour être mieux intégrés dans la société et dans leur poste de travail, le projet REACT a pour objectif d'améliorer la participation à la société des adultes peu qualifiés en leur fournissant des outils innovants et des méthodes utiles, comme l'éducation par les pairs et le jeu, capable de renforcer l'entrepreneuriat considéré comme une compétence qui englobe toutes les sphères dans une perspective d'apprentissage tout au long de la vie.

Les compétences, un terme utilisé pour indiquer ce qu'un individu peut faire, comprendre et savoir, sont un chemin vers la prospérité et l'employabilité. Dans une économie mondiale et en évolution constante, ce sont les compétences qui déterminent la capacité à stimuler l'innovation et la compétitivité. Non seulement les compétences sont essentielles pour les investissements, mais elles contribuent également au cycle vertueux de la croissance et de la création d'emplois. Le programme Skills for Europe est l'un des programmes de travail les plus importants de la Commission européenne. L'importance réelle de l'entrepreneuriat va bien au-delà de créer ou de gérer une entreprise, et les entrepreneurs sont représentés par des personnes qui ont des idées et qui saisissent les occasions de générer du bien-être ou de la valeur dans la société. A travers 'A new Skills Agenda for Europe', la Commission européenne a lancé une révision des compétences clés, et on accordera un intérêt particulier à la promotion des mentalités entrepreneuriales axées sur l'innovation, y compris l'encouragement des expériences entrepreneuriales pratiques. Dans l'éducation, il ne fait aucun doute que l'entrepreneuriat peut être appris. Il y a des attitudes entrepreneuriales qui sont particulièrement importantes pour l'entrepreneuriat et qui devraient être développées dans l'apprentissage et l'évaluation. Pour augmenter l'autonomie de l'apprenant, un passage de la pédagogie à l'andragogie et l'heutagogie sera peut-être nécessaire. Tandis que dans la pédagogie les tâches d'apprentissage sont définies par l'enseignant, dans l'andragogie le contrôle est partagé et l'apprenant conserve un degré d'autodétermination.

L'approche basée sur les capacités repose sur la notion de fonctionnement. Cela implique une série d'activités (p. ex. aller à l'école, faire du vélo) et des états (p. ex., être en sécurité, être instruits) qui composent la vie des gens. Les capacités se réfèrent aux libertés fondamentales dont jouissent les gens qui mènent le genre de vie qu'ils ont raison d'apprécier. La liberté a une valeur intrinsèque : les êtres humains privilégient la liberté et la possibilité de faire ses propres choix. Les situations, les besoins, les aspirations et les objectifs des personnes sont multiples. L'éducation est considérée comme un élément crucial du développement des capacités : elle permet aux personnes de découvrir l'existence de possibilités et de possibilités différentes, et cette connaissance des choix et libertés (jusque-là inconnus) est la première étape pour les atteindre. Par l'éducation et la formation, les gens acquièrent des fonctions précieuses qui leur permettent d'obtenir des emplois qui mènent à plus de liberté. Une éducation à l'entrepreneuriat est un moyen de développer des capacités liées à l'entrepreneuriat qui se traduisent par une croissance du bien-être individuel et sociétal. Les



individus peuvent devenir les entrepreneurs de leur propre carrière sans nécessairement démarrer une entreprise. Cela leur permet d'avoir et de voir beaucoup plus d'impact de leur travail non seulement sur les profits, mais aussi sur leur bien-être multidimensionnel.

L'éducation par les pairs est le processus par lequel des pairs formés et motivés développent des activités d'apprentissage organisées avec leurs pairs. Ces activités se déroulent sur une période de temps donnée et visent à développer davantage de compétences dans leur vie. Par rapport à l'éducation par les pairs, le mentorat par les pairs peut être défini comme une forme de soutien non structuré et inconditionnel, basé sur un ensemble d'activités improvisées, et principalement axé sur le soutien fourni par un mentor/un pair par le biais d'une longue et positive relation confidentielle avec un protégé. Grâce à l'éducation par les pairs, les personnes qui font face à des situations difficiles qui les éloignent du marché du travail, éprouvent des difficultés d'apprentissage et/ou d'emploi ou qui n'ont pas les compétences personnelles appropriées, auront le soutien actif des pairs. L'objectif des éducateurs pour les pairs n'est pas de fournir un ensemble de sessions préétablies, mais de concevoir des sessions qui sont basées sur les besoins individuels des participants. Afin de mettre en œuvre l'éducation des pairs dans les organisations d'éducation des adultes, les éducateurs pairs devraient aider leurs pairs avec des préoccupations sociales, éducatives, émotionnelles et/ou professionnelles.

La gamification est l'utilisation d'éléments de jeux vidéo dans des contextes éducatifs qui ne sont pas des jeux, tandis que le jeu est plus largement une approche ludique de l'apprentissage (le projet visant à la preuve que les moyens non formels de l'enseignement sont plus efficaces avec les adultes impliqués dans le projet). Les jeux sérieux sont un nouveau paradigme de l'apprentissage amélioré de la technologie et peuvent être définis comme des simulations d'apprentissage informatisées qui engagent les joueurs dans des activités réalistes conçues pour accroître les connaissances, améliorer les compétences et permettre des résultats d'apprentissage positifs. Malgré un élément de divertissement, ces simulations sont conçues pour promouvoir l'apprentissage, principalement en tirant parti d'un récit ou d'une histoire centrée sur un contexte entrepreneurial. En tant qu'approche pédagogique, les jeux s'harmonisent bien avec le paradigme éducatif socio-constructiviste. Ils sont expérimentaux et engagent les joueurs dans l'interaction, la résolution de problèmes, les choix et les récits. Dans le contexte du jeu, la pratique répétitive grâce à des jeux sérieux bien conçus pourrait aider à préparer les joueurs pour les futurs actes entrepreneuriaux. Les jeux placent les apprenants dans des environnements virtuels interactifs qui peuvent être immersifs et le jeu conséquent sérieux qui suit permet aux apprenants de tester les décisions et de construire une préparation entrepreneuriale dans un environnement sûr et sans risque. Les jeux ont de solides aspects de résolution de problèmes et les boucles de rétroaction des résultats dans ces situations de résolution de problèmes encouragent les formes d'apprentissage de réflexion.

Les bonnes pratiques ont été revues avec un formulaire qui a été conçu selon la recherche sur les domaines de l'éducation et de l'entrepreneuriat. Une théorie éducative du curriculum est nécessaire pour l'éducation entrepreneuriale et cette production intellectuelle prend la théorie de l'alignement constructif comme le point de départ pour comprendre le cours de formation dans l'éducation entrepreneuriale. Les résultats d'apprentissage, les activités d'enseignement et d'apprentissage (y compris les méthodes d'enseignement) et les pratiques d'évaluation sont fondamentaux pour comprendre les bonnes pratiques du point de vue éducatif. Du point de vue de l'entrepreneuriat, les éléments qui aident à comprendre une bonne pratique



react

Reinforcing Entrepreneurship in
Adults through Communication Technologies



sont les suivants : type d'éducation et d'approche de l'entrepreneuriat. En combinant ces deux dimensions, l'éducation et l'entrepreneuriat, l'objectif est de déterminer quelles pratiques éducatives fonctionnent le mieux pour le type d'éducation à l'entrepreneuriat. Finalement, EntreComp et DigiComp les cadres sont utilisés comme synthèse des paramètres, mais aussi comme référence de facto pour toute initiative visant à favoriser la capacité entrepreneuriale ou numérique des citoyens européens.

La conclusion de l'analyse est que les bonnes pratiques en matière d'éducation à l'entrepreneuriat rassemblées par les partenaires du projet REACT s'alignent bien soit avec une approche à propos, une pour, ou une grâce à l'entrepreneuriat. Cela signifie que l'objectif est différent, respectivement : développer une compréhension de l'entrepreneuriat et le rôle des entrepreneurs dans la société (environ), la préparation des individus à devenir des entrepreneurs et de démarrer une entreprise (pour), de plus en plus entrepreneuriale dans la vie. Ces approches se concentrent sur divers éléments de compétence : les connaissances pour les approches « sur », les compétences pour les approches « pour » et les attitudes pour les approches « à travers ». Bon nombre des meilleures pratiques traitent de l'approche « pour » de l'entrepreneuriat ; ils impliquent l'élaboration d'un business plan comme résultat final et font usage du mentorat comme méthode d'enseignement principale, nécessitant ainsi l'évaluation de formation, mais développent également un apprenant autonome capable de créer son entreprise à la fin de la formation. Cependant, de nombreuses bonnes pratiques sont proposées avec des approches mixtes, celles-ci peuvent être sur et pour, ou sur, pour et à travers, prenant ainsi une perspective holistique sur l'entrepreneuriat en tant que compétence, et le développement de l'autonomie de l'apprenant et la capacité de faire des choix selon une approche de potentiel. Les bonnes pratiques en matière d'éducation à l'entrepreneuriat utilisent une approche « à travers » dans le but de développer les attitudes des apprenants envers l'entreprise et d'être entreprenant dans une perspective d'apprentissage tout au long de la vie. Le jeu est souvent utilisé dans « pour » les approches de l'entrepreneuriat, l'objectif étant de démarrer une entreprise ou de gérer une entreprise existante. Le jeu est souvent associé à des méthodes d'enseignement en classe et par exemple le tutorat et le travail en groupe. En ce qui concerne l'éducation par les pairs, cela est souvent utilisé pour l'éducation en entrepreneuriat avec une approche « à travers », visant ainsi à développer dans les attitudes entrepreneuriales de l'apprenant liées à l'entreprise, la citoyenneté, l'employabilité.

L'analyse des meilleures pratiques suggère que les méthodes d'enseignement sont mieux adaptées les unes aux autres. De plus, les résultats d'apprentissage décrits dans le cadre EntreComp correspondent également à l'approche axées sur les capacités : « prendre l'initiative », « mobiliser des ressources », « créativité », pour ne citer que quelques-uns, et peuvent être considérés comme faisant partie d'un ensemble de capacités qui est transformé en fonctions des facteurs de conversion. De plus, l'esprit d'entreprise implique la possibilité de " repérer les opportunités ", de " valoriser les idées ", ce qui n'est réalisable que si le contexte le permet : les opportunités ne sont à saisir que si elles existent, de sorte que les idées ne peuvent être valorisées que si elles sont susceptibles d'être transformées en plans d'action.

Dans l'ensemble, l'éducation à l'entrepreneuriat avec une approche par les capacités signifie activer l'organisme personnel dans un environnement renforçant les capacités. Une approche par les capacités fournit le cadre théorique permettant d'analyser la compétence entrepreneuriale puisqu'elle permet de regarder au-delà de la simple performance vers une réflexion sur les facteurs contextuels qui permettent ou non l'expression de la compétence entrepreneuriale. Lorsque l'individu a acquis une meilleure connaissance



react

Reinforcing Entrepreneurship in
Adults through Communication Technologies



des facteurs locaux et généraux (politiques, sociaux ou liés à la citoyenneté), il/elle peut exprimer pleinement et de manière appropriée sa compétence entrepreneuriale dans le contexte. La prise de conscience de ces facteurs permet à l'individu de réfléchir en fonction de ses valeurs et des facteurs environnementaux qui encouragent ou limitent son action entrepreneuriale. Ce faisant, l'approche par les capacités permet de mieux relier la compétence entrepreneuriale à l'autodétermination de l'individu.



react

Reinforcing Entrepreneurship in
Adults through Communication Technologies



innoventum



Università
Ca' Foscari
Venezia



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.