

## PLAN DE SESSION Générer des idées et en sélectionner une

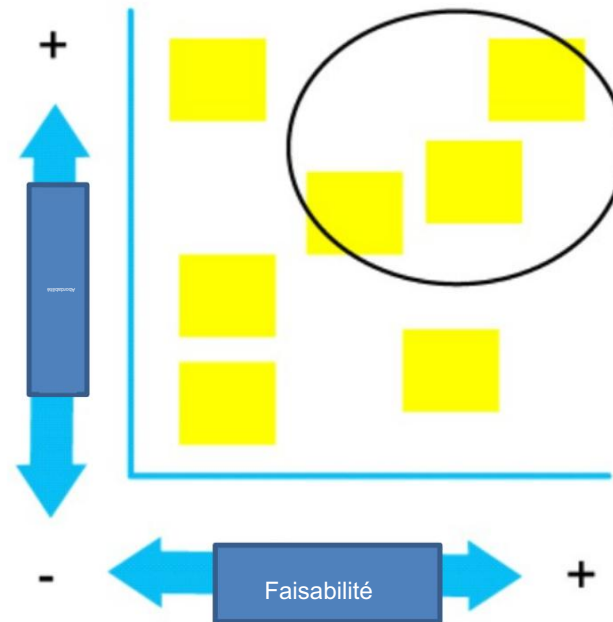
Titre du module	Module découverte
Titre de la séance	Générer des idées et en sélectionner une 4
Durée de la session	heures
Objectif de la séance	Recueillir des solutions potentielles pour les besoins de la communauté et sélectionner une idée à développer davantage
Résultats d'apprentissage	<p>Les jeunes sont capables d'imaginer des solutions potentielles aux besoins qu'ils ont identifiés</p> <p>Les jeunes sont en mesure de sélectionner des idées commerciales potentiellement intéressantes</p>
EntreComp Compétences acquises	Repérage des opportunités, créativité et vision
Compétences relatives à l'employabilité acquises	Prise de décisions et résolution de problèmes
Livraison : En ligne ; Hors ligne	Déconnecté en ligne
Nombre d'activités (durée)	<p>Activités</p> <p>1) Générer des idées et en sélectionner une</p>
Activités d'évaluation	Discutez avec les jeunes de ce qu'ils ont appris.

1) Activité 1 : Générer des idées et en sélectionner une
Durée : 4 heures
<p>Ressources:</p> <p>La matrice est basée sur un outil utilisé par le partenaire SYU Jong Ondernemen</p>

Conseils de l'animateur/de l'apprenant : l'enseignant/l'entraîneur doit réviser les idées sélectionnées (et seront développées plus avant pendant la phase de rêve) et s'assurer que les idées que les jeunes ont sélectionnées sont réalisables pour un pop-up SYU.

Détails de l'activité :

- Remue-méninges général entre tous les groupes : chaque groupe écrit tous les besoins de la communauté qu'il a identifiés sur des post-its. Chaque groupe présente les besoins aux autres groupes. Tous les post-its sont rassemblés sur un mur.
- Les jeunes regroupent des besoins similaires. À la fin : il y a des grappes de besoins similaires.
- En groupe : autour de chaque groupe de besoins, les jeunes écrivent des solutions potentielles. Les jeunes essaient d'en trouver autant d'idées concrètes que possible. Chaque solution est une idée commerciale potentielle. Lors de l'analyse de la communauté, il se peut que certains résidents, par exemple, aient eux-mêmes proposé une solution. Ces informations sont également prises en compte. Les jeunes doivent avoir au moins 5 solutions potentielles pour chaque groupe de besoins. (Si cette partie est difficile : il existe de nombreux outils disponibles pour faciliter le brainstorming ou pour générer plus d'idées, par exemple l'idéation de dessin de pomme. Voir la boîte à outils pour les outils que vous pouvez utiliser si nécessaire.)
- Par la suite, les jeunes se demandent pour chaque solution concrète comment ils peuvent en faire une entreprise : peuvent-ils gagner de l'argent ? Et si oui, comment ? Ou peuvent-ils offrir cette solution à la communauté sans être déficitaires (éventuelles subventions ?) ? Seules les idées commerciales qui peuvent être rentables sont retenues.
- Brainstorming des jeunes : où se recoupent nos talents, nos passions et les idées d'affaires pour la communauté ? Dans le module « talents et compétences » du programme SYU, les jeunes ont réfléchi à leurs talents (en quoi suis-je le meilleur ?) et à leurs passions (qu'est-ce qui me passionne ?). Maintenant la question est : où les trois cercles se chevauchent-ils ? Les jeunes devraient chercher le dénominateur commun. Cela peut aussi aider que les jeunes non seulement fassent cet exercice par groupe, mais aussi que chaque groupe présente ses passions et ses talents aux autres groupes. Seules les idées d'affaires ayant un lien avec une passion ou un talent d'un des membres du groupe sont retenues.
- Toutes les idées qui restent sont mises dans une matrice.



(Source : Jeune Entrepreneuriat)

L'axe Y représente le « coût ». Plus une idée est chère, plus elle est basse sur l'axe Y. L'axe X représente la faisabilité. Plus une idée est réalisable, plus elle est positionnée sur le côté droit de la matrice. Vous choisissez l'une des idées dans le quadrant supérieur droit pour la développer davantage pendant la phase de rêve. Ce sera une idée à la fois réalisable et abordable.