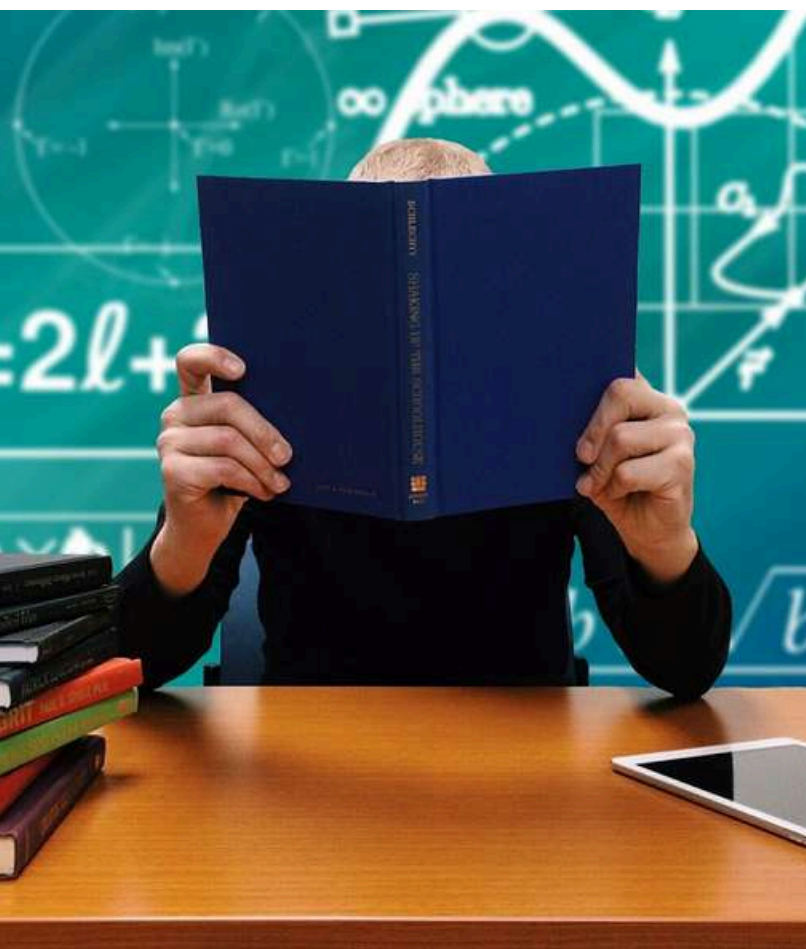


3ÈME BULLETIN D'INFORMATION

Juin 2024



LE PROJET

Le projet vise à fournir aux étudiants des connaissances entrepreneuriales afin de les préparer à une carrière dans le monde de l'entrepreneuriat. Il contribuera à lutter contre le phénomène NEET (not in employment, education or training) en offrant aux jeunes de nouvelles opportunités de carrière et en facilitant l'entrée dans le secteur des étudiants SEN, qui ont plus de difficultés à voir des opportunités concrètes d'employabilité dans le monde du travail.

OBJECTIFS

Créer :

1. UNE APPROCHE PÉDAGOGIQUE INNOVANTE de l'éducation scolaire en combinant l'inclusion avec une expérience entrepreneuriale.
2. UN PROJET D'ENTREPRISE INCLUSIF pour enseigner aux élèves non seulement l'esprit d'entreprise, mais aussi l'innovation et l'inclusion.
3. UNE PLATEFORME EN LIGNE où les élèves peuvent se confronter à d'autres élèves et aborder d'autres questions liées à l'INCLUSION SOCIALE, à la SOLIDARITÉ et à l'ENTREPRENARIAT.

3ÈME RÉUNION DU PROJET TRANSNATIONAL

19 AVRIL 2024

Le consortium MICR@S s'est réuni en ligne pour la troisième réunion transnationale du projet le 19 avril 2024.

Ce fut une réunion fructueuse au cours de laquelle plusieurs sujets ont été discutés en détail, examinant les progrès du projet et explorant les stratégies pour la phase pilote que les partenaires mènent ces mois-ci pour tester le matériel de formation. La mise en œuvre du projet touche en effet à sa fin et les partenaires mènent et planifient les dernières activités afin d'être en mesure de terminer tous les produits livrables correctement



● MISE À JOUR

- Au cours de ces derniers mois, les partenaires mettent en œuvre une phase de test du MATÉRIEL D'APPRENTISSAGE MICR@S et la création et le test du JEU D'APPRENTISSAGE COOPÉRATIF DE LA
- COMMUNAUTÉ MICR@S, dans le but d'aider les enseignants et les éducateurs à intégrer la coopération entrepreneuriale dans l'enseignement scolaire.

JEU D'APPRENTISSAGE COOPÉRATIF DE LA COMMUNAUTÉ MICR@S

Les partenaires ont créé et développé deux résultats importants du projet :

- UN ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE PAR LE JEU : Un environnement en ligne (plateforme) hébergeant du matériel d'apprentissage pour les étudiants (Learning Snacks). Ce matériel a été développé dans le WP2 et a été traduit dans toutes les langues des partenaires. Il est maintenant disponible sur la plateforme du projet. Tous les matériaux sont offerts gratuitement et la seule exigence est la création d'un compte.
- JEU D'APPRENTISSAGE COOPÉRATIF COMMUNAUTAIRE : un espace de jeu en ligne où les étudiants peuvent créer leurs propres modèles d'entreprise par le biais d'un travail de groupe en remplissant un canevas de modèle d'entreprise en ligne. Les étudiants peuvent également comparer leurs idées avec celles des autres étudiants. Le jeu est GRATUIT et la seule exigence est la création d'un compte.



Environnement d'apprentissage du jeu



Environnement d'apprentissage du jeu

GROUPE DE LIENS



L'essai pilote externe pour le groupe de liaison a été organisé à l'école internationale de Belgrade, avec des élèves de 9e année du secondaire inférieur et de 10e année du secondaire supérieur suivant le programme d'études de Cambridge. Les élèves ont testé les collations éducatives et le jeu Micr@s en complément de leurs cours habituels et dans le cadre des activités finales avant la fin de l'année scolaire. En utilisant les collations éducatives et les quiz pour la première fois, les élèves ont fait part de leur évaluation positive et de leur satisfaction à l'égard du jeu. Les équipes étaient enthousiastes à l'idée de réaliser leurs premiers plans d'entreprise.

Le 24 mai 2024, HELLOBUCOVINA TRAVEL&TOURS a organisé l'essai pilote du projet MICR@S. Cette méthodologie est innovante dans la mesure où elle se concentre sur les entreprises sociales communautaires micro-coopératives, un secteur moins bien documenté. Elle s'adresse aux élèves âgés de 12 à 18 ans et à leurs enseignants, et fournit deux outils principaux : une plateforme d'apprentissage en ligne avec 14 modules de formation courts (« pilules d'apprentissage ») sur des sujets tels que l'entrepreneuriat, l'entrepreneuriat social et les compétences de leadership, et un jeu d'apprentissage communautaire coopératif dans lequel les élèves peuvent créer en collaboration des modèles d'entreprise en utilisant un Business Model Canvas (canevas de modèle d'entreprise). Ces ressources, disponibles gratuitement sur la plateforme du projet après création d'un compte, ont été testées lors de l'événement de Piatra Neamt, où des représentants d'HELLOBUCOVINA et des étudiants ont testé la plateforme d'apprentissage en ligne et le jeu Canvas.

BONJOUR BUCOVINA



PARTNERS

[Belgian-Italian Chamber of Commerce \(CCBI\) - Belgium](#)

[HELLO BUCOVINA - Romania](#)

[Emphasys Centre - Cyprus](#)

[ATLANTIS Engineering - Greece](#)

[European Digital Learning Network \(DLEARN\) - Italy](#)

[LINK GROUP - Serbia](#)

[Agrupamento de Escolas José Estevão \(AEJE\) - Portugal](#)

FOLLOW



<https://micrasatschool.eu/>



[Micro Community Cooperative at School](#)



[Micro Community Cooperative at School](#)



[micrasatschool](#)