



Un projet de création d'entreprise pour explorer les SES en seconde

Atelier JÉCO



1 - Pourquoi un projet de création d'entreprise en enseignement d'exploration de SES ?

- La **pédagogie de projet** est adaptée à l'enseignement d'exploration
- Les projets développent des savoir-faire et savoir-être utiles pour le cycle terminal, en particulier les TPE : travail de groupe, maîtrise des **outils collaboratifs**, créativité, innovation
- L'entreprise fictive est un **point d'entrée concret** permettant de traiter de nombreux points du programme en mobilisant les représentations des élèves en vue de les transformer

2 - Quelle entreprise pour explorer le programme ?

- De la production marchande à **petite échelle**, de préférence visant à satisfaire des **besoins perçus localement**, pour favoriser la mobilisation par les élèves de leurs connaissances et représentations du monde social et économique
- Une entreprise peu incarnée sur le plan juridique et institutionnel, proche de l'**optique microéconomique du producteur** pour favoriser l'intégration par les élèves des notions figurant au programme des SES : coûts de production, profit, etc.

→ Un exemple de mise en oeuvre du projet

Voir tableau distribué.

En résumé :

7 séances d'une heure trente

Parties du programme de seconde traitées :

✓ **II/ Entreprises et production :**

1/ Qui produit des richesses ? - 2/ Comment et combien produire?

✓ **I-2/ La consommation : un marqueur social ?**

✓ **Sensibilisation à la partie III/ Marchés et prix, notamment III-1/ Comment se forment les prix sur un marché?**

3 - Quelle démarche pédagogique ?

En adoptant le point de vue d'un créateur d'entreprise, les élèves :

- 1) Explorent leur environnement socioéconomique, les notions de richesse et de production et en identifient les principaux acteurs (point de vue "macrosocial")
- 2) Définissent un besoin à satisfaire de manière marchande et se placent sur le plan microsocial en se définissant comme acteur/organisation productive marchande
- 3) Construisent un *business plan* simplifié qui accentue les points intéressants d'un point de vue microéconomique : combinaison productive, efficacité, coûts, prix de vente (sans s'interdire pour autant de développer davantage d'autres points)
- 4) Réintègrent le point de vue macroéconomique et macrosocial en explorant le marché et les conséquences économiques et sociales de leurs décisions : partage de la valeur ajoutée, communication publicitaire, etc.

En résumé. Une démarche alternant points de vue micro- et macro, exploration du monde “réel” et simplification/mobilisation des concepts issus des SES



1 - J'explore mon environnement socioéconomique

2 - Je définis un besoin à satisfaire

3 - Je mobilise les outils de la microéconomie pour construire un business plan simplifié

4 - J'explore les conséquences macroéconomiques et sociales de mes décisions

4 - Quelles réalisations ?

- Powerpoint de présentation du *business plan* après validation des étapes
- Carnet de bord
- Oral avec jury d'élèves de première ou terminale ES

Quelques exemples de réalisations d'élèves :
Des couleurs et des idées !

5 - Quelle modularité pour ce projet?

- Créer une entreprise sociale et solidaire
- Microcrédits
- Réduire son impact environnemental
- Débat coût salarial/chômage
- Agir en projet dans le contexte d'autres niveaux ou chapitres

6 - Quelles forces ? quelles limites ?

- Jeu d'équilibriste entre micro/macro, réel/fictif
- Point de vue qui reste celui de l'exploration donc peu théorique et conceptuel encore
- Longueur variable et adaptable / difficultés idem en fonction du niveau des élèves et de leur implication
- Créativité / motivation / implication / réflexion / mise en activité / autonomie / etc...