EVEIL • OUVERTURE • SENSIBILISATION • INFORMATION • SAVOIR

ELÈVES AUJOURD'HUI, ENTREPRENEURS DEMAIN

GERMES D'ENTREPRENEURS

CYCLE 3 : CM1, CM2, 6ÈME

Une animation interactive de 3h (jeux de rôles, témoignages vidéo...) qui a plusieurs **objectifs** :

1. Montrer que les **valeurs** promues à **l'école** se retrouvent dans **l'entreprise** et **le monde du travail** (respect, volonté, efforts, persévérance, esprit d'équipe, ...)
2. Donner la possibilité aux élèves de **s'interroger** pour la première fois sur leur avenir
3. Expliquer que chaque métier est **un maillon indispensable** en expliquant que l'intelligence de la main vaut l'intelligence de l'esprit
4. Évoquer **l'importance de l'apprentissage** dans la formation professionnelle
5. Permettre **une première approche** du monde de l'entreprise
6. Présenter **la diversité des entreprises** en insistant sur l'importance des P.M.E et des T.P.E dans le développement économique
7. Prouver qu'avec la **volonté**, on peut **créer une entreprise** malgré des difficultés
8. Faire germer **l'esprit d'entreprendre**

QUELQUES CHIFFRES

DEPUIS SA CRÉATION EN 2004

35,8% des élèves de CM2 aimeraient plus tard **créer leur entreprise**

+ de 55 000 élèves acteurs de l'animation

+ de 2 300 classes rencontrées

+ de 250 communes concernées

8 départements parcourus

ELLES ONT FINANCÉ CETTE ANIMATION

- Des collectivités territoriales
- 8 Chambres de Commerce et d'Industrie
- Des dizaines d'entreprises



D'OÙ VIENT EOSIS ?

- Un concepteur, **Jean-Michel CADET**, créateur d'**EOSIS**, qui, par ses origines et sa nature, a été imprégné très tôt du monde de l'entreprise.
- Un intérêt pour l'entreprise en tant que **professeur principal de 3ème** pendant plusieurs années, avec suivis de stages d'élèves en entreprise et visites d'entreprises.
- Une volonté de montrer **les points communs entre l'école et l'entreprise**.

POURQUOI UNE TELLE ACTION AU CYCLE 3 ?

Réflexions d'enseignants

"Cette animation valide et renforce **notre mission d'enseignant**."

"C'est à l'école que l'élève se construit en tant que **citoyen** et en tant que **futur acteur** de la vie économique et sociale du pays."

"Donner de la perspective aux élèves âgés de 10-12 ans est intéressant et leur permet de **comprendre les enjeux et les exigences de l'école**."

"Il n'est jamais trop tôt pour se poser des questions sur son avenir. En outre, cette animation amène **à réfléchir sur des notions fondamentales de notre société**."

UNE ANIMATION TRÈS APPRÉCIÉE

+ de 16/20 C'est la note que **9 enseignants sur 10** attribuent à cette animation

+ de 95% des élèves ont été **très intéressés** par cette animation

+ de 80 % des enseignants envisagent un **prolongement** de cette animation



ME CONTACTER POUR ÉCHANGER

06 62 68 66 72

jeanmichel.cadet@eosis.info

www.eosis.info

44 Chemin de Vieilley
25000 BESANÇON