

INNOVATION CAMP :

1. Description

Il s'agit d'un workshop organisé par l'Asbl Jonk Entrepreneuren et une entreprise partenaire. Pendant ce workshop, les élèves sont répartis en équipes et doivent chercher une solution à un « business challenge » qui leur est posé par l'entreprise partenaire.

A la fin de la journée, toutes les équipes doivent présenter leur travail devant un jury qui désigne les vainqueurs. Pendant tout le camp les élèves sont encadrés par des personnes de l'enseignement et du monde professionnel. Des repas et des boissons sont également prévus.

Les meilleures idées sont récompensées par des prix allant jusqu'à 1500 euros par équipe.

2. Objectifs d'apprentissage

Durée : 1 journée	Cible : Tous les élèves à partir de 16 ans
Description : Rassemblement d'élèves pour trouver des idées et des solutions à un « business challenge » spécifique	
Inscriptions des élèves Après publication dans la presse ou par le biais d'autres médias, des élèves sont encouragés à participer à l' « Innovation Camp », en s'inscrivant sur le site de la JEL. Après inscription, les élèves obtiendront une confirmation de participation et le programme de la journée.	Objectifs-clés de l'apprentissage Les élèves vont <ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'initiative de s'inscrire et prendre des renseignements
Accueil et enregistrement des participants Les élèves seront accueillis et divisés en différents groupes. Au début, ils vont faire des exercices créatifs de tout genre afin de renforcer l'esprit d'équipe.	Objectifs-clés de l'apprentissage Les élèves vont <ul style="list-style-type: none"> • Se présenter et faire connaissance avec les autres élèves inscrits • Se préparer à travailler de façon créative
Présentation du Business Challenge Le Business Challenge est présenté. Les équipes vont commencer leur collaboration en appliquant les conseils des collaborateurs de l'entreprise partenaire. Un ordinateur leur est mis à disposition et ils vont procéder au développement de différentes idées pour finaliser une seule, qui pourra être la meilleure solution au problème posé.	Objectifs-clés de l'apprentissage Les élèves vont <ul style="list-style-type: none"> • S'intéresser et se motiver • Travailler en équipe • Analyser le problème sous tous ses angles • Rechercher des solutions
Présentation du projet et soumission au jury Chacune des équipes va préparer un dossier (Concept Paper) et faire une présentation sur base informatique, p.ex. Power Point, en expliquant le bien-fondé de leur idée et comment cette idée peut apporter une solution réelle au problème.	Objectifs-clés de l'apprentissage Les élèves vont <ul style="list-style-type: none"> • Mettre sur papier leur projet • Défendre leur idée • Faire une présentation devant un public

<p>Délibération du jury et remise des prix aux équipes gagnantes Les membres du jury vont étudier les différents projets et vont désigner 3 équipes gagnantes.</p>	<p>Objectifs-clés de l'apprentissage Les élèves vont</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître l'avis du jury • Se comparer aux autres équipes
<p>Agape Une agape de clôture sera offerte pour remercier les participants ainsi que tous les collaborateurs de cette journée.</p>	<p>Objectifs-clés de l'apprentissage Les élèves vont</p> <ul style="list-style-type: none"> • Célébrer la clôture ensemble et faire le point sur ce que leur a apporté la journée.

3. Apprentissage

<p>Notions Travail en équipe Recherches Business Challenge Présentation</p>	<p>Aptitudes Initiative S'intéresser et rechercher Se préparer à un défi Analyser Défendre et formaliser une idée</p>
--	--