



Objectifs de l'outil

Faire vivre aux élèves les différentes étapes d'un projet entrepreneurial

Développer ses qualités entrepreneuriales

Renforcer son estime de soi

Favoriser le travail d'équipe

Encourager la prise de parole

Créer des moments de partage avec les parents

Publics concernés par l'action

Élèves de l'école élémentaire
(cycle 2 et 3) : CE2, CM1, CM2

Durée

3 à 12 ateliers selon version choisie

Qualités entrepreneuriales et compétences visées

Travail sur l'estime de soi

Motivation, persévérance

Coopération, esprit d'équipe

Expression orale

Possibilité de prise en charge

Nous contacter

Contact

BGE Flandre Création
Pôle Sensibilisation Scolaire

sensibilisation@bgefcl.fr

06 32 68 63 80

03 28 22 64 20

Date de mise à jour : juin 2026

E-KIDS LES PETITS ENTREPRENEURS



Descriptif de l'outil

L'action E-kids fait vivre aux élèves d'école élémentaire une aventure entrepreneuriale. Ils vont pouvoir développer leurs qualités et expérimenter de nouvelles situations pédagogiques particulièrement riches. Dès la première étape du parcours E-kids, les élèves ont l'occasion de travailler **l'estime de soi** et la **prise de parole**.

e-kids est un outil « clé-en-main » avec 2 versions :

- **e-kids « Découverte »** : 3 ateliers pour aller à la découverte de soi et des autres.
- **e-kids « Aventuriers »** : après l'étape « Découverte », les élèves vont imaginer puis réaliser un projet qui permettra de résoudre une problématique posée ou de répondre à un besoin identifié dans leur environnement.

La mise en situation autour d'un projet réel donne, en effet, l'occasion aux élèves de mobiliser leur savoir-faire, leur savoir être mais aussi leur savoir agir.

Cette initiative offre également l'opportunité de partager avec les parents puisqu'ils sont impliqués dans la démarche entrepreneuriale de leurs enfants.

Différentes ressources pédagogiques sont disponibles selon la version choisie :

-Une plateforme numérique : www.e-kids.fr

-Une box avec des outils de valorisation pour encourager les élèves.

-Un accompagnement personnalisé des enseignants (formation, coaching...)



Contenu du parcours



→ Étape 1 : Découverte de moi et des autres

L'élève apprend à mieux se connaître. Il prend conscience de ses qualités et de ses talents.

→ Étape 2 : L'idée

L'enseignant apprend aux élèves comment trouver des idées novatrices qui lui permettront de répondre à un besoin ou une problématique identifiée dans la communauté : sa famille, son école, le quartier. La sélection par vote de l'idée la plus innovante se fait en fonction de critères de faisabilité, d'originalité et d'utilité. Une « carte mentale » est ensuite réalisée par les élèves afin de présenter l'ensemble de leur projet.

→ Étape 3 : De l'idée à l'action

Les élèves vont identifier et planifier les différentes actions de leur projet. Au préalable, une rencontre avec un entrepreneur en lien avec leur idée est organisée dans la classe. Ensuite, l'enseignant invite les élèves à élaborer un plan d'actions pour que le projet puisse voir le jour : prévision des tâches à accomplir, définition des responsabilités de chacun, recensement des ressources nécessaires, recherche de partenaires, ...

→ Étape 4 : Réalisation

Les élèves de la classe réalisent le projet entrepreneurial et montrent qu'ils sont capables de respecter la planification préalable des tâches : respect du calendrier, exploitation des outils, mobilisation des partenaires, respect du budget prévisionnel. Les élèves apprennent à affronter les aléas du projet et à modifier les plans pour résoudre les problèmes.

→ Étape 5 : Valorisation

La mise en valeur du projet réalisé se fait lors d'une manifestation de clôture ouverte à tous : parents, élèves et enseignants d'autres classes, entrepreneurs, autorités municipales, presse locale, habitants en lien avec le projet.

A LA FIN DU PARCOURS, UN BILAN PERMET AUX ÉLÈVES DE PRENDRE CONSCIENCE DE LEUR CHEMINEMENT ET DES QUALITÉS ENTREPRENEURIALES DÉVELOPPÉES

