



**Le programme clés en main pour apprendre à
développer des projets en groupe
et s'engager pour l'avenir**

3ème / Lycée / Supérieur



Un dispositif 100% français

développé par



**Fastlane
Education**

Smart learning solutions for the 21st century

Développer de nouvelles compétences pour faire face à la transformation des métiers

Favoriser l'apprentissage par le faire et en mode projet pour lutter contre le décrochage

Promouvoir une autre vision de l'entreprise avec des notions de diversité et d'impact positif

- ▷ **Développer les compétences transverses (“soft skills”)**
- ▷ **Favoriser l’esprit entrepreneurial et le sens de l’engagement**
- ▷ **Mettre en application concrète les savoirs de l’école**
- ▷ **Se découvrir, ses motivations, prendre confiance en soi**
- ▷ **S’initier à la création d’entreprise, découvrir ses métiers**

Un parcours en 5 étapes :

Monde 1
TROUVER UNE IDÉE
FORMER UNE ÉQUIPE

Monde 3
IDENTIFIER SES
RESSOURCES

Monde 5
PITCHER SON PROJET

Monde 2
CONNAÎTRE SON
MARCHÉ

Monde 4
TRAVAILLER SA COM'

Une semaine

Un mois

Un semestre



WebApp



Alternance séances en autonomie et en classe



Websérie

Certification Sorbonne Entrepreneur



Possibilité e-mentoring



Ressources 100% clés en main

Sur le principe de la classe inversée, les élèves assimilent les principales notions **en autonomie**



Concepts clés

Formats variés: vidéo, quiz, texte, activités pratiques

Missions supplémentaires à réaliser, badges à gagner

Espace collaboratif par groupe d'élèves

Espace de suivi enseignant

En session de **groupe**, les élèves avancent concrètement sur leur projet et créent un lien fort entre eux et avec leur enseignant

Travail en groupes sur des projets de leur choix

Développement des compétences transverses :
collaboration, créativité, communication, empathie, ...

Retour sur les principales notions vues en autonomie

Séance de e-mentoring durant le parcours

Possibilité d'enrichir le programme avec des activités
externes (fablab, visites d'entreprise, ...)



Une mise en place simple pour un déploiement à grande échelle

Nous formons et accompagnons les enseignants

Avant lancement nous mettons en place des **webinaires** pour expliquer la solution, partager les meilleures pratiques, etc. Et bien sûr nous restons à vos côtés tout au long du projet !

La prise en main est très simple, sans pré-requis en économie/gestion

La solution est **prise en main en moins d'une heure** par les élèves et les enseignants. De plus, Startlab est une initiation à la démarche de création de projets – mini-entreprise ou projet associatif. Nous abordons **des notions d'économie accessibles et utiles à tous**.

Nos ressources sont 100% clés en main et maximisent l'engagement

Nous fournissons toutes les ressources nécessaires pour **que les enseignants puissent se concentrer sur le développement des élèves et la construction de la dynamique de groupe**. Nos ressources s'appuient sur la « gamification » et la vidéo pour rendre l'apprentissage plus ludique et plus efficace.

Nous proposons un accès facilité via le GAR et l'ENT

Les élèves et enseignants se connectent via leur ENT/GAR. Nous sommes en strict respect de la RGPD et nos serveurs sont hébergés en France.

Startlab est un dispositif qui va au-delà de la classe

Dès l'année scolaire 2021/2022, les élèves auront l'occasion de participer au challenge « Startlab x Sorbonne Entrepreneur » avec finale et remise des prix à la Sorbonne. Une manière supplémentaire de stimuler l'engagement.

J'ai **appris des choses nouvelles**
pendant le parcours

4,6/5

Je vais pouvoir **réutiliser ce que j'ai
appris** dans mes cours ou dans mes
projets personnels

4,3/5

J'ai acquis une bonne connaissance de
**ce qu'est une entreprise ou une
association** et son fonctionnement

4,2/5

Avec la préparation orale, je n'ai **pas
peur de m'exprimer devant les autres.**

3,7/5

Je sais ce qu'est le **développement
durable** et ce que je pourrais faire
pour y contribuer.

4,3/5

Je pense être plus capable de **trouver
des solutions originales** à des
problèmes de notre société.

4,2/5

Startlab m'a donné de **nouvelles
idées pour mon avenir.**

3,4/5

Je me sens **plus à l'aise à travailler sur
un ordinateur ou une tablette.**

4,1/5

Ils en parlent mieux que nous ...

*« Un super kit pédagogique !
J'aurais aimé redevenir "élève"
cette semaine ! » - Enseignant*



*« Chaque jour en rentrant, j'avais le
sentiment d'avoir appris plein de choses. »
- Elève*



*« Ce programme a ouvert à ma fille d'autres perspectives. Elle a
découvert d'autres disciplines qui l'intéressent à présent. » -
Parent d'élève*



*« Un programme très stimulant pour les élèves et les
enseignants. Cela permet d'améliorer des compétences telles
que l'oral, la bureautique et la connaissance de l'entreprise. » -
Enseignante*

*« Startlab offre une valeur ajoutée fortement
différenciante : intégration des mécanismes de jeu
dans l'apprentissage, ergonomie aboutie, place
majeure accordée au travail collaboratif. » -
Responsable d'établissement*

Une solution déjà utilisée largement

Les principaux cas d'usage

- > **LEGT** : Sciences Economiques et Sociales
- > **Voie professionnelle** : mise en place du chef d'œuvre et initiation à l'entrepreneuriat (terminale)
- > **Options technologiques** : STMG et STI2D notamment
- > **BTS** : travail en mode projet, initiation à l'entrepreneuriat
- > **Centres de formation et insertion** : initiation à l'entrepreneuriat, travail collaboratif
- > **Collège** : complément stage d'observation, EPI

Ils nous soutiennent déjà



Merci !



www.startlab-education.com



contact@startlab-education.com

maxime@fastlane-education.com

Une webApp avec :

un espace enseignant

- ▼ Gestion des projets
- ▼ Avancement du parcours
- ▼ Valorisation du travail

...

un espace élève

- ▼ Appropriation des notions clés
- ▼ Suivi du projet grâce au business plan
- ▼ Approfondissement grâce aux missions

...

The screenshot displays the user interface of the STARTLAB webApp. At the top, there is a navigation bar with the STARTLAB logo and links for 'Accueil challenge', 'Les ressources', 'Les mentors', 'Web série', 'Projets inspirants', 'Aide', and 'Deconnexion'. The main content area is titled 'Retour accueil challenge' and features a user profile for 'Les bleus'. The profile includes a 'Votre équipe' section with five avatars and a '+3' icon, a 'Vos badges à décrocher' section with ten icons, and a 'Vos missions à réaliser' section with two columns of missions. The 'MONDE 2' column lists 'DÉCOUVRE DES MÉTIERS DU MARKETING' with three 'Mission disponible' items. The 'MONDE 3' column lists 'DÉCOUVRE DES MÉTIERS DE LA FINANCE ET DU DESIGN' with three 'Mission disponible' items. To the right, there is a 'Votre projet en 2 mots' section with a form for 'Nom du projet' and a description, and a 'Votre Business Plan' section with an icon of two people. At the bottom right, there is a 'Votre certificat' section showing a certificate template with the STARTLAB logo and a lock icon.

The screenshot shows the 'Mission 01: Découvre des métiers du Marketing' page. It features a navigation bar with links for 'Accueil challenge', 'Les ressources', 'Les mentors', 'Web série', 'Projets inspirants', 'Aide', and 'Déconnexion'. The main content includes a video player with a woman speaking, a thumbnail for 'CH JCB MV', and a 'Commencer' button. A small illustration of a person pointing at a screen is on the right.

Découvrir des métiers

The screenshot shows the 'Mission 02: Quiz Etude de marché' page. It features a navigation bar with links for 'Accueil challenge', 'Les ressources', 'Les mentors', 'Web série', 'Projets inspirants', 'Aide', and 'Déconnexion'. The main content includes a 'Commencer' button and an illustration of a person holding a red pencil over a checklist.

Tester ses connaissances

The screenshot shows the 'Mission 03: Fais ton CV' page. It features a navigation bar with links for 'Accueil challenge', 'Les ressources', 'Les mentors', 'Web série', 'Projets inspirants', 'Aide', and 'Déconnexion'. The main content includes a 'Commencer' button, a list of resources (CV simple fin de collège, CV original fin de collège, CV simple fin de lycée, CV original fin de lycée, CV simple fin de lycée, CV original fin de lycée), and an illustration of a person's CV with red checkmarks.

Approfondir et consolider

Une websérie

🚀 5 épisodes

🚀 5 tutos

- ▼ Faire un brainstorming
- ▼ Réaliser une étude de marché
- ▼ Construire son budget
- ▼ Créer un plan de com'
- ▼ Faire un Business Plan

The screenshot shows the StartLab website interface. At the top, there is a navigation bar with links: Accueil challenge, Les ressources, Les mentors, Web série, Projets inspirants, Aide, and Déconnexion. A rocket icon is in the top right corner. Below the navigation, a heading reads "Toutes les vidéos de Clara et Isham sont ici !". A sub-heading says "Tu peux retrouver ici toute l'aventure entrepreneuriale de Clara et Isham ainsi que leurs tutos bien pratiques !". The main content area displays four video thumbnails, each titled "DÉCOLLAGE POUR LE FUTUR" followed by the episode number (#01, #02, #03, #04). Each thumbnail includes a play button, a progress bar, and standard video controls. Below each video player is a short text description of the episode's content.

Toutes les vidéos de Clara et Isham sont ici !

Tu peux retrouver ici toute l'aventure entrepreneuriale de Clara et Isham ainsi que leurs tutos bien pratiques !

Episode 1

DÉCOLLAGE POUR LE FUTUR EPISODE #01

Clara et Isham sont à la recherche d'une idée pour changer le monde. Ils vont aller chercher l'inspiration avec Abou et Dembo, les fondateurs d'Onzic !

Episode 2

DÉCOLLAGE POUR LE FUTUR EPISODE #02

Clara et Isham s'interrogent sur comment mieux connaître leur marché. Heureusement Florent de Hero Recycle va leur donner plein de conseils très utiles.

Episode 3

DÉCOLLAGE POUR LE FUTUR EPISODE #03

Une idée c'est très bien, mais comment lui donner vie et la prototyper ? Clara et Isham visitent le feblab ICI Montreuil, un lieu pas comme les autres où l'on peut créer et expérimenter

Episode 4

DÉCOLLAGE POUR LE FUTUR EPISODE #04

Clara et Isham ont du mal à trouver leur nom de marque et créer leur logo. Heureusement une vraie pro, designer de profession, va leur donner quelques tuyaux.

SAVOIR

J'ai appris des notions nouvelles :

- Entrepreneuriat & Projet
- Impact d'un projet
- Objectifs de Développement Durable
- Marché & Concurrence
- Prix & Prévisions de vente
- Budget & Rentabilité
- Marque & Logo
- Communication
- Business Plan

SAVOIR-FAIRE

J'ai eu l'occasion de :

- Trouver une idée en groupe
- Construire une étude de marché
- Faire un budget
- Concevoir un plan de com'
- Construire une présentation
- Présenter à l'oral
- Recevoir et donner du feedback
- Apprendre à gérer son temps
- Utiliser de nouvelles techniques



Ce certificat atteste que :

a complété le parcours d'initiation
avec le projet :



Le formateur

L'établissement

SAVOIR-ÊTRE

J'ai pu travailler et me faire une
idée de mes compétences à :

- Travailler en équipe
- Communiquer à l'oral
- Utiliser ma créativité efficacement
- Résoudre des problèmes complexes
- Persévérer, ne pas me décourager
- M'adapter, faire évoluer mes idées
- Gérer mon stress

NOTES

Certification Sorbonne Entrepreneur en fin de parcours



À valoriser sur



Entrez dans l'enseignement supérieur



Une session de e-mentoring
de 45 minutes...

... avec **un·e entrepreneur·se** ou
un·e étudiant·e du master
Entrepreneuriat et Innovation
de la Sorbonne

Des ressources clés en main

Diversité

Diversité

Ensemble des personnes qui diffèrent les uns des autres par leur origine géographique, socio-culturelle ou religieuse, leur âge, leur sexe, leur orientation sexuelle, etc.

→

Une priorité d'un point de vue **éthique** (ex. parité homme/femme)

→

Un enjeu **économique**: il est prouvé que des équipes diverses sont plus performantes que des équipes avec les mêmes profils

StartLab - 14 Idée & É

... des supports de séances en classe

StartLab - Présenter en public

PRÉSENTER EN PUBLIC

La présentation en public est destinée à être écoutée par des gens, pour donner des informations accompagnées d'un support visuel pour attirer l'attention du public. Une présentation orale n'est pas la lecture d'un support. Elle doit être vivante et intéressante.

Une bonne présentation ne s'improvise pas, elle se prépare. Lis la fiche ci-dessous pour en apprendre plus sur comment se préparer à présenter en public.

EN AMONT DE LA PRÉSENTATION

CONNAIS TON PUBLIC

Commence par l'étude de marché, pose-toi les bonnes questions pour être sûr de connaître ton public:

Qui va regarder notre présentation ? Pourquoi mes écouteurs ne fonctionnent-ils pas ? Qu'est-ce qui les intéresse ?

Cela te permettra de l'assurer que ton discours soit pertinent et intéressant.

IMPORTANCE DU TEMPS

Il existe une courbe de l'attention en fonction du temps. Commence d'un auditeur atteint son maximum après cinq minutes d'exposé, pour décroître lentement et chuter après vingt minutes.

Il est donc crucial de préparer la présentation et que le message principal soit exposé juste après une courte introduction.

Répète ta présentation en te filmant.

PAS DE PLACE À L'IMPROVISATION

Pour gagner en confiance en toi, répète ton discours autant de fois que nécessaire jusqu'à ce qu'il devienne naturel.

Il est parfois possible d'apprendre par cœur les premières et dernières phrases de sa présentation. Les premières phrases permettent de capter l'attention du public, alors que les dernières conditionnent le volume d'applaudissement.

Ce serait dommage que ton excellentes présentation laisse mauvaise impression seulement parce que tu n'as pas dit bien répéter.

... des activités et des fiches

3.2 Ressources - Fiche pédagogique

CONTENU PROPOSÉ

- # Modèles économiques
- # Ressources
- # Composition d'un prix
- # Donner du feedback

1. = numéro de diapositive 5 - 10 = temps recommandé

1. Accueil des jeunes.

La 1ère session de présentation du monde 3 est dédiée aux ressources d'un projet. Avant même de parler de budget, il est essentiel de penser aux ressources, particulièrement humaines (quelles compétences le ? desquelles a-t-on besoin ? Comment bien en utiliser ?...)

2. Objectifs

Présentation des objectifs de la session.

3. Rappel du contenu pédagogique de 2.3 :

Inspiration : 1 - Vidéo Clara et Isahm épisode 3
2 - Résumé des types de ressources : humaines, consommables, matérielles, financières et de communication.

Pratique : 1 - Définis les ressources d'un commerce de proximité (fiche 3.1 ressources)

4. Temps d'équipe où les jeunes échangent sur leur étude de marché. En analysant les réponses de leur questionnaire, et en ayant peut-être pu aller au client mystère, les jeunes ont pu collecter de précieuses informations. Il est important de leur laisser du temps pour les analyser et adapter leur projet en fonction de ce qu'ils ont découvert. Encouragez-les à mettre à jour leur Business Plan.

5. Modèle économique

Ici, nous expliquons simplement la notion de modèle économique d'une entreprise ou d'un projet. Nous terminons cette section avec un exercice participatif où les jeunes sont invités à trouver des entreprises qu'ils connaissent en regard d'un modèle économique. Vous pouvez les aider en leur suggérant de premières réponses.

... des fiches pédagogiques pour l'enseignant