

Grille d'évaluation de projets – Volet Scolaire

Le volet Scolaire du Défi OSEntreprendre soutient le développement de l'esprit d'entreprendre en mettant en lumière les élèves et les étudiants qui réalisent des initiatives entrepreneuriales.

Que ce soit au primaire en créant un produit à partir de matière recyclée ou à l'université par le lancement d'une plateforme en ligne, les jeunes sont au cœur de l'action et des décisions en complicité avec les intervenants scolaires. L'expérimentation entrepreneuriale, deuxième levier de l'Éducation à l'esprit d'entreprendre à l'école, a des effets positifs sur le développement des jeunes en contribuant à la culture entrepreneuriale; la persévérance scolaire et la réussite éducative; la satisfaction et l'épanouissement personnel; en plus de l'orientation professionnelle des étudiants.

Titre du projet évalué :					
Critères d'évaluation :		+	±	-	
Nature du projet	La raison d'être du projet est clairement identifiée et expliquée par une mise en contexte de la situation, du besoin, de la problématique ou du manque à combler à l'origine du projet.	5	3	1	/20
	La clientèle ciblée par le projet (qui est plus large que les élèves/étudiants eux-mêmes) est clairement décrite.	5	3	1	
	Le produit, le service ou l'évènement réalisé répond directement et pertinemment à la raison d'être du projet.	10	6	2	
Démarche	L'idée du projet est née de l'initiative des élèves/étudiants.	5	3	1	/20
	Les étapes réalisées et à venir sont clairement présentées.	5	3	1	
	Les élèves/étudiants ont participé activement à la prise de décision tout au long du projet.	5	3	1	
	Les élèves/étudiants ont pris en charge le projet en organisant, planifiant, répartissant et exécutant les tâches.	5	3	1	
Mobilisation	Une ou plusieurs ressources ont été impliquées dans la réalisation du projet. (Ex. : personnel scolaire, autre classe, familles, partenaires financiers, de membres d'un organismes, etc.)	5	3	1	/10
	L'apport de ces personnes est pertinent pour la réalisation du projet.	5	3	1	
Retombées	Le projet a des retombées positives (attendues ou non) sur la <u>clientèle cible</u> . (Ex. : changement de comportement, compétences des gens, etc.)	5	3	1	/15
	Le projet est diffusé ou a un impact sur un public <u>plus large</u> que celui du début. (Ex. : le projet bénéficie d'une visibilité dans les médias, répercussions sur les familles, la communauté, etc.)	5	3	1	
	Le projet a permis aux élèves/étudiants de développer concrètement des qualités/valeurs entrepreneuriales. (Ex. : responsabilité, autonomie, créativité, leadership, organisation, persévérance, esprit d'équipe, etc.)	5	3	1	
Envergure	Le projet présente des possibilités de développement futur ou a engendré une 2 ^e ou 3 ^e production. (Ex. : Écriture d'un livre [initial], ajout d'une foire du livre [2 ^e production] et ajout d'ateliers d'écriture [3 ^e production])	5	3	1	/10
	En tenant compte de l'âge, du profil et du potentiel des élèves/étudiants, des difficultés rencontrées et du contexte de réalisation, le projet présente un certain niveau de complexité et des défis à relever.	5	3	1	
Innovation	Le projet donne naissance à une nouveauté, à un changement dans le milieu.	5	3	1	/10
	Les élèves/étudiants ont démontré de la créativité dans leur façon de répondre au besoin de la clientèle, de mettre en marché le produit, le service ou l'évènement, ou encore de s'organiser et de faire face aux imprévus.	5	3	1	
Appréciation	L'appréciation globale du juré s'appuie sur la qualité du dossier.				/15
TOTAL	<i>Rappel – pour qu'un projet soit retenu comme lauréat, le jury doit lui avoir accordé un minimum de 60 %</i>				/100

*Note : dans le cas de projets ayant participé à une précédente édition du Défi OSEntreprendre, les membres des jurys sont invités à prendre en considération les éléments de mise en œuvre du projet de l'année scolaire en cours.

Commentaires et observations du juré
