

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, 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 identifiée et expliquée par une mise en contexte de la situation, du besoin ou de la problématique qui a inspiré l'origine du projet.	5	3	1	/20
	La clientèle ciblée par le projet est plus large que les élèves/étudiants eux-mêmes et est clairement décrite.	5	3	1	
	Le produit, le service ou l'évènement réalisé a un impact positif sur 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 et exécutant les tâches.	5	3	1	
Mobilisation	Une ou plusieurs ressources ont été impliquées dans la réalisation du projet. (Ex. : personnel scolaire, familles, partenaires financiers, 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 impacts positifs (attendus ou non) sur la <u>clientèle cible</u> . (Ex. : changement de comportement, compétences des gens, etc.)	5	3	1	/15
	Le projet a des impacts positifs (attendus ou non) sur la communauté, la société et/ou l'environnement (Ex : la visibilité du projet a engendré une mobilisation dans la communauté ou un achalandage pour les commerçants à proximité de l'évènement).	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 ou a engendré une 2 ^e ou 3 ^e production. (Ex. : Écriture d'un livre [initial], ajout d'une foire [2 ^e production] et ateliers d'écriture [3 ^e production])	5	3	1	/10
	En tenant compte de l'âge et du potentiel des élèves/étudiants et du contexte de réalisation, le projet présente un certain niveau de complexité et des défis.	5	3	1	
Originalité	Le projet donne naissance à une nouveauté, une innovation, un changement.	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 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, un minimum de 60 % doit être accordé par la majorité des jurés.</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
