



# EntreComp: Cadre des Compétences Entrepreneuriales – Adapté aux besoins des personnes ayant des TSA

Initialement publié, en anglais, en 2016, en tant que « EntreComp: Le Cadre des Compétences Entrepreunariales » (<http://europa.eu/!tx78fG>) par le Centre Commun de Recherche de la Commission européenne.

Initialement publié, en anglais, en tant que « EntreComp: Le Cadre des Compétences Entrepreunariales » (<http://europa.eu/!tx78fG>) par le Centre Commun de Recherche de la Commission européenne - © Union Européenne, 2016. Cette adaptation relève de la responsabilité de l'Istituto Universitario Carolina Albasio. La Commission européenne n'est pas responsable de cette adaptation et ne peut être tenue responsable des conséquences découlant de la réutilisation du document. Le droit d'auteur de cette adaptation appartient à l'Istituto Universitario Carolina Albasio, 2025.

Crédits aux auteurs originaux : Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Préface</b>	<b>4</b>
<b>Synthèse</b>	<b>6</b>
Le soutien de l'UE pour l'entrepreneuriat	6
Les défis liés à la définition de l'entrepreneuriat en tant que compétence	8
Le Cadre EntreComp	8
Conclusions clés	9
La structure du Cadre EntreComp	10
Résultats principaux	11
Une définition large et inclusive	11
Comment EntreComp a-t-il été développé ?	12
Guide rapide	13
<b>1. Introduction</b>	<b>14</b>
Pourquoi EntreComp a-t-il été créé ?	14
L'origine d'EntreComp	14
Que signifie « compétence entrepreneuriale » ?	15
1.1 Les buts et objectifs de l'étude	16
1.2 Méthodologie	17
1.3 Limitations	19
1.4 Structure du rapport	20
<b>2. L'entrepreneuriat en tant que compétence</b>	<b>21</b>
<b>3. Le cadre EntreComp</b>	<b>29</b>
3.1 Modèle de progression	30
3.2 Acquis d'apprentissage	33
3.3 Le cadre EntreComp en bref : tableau récapitulatif	36
<b>4. Liste des abréviations et définitions</b>	<b>40</b>
<b>5. Sources</b>	<b>42</b>
<b>6. Ressources supplémentaires</b>	<b>46</b>

## PRÉFACE

La Commission européenne a proposé « Une nouvelle stratégie pour les compétences en Europe : travailler ensemble pour renforcer le capital humain, l'employabilité et la compétitivité » pour relever les défis en matière de compétences auxquels l'Europe est actuellement confrontée. L'objectif est que chacun dispose de l'ensemble des compétences clés nécessaires à son épanouissement personnel, à son inclusion sociale, à sa citoyenneté active et à son emploi. Ces compétences comprennent l'alphabétisation, les nations d'arithmétiques, les sciences, et les langues étrangères, ainsi que des compétences plus transversales comme les compétences numériques, les compétences d'entreprenariat, l'esprit critique, la résolution de problème, ou apprendre à apprendre.

Le Cadre des Compétences Entrepreneuriales, aussi connu sous le nom d'EntreComp, offre un outil pour améliorer la capacité entrepreneuriale des organisations et citoyens européens. Le cadre a pour objectif de construire un consensus autour d'une compréhension commune de la compétence entrepreneuriale en définissant 3 domaines de compétences, une liste de 15 compétences, les acquis d'apprentissage et niveaux de compétence, auxquels les initiatives actuelles et futures peuvent se référer.

EntreComp a été développé par le Centre Commun de Recherche (CCR) de la Commission européenne au nom de la direction générale de l'emploi, des affaires sociales et de l'inclusion (DG EMPL). Le présent rapport est la première publication du projet EntreComp après un processus intensif de recherche et de consultation des parties prenantes.

L'origine de ce travail remonte à 2006, lorsque l'Union européenne a proposé 8 compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie, dont l'une était le « sens de l'initiative et d'entreprise ».

DG EMPL collabore avec le CCR pour renforcer l'adoption et l'utilisation d'EntreComp en Europe. La publication de ce rapport coïncide avec la publication d'une mise à jour du rapport de 2013 sur le cadre des compétences numériques pour les citoyens, aussi connu sous le nom de DigComp2.

Ces deux outils permettront aux autorités publiques et aux acteurs privés d'améliorer leurs services d'orientation, de formation et d'accompagnement destinés aux jeunes et aux demandeurs d'emploi, tout en favorisant l'esprit d'entreprise parmi les citoyens.

Nous pensons qu'ils peuvent contribuer à relever certains des principaux défis en matière de compétences auxquels l'Europe est actuellement confrontée.

Detlef Eckert  
Directeur, DG emploi, affaires sociales et inclusion

## SYNTHÈSE

L'Union européenne (UE) et ses États Membres travaillent depuis des années pour aider les personnes et les organisations à développer des compétences entrepreneuriales. Ces compétences comprennent l'apprentissage de la pensée créative, de la résolution de problèmes et de la prise d'initiative.

De plus en plus de personnes comprennent que les compétences, connaissances, et attitudes entrepreneuriales peuvent être apprises. Si plus de personnes développaient ces compétences, cela profiterait à la fois aux individus et à la société.

### Le soutien de l'UE pour l'entrepreneuriat

- En 2003, la Commission européenne a souligné l'importance de l'éducation à l'entrepreneuriat dans le Livre vert - L'esprit d'entreprise en Europe.
- En 2006, l'entrepreneuriat a été officiellement reconnu comme l'une des huit compétences clés nécessaires dans une société fondée sur la connaissance.

- Des politiques importantes, comme le Small Business Act pour l'Europe de 2008, le Plan d'action pour l'entrepreneuriat 2020 de 2013 et la nouvelle stratégie pour les compétences en Europe, ont permis de garder ce sujet au centre des préoccupations.

Ces politiques ont conduit à de nombreuses initiatives à travers l'Europe visant à promouvoir l'apprentissage de l'entrepreneuriat.

## Les défis liés à la définition de l'entrepreneuriat en tant que compétence

Même si de nombreux pays soutiennent l'éducation à l'entrepreneuriat, il n'y a toujours pas d'accord commun sur ce que signifie l'entrepreneuriat en tant que compétence.

- Certains pays suivent la définition de l'entrepreneuriat de l'UE.
- D'autres utilisent leurs propres définitions nationales.
- Environ 10 pays n'ont pas encore adopté de définition.

Un autre défi important est l'absence de acquis d'apprentissage clairs pour l'éducation à l'entrepreneuriat. Il est donc difficile de mettre en place une formation et un accompagnement cohérents pour les apprenants.

## Le Cadre EntreComp

Pour relever ces défis, la Commission européenne a lancé l'étude EntreComp en 2015. L'objectif était de :

- Définir l'entrepreneuriat en tant que compétences que les personnes peuvent apprendre.
- Créer un cadre qui explique la compétence entrepreneuriale en termes de connaissances, compétences, et attitudes.

- Donner aux personnes les outils nécessaires pour évaluer et développer leurs compétences entrepreneuriales.

EntreComp fournit une approche commune pour aider les citoyens européens à améliorer leurs compétences entrepreneuriales.

## Le saviez-vous ?



« L'entrepreneuriat ne consiste pas seulement à créer une entreprise, mais aussi à faire preuve de créativité, à résoudre des problèmes et à prendre des initiatives dans tous les aspects de la vie ! »

## Conclusions clés

Ce rapport introduit le Cadre EntreComp, qui définit l'entrepreneuriat en tant que compétences. L'objectif est de créer un pont entre l'éducation et le travail, ce qui en fait une référence utile pour les initiatives d'apprentissage entrepreneurial.

Ce cadre est flexible et peut être utilisé ou adopté dans différents contextes, comme :

- Réformer les programmes d'enseignement et de formation formels.
- Créer des expériences entrepreneuriales pratiques dans des contextes d'apprentissage non formel.
- Développer des outils pour aider les gens à évaluer leurs compétences entrepreneuriales.

## La structure du Cadre EntreComp

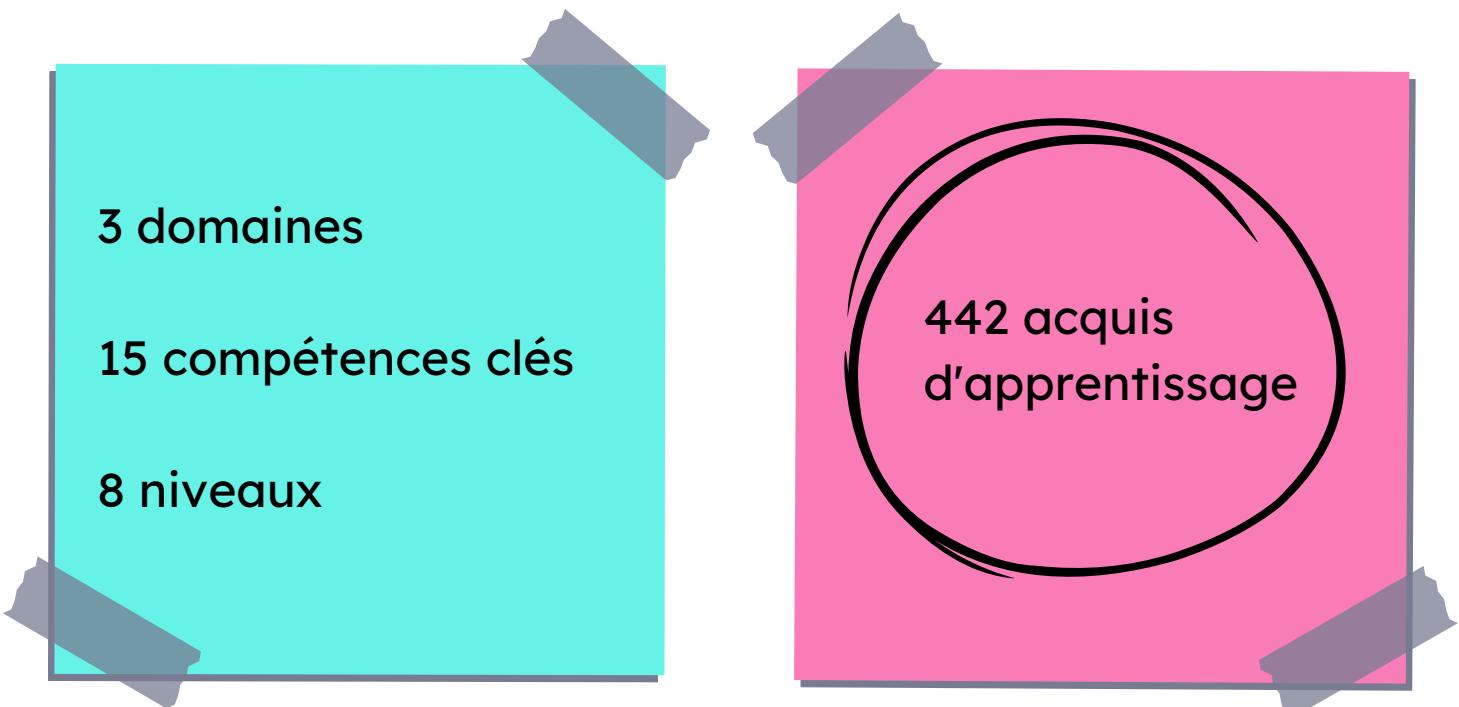
Il y a 3 domaines de compétences principales :

- Idées et opportunités
- Ressources
- Passer à l'action

Chaque domaine comprend 5 compétences, qui, ensemble, forment les 15 compétences clés de l'entrepreneuriat.

Le cadre suit un modèle de progression en 8 niveaux pour suivre le développement des compétences.

Il fournit 442 acquis d'apprentissage pour guider les éducateurs, les formateurs et les décideurs politiques dans la conception de programmes d'apprentissage entrepreneurial.



## Résultats principaux

Qu'est-ce que « l'Entrepreneuriat » d'après EntreComp ?

EntreComp définit l'entrepreneuriat comme une compétence transversale. Cela veut dire qu'elle peut être utilisée dans tous les domaines de la vie, dont :

- Développement personnel – Développer des compétences pour prendre des initiatives et résoudre des problèmes.
- Citoyenneté active – Participer à la société et faire la différence.
- Emploi – Trouver un emploi ou devenir travailleur indépendant.
- Créer une entreprise ou un projet – Créer quelque chose de nouveau, que ce soit dans le domaine culturel, social ou commercial.

## Une définition large et inclusive

EntreComp voit l'entrepreneuriat comme la capacité à créer de la valeur : Elle peut être :

- Culturelle (ex. des industries créatives, arts)
- Sociale (ex. des projets qui aident les communautés)
- Économique (ex. des projets commerciaux)

EntreComp comprend tous les types d'entrepreneuriat :

- Intrapreneuriat – Innover au sein d'une entreprise.
- Entrepreneuriat social – Résoudre les problèmes sociaux grâce à l'entreprise.
- Entrepreneuriat vert – Se concentrer sur la durabilité environnementale.
- Entrepreneuriat numérique – Utiliser la technologie pour créer de la valeur.

Cela s'applique aux individus, aux équipes et aux organisations de tous les secteurs, et c'est neutre, ce qui veut dire que tout le monde peut agir sur des idées et des opportunités dans n'importe quel domaine.

### Comment EntreComp a-t-il été développé ?

Le cadre a été créé à l'aide d'une approche mixte, comprenant :

- Examiner les recherches universitaires et professionnelles
- Analyser des études de cas réels
- Mener des consultations d'experts auprès de multiples parties prenantes

EntreComp s'appuie sur le Cadre Européen de Référence des citoyens (DigComp), un cadre du CCR pour les compétences numériques des citoyens.

## Guide rapide

Le Centre Commun de Recherche a conduit une étude pour la direction générale de l'emploi, des affaires sociales et de l'inclusion afin de créer une façon commune d'aider les personnes à développer des compétences entrepreneuriales. Le cadre EntreComp explique l'entrepreneuriat comme une compétence applicable dans tous les domaines de la vie, qui aide les individus à s'épanouir personnellement, à devenir des membres actifs de la société, à trouver un emploi ou à créer leur propre entreprise.

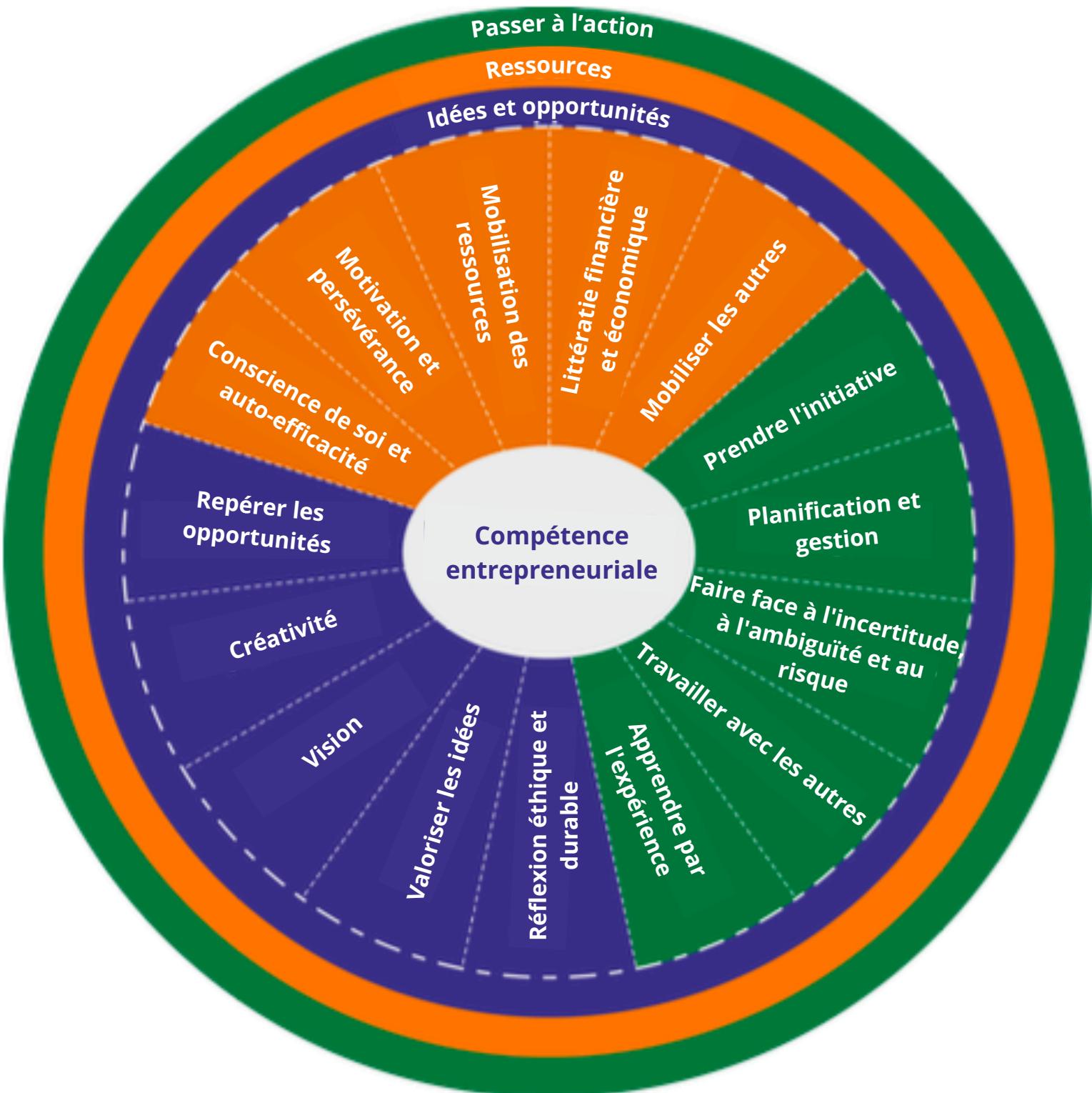
Le cadre est structuré en trois domaines de compétences principaux et comprend 15 compétences clés, qui sont présentées dans la figure ci-dessous.

EntreComp peut servir de référence pour la conception de programmes d'études dans le secteur de l'éducation et de la formation formelles.

Il peut également être utilisé pour des activités et des programmes dans des contextes d'apprentissage non formels (par exemple, pour encourager l'intrapreneuriat au sein d'organisations existantes).

Il vise à établir un pont entre le monde de l'éducation et celui du travail en ce qui concerne l'entrepreneuriat en tant que compétence.





# 1. INTRODUCTION

## Pourquoi EntreComp a-t-il été créé ?

La Commission européenne a développé EntreComp pour aider les personnes à apprendre et améliorer leurs compétences entrepreneuriales. Le cadre fournit des acquis d'apprentissage clairs, ce qui facilite l'enseignement et le développement de l'entrepreneuriat dans l'éducation et dans le lieu de travail.

Ce rapport introduit le cadre EntreComp, qui est composé de trois domaines de compétences principales et 15 compétences clés. Cela comprend aussi un modèle de progression à 8 niveaux et un set détaillé de 442 acquis d'apprentissage. Les experts et partenaires ont revu et affiné EntreComp pour garantir qu'il soit utile et pratique.

## L'origine d'EntreComp

EntreComp est basé sur une recommandation du Parlement européen et du Conseil datant de 2006, qui identifiait le « sens de l'initiative et de l'entrepreneuriat » comme une des huit compétences clés pour un apprentissage tout au long de la vie. Cela veut dire que tout le monde, élèves, employés, et entrepreneurs, peuvent bénéficier du développement de compétences entrepreneuriales.

## Que signifie « compétence entrepreneuriale » ?

La compétence entrepreneuriale est la capacité à transformer des idées en action. Ces idées doivent créer de la valeur, non seulement pour soi-même, mais aussi pour les autres. Cette compétence aide les personnes de plusieurs manières, dont :

- Développement personnel – Développer la confiance en soi et les compétences en matière de résolution de problèmes.
- Participation active à la société – Faire une différence dans les communautés.
- Inclusion sociale – Aider chacun à accéder aux opportunités.
- Réussite professionnelle et carrière – Se préparer à travailler en tant que salarié ou entrepreneur.

### Le saviez-vous ?



Le terme « compétence entrepreneuriale » s'est popularisé au fil du temps, car il est plus facile à comprendre que « sens de l'initiative et entrepreneuriat ». Les experts et les éducateurs utilisent désormais cette appellation plus simple, mais EntreComp inclut toujours l'idée originale qui consiste à prendre des initiatives et à transformer les idées en actions !

En fournissant une structure claire pour l'apprentissage et le développement des compétences entrepreneuriales, EntreComp aide les gens à gagner en confiance, à prendre des initiatives et à créer des opportunités dans tous les domaines.

## 1.1 Les buts et objectifs de l'étude

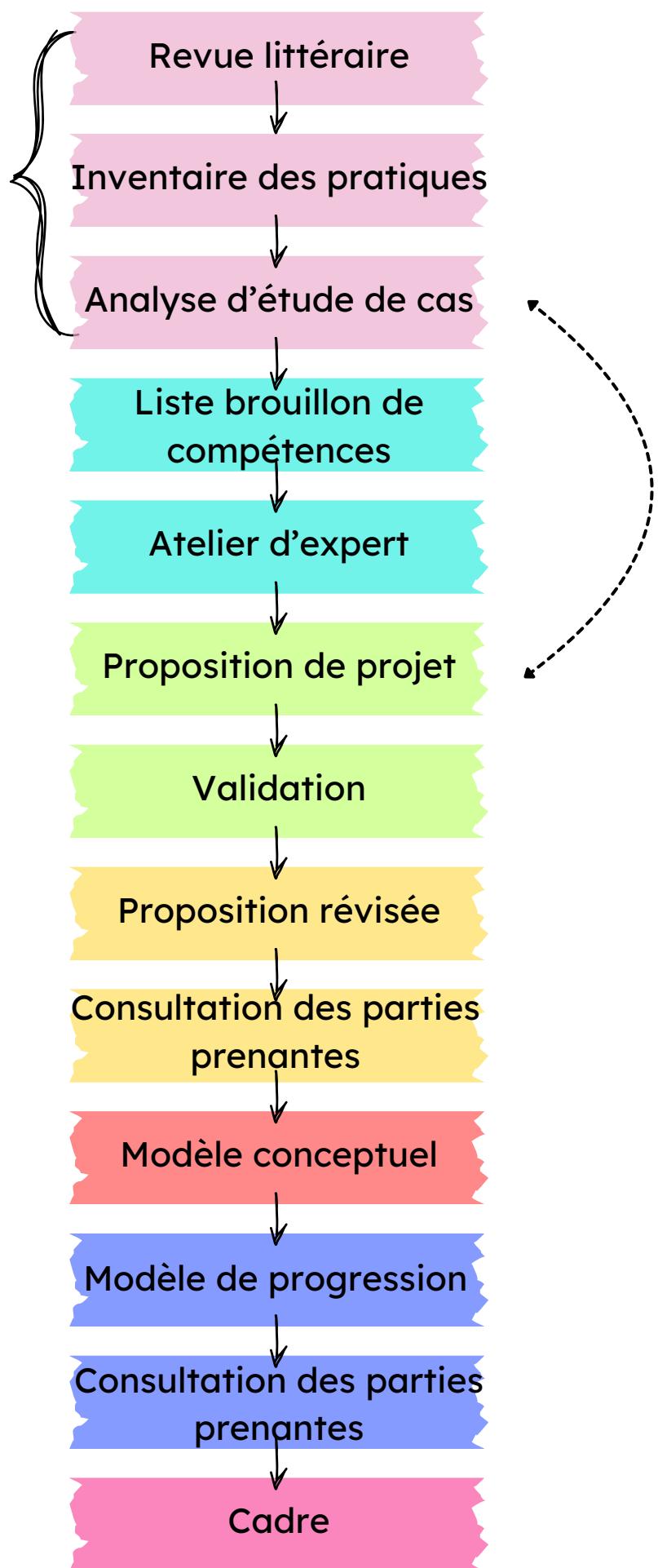
L'étude EntreComp, lancée en 2015 par le CRR, a pour objectif de relier l'éducation et le travail, promouvoir la compétence entrepreneuriale en Europe, faciliter l'apprentissage entre pairs, et impacter de manière positive la mobilité, l'employabilité, et la participation citoyenne. Elle vise à établir une base commune pour les initiatives visant à promouvoir l'esprit d'entreprise dans l'éducation, tous les secteurs et à toutes fins, afin de transformer les idées en actions.

Pour atteindre son objectif, l'étude a donc été conçue pour :

- Identifier les composantes clés de l'entrepreneuriat en tant que compétence ;
- Décrire ces composantes afin d'établir un modèle conceptuel commun auquel tous les acteurs du domaine de l'apprentissage entrepreneurial peuvent se référer ;
- Développer un certain nombre de acquis d'apprentissage pour suggérer ce que les citoyens européens devraient savoir, comprendre et être capables de faire pour démontrer un certain niveau de maîtrise de la compétence entrepreneuriale.

EntreComp a combiné un processus de recherche à méthode mixte et chacun de ses résultats intermédiaires a été validé par des consultations multipartites, conduisant à un affinement progressif et finalement au cadre consolidé présenté dans le rapport original.

## 1.2 Méthodologie



La création du cadre EntreComp a été un processus étape par étape. L'objectif était de s'assurer qu'il reposait sur des recherches solides et qu'il était examiné par des experts. Voici comment cela s'est passé :

- **Revue de la recherche** : Les experts ont examiné les recherches, les politiques et les idées existantes sur l'entrepreneuriat en tant que compétence.
- **Inventaire des initiatives** : Ils ont recueilli 42 exemples de la manière dont l'entrepreneuriat est enseigné, appris ou évalué à travers l'Europe.
- **Études de cas** : Ils ont étudié 10 de ces exemples en détail pour comprendre ce qui fonctionne bien et ce qui définit l'apprentissage entrepreneurial.
- **Atelier d'experts** : Un groupe d'experts a examiné les premiers résultats et a contribué à définir ce que la compétence entrepreneuriale devrait inclure.
- **Première version** : L'équipe a créé une première version du modèle, sur la base de tous ce qu'elle a appris jusqu'à présent.
- **Comparaison avec d'autres cadres** : Ils ont vérifié la comparaison de leur projet avec les modèles existants pour s'assurer qu'il ne manquait rien d'important.
- **Utilisation de scénarios** : Ils ont imaginé des situations réelles pour voir comment le modèle pourrait être utilisé dans la pratique.
- **Rondes de feedback** : Ils ont partagé les premières versions du modèle avec de nombreuses parties prenantes, qui ont donné des commentaires et des suggestions.

- Concept final : Sur la base du retour d'information, ils ont élaboré une version finale comprenant 3 domaines de compétences et, initialement, 16 compétences.
- Draft Framework: A detailed draft of the EntreComp Framework was produced, including 8 skill levels and around 500 learning outcomes.
- Panel d'experts : Plus de 100 experts ont discuté du projet dans des panels en ligne. Parmi eux figuraient des membres du groupe ET2020, du programme Climate-KIC de l'EIT et du groupe d'experts sur l'entrepreneuriat social (GECES).
- Cadre final : Le cadre final d'EntreComp contient :
  - 3 domaines de compétences
  - 15 compétences
  - 8 niveaux de progression
  - 442 acquis d'apprentissage

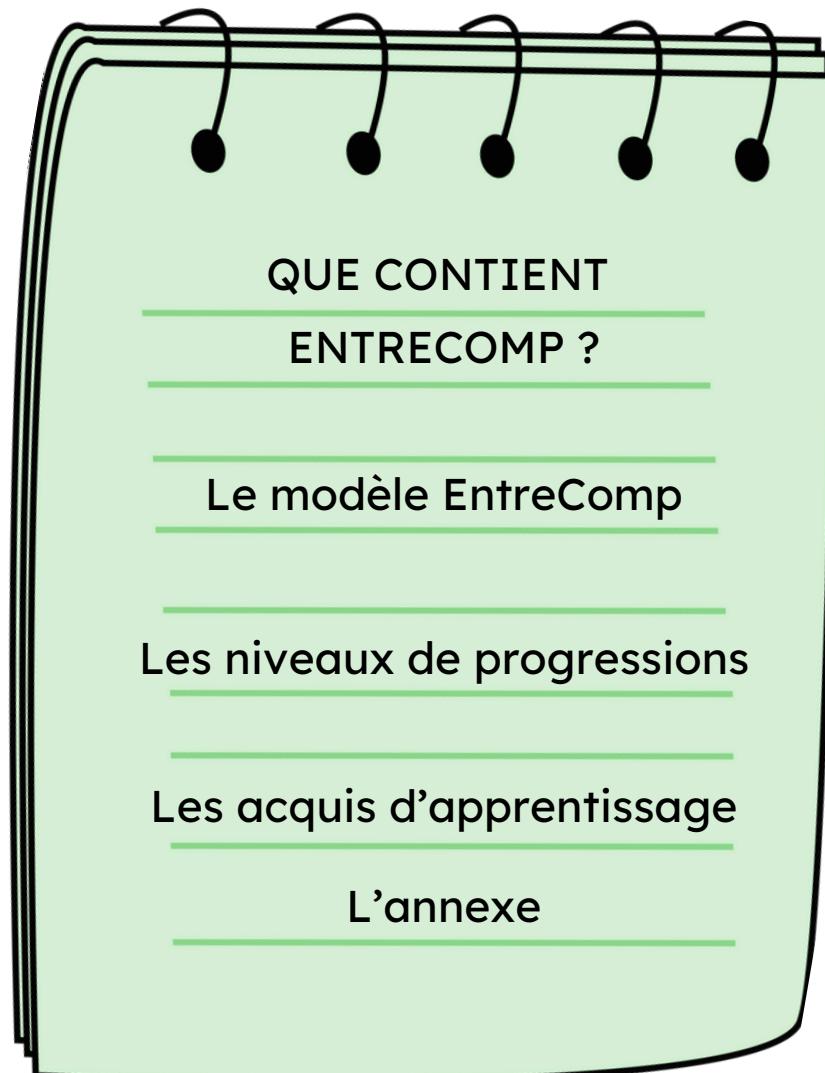
### 1.3 Limitations

Le cadre EntreComp a été créé au terme d'un processus de recherche approfondi et minutieux. De nombreux experts ont été impliqués à chaque étape. Leurs commentaires ont permis de façonner le cadre et de s'assurer qu'il reflétait les besoins réels. Bien que le cadre soit bien soutenu par les experts, il n'a pas encore été entièrement testé dans des situations réelles. La prochaine étape consistera à le tester dans les écoles, sur les lieux de travail et dans les programmes de formation.

Une fois qu'il aura été mis en pratique, l'équipe recueillera les réactions des utilisateurs (enseignants, formateurs et apprenants) et apportera des améliorations si nécessaire. Cela permettra de s'assurer que le cadre fonctionne bien pour tout le monde.

## 1.4 Structure du rapport

Après cette introduction, le rapport explique le modèle EntreComp, qui comprend 3 domaines de compétence et 15 compétences. Il présente ensuite le modèle de progression, montrant la manières dont les personnes peuvent développer leurs compétences avec le temps. Une liste complète des acquis d'apprentissage pour les 8 niveaux est disponible dans l'Annexe.



## 2. L'ENTREPRENEURIAT EN TANT QUE COMPÉTENCE

L'étude EntreComp a été créée pour aider les gens à comprendre et à développer l'entrepreneuriat en tant que compétence. Son objectif est d'aider les individus à :

- Participer à la société
- Participer à la vie
- Gérer leur carrière et leur vie
- Créer de la valeur à travers des projets ou des entreprises

Pour cela, EntreComp a introduit un cadre commun : une structure claire pour enseigner et apprendre l'entrepreneuriat.

Dans EntreComp, l'entrepreneuriat est considéré comme une compétence que vous pouvez utiliser dans tous les domaines de la vie : à l'école, au travail, dans votre communauté ou dans vos propres projets.

### Le saviez-vous ?

L'entrepreneuriat est défini comme suit :

« Agir sur les opportunités et les idées pour créer de la valeur pour les autres. »

Cette valeur peut être financière, culturelle ou sociale.



L'entrepreneuriat peut se manifester dans n'importe quel domaine :

- Dans le secteur privé (entreprises)
- Dans le secteur public (écoles, gouvernements)
- Dans le secteur à but non lucratif (associations caritatives, ONG)

Ou un mix des trois.

Cela comprend plusieurs types d'entrepreneuriats, comme :

- Intrapreneuriat - Innover à l'intérieur d'une entreprise
- Entrepreneuriat social - Résoudre les problèmes de la communauté
- Entrepreneuriat vert - Protéger l'environnement
- Entrepreneuriat numérique - Utiliser la technologie pour créer de la valeur

EntreComp est construit en deux parties principales :

- Les domaines de compétence - Ils reflètent la manière dont les personnes transforment les idées en actions
- Compétences clés - Il s'agit des éléments constitutifs de l'apprentissage entrepreneurial

Chacune des 15 compétences comprend une astuce simple pour aider les apprenants à appliquer la compétence et une courte description expliquant l'idée centrale.

Les 3 domaines de compétences sont :

- Idées et opportunités – Repérer et mettre en forme des idées
- Ressources – Utiliser ce que l'on a (temps, argent, compétences, motivation)
- Passer à l'action- Faire avancer les choses

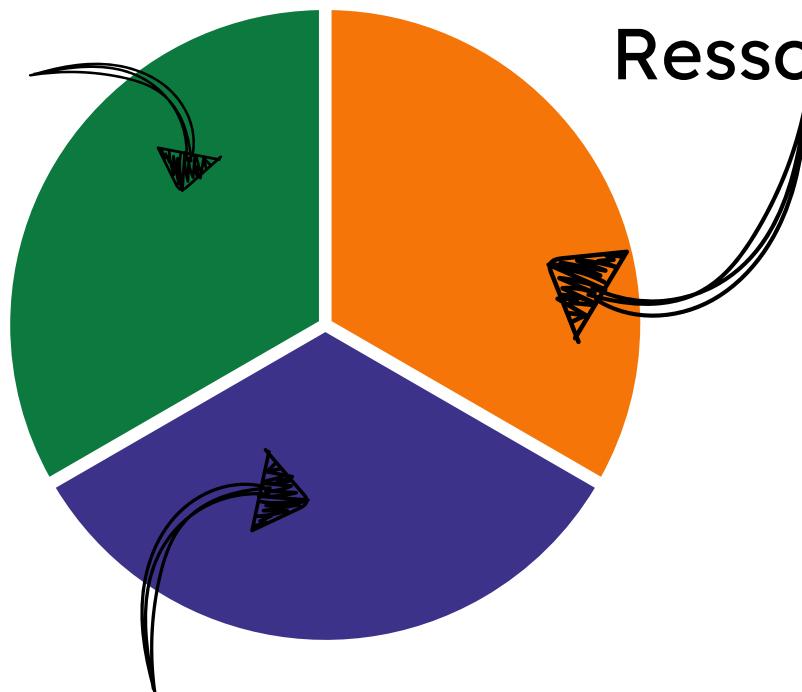
Ces domaines sont connectés. On utilise souvent des compétences des trois domaines en même temps. Les 15 compétences marchent aussi entre-elles, vous n'avez pas besoin d'être bon dans toutes, mais chacune aide d'une manière différente.

Les compétences EntreComp sont représentées comme les tranches d'un camembert :

Passer à  
l'action

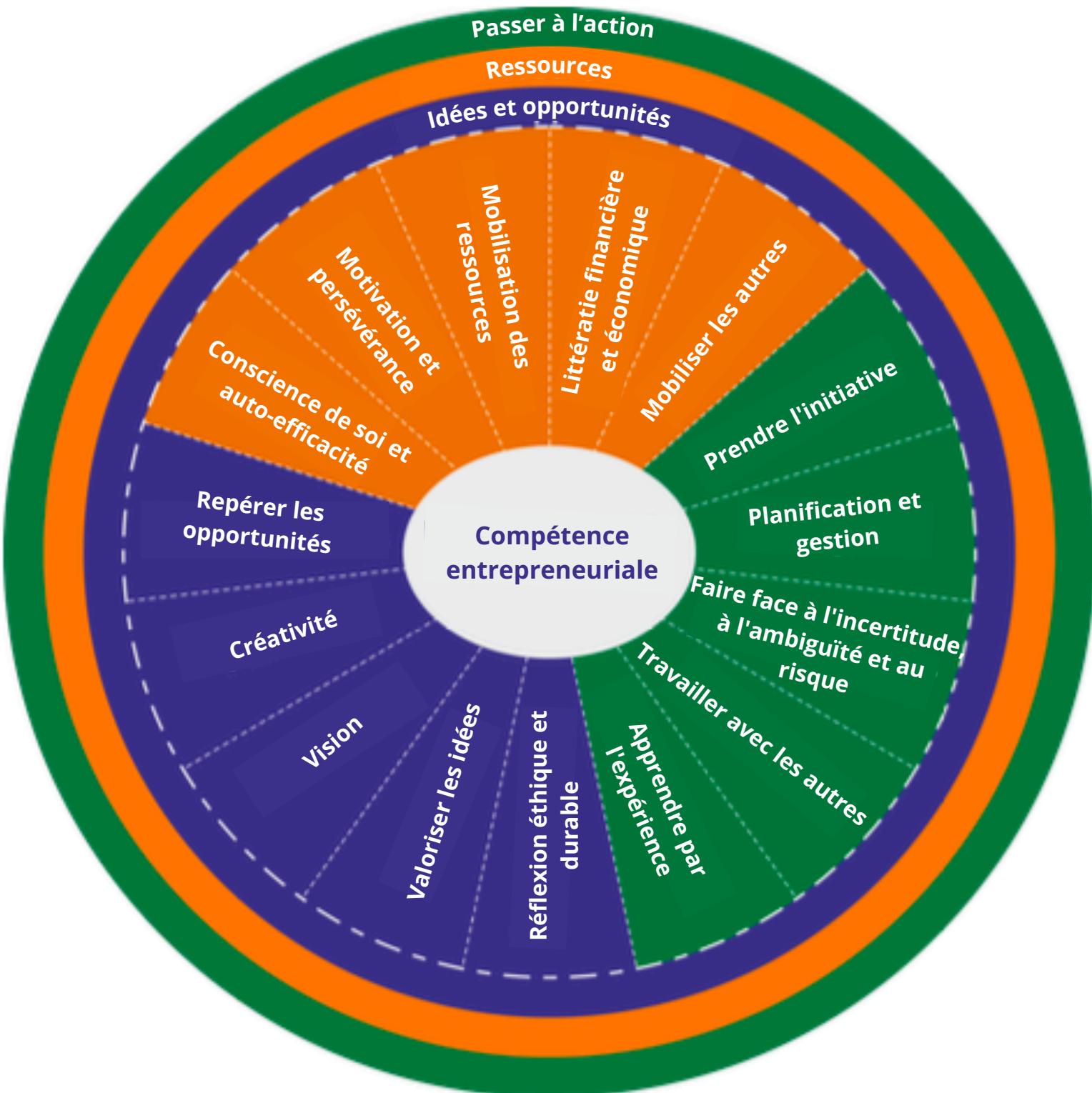
Ressources

Idées et  
opportunités



Les trois anneaux de couleur entourant les parts de camembert montrent que tous les domaines et toutes les compétences sont liés. Par exemple, la créativité est placée sous « Idées et opportunités », mais être créatif signifie aussi utiliser des ressources et prendre des mesures.

Le modèle est flexible, vous pouvez établir vos propres liens entre les compétences et adapter le cadre à vos objectifs.



Le tableau 1 - ci-dessous - donne une vue d'ensemble claire du modèle EntreComp, montrant comment la compétence entrepreneuriale est décomposée en plusieurs éléments.

Chaque compétence est numérotée, mais ce numéro ne signifie pas qu'elle doit être apprise dans un certain ordre. De même, aucune compétence n'est plus importante qu'une autre.

Il n'y a pas de hiérarchie, les 15 compétences ont toutes la même valeur, et il n'y a pas de compétences « essentielles » ou « secondaires » dans ce cadre.

En fonction du lieu et de la manière dont le cadre est utilisé, certaines compétences peuvent être plus importantes que d'autres. Par exemple, une école peut mettre l'accent sur la créativité et le travail d'équipe, tandis qu'une entreprise peut se concentrer davantage sur la planification et l'action.

Cela signifie que le cadre EntreComp est conçu pour être adapté. Il constitue un point de départ solide, mais il peut être modifié et affiné au fil du temps pour répondre aux besoins spécifiques de personnes et de situations différentes.



# 1. IDÉES ET OPPORTUNITÉS

COMPÉTENCES	INDICES	DESCRIPTEURS
1.1 Repérer les opportunités	Utilisez votre imagination et vos capacités pour identifier les opportunités pour créer de la valeur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifier et saisir les opportunités de créer de la valeur en explorant le paysage social, culturel et économique</li> <li>Identifier les besoins et les défis qui doivent être relevés</li> <li>Établir de nouvelles connexions et rassembler des éléments dispersés du paysage pour créer des opportunités afin de créer de la valeur.</li> </ul>
1.2 Créativité	Développez des idées créatives et réfléchies	<ul style="list-style-type: none"> <li>Développer plusieurs idées et opportunités pour créer de la valeur, y compris de meilleures solutions aux défis existants et nouveaux.</li> <li>Explorer et expérimenter des approches innovantes</li> <li>Combiner les connaissances et les ressources pour obtenir des effets de valeur</li> </ul>
1.3 Vision	Travaillez sur votre vision de l'avenir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imaginer le futur</li> <li>Développer une vision pour transformer les idées en actions</li> <li>Visualiser des scénarios d'avenir pour aider à diriger l'effort et l'action</li> </ul>
1.4 Valoriser les idées	Tirez le meilleur parti des idées et des opportunités	<ul style="list-style-type: none"> <li>Déterminer la valeur en termes sociaux, culturels et économiques</li> <li>Reconnaitre le potentiel qu'a une idée pour créer de la valeur et identifier les moyens adéquats pour en tirer le meilleur parti</li> </ul>
1.5 Réflexion éthique et durable	Évaluez les conséquences et l'impact des idées, des opportunités et des actions	<ul style="list-style-type: none"> <li>Évaluer les conséquences des idées qui apportent de la valeur et l'effet de l'action entrepreneuriale sur la cible et l'environnement</li> <li>Réfléchir à la viabilité des objectifs sociaux, culturels et économiques à long terme et au plan d'action choisi</li> <li>Agir de manière responsable</li> </ul>

## 2. RESSOURCES

COMPÉTENCES	INDICES	DESCRIPTEURS
2.1 Conscience de soi et auto-efficacité	Croyez en vous et continuez à vous développer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réfléchir à ses besoins et à ses souhaits à court, moyen et long terme.</li> <li>• Identifier et évaluer ses forces et faiblesses individuelles et collectives.</li> <li>• Croire en sa capacité à influencer le cours des événements, malgré l'incertitude, les revers et les échecs temporaires</li> </ul>
2.2 Motivation et persévérance	Restez concentrer et n'abandonnez pas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Être déterminé à transformer les idées en actions et à satisfaire son besoin d'accomplissement</li> <li>• Être patient et continuer à essayer d'atteindre ses objectifs individuels ou collectifs à long terme</li> <li>• Faire preuve de résilience face à la pression, à l'adversité et aux échecs temporaires.</li> </ul>
2.3 Mobilisation des ressources	Rassemblez et gérez les ressources dont vous avez besoin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtenir et gérer les ressources matérielles, immatérielles et numériques nécessaires pour passer de l'idée à l'action</li> <li>• Tirer le meilleur parti des ressources limitées</li> <li>• Obtenir et gérer les compétences nécessaires à chaque étape, y compris les compétences techniques, juridiques, fiscales et numériques.</li> </ul>
2.4 Littératie financière et économique	Développez du savoir-faire financier et économique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimer le coût de la transformation d'une idée en une activité créatrice de valeur</li> <li>• Planifier, mettre en place et évaluer les décisions financières dans le temps</li> <li>• Gérer le financement pour s'assurer que son activité créatrice de valeur puisse durer sur le long terme</li> </ul>
2.5. Mobiliser les autres	Inspirez, enthousiasmez et faites participer les autres	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inspirer et enthousiasmer les parties prenantes concernées</li> <li>• Obtenir le soutien nécessaire pour obtenir des résultats valables</li> <li>• Faire preuve d'une communication, d'une persuasion, d'une négociation et d'un leadership efficaces</li> </ul>

### 3. PASSER À L'ACTION

COMPÉTENCES	INDICES	DESCRIPTEURS
3.1 Prendre l'initiative	Allez-y	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lancer des processus qui créent de la valeur</li> <li>• Relever des défis</li> <li>• Agir et travailler de manière indépendante pour atteindre les objectifs, respecter les intentions et exécuter les tâches prévues</li> </ul>
3.2 Planification et gestion	Fixez des priorités, organisez et suivez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fixer des objectifs à long, moyen et court terme</li> <li>• Définir des priorités et des plans d'action</li> <li>• S'adapter aux changements imprévus</li> </ul>
3.3 Faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et au risque	Prenez des décisions en tenant compte de l'incertitude, de l'ambiguïté et du risque	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre des décisions lorsque le résultat de cette décision est incertain, lorsque les informations disponibles sont partielles ou ambiguës, ou lorsqu'il existe un risque de résultats imprévus</li> <li>• Dans le cadre du processus de création de valeur, inclure des moyens structurés pour tester les idées et les prototypes dès les premières étapes, afin de réduire les risques d'échec</li> <li>• Gérer rapidement et avec souplesse les situations qui évoluent rapidement</li> </ul>
3.4 Travailler avec les autres	Faites équipe, collaborez et créez des réseaux	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Travailler ensemble et coopérer avec d'autres pour développer des idées et les mettre en œuvre</li> <li>• Créer des réseaux</li> <li>• Résoudre les conflits et faire face à la concurrence de manière positive si nécessaire</li> </ul>
3.5. Apprendre par l'expérience	Apprenez en faisant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser toute initiative de création de valeur comme une opportunité d'apprentissage</li> <li>• Apprendre avec les autres, y compris les pairs et les mentors</li> <li>• Réfléchir et tirer des leçons des succès et des échecs (les siens et ceux des autres)</li> </ul>

### 3. LE CADRE ENTRECOMP

Cette partie du rapport explique le modèle de progression EntreComp et les acquis d'apprentissage qui en découlent.

Les experts qui ont contribué à l'examen d'EntreComp le considèrent comme un outil détaillé et flexible. Il comprend :

 **3 DOMAINES DE COMPÉTENCES**

 **15 COMPÉTENCES**

 **15 PETITES DESCRIPTIONS**

 **8 NIVEAUX DE COMPÉTENCES**

 **442 ACQUIS D'APPRENTISSAGE(LISTÉS DANS L'ANNEXE)**

Ils estiment que le cadre montre à quel point l'entrepreneuriat peut être complexe, car il fait appel à de nombreuses compétences que nous utilisons dans la vie quotidienne. EntreComp est aussi un guide utile qui peut être adapté à des fins différentes, comme l'éducation, la formation ou la préparation à l'emploi. L'un des principaux atouts d'EntreComp est son exhaustivité. Cependant, tout le monde n'a pas besoin de maîtriser les 15 compétences au plus haut niveau. Le cadre est conçu pour être flexible : les écoles, les organisations ou les programmes de formation peuvent choisir les éléments qui leur semblent les plus utiles.

En résumé, EntreComp est un point de départ. Il doit être adapté aux personnes qui l'utiliseront, en fonction du contexte ou des objectifs d'apprentissage.

### 3.1 Modèle de progression

EntreComp voit l'entrepreneuriat comme une compétence qui évolue à travers l'action, quand des personnes ou des groupes créent de la valeur pour les autres.

Le modèle de progression montre la manière dont cette compétence peut se développer de deux façons :

1. Obtenir plus d'indépendance et de responsabilité dans la mise en œuvre des idées.
2. Créer de la valeur dans des situations plus complexes, dans des environnements simples ou en évolution rapide.

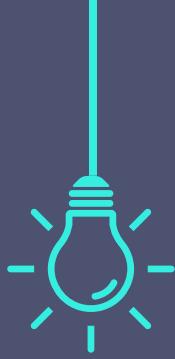
Ce modèle n'est pas une voie toute tracée. Chacun développe ses compétences entrepreneuriales à son rythme et de différentes manières.

EntreComp comprend 4 niveaux d'apprentissage, chacun divisé en deux sous-niveaux :

- **Base** - Créer de la valeur avec de l'aide
- **Intermédiaire** - Agir de manière plus indépendante
- **Avancé** - Prendre la responsabilité de concrétiser les idées
- **Expert** - Créer de la valeur ayant un grand impact

Chaque niveau montre ce qu'une personne est capable de faire à ce stade. Par exemple, au niveau Expert, une personne doit être capable de repérer et d'exploiter rapidement les opportunités, une compétence clé pour innover et obtenir des résultats significatifs.

## Le saviez-vous ?



EntreComp n'est pas une solution universelle : vous pouvez l'adapter à vos apprenants, à vos objectifs et à votre contexte. Il n'est pas nécessaire d'atteindre le niveau le plus élevé dans toutes les compétences pour être entrepreneurial !

EntreComp est un guide, pas un règlement. Il n'est pas nécessaire d'atteindre le niveau le plus élevé dans chaque compétence. Les objectifs d'apprentissage doivent être adaptés aux besoins de l'apprenant. Par exemple, un programme de formation destiné aux travailleurs d'une entreprise locale pourrait viser :

- Des compétences avancées dans la détection des opportunités, la direction d'autres personnes et la planification
- Des compétences intermédiaires en matière de littératie financière, suffisantes pour évaluer le potentiel d'une idée, mais pas pour tenir une comptabilité complète.

Consultez le tableau 2 ci-dessous pour découvrir le modèle de progression EntreComp.

BASE	Compter sur le soutien des autres	sous supervision directe	Découvre	Le niveau 1 se concentre principalement sur la découverte de vos qualités, de votre potentiel, de vos centres d'intérêt et de vos souhaits. Il met aussi l'accent sur la reconnaissance des différents types de problèmes et de besoins qui peuvent être résolus de manière créative, ainsi que sur le développement des compétences et des attitudes individuelles.
		Avec un soutien réduit de la part des autres, une certaine autonomie et avec des pairs	Explore	Le niveau 2 se concentre sur l'exploration de différentes approches des problèmes, en mettant l'accent sur la diversité et le développement des compétences sociales et des attitudes.
INTERMÉDIAIRE	Construire l'indépendance	Seul et avec des pairs	Expérimente	Le niveau 3 se concentre sur l'esprit critique et l'expérimentation de la création de valeur, par exemple à travers des expériences entrepreneuriales pratiques.
		Prendre et partager certaines responsabilités	Ose	Le niveau 4 se concentre sur la mise en pratique des idées dans la « vie réelle » et sur la prise de responsabilité dans ce cadre.
AVANCÉ	Prendre la responsabilité	Avec un peu d'aide et avec d'autres personnes	Améliore	Le niveau 5 se concentre sur l'amélioration des compétences nécessaires pour transformer les idées en actions, assumer de plus en plus de responsabilités dans la création de valeur et développer des connaissances en matière d'entrepreneuriat.
		Prendre la responsabilité de faire	Renforce	Le niveau 6 se concentre sur le travail en équipe, l'utilisation des connaissances acquises pour créer de la valeur et la gestion de défis de plus en plus complexes.
EXPERT	Moteur de transformation, d'innovation et de croissance	Assumer la responsabilité de contribuer à des développements complexes dans un domaine spécifique	Développe	Le niveau 7 se concentre sur les compétences nécessaires pour relever des défis complexes et gérer un environnement en constante évolution où le degré d'incertitude est élevé.
		Contribuer de manière significative au développement d'un domaine spécifique	Transforme	Le niveau 8 se concentre sur les nouveaux défis en développant de nouvelles connaissances, grâce à la recherche, au développement et à l'innovation, pour atteindre l'excellence et transformer la manière dont les choses sont faites.

## 3.2 Acquis d'apprentissage

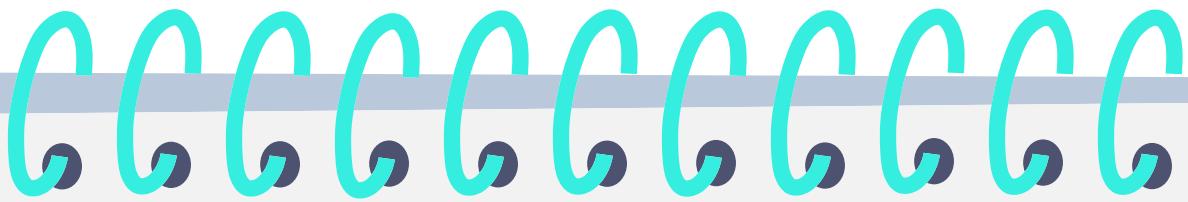
Les acquis d'apprentissage sont des affirmations claires qui décrivent ce qu'une personne sait, comprend et est capable de faire après avoir appris quelque chose. Ils peuvent être utilisés pour planifier l'éducation, concevoir des programmes de formation ou définir ce que signifie la réussite dans différents contextes d'apprentissage.

Dans l'entrepreneuriat, les acquis d'apprentissage sont un peu plus complexes. En effet, l'apprentissage entrepreneurial conduit souvent à de nouvelles idées et à une valeur qui ne peuvent pas être prédites à l'avance. Néanmoins, la rédaction des acquis d'apprentissage est utile, car elle facilite l'utilisation et l'adaptation du cadre EntreComp.

Les acquis d'apprentissage d'EntreComp peuvent être utiles de plusieurs façons :

- Dans l'éducation formelle, pour aider à concevoir des cours sur l'entrepreneuriat.
- Dans des contextes non formels, comme des ateliers ou des formations en milieu professionnel, pour inspirer de nouveaux programmes d'apprentissage.
- Pour aider à créer des méthodes d'enseignement, des espaces d'apprentissage et des moyens d'évaluer les progrès.

Une liste complète des acquis d'apprentissage d'EntreComp est disponible en annexe. Cette liste est exhaustive mais non définitive : elle vise à inspirer différentes utilisations dans les écoles, sur le lieu de travail ou dans des contextes sociaux.



## Important à savoir

- Ces résultats ne sont pas des règles. Ils sont un point de départ qui peut être adapté à différents apprenants et contextes.
- Ils ne doivent pas être utilisés pour noter directement les élèves ou mesurer la performance exacte.
- La plupart des résultats sont formulés avec « je »(par exemple « Je suis capable d'identifier les opportunités »), mais l'entrepreneuriat ne concerne pas uniquement les individus : il peut aussi impliquer des équipes, des organisations et des communautés.

### 3.3 Le cadre EntreComp en bref : tableau récapitulatif

Le tableau récapitulatif présente le modèle EntreComp complet de manière claire et simple. Il comprend :

- Les 3 domaines de compétence
- Les 15 compétences
- Les 3 niveaux d'apprentissage : Base, Intermédiaire, et avancé

Le niveau Expert n'est pas inclue dans le tableau parce qu'il va au-delà de ce que la plupart des personnes ont besoin et il dépend énormément du contexte spécifique.

Chaque compétence comprend une courte description (appelée « descripteur ») qui aide à expliquer ce qu'elle signifie à chaque niveau.

Ce tableau a pour but de donner un récapitulatif rapide et simple du Cadre EntreComp, comme d'autres outils européens, par exemple :

- Le Cadre européen commun de référence pour les langues
- Le Cadre européen des compétences numériques

# IDÉES ET OPPORTUNITÉS

NIVEAUX DE COMPÉTENCE			
COMPÉTENCE	BASE	INTERMÉDIAIRE	AVANCÉ
Repérer les opportunités	Les apprenants peuvent trouver des opportunités pour générer de la valeur pour les autres.	Les apprenants peuvent reconnaître les opportunités visant à répondre à des besoins qui n'ont pas été satisfaits.	Les apprenants peuvent saisir et façonner les opportunités pour relever les défis et créer de la valeur pour les autres.
Créativité	Les apprenants peuvent développer plusieurs idées qui créent de la valeur pour les autres.	Les apprenants peuvent tester et affiner des idées qui créent de la valeur pour les autres.	Les apprenants peuvent transformer des idées en solutions qui créent de la valeur pour les autres.
Vision	Les apprenants peuvent imaginer un avenir souhaitable.	Les apprenants peuvent développer une vision inspirante qui motive les autres.	Les apprenants peuvent utiliser leur vision pour orienter leurs décisions stratégiques.
Valoriser les idées	Les apprenants peuvent comprendre et apprécier la valeur des idées.	Les apprenants peuvent comprendre que des idées peuvent avoir différents types de valeur, qui peuvent être utilisées de façons différentes.	Les apprenants peuvent développer des stratégies pour tirer le meilleur parti de la valeur générée par les idées.
Réflexion éthique et durable	Les apprenants peuvent reconnaître l'impact de leurs choix et de leurs comportements, tant au sein de la communauté que dans l'environnement.	Les apprenants sont guidés par l'éthique et la durabilité lorsqu'ils prennent des décisions.	Les apprenants agissent pour s'assurer que leurs objectifs en matière d'éthique et de durabilité sont atteints.

# RESSOURCES

NIVEAUX DE COMPÉTENCE			
COMPÉTENCE	BASE	INTERMÉDIAIRE	AVANCÉ
Conscience de soi et auto-efficacité	Les apprenants ont confiance en leur capacité à créer de la valeur pour les autres.	Les apprenants peuvent tirer le meilleur parti de leurs forces et de leurs faiblesses.	Les apprenants peuvent compenser leurs faiblesses en faisant équipe avec d'autres personnes et en développant davantage leurs points forts.
Motivation et perséverance	Les apprenants veulent suivre leur passion et créer de la valeur pour les autres.	Les apprenants sont prêts à consacrer des efforts et des ressources pour suivre leur passion et créer de la valeur pour les autres.	Les apprenants peuvent rester concentrés sur leur passion et continuer à créer de la valeur malgré les revers.
Mobilisation des ressources	Les apprenants peuvent trouver et utiliser les ressources de manière responsable.	Les apprenants peuvent rassembler et gérer différents types de ressources pour créer de la valeur pour les autres.	Les apprenants peuvent définir des stratégies pour mobiliser les ressources dont ils ont besoin afin de générer de la valeur pour les autres.
Littératie financière et économique	Les apprenants peuvent établir le budget d'une activité simple.	Les apprenants peuvent trouver des options de financement et gérer un budget pour leur activité créatrice de valeur.	Les apprenants peuvent élaborer un plan pour assurer la viabilité financière d'une activité créatrice de valeur.
Mobiliser les autres	Les apprenants peuvent communiquer leurs idées clairement et avec enthousiasme.	Les apprenants peuvent persuader, impliquer et inspirer les autres dans des activités créatrices de valeur.	Les apprenants peuvent inspirer les autres et les inciter à participer à des activités créatrices de valeur.

# PASSER À L'ACTION

NIVEAUX DE COMPÉTENCE			
COMPÉTENCE	BASE	INTERMÉDIAIRE	AVANCÉ
Prendre l'initiative	Les apprenants sont disposés à s'essayer à la résolution de problèmes qui touchent leurs communautés.	Les apprenants peuvent lancer des activités créatrices de valeur.	Les apprenants peuvent rechercher des occasions de prendre l'initiative d'ajouter ou de créer de la valeur.
Planification et gestion	Les apprenants peuvent définir les objectifs d'une activité simple créatrice de valeur.	Les apprenants peuvent créer un plan d'action qui identifie les priorités et les étapes à franchir pour atteindre leurs objectifs.	Les apprenants peuvent affiner leurs priorités et leurs plans afin de s'adapter à des circonstances changeantes.
Faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et au risque	Les apprenants n'ont pas peur de faire des erreurs lorsqu'ils essaient de nouvelles choses.	Les apprenants peuvent évaluer les avantages et les risques des différentes options et faire des choix qui reflètent leurs préférences.	Les apprenants peuvent évaluer les risques et prendre des décisions malgré l'incertitude et l'ambiguïté.
Travailler avec les autres	Les apprenants peuvent travailler en équipe pour créer de la valeur.	Les apprenants peuvent collaborer avec un large éventail d'individus et de groupes pour créer de la valeur.	Les apprenants peuvent constituer une équipe et des réseaux en fonction des besoins de leur activité créatrice de valeur.
Apprendre par l'expérience	Les apprenants peuvent reconnaître ce qu'ils ont appris en participant à des activités créatrices de valeur.	Les apprenants peuvent réfléchir et évaluer leurs réussites et leurs échecs, et apprendre de ces expériences.	Les apprenants peuvent améliorer leurs capacités à créer de la valeur en s'appuyant sur leurs anciennes expériences et leurs interactions avec les autres.

## 4. LISTE DES ABRÉVIATIONS ET DÉFINITIONS

Le Cadre EntreComp aide à créer une compréhension commune de ce que signifie réellement l'entrepreneuriat en tant que compétence. Son objectif est d'être une référence utile pour plusieurs projets et programmes différents qui promeuvent l'apprentissage entrepreneuriale en Europe et ailleurs. Pour mettre en place ce cadre, il était important de définir clairement les termes clés utilisés tout au long de ce rapport. Ces définitions forment la base du modèle entier.

TERME	DÉFINITION ET SOURCE
Attitudes	Les 'attitudes' sont des modèles de performances. Elles comprennent les valeurs, les aspirations, et les priorités.
Compétence	Dans le cadre de l'étude EntreComp, la compétence est comprise comme un ensemble de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes.
Crowdsourcing	Le crowdsourcing est la pratique qui consiste à externaliser des services, des idées ou du contenu nécessaires à un grand groupe de personnes, plutôt que d'assigner ces tâches à des employés ou à des fournisseurs traditionnels. Le crowdsourcing s'effectue généralement via Internet.
Entrepreneuriat numérique	L'entrepreneuriat numérique est un entrepreneuriat qui implique l'utilisation des nouvelles technologies numériques (en particulier les réseaux sociaux, le big data, les solutions mobiles et cloud). L'objectif de cette utilisation peut être d'améliorer les opérations commerciales, d'inventer de nouveaux modèles commerciaux, d'améliorer la veille économique ou d'interagir avec les clients et les parties prenantes.

TERME	DÉFINITION ET SOURCE
Utilisateur final	Dans le cadre de l'étude EntreComp, un utilisateur final est une personne pour laquelle quelque chose a été créé ou destiné en dernier ressort.
Entrepreneuriat	L'entrepreneuriat est quand on agit à travers des opportunités et des idées et les transforme en valeur pour les autres. Cette valeur créée peut être financière, culturelle, ou sociale (FFE-YE, 2012).
Entrepreneuriat vert	L'entrepreneuriat vert est un entrepreneuriat qui a un impact positif sur l'environnement et qui peut être perçu comme une avancée vers un futur plus durable (Schaper, 2012).
Intrapreneuriat	L'intrapreneuriat est un entrepreneuriat à l'intérieur d'une organisation (voir Pinchot, 1985).
Savoir	Le savoir est le corps de faits, principes, théories et pratiques en lien avec les domaines du travail ou des études. Dans le contexte du Cadre européen des certifications, le savoir est décrit comme théorique et/ou factuel (Parlement et Conseil européen, 2008).
Acquis d'apprentissage	Les acquis d'apprentissage sont des affirmations sur ce qu'un apprenant sait, comprend et est capable de faire après avoir terminé son apprentissage (Cedefop, 2009). Ces affirmations peuvent être conçues et utilisées pour la planification de l'éducation et l'élaboration des programmes d'études ou pour différents types de responsabilité, comme la responsabilité juridique ou la responsabilité professionnelle (Prøitz, 2010).
Expériences entrepreneuriales pratiques	Les expériences entrepreneuriales pratiques sont des opportunités d'apprentissage qui permettent aux apprenants de développer et de mettre en œuvre des idées dans le monde réel, souvent en collaboration avec des partenaires externes. Ces expériences favorisent un environnement propice, acceptent les erreurs et utilisent l'échec comme un outil d'apprentissage. Elles doivent être menées par les apprenants, basées sur la pratique et produire des résultats tangibles (Groupe de travail thématique sur l'éducation à l'entrepreneuriat, 2014).

TERME	DÉFINITION ET SOURCE
Ressources	Dans EntreComp, les ressources désignent tout ce qui aide à transformer les idées en actions. Cela comprend les ressources personnelles comme la confiance, la motivation et la persévérance, les ressources matérielles comme les outils et l'argent, et les ressources immatérielles comme les connaissances, les compétences et les attitudes.
Aptitudes	Dans le contexte du Cadre européen des certifications, les aptitudes sont les capacités à utiliser le savoir (connaissances) pour compléter des tâches et résoudre des problèmes. Elles peuvent être cognitives, utiliser l'esprit critique et la créativité, ou pratique, impliquant un travail pratique avec des outils, des matériaux ou des méthodes (Parlement et Conseil européens, 2008)
Entrepreneuriat social	L'entrepreneuriat social est un entrepreneuriat ayant pour but de fournir des solutions innovantes pour des problèmes sociaux non-résolus. C'est pourquoi il va souvent de pair avec des processus d'innovation sociale visant à améliorer la vie des personnes en favorisant le changement social (voir OECD, 2010).
Parties prenantes	Les parties prenantes sont des individus, groupes et organisations ayant un intérêt direct ou indirect dans une activité créatrice de valeur et dans son impact.
Système	Un système est un ensemble complexe composé de parties qui interagissent et s'influencent mutuellement. Il est délimité par des frontières qui le séparent de son environnement et se définit par sa structure, son objectif et son fonctionnement.
Incertitude	L'incertitude est une situation qui implique des informations imparfaites et/ou incomplètes et qui affecte la prévisibilité des résultats. L'incertitude comporte un risque d'effet indésirable ou de perte, dont la probabilité et l'ampleur ne peuvent être calculées.
Création de valeur	La création de valeur est le résultat de l'activité humaine qui consiste à transformer des idées utiles en actions générant de la valeur pour autrui. Cette valeur peut être sociale, culturelle ou économique.

## 5. SOURCES

Cedefop. (2009). La transition vers les acquis d'apprentissage.

Politiques et pratiques en Europe. Série de référence du Cedefop. Luxembourg : Office des publications officielles des Communautés européennes.

Commission européenne. (2003). LIVRE VERT - L'esprit d'entreprise en Europe COM(2003)27. Bruxelles.

Commission européenne. (2008). «Think Small First»: Priorité aux PME Un «Small Business Act» pour l'Europe COM(2008) 394 final. Bruxelles.

Commission européenne. (2012). Repenser l'éducation - Investir dans les compétences pour de meilleurs résultats socio-économiques COM(2012) 669 final. Bruxelles.

Commission européenne. (2013). Plan d'action «entrepreneuriat 2020» COM (2012) 795 Final. Bruxelles.

Commission européenne/EACEA/Eurydice. (2016). Formation à l'entrepreneuriat à l'école en Europe, Rapport Eurydice. Luxembourg : Office des publications officielles de l'Union européenne.

Parlement européen et Conseil. (2006). Recommandation du Parlement européen et du Conseil du 18 décembre 2006 sur les compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie. Journal officiel de l'Union européenne, L394/310.

Parlement européen et Conseil. (2008). Recommandation du Parlement européen et du Conseil du 23 avril 2008 établissant le cadre européen des certifications pour l'éducation et la formation tout au long de la vie. Journal officiel de l'Union européenne, (2008/C 111/01).

Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence. Rapports du CCR sur la science et la politique. Luxembourg : Office des publications officielles de l'Union européenne.

FFE-YE. (2012). Impact of Entrepreneurship Education in Denmark - 2011. In L. Vestergaard, K. Moberg & C. Jørgensen (Eds.). Odense : Fondation danoise pour l'entrepreneuriat - Young Enterprise.

Komarkova, I., Conrads, J., & Collado, A. (2015). Entrepreneurship Competence: An Overview of Existing Concepts, Policies and Initiatives. In-depth case study report. Rapports techniques du CCR. Luxembourg : Office des publications officielles de l'Union européenne.

Komarkova, I., Gagliardi, D., Conrads, J., & Collado, A. (2015). Entrepreneurship Competence: An Overview of Existing Concepts, Policies and Initiatives. Final Report. In M. Bacigalupo, P. Kampylis & Y. Punie (Eds.), Rapports du CCR sur la science et la politique. Luxembourg : Office des publications officielles de l'Union européenne.

OCDE (2010). Entrepreneuriat social et innovation sociale. Les PME, l'entrepreneuriat et l'innovation. Paris : Éditions OCDE.

Pinchot, G. (1985). *Intrapreneuring: Why You Don't Have to Leave the Corporation to Become an Entrepreneur*. New York: Harper & Row.

Prøitz, T. S. (2010). Learning outcomes: What are they? Who defines them? When and where are they defined? *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 22, 22. doi: DOI 10.1007/s11092-010-9097-8

Schaper, M. (2012). Understanding the green Entrepreneur. In M. Schaper (Ed.), *Making Ecoentrepreneurs: Developing Sustainable Entrepreneurship*. Farnham, Surrey: Editions Gower .

Groupe de travail thématique sur l'éducation à l'entrepreneuriat. (2014). Rapport final du groupe de travail thématique sur l'éducation à l'entrepreneuriat. Bruxelles : Commission européenne.

Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero, S., & Van den Brande, L. (2016). *DigComp 2.0 : Le cadre de référence des compétences numériques pour les citoyens. Mise à jour Phase 1 : Le modèle conceptuel de référence*. Rapports du CCR sur la science et la politique. Luxembourg : Office des publications officielles de l'Union européenne.

## RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES

VOIR L'ANNEXE 1 POUR ENTRECOMP MINI-PLAYBOOK

European Commission, Joint Research Centre. (n.d.).  
EntreComp: Support material. [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework/entrecomp-support-material\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework/entrecomp-support-material_en)

European Commission, Joint Research Centre. (n.d.).  
EntreComp: Policy, background and methodology.  
[https://joint-research-centre.ec.europa.eu/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework/entrecomp-policy-background-and-methodology\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework/entrecomp-policy-background-and-methodology_en)

European Commission, Joint Research Centre. (n.d.).  
Competence areas and learning progress.  
[https://joint-research-centre.ec.europa.eu/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework/competence-areas-and-learning-progress\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework/competence-areas-and-learning-progress_en)



# EntreComp Mini-Guide - Adapté et conçu pour répondre aux besoins des personnes DYS

Publié pour la première fois en anglais en 2020 sous le titre « EntreComp Playbook. Entrepreneurial learning beyond the classroom » (ISBN 978-92-76-19416-3) par le Centre commun de recherche de la Commission européenne.

Publié pour la première fois en anglais sous le titre « EntreComp Playbook. Entrepreneurial learning beyond the classroom » ([https://joint-research-centre.ec.europa.eu/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework/entrecomp-support-material\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework/entrecomp-support-material_en)) par le Centre commun de recherche de la Commission européenne – © Union européenne, 2020.

Cette adaptation relève de la responsabilité de l'Istituto Universitario Carolina Albasio.

La Commission européenne n'est pas responsable de cette adaptation et ne peut être tenue responsable des conséquences découlant de la réutilisation du document. Les droits d'auteur de cette adaptation sont détenus par l'Istituto Universitario Carolina Albasio, 2025.

Crédits aux auteurs originaux : Margherita Bacigalupo, Lilian Weikert García, Yashar Mansoori, William O'Keeffe

# QU'EST-CE QUE L'ENTREPRENEURIAT

L'entrepreneuriat ne se résume pas à la création d'une entreprise.

Il s'agit de :

- Résoudre des vrais problèmes
- Avoir de nouvelles idées
- Créer quelque chose d'utile pour les autres
- Passer à l'action !

Le cadre EntreComp aide les gens à acquérir ces compétences, que ce soit à l'école, au travail ou dans la vie.

Tout le monde peut avoir l'esprit d'entreprise, y compris vous.

## 9 PRINCIPES SIMPLES...

...Pour devenir plus entrepreneurial.

EXPERIENCE	C'est en faisant qu'on apprend le mieux. Essaies, échoues, essaies encore. C'est ainsi que l'on apprend vraiment.
CONSEIL : Met en pratique les petits conseils. Puis réfléchis.	
NOUVEAUTÉ	Recherche de nouvelles idées ou de nouvelles façons d'améliorer les choses. Même une petite amélioration est utile.
CONSEIL : Quelque chose qui est « nouveau pour vous » est déjà une victoire.	
DECLENCHEURS	Les émotions favorisent l'apprentissage. Être enthousiaste, nerveux ou surpris peut renforcer l'apprentissage.
CONSEIL : N'évite pas tes sentiments, utilise-les !	

## REFLEXION

Arrête-toi et pose-toi les questions suivantes : Qu'ai-je fait ? Qu'ai-je appris ? Que ferais-je différemment ?

**CONSEIL** : Tu peux écrire, parler ou dessiner tes réflexions.

## ECOSYSTEME

Tu n'es pas seul. Ta ville, ton école, ta famille et ton univers en ligne font partie intégrante de ton apprentissage.

**CONSEIL** : Regarde autour de toi : qui fait quelque chose de cool ? Parle-lui.

## COLLABORATION

Travailler avec d'autres personnes t'aide à apprendre plus.

**CONSEIL** : Écoute activement, partage tes idées, aide tes coéquipiers.

## AUTRES

Créer de la valeur pour quelqu'un d'autre.

**CONSEIL** : Demande « À qui cela profite-t-il ? » et discute avec des personnes réelles.

## MENTORAT

Tu n'as pas besoin de tout savoir. Demande de l'aide.

**CONSEIL :** Trouve un coach, un professeur ou un ami qui pourra te guider.

## PROGRESSION

Apprendre prend du temps.  
Suis tes progrès, ne vise pas la perfection.

**CONSEIL :** Tout le monde commence quelque part.  
Continue !

## 6 FAÇONS EFFICACES...

...Pour apprendre l'entrepreneuriat.  
Ce sont des méthodes qui rendent  
l'apprentissage amusant, pratique et  
efficace.



### EFFECTUATION

Commence avec ce que tu as déjà. Utilise tes compétences, tes amis, tes outils, et part de là.

Petits pas, échecs sans risque. Apprend en faisant.



### DESIGN THINKING

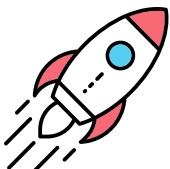
Talk to real users

Understand their needs

Brainstorm ideas

Test, get feedback, improve!

Focus on solving real problems for real people.



### LEAN STARTUP

- Talk to real users;
- Understand their needs;
- Brainstorm ideas;
- Test, get feedback, improve!

Focus on solving real problems for real people.



## APPRENTISSAGE BASÉ SUR DES PROJETS

Choisis un problème réel et crée quelque chose d'utile.

Tu apprends en explorant, en réfléchissant et en améliorant ton idée au fil du temps.



## EXPÉRIMENTATION LUDIQUE

Apprends en jouant !

Sois créatif, curieux et acceptes l'échec.

Le jeu favorise l'imagination, le travail d'équipe et la confiance en soi.



## COMMUNAUTÉS

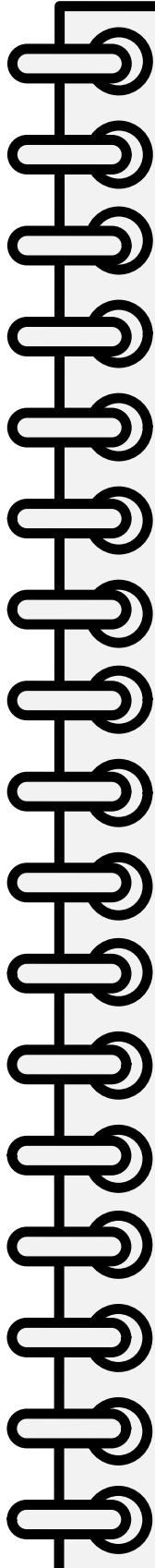
### D'APPRENTISSAGE

On apprend mieux ensemble.

Partagez vos objectifs, soutenez-vous mutuellement et célébrez vos progrès.

N'oublie pas : il n'y a pas une seule bonne façon d'apprendre à devenir entrepreneur. Que tu explores par le jeu, que tu montes de vrais projets ou que tu testes de petites idées, l'important est d'agir, d'apprendre de tes expériences et de persévéérer. Choisis la méthode qui te convient et n'hésite pas à les combiner.

# ACTIVITES QUE TU PEUX FAIRE



**BRISER-GLACE**



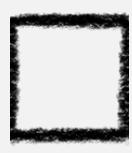
**SE CONNAÎTRE**



**TROUVER TON IDÉE**



**FAIRE UN PLAN**



**COMPRENDRE LES  
PERSONNES QUE TU  
AIDES**



**CONSTRUIRE ET  
TESTER**



**EVALUER ET GRANDIR**

## Brise-glaces

- Jeu de dessin de visages : Dessine les visages des autres petit à petit en groupes.
- Jeu des règles cachées : Construis quelque chose sans parler. Chaque personne a une règle secrète !

## Se connaître

- Inventaire des moyens : Qu'est-ce que j'ai ? Qu'est-ce que je sais ? Qui est-ce que je connais ?
- Cinq rôles : Quel rôle me convient le mieux ? Crétif, explorateur, bâtisseur, communicateur ou coordinateur ?

## Trouve ton idée

- Définir le problème : qu'est-ce que je veux résoudre ? Pourquoi ?
- Regarder autour : qu'est-ce qui ne fonctionne pas à la maison, en ville, en ligne ?
- Faire une carte mentale : écris ton idée principale au centre. Ajoute des branches avec des pensées connexes.

- La tâche de Guilford : combien de nouvelles utilisations peux-tu trouver pour un trombone ou une brique ?
- Jeu d'histoires aléatoires : combine des mots pour inventer une idée folle !
- Règles du brainstorming : pas de jugement. Toutes les idées sont les bienvenues. Utilise des post-it. Laisse libre cours à ton imagination.

## Faire un plan

- Faire un vote : vote à l'aide d'autocollants ou de points pour choisir la meilleure idée.
- Six chapeaux de réflexion : utilise différents « chapeaux » pour réfléchir de différentes manières : logique, émotion, risque, etc.
- Objectifs SMART : définis des objectifs spécifiques, mesurables, atteignables, réalistes et limités dans le temps.

## Comprendre les personnes que tu aides

- Entretiens avec les utilisateurs : pose des questions ouvertes.
- Carte d'empathie : que voit, pense, dit et ressent ton utilisateur ?

- Cercle d'or : Pourquoi fait-tu cela ? À qui cela s'adresse-t-il ?
- Personnages : Invente des personnages qui représentent tes utilisateurs.

## Construire et tester

- Être entrepreneur Canvas : cartographie tes valeurs, tes émotions et tes objectifs.
- Analyser le contexte : qu'existe-t-il déjà ?
- Cartographie de l'écosystème : qui est impliqué dans ton idée et comment ces personnes sont-elles connectées ?
- Fiches thématiques : utilise des fiches visuelles pour susciter de nouvelles idées.
- Canvas de modèle d'entreprise / Lean Canvas : planifie le fonctionnement de ton idée.
- Analyse SWOT et SOAR : comprend tes forces, tes défis et tes objectifs.
- Utiliser des scénarios : rédige l'histoire d'une personne qui utilise ton idée.
- Parcours utilisateur : cartographie chaque étape suivie par ton utilisateur.
- Prototype : construis un prototype rudimentaire et test-le !
- Pitch Deck : prépare un discours court et percutant sur ton idée.

## Evaluer et grandir

- Feedback entre pairs : donne et reçoit des commentaires sur les projets.
- Questions d'auto-réflexion :
  - Qu'est-ce qui m'a plu ?
  - Quelles ont été mes difficultés ?
  - Que ferai-je mieux la prochaine fois ?
- Dessine ta fleur EntreComp : colorie tes points forts et tes objectifs d'apprentissage.
- Critique pour l'avenir : qu'est-ce qui a bien fonctionné ? Que pouvons-nous améliorer la prochaine fois ?

## CONCLUSIONS

L'entrepreneuriat n'est pas seulement une compétence, c'est une façon de penser, d'agir et de grandir. Il s'agit de voir les opportunités, d'essayer de nouvelles choses, de travailler avec les autres et d'apprendre de chaque expérience. Peu importe ton parcours, ton style d'apprentissage ou ton point de départ, tu as le pouvoir de créer quelque chose qui a du sens. Ce guide est là pour t'aider, mais c'est à toi de te lancer dans l'aventure. Sois audacieux, sois curieux, sois bienveillant et, surtout, crois en ta capacité à faire la différence. L'avenir est plein de possibilités, et tu es prêt à le façonner.



# ENTREUTH

EMPOWER, INNOVATE, ACHIEVE



Cofinancé par  
l'Union européenne