



Promotion de l'enseignement professionnel par la pratique de situations réelles

publié le 05/11/2009

Actions pédagogiques Grip 3A (Approvisionner, Argumenter, Animer)

Descriptif :

Actions pédagogiques Grip 3A (Approvisionner, Argumenter, Animer)

Le projet a pour objectif la **promotion de l'enseignement professionnel par la pratique de situations réelles**.

Il s'agit de proposer aux élèves de 1ère baccalauréat Commerce une **approche différente** à travers des **situations réelles** et permettant l'acquisition ou l'application de compétences qui font parties du référentiel du baccalauréat professionnel.

Par ce projet, les **élèves deviendront les prescripteurs de leur formation**. Ils seront amenés à pratiquer réellement, au sein du lycée, les activités **Gérer, Vendre et Animer** et ainsi à préparer au mieux leur examen.

Le projet permettra aux enseignants de pratiquer plus aisément une **pédagogie par les activités**. Le projet devrait responsabiliser les jeunes, développer leur créativité, leur autonomie, leur implication et leur motivation. Nous espérons une adhésion totale de leur part et un développement de leur sens des responsabilités.

Actions concrètes envisagées :

Étape 1 : Approvisionnement

dans la limite du budget accordé, les équipes (de trois ou quatre élèves) devront :

- ▶ S'organiser en section
- ▶ Choisir un produit
- ▶ Rechercher un fournisseur
- ▶ Négocier un prix
- ▶ Comparer des offres
- ▶ Commander la marchandise
- ▶ Réceptionner la marchandise
- ▶ Contrôler la marchandise et éventuellement relancer le fournisseur
- ▶ Calculer un prix de vente, une marge un coefficient multiplicateur
- ▶ Fixer des objectifs.

Étape 2 : Argumenter

les équipes devront :

- ▶ Prendre en charge le client
- ▶ Travailler sur les caractéristiques de leur produit
- ▶ Transformer les caractéristiques des produits en avantage
- ▶ Préparer les argumentaires (général, spécifique, distinctif)
- ▶ Préparer les réponses aux objections
- ▶ Conclure la vente
- ▶ Évaluer leurs attitudes professionnelles.

Étape 3 : Animer

Les équipes devront :

- ▶ mettre en place une action d'animation

- ▶ Préparer une animation dans le but de promouvoir leur produit
- ▶ Informer la clientèle potentielle
- ▶ Définir le lieu (à l'intérieur du lycée), la date, le type d'animation
- ▶ Justifier l'ensemble des choix réalisés
- ▶ Calculer la rentabilité de l'action
- ▶ Réaliser l'action
- ▶ Évaluer l'action d'un point de vue qualitatif, mais aussi quantitatif
- ▶ Mesurer les réalisations par rapport aux objectifs
- ▶ Calculer la rentabilité globale du projet
- ▶ Utilisation des TICE.

La mise en place des actions (organisation, besoins en matériel...)

La mise en place de ce **projet nécessite uniquement un fond de roulement de 700 euros**. Ce fond de roulement peut être mis en place facilement par l'intermédiaire de l'**association d'aide aux projets du Lycée**.

Évaluation du projet (modalités d'évaluation envisagées)

Chaque groupe d'élève sera **évalué sur l'ensemble des objectifs du projet**.

Pilote du projet

Valérie Lafourcade



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.