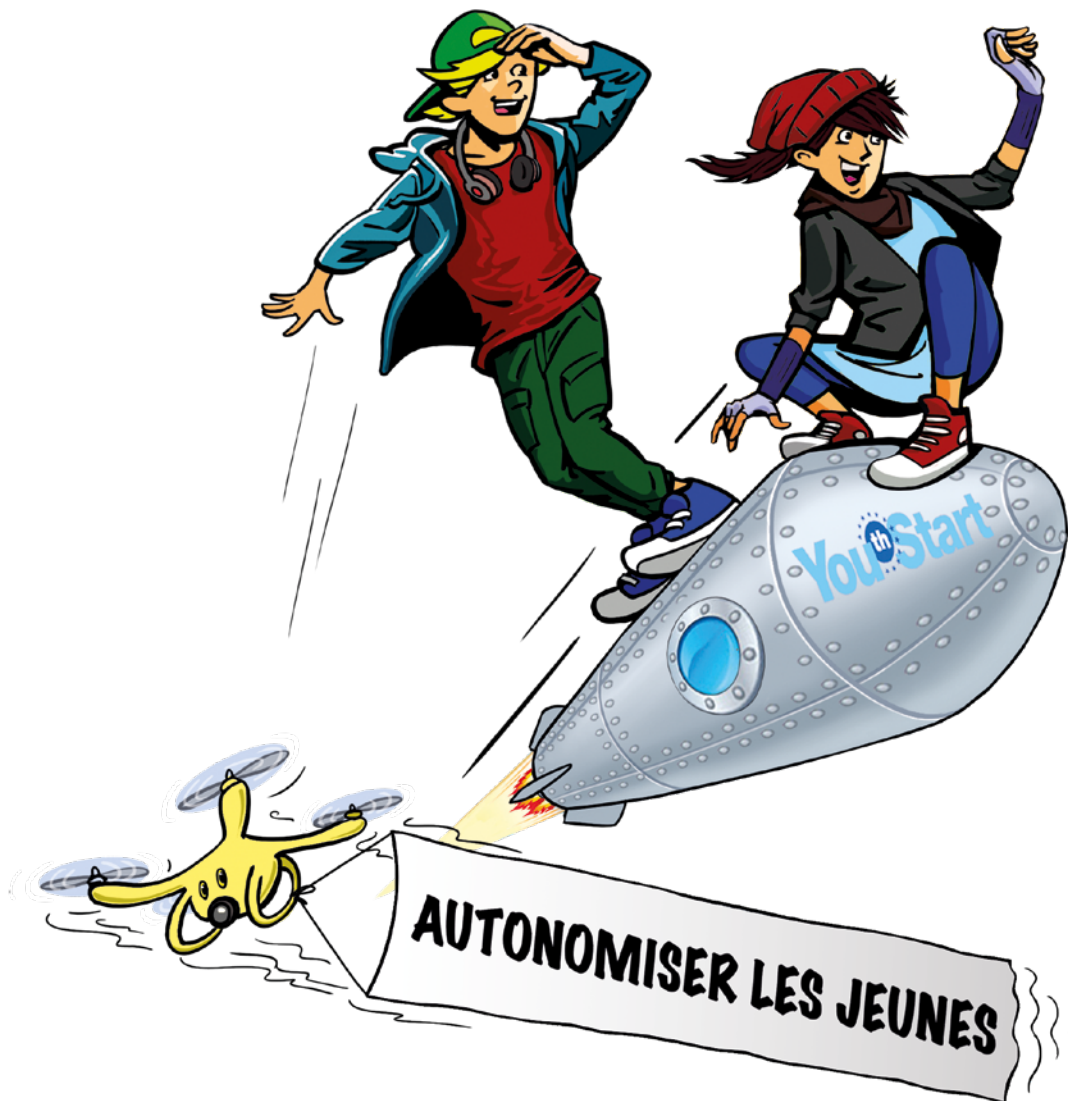




A2 Idea Challenge

Trouver des solutions avec la méthode
du *design thinking*

Support pour les enseignant·e·s



Le présent support didactique est paru dans le volume 3 de la série **Autonomiser les jeunes, Support pour les enseignant-e-s**, qui comporte des informations contextuelles et des modèles de copies pour les 5 challenges suivants :

- Idea Challenge A2 : trouver des solutions avec la méthode du *design thinking*
- My Personal Challenge A2 : Apprendre à gérer son argent
- My Personal Challenge A2 : Moins de risque – plus de plaisir
- Lemonade Stand Challenge A2 : Une expérience de vente avec la classe
- Trash Value Challenge A2 : Gérer les déchets de façon consciencieuse

Volumes 1–4 de **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** (avec à chaque fois un cahier d'exercices destiné aux élèves et un manuel pour les enseignant-e-s) à commander ou disponibles en version numérique à télécharger gratuitement sur : **www.jugendstaerken.at**

Les élèves viennois reçoivent gratuitement l'édition imprimée des 4 volumes de **Jugend stärken** grâce à un financement octroyé par la Chambre du travail de Vienne.




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung



ENTREPRENEURIAL
CIVIC EDUCATION

 <p>EMPATHY CHALLENGE</p> <p>Je suis à l'écoute de moi-même et sais me mettre à la place des autres</p>	 <p>STORYTELLING CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de rendre des sujets sous forme d'histoires.</p>	 <p>BUDDY CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'aider une autre personne à réaliser ses objectifs.</p>	 <p>MY COMMUNITY CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'assumer des tâches pour la communauté au sein de laquelle je vis.</p>
 <p>PERSPECTIVES CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me considérer comme faisant partie intégrante de mon environnement et d'y trouver ma place.</p>	 <p>TRASH VALUE CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'utiliser les ressources de façon consciencieuse et de créer quelque chose de valeur à partir de déchets.</p>	 <p>OPEN DOOR CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'établir un réseau social.</p>	 <p>DEBATE CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de trouver des arguments pour étayer mon opinion et de les faire valoir lors d'une discussion.</p>
 <p>EXTREME CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me fixer un objectif ambitieux et de le poursuivre de façon systématique.</p>	 <p>BE A YES CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me dire « oui » à moi-même, ainsi qu'au monde qui m'entoure.</p>	 <p>EXPERT CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'utiliser des techniques d'apprentissage et de communication.</p>	 <p>VOLUNTEER CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de m'impliquer dans du bénévolat.</p>

CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION – promotion de compétences entrepreneuriales au sens strict : développer ses propres idées innovantes et les mettre en œuvre de manière créative et structurée.

ENTREPRENEURIAL CULTURE – développement personnel : avoir le sens de l'initiative, croire en soi, montrer de l'empathie, faire preuve d'esprit d'équipe, s'encourager soi-même et encourager les autres.

ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION – renforcement des compétences sociales en tant que citoyen-ne : assumer ses responsabilités envers soi-même, les autres et l'environnement.

Vous pouvez consulter l'intégralité du programme pédagogique sur www.youthstart.eu en allemand. Le site www.youthstart.eu comporte des traductions en anglais, en français et dans d'autres langues, la rubrique « Corps & Esprit » incluant de courtes vidéos avec des exercices physiques propres à favoriser l'activation et la concentration et le programme *Pleine conscience Youth Start*.



Autonomiser les jeunes...

... est le titre, l'objectif et l'objet d'un programme pédagogique exhaustif axé sur la pratique, élaboré pour le **niveau secondaire I**. Il s'articule autour de défis d'ampleurs diverses (**les « challenges »**).

Nous entendons par là des impulsions d'apprentissage dans trois domaines clés liés à l'autonomisation des enfants et des jeunes :

- **la pensée et l'action entrepreneuriales** ;
- **le développement personnel** ;
- **l'engagement social**.

Pour une meilleure différenciation, les domaines correspondent à différentes couleurs. Le programme est présenté dans son intégralité à la page précédente.

Jugend stärken / Autonomiser les jeunes fait partie intégrante du programme des « **Youth Start Entrepreneurial Challenges** », qui vise à promouvoir le sens de l'initiative et l'esprit entrepreneurial chez les jeunes. Il a été développé en Autriche pour les enfants et les adolescent·e·s de l'école fondamentale jusqu'au cycle supérieur du lycée et est traduit en six langues.



YouthStart
ENTREPRENEURIAL
CHALLENGES
www.youthstart.eu

Dans le cadre du défi **Idea Challenge A2**, les adolescent·e·s trouvent des solutions **grâce à la méthode du design thinking**. En faisant preuve d'empathie et de créativité, ils/elles développent le plus d'idées possible, et expérimentent et testent jusqu'à trouver la solution la plus adaptée à un problème. On apprend de ses erreurs – les feedbacks sont donc les bienvenus !

Le programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges » soutient les jeunes dans le déploiement de leur potentiel.

Ces effets ont été prouvés par une étude scientifique menée sur le terrain entre 2015 et 2018 en Autriche, en Slovaquie, au Portugal et au Luxembourg auprès d'environ 30 000 enfants et adolescent·e·s.

Les résultats de la recherche montrent que l'utilisation de ce programme au niveau secondaire I renforce l'estime de soi des jeunes et leur confiance en leur propre efficacité, tout en favorisant le travail d'équipe, la créativité, ainsi que la pensée critique et en réseau. Les jeunes apprennent la communication empathique et l'interaction attentive avec eux/elles-mêmes et leurs pairs, et acquièrent des compétences économiques de base importantes pour leur future vie professionnelle.

Nous souhaitons de nombreux moments d'apprentissage inspirants à toutes les personnes qui relèveront le présent challenge !

Eva Jambor et Johannes Lindner, éditeur·rice·s

www.jugendstaerken.at | www.ifte.at | www.youthstart.eu



A2 Idea Challenge

Trouver des solutions avec la méthode du *design thinking*

Dans le cadre du défi **Idea Challenge A2**, les adolescent·e·s trouvent des solutions grâce à la **méthode du design thinking**. En faisant preuve d'empathie et de créativité, ils/elles développent le plus d'idées possible, et expérimentent et testent jusqu'à trouver la solution la plus adaptée à un problème. On apprend de ses erreurs – les feedbacks sont donc les bienvenus !

Compétence clé du challenge :

Je suis capable de développer une idée qui m'est propre.

Vidéo explicative du challenge : www.youtube.com/watch?v=tTmkp8l8rVU



Il existe un outil d'apprentissage numérique complémentaire (version en ligne + application) pour ce défi :

→ www.flipchallenge.at (Entrepreneurship Challenge)

L'application est disponible gratuitement dans l'App Store ou sur Google Play :

→ « FLiP Entrepreneurship (Enseignement) »

Sommaire :

Compétences	Page 5
Outil d'apprentissage numérique complémentaire :	
FLiP Entrepreneurship Challenge	Page 7
L'objectif en 7 étapes :	
Étape 1 – Se familiariser avec la méthode du design thinking	Page 8
Étape 2 – Explorer	Page 9
Étape 3 – Comprendre	Page 10
Étape 4 – Développer des idées	Page 11
Étape 5 – Expérimenter et tester	Page 11
Étape 6 – Appliquer la méthode du design thinking	Page 13
Étape 7 – Mener une réflexion	Page 13
Fiche méthodologique	Page 14
Modèles à copier :	
Graphique récapitulatif de la méthode du design thinking	Page 15
Carte de l'empathie	Page 16
Exemples de questions pour les interviews	Page 17
Cartes narratives sur des animaux et des plantes	Page 18



De quoi s'agit-il ? L'idée sous-jacente

Dans notre monde actuel, la complexité, les mutations rapides et les défis multiples ne sont plus l'exception, mais bel et bien la règle. La méthode du *design thinking* aide à percevoir les défis comme des opportunités et à y répondre avec des solutions innovantes. Cette démarche renforce la confiance en sa propre créativité et la conviction que l'on peut changer soi-même les choses (= auto-efficacité). Les élèves apprennent à utiliser un outil qui leur enseigne comment reconnaître des défis et acquérir une profonde compréhension des besoins humains. Ils/Elles développent des idées créatives et comprennent que l'expérimentation (prototypage) et le feedback améliorent les solutions et augmentent les chances de mise en œuvre.

Compétences entrepreneuriales selon le cadre de référence

www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen

- Je suis capable de percevoir ma personne et le monde qui m'entoure de façon consciencieuse, et sais orienter mes actions en fonction des besoins identifiés.
- Je suis capable de percevoir ma personne et le monde qui m'entoure avec assurance et de tirer des leçons de mes erreurs.
- Je suis capable d'examiner un sujet sous différents angles et de me mettre à la place des autres.
- Je suis capable d'identifier les causes possibles d'un problème et de développer de nombreuses idées créatives pour le résoudre.
- Je suis capable de représenter des idées sous la forme de schémas et de plans.
- Je suis capable de percevoir les défis et les problèmes comme des opportunités et d'en tirer parti avec confiance.
- Je suis capable d'assumer la responsabilité de mes tâches dans le cadre d'un travail d'équipe et de suivre les règles convenues.
- Je suis capable d'encourager les autres et de leur fournir un feedback valorisant.
- Je suis capable de présenter mes propres idées et récits à l'oral ou par écrit.
- Je suis capable de reconnaître mes progrès d'apprentissage et de les mettre à profit pour me fixer de nouveaux objectifs ambitieux.

Vérification des compétences

Comme dans chaque challenge, lors de la dernière étape (dédiée à la réflexion), les élèves sont invité-e-s à autoévaluer les compétences acquises et à réfléchir à leur propre travail par le biais de questionnaires.



Préparation des différentes étapes de travail :

- Tou-te-s les élèves reçoivent un cahier contenant les exercices relatifs aux diverses étapes.
- téléphone portable et ordinateur avec accès à Internet pour utiliser l'outil d'apprentissage numérique
- 2 feuilles de papier pour tableau à feuilles (ou de papier kraft) par groupe
- post-its de 4 couleurs
- marqueurs

Les titres des exercices sont marqués d'un « E ».



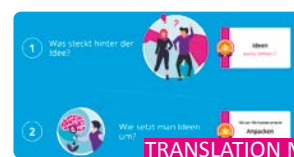
Apprentissage numérique avec le FLiP Entrepreneurship Challenge

→ www.flipchallenge.at

Phase 1 (dans le navigateur Web) : introduction à l'esprit entrepreneurial

4 modules comprenant des textes informatifs, des vidéos, des quiz et des exercices de mise en relation

- Présentation d'idées et d'entreprises (création, compétences nécessaires à la mise en œuvre et défis rencontrés par les entrepreneur·euse·s)
- Penser et agir soi-même comme un·e entrepreneur·euse et façonner sa vie et son environnement de manière positive :
 - IDÉES | Qu'est-ce qui se cache derrière l'idée ?
 - APPROCHE | Comment mettre des idées en pratique ?
 - ARGENT ET RISQUE | Que faut-il garder à l'esprit ?
 - MODÈLES | Que puis-je apprendre des autres ?



TRANSLATION MISSING

Phase 2 (dans l'application ; aussi possible dans le navigateur Web) : introduction à la méthode du design thinking

(= assimilation ludique du contenu du **Idea Challenge A2**)

Partie 1 : « Design thinking »

- explication étape par étape de la méthode à l'aide d'exemples, d'informations succinctes et de quiz
- utilisation individuelle par l'élève (rythme personnel, répétitions selon les besoins, éventuellement à la maison)

Partie 2 : « appliquer la méthode du design thinking »

Objectif : identifier ses propres défis, développer des idées, concevoir et présenter de premiers prototypes

- instructions étape par étape avec des tâches concrètes, de courtes vidéos et des exemples pour s'inspirer
- travail de groupe : les élèves lisent les tâches sur le téléphone portable ; la mise en œuvre se fait par équipe en classe (sans ordinateur ni téléphone portable)



TRANSLATION MISSING

Vérification des compétences

Réflexion sur l'ensemble du processus et auto-évaluation des capacités personnelles

Apprentissage mixte à l'aide de l'application FLiP et du Idea Challenge A2

- Les élèves* travaillent avec leur cahier d'exercices personnel (**Idea Challenge A2** dans le volume 3 de la série « Jugend stärken »).
- Des vidéos et des exemples tirés de l'application sont utilisés en guise de complément ou d'aide.



Dans la suite du document, le symbole du téléphone portable (y compris les liens pertinents) est indiqué aux endroits correspondants.

Les liens sont intégrés dans la version numérique de ces supports didactiques'. En un clic, il est possible d'afficher des ressources supplémentaires via le projecteur.

Une vidéo et un graphique animé sont également accessibles via YouTube.

Pour accéder au FLiP Entrepreneurship Challenge, vous devez vous inscrire une première fois. Pour visionner les vidéos YouTube, aucune inscription n'est nécessaire.

¹ téléchargement gratuit sur www.jugendstaerken.at



Étape 1 – Se familiariser avec la méthode du *design thinking*

La méthode

La méthode du *design thinking* est une approche créative pour comprendre et résoudre des questions et des problèmes complexes. L'accent est mis sur une compréhension approfondie des défis à proprement parler, mais aussi des **besoins** des personnes concernées et de l'environnement. Ces besoins individuels constituent le point de départ de l'innovation, de solutions novatrices et du changement.

Avec la méthode du *design thinking*, il n'y a pas de « solution unique ». L'objectif est plutôt de trouver une panoplie de solutions, qui sont à leur tour examinées de manière critique et perfectionnées.

Contexte

Nombre d'entreprises ont recours à la méthode du *design thinking* afin de mettre au point de nouveaux produits et services innovants pour leurs client·e·s. Les composantes centrales de cette méthode sont l'**imagination**, la **créativité**, l'**intuition**, l'**empathie** et le **feedback**.

Plutôt qu'un processus, la méthode du *design thinking* se veut être un « état d'esprit », c'est-à-dire une attitude ou une philosophie de vie :

Le *design thinking* est un état d'esprit, et non une boîte à outils ou une série d'étapes.

Arne von Oosterom, spécialiste du design thinking

Dans l'**étape 1 – Se familiariser avec la méthode du *design thinking***, cette méthode est brièvement expliquée à l'aide du graphique. Les 4 phases – **Explorer**, **Comprendre**, **Développer des idées** et **Expérimenter et tester** – sont décrites en détail dans les étapes 2 à 5 et testées dans le cadre des exercices. Les flèches qui se trouvent dans la marge du cahier d'exercices des élèves indiquent la phase correspondante du processus de *design thinking*.

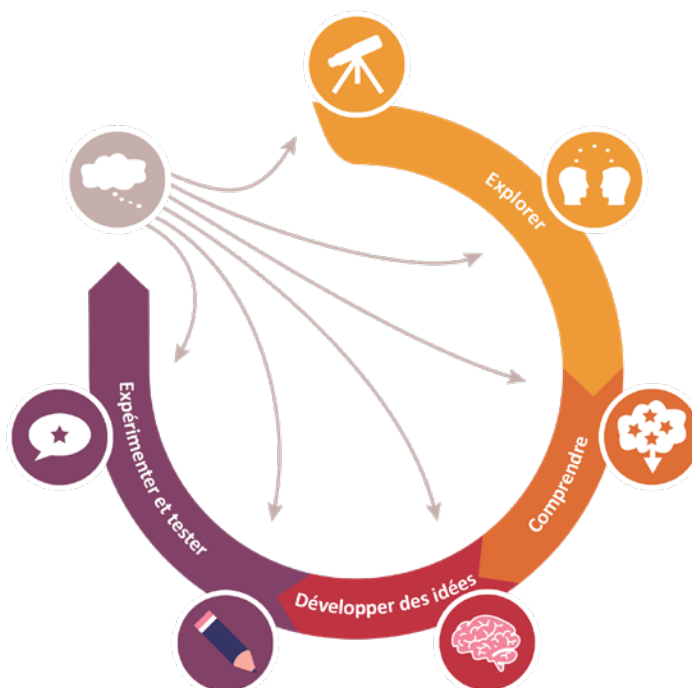
Laissez aux élèves le temps d'étudier le graphique. Ensuite, discutez avec eux/elles des différentes phases. Quelle étape intéresse le plus les élèves ?

Astuce :

Pour une meilleure vue d'ensemble, copiez le graphique sur une feuille A3 (modèle à copier en annexe) ou représentez l'ensemble du processus (voir schéma à droite avec les flèches et les symboles) sur une affiche (ou un tableau à feuilles).

Laissez l'affiche accrochée dans la salle de classe pendant que les élèves travaillent sur ce challenge. Vous pourrez ainsi leur montrer à tout moment dans quelle phase du processus du *design thinking* vous vous trouvez actuellement.

L'objectif est que les élèves assimilent le processus et qu'ils/elles soient également capables de l'utiliser sans instructions à l'avenir.





Étape 2 – Explorer



E 2.1 : Quel est le problème ? Identifie le défi !

Les élèves lisent les quatre cartes narratives en petits groupes et notent les problèmes, les souhaits et les besoins des personnages décrits.

Ils/Elles en discutent ensemble. Les élèves qui le souhaitent se glissent dans la peau d'un des quatre personnages et « incarnent » son rôle. En « se mettant à la place » des différents personnages, les élèves apprennent à mieux les connaître pour pouvoir choisir l'un-e d'entre eux.

Chaque groupe choisit un personnage pour lequel il souhaite mettre au point une solution.

En tant qu'enseignant-e, il vous appartient de décider si toute la classe doit se mettre d'accord sur le même personnage ou si chaque groupe peut choisir « son propre » personnage.



L'« exercice du miroir » est issu de la rythmique. Il a un effet stimulant, favorise la concentration et renforce le travail d'équipe.

Les élèves forment des binômes. L'un-e d'entre eux/elles réalise un mouvement, que son/sa partenaire doit imiter tel un miroir. Ensuite, les rôles sont inversés.

Cet exercice peut également être utilisé pour consolider ou bâtir une relation : la personne qui guide prend ses responsabilités, celle qui est guidée s'entraîne à faire confiance. Après l'exercice, vous pouvez poser les questions de réflexion suivantes :

- Dans quel rôle t'es-tu senti-e plus à l'aise ? En guidant ton-ta partenaire ou en étant guidé-e ?
- Les mouvements de la personne qui guidait étaient-ils clairs et précis ?
- As-tu réussi à te mettre à la place de ton-ta partenaire ?

Pour l'« exercice du miroir », vous trouverez, en plus d'autres exercices d'activation et de concentration, une courte vidéo du même nom sur www.youthstart.eu dans la rubrique « Corps & Esprit ».

E 2.2 : Pose des questions en faisant preuve d'empathie



Cet exercice a aussi pour but que les élèves se glissent dans la peau du personnage choisi (= exercer l'empathie). C'est crucial pour l'étape de formulation d'idées qui suivra. Car ce n'est qu'en comprenant ce que l'autre ressent ou ce dont il/elle a besoin qu'on peut développer une solution adaptée pour cette personne.



Copiez la carte de l'empathie en annexe sur une feuille A3.

Prévoyez une feuille de papier pour tableau à feuilles (ou de papier kraft) par groupe.

En guise d'introduction à la méthode, répondez ensemble aux différentes questions figurant sur la carte de l'empathie (p. ex. en prenant comme exemple des célébrités comme des chanteur-euse-s, des sportif-ve-s, des acteur-trice-s, etc.). « *Que pense et ressent Taylor Swift ?* » « *De quoi Cristiano Ronaldo rêve-t-il ?* »

Ensuite, chaque groupe crée une carte de l'empathie pour la personne qu'il a choisie :

les élèves la dessinent sur une page de tableau à feuilles ou de papier kraft. Ils/Elles inscrivent leurs réponses sur des post-its, qu'ils/elles apposent à l'endroit adéquat. De cette façon, ils/elles pourront modifier, « réassocier » ou compléter certains aspects, même lors des étapes suivantes. Pour chaque domaine, ils/elles doivent écrire ou faire des dessins sur au moins 3 post-its.

Les élèves doivent inventer une histoire à propos du personnage choisi : famille, loisirs, ami-e-s, lieux, etc. Ils/Elles continuent à développer l'histoire du personnage. (Ils/Elles ne doivent pas se contenter d'utiliser les informations figurant sur les cartes narratives.)



E 2.3 : On en apprend beaucoup en posant des questions



Par groupes, les élèves réfléchissent à au moins cinq questions ouvertes qu'ils/elles aimeraient poser au personnage choisi et les notent dans leur cahier d'exercices. Ils/Elles obtiennent les réponses à leurs questions lors de petits jeux de rôles (interviews) au sein du groupe. Ils/Elles peuvent noter les réponses sur des post-its (de couleurs différentes) et les apposer sur l'affiche comprenant la carte de l'empathie à l'endroit adéquat.

Expliquez aux élèves que les réponses doivent les aider à développer la chaise idéale pour le personnage choisi (et non à obtenir des informations à son sujet !).

Exemples de questions ouvertes (questions auxquelles on ne peut pas se contenter de répondre par « oui » ou « non ») :

- Quand souhaites-tu utiliser la chaise ?
- Pendant combien de temps souhaites-tu y rester assis-e ?
- Où cette chaise sera-t-elle installée ?
- Quelle taille peut-elle avoir ?
- Que souhaites-tu faire en étant assis-e ?
- Pourquoi n'es-tu pas satisfait-e de ta chaise actuelle ?

Demandez aux élèves d'appliquer les conseils pour une écoute attentive (ou « active ») énumérés dans leur cahier pendant les petits jeux de rôles.



Si vous souhaitez approfondir l'écoute « active », vous pouvez vous servir du défi **Expert Challenge A2** : le chapitre « Apprendre par l'empathie » comporte plusieurs exercices à cet effet. Ce challenge se présente sous la forme de fiches d'exercices et comprend de nombreuses méthodes d'apprentissage. Il porte le titre « Apprendre à apprendre de manière holistique. Programme d'entraînement pour le 21e siècle » (disponible en téléchargement gratuit ou à commander en version papier à l'adresse www.jugendstaerken.at).

Étape 3 – Comprendre

E 3.1 : Définis clairement les besoins



Chaque groupe reçoit une nouvelle feuille de tableau à feuilles (ou de papier kraft).



Deux brefs quiz sur ce qu'on entend par « besoins » (et ce qui n'en sont pas) dans l'application :

→ designthinking.app.ovosplay.com/#/deck/25

Exemples de besoins, y compris des définitions concises dans l'application :

→ designthinking.app.ovosplay.com/#/library/topic/4

Sur la base des réponses obtenues lors de l'interview, les jeunes réfléchissent aux besoins qu'ils/elles peuvent identifier chez « leur » personnage.

Ils/Elles les choisissent dans le nuage de mots-clés qui se trouve dans leur cahier d'exercices (et/ou parmi les besoins énumérés dans l'application).



Le défi **Empathy Challenge A2** permet d'explorer les besoins de manière approfondie.

L'objectif de ce challenge est de « **comprendre et d'être compris-e** ».

À cet effet, les adolescent-e-s remplissent une **malles de girafe** avec des outils issus de la communication non violente d'après Marshall B. Rosenberg et apprennent à s'en servir pour résoudre des conflits, voire prévenir leur apparition. Ce challenge est paru dans le volume 2 de la série « Jugend stärken » (disponible gratuitement ou à commander à l'adresse www.jugendstaerken.at).



Les élèves inscrivent les besoins sélectionnés sur des post-its (nouvelle couleur) et les apposent sur la 2e page du tableau à feuilles. Une fois que tous les besoins ont été recueillis, les élèves essayent de les regrouper dans la mesure du possible. Cela permet d'identifier plus rapidement les besoins centraux.

Exemples de **besoins** :

Mila : activité physique, variété, célébrer, se reposer, amour, apprentissage, amusement, soutien

Les élèves rédigent une déclaration des besoins à partir des « catégories de besoins » regroupées. Cette étape n'est pas facile et nécessite généralement un peu d'aide de la part de l'enseignant-e.

Exemple d'une déclaration des besoins :

« Mila a besoin de quelque chose qui l'aide à récupérer après le sport pour pouvoir rester en bonne santé et se sentir à nouveau d'attaque le lendemain. »



D'autres exemples de déclarations des besoins sont également disponibles dans l'application :

→ designthinking.app.ovosplay.com/#/library/topic/4

Les élèves peuvent écrire ou coller la déclaration des besoins directement sur le tableau feuilles à côté des besoins

Étape 4 – Développer des idées

E 4.1 : Séance de remue-méninges – une tempête d'idées



L'objectif de cette étape est d'identifier autant d'idées que possible pour répondre aux besoins, aux souhaits et aux problèmes de la personne. Ces idées peuvent et doivent être *folles, audacieuses*, voire « atypiques » à première vue.

Il est important que chaque élève amène ses propres idées et qu'il/elle ne laisse pas cette tâche aux autres membres du groupe. Gardez le temps à l'œil – la séance de remue-méninges ne doit pas durer plus de 5 à 10 minutes.

- À ce stade, il s'agit de se concentrer sur l'essentiel et pas encore sur les détails.
- Le but est de trouver le plus d'idées possible.
- Les élèves inscrivent ou dessinent chaque idée sur un post-it (utiliser une nouvelle couleur).

E 4.2 : Trouve ton idée brillante



Les élèves doivent essayer de trier les post-its sur lesquels ils/elles ont inscrit leurs idées et, dans la mesure du possible, les attribuer aux catégories de besoins correspondantes sur le tableau à feuilles. Quelle idée répond à quel besoin ?

Ils/Elles discutent de l'image obtenue et choisissent ensemble **une idée**.

Étape 5 – Expérimenter et tester



Préparez le matériel ou demandez aux élèves d'en apporter (p. ex. briques de Lego, journaux, boîtes en carton, fil à coudre, fil métallique, bouchons, laine, pailles, bouteilles vides, vieilles boîtes/vieux récipients, pâte à modeler, papier aluminium, morceaux de bois, feutre, chutes de tissu, boîtes d'allumettes, fil cure-pipes, élastiques).

Il est possible d'acheter des briques de Lego d'occasion à très bas prix – même en grande quantité – sur des plateformes en ligne (p. ex. [leboncoin.fr](https://www.leboncoin.fr)).



E 5.1 : Élabore un prototype



Le prototypage consiste à rendre l'« idée dans la tête » tangible et compréhensible pour les autres. Le temps imparti est volontairement limité (10 minutes maximum), car la première mise en œuvre doit être rapide et « brute ». Les détails ne sont pas importants à ce stade.



Dans la mesure du possible, les élèves peuvent esquisser leur prototype et/ou le représenter avec des briques Lego et/ou d'autres matériaux (ou enregistrer une vidéo, etc.). En fonction de la taille du groupe, l'idée retenue pour la chaise idéale peut aussi être mise en pratique plusieurs fois par groupe. De nouvelles idées et de nouveaux aspects peuvent ainsi être développés pour chaque variante.



Les élèves ont la possibilité de fabriquer le prototype à partir de matériaux recyclés. Dans le cadre du défi **Trash Value Challenge A2**, les jeunes apprennent à donner une deuxième vie aux déchets. Ce challenge est inclus dans le volume 3 de la série « Jugend stärken » (téléchargement gratuit et commandes sur www.jugendstaerken.at).

E 5.2 : Présente ton prototype



idées et de nouveaux aspects peuvent ainsi être développés pour chaque variante. Chaque groupe doit présenter au moins un prototype. Un groupe peut également élaborer plusieurs prototypes représentant la même idée en se servant de matériaux différents (p. ex. un dessin, un prototype fait de briques de Lego et un autre réalisé à partir de fil cure-pipes et de chutes de tissu). Les élèves qui le souhaitent peuvent aussi se servir des affiches pour la présentation afin d'expliquer comment l'idée leur est venue. Il est important que la présentation soit courte et concise (durée comprise entre 1,5 et 2 minutes).



L'application expose différentes façons de concevoir la présentation :

→ designthinking.app.ovosplay.com/#/deck/12

Prévoyez suffisamment de temps pour que les élèves puissent se donner mutuellement un feedback. Il s'agit là d'un point essentiel de la méthode du *design thinking*. C'est uniquement de cette façon qu'ils/elles pourront poursuivre le développement de leur prototype/idée. La façon de donner un feedback valorisant constitue elle aussi un objectif d'apprentissage essentiel.



Le chapitre « Apprendre par l'empathie » du défi **Expert Challenge A2** contient des exercices pour apprendre à donner et recevoir un feedback. Ce challenge porte le titre « Apprendre à apprendre de manière holistique. Programme d'entraînement pour le 21^e siècle » (disponible en téléchargement gratuit ou en à commander version papier à l'adresse www.jugendstaerken.at).

E 5.3 : Poursuis le développement de ton prototype



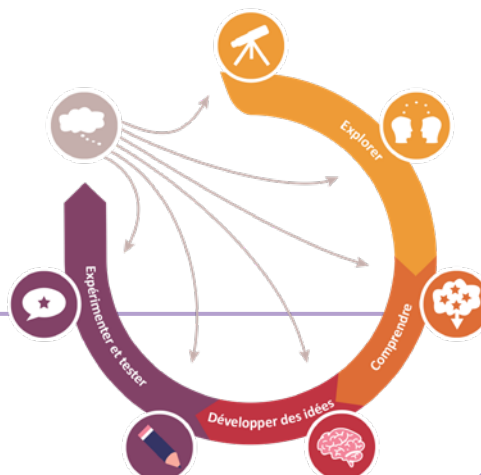
Laissez aux élèves le temps de réfléchir aux commentaires qu'ils/elles souhaitent prendre en compte. Montrez-leur sur le graphique récapitulatif qu'ils/elles peuvent revenir à n'importe quelle étape et la répéter jusqu'à ce qu'ils/elles soient satisfait-e-s du résultat.



Un graphique animé illustre cette démarche dans l'application et sur YouTube :

→ designthinking.app.ovosplay.com/#/library/topic/4

→ youtu.be/MdZMcRoqlmc





Étape 6 – Appliquer la méthode du *design thinking*

E 6.1 : Développe une idée pour un·e camarade de classe

Les élèves sont à présent amené·e·s à appliquer la méthode par eux/elles-mêmes pour la première fois et à répéter toutes les étapes seul·e·s (ou par petits groupes). Trois idées illustrant ce que les élèves pourraient développer pour un·e de leurs camarades de classe sont données. À l'aide du cahier d'exercices et des étapes précédentes, les élèves répètent le processus étape par étape et exercice par exercice à partir de l'idée concrète.

Pour chacune des trois idées, vous trouverez des exemples de questions d'interview dans les modèles à copier (étape 2, **E 2.3 : On en apprend beaucoup en posant des questions**). Les élèves qui souhaitent développer une idée bien à eux/elles trouveront de nombreuses suggestions à ce propos dans une vidéo :



Vidéo « Herausforderungen finden » dans l'application et sur YouTube :

- designthinking.app.ovosplay.com/#/deck/8
- youtu.be/VONVm0q8pul



E 6.2 : Recommence avec la méthode du *design thinking*

Une fois assimilée, la méthode du *design thinking* peut être appliquée à de nombreux contextes : pour résoudre un problème de la vie quotidienne ou dans l'entourage personnel, pour développer une idée de vente (comme dans le défi Lemonade Stand Challenge A2¹) ou pour contribuer à résoudre des problèmes environnementaux (mondiaux) (p. ex. avec le défi My Community Challenge A2²). À cette fin, il est en outre utile d'imaginer des cartes narratives pour les animaux ou les plantes (voir les exemples en annexe).

Le graphique récapitulatif sert d'orientation pour l'ensemble du processus de *design thinking* et un espace y est réservé pour prendre des notes.



Il est aussi possible de mener l'étape 6 « Appliquer la méthode du *design thinking* » pas à pas à l'aide de la deuxième partie de l'application intitulée « Design Thinking anwenden ». Les tâches sont attribuées via l'application à l'aide d'un téléphone portable, mais les élèves mettent en pratique l'ensemble du processus seul·e·s ou en groupe, sans aide numérique. En plus des « fiches de travail » individuelles, les élèves trouveront aussi des aides dans l'application sous la forme d'exemples et de courtes vidéos explicatives.

Étape 7 – Mener une réflexion

E 7.1 : Questionnaire relatif au Idea Challenge

Dans les réponses aux questions ouvertes, les élèves résument les connaissances qu'ils/elles ont personnellement tirées du défi et assurent ainsi un transfert durable de leurs acquis.

E 7.2 : Comment t'en sors-tu ?

Le questionnaire passe en revue des compétences essentielles pratiquées pendant le challenge. Les élèves évaluent eux/elles-mêmes ce qu'ils/elles savent faire et dans quelle mesure. Expliquez-leur au préalable la signification des smileys.

¹ Jedes Kind stärken, volume 3 ; ² Jedes Kind stärken, volume 4 (www.jugendstaerken.at)



Modèle TRIO pour l'entrepreneuriat

Selon la définition holistique de l'entrepreneuriat dans le cadre du modèle TRIO, l'Idea Challenge relève du domaine « Entrepreneurial Culture », qui vise à la promotion de compétences entrepreneuriales au sens strict : développer ses propres idées innovantes et les mettre en œuvre de manière créative et structurée.

Durée du challenge

au moins 8 leçons (de préférence sous forme de séances doubles), dans l'idéal selon une approche interdisciplinaire dans le domaine de la géographie, de l'économie et des travaux manuels ; les cours de langues et les cours pour apprendre à apprendre s'y prêtent également très bien.

Prérequis

aucun

Contexte inhérent au programme des Youth Start Entrepreneurial Challenges

Tous les challenges : www.youthstart.eu

Le défi « Idea Challenge A2 » s'appuie sur le défi « Idea Challenge A1 », dans le cadre duquel les enfants développent des idées et créent de la valeur avec leurs propres idées. Le défi du niveau supérieur, le Idea Challenge B1, porte sur le sujet « Entrepreneurial Design – un modèle commercial durable ».

Le présent challenge est étroitement lié au défi « Empathy Challenge A2 – Comprendre et être compris-e – La mallette de la girafe ». Il existe en outre une forte interconnexion avec les programmes d'entraînement « Pourquoi la pleine conscience ? » et « Apprendre à apprendre de manière holistique ». Dans le défi « Lemonade Stand Challenge A2 », la méthode du *design thinking* est mise en pratique de façon concrète lors de la recherche d'une idée de vente ; dans le défi « My Personal Challenge A2 – Moins de risque, plus de plaisir », elle est appliquée au développement d'idées (commerciales) pour minimiser les risques ; dans le défi « Volunteer Challenge A2 – Les bonnes actions font du bien », elle est utilisée pour la mise en œuvre d'un projet de parrainage. Dans le cadre du défi « My Community Challenge A2 », cette méthode est utilisée par les élèves pour définir leur contribution aux 17 Objectifs de développement durable.

Matériel complémentaire

- Vidéo explicative du challenge : www.youtube.be/MdZMcRoqlmc
- Outil d'apprentissage numérique complémentaire (version en ligne + application) : www.flipchallenge.at (Entrepreneurship Challenge)
- Vidéo sur le développement d'un esprit d'initiative : youtu.be/iw4iGvqXBpk
- Vidéo sur l'identification de défis : youtu.be/VONVm0q8pul

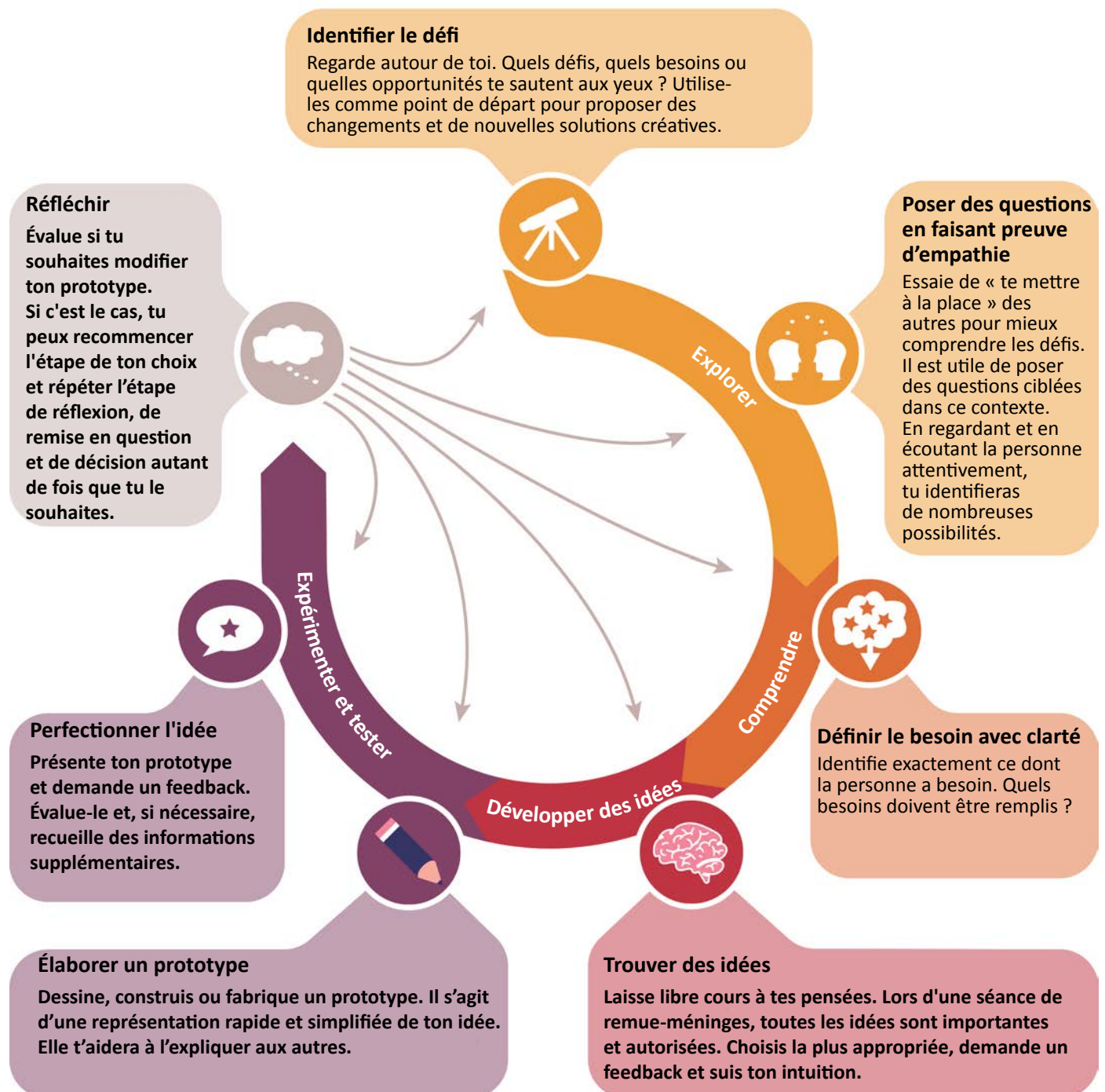
Sources

- Exercice des chaises : Devon Young (d'après Scott Doorley, Grace Hawthorne et l'équipe Quarterly Co.) https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html
- Carte de l'empathie : Empathy Challenge B1 (www.youthstart.eu)

Design Thinking-Methode

Le design thinking est une méthode qui te montre comment rendre le monde un peu meilleur grâce à la créativité et l'empathie.

Pour cela, il importe de bien comprendre les besoins des autres, mais aussi d'avoir du respect et de la compréhension pour tous les êtres vivants et la nature dans son ensemble.



Carte de l'empathie pour _____

Penser et ressentir

Qu'est-ce que la personne pense et ressent ?
À quoi accorde-t-elle de l'importance ?

Entendre

Qu'est-ce que la personne entend ? Que disent la famille, les ami·e·s et les collègues ?
Que disent les médias utilisés ?

Voir

Que voit la personne autour d'elle ?
Quelles personnes sont présentes ?
Quels objets y a-t-il ?
Où se trouve-t-elle ?

Dire

Qu'est-ce que la personne raconte aux autres ?
Comment se comporte-t-elle avec les autres ?

Points négatifs et craintes

Qu'est-ce qui inquiète la personne ?
À quels obstacles se heurte-t-elle ?

Points positifs et souhaits

Qu'est-ce qui fait plaisir à la personne ?
Que souhaite-t-elle obtenir ou atteindre ?





Développe une idée pour un·e camarade de classe. Pose des questions.

Quelque chose pour retrouver plus facilement ta clé dans le grand cartable :

- Quand as-tu besoin de ta clé ?
- À quoi ressemble l'intérieur de ton cartable ?
- Où y a-t-il de la place pour ranger ta clé ?
- Quel est l'espace disponible pour ranger ta clé ?
- Quelle est ta couleur préférée ?
- Où gardes-tu ta clé à la maison ?
- Qui d'autre que toi utilise ta clé ?
- Quel problème rencontres-tu en ce moment avec ta clé ?



Quelque chose pour apporter ta collation bien emballée à l'école :

- Dans quel sac transportes-tu ta collation ?
- Quel est l'espace disponible pour ranger ta collation ?
- Que manges-tu comme collation ?
- S'agit-il de plusieurs aliments individuels (p. ex. une poignée de noix) ?
- Ta collation comporte-t-elle un liquide ?
- Est-elle composée d'aliments très mous (p. ex. une poire) ?
- Qui prépare la collation ?



Quelque chose pour t'aider à étudier :

- Quand étudies-tu ?
- Où étudies-tu ?
- Comment étudiais-tu jusqu'à présent ?
- Est-ce que tu étudies seul·e ? Si non, avec qui étudies-tu ?
- Comment aimes-tu étudier ?
- Quel problème rencontres-tu en ce moment lorsque tu étudies ?
- Quelles méthodes as-tu essayées jusqu'à présent ?
- Quelle activité préfères-tu à l'école ? Écrire, lire, bouger, chanter, réfléchir, dessiner... ?
- Qu'aimes-tu faire durant ton temps libre ?





Non seulement les **abeilles** récoltent du nectar pour fabriquer du miel, mais elles jouent également un rôle important dans la pollinisation de nombreuses fleurs.

Malheureusement, ces dernières années, l'homme a détruit de nombreux habitats naturels (p. ex. les prés fleuris) et pulvérisé de vastes champs de céréales avec des insecticides nocifs.

Ces interventions, conjuguées à l'augmentation du bruit, entraînent des maladies et provoquent l'extinction des abeilles.



Idea Challenge A2 – Cartes narratives sur des animaux et des plantes

Les châtaigniers peuvent atteindre plusieurs centaines d'années et produisent quotidiennement un volume d'oxygène équivalent à la consommation d'environ 10 personnes. De nombreux oiseaux nichent dans sa couronne.

En automne, les enfants ramassent les châtaignes tombées au sol pour bricoler des objets. Les chevreuils et les cerfs raffolent quant à eux de ces petits fruits bruns.

Lorsqu'on construit (p. ex. des routes ou des maisons) sur de grandes surfaces de terre naturelle, le niveau de bruit augmente et la qualité de l'air se détériore en raison de l'intensification du trafic, ce qui affaiblit nombre d'arbres. La hausse des températures liée au changement climatique soumet aussi les plantes locales à un stress extrême.



Idea Challenge A2 – Cartes narratives sur des animaux et des plantes

Matériel et vidéos complémentaires :

- Outil d'apprentissage numérique sur la méthode du design thinking : www.flipchallenge.at (Entrepreneurship Challenge)
- Vidéo sur l'identification de défis : youtu.be/VONVm0q8pul
- Vidéo sur le développement d'un esprit d'initiative : youtu.be/iw4iGvqXBPk

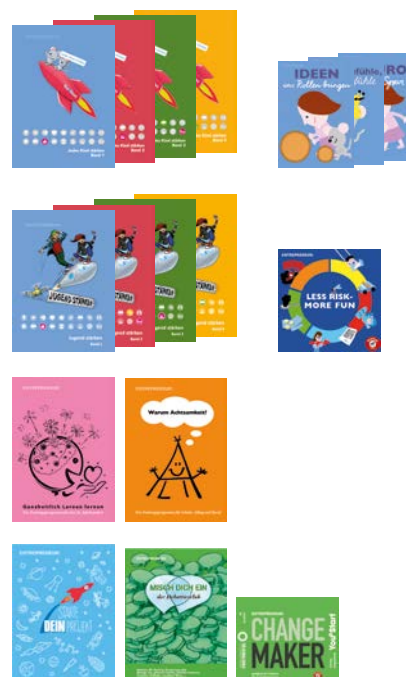
Activité supplémentaire :

- Journée de marché pour enfants et adolescent-e-s : www.ifte.at/markttag

Matériel pédagogique de la série ENTREPRENEUR :

- Jedes Kind stärken, vol. 1–4 (niveau fondamental)
- Cahiers de lecture (niveau fondamental) : En avant les idées !, Mes sentiments – tes sentiments, Sur les traces d'un billet de 20 euros !, L'atelier des inventeurs « WILMA », Créer de la valeur, Selling is fun!
- Jugend stärken, vol. 1–4 (niveau secondaire I)
- Less Risk – More Fun (jeu de table)
- Apprendre à apprendre de manière holistique. Programme d'entraînement pour le 21^e siècle
- Pourquoi la pleine conscience ? Un programme d'entraînement pour l'école, le quotidien et la vie professionnelle
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – club de débat
- Changemaker (jeu de cartes)

Pour commander le matériel : www.ifte.at/entrepreneur



« **Jugend stärken** » / **Autonomiser les jeunes** est un programme pédagogique global destiné au niveau secondaire I.

Il fait partie intégrante du programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges », développé pour les enfants et les adolescent·e·s du niveau fondamental jusqu'au cycle supérieur de l'enseignement secondaire.

Tous les **niveaux de compétence (du niveau A1 = niveau fondamental jusqu'au niveau B2 = niveau secondaire II)** sont disponibles gratuitement en téléchargement sur **www.youthstart.eu** en allemand, en anglais et en partie dans cinq autres langues.



Le programme **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** dispose également de son propre site internet : **www.jugendstaerken.at** Tous les supports pédagogiques, y compris des vidéos explicatives, y sont disponibles gratuitement sous forme numérique et peuvent y être commandés en version papier.

Conditions d'utilisation :

Tout le matériel mis à la disposition des enseignant·e·s et des élèves issu du programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges » est soumis à la licence Creative Commons. Les documents peuvent être reproduits et diffusés sous n'importe quel format et sur quelque support que ce soit, à condition d'en mentionner les auteur·e·s en bonne et due forme. Ce matériel n'est en aucun cas destiné à un usage commercial. Les documents peuvent être modifiés, mais leur diffusion doit s'effectuer sous la même licence que l'original.

Les détails exacts sont disponibles sur : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>.

Clause de non-responsabilité :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue en aucun cas une approbation de son contenu, lequel reflète uniquement le point de vue de ses auteur·e·s. La Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations y figurant.

Mentions légales :

Éditeur·rice·s :	Eva Jambor, Johannes Lindner
Auteures :	Heidi Huber, Eva Jambor, Gerda Reißner, Marietta Steindl
Collaboration :	Stephan Kardos
Rédaction :	Eva Jambor
Relecture :	Julia Spengler
Conception :	Stefan Torreiter (illustrations, smileys, pictogrammes), Claudia Marschall – Grafik Design (concept et mise en forme, www.claudiamarschall.at), Peter Stromberger (mise en forme, pictogrammes You th Start), Florian Wagner (mise en forme)

Ce matériel didactique est paru en version imprimée dans le volume 3 de la série « Jugend stärken », manuel des enseignant·e·s.

Titre :	Jugend stärken. Handbuch für Lehrer*innen, vol. 3
1 ^{re} édition :	Vienne 2021
ISBN :	978-3-7063-0856-4
Pour commander le matériel :	www.jugendstaerken.at (gratuit pour les écoles viennoises)



© 2021 Initiative for Teaching Entrepreneurship

Conception et développement – www.ifte.at

Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems

Développement et formation continue pour les enseignant·e·s à Vienne et en Basse-Autriche – www.kphvie.ac.at/fortbildung

Chambre du travail de Vienne

Coopération dans le cadre du programme « Arbeitswelt & Schule » – www.wien.arbeiterkammer.at/aws