



CHANGE MAKERS

BOÎTE À OUTILS



manifesto



CETTE BOÎTE À OUTIL N'EST PAS

A propos de la "gamification"

Pour vous apprendre à enseigner le design

CETTE BOÎTE À OUTILS

Est pour tous les éducateurs prêts à prendre des risques

Est sur mesure, adaptable et flexible

Vous aide à responsabiliser les élèves et favorise le développement d'un esprit de designer/concepteur, orienté vers la collaboration, la co-création, la créativité et l'innovation

Vous permet de construire sur votre propre expérience

Vous permet de concevoir vos propres expériences d'apprentissage en exploitant l'expérience ludique du jeu.



design thinking



APPLIQUÉ À L'APPRENTISSAGE

Choix - enquête - ludique - appropriation.

Nous aurions pu choisir des mots différents pour démarrer cette boîte à outils. Nous aurions pu y aller avec créativité, gamification et innovation. Mais notre objectif, avec le jeu Empatheia et cette boîte à outils, va bien au-delà des tendances et des concepts généraux.

Nommer le Design Thinking en tant qu'approche pédagogique partage notre passion et notre engagement en matière d'apprentissage.

Dans son essence, le Design Thinking est un outil itératif. Un domaine qui nécessite d'être en permanence dans une logique de curiosité, de recherche, de réflexion, d'expérimentation, de connexion, de risque, d'échec, de nouveaux débuts. Rien n'exprime plus le pouvoir d'apprendre.

design thinking



POURQUOI ?

L'éducation consistait autrefois à "enseigner quelque chose (un savoir) aux gens" mais a progressivement évolué pour "s'assurer que les individus acquièrent une boussole fiable et les compétences de navigation pour trouver leur chemin dans un monde de plus en plus incertain, volatile et ambigu" (Rapport de l'OCDE, 2015).

Le Design Thinking est tout à fait dans cette esprit là – c'est une méthode qui permet de développer : des compétences de "navigation, d'exploration", c'est une stratégie pour susciter la créativité, stimuler l'empathie et l'esprit d'experimentation (et le droit à l'échec). Les dernières recherches démontrent que le Design Thinking est essentiel au développement intégral des apprenants.

Le Design Thinking enfin n'est pas un programme, mais un processus de résolution de problèmes.

VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR :

- Les compétences clés ciblées par le jeu Empatheia, comment le jeu facilitera l'apprentissage de ces compétences et enfin notre théorie de l'apprentissage.
- Comment utiliser le jeu Empatheia dans la salle de classe et le compléter par un ensemble d'activités hors ligne.
- Des suggestions pour l'évaluation des compétences abordées par le jeu.
- Des idées pour le Design Thinking appliquées à l'éducation et des ressources supplémentaires pour faire de la salle de classe un lieu de choix, de recherche, de jeu et d'appropriation.

design thinking



QUELLES COMPÉTENCES?

Le jeu Empatheia s'articule autour d'un cadre permettant de développer les compétences en Design Thinking à l'école primaire et développé par un consortium de chercheurs et de praticiens du domaine de l'éducation. Les cinq phases du jeu - empathie, définition, conception, prototype et test - visent chacune à aborder un ensemble de compétences différentes et incluent les compétences clés suggérées par la Commission Européenne.

	EMPATHIE	DÉFINITION	IDÉATION	PROTOTYPAGE	TEST
PHASES ET COMPÉTENCES	Intelligence émotionnelle	Réflexion sur les expériences	Construire des visions	Résolution de problème	Capacité d'évaluation
	Capacité à observer	L'apprentissage par problèmes	Capacité narrative / capacité à imaginer un scénario	Capacité à concrétiser	Capacité d'analyse
	Apprendre du monde réel	Esprit critique	Agilité	Capacité d'adaptation	Valider Partager
	Enquêter		Capacité à prendre des initiatives	Implémenter / Créer / Construire Expérimenter	Apprendre des erreurs

design thinking

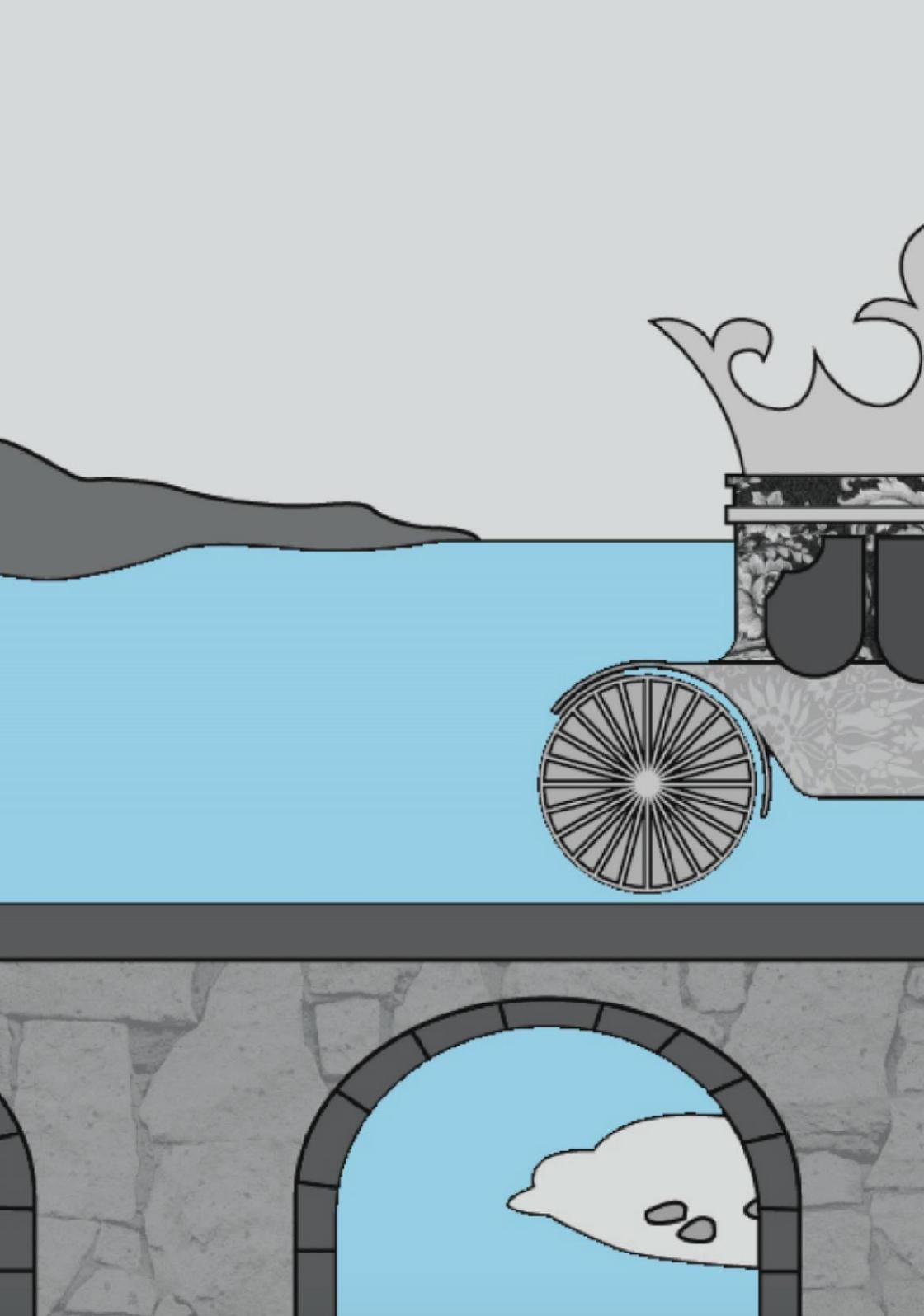


QUELLES COMPÉTENCES?

En plus de cela, le jeu et les activités supplémentaires traitent de compétences transversales telles que :

- Savoir communiquer
- L'esprit d'équipe / savoir collaborer
- Alphabétisation : aisance à lire et écrire dans de nouveaux formats
- Aptitudes à la planification et à l'organisation

Enfin et surtout, l'un des principaux objectifs du processus Design Thinking est de promouvoir la créativité et le plaisir tout en permettant à l'élève d'apprendre à faire face à des problèmes réalistes.



Change makers



PARCOURS D'APPRENTISSAGE DANS LE JEU

COMMENT UTILISER LE JEU DE CHANGEMAKERS DANS VOTRE CLASSE ?

L'utilisation de ressources pédagogiques numériques n'est pas une tâche facile. Les jeux vidéos ont le potentiel de créer des environnements d'apprentissage actifs et attrayants, favorisant la résolution de problèmes et l'apprentissage par la pratique. Cependant, utiliser des jeux pour apprendre nécessite souvent de repenser l'enseignement classique - à qui appartient la tâche ? Comment aidons-nous les élèves ? Et comment évaluons-nous l'apprentissage ?

La clé pour que ce jeu de réflexion fonctionne dans votre classe est de comprendre les hypothèses qui y sont intégrées - que pensons-nous de l'enseignement et de l'apprentissage et comment cela correspond-il à la réalité de vos écoles et de vos classes ?

NOTRE THÉORIE DE L'APPRENTISSAGE

Rythme pédagogique - le jeu est conçu pour que les élèves évoluent à leur propre rythme, à des rythmes différents, à des moments différents, avec des points de contrôle naturels construits pour passer d'une étape à l'autre. Vous pouvez également choisir que toute la classe se déplace en même temps ou à un rythme plus lent.

L'agilité des élèves - le jeu est conçu pour fournir juste assez de structures pour que les élèves puissent naviguer, tout en permettant aux élèves d'explorer eux-mêmes et de décider du plan d'action souhaité.

Apprentissage par projet -

L'approche d'apprentissage que nous encourageons tout au long de ce jeu est un apprentissage par l'expérience basé sur des projets (apprentissage par la pratique), dans toutes les disciplines. Nous vous encourageons à imaginer les sujets auxquels vous pourriez associer ce jeu dans votre propre pratique (histoire, maths, français, etc.).

Rôle des enseignants - votre rôle est

celui d'animateur, les connaissances résultent de la réflexion et de la discussion sur le jeu. Le jeu peut être utilisé en combinaison avec d'autres activités pratiques, comme décrit dans la section suivante.

Change makers



GAGNER DANS LE JEU

Il n'y a pas de "solution unique" pour gagner dans le jeu - il existe plusieurs façons de concevoir le carrosse royal.

Étant donné que le processus de design n'est pas linéaire, il n'existe jamais une seule façon de résoudre un problème, mais de multiples possibilités, chacune étant fondée sur des choix faits à un moment donné du processus de conception. Il n'y a donc pas de bonne ou de mauvaise réponse dans le jeu, mais seulement des variantes de différentes solutions pertinentes au regard des choix de conception que l'on formule.

Ce principe selon lequel "il n'y a jamais qu'un seul moyen" invite les élèves à essayer plusieurs options, à considérer différents points de vue et à se rappeler qu'il existe de nombreuses façons de résoudre un problème. Bien entendu, chacune de ces solutions a ses inconvénients, qu'il convient de prendre en compte et d'analyser pour pouvoir choisir de manière "informée, réfléchie et assumée" et concevoir la "meilleure" solution.

Change makers

CONCEVOIR UN CAROSSE ROYAL

OBJECTIF

Le joueur passera par plusieurs phases afin de résoudre la tâche consistant à concevoir un carosse qui réponde aux souhaits et aux besoins de la famille royale.

PRINCIPALES ÉTAPES DU JEU

Introduire le contexte historique du jeu

Étape suggérée avant de jouer: à quoi ressemblait la vie au Moyen-Âge et à la Renaissance ?

Étape 1: Empathie - Parler à différents personnages pour comprendre les besoins du couple royal - Pourquoi le couple royal a-t-il besoin de ce carosse ? A quoi devrait-il ressembler, à quoi va t-il servir ?

Étape 2 : Définir - formuler / choisir la meilleure façon de décrire les besoins en définissant les indicateurs sur lesquels se concentrer – De quelle façon s'attaquer au problème ? Quelle direction prendre ?

Étape 3 : Idéation - sur la base des indicateurs de l'étape précédente, le joueur trouve des idées pour concevoir le carosse.

Étape 4: Prototype – mettre à l'épreuve le concept, la phase de prototypage est essentielle pour l'apprentissage car elle permet de vérifier la faisabilité des idées.

Étape 5: Test - tester les solutions et modifier le chariot en fonction des résultats du test. Les tests permettent d'ajuster et corriger le carrosse et l'améliorer au fur et à mesure des tests.

LE "CARNET"

Au fur et à mesure que le joueur avance dans le jeu, il a accès à un carnet de notes, qui correspond au Carnet de notes du Designer. Ce dernier contient ce que le joueur a appris jusqu'à présent et est accessible à tout moment depuis tous les écrans. Le carnet a pour fonction de rappeler aux joueurs où ils se trouvent et quelle est leur mission, ainsi que de les aider à se souvenir des choix qu'ils ont faits de façon simple et visuelle.



Règles du jeu



INTRODUIRE LE CONTEXTE HISTORIQUE DU JEU

Comment était la vie au Moyen-Âge, à la Renaissance ?

Objectif : [Avant de jouer au jeu]

Cette étape a pour but de permettre aux élèves de se plonger dans le contexte historique du jeu. Il s'agit pour les élèves de (re)découvrir à quoi ressemblait la vie au Moyen-Âge afin de pouvoir saisir le contexte, les techniques/technologies existantes à l'époque, et ainsi éviter de mélanger les périodes de temps et les possibles anachronismes (les carrosses n'ont pas de moteur, les avions n'existent pas, etc.).

Compétences / aptitudes : histoire, culture générale, science et technique, capacité à se représenter les modes de vie à travers les époques

Ressources utilisables : films, dessins animés, livres, sites Web, visites sur le terrain, jouets, etc.

Commencez par présenter à quoi ressemblait la vie à l'époque médiévale (par exemple la vie d'un roi et celle d'un artisan ou d'un paysan) pour que tous les élèves aient un point de référence commun avant de commencer la partie.

Quelques idées :

- Faire un court jeu de rôle (avec des personnages du jeu par exemple)
- Lire une histoire qui présente le mode de vie à l'époque médiévale (extraits de roman, etc.)
- Projeter un extrait de film/dessin animé, etc.
- Visiter le musée d'histoire locale ou des sites historiques
- Remplir la salle de classe de choses sur l'époque médiévale (objets, dessins animés, livres illustrés, images, vidéos, bandes dessinées, etc.)
- Utilisez un carrosse en jouet pour présenter les pièces qui devront être conçues - pour les plus jeunes élèves

Règles du jeu



ÉTAPE 1 : ÊTRE EMPATHIQUE

Suggestion d'activité hors ligne

EXPLORER D'AUTRES PERSPECTIVES

Objectif : amener les élèves à écouter, à être curieux et à explorer, à mieux comprendre la situation en écoutant des points de vue contradictoires.

Compétences / aptitudes : empathie, capacité d'écoute, capacité de traitement de l'information, capacité à comparer différents points de vue, curiosité.

Matériel nécessaire : cartes en papier (imprimées et découpées) à la fin de la boîte à outils.

Temps (suggéré) : 45 min

Au-delà des personnages inclus dans le jeu, engagez une conversation avec les élèves autour de personnages supplémentaires. Demandez aux élèves quels autres personnages pourraient être utiles ou ont des choses intéressantes à dire sur le carrosse ?

Comment ?

1. Demandez aux élèves de lister tous les personnages qu'ils ont rencontrés dans le jeu et ce qu'ils ont dit à propos du chariot.
2. Présentez les cartes de personnage supplémentaires, portant les lettres de A à K, et demandez-leur d'imaginer le métier des personnages. Ils écrivent le métier juste en dessous du personnage (artiste, cordonnier, etc.)
3. Demandez aux élèves d'imaginer ce que ces personnages pourraient potentiellement conseiller en termes de conception du carrosse (au regard de leur métier)

Les élèves identifient au moins une qualité que le personnage conseillerait et donnent un argument. Ils placent la lettre correspondant aux personnages sur les curseurs représentant la taille, la vitesse, la beauté, la résistance et le confort.

Vous pouvez aussi faire une synthèse collective de ce que les personnages pourraient dire directement sur un tableau

Règles du jeu



ÉTAPE 1 : ÊTRE EMPATHIQUE

Suggestion d'activité hors ligne

EXPLORER D'AUTRES PERSPECTIVES

Exemple : les élèves prennent une carte et décident que ce personnage est un artiste, puis ils essaient de se mettre à la place du personnage et imaginent ce que ce personnage préconiserait pour le carrosse (par exemple, l'artiste préconiserait probablement la beauté / l'esthétique., etc.)

-	Size	+
-	Beauty	+
-	Speed	+
-	Resistance	+
-	Comfort	+

Tool Sheet

As you encounter the different characters, write down the corresponding characteristics onto the cursors

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	

Règles du jeu



ÉTAPE 2 : DÉFINIR

Suggestion d'activité hors ligne

COMPARER LES OPTIONS

Objectif : Permettre aux élèves de faire des choix informés basé sur un raisonnement et des arguments.

Compétences / aptitudes : Faire des choix éclairés, capacité à prendre des décisions, penser de manière critique, argumenter les choix.

Matériel nécessaire : Cartes - à la fin de la boîte à outils

Temps (suggéré) : 45 min.

Cette activité doit être effectuée avant de laisser les élèves configurer les caractéristiques du carrosse.

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. Le but est de voir chaque choix sous des angles différents et de remettre en question les idées préconçues et les intuitions initiales - peut-être que la "lenteur" est une bonne chose ou que le fait d'être "brut" a ses avantages.

Comment ?

1. Demandez à votre classe de nommer au moins deux avantages pour chacune des caractéristiques (voir suggestions de questions à la page suivante). Encouragez les élèves à argumenter en faveur de leur choix, afin de s'assurer que cela ouvre la réflexion, sans que cela influence toutefois leur choix. Des arguments similaires peuvent être trouvés pour différentes caractéristiques.
2. Posez les questions les unes après les autres et demandez aux élèves de trouver des arguments en faveur de chaque trait.
3. Après l'exercice, les élèves font leur choix et poursuivent la partie.

Alternative pour les élèves plus âgés (âgés de 9 à 10 ans) : demandez aux élèves de débattre en groupe.

Règles du jeu



ÉTAPE 2 : DÉFINIR

Suggestion d'activité hors ligne

COMPARER LES OPTIONS

Question 1 : En quoi être lent est une bonne chose ?

(c'est moins dangereux, ça permet de mieux apprécier le paysage, on sera moins malade, moins stressé, les chevaux seront moins fatigués)

Question 2 : En quoi être rapide est une bonne chose ?

(le temps de voyage est plus court, on arrive vite à destination, on n'a pas le temps de s'ennuyer, etc.)

Question 3 : En quoi le "brut" est il une bonne chose ?

(c'est moins couteux, c'est plus facile à réparer, ça prend moins de temps à construire, ça ne rend pas les gens jaloux, etc.)

Question 4 : En quoi le raffinement est il une bonne chose ?

(montre l'importance du couple royal, permet l'expression des Arts Décoratifs, montre la richesse du royaume aux yeux de tous, etc.)

Question 5 : Pourquoi avoir un confort rudimentaire est il une bonne chose ?

(c'est moins cher, plus rapide à construire, simple, etc.)

Question 6 : En quoi un confort luxueux est il une bonne chose ?

(ça rend le voyage plus confortable, c'est plus beau, c'est moins fatiguant pour le corps, etc.)

Question 7 : En quoi être petit est une bonne chose ?

(le carrosse peut passer dans de petites ruelles, le carrosse est plus facile à manier, etc.)

Question 8 : En quoi être large est une bonne chose ?

(on a beaucoup d'espace, on peut emporter beaucoup de choses, ça montre l'importance du couple royal, on peut prendre des gens à bord, etc.)

Question 9 : En quoi être léger est une bonne chose ?

(le carrosse est plus rapide, c'est moins fatigant pour les chevaux, c'est plus facile à manœuvrer, etc.)

Question 10 : En quoi être lourd est une bonne chose ?

(le carrosse peut résister aux chocs, il ne se cassera pas si facilement, il vous donne un sentiment de sécurité, etc.)

Règles du jeu

ÉTAPE 2 : DÉFINIR

Suggestion d'activité hors ligne

OPTIONS DE REVISION



Comment ?
Avant de laisser les enfants configurer les traits du carrosse, l'enseignant effectue un exercice dans lequel, pour chacune des caractéristiques, les enfants doivent donner au moins deux avantages pour chacun des traits - voir suggestions de questions ci-dessous. Il est important que pour chaque caractéristique, au moins 2 arguments soient trouvés afin de s'assurer que cela ouvre la réflexion aux enfants mais n'influence pas trop leur choix. Le but de cette activité hors ligne est de faire en sorte que les enfants voient chaque chose sous des angles différents et de se rendre compte que peut-être être lent est une bonne chose, ou qu'être brutal est une bonne chose, donc remettre en question les idées préconçues et les intuitions initiales des enfants. Des arguments similaires peuvent être trouvés pour différentes caractéristiques. Posez les questions les unes après les autres et demandez aux enfants de trouver des arguments en faveur de chaque trait.



Comment ?

Avant de laisser les enfants configurer les caractéristiques du carrosse, l'enseignant effectue un exercice dans lequel, pour chacune des caractéristiques, les enfants doivent donner au moins deux avantages - voir suggestions de questions ci-contre. Il est important que pour chaque caractéristique, au moins 2 arguments soient trouvés afin de s'assurer que cela nourrisse la réflexion des enfants mais n'influence pas trop leur choix. Le but de cette activité hors ligne est de faire en sorte que les enfants voient chaque caractéristique sous des angles différents et se rendent compte qu'être lent peut être une bonne chose, ou qu'être brut peut être une bonne chose, donc remettre en question les idées préconçues et les intuitions initiales des enfants. Des arguments similaires peuvent être trouvés pour différentes caractéristiques. Posez les questions les unes après les autres et demandez aux enfants de trouver des arguments en faveur de chaque caractéristique.

Règles du jeu



ÉTAPE 3 : IDÉATION

Suggestion d'activité hors ligne

GÉNÉRATION D'IDÉES ET DESSINS

Les exercices de la phase d'idéation ont pour objectif d'inciter les élèves à générer des idées, en allant au-delà de ce qui existe déjà et de ce qu'ils savent, en combinant des idées et en les transformant.

Les exercices reposent sur deux principes importants pour la construction de scénarios, le "storytelling" (la narration, la capacité à raconter des histoires) et la génération d'idées:

- La quantité comme premier pas vers la qualité
- Construire sur les idées de chacun.

Nous vous recommandons de commencer par un exercice d'échauffement, comme l'exercice «Oui, et...» avant de commencer à imaginer des variations et à combiner des idées.

Règles du jeu



ÉTAPE 3 : IDÉATION

Suggestion d'activité hors ligne

OUI, ET ...

Objectif : exercice d'échauffement pour l'idéation et la narration, cet exercice s'appuie sur l'idée d'être ouvert aux suggestions des autres, au lieu de les rejeter en tant que "mauvaises idées" et éviter la posture non constructive de "cela ne fonctionnerait jamais", "ca n'est pas possible"...

Compétences/aptitudes : narration, expression personnelle, d'être positif et constructif, penser de manière rapide et créative

Matériel nécessaire : aucun

Temps (suggéré) : 10 min

Résultat(s) attendu(s) : comprendre ce que signifie "dire oui aux idées des autres"

1. Répartissez les élèves en groupes de 4 à 6 (à adapter selon le nombre et l'âge des élèves)

2. Un premier élève (ou l'enseignant) commence à raconter une histoire (fictive) à propos par exemple d'un voyage, d'une aventure que le groupe réalisera la semaine suivante. Par exemple: "La semaine prochaine, nous partirons tous ensemble pour une aventure au zoo". L'élève suivant dans le groupe continue avec "Oui, et ...": "Oui, et nous verrons des lions". La personne suivante ajoute: "Oui, et chacun de nous nourrira les lions", etc.... et ainsi de suite.
3. Le plus important est de poursuivre l'histoire en commençant par les propositions "Oui, et..."
4. Arrêtez l'exercice après 5 minutes ou après que tous les membres du groupe aient eu la chance de contribuer. Demandez aux élèves ce qu'ils ont pensé de l'exercice. Quelle était la suggestion la plus étrange ? Qu'ont-ils découvert en s'appuyant sur les idées de chacun ? Donnez-leur assez de temps pour répondre - ne répondez pas à leur place.

Règles du jeu

ÉTAPE 3 : IDÉATION

Suggestion d'activité hors ligne

IMAGINER DES VARIATIONS

Objectif : démarrer le processus d'idéation en pensant au-delà des idées préconçues ("to think out of the box")

Compétences/aptitudes : inventer, imaginer, s'appuyer et construire à partir des idées de chacun

Matériel nécessaire : feuilles A4, crayons

Temps (suggéré) : 30 minutes

Résultats attendus : créer une preuve physique que tous les élèves peuvent être créatifs

sous forme de dessins et qu'il n'existe pas une solution "unique" mais de nom!



Comment ?

1. Divisez les élèves en groupes de 3 à 5 et donnez-leur une feuille A4 par groupe. Dessinez ou demandez aux élèves de dessiner un vélo.
2. Chaque élève doit avoir quelque chose avec lequel dessiner, et chacun devra dessiner son vélo à tour de rôle. La seule condition est que chaque vélo doit être différent des précédents - Vous pouvez choisir de leur permettre de se parler ou de faire cet exercice en silence. Permettez-leur de travailler pendant 15-20min. Option: vous pouvez leur poser des questions: à quoi ressemblerait un vélo très rapide? Et si vous voulez voyager avec vos amis? Et si vous avez besoin de transporter des objets?
3. Arrêtez l'exercice une fois le temps écoulé.
4. Utilisez 2-3 minutes pour discuter de l'exercice et des connaissances acquises au cours de cet exercice, soit en petits groupes (9 à 10 ans), soit en plénière (6 à 8 ans).

Règles du jeu



ÉTAPE 3 : IDÉATION

Suggestion d'activité hors ligne

COMBINER DES IDÉES

Objectif : comprendre que certaines caractéristiques du carrosse sont contradictoires et que concevoir un objet/service consiste à faire des choix décisifs/éclairés.

Compétences / aptitudes: pensée critique, créativité, prise de décision, génération d'idées

Matériel nécessaire :
facultatif - cartes en annexe

Temps (suggéré) : 20 min

Résultat(s) attendu(s) : comprendre ce que signifie "dire oui aux idées des autres"

Comment ?

Version pour les élèves âgés de 6 à 8 ans

1. Mettez toutes les cartes en pile au milieu de la table
2. Chaque élève prend une carte et la montre au reste du groupe.
3. Ils identifient d'abord ce dont il s'agit (un vélo, un bateau, etc.), puis décident quelles sont les caractéristiques clés de ce moyen de transport en fonction de celles du jeu: le vélo est léger, le tank est lent etc.

Comment ?

Version pour les élèves âgés de 9 à 10 ans

1. Retournez toutes les cartes, choisissez-en deux.
2. Formulez soit une phrase contradictoire avec les deux cartes choisies, soit une phrase qui montre comment les deux s'emboîtent.

Exemple: l'élève a tiré un vélo et un ferry. La phrase peut soit mettre en évidence une contradiction, par exemple : "ce n'est pas possible d'être à la fois aussi léger qu'un vélo et aussi spacieux qu'un ferry", ou bien une complémentarité : "c'est possible d'être aussi rapide qu'une moto et aussi petits que des rollers si... (par exemple, ce sont des rollers avec un moteur dans les roues...)".

Règles du jeu



ÉTAPE 4 : PROTOTYPAGE

Suggestion d'activité hors ligne

SCÉNARIOS D'USAGES

Dessiner le résultat de son travail et la manière dont les autres perçoivent cet objet, ce produit (dans ce cas, un carrosse) sous forme de bande dessinée peut aider les élèves à imaginer différents scénarios d'utilisation du produit, donnant ainsi de nouvelles idées.

Objectif : passer d'une idée au dessin d'une idée sous la forme d'une petite histoire

Compétences / aptitudes : empathie, créer/ construire, raconter des histoires, capacité à itérer

Matériels nécessaires : papier, bics/crayon gris/crayons de couleur

Temps (suggéré) : 45 min

Résultat(s) attendu(s) : un storyboard illustrant l'utilisation du carrosse

Comment ?

Donnez une feuille de papier par élève et demandez leur de dessiner 6 cases égales (nombre à adapter selon l'âge et le temps disponible, vous pouvez également leur donner des feuilles avec des cases pré-imprimées) :

1. Montrez un exemple (préparé en amont) dans lequel vous avez commencé à faire une histoire dans les 3 premières cases et puis quelqu'un a terminé votre histoire en complétant les 3 autres cases avec une mésaventure ou un imprévu ! (le carrosse est volé, il se casse, il pleut à l'intérieur, il tombe, il est perdu, etc.)
2. Ensuite, demandez aux élèves de chacun dessiner un début d'histoire dans les 3 premières cases de leur feuille
3. Une fois les 3 cases complétées, ils donnent leur feuille à leurs voisins qui complètent les 3 dernières cases en inventant une suite imprévue de l'histoire (une mésaventure arrive !)
4. Faites lire/raconter les histoires puis engagez une conversation : Pourquoi cette mésaventure est-elle arrivée ? Est-ce probable qu'elle arrive ? Que pouvons-nous apprendre de

Règles du jeu



ÉTAPE 5 : TEST

Suggestion d'activité hors ligne

CONCEPTION D'UN CARNET DE BORD / CALENDRIER DE PARTAGE DU

CARROSSE

Pour garder une trace de l'utilisation du carrosse pour la famille royale et leurs voisins, les élèves vont devoir organiser des informations dans un calendrier de besoins. L'idée est de maximiser l'usage du carrosse (éviter que celui-ci soit garé au chateau à longueur de temps).

Objectif : organiser des informations, planifier et se projeter dans le futur

Compétences/aptitudes : organisation, planification, se projeter de manière crédible/probable dans le futur

Matériels nécessaires : calendriers imprimés, bics/crayon gris

Temps (suggéré) : 30 min

Résultat(s) attendu(s) : des calendriers d'usages et de partage du carrosse royal

Comment ?

1. Commencez par décider combien de jours par mois/année la famille royale aura besoin du carrosse - quelles sont les occasions pour lesquelles elle aura besoin du carrosse ? Quels sont les événements annuels auxquels ils doivent assister ? Qu'en est-il des voyages de loisirs ?
2. Dessinez un calendrier avec tous les jours de l'année - ou téléchargez un modèle de calendrier gratuit sur Internet.
3. Notez tous les jours que le carrosse sera occupé par la famille royale.
4. Décidez ensuite comment les amis/voisins seront informés des jours disponibles - est-ce que ce sera au début de l'année ? Est-ce flexible ? Où publiez-vous ou comment laissez-vous les voisins se renseigner sur le calendrier ? Comment les voisins permettent-ils à la famille royale de connaître leurs propres besoins ?

Règles du jeu



ÉTAPE 5 : TEST

Suggestion d'activité hors ligne

PRÉSENTATION - POUR ÉLÈVES DE 9 À 10 ANS Comment ?

Présenter une idée dans une forme courte et simple à des personnes qui ne connaissent rien à votre idée afin d'obtenir rapidement leurs retours et commentaires (voir suggestion de commentaires dans l'activité de la page suivante).

Objectif : présenter une idée et collecter des avis (sans frustration ou vexation) dans une logique de collaboration collective (les autres m'aident à améliorer mon idée)

Compétences / aptitudes : capacité à présenter et s'exprimer en public, aptitudes à la collaboration, capacité d'évaluation, d'analyse et de réflexion.

Matériel nécessaire : aucun (d'autres élèves et/ou enseignants de différentes classes peuvent être invités à participer en tant que public)

Temps (suggéré) : 45 min

Résultat(s) attendu(s) : tester une idée en la présentant. Le résultat peut être formalisé dans un système de commentaires ou simplement avec des points attribués par un jury.

1. Demandez aux élèves (en sous-groupes) de définir ce qu'ils souhaitent présenter et ce qu'ils attendent comme retours/aides de la part des autres
2. Demandez leur de désigner au sein de leur groupe une personne qui présentera. Il est important que le présentateur sache ce qu'il a à dire.
3. Les autres élèves de l'équipe peuvent compléter le propos après la présentation si quelque chose a été oublié ou si quelque chose n'était pas assez clair.
4. Demandez au public de faire part de leurs réactions/avis après la fin de la présentation - qu'en pensez-vous, avez-vous aimé ce que vous avez entendu ? qu'est-ce qui était intéressant ? qu'est-ce qui rendrait le carrosse encore mieux ? si vous étiez le roi / la reine, comment vous en serviriez, vous ? (vous pouvez également utiliser le cycle de compte-rendu de l'exercice suivant)
5. Demandez l'avis d'au moins 3 personnes, puis demandez aux groupes qui viennent de présenter leur idée de prendre note des commentaires qu'ils ont reçu et d'essayez de modifier le

Règles du jeu



ÉTAPE 5 : TEST

Suggestion d'activité hors ligne

DESIGN PLUS POUSSÉ

Dans le jeu, la conception se limite à l'élément le plus important / critique d'un carrosse, mais dans un processus de conception réel, en fonction des contraintes de temps, de budget, etc., vous pouvez aller beaucoup plus loin en travaillant sur beaucoup plus de détails.

Objectif : explorer plus avant, approfondir

Compétences / aptitudes : réviser, approfondir les réflexions

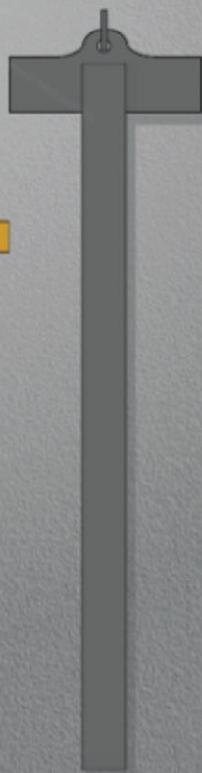
Matériel nécessaire : aucun

Temps (suggéré) : 45 min

Résultat(s) attendu(s) : identifier de nouvelles parties du carrosse qui auraient pu valoir la peine d'être conçues ...

Comment ?

1. Demandez aux élèves d'énumérer les différentes parties du carrosse parmi lesquelles ils peuvent choisir dans le jeu et pourquoi elles sont importantes.
2. Demandez ensuite aux élèves d'identifier d'autres éléments du carrosse non présent dans le jeu mais qui auraient été intéressants à concevoir et pourquoi. Par exemple: le toit, la taille des fenêtres, les chevaux, etc., et quelques variantes: carrosse à deux chevaux (vitesse légère mais limitée, préparation plus rapide ...), carrosse à quatre chevaux (plus rapide mais plus exigeant pour la structure de la voiture), etc.
3. Demandez aux élèves de penser à certains objets de la vie quotidienne présentant un niveau élevé de détails de conception (une voiture, un ordinateur, etc.).
4. Sélectionnez un objet et identifiez quels sont, selon les élèves, les aspects / caractéristiques les plus importants et les plus détaillés (par exemple, pour une voiture: le plus important peut être la taille, le confort, le silence, etc. et



INSIDE SEATS

WALLS

STORAGE



Design thinking appliqué à l'apprentissage

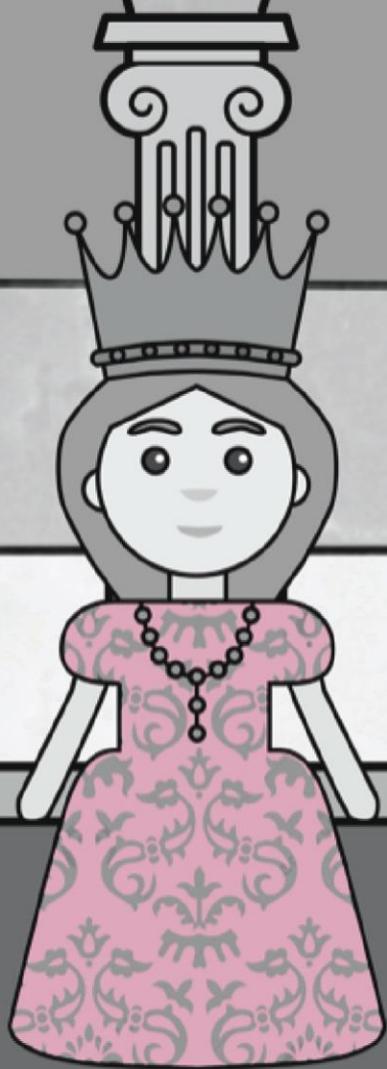


D'une certaine manière, les écoles du monde entier utilisent des éléments de Design Thinking depuis des siècles.

La pensée créative et critique, la recherche et la réflexion, la curiosité et la résolution de problèmes sont enracinées dans presque toutes les approches éducatives (à l'exception du « modèle d'usine d'éducation » ou des modèles d'éducation de masse).

Ce que nous proposons maintenant est un point d'entrée pour une manière structurée de penser, de concevoir et de faciliter l'apprentissage.

Le choix, l'exploration, le jeu et l'appropriation seront des éléments fondamentaux et des critères de réussite pour l'apprentissage, à la fois pour vous et vos élèves.



crédits



Le projet :

ChangeMakers | Encourager l'adoption de la mentalité du Design Thinking pour les élèves à travers le jeu.

ACCORD. N° 2016-1-ES01-KA201-025214 | © 2017 tous droits réservés | version 1.0

Les partenaires :

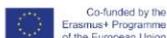


newschool



Boon
factory

Le soutien :



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

