Matériel

Mallette pédagogique

DESIGN for CHANGE
LUXEMBOURG

Guide pratique

DESIGN for CHANGE
LUXEMBOURG

Vous venez de suivre une formation Design for Change, ou vous en avez entendu parler et vous êtes curieux de découvrir le matériel. Dans les deux cas, nous sommes heureux de l'intérêt que vous portez au projet !

Si vous voulez commencer un projet Design for Change, lancez-vous, nous sommes là pour vous aider ! Si vous avez des questions, des doutes ou ressentez le besoin d'échanger, n'hésitez pas à nous contacter ! (celine@upfoundation.lu ou dgiltay@hotmail.com)

Au cours de votre projet Design for Change :

N'oubliez pas d'enregistrer votre « story of change » sur notre site sous l'onglet en haut à droite (submit your story). Ceci vous aidera à structurer les différentes étapes, à avoir une trace écrite du projet et nous permettra de venir vers vous si vous en avez besoin.

:: Design for Change ::
(dfcworld.com)

DEROULE SUGGERE POUR L'ETAPE

1. Mettre en place un climat de classe propice au projet
2. Organiser un débat : Possible ou impossible ?
3. Inspirer avec des histoires d'enfants acteurs du changement
4. Leur présenter le projet Design for Change
5. Leur présenter les 4 étapes
6. Définir ensemble la charte Design for Change

OBJECTIF DE L'ETAPE

POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

- Découvrir qu'on peut agir pour changer les choses
- Avoir envie de participer à Design for Change

POUR L'ACCOMPAGNATEUR

- Donner envie de devenir des acteurs du changement
- Présenter le projet
- Poser le cadre du projet : coopération, entraide, écoute

OBJECTIF PEDAGOGIQUE

- Apprendre à débattre et à s'écouter
- Stimuler son sens critique
- Apprendre à coopérer
- Apprendre à se projeter dans un projet
- Participer à la définition de règles communes

LES CARTES OUTILS

- Brise-glace
- Charte Design for Change
- Jeux coopératifs
- Débat possible, impossible ?

Etape

1 FEEL

DEROULE SUGGERE POUR L'ETAPE

1. Explorer le monde qui m'entoure
2. Choisir un problème
3. Préciser le problème
4. Mener l'enquête
5. Résumer ce qu'on a appris

OBJECTIFS DE L'ETAPE

POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

- Identifier une situation qui me préoccupe et que je souhaite améliorer

POUR L'ACCOMPAGNATEUR

- Accompagner les enfants et les jeunes dans l'identification d'un problème qui les touche
- Les aider à acquérir une meilleure compréhension de la situation

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Apprendre à observer son environnement proche
- Connaître les grands enjeux du monde actuel
- Réaliser une interview
- Analyser une situation, un problème, pour en déterminer les causes
- Apprendre à débattre et à s'écouter
- Apprendre à coopérer

LES CARTES OUTILS

- Boule de neige
- Les 5 pourquoi
- Arbre à problèmes
- (Revue de presse) en option pour alimenter 2 et 3

IMAGINE

Etape 2

DEROULE SUGGERE POUR L'ETAPE

1. Proposer pleins d'idées
2. S'inspirer
3. Définir des critères de choix
4. Choisir une idée

OBJECTIF DE L'ETAPE

POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

- Imaginer une solution à la situation qui me pose problème
- Se rendre compte qu'ils peuvent avoir pleins d'idées pertinentes

POUR L'ACCOMPAGNATEUR

- Guider la créativité collective des enfants et des jeunes pour générer un maximum d'idées
- Leur permettre de sélectionner et d'approfondir une idée
- Faire confiance dans la capacité des enfants à transformer leurs idées les plus folles en propositions concrètes

OBJECTIF PEDAGOGIQUE

- Exprimer sa pensée et argumenter
- Apprendre à s'écouter et à rebondir sur les idées des autres
- Développer sa créativité
- Apprendre à transférer et adapter une connaissance à sa situation de travail

LES CARTES OUTILS

- Echauffons nos méninges
- Remue-méninges
- Le problème en 1 phrase

Etape

3 DO

DEROULE SUGGERE POUR L'ETAPE

1. Tester la solution
2. Préparer l'action
3. Passer à l'action

OBJECTIFS DE L'ETAPE

POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

- Réaliser concrètement la solution imaginée : prototypages, vidéos, affiches, posters, premières maquettes, Bd...

POUR L'ACCOMPAGNATEUR

- Mettre en place le cadre et les outils pour permettre aux enfants de réaliser leur projet

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Confronter ses connaissances à la réalité et si besoin les approfondir
- Analyser des situations, s'adapter, changer d'avis, résoudre des problèmes
- Apprendre à coopérer
- Apprendre à planifier et à gérer un projet

LES CARTES OUTILS

- Avant-après
- Plan d'action

Etape 4

SHARE

DEROULE SUGGERE POUR L'ETAPE

1. Bilan
2. Diffusion et présentation
3. Valorisation

OBJECTIFS DE L'ETAPE

POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

- Prendre du recul sur ce qu'il s'est passé
- Partager son expérience à l'oral, à l'écrit ou de manière visuelle

POUR L'ACCOMPAGNATEUR

- Aider les enfants à réfléchir et analyser l'expérience vécue
- Aider les enfants à préparer leur restitution
- Organiser un temps de restitution et de partage

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Apprendre à analyser les résultats obtenus
- Synthétiser et partager une expérience à l'oral ou à l'écrit
- Apprendre à utiliser des outils numériques pour communiquer sur son projet
- Apprendre à débattre et à s'écouter
- Apprendre à coopérer

LES CARTES OUTILS

- Avant-après
- Bilan de l'expérience vécue
- Présentation orale

Impressum

Textes inspirés du „guide de l'enseignant“ de „Bâtisseurs de possibles“ et „SynLab“.

FOUNDATION

Bildung brauch d'Gesellschaft

Ce projet est soutenu par

ŒUVRE
Nationale de Secours
Grande-Duchesse Charlotte

ETAPE

0 START

Regroupez-vous et instaurez une bonne ambiance au sein du groupe.

Kommt in einer Gruppe zusammen und schafft eine gute Stimmung.

0

START

CARTE OUTIL
BRISE-GLACE

1/2

BRISE-GLACE 1/2

0
START

Objectif : ***Les brise-glaces sont des activités ludiques pour faire connaissance et accepter les différences. Nous vous conseillons d'y participer au même titre que les élèves, pour lancer la dynamique mais aussi pour qu'ils apprennent à mieux vous connaître.***

Compétences développées : **connaissance de soi *EMC : Culture de sensibilité - S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie. Se sentir membre d'une collectivité.*

« MOI AUSSI »

8-12 ans

Ce brise-glace met en lumière les points communs.

Les élèves sont assis en cercle chacun sur une chaise.
Chaque élève réfléchit à une caractéristique personnelle qu'il pense être unique : une passion, une activité, un trait physique, etc. Chacun leur tour, les élèves partagent avec les autres leur caractéristique.
Si d'autres élèves dans le groupe se retrouvent dans la caractéristique citée, ils se lèvent et viennent s'asseoir sur les genoux de celui qui l'a annoncé.
Si plusieurs élèves partagent la caractéristique en question, ils doivent s'asseoir les uns sur les autres sur les genoux du participant concerné. Puis, tout le monde retourne à sa place...

0
START

CARTE OUTIL
BRISE-GLACE
2/2

BRISE-GLACE 2/2

0
START

LA MINUTE

Ce brise-glace met en avant les différences de perception.

Les élèves sont debout en cercle. Vous leur énoncez la consigne suivante “Vous allez tous fermer les yeux et à mon top départ, chacun comptera une minute en silence, et lorsque vous aurez compté ce temps, vous ouvrirez les yeux et vous vous assiérez en silence pour observer ce qui se passe autour de vous.”
Lancez le top départ et démarrez un chronomètre, observez et repérez au bout de combien de temps le premier et le dernier auront fini de compter.
Annoncez aux premiers et aux derniers le temps qu'ils ont réellement mis. Vous pouvez conclure en expliquant aux élèves à quel point il est important de prendre les avis de chacun en compte car, même sur une notion partagée et connue comme “1 minute”, chacun a une perception différente.

LA TOILE

Ce brise-glace valorise chaque participant de façon ludique.

Les élèves sont debout en cercle avec vous. Vous tenez dans vos mains une bobine de ficelle.
Tout en tenant l'extrémité du fil, vous lancez la bobine à un élève en énonçant une caractéristique personnelle. A son tour, celui-ci tient le bout de ficelle et passe la bobine à un autre camarade en énonçant lui aussi une caractéristique personnelle (en une phrase seulement) ; et ainsi de suite de sorte qu'à la fin une toile gigantesque se forme.
Lorsque le dernier a reçu la bobine, le jeu s'inverse. Il doit relancer la bobine à la personne qui a parlé avant lui tout en retrouvant ce qu'il a dit.

0
START

CARTE OUTIL

JEUX COOPERATIFS

1/2

JEUX COOPERATIFS

1/2

0
START

Objectif : *Les jeux coopératifs sont des activités ludiques pour que les élèves développent leur confiance en eux tout en apprenant à coopérer. Vous pouvez les réaliser en séance d'EPS.*

Compétences développées : **écoute *coopération *attention *EPS : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.*

LE NŒUD

Formez des groupes de 8 à 10 élèves. Chaque groupe forme un cercle où les élèves se tiennent épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux, tend ses bras en avant puis attrape des mains. Une fois que chacun a les mains prises, les élèves ouvrent les yeux et doivent essayer de défaire le nœud ainsi formé sans se lâcher les mains.

LA BOULE D'ENERGIE

En cercle, debout, tournés vers l'intérieur du cercle. En silence, on se fait passer une boule d'énergie par le geste et le regard.
On peut commencer par la faire tourner autour du cercle, puis on peut la lui faire traverser. On peut aussi faire varier la façon d'envoyer la boule, ce qui donne lieu à des attitudes plus théâtrales.

FAITES PASSER LE SOURIRE

Tous les élèves sont assis en cercle. Un élève sourit à un autre élève. Celui-ci prend le sourire et le passe au suivant, qui a l'air très sérieux jusqu'à ce le sourire lui soit envoyé : il devient alors radieux. Et ainsi de suite...

0
START

CARTE OUTIL

JEUX COOPERATIFS

2/2

JEUX COOPERATIFS
2/2

0
START

LE PONT

Mise en place : *Les élèves sont répartis en deux équipes (nombre égal). Des chaises sont disposées en deux rangées face à face, distantes de un à deux mètres. Chaque rangée doit avoir autant de chaises que de participants dans l'équipe, plus une. Les rangées doivent avoir la même longueur. Décidez d'un point dans la salle matérialisant la ligne d'arrivée, à égale distance des deux rangées de chaises. Chaque équipe choisit une rangée et les élèves montent sur les chaises. La dernière chaise, la plus éloignée de la ligne d'arrivée, doit rester vide.*

Règles du jeu : L'élève le plus proche de la chaise vide doit l'attraper et la faire passer à la personne de son équipe devant elle, qui doit à son tour la faire passer à la personne devant elle, et ainsi de suite jusqu'au dernier membre de l'équipe. Les chaises doivent passer de main en main. La dernière personne doit alors la poser sur le sol et s'y mettre debout, puis tous les membres de son équipe doivent avancer d'une chaise. La chaise libérée au bout de la rangée doit alors passer de main en main, et ainsi de suite: l'équipe gagnante est celle qui parvient la première à atteindre la ligne d'arrivée avec une chaise vide. Les joueurs doivent être tout le temps sur les chaises. Si l'un d'entre eux chute, il est éliminé et son équipe doit alors faire passer deux chaises vides.

0

START

CARTE OUTIL

DEBAT POSSIBLE, IMPOSSIBLE ?

1/2

DEBAT POSSIBLE, IMPOSSIBLE ? 1/2

0
START

Objectif : ***Réfléchir ensemble aux notions de possible et d'impossible. Apprendre à débattre, à écouter, à formuler ses arguments.***

Compétences développées : **enseignements artistiques : Expérimenter, produire, créer. *coopérer *esprit critique *empathie *français : Comprendre et s'exprimer à l'oral - participer à des échanges dans des situations diversifiées.*

Ce débat peut être plus ou moins long selon le niveau de classe et le temps dont vous disposez.
L'organisation de l'espace est cruciale pour un débat. Si possible, mettez les tables de côté et formez un cercle avec les chaises afin que les élèves se voient. Sinon, disposer au moins les tables en U.

La première étape consiste à expliquer : *c'est quoi un débat ?*
Vous pouvez écrire le mot « débat » au tableau et demander aux élèves ce qu'ils pensent que cela signifie. Peut-être, avez-vous déja fait un débat mouvant en classe (cf. la carte outil *Débat mouvant*).
Une définition du mot peut être écrite au tableau : « Un débat est une discussion sur une question entre plusieurs personnes qui expriment leur avis. »
Vous pouvez poser les questions suivantes à vos élèves : De quoi peut-on débattre ? Et à quoi sert un débat ? Vous pouvez conclure cette partie en disant qu'il est possible de débattre d'opinions, de décisions à prendre dans un groupe etc.
Le débat permet d'une part, de poser des mots sur ce que l'on pense, d'apprendre à s'exprimer en public, à argumenter et, d'autre part à accepter des points de vue différents du sien, à créer du consensus, à réfléchir ensemble.

Annoncez ensuite le sujet du débat : « Possible, impossible ? »

Avant de commencer, vous pouvez rappeler les règles de votre *Charte Bâtisseurs* et éventuellement proposer aux élèves de la compléter avec les règles spécifiques liées au débat : « On écoute ses camarades ... »

C'est aussi le bon moment pour distribuer les rôles au sein de la classe à l'aide des *Cartes de responsabilités.*

0

START

CARTE OUTIL

DEBAT POSSIBLE, IMPOSSIBLE ?

2/2

DEBAT POSSIBLE, IMPOSSIBLE ? 2/2

0
START

Pour vous échauffer, préparez quelques affirmations un peu saugrenues et faites réagir les élèves (par exemple : « Il est possible de s'habiller grâce aux déchets. », « Il est impossible que les filles soient fortes en mathématiques. ») Est-ce possible, impossible, et pourquoi ? Invitez-les à développer leur réponse de façon argumentée.

Prenez ensuite 20 minutes pour débattre tous ensemble en répondant aux questions suivantes :
« Comment peut-on savoir si une chose est impossible ? »
« Doit-on voir quelque chose pour croire que c'est possible ? »
« Si quelque chose existe dans un livre ou à la télé, ça veut dire que c'est possible ? »...

Prenez le temps de faire un bilan collectif.
Qu'avons-nous appris ? qu'est-ce que l'on ne sait toujours pas ? (Par ailleurs, les réponses à cette question peuvent être une bonne matière pour effectuer une recherche documentaire dans une encyclopédie ou sur internet.)
Le débat aura pu être très riche, il serait alors intéressant de demander aux élèves d'écrire une synthèse de ce débat ou de créer une affiche qui en résume les idées.

0
START

CARTE OUTIL

CHARTE DESIGN FOR CHANGE

1/2

0
START

CHARTE DESIGN FOR CHANGE

1/2

Objectif : *Construisez avec vos élèves le cadre de travail et de vivre ensemble nécessaire au bon déroulement du projet. Pour une réelle appropriation des règles, celles-ci doivent être définies et débattues avec les élèves.*

Compétences développées : **EMC : Culture de droit et de règle - comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique. *français : Comprendre et s'exprimer à l'oral - participer à des échanges dans des situations diversifiées.*

DES BESOINS INDIVIDUELS...

Tout d'abord demandez aux élèves de réfléchir individuellement à ce dont ils ont besoin pour bien travailler. Pour les aider à penser à des choses non matérielles (stylos, carnet) vous pouvez leur donner un exemple. « Pour bien travailler, j'ai besoin que la classe soit calme ». Demandez-leur de formuler un besoin par post-it. Puis ramassez les post-it et regroupez-les par paquets de besoins, sur une grande feuille de papier.

Répartissez ensuite les élèves en sous-groupes par « besoins » qu'ils ont exprimés et demandez à chaque groupe de réfléchir aux règles qu'il faut suivre pour s'assurer que ces besoins soient respectés. Vous pouvez de nouveau leur donner un exemple pour les aider « Pour que tout le monde s'écoute, il ne faut pas discuter ou jouer quand l'un d'entre nous parle ».

...AUX REGLES COLLECTIVES

Chaque groupe partage les règles qu'il a définies avec l'ensemble de la classe. Vous pouvez noter la règle au tableau afin que chacun puisse l'avoir sous les yeux et entamer une discussion : « Qu'en pensez vous ? Êtes vous tous d'accord avec cette règle ? » Le débat peut porter sur le rôle et l'utilité de chaque règle.

0
START

CARTE OUTIL

CHARTE DESIGN FOR CHANGE

2/2

CHARTE DESIGN FOR CHANGE

2/2

0 START

Si certains ne sont pas d'accord, cherchez à savoir pourquoi et le cas échéant reformulez la règle pour qu'elle convienne à tous.
Une fois que les élèves se sont tous mis d'accord sur les règles, vous pouvez les inscrire dans les polaroïds vides du Poster *Charte Bâtisseurs de possibles*, avec un petit dessin ou pictogramme pour illustrer chaque règle, les afficher dans la classe et y ajouter, en les expliquant si besoin, les polaroïd déjà remplis.
Vous pouvez également créer votre propre charte *Bâtisseurs de possibles* ou compléter la Charte par de nouveaux polaroïds à l'aide de supports à imprimer.

REGLES DEJA ILLUSTREES :

- **ne pas juger :** toutes les idées sont bonnes (ne pas se censurer, la phase de sélection vient ensuite ; ne pas se moquer)
- **avoir le plus d'idées possibles :** la meilleure façon d'avoir une bonne idée, c'est d'avoir beaucoup d'idées.
- **oser les idées folles :** les idées de génies ne sont souvent pas loin des idées absurdes
- **rebondir sur les idées des autres :** s'écouter les uns les autres, enchaîner en disant « ET », plutôt que « MAIS » ou « NON ».

Exemple d'autres règles à définir : respecter les opinions différentes, avoir droit à l'erreur, participer activement, faire de son mieux, etc.

ETAPE

1 FEEL

Explorez le monde qui vous entoure. Identifiez une situation qui vous préoccupe et déterminez ses causes et ses effets.

Erkundet die Welt um euch herum. Identifiziert eine Situation, die euch beschäftigt, und bestimmt ihre Ursachen und Wirkungen.

1

FEEL

CARTE OUTIL

REVUE DE PRESSE

REVUE DE PRESSE

1
FEEL

Objectif : *S'ouvrir aux enjeux de société à travers la presse jeunesse*

Compétences développées : *Lire-pratiquer différentes formes de lecture/comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Expérimenter, produire, créer.*

LE NŒUD

Apportez des magazines et des journaux de presse jeunesse et demandez aux élèves de les parcourir jusqu'à ce qu'ils choisissent un sujet qui attire leur attention, qui les touche. Vous pouvez aussi leur projeter différents petits films documentaires ou des dessins animés pour leur faire découvrir différentes problématiques.
Les élèves partagent le sujet qu'ils ont identifié et se regroupent en petits groupes de 2 à 4. En groupe, ils approfondissent leur sujet : en discutant ensemble, en effectuant des recherches complémentaires dans des livres, dans d'autres journaux, sur internet, etc.
Suite à ce travail de recherche, les élèves sont invités à réaliser une affiche synthétisant le sujet sur lequel ils ont travaillé : titre, photo, informations (personnes affectées, localisation, etc.). Ils la présentent au reste de la classe.
Ce travail de recherche peut également s'effectuer une fois le thème choisi afin d'approfondir la compréhension d'un problème.
Les documents papier ou les vidéos peuvent être complétés par les recherches sur internet, en fonction de l'âge des élèves et du matériel dont vous disposez.

1

FEEL

CARTE OUTIL

ARBRE À PROBLÈMES

ARBRE À PROBLÈMES

1
FEEL

Objectif : *Aider les élèves à remonter aux causes d'un problème et à en avoir une vision synthétique*

Compétences développées :
**français : Ecrire - produire des écrits.*

Demandez aux élèves de décrire le plus précisément possible le problème identifié en répondant à la question « Pourquoi ? »
Notez les réponses des élèves, puis recommencez une ou deux fois l'exercice en partant des réponses.
Cet exercice permet aux élèves d'affiner le problème et de pouvoir travailler sur une des causes du problème dans la suite de la démarche Bâtisseurs. Les solutions imaginées seront d'autant plus durables et pertinentes.

1

FEEL

CARTE OUTIL

BOULE DE NEIGE

BOULE DE NEIGE

1
FEEL

Objectif : ***Réfléchir tout d'abord individuellement sur le problème qui touche chaque élève et choisir ensuite collectivement celui qui paraît le plus pertinent au groupe***

Compétences développées : ** EMC : Culture de sensibilité - s'estimer et être capable d'écoute et d'empathie *se sentir membre d'une collectivité.*

L'activité boule de neige peut être effectuée soit après les séances d'exploration ou d'observation, soit pour initier la démarche Design for Change et permettre à chaque élève de prendre le temps de réfléchir à ce qui le touche lui, personnellement avant d'être influencé par ce que disent les autres ou ce à quoi vous les sensibilisez.

Les élèves réfléchissent d'abord individuellement à des situations, des comportements, des problèmes autour d'eux qui les touchent, qui leur posent problème, qu'ils souhaiteraient améliorer.

Quelles situations, que vous avez pu voir à l'école, dans la cour, dans la rue, à la télévision, vous touchent, vous posent problème ?

Les élèves écrivent sur une feuille une situation qui les touche puis froissent leur feuille pour former une boule de neige. Ils lancent ensuite leur boule de neige sur quelqu'un d'autre pour commencer une bataille.

A chaque fois que quelqu'un est touché, il doit ouvrir la boule de neige et lire le sujet. Si le sujet le préoccupe aussi, il ajoute son nom (ou une croix pour une activité anonyme) sur la feuille. Il reforme la boule de neige et la relance sur quelqu'un.

Après un moment, stoppez la bataille et faites la liste des sujets qui ont été les plus signés.

ETAPE

2 IMAGINE

Proposez des tas d'idées et imaginez plein de solutions possibles, même les plus folles ! Retenez une ou deux solutions.

Sammelt viele Ideen und denkt euch viele Lösungen aus, auch die verrücktesten! Einigt euch auf eine oder zwei Lösungen.

2

IMAGINE

CARTE OUTIL

ÉCHAUFFONS NOS MÉNINGES

ÉCHAUFFONS NOS MÉNINGES

2
IMAGINE

Objectif : *Pour générer des idées, en grand nombre et originales, lors d'un remue-méninges, les cerveaux des participants doivent réussir à penser différemment de d'habitude. Voici quelques exercices pour échauffer les méninges et stimuler la créativité.*

Compétences développées : **EMC : Culture de sensibilité - s'estimer et être capable d'écoute et d'empathie - se sentir membre d'une collectivité. *enseignements artistiques : Expérimenter, produire, créer.*

LES CONTRAIRES

« Le plus rapidement possible, donnez-moi le contraire de :

- nuit
- joyeux
- soleil
- liquide
- marcher
- etc.

(Attendre les réponses avant de passer au mot suivant).

Suite possible de l'activité, en fonction de l'âge des élèves :

Ensuite donnez-moi 2 autres contraires pour :

- joyeux (triste, en colère, déçu)
- soleil (lune, pluie, nuage)
- marcher (courir, s'arrêter, ne pas fonctionner, être cassé)
- etc.

TROUVONS D'AUTRES UTILISATIONS

« Donnez-moi 10 utilisations alternatives de… »
Choisissez un objet du quotidien (stylo, chaise, etc.). Variez le nombre en fonction de l'âge des élèves.

2

IMAGINE

CARTE OUTIL
REMUE MÉNINGES

REMUE MÉNINGES

2
IMAGINE

Objectif : *Produire un maximum d'idées et de solutions créatives. Cet outil décrit la conduite d'un brainstorm (= tempête de cerveau en anglais)*

Compétences développées : **français : Comprendre et s'exprimer à l'oral - participer à des échanges dans des situations diversifiées. *enseignements artistiques : Expérimenter, produire, créer.*

Installez une grande feuille de papier kraft sur le tableau ou sur le mur, sur laquelle le problème est écrit en grand au milieu.

Afin d'orienter le remue-méninges sur la recherche de solutions concrètes, reformulez le problème sous la forme « Comment pourrait-on faire pour... » et inscrivez cette phrase pour qu'elle soit visible de tous.

Demandez aux élèves de noter au moins trois idées pour résoudre ce problème sur des post-it (1 idée = 1 post it). Encouragez-les à utiliser leur imagination, à donner des idées audacieuses, folles, saugrenues.
Les élèves proposent ensuite leurs idées à voix haute chacun leur tour. Vous pouvez récupérer au fur et à mesure les post-it et les coller sur la feuille en regroupant les idées similaires.

Lorsque l'inspiration s'épuise, vous pouvez proposer une nouvelle règle : « Quand on n'a plus d'idées, il faut en trouver encore 3 ! ».
Une fois toutes les idées exprimées, revenez avec les élèves sur les paquets d'idées similaires et encouragez-les à les compléter ou à les détailler. Ceci permettra de passer d'une idée individuelle à une idée collective plus facilement.

Si les idées données sont trop générales ou vagues (par exemple : « donner à manger aux sans-abris»), relancez la dynamique en leur demandant de donner 10 idées pour préciser cette idée générale (par exemple « comment donner à manger aux sans-abris ? »).
Faire de même pour 2 ou 3 autres idées générales.

ETAPE

3 DO

Testez votre solution pour améliorer la situation que vous avez identifiée. Place à votre créativité pour réaliser votre « story of change » .

Testet eure Lösung zur Verbesserung der Situation, die ihr zu Beginn identifiziert habt. Entwickelt eure „story of change“ indem ihr eurer Kreativität freien Lauf lasst.

3

DO

CARTE OUTIL

PLAN D'ACTION

PLAN D'ACTION

3
DO

Objectif : ***Le plan d'action permet d'anticiper les tâches à réaliser et de confronter les solutions imaginées à la réalité.***

Compétences développées : **histoire et géographie : Coopérer et mutualiser - organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.*

Avant de pouvoir réaliser l'idée, la dernière étape est d'établir le plan d'action en équipe.

Faites écrire aux élèves sur des post-it toutes les étapes pour passer de l'idée à la réalité (une étape par post-it), puis coller les post-it au fur et à mesure sur une grande feuille accrochée au mur. Une fois que toutes les étapes ont été écrites, demandez aux élèves de les mettre dans l'ordre.

Puis, pour chaque étape, faites-leur lister ce dont ils vont avoir besoin pour mettre l'idée en œuvre :

- matériel
- intervention d'autres personnes en dehors de l'équipe...

Le plan d'action peut également être réalisé en sous-groupes, sur les tables, à l'aide des figurines incluses dans cette boîte.

Par exemple :

ÉTAPES	Contacter la mairie	Créer des affiches	Lister les lieux d'affichage	Imprimer des affiches	Coller les affiches
MATÉRIEL	Téléphone	Appareil photo, papiers, feutres crayons	Ordinateur et internet		Scotch, colle papier, pinceaux petit sceau
PERSONNES EN CHARGE	Céline et Benjamin	Samy, Carole, Kilian et Joakim	Pierre et Salomé	Maîtresse	Tout le monde

ETAPE

4 SHARE

Partagez votre « story of change » avec vos ami.e.s.

Stellt euren FreundInnen eure „story of change“ vor.

4

SHARE

CARTE OUTIL
AVANT

AVANT

4
SHARE

Objectif : ***Prendre le temps de faire le bilan du projet en réfléchissant à l'amélioration de la situation initiale grâce à l'action. Se rendre compte des accomplissements et des réussites.***

Compétences développées : **français : Comprendre et s'exprimer à l'oral - participer à des échanges dans des situations diversifiées.*
** EMC : Culture de sensibilité - se sentir membre d'une collectivité.*

Sur une feuille A4 en paysage divisée en 3 colonnes, demandez aux élèves de décrire ou de dessiner, dans la première colonne, le problème sur lequel ils ont travaillé. Pour cela ils peuvent s'appuyer sur les différentes productions réalisées au long de la démarche : poster Documentation rempli, frise photo, ce qu'ils ont produit durant l'enquête, l'analyse du problème, etc.
Dans la deuxième colonne, demandez-leur de décrire ou de dessiner l'action qu'ils ont réalisée.
Et enfin dans la troisième, de décrire ou de dessiner comment l'action menée a permis d'améliorer la situation.

Le problème	L'action réalisée	Ce qui a été amélioré grâce à l'action
Il y avait beaucoup de bagarres dans la cours de récréation car on n'avait pas assez d'espace pour jouer et alors on se disputait.	On a créé des espaces pour chacun : un espace pour jouer au foot et pour jouer à la corde à sauter. Et on a aussi créé des jeux pour tout le monde : un jeu de l'oie et des échiquiers.	On ne s'ennuie plus dans la cour. On se dispute plus pour savoir qui aura quelle place.

4

SHARE

CARTE OUTIL

BILAN DE L'EXPÉRIENCE VÉCUE

BILAN DE L'EXPÉRIENCE VÉCUE

4
SHARE

Objectif : *Prendre un temps avec les élèves pour leur faire exprimer ce qu'ils retiennent de cette expérience.*

Compétences développées : **français : Ecrire - produire des écrits. Comprendre et s'exprimer à l'oral - dire pour être entendu et compris / parler en prenant en compte son auditoire. *EMC : Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés. *français : Recourir à l'écriture pour réfléchir et apprendre.*

PEPITE ET RATEAU

Demandez à chaque élève de réfléchir à sa « pépite », ce qu'il a le plus aimé durant toute la démarche, et à son « râteau », ce qu'il n'a pas du tout aimé.
Tous les élèves partagent leur pépite et leur râteau.

BILAN TETE-CŒUR-MAIN

Distribuez à chaque élève la fiche *Bilan Tête-cœur-main*.
Explicitez avec eux les consignes et donnez-leur quelques exemples si besoin, puis demandez-leur de remplir la fiche individuellement

Par exemple

Tête : *j'ai appris à écrire une lettre, j'ai appris à écouter mes camarades, j'ai appris à téléphoner à la mairie...*

Cœur : *au début j'avais pas très envie de le faire mais j'ai bien aimé car on a fait beaucoup de sorties...*

Main : *je vais pouvoir écrire une lettre à mon amie cet été, je vais toujours mettre mes papiers à la poubelle...*

Invitez ensuite les élèves à partager ce qu'ils ont écrit : Qu'ont-il appris ? Qu'ont-ils ressenti ? Comment comptent-ils continuer ? Comment comptent-ils réutiliser ce qu'ils ont appris ?

4

SHARE

CARTE OUTIL
PRÉSENTATION ORALE 1/2

PRÉSENTATION ORALE 1/2

4
SHARE

Objectif : ***Raconter son projet à l'oral devant un public, la classe, les parents, l'école ou une audience encore plus large, cela nécessite préparation et entraînement.***

Compétences développées : **français : Comprendre et s'exprimer à l'oral - dire pour être entendu et compris / parler en prenant en compte son auditoire.*gestion du stress *français : Ecrire - produire des écrits.*

LE FOND DU DISCOURS

Un exercice préliminaire pour rassembler les informations peut être le « QQOQCCP » :
Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Comment ? Combien ? Pourquoi ?
La présentation finale ne respectera pas forcément cet ordre là, mais cela assure que toutes les informations sont bien présentes.

Pour capter l'attention de leurs auditeurs, les élèves vont devoir réfléchir au scénario de leur discours et à la nécessité de l'adapter à leur auditoire.
Ce qui peut bien marcher, c'est :

- de raconter l'expérience vécue sous la forme d'une histoire dont ils sont les personnages
- un format « avant – après »
- de reprendre la trame des étapes Bâtisseurs.

Ensuite, ils peuvent écrire collectivement l'intégralité du discours.

S'ENTRAINER A LE DIRE

A partir du discours écrit, vous pouvez proposer aux élèves de répartir la parole et lire le discours en se chronométrant. Proposez aux élèves de définir un temps maximum (par exemple 5 minutes), pour ne pas ennuyer le public et permettre à d'autres de présenter le projet. Ils ne pourront peut-être pas tout dire en 5 minutes, mais il y aura sûrement un temps prévu pour des questions, et ils pourront ajouter des détails à ce moment là.

4

SHARE

CARTE OUTIL

PRÉSENTATION ORALE 2/2

PRÉSENTATION ORALE 2/2

Vous pouvez proposer aux élèves de raccourcir le discours si besoin, puis chacun devra s'entraîner individuellement chez soi, dans sa tête, devant le miroir, face à un copain ou une copine SANS LIRE, et en s'autorisant à modifier le texte écrit pour que cela soit plus fluide. Sans trop rallonger, bien sûr !
Quand tout le monde se sent prêt, le groupe répète ensemble.

Une fois que le discours oral est bien maîtrisé, on peut mettre la touche finale en faisant attention aux choses suivantes pendant la présentation :

- Sourire, se tenir droit.
- Imaginer que le public est composé d'amis connus depuis longtemps.
- Ne pas parler trop vite.
- Regarder les gens dans les yeux, et essayer de rendre le regard mobile pour montrer qu'on s'adresse à tous.

LE JOUR J

Juste avant :

- Se détendre en respirant profondément.
- Se mettre au calme pour rester concentré.
- Se rappeler les éléments ci-dessus.

Pendant la présentation :

Se faire plaisir et raconter son projet avec enthousiasme !

Bild A Regeln

Die Regeln bestimmen wir zusammen.

reden lassen

zuhören

Respekt haben

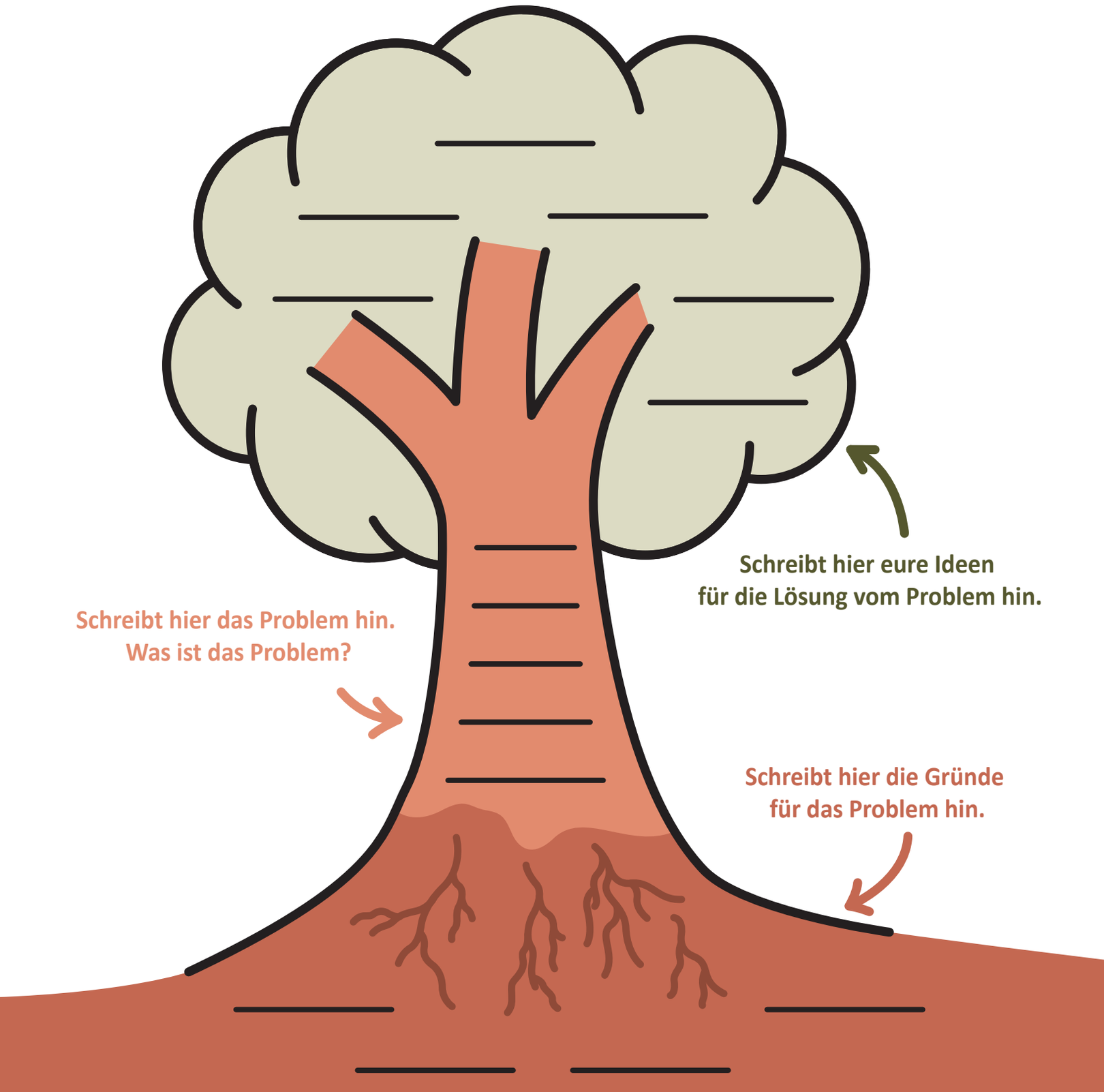
Wir schreiben Regel 1 in die Kiste.

Wir schreiben Regel 2 in die Kiste.

FOUNDATION UP Bildung brauch d'Gesellschaft + APEMH Aktiff S-A-S Begleit-Dienst für selbständiges Wohnen eva Ecole de la Vie Autonome

Dieses Werk ist lizenziert unter CC BY-NC-ND 4.0.
Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Bild Ⓑ Lösungs-Baum



FOUNDATION Bildung brauch d'Gesellschaft + APEMH Aktiff S-A-S Begleit-Dienst für selbständiges Wohnen eva Ecole de la Vie Autonome

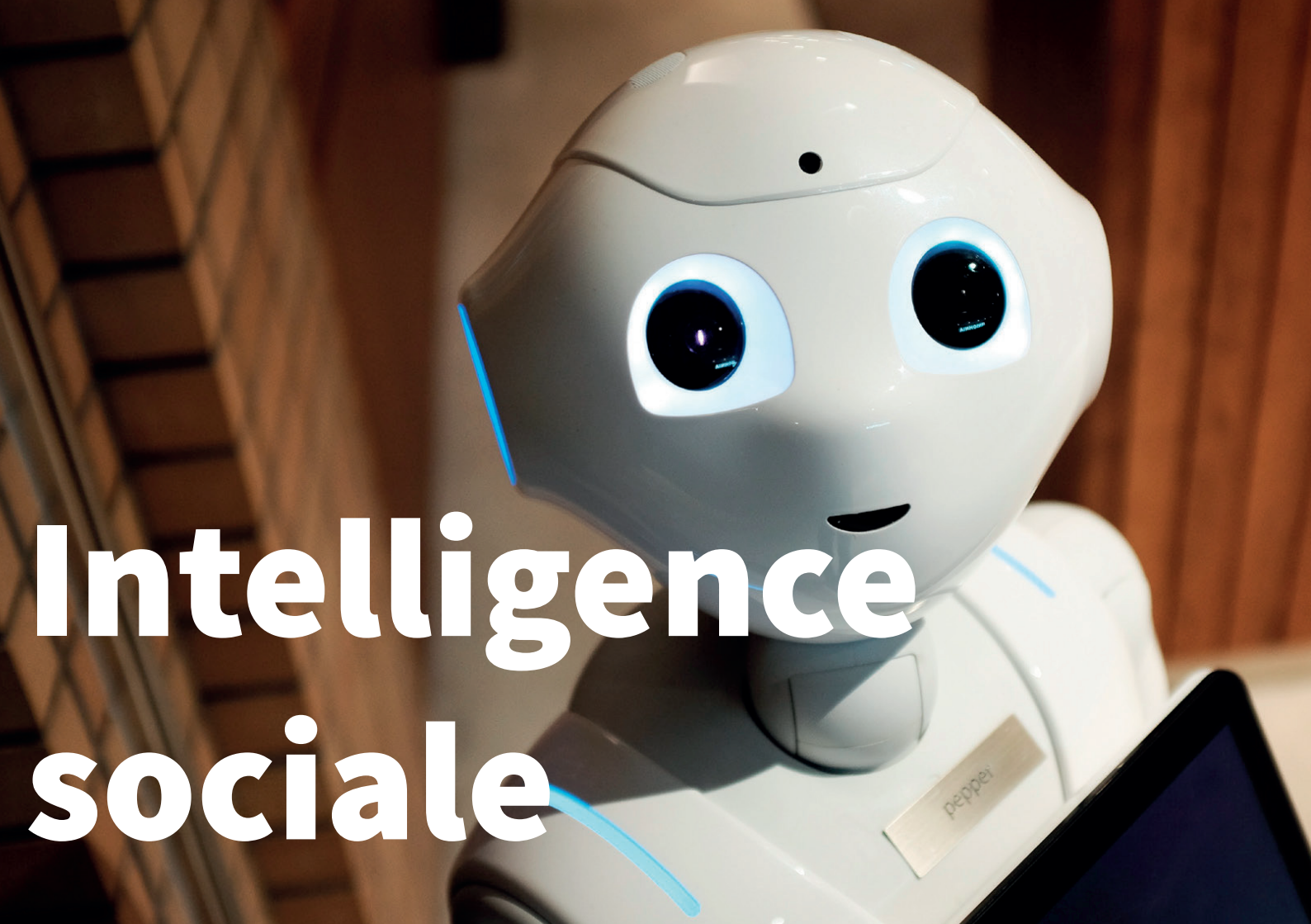
Dieses Werk ist lizenziert unter CC BY-NC-ND 4.0.
Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Bild © Eure Meinung zählt!

Schreibt auf, was ihr bei Design for Change gelernt habt.

FOUNDATION Bildung brauch d'Gesellschaft + APEMH Aktiff S-A-S Begleit-Dienst für selbständiges Wohnen eva Ecole de la Vie Autonome

Dieses Werk ist lizenziert unter CC BY-NC-ND 4.0.
Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/



Intelligence sociale

CARTES DE FORCE

Humour

CARTES DE FORCE

Spiritualité

CARTES DE FORCE

Responsabilité

CARTES DE FORCE

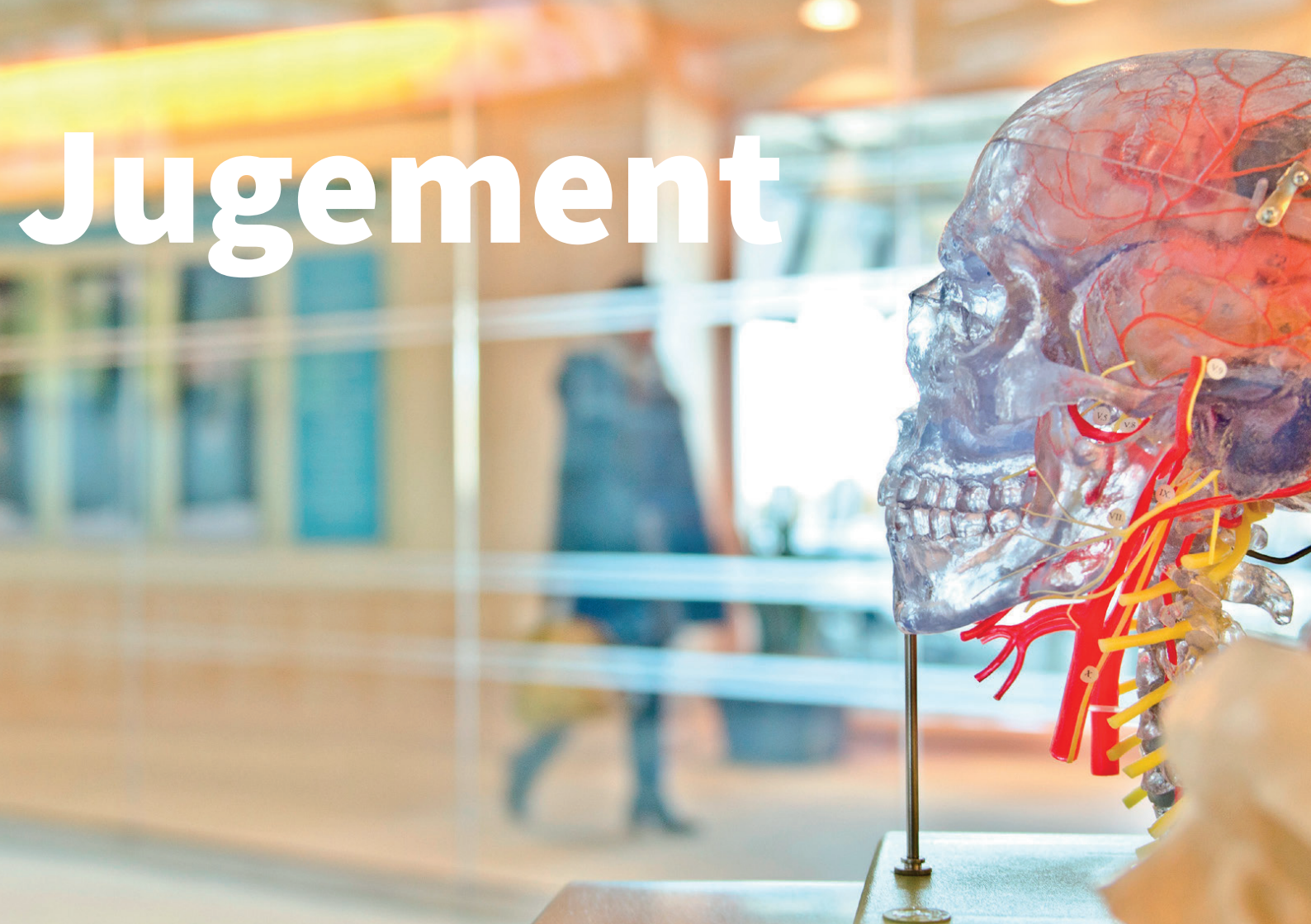
Amour

CARTES DE FORCE

Apprentissage

CARTES DE FORCE

Jugement



CARTES DE FORCE

Optimisme

CARTES DE FORCE

Sagesse

CARTES DE FORCE

Prudence

CARTES DE FORCE

Courage

CARTES DE FORCE

Enthousiasme

CARTES DE FORCE

Curiosité

CARTES DE FORCE

Créativité

CARTES DE FORCE

Travail en
équipe

CARTES DE FORCE

Persévérance

CARTES DE FORCE

Humilité

CARTES DE FORCE

Appréciation
de la beauté

CARTES DE FORCE

Justice

CARTES DE FORCE

Pardon

CARTES DE FORCE

Honnêteté

CARTES DE FORCE

Gentillesse

CARTES DE FORCE

Gratitude

CARTES DE FORCE

Maîtrise de soi

CARTES DE FORCE