



Idea Challenge A2

Je sais développer des idées et les transformer en modèle commercial.

Core Entrepreneurial Education



Design Thinking – Le fauteuil parfait

Le développement d'idées requiert un sens de l'empathie et une compréhension profonde des besoins d'autrui. C'est ce que les élèves apprendront en concevant un fauteuil pour un public cible. A cet effet, ils vont créer des prototypes, analyser les retours d'information et imaginer des solutions.


Matériel pour les enseignants

Les documents décrivent les différentes étapes du déroulement du challenge de manière détaillée afin de permettre une mise en œuvre immédiate dans la salle de classe. Le matériel pour les enseignants est utilisé en parallèle du matériel pour les élèves (= fiches de travail).

Le signe « ➡ » désigne des exercices facultatifs destinés à approfondir les connaissances. Les fiches de travail correspondantes se trouvent dans le document « Matériel complémentaire pour les élèves ». Tous les documents sont disponibles sur le site web www.youthstart.eu.

Programme Youth Start Entrepreneurial Challenges

basé sur le modèle TRIO pour l'entrepreneuriat – www.youthstart.eu

Core Entrepreneurial Education				Entrepreneurial Culture						Entrepreneurial Civic Education	
	Idea Challenge		Hero Challenge		Empathy Challenge		Storytelling Challenge		Buddy Challenge		My Community Challenge
	My Personal Challenge		Lemonade Stand Challenge		Perspectives Challenge		Trash Value Challenge		Open Door Challenge		Volunteer Challenge
	Real Market Challenge		Start Your Project Challenge		Extreme Challenge		Be A Yes Challenge		Expert Challenge		Debate Challenge

Le modèle TRIO est une approche d'apprentissage globale qui couvre trois domaines :

« **Core Entrepreneurial Education** » fait référence à la qualification de base de la pensée et de l'action entrepreneuriale : la capacité de développer des idées propres et de les mettre en œuvre de manière flexible et innovante.

« **Entrepreneurial Culture** » promeut une culture d'ouverture à l'innovation, d'empathie, de travail d'équipe et de créativité, d'orientation vers les objectifs et d'initiative propre, mais aussi de prise de risques et de conscience du risque.

« **Entrepreneurial Civic Education** » désigne le renforcement de la compétence sociale en tant que citoyen(ne), la responsabilité envers soi-même, les autres et l'environnement.

Chaque challenge fait partie de l'une des **18 familles de challenges** associées à l'un des niveaux du modèle TRIO. Une famille de challenges peut comprendre plusieurs challenges à différents niveaux d'apprentissage. Les désignations utilisées dans le matériel pédagogique peuvent être classées comme suit :

Niveau primaire (A1), niveau secondaire I (A2), différents niveaux (B1, B2 et C1) au sein de niveau secondaire II. Le niveau suivant respectif se base à chaque fois sur le niveau précédent.



Fiche méthodologique

Sujet	Design Thinking – Le fauteuil parfait
Niveau	A2
Famille de challenges	<p>Idea Challenge - de l'idée au « business modèle » !</p> <p>Avoir une bonne idée n'est pas facile. Il est encore plus difficile de la reconnaître et d'avoir du succès grâce à cette idée. Les enfants de l'école primaire comprennent à travers un produit (par exemple les biscuits) que de nombreuses étapes sont nécessaires pour que quelque chose de "précieux" émerge. Dans le premier cycle de l'enseignement secondaire, les élèves fabriquent des prototypes (par exemple une chaise) et utilisent le feedback pour trouver des solutions nouvelles et meilleures. Les élèves du secondaire traitent l'ensemble du processus: de l'idée trouvée au modèle d'entreprise durable.</p>
Durée	4 leçons
De quoi s'agit-il – l'idée sous-jacente	<p>Dans le monde d'aujourd'hui, la complexité, les changements rapides et les défis à multiples facettes sont la règle - et non plus l'exception. Le "Design Thinking Challenge" permet de percevoir les défis comme une opportunité et de les aborder avec des solutions innovantes. Cela renforce la confiance en soi et renforce l'idée qu'on peut avoir un impact sur l'environnement (auto-efficacité).</p> <p>Les jeunes apprennent à reconnaître les défis et à développer une compréhension profonde des besoins humains et des contraintes environnementales. Ils développent des idées créatives et réalisent que l'expérimentation (prototypage) et le feedback améliorent les solutions et les chances de mise en œuvre.</p> <p>En travaillant ensemble en binômes ou en équipes - selon les défis - la coopération et la communication seront renforcées. Les défis proposés peuvent être adaptés à vos propres priorités scolaires et pédagogiques. La durée et l'intensité doivent également être déterminées par les utilisateurs eux-mêmes - une suggestion est incluse dans les défis.</p>
Entrepreneuriat - les compétences selon le cadre de références	<p>Je sais accepter des tâches simples et je sais être compétitif dans la mise en œuvre.</p> <p>Je sais développer des idées de manière créative, résoudre des problèmes et reconnaître des opportunités pour moi-même et dans la société.</p> <p>Je sais créer un recueil d'idées.</p> <p>Je sais présenter mes propres idées.</p> <p>Je sais identifier les défis et les opportunités dans la vie quotidienne et réfléchir à la façon de les maîtriser.</p>



	Je sais travailler avec d'autres selon les responsabilités convenues et faire face à des problèmes potentiels.
Compétences linguistiques	Je sais utiliser un langage descriptif pour décrire mon prototype. Je sais présenter mon prototype au reste de la classe de manière réfléchie.
Lexique (sur des affiches pédagogiques)	Empathie, idée, créativité, besoin, prototype / prototypage, feedback, réflexion ; éventuellement expliquée avec l'aide de l'affiche
Vérification des compétences	Présentation finale / feedback de l'enseignant / auto-réflexion La présentation finale de l'idée / du prototype (ou même de sa mise en œuvre) constitue la base de l'évaluation. En plus des commentaires de l'enseignant après la présentation, les élèves réfléchissent eux-mêmes à leur élaboration et à leur présentation en utilisant la feuille de travail d'auto-réflexion. Important : L'idée elle-même n'est pas le sujet de l'évaluation. Le Design Thinking est une approche qui va promouvoir une pensée divergente. Les "erreurs" qui surviendront tout en explorant les différentes options sont inévitables et bienvenues !
Conditions d'admission	Aucune condition préalable
Le corps et l'esprit	En cliquant sur le lien suivant, vous trouverez de simples exercices pour stimuler la concentration ainsi que pour augmenter l'attention (y compris de courtes vidéos). En fonction de la situation, choisissez un ou plusieurs exercices proposés : www.youthstart.eu
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> • Lire l'article « Qu'est-ce que le design thinking ? » • Lire le matériel pour enseignants • Copier les fiches de travail pour les élèves • Papier pour prendre des notes • Post-its et stylos • Flipchart et tableau • Matériel pour fabriquer des prototypes : ciseaux, carton, ...
Exécution	La procédure détaillée peut être trouvée plus loin.
Étape de travail 1	Explorer (Explorer les besoins humains)
Étape de travail 2	Comprendre (développer votre propre compréhension du problème)
Étape de travail 3	Développer des idées (remue-méninges) / Expériences et tests (prototypage)
Étape de travail 4	Planifier et définir (préparation de la présentation et présentation)



Étape de travail 5	Feedback et (auto-) réflexion
Contexte inhérent au programme de challenges	Ce défi s'appuie sur les deux « Idea Challenges » du niveau A1. Avant le défi, les défis « Empathy » B1 et « Trash Value » A1 ou A2 conviennent également. Après le défi, nous recommandons le "Idea Challenge - Entrepreneurial Design" (niveau B2), ainsi que les défis des familles "Lemonade Stand", "Trash Value" (niveau B1), "Debate", "Real Market", "Start Your Project" et « My Community ».
Liste de liens	<p>Über das Projekt Youth Start Entrepreneurial Challenges: www.youthstartproject.eu</p> <p>Weitere Unterrichtsmaterialien (inklusive Filme): www.youthstart.eu</p>
Sources	<p>„Willkommen an der Mittelschule“-Challenge, „Der perfekte Sessel“-Challenge bzw. Jausenbox-Challenge (innerhalb der „Gestalte Etwas für deine Freundin / deinen Freund“-Challenge“-sowie Empathie-Karte sind auf Basis von Beiträgen verschiedener Autor/innen im „K12 Lab Network wiki“ entstanden und unter der „creative common share alike“-Lizenz zu verwenden: http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/</p> <p>„Welcome to Middle School“-Challenge – Maureen Carroll https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/76faf/Welcome_to_Middle_School_Challenge.html</p> <p>„Der perfekte Sessel“-Challenge (und davon inspiriert die Jausenbox-Challenge) – Devon Young (selbst inspiriert von Scott Doorley, Grace Hawthorne & the Quarterly Co. Team) https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html</p> <p>Jausenbox-Challenge (und davon inspiriert die Schlüsselanhänger- und Arbeitsplatz-Challenge) ist von der „Ready Set Design Challenge“ inspiriert: Smithsonian, Cooper-Hewitt, National Design Museum http://cdn.cooperhewitt.org/2011/09/02/Ready_Set_Design_vX.pdf</p> <p>Empathie-Karte https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy_Map.html</p> <p>Inspiration für das Plakat: http://designthinking.nuevaschool.org/dt-diagram</p>
Lecture recommandée	Creative Confidence – David & Tom Kelley



Conditions d'utilisation	<p>Alle Materialien für Lehrer/innen und Schüler/innen, die im Rahmen der Youth Start Entrepreneurial Challenge entwickelt wurden, stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten. Die genauen Details der Lizenzierung finden Sie unter http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de</p> <p>Das Youth Start Team freut sich, wenn Sie mit uns in Kontakt treten: einerseits zur Vernetzung mit den nationalen Partnern und ihren Angeboten, andererseits zur Unterstützung für die Implementierung. E-Mail-Adresse: office@ifte.at</p>
Auteur/e(s)	Stephan Kardos (Autor), Chadwick V.R. Williams (Autor Kompetenzcheck), Eva Jambor (Hrsg.), Johannes Lindner (Hrsg.)
Conception graphique	Valentin Mayerhofer (Layout), Peter Stromberger (Piktogramme), Stephan Kardos (Poster)
Traduction Rédaction	Chadwick V.R.Williams (Übersetzung), Beate Tötterström (Redaktion), Valentin Vertneg (Redaktion), Erika Hammerl (Redaktion), Heidi Huber (Redaktion), Maureen Maher-Wizel (Redaktion), Martin Obermayr (Redaktion)



Fiche d'information pour les enseignants: qu'est-ce que le design thinking?

Introduction

Design Thinking est une méthode créative de résolution de problèmes pour certains défis. Les approches de solutions n'émergent qu'à la fin et donc «exigent» un peu de confiance en sa propre créativité.

Le Design Thinking met d'abord l'accent sur une compréhension profonde du problème ou du défi, en se concentrant sur les besoins humains comme point de départ de l'innovation (ce que l'on appelle souvent la «conception centrée sur l'humain»).

Contrairement à des approches purement analytiques avec généralement une seule solution, le Design Thinking signifie d'abord explorer la question et les domaines connus, puis comprendre les besoins humains sous-jacents. Ainsi, plusieurs solutions peuvent survenir.

En fin de compte, le design thinking ne doit pas être compris comme un processus, mais plutôt comme un «état d'esprit»; donc c'est plus une attitude. Selon le défi, des accents différents peuvent être définis et des méthodes peuvent être utilisées. En deux mots, il peut être résumé comme suit: Comprenez et agissez!

Design Thinking - un outil créatif pour la résolution de problèmes

Design Thinking est une méthode créative pour comprendre et résoudre des questions et des problèmes complexes. Cette approche se concentre sur les besoins humains, les objectifs et les motivations qui servent de point de départ à l'innovation, aux solutions novatrices et à la transformation.

Arrière-fond

Design Thinking est une approche utilisée par les concepteurs pour trouver des solutions satisfaisantes pour leurs clients. L'approche repose sur l'imagination, la créativité, l'intuition, l'heuristique, l'empathie, le feedback, **le travail itératif** et la pensée abductive et synthétisante.

Design Thinking ist ein Ansatz, wie er von Designerinnen und Designern verwendet wird, um zufriedenstellende Lösungen für Kund/innen zu finden. Der Ansatz baut auf Vorstellungskraft, Kreativität, Intuition, Heuristiken, Empathie, Feedback, **iteratives Arbeiten** sowie abduktives und synthetisierendes Denken.

Histoire

Pour la première fois, le terme (ou les principes de la pensée conceptuelle) a été décrit à la fin des années 1960 et au début des années 1970 par Herbert A. Simons et Robert McKim. Depuis lors, l'approche est également devenue très importante dans le monde de l'entreprise et de l'éducation. Ces tendances ont été principalement dirigées par David Kelley - le fondateur de l'IDEO et l'école d'enseignement à Stanford - et son équipe.



Approche

Figurant en tant que processus, le Design Thinking décrit 5 phases: explorer, comprendre, développer des idées, expérimenter et tester. Il est important que le processus soit itératif plutôt que rigide et linéaire. Le Design Thinking est un «état d'esprit» qui, si pratiqué souvent, devrait vous permettre de vous concentrer sur la résolution de problèmes.

Il convient également de noter que le modèle peut être représenté et nommé différemment. La description la plus connue est fournie par Stanford d.school: Empathize, Define, Ideate, Prototype & Test. L'objectif de Design Thinking est d'explorer et de mieux comprendre un problème existant et, sur la base de cette compréhension, de concevoir et de tester des solutions nouvelles et souhaitées. La mise en œuvre effective de la solution nécessite d'autres techniques (par exemple la gestion de projet ou même des **techniques allégées et agiles**).

Oft als Prozess dargestellt, beschreibt Design Thinking 5 Phasen: **Erkunde, Verstehe, Entwickle Ideen, Experimentiere und Teste**. Dabei ist es wichtig, dass der Prozess iterativ und nicht als starres, lineares Konstrukt zu verstehen ist. Vielmehr ist Design Thinking ein ‚Mindset‘, das – bei genügend Übung – dazu befähigen soll, den richtigen Schwerpunkt für die weitere Problembearbeitung zu setzen.

Es ist auch anzumerken, dass das Modell unterschiedlich dargestellt und benannt sein kann. Die wohl bekannteste Darstellung liefert die Stanford d.school: **Empathize, Define, Ideate, Prototype & Test**. Ziel von Design Thinking ist es, ein bestehendes Problem zu erkunden und besser zu verstehen sowie ausgehend von diesem Verständnis gewünschte und neuartige Lösungsansätze zu gestalten und zu testen. Die tatsächliche Umsetzung der Lösung verlangt weitere Techniken (z. B. Projektmanagement oder auch **Lean- und Agile-Techniken**).

Les différentes phases

Explore

D'une part, l'accent est mis ici sur la définition ou la recherche d'une question de départ, d'un défi ou d'une possibilité, puis sur son traitement. D'un autre côté, l'accent est mis sur la compréhension de la question définie. Différents outils sont utilisés pour cela: interviews, observations, analogies, cartes d'empathie, storyboards, recherches secondaires classiques, etc. L'objectif est de développer une bonne compréhension des besoins des personnes pour lesquelles une solution est en cours de développement.

comprends

Dans un deuxième temps, toutes les inspirations, faits et observations trouvés sont traités. L'objectif est de développer un point de vue personnel (PVP) pour la résolution du problème. Le point de vue personnel décrit les besoins humains considérés comme pertinents pour le développement d'idées. La vue peut avoir cette structure sous une forme simplifiée: utilisateur (description courte) _____ + besoins / voudrait _____ + parce que _____.

Développe des idées –

Après avoir développé l'accent personnel sur le défi, il s'agit de développer une variété d'idées. Souvent, il est utile à l'avance de réécrire le point de vue personnel en une question («comment pouvons-nous ...?»), parce que les réponses sont nécessaires sous la forme d'idées. L'aspect le plus important lors de la génération d'idées est la quantité. Au début, il ne s'agit pas de développer des idées réalistes, mais de prendre en compte chaque idée. Ce n'est que plus tard que l'idée la plus

Idea Challenge A2

Youth Start Entrepreneurial Challenges



réaliste et la plus originale devrait être identifiée au moyen d'un feedback, d'un accord ou d'une intuition.

Experimente

Jusqu'à présent, les idées ne sont souvent décrites qu'avec quelques mots clés, dans le meilleur des cas présentés avec des croquis rapides. L'expérimentation consiste à rendre l'idée ou un aspect de l'idée tangible et accessible aux autres (prototypage). En introduisant l'idée sur papier dans le monde réel, il faut l'affiner et l'adapter à nouveau. Vous apprenez, pour ainsi dire, avec vos mains. Les prototypes peuvent être conçus de différentes manières: sur le plan haptique, en tant que jeu de rôle, en tant que produit numérique, etc. Il est important que l'idée de solution devienne tangible pour les autres.

Teste

Le feedback et l'itération constants sont des éléments essentiels de la conception. Dans cette dernière étape, les prototypes sont testés - idéalement avec les personnes pour lesquelles il a été développé. Il faut également se demander si les observations et les hypothèses qui ont conduit au prototype conviennent à l'utilisation réelle. Le prototype testé ne doit pas nécessairement être une version simplifiée du produit final, mais peut également prendre différents aspects avant, pendant ou après l'utilisation. Le but de l'exercice est de confirmer qu'un problème pertinent a été identifié et que de nouvelles approches ont été développées. Après un test réussi, la mise en œuvre de l'idée commence.

Réflexions et perspectives

Le Design Thinking est une approche créative significative de résolution de problèmes qui renforce les capacités essentielles pour relever des défis complexes. Il se concentre sur différentes perspectives et une compréhension profonde des besoins humains comme point de départ pour l'innovation et des solutions novatrices. Le nom lui-même est un peu trompeur, car il s'agit d'une approche qui nécessite de la compréhension ainsi que de l'action (d'où le nom de «faire du design»).

Aujourd'hui, ces façons de penser et d'agir ont pris racine dans de nombreux domaines de l'économie, de l'éducation et du secteur public. Jusqu'à présent, l'accent a été mis principalement sur l'application d'une méthode. À l'avenir, il s'agira probablement de maîtriser les techniques et les effets sous-jacents et de les utiliser dans leur propre contexte. Des questions telles que le leadership créatif (par exemple dans les entreprises) et la conception de systèmes (par exemple dans les institutions) seront probablement mises en évidence.

Lecture recommandée: Tim Brown – Change by Design; David & Tom Kelley – Creative Confidence



Challenge „La chaise parfaite,,

But

Dans le défi suivant, les élèves apprendront à développer des idées et des solutions appropriées basées sur les besoins, les problèmes et les défis humains. Ils acquièrent une confiance en eux créative en travaillant sur différentes approches de conception et avec différents matériaux.

Points forts du Design Thinking

Le défi est axé sur l'empathie / l'exploration, la compréhension du défi, le développement d'idées et de prototypes, et la réflexion.

Setting

Les élèves travaillent dans 3 à 4 groupes, individuellement et en équipe. Ce challenge est conçu pour 3 à 4 heures (ou 4 leçons) et peut être complété par d'autres impulsions (cours de langue, connaissance des règles de feedback, techniques de présentation ...).

Qu'est-ce qui sera pratiqué régulièrement?

Le défi «La chaise parfaite» encourage les étudiants à mettre en œuvre des idées de fauteuils en fonction des besoins, des problèmes et des défis des utilisateurs. En plus de développer des idées, ils pratiquent aussi l'itération de leurs solutions avec différents matériaux.

Le défi est un excellent moyen pour les élèves de construire, tester et itérer en fonction des besoins humains. La pensée critique est également pratiquée en demandant aux élèves de développer les besoins les plus importants pour leurs utilisateurs. La résilience joue également un rôle, car les idées ne sont pas toujours faciles à concevoir.

Possibilité de réaliser le tout sur deux jours

Pour le défi lui-même, 4 leçons sont nécessaires (auto-réflexion exclusive). Il est recommandé de réaliser le défi en un seul „bloc,. La meilleure façon de faire une coupure est après la phase "Expérimentation et Test (Prototypage)". Par exemple, la préparation de la présentation sera laissée de côté et l'unité suivante sera utilisée uniquement pour la présentation et la réflexion finale du groupe. Cependant, il peut être conseillé de faire la préparation de la présentation ensemble dans la classe - cela dépend de vos élèves.

Challenge

„La chaise parfaite,,

Sources

Devon Young (selbst inspiriert durch Scott Doorley, Grace Hawthorne & the Quarterly Co. Team), https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html unter der "creative common share alike"-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Ressources

Le timing

La procédure suivante doit être considérée comme une suggestion. La recommandation est de 4 leçons. Vous pouvez approfondir certaines parties.

Il y a de bonnes façons de compléter pour la présentation ou la réflexion. Ici vous pouvez par exemple vous préparer avec des exercices de présentation et conclure dans la réflexion à travers des discussions de groupe plus intensives

	Etape	Temps
1	Introduction	10 Minutes
2	Explore (Explorer les besoins humains) et comprendre (développer votre propre compréhension du problème)	40 Minutes
3	Développe des idées (remue- ménages)	10 Minutes
4	Experimente & Teste (Prototyping)	40 Minutes
5	Planifie (préparation de la présentation)	20 Minutes
6	Mets en oeuvre (Présentation)	40 Minutes
7	Feedback & auto-réflexion	30 Minutes
	Le tout	190 Minutes

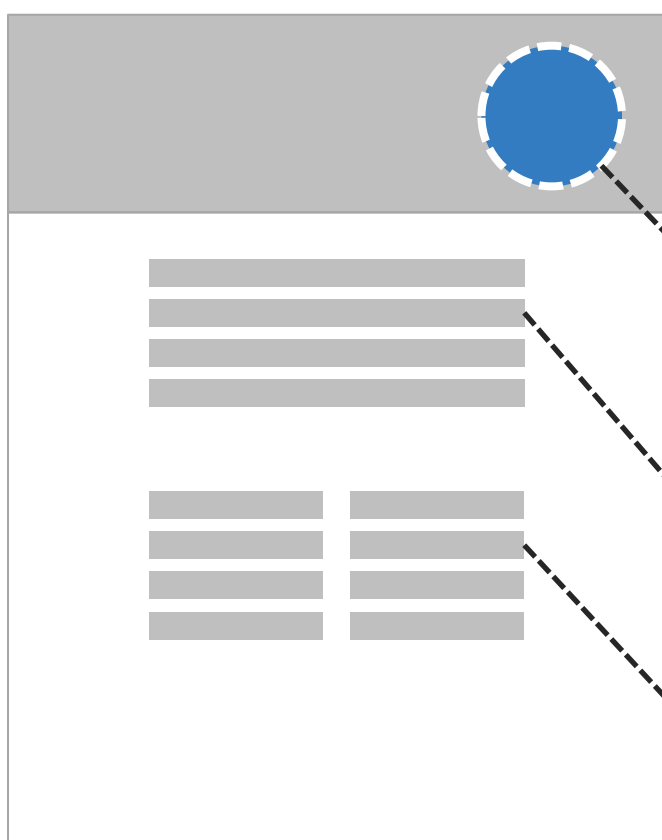
Matériel requis

- Imprimer les cartes de contes (au moins une fois par équipe) et distribuer les cahiers d'exercices (une fois par élève).
- Feuilles vierges pour notes générales (2 à 5 par élève) (Prototypage 1er tour)
- stylos légèrement plus épais (par ex. feutres), éventuellement crayons (prototypage 1er passage)
- Ciseaux (prototypage 2ème passage)
- carton (prototypage 2ème passage)
- feuille d'aluminium (prototypage 3ème passage)
- pailles (prototypage 3ème tour)
- Facultatif (pour d'autres phases de prototypage): nettoyeur de pipes
- Facultatif (pour d'autres phases de prototypage): argile ou pâte à modeler



Informtions sur l'utilisation de cette notice

Ce résumé est conçu pour guider les enseignants dans le cadre du défi Design Thinking. Notez que le succès du Design Thinking Challenge dépend largement de la préparation et de l'encadrement de l'enseignant à chaque étape. Respecter les délais impartis et apporter un soutien individuel aux étudiants en cas de difficultés sont, entre autres, des facteurs de réussite importants.



Dans la zone d'information, les titres relatifs au Design Thinking sont affichés dans le champ gris pour être comparés.
il s'agit d'une affiche de pensée de conception pour la comparaison.

La zone blanche contient, d'une part, des informations générales sur l'étape de conception ...

... d'autre part, une liste détaillée de ce qu'il y a à faire (TO-DO) incluant des suggestions de temps se trouve ici.



Reconnaître un défi

Informations générales

Il se passe beaucoup de choses autour de nous. Si vous regardez attentivement et écoutez attentivement, vous découvrirez de nombreuses possibilités d'amélioration, des idées novatrices ou des solutions aux problèmes. Souvent, il y a des opportunités dans notre environnement immédiat pour façonner et changer.

Dans ce défi (par souci de simplicité), un problème est donné. Mais cela montre bien qu'il y a de la place pour l'innovation et pour des idées orientées vers l'utilisateur même pour des objets apparemment banals.

1. Introduction (Reconnaître le défi)

	Etape	Temps
A	<p>L'enseignant accueille les élèves et explique qu'ils sont en train d'essayer une méthode créative de résolution de problèmes aujourd'hui.</p> <p>Le thème / défi que vous allez résoudre est "La chaise parfaite". (L'enseignant sélectionne un défi à l'avance, seules les bonnes fiches ou cahiers d'exercices doivent être préparés et imprimés).</p> <p>Facultatif: L'enseignant explique que la méthode s'appelle Design Thinking et qu'elle aide à comprendre le problème, à le résoudre et à développer des idées originales. C'est une approche que les concepteurs utilisent pour développer des solutions créatives.</p>	10 Minuten
	En tout	10 Minuten



Explore & Comprends

Information générale

Le but de cette étape est de faire preuve d'empathie avec une personne en tant que point de départ pour des idées (innovation). Ce qui est important est de faire preuve d'une compréhension profonde des besoins et de la situation de la personne pour laquelle vous allez développer une idée. En élaborant un «point de vue personnel» (PVP) ou des «énoncés de besoins», les élèves peuvent reconnaître les besoins auxquels ils doivent accorder une importance particulière pour le développement d'idées afin de développer quelque chose que l'utilisateur pourra vouloir.

2. Explorer les besoins d'autrui et développer sa propre compréhension du problème

	Etape	Temps
A	Les élèves se divisent en groupes de 3 ou 4 et reçoivent les cartes-histoires - au moins une version par équipe. L'objectif est présenté: «Aujourd'hui, nous développons une chaise pour l'une de ces personnes (l'enseignant garde les storycards dans sa main et les montre). Pour développer une bonne solution, nous voulons d'abord comprendre quels sont les problèmes, les désirs et les besoins de ces personnes pour lesquels nous développons une solution. "	5 Minutes
B	Au cours des 10 prochaines minutes, les élèves devraient lire ensemble les descriptions sur les cartes-histoires et souligner à chaque fois deux besoins, problèmes, souhaits ou défis en couleur; si le temps le permet, ils peuvent en discuter en groupe. Il est important que chaque élève participe activement à la discussion.	10 Minutes
C	L'enseignant explique aux élèves qu'une bonne compréhension des besoins humains est un point de départ important pour l'innovation en général et spécifiquement pour le défi d'aujourd'hui.	5 Minutes
D	En tant que groupe, les élèves doivent décider pour quel utilisateur ils veulent trouver une solution. Afin de mieux élaborer les besoins des utilisateurs du défi d'aujourd'hui, les étudiants doivent formuler leur «vue personnelle» ou leur «déclaration de besoin» pour l'utilisateur sélectionné et utiliser l'espace prévu à cet effet. C'est un exercice relativement difficile. L'enseignant doit s'assurer que les phrases montrent une compréhension profonde et pas seulement des phrases superficielles.	10 Minutes
E	L'enseignant peut, par exemple, discuter d'un ou deux utilisateurs que les groupes ont choisi. Il faut veiller à ce que les groupes comprennent que les idées doivent être développées en fonction des problèmes, des défis et des besoins identifiés.	10 Minutes
	En tout	40 Minutes

Idea Challenge A2

Youth Start Entrepreneurial Challenges





Développe des idées

Information générale

Les énoncés élaborés sont le point de départ de l'étape suivante. Le but de cette étape est de développer autant d'idées que possible en réponse à ces besoins. Des idées "folles" sont également demandées. Il s'agit d'un tout et pas (encore) des détails. Pour le brainstorming, tout le monde devrait (au départ) avoir l'opportunité de générer des idées par lui-même.

3. Développer des idées

	Etape	Temps
A	<p>Maintenant, les élèves travaillent seuls. Sur la base des besoins, des souhaits et des problèmes identifiés des utilisateurs, ils devraient maintenant trouver autant d'idées que possible pour une chaise, qui aident les utilisateurs ou répondent à leurs besoins.</p> <p>Les règles les plus importantes: Il s'agit de la quantité. Il s'agit de toutes les idées, y compris "sauvages" et "folles". Chaque idée devrait être écrite ou brièvement décrite.</p> <p>L'enseignant peut motiver les élèves à réfléchir et à écrire / esquisser au moins 3 idées différentes.</p>	10 Minutes
	En tout	10 Minutes



Experimente & Teste

Information générale

Les prototypes sont des représentations brutes et rapides d'une idée et qui permettent de tester une idée et d'en apprendre plus à son sujet. Les prototypes peuvent être n'importe quoi: quelque chose de construit, un jeu de rôle, des vidéos, etc. - tout ce qui rend une idée bonne pour les autres et rend cette idée compréhensible. Parfois, vous n'avez pas toutes les ressources dont vous avez besoin pour un prototype - tout dépend de la créativité.

4. Prototypes

	Etape	Temps
A	<p>L'enseignant explique ce qu'est le prototypage. Il s'agit de rendre une idée (que l'on a en tête ou sur papier) tangible pour les autres. Différents matériaux et méthodes sont plus ou moins adaptés à cela. Les étudiants vont maintenant essayer 3 formes (itérations). Itérer signifie faire des changements en fonction de l'expérience acquise pour améliorer le résultat. Cela signifie également essayer quelque chose d'une manière différente.</p> <p>Les élèves passeront en revue 3 formes différentes et développeront au total 3 itérations ou prototypes de leur meilleure idée.</p> <p>Important: Il faut souligner que le prototypage est rapide et brut. Le temps est délibérément court et doit être respecté exactement. Il ne s'agit pas d'élaborer la solution en détail, mais de rendre l'idée ou le concept rapidement compréhensible et compréhensible.</p>	10 Minuten
B	Dans un premier temps, ils devraient esquisser leur meilleure idée pour une chaise. Le croquis doit être détaillé et explicite.	10 Minuten
C	La deuxième itération est de prototyper la meilleure idée de la chaise UNIQUEMENT avec des ciseaux et du carton ou du papier plus épais.	10 Minuten
D	Dans la troisième itération, les élèves travaillent avec des feuilles d'aluminium et des pailles, essayant de prototyper leur meilleure idée.	10 Minuten
	Gesamt	40 Minuten



Planifie et mets en oeuvre

Information générale

Cette étape peut signifier beaucoup. Parfois, il est dit que la mise en œuvre réelle des prototypes est planifiée et mise en œuvre au moyen d'outils de gestion de projet. Parfois, comme dans ce défi, il s'agit simplement de la présentation du prototype

5. Préparation de la présentation & présentation

	Etape	Temps
A	Après le prototypage, les élèves doivent présenter leur résultat dans une présentation succincte de 1,5 à 2 minutes. Vous devriez considérer certains critères et répondre aux questions: <ul style="list-style-type: none"> • une courte présentation du prototype: Explication de comment il / elle est venu à cette idée. Pour qui a-t-il été développé et quels besoins ont été découverts? • une courte description du prototype: Quel prototype montre le mieux l'idée? Quel est le but du prototype? A quels besoins correspond-il et comment fonctionne-t-il? • une courte réflexion sur les avantages et les inconvénients du prototype: Quelles sont les forces et où faudrait-il encore une amélioration? Quelle itération est la plus difficile / la plus facile? 	10 Minutes
B	Préparation de la présentation par les élèves	10 Minutes
C	Présentation par les élèves 1-2 minutes	40 Minutes
	Au total	60 Minutes



Feedback & (Auto)-Réflexion

Information générale

Mettre fin au projet signifie aussi penser à la façon dont une personne a parcouru le projet et chaque étape. La réflexion peut faire partie d'une discussion en grand groupe ou peut être effectuée seul/e - mais il est crucial qu'elle ait lieu.

7. Réflexion

	Etape	Temps
A	Cette étape est particulièrement importante, car sans réflexion, le défi n'était qu'un exercice amusant. Il se peut que l'enseignant termine l'exercice avec une discussion de groupe et demande aux élèves de mener une réflexion personnelle.	
B	<p>Pour la discussion de groupe, ces questions sont le plus appropriées:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment était-ce de faire quelque chose en fonction des besoins? • Qu'avez-vous ressenti en faisant plusieurs itérations de votre idée? • Avez-vous changé quelque chose lors de la conception? Qu'avez-vous appris de vos prototypes? • Est-ce que quelqu'un a eu une sorte de blocage lors du processus? Comment c'était? Qu'avez-vous fait pour recommencer? • Avec quel matériel préférez-vous travailler? Pourquoi? • Avec quel matériel avez-vous le moins aimé travailler? Pourquoi? • Quel matériel était le meilleur pour exprimer votre croquis? 	30 Minutes
C	Pour mener seul/e leur réflexion, les élèves peuvent travailler avec la feuille de travail tout en restant à l'école ou à la maison.	20 Minutes
	Au total	50 Minutes