



Idea Challenge A2

Je peux développer ma propre idée et mon modèle d'affaires.

Core Entrepreneurial Education



Design Thinking – Concevoir quelque chose pour votre ami/amie

Ideen verlangen Einfühlungsvermögen und ein tiefes Verständnis für die Bedürfnisse anderer. Die Jugendlichen beschäftigen sich mit Produkten, die dem eigenen Umfeld das Leben erleichtern und hilfreich im Alltag sind: ob Schlüsselanhänger oder Jausenbox.

Matériel pour enseignants

In den Unterlagen ist die Durchführung der Challenge detailliert in einzelnen Schritten beschrieben, um eine direkte Umsetzung im Klassenzimmer zu ermöglichen. Die Materialien für Lehrer/innen werden gemeinsam mit den Materialien für Schüler/innen (=Arbeitsblätter) eingesetzt.

Alle Unterlagen stehen auf der Website www.youthstart.eu zur Verfügung.

Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

basierend auf dem TRIO-Modell für Entrepreneurship – 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

Das TRIO-Modell ist ein ganzheitlicher Lernansatz, der drei Bereiche umfasst:

„**Core Entrepreneurial Education**“ bezeichnet die Basisqualifikation unternehmerischen Denkens und Handelns: die Kompetenz, eigene Ideen zu entwickeln und sie flexibel und innovativ umzusetzen.

„**Entrepreneurial Culture**“ bedeutet die Förderung einer Kultur der Offenheit für Neuerungen, der Empathie, Teamfähigkeit und Kreativität, der Zielorientierung und Eigeninitiative, aber auch von Risikobereitschaft und -bewusstsein.

„**Entrepreneurial Civic Education**“ steht für die Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger/innen, die Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

Jede Challenge gehört zu einer der **18 Challenge-Familien**, die einer der TRIO-Ebenen zugeordnet sind. Eine Challenge-Familie kann mehrere Challenges auf verschiedenen Unterrichtsniveaus umfassen. Die in den Unterrichtsmaterialien verwendeten Bezeichnungen lassen sich wie folgt zuordnen:

A1 – Primarstufe; A2 – Sekundarstufe I; B1, B2 und C1 – unterschiedliche Stufen innerhalb der Sekundarstufe II. Das jeweils nächste Niveau baut auf dem vorigen auf.



Fiche de travail

Sujet	Design Thinking – – Conçois quelque chose pour ton ami/amie
Niveau	A2
Famille de challenges	Idea Challenge - de l'idée au business model! Avoir une bonne idée n'est pas facile. Il est encore plus difficile de la reconnaître et c'est encore plus difficiles 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 l'enseignement secondaire inférieur, 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.
Durée	6 leçons
De quoi s'agit-il?	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 en ce qui concerne la créative et la croyance en un impact sur l'environnement (auto-efficacité). Les jeunes apprennent un outil qui les sensibilise 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. En travaillant ensemble en binômes ou en équipes - différentes 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.
Compétences entrepreneuriales selon le référentiel	Je sais prendre des tâches simples et me prouver dans la mise en œuvre compétitive. Je sais développer des idées de manière créative, résoudre des problèmes et reconnaître des opportunités pour moi-même et dans la société. Je sais créer un ensemble d'idées et les noter dans un livret d'innovation. Je sais présenter mes propres idées. Je sais identifier les défis et les opportunités dans la vie quotidienne et réfléchir à la façon de les maîtriser.



	Je sais travailler avec d'autres selon les responsabilités convenues et faire face à des problèmes potentiels.
Compétences langagières	Je sais utiliser un langage descriptif pour décrire mon prototype. Je sais présenter mon prototype au reste de la classe de manière réfléchie.
Vocabulaire	Empathie, idée, créativité, besoin, prototype / prototypage, feedback, réflexion; éventuellement expliquer sur la base de l'affiche
Vérification des compétences	<p><u>Présentation finale / feedback de l'enseignant / auto-réflexion</u> 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.</p> <p><u>Important:</u> L'idée elle-même n'est pas le sujet de la vérification. Le Design Thinking est une approche qui vise à promouvoir une pensée divergente. Les "erreurs" en explorant les différentes options sont inévitables et bienvenues!</p>
Conditions préalables	<p>Aucune exigence d'entrée Mais il est important pour les 10 à 11 ans, de commencer par le défi «La chaise parfaite», car c'est là que les phases «Explorer» et «Comprendre», relativement difficiles, sont faciles à travailler. Pour les 12 à 13 ans ou pour ceux qui ont un peu d'expérience, le défi «Faites quelque chose pour votre ami/ votre amie» est recommandé. Pour les étudiants plus expérimentés ou plus âgés, le défi "Bienvenue au collège" est recommandé. Étant donné que la méthode et l'approche de la résolution de problèmes sont nouvelles et peu familières à de nombreux étudiants, l'aide de l'enseignant est alors indispensable. L'affiche peut servir de préparation ou d'outil de réflexion après le défi dans une discussion initiale. Il fournit également à l'enseignant une vue d'ensemble des composants de la pensée conceptuelle.</p>
Corps & Esprit	Sous le lien suivant, vous trouverez des exercices courts et simples pour l'activation et la concentration ainsi que pour augmenter la sensibilisation (y compris de courtes vidéos). Selon la situation, choisissez un ou plusieurs exercices de l'offre: www.youthstart.eu
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> • Lire l'article général Design Thinking "Qu'est-ce que le design thinking" • Lire le guide de l'enseignant • Copiez les feuilles de travail pour les élèves une fois. • Feuilles supplémentaires pour les notes



	<ul style="list-style-type: none"> • des notes collantes (post-it) et des stylos (idéalement des matériaux d'écriture plus épais et faciles à lire de loin) • Tableau de conférence ou tableau noir pour noter les remarques des discussions plénières • Matériaux de bricolage pour le prototypage: ciseaux, carton, supports (de bureau), papier aluminium, filtres à café, pots de yogourt vides, ficelle, argile ... • Le matériel spécialement requis est listé dans le guide de l'enseignant.
Réalisation	La procédure détaillée peut être trouvée dans le guide de l'enseignant.
Etape 1	Explorer (Explorer les besoins humains)
Etape 2	Comprendre (développer votre propre compréhension du problème)
Etape 3	Développer des idées (Brainstorming) Expériences et tests (Prototypage)
Etape 4	Planifier et définir (préparation de la présentation et présentation)
Etape 5	Feedback et auto-réflexion
Contexte dans le programme de challenge	Ce défi s'appuie sur les deux «défis d'idées» du niveau A1. Avant le défi, les défis Empathie Niveau B1 et défis valeur déchets 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" Ma Communauté".
Liste de liens	À propos du projet Youth Start Entrepreneurship Challenges: www.youthstartproject.eu Autres matériels d'enseignement (y compris les films): www.youthstart.eu
Sources	«Bienvenue au collège» - Défi, «La chaise parfaite» - ou défi Jausenbox (dans le cadre du défi «Faites quelque chose pour votre ami / votre amie») et carte d'empathie sont basés sur les contributions de divers auteurs créé dans le "K12 Lab Network wiki" et utilisé sous la licence "creative share share alike": http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/ Défi "Bienvenue au collège" - Maureen Carroll https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/76faf/Welcome_to_Middle_School_Challenge.html "The Perfect Chair" Challenge (et inspiré par le Jausenbox Challenge) - Devon Young (lui-même inspiré par Scott Doorley, Grace Hawthorne et l'équipe Quarterly Co.) https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercice.html



	<p>Jausenbox Challenge (et inspiré par le Key Chain and Workplace Challenge) est inspiré par le «Ready Set Design Challenge»: Smithsonian, Cooper-Hewitt, Musée national du design http://cdn.cooperhewitt.org/2011/09/02/Ready Set Design vX.pdf Carte Empathy https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy_Map.html Inspiration pour l'affiche: http://designthinking.nuevaschool.org/dt-diagram</p>
Lecture recommandée	Creative Confidence – David & Tom Kelley
Conditions d'utilisation	<p>Tout le matériel destiné aux enseignants et aux élèves élaboré dans le cadre du Défi entrepreneurial Youth Start relève de la licence Creative Commons. Vous pouvez reproduire et distribuer la documentation dans n'importe quel format ou support. La condition préalable est l'attribution correcte. Vous ne pouvez pas utiliser les matériaux commercialement. Vous pouvez modifier les documents, mais ne les distribuer que sous la même licence que l'original. Les détails exacts de la licence peuvent être trouvés à http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de L'équipe Youth Start se fera un plaisir d'entrer en contact avec vous: d'une part pour établir un réseau avec les partenaires nationaux et leurs offres, et d'autre part pour soutenir la mise en œuvre. Adresse e-mail: office@ifte.at</p>
Auteur/Editeur	Stephan Kardos (Auteur), Chadwick V.R. Williams (Auteur), Eva Jambor (Editeur), Johannes Lindner (Editeur)
Conception graphique	Valentin Mayerhofer (Layout), Peter Stromberger (Pictogramme), Stephan Kardos (Poster)
Traduction/Rédaction	Chadwick V.R.Williams (Traduction), Beate Tötterström (Rédaction), Valentin Vertneg (Rédaction), Erika Hammerl (Rédaction), Heidi Huber (Rédaction), Maureen Maher-Wizel (Rédaction), Martin Obermayr (Rédaction)



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 les défis ouverts. 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 l'accent tout d'abord sur une compréhension profonde du problème ou du défi et place les besoins humains comme point de départ de l'innovation (souvent appelée «design centré 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 concernés, 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.

A l'arrière-plan

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.

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

Souvent désigné comme un processus, 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. Design Thinking est un «état d'esprit» qui, si suffisamment pratiqué, 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.

Probablement 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).

Les phases

Explore – D'une part, l'accent est mis 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: 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 (POV) à partir des blocs de construction de l'information pour le 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 / aimerait _____ + parce que _____.

Développe des idées – Une fois que le défi a été élaboré, 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 d'accepter chaque idée. Ce n'est que plus tard que l'idée la plus réaliste et la plus originale devrait être identifiée au moyen d'un feedback, d'un accord ou d'une intuition.

Expérimente – Jusqu'à présent, les idées ne sont souvent décrites qu'avec quelques mots clés, représentés dans le meilleur des cas 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 du 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 montre également si les observations et les hypothèses qui ont conduit au prototype résistent 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

Idea Challenge A2

Youth Start Entrepreneurial Challenges



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.

Réflexion 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 «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 sujets tels que le leadership créatif (par exemple dans les entreprises) et la conception de systèmes (par exemple dans les institutions) seront probablement mis en évidence.

Lecture recommandée: Tim Brown - Change by Design; David et Tom Kelley - Confiance créative



Challenge „Conçois quelque chose pour ton ami/amie

Objectif

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 soi créative en travaillant sur différentes approches de conception et avec différents matériaux.

Design Thinking points essentiels

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

Réglage

Les étudiants travaillent par deux et individuellement. Ce challenge est conçu pour 5 heures (ou 6 leçons) et peut être complété par d'autres stimuli (cours de langue, règles de feedback, techniques de présentation de la pratique, ...).

Qu'est-ce qui est pratiqué?

Ce défi encourage les jeunes à réfléchir sur une situation pertinente pour tous les élèves et à développer des idées et des prototypes de solutions basées sur les besoins humains.

Le défi est un excellent moyen pour les étudiants de développer, construire et tester des idées. La pensée critique est également pratiquée car les étudiants doivent travailler sur les besoins les plus importants. La résilience joue également un rôle, car les idées ne peuvent pas toujours être repensées aussi facilement.

Challenges possibles:

Dans ce Design Thinking Challenge, l'enseignant peut choisir parmi un total de 3 suggestions. Rien ne change dans le processus, les élèves ne travaillent que sur des problèmes différents.

Les 3 défis proposés sont:

1. "Concevez quelque chose qui aide votre amie/ ami à tenir et à porter ses clés."
2. "Faites quelque chose qui aide votre amie / ami à apporter la collation à l'école."
3. "Concevoir quelque chose qui rendra plus facile pour votre amie / ami de faire ses devoirs et d'apprendre."

La marge de la solution dans les défis individuels est fondamentalement ouverte, mais on peut définir, en particulier dans les deux premiers défis, un objectif de produit: « Concevoir un produit qui ...». Dans le Défi 3, il peut y avoir d'autres solutions (comme des exercices d'échauffement ou de concentration personnalisés). C'est un peu plus abstrait et donc plus difficile.

Idea Challenge A2

Youth Start Entrepreneurial Challenges



Répartition possible sur deux ou trois jours

Pour le défi lui-même, 6 leçons sont requises (y compris l'auto-réflexion). D'un point de vue didactique, il est recommandé de diviser le challenge en 2 ou mieux 3 jours à 2 à 3 heures. Les meilleures façons de diviser sont après l'étape «Explorer», «Comprendre le développement» et «Expérimenter et tester (Prototypage)». Alors, par exemple, la préparation de la présentation peut être donnée comme devoir et l'unité suivante ne peut être utilisée que pour la présentation et la réflexion finale du groupe. Cependant, il peut être conseillé de faire la préparation de la présentation ensemble en classe - cela dépend de vos élèves.

Challenge

Challenge „Conçois quelque chose pour ton ami/amie.

Sources

Le défi Jausenbox (dans le cadre du Défi «Faites quelque chose pour votre copine / votre ami») inspiré du Défi porte-clés et milieu de travail s'inspire du «Défi du design prêt-à-poser»: Smithsonian, Cooper-Hewitt

<http://cdn.cooperhewitt.org/2011/09/02/Ready Set Design vX.pdf>

Autres inspirations: Défi «The Perfect Armchair» - Devon Young (Inspiré par Scott Doorley, Grace Hawthorne et l'équipe Quarterly Co.)

https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html

§



Ressources

Le timing

La procédure suivante doit être considérée comme une suggestion. La recommandation est de 6 leçons. Vous pouvez travailler des parties individuelles plus précisément. L'auto-réflexion peut également être faite comme un exercice de devoir à domicile. Une division est recommandée après "Développe des idées" et "Planifie".

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

	Etape	Temps
1	Introduction	15 Minutes
2	Explore (explorer les besoins humains)	35 Minutes
3	Comprends (Développer sa propre compréhension du problème)	25 Minutes
4	Développe des idées (Brainstorming)	25 Minutes
5	Expérimente & Teste (Prototypage)	50 Minutes
6	Planifie (Préparation de la présentation)	25 Minutes
7	Mise en oeuvre (Présentation)	50 Minutes
8	Feedback & auto-réflexion	50 Minutes
	Total	275 Minutes

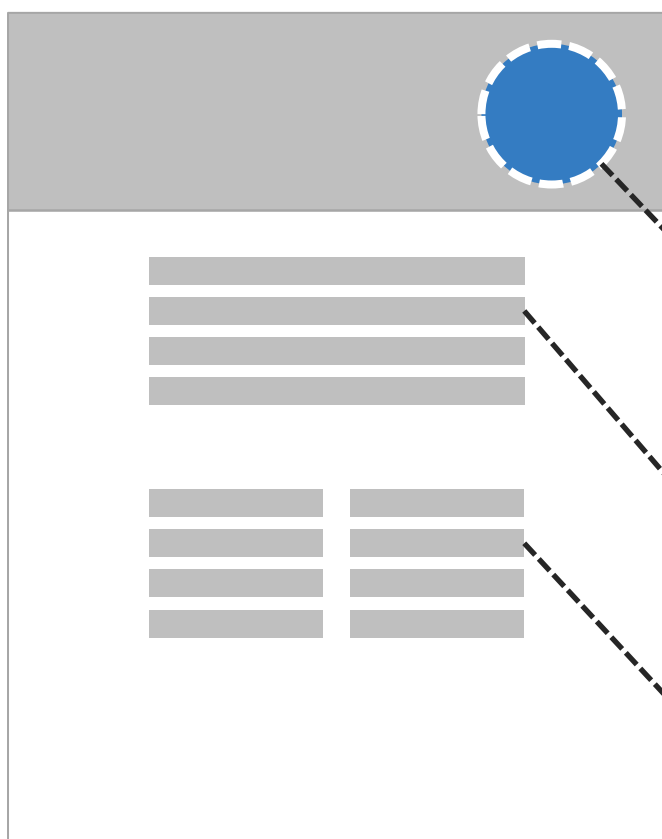
Matériel utilisé:

- Impressions de classeurs d'étudiants
- Feuilles blanches (1 à 2 par élève)
- Post-it
- Autres prototypes et matériaux de bricolage: carton, feuille d'aluminium, bandes adhésives, filtres à café, sacs en plastique, bois, ...



Informations sur l'utilisation de ce manuel

Ce résumé est conçu pour guider les enseignants dans le cadre du défi de la conception. Notez que le succès du Design Thinking Challenge dépend largement de la préparation et de la modération de l'enseignant à chaque étape. Adhérer à l'heure donnée 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 entêtes sont affichés dans le champ gris
Affiche de pensée de conception pour la comparaison.

Les icônes à code couleur donnent une orientation supplémentaire.

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

... D'autre part, une liste TO-DO détaillée incluant des suggestions de temps peut être trouvée ici.



Reconnaître le 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 les idées orientées vers l'utilisateur même avec des objets apparemment banals.

1. Introduction (reconnaître le défi)

	Etape	Temps
A	<p>L'enseignant salue les élèves et explique qu'ils essaient aujourd'hui une méthode créative de résolution de problèmes. Vous allez concevoir quelque chose qui aidera un camarade de classe.</p> <p>"Le sujet / défi que vous résolvez est: Faites quelque chose qui aide votre copine / copain à tenir ses clés ensemble. " OU</p> <p>"Faites quelque chose qui aide votre petite amie / petit ami à apporter la collation à l'école." OU</p> <p>"Concevez quelque chose qui rendra plus facile pour votre amie/ ami de faire ses devoirs et d'apprendre."</p> <p>L'enseignant souligne que chacun d'entre nous connaît des porte-clés typiques ou des boîtes à collations (boîtes à lunch). Pour les prochaines heures, cependant, les étudiants travaillent sur des solutions spécialement conçues pour un ami/amie et qui sont destinées à l'aider.</p> <p>Dans le défi du lieu de travail, l'enseignant peut commencer par un bref remue-méninges: «Qu'avons-nous dans notre lieu de travail et que faisons-nous lorsque nous apprenons et faisons nos devoirs?» Les réponses sont notées.</p>	15 Minutes
	Total	15 Minutes



Explore

Informations générales

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 sera décisif est une bonne compréhension profonde des besoins et de la situation de la personne pour laquelle vous développez.

2. Comprendre les besoins humains

	Etape	Temps
A	<p>En tant qu'exercice d'échauffement, la classe entière peut faire un remue-ménages sur les questions pertinentes qu'ils veulent se poser les uns les autres pour en savoir plus sur l'amie / l'ami. L'enseignant consigne les questions au tableau noir ou sur le tableau de conférence et aide les élèves pour l'interview.</p> <p>Exemples pour le défi porte-clés: «Comment portez-vous vos clés?», «Avez-vous un porte-clés?», «Pouvez-vous me montrer cela?», «Quelles sont les clés individuelles?», «À quelle fréquence les utilisez-vous? "Qu'est-ce que vous aimez le plus dans votre trousseau de clés / ce qui vous dérange?", "Où rangez-vous votre trousseau de clés?", "Quand ne l'avez-vous pas avec vous?"</p> <p>Exemples pour le défi boîte de collation/ Lunchbox: «Prends-tu quelque chose chez toi pour la collation?», «Pouvez-vous me dire ce que vous avez emporté pendant toute la semaine dernière?», «Qu'est-ce que vous emporterez? « Qu'est-ce que vous ne pouvez pas emporter dans votre boîte? », « Qu'est-ce que vous aimez le plus dans votre boîte/ ce qui vous dérange? », «Qu'est- ce qui est intéressant au sujet de votre boîte? » "Que se passerait-il si elle n'était plus là?"</p> <p>Exemples pour le défi le lieu de travail: «Où étudiez-vous / faites-vous vos devoirs? Pourquoi?», «Quel sujet aimeriez-vous étudier, lequel?», «Comment apprenez-vous à ...?», «Décrivez votre environnement d'apprentissage? ", " Qu'est-ce que vous aimez le plus / ce qui vous dérange? ", " Est-ce que quelqu'un vous aide à apprendre? ", " Quels sont les obstacles les plus communs qui vous empêchent d'apprendre?, Pourquoi? "</p>	15 Minutes
B	<p>Au cours des 20 prochaines minutes, les étudiants s'interrogeront mutuellement. Les élèves peuvent poser les questions qu'ils ont élaborées ensemble à partir du point A, mais ils peuvent et doivent également poser d'autres questions. L'enseignant souligne que les questions "pourquoi?" conduisent souvent à des aperçus intéressants. Expliquez que l'intervieweur devrait au moins prendre des notes ou même de petits croquis des réponses.</p> <p>Lorsque la moitié du temps s'est écoulée, l'équipe alterne dans les rôles de questionneur et de répondant.</p>	20 Minutes
	Total	35 Minutes



Comprends

Informations générales

En élaborant un point de vue personnel (PP), les élèves peuvent reconnaître les besoins auxquels ils devraient attacher une importance particulière lors du développement d'idées, afin de développer les solutions souhaitées de l'autre partie.

3. Développez votre propre compréhension du problème

	Etape	Temps
A	Pour commencer, les élèves devraient réfléchir et travailler sur l'interview pendant 10 minutes (prendre des notes) : quel-s/quelle-s contenu / observations / énoncés étaient les plus intéressants pour eux et pourquoi. Ils devraient à nouveau lire les réponses de leur homologue et se renseigner si nécessaire, si l'une des réponses n'était pas claire ou si davantage d'informations étaient nécessaires.	10 Minutes
B	<p>Avant de passer à autre chose, certaines impressions de la classe peuvent être sondées, par exemple "Qui a entendu quelque chose d'intéressant?"</p> <p>Après quelques messages, les élèves devraient considérer ce qui suit: 3 choses intéressantes qu'ils ont entendues dans l'interview et 3 points où ils pensent pouvoir aider l'autre personne. Les élèves notent leurs pensées sur la feuille de travail.</p> <p>Enfin, les élèves écrivent leur «point de vue personnel» au sujet du défi (feuille de travail). Un modèle sous la forme d'un texte vide peut être trouvé dans la feuille de travail de l'élève.</p> <p>Le modèle sous-jacent pour la "vue personnelle" est: Nom + besoin + perspicacité / connaissance. La structure peut être modifiée si cela facilite la tâche aux étudiants.</p> <p>C'est l'une des étapes les plus difficiles qui nécessite donc le soutien de l'enseignant</p>	15 Minutes
	Total:	25 Minutes



Développe des idées

Informations générales

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. En outre, les idées «folles» sont demandées. Il s'agit d'un tout et non pas (encore) des détails. Pour le brainstorming, tout le monde devrait (au départ) avoir l'opportunité de générer des idées par lui-même.

4. Développer des idées

	Etape	Temps
A	<p>Maintenant, les étudiants travaillent seuls. Sur la base de la phrase précédemment formulée (besoin), ils devraient maintenant trouver autant d'idées que possible afin que les besoins trouvés puissent être résolus.</p> <p>L'enseignant rappelle à nouveau les règles du brainstorming.</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 à 10 idées différentes et à les écrire / les esquisser grossièrement.</p>	10 Minutes
B	<p>Après le remue-méninges, les équipes de deux personnes devraient présenter brièvement leurs idées respectives (en une ou deux phrases). Ensemble, ils devraient décider quelle idée les intéresse le plus et avec quelle idée chacun veut continuer à travailler.</p>	15 Minutes
	Total:	25 Minutes



Expérimente et teste

Informations générales

Les prototypes sont des représentations brutes et rapides d'une idée et vous 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.

5. 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.</p> <p>Important: Il faut souligner que le prototypage est rapide et brut. Le temps est délibérément court et doit être pris en compte. Il ne s'agit pas d'élaborer la solution en détail, mais de rendre l'idée ou le concept rapidement compréhensible.</p>	5 Minutes
B	<p>Les élèves doivent mettre en œuvre l'idée choisie (c'est-à-dire chaque idée) sous la forme d'un prototype. Le prototype doit permettre à l'ami-amie de comprendre et d'expérimenter l'idée de la meilleure façon possible. L'enseignant rappelle qu'il s'agit d'implémentations rapides et grossières.</p>	30 Minutes
C	<p>Avant que le prototypage ne soit plus disponible, les membres de l'équipe doivent se donner mutuellement un feedback: "Qu'est-ce qui est bon / mauvais?", "Quelles sont les idées d'amélioration?"</p>	5 Minutes
D	<p>Les étudiants ont encore 10 minutes pour recevoir leurs commentaires et suggestions.</p>	10 Minutes
	Total:	50 Minutes



Planifie et mets en oeuvre

Informations générales

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. La mise en œuvre de particulièrement bonnes idées n'est pas exclue.

6. Préparation de la présentation et présentation

	Etape	Temps
A	<p>Après le prototypage, les élèves doivent présenter leur résultat dans une présentation de 1,5 à 2 minutes d'une manière concise. Vous devriez considérer certains critères et répondre aux questions suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une courte présentation du prototype («Donnez-nous des informations générales sur la façon dont vous avez eu cette idée?», «Pour qui avez-vous développé ce que vous avez réalisé?») • Une brève description du prototype («Quel prototype montre le mieux votre idée?», «Quel est le but de votre prototype?», «Quels sont les besoins et comment cela fonctionne-t-il?») • Une brève réflexion - Dressez la liste des avantages et des inconvénients de votre prototype («Quelles sont ses forces et où y a-t-il place à amélioration?», «Quelle itération est la plus difficile / la plus facile?») <p>Vous pouvez utiliser divers documents de présentation (tableau de conférence, tableau noir, etc.) pour vous aider.</p>	10 Minutes
B	Préparation de la présentation par les élèves	15 Minutes
C	Présentation par les étudiants 1,5-2 minutes chacun	50 Minutes
	Total:	75 Minutes



Feedback & Auto-réflexion

Informations générales

Pour terminer le projet, il faut aussi penser à la façon dont une personne a participé au projet et à chaque étape. La réflexion peut faire partie d'une discussion en plénière ou seule - mais il est crucial qu'elle ait lieu.

8. 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 donne aux élèves une réflexion personnelle.	
B	<p>Ces questions conviennent à la discussion de groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelle a été la partie la plus difficile de ce défi et de cette procédure pour vous? • Comment cela vous a-t-il aidé d'avoir de l'empathie avec une autre personne? • Pensez-vous que votre solution soit meilleure plutôt que la solution avec une «simple» résolution de problèmes? • Avez-vous changé quelque chose lors de la conception? Qu'avez-vous appris de votre prototype? • Est-ce que quelqu'un „a bloqué“ lors de la présentation? Comment c'était? Qu'avez-vous fait pour recommencer? • Les commentaires ont-ils été utiles à votre avis? Pourquoi (pas)? • Où pourriez-vous encore appliquer une telle approche? 	30 Minutes
C	Comme réflexion individuelle, les élèves peuvent travailler grâce à la feuille de travail tout en restant à l'école ou à la maison.	20 Minutes
	Total:	50 Minutes