

## A2 Idea Challenge

Trouver des solutions avec la méthode du *design thinking*



Le présent challenge est paru dans le volume 3 de la série **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes**, qui comporte 5 challenges au total :

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

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

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



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

 **Bundesministerium**  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung





# AUTONOMISER LES JEUNES avec le programme des Youth Start Entrepreneurial Challenges

## CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION

 <p><b>IDEA CHALLENGE</b> Je suis capable de développer une idée qui m'est propre.</p>	 <p><b>HERO CHALLENGE</b> Je suis capable d'apprendre en m'inspirant de modèles.</p>
 <p><b>MY PERSONAL CHALLENGE</b> Je suis capable de relever des défis personnels.</p>	 <p><b>LEMONADE STAND CHALLENGE</b> Je suis capable de vendre quelque chose.</p>
 <p><b>REAL MARKET CHALLENGE</b> Je suis capable d'élaborer un plan d'affaires simple.</p>	 <p><b>START YOUR PROJECT CHALLENGE</b> Je suis capable de planifier un projet et de le mettre en œuvre au sein d'une équipe.</p>

## ENTREPRENEURIAL CULTURE

 <p><b>EMPATHY CHALLENGE</b> Je suis à l'écoute de moi-même et sais me mettre à la place des autres</p>	 <p><b>STORYTELLING CHALLENGE</b> Je suis capable de rendre des sujets sous forme d'histoires.</p>
 <p><b>PERSPECTIVES CHALLENGE</b> Je suis capable de me considérer comme faisant partie intégrante de mon environnement et d'y trouver ma place.</p>	 <p><b>TRASH VALUE CHALLENGE</b> Je suis capable d'utiliser les ressources de façon consciencieuse et de créer quelque chose de valeur à partir de déchets.</p>
 <p><b>BE A YES CHALLENGE</b> Je suis capable de me dire « oui » à moi-même, ainsi qu'au monde qui m'entoure.</p>	 <p><b>EXPERT CHALLENGE</b> Je suis capable d'utiliser des techniques d'apprentissage et de communication.</p>

## ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION

 <p><b>MY COMMUNITY CHALLENGE</b> Je suis capable d'assumer des tâches pour la communauté au sein de laquelle je vis.</p>	 <p><b>OPEN DOOR CHALLENGE</b> Je suis capable d'établir un réseau social.</p>
 <p><b>DEBATE CHALLENGE</b> Je suis capable de trouver des arguments pour étayer mon opinion et de les faire valoir lors d'une discussion.</p>	 <p><b>VOLUNTEER CHALLENGE</b> Je suis capable de m'impliquer dans du bénévolat.</p>

Le programme des Youth Start Entrepreneurial Challenges se base sur une définition holistique de l'entrepreneuriat, le modèle TRIO, qui couvre trois domaines :

- CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION** – promotion de compétences entrepreneuriales au sens strict : développer ses propres idées innovantes et les mettre en œuvre de manière créative et structurée.
- ENTREPRENEURIAL CULTURE** – développement personnel : avoir le sens de l'initiative, croire en soi, montrer de l'empathie, faire preuve d'esprit d'équipe, s'encourager soi-même et encourager les autres.
- ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION** – renforcement des compétences sociales en tant que citoyen-ne : assumer ses responsabilités envers soi-même, les autres et l'environnement.

« Jugend stärken » encourage le sens de l'initiative et l'esprit entrepreneurial au niveau secondaire I.

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



# Avant-propos

## Jugend stärken... /Autonomiser les jeunes...

... est le titre, l'objectif et l'objet d'un programme pédagogique exhaustif axé sur la pratique, élaboré pour le **niveau secondaire I**. Il s'articule autour de défis d'ampleurs diverses (**les « challenges »**). Nous entendons par là des impulsions d'apprentissage dans trois domaines clés liés à l'autonomisation des enfants et des jeunes :

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

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



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



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

**Le programme des « You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges » soutient les jeunes dans le déploiement de leur potentiel.**

Ces effets ont été prouvés par une étude scientifique menée sur le terrain entre 2015 et 2018 en Autriche, en Slovénie, au Portugal et au Luxembourg auprès d'environ 30 000 enfants et adolescent·e·s. Les résultats de la recherche montrent que l'utilisation de ce programme au niveau secondaire I renforce l'estime de soi des jeunes et leur confiance en leur propre efficacité, tout en favorisant le travail d'équipe, la créativité, ainsi que la pensée critique et en réseau. Les jeunes apprennent la communication empathique et l'interaction attentive avec eux/elles-mêmes et leurs pairs, et acquièrent des compétences économiques de base importantes pour leur future vie professionnelle.

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

**Eva Jambor et Johannes Lindner, éditeur·rice·s**

[www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) | [www.ifte.at](http://www.ifte.at) | [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

**Ces symboles t'accompagneront tout au long du cahier. En voici la signification :**

- |   |   |
|---|---|
|  Consigne d'exercice |  Discutes-en avec quelqu'un.   |
|  Astuce de pro       |  Réfléchis-y.  |
|  Exercice bonus      |  Davantage d'informations se trouvent dans le manuel destiné aux enseignant·e·s. |



# A2 Idea Challenge

## Trouver des solutions avec la méthode du *design thinking*

**Idea** est un terme anglais qui signifie **idée**. **Challenge** en français veut dire **défi**. La ressource **Idea Challenge A2** est axée sur la méthode du *design thinking*. Elle te permet de résoudre des problèmes et des défis de manière créative. À cet effet, tu dois être en mesure de te mettre à la place des autres et avoir une profonde compréhension de leurs besoins. Tu apprends dès lors à poser des questions en faisant preuve d'empathie, à trouver des idées, à expérimenter, à tester et à développer en continu les idées jusqu'à trouver une solution appropriée.

Vidéo explicative : [www.youtube.com/watch?v=tTmkp8l8rVU](http://www.youtube.com/watch?v=tTmkp8l8rVU)

Outil d'apprentissage numérique complémentaire : [Entrepreneurship Challenge  
www.flipchallenge.at](http://Entrepreneurship Challenge www.flipchallenge.at)

### L'objectif en sept étapes :

-  **Étape 1** – Se familiariser avec la méthode du *design thinking* — **4**
-  **Étape 2** – Explorer \_\_\_\_\_ **5**
-  **Étape 3** – Comprendre \_\_\_\_\_ **9**
-  **Étape 4** – Développer des idées \_\_\_\_\_ **10**
-  **Étape 5** – Expérimenter et tester \_\_\_\_\_ **11**
-  **Étape 6** – Appliquer la méthode du *design thinking* \_\_\_\_\_ **14**
-  **Étape 7** – Mener une réflexion \_\_\_\_\_ **16**

**Objectif**

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

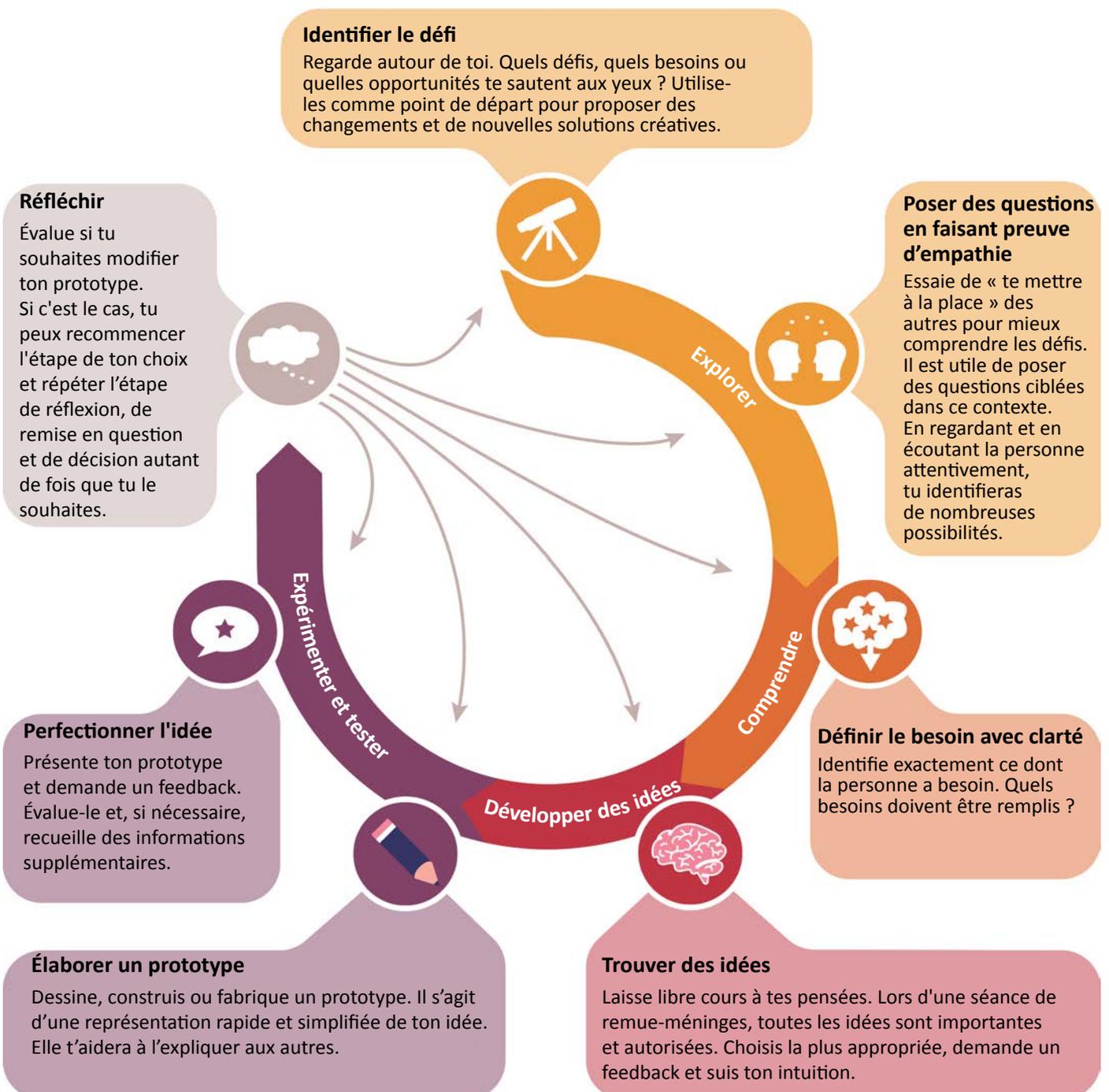




# Design Thinking - Methode

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

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





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



Regarde autour de toi. Quels défis, quels besoins ou quelles opportunités te sautent aux yeux ? Utilise-les comme point de départ pour proposer des changements et de nouvelles solutions créatives.

Tu vas à présent découvrir quatre personnages très différents qui ont chacun-e un point commun : il leur manque une **chaise adaptée sur laquelle s'asseoir**.



Lis les cartes narratives et identifie les défis auxquels les quatre personnages font face, de même que leurs besoins concrets. Discutes-en avec un-e camarade de classe.



En te glissant dans la peau de chaque personnage pendant quelques minutes et en « incarnant » son rôle, tu seras en mesure de mieux comprendre sa situation.

**Charles** est un homme âgé qui se plaint régulièrement de douleurs, il lui arrive donc d'être de mauvaise humeur. Malgré sa canne de marche, il éprouve des difficultés à s'asseoir et à se relever. Il passe donc une grande partie de ses journées assis.



**Kai** est un élève qui passe de nombreuses heures en classe chaque jour. La plupart du temps, il est assis sur une chaise inconfortable. Il doit ranger beaucoup de matériel scolaire sous son banc d'école. Lorsqu'il doit se rendre dans une autre salle de classe, il emporte son cartable bien rempli avec lui.





**Mila** fait beaucoup de sport et court de longues distances tous les jours. Elle a du mal à se détendre, car elle a souvent des douleurs musculaires. Une fois qu'elle s'assied, elle aspire à se reposer. Après tout, elle doit à nouveau être en forme le lendemain pour suivre son programme sportif.



**Alice** a un an et explore son environnement avec beaucoup de curiosité : elle étale tout par terre, prend des objets en bouche et touche tout ce qu'elle trouve. Elle n'apprécie pas du tout lorsque sa maman ou son papa l'interrompent dans ses explorations. Quand elle doit rester assise tranquillement, elle se met à chouiner.



Parmi les quatre personnages, choisis-en un·e sur lequel/laquelle tu souhaites te pencher davantage.



L'« exercice du miroir » te permet d'accorder tes mouvements avec un·e autre élève de la classe. Voici comment procéder :

Trouve un·e partenaire. Tenez-vous debout l'un·e face à l'autre.

A effectue un mouvement et B essaie de se comporter « en miroir » en l'imitant. Il peut s'agir de petits ou de grands mouvements, de mouvements carrés, ronds, etc., qu'A et B exécutent en se tenant face à face, de sorte que B les voit clairement. Au bout de deux minutes, A et B inversent les rôles.

Tu trouveras une vidéo explicative de l'« exercice du miroir » et d'autres exercices d'activation et de concentration dans la rubrique « Corps & Esprit » sur [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu).



## 2.2. Pose des questions en faisant preuve d'empathie



Essaie de « te mettre à la place » des autres pour mieux comprendre les défis. Il est utile de poser des questions ciblées dans ce contexte. En regardant et en écoutant la personne attentivement, tu identifieras de nombreuses possibilités.



Remplis la carte de l'empathie pour le personnage que tu as choisi. Qu'est-ce que cette personne entend, voit, pense et ressent ? Qu'est-ce qui la préoccupe ? Qu'est-ce qui la rend heureuse ?

Pour répondre à ces questions, sers-toi des informations qui figurent sur les quatre cartes narratives. Tu peux aussi inventer quelque chose. Quand tu travailles avec de « vraies » personnes, tu peux leur poser toutes les questions directement.



Un modèle à copier pour cet exercice se trouve dans le manuel de l'enseignant·e.

**Carte de l'empathie pour \_\_\_\_\_**

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

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

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

**Points négatifs** et craintes  
Qu'est-ce qui inquiète la personne ?  
À quels obstacles se heurte-t-elle ?

**Points positifs** et souhaits  
Qu'est-ce qui fait plaisir à la personne ?  
Que souhaite-t-elle obtenir ou atteindre ?



Rédige un monologue intérieur concernant une situation typique que « ton » personnage vit. Cela t'aidera à imaginer ce qu'il/elle peut penser, ressentir et dire.



## 2.3. On en apprend beaucoup en posant des questions



Tu as lu les cartes narratives et tu as rempli une carte de l'empathie pour un personnage. Tu as émis des hypothèses concernant ses besoins. Réfléchis à des questions qui te permettent de vérifier tes hypothèses et d'obtenir encore plus d'informations. Les réponses doivent t'aider à développer la chaise parfaite pour cette personne.

Pense bien à poser des *questions* ouvertes. Il s'agit de questions introduites par un mot interrogatif (pourquoi, quand, etc.) et auxquelles on ne peut pas se contenter de répondre par « oui » ou « non ». Note toutes les questions qui te viennent à l'esprit :

Questions	Réponses
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.



Trouve un-e partenaire. À deux, réalisez une **interview** avec le personnage choisi en vous servant de toutes les questions notées. Consigne les réponses à côté de tes questions. Inversez les rôles.



Si tu joues le rôle de la personne interviewée, essaie de te mettre à sa place. Pour ce faire, relis sa carte de l'empathie. Glisse-toi dans sa peau et adapte ton langage corporel, ton expression faciale et ta voix à la personne en question – comme le ferait un-e acteur-trice.

**Conseils pour une écoute attentive** (pour la personne qui mène l'interview) :

- Tourne-toi vers la personne interviewée.
- Regarde-la directement.
- Écoute-la attentivement et témoigne-lui ton intérêt en souriant et en hochant la tête.
- Demande des précisions si tu n'as pas bien compris une réponse.



L'écoute attentive, ça s'entraîne. La ressource « Apprendre à apprendre de manière holistique » comporte des exercices sous forme de fiches à ce sujet. Elle est disponible en version numérique ou papier (à télécharger gratuitement ou à commander sur le site [www.jugendstärken.at](http://www.jugendstärken.at)).



## 3.1. Définis clairement les besoins



Identifie exactement ce dont la personne a besoin. Quels besoins doivent être remplis ?

On appelle « besoin » tout ce dont les gens ont besoin pour assurer leur bien-être. Parmi nos besoins, on trouve la sécurité, la reconnaissance, le bien-être physique, etc. Lorsque les besoins ne sont pas satisfaits, des sentiments désagréables se manifestent.



Prends le temps de réfléchir à l'interview de l'exercice 2.3. On apprend beaucoup de choses en posant des questions. Lis attentivement les réponses notées : de quoi la personne a-t-elle besoin ? Quels besoins peux-tu identifier ?



Dans le nuage de mots clés, tu trouveras des exemples de besoins. Encerle ceux qui s'appliquent à la personne interviewée.



Remplis cette **déclaration des besoins** pour le personnage choisi.

Nom de la personne : \_\_\_\_\_

Il/elle a besoin de \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

parce que \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Le défi **Empathy Challenge A2** vise à te faire découvrir une panoplie de besoins différents et t'entraîne à formuler les tiens. Tu apprends aussi à te mettre à la place des autres et à émettre des hypothèses au sujet de leurs besoins. Ce challenge est inclus dans le volume 2 de la série « Jugend stärken » (version numérique disponible en téléchargement gratuit et édition papier à commander sur [www.jugend-stärken.at](http://www.jugend-stärken.at)).





### 5.1. Élabore un prototype



Dessine, construis ou fabrique un prototype. Il s'agit d'une représentation rapide et simplifiée de ton idée. Elle t'aidera à l'expliquer aux autres.

Les prototypes peuvent prendre de nombreuses formes : un dessin, une construction, un jeu de rôle, une vidéo – tout ce qui permet de représenter une idée et ce qui rend celle-ci compréhensible aux autres. Parfois, on n'a pas tout le matériel nécessaire à disposition pour réaliser un prototype – dans ce cas, la créativité est de mise.



Utilise une ou plusieurs des possibilités suivantes pour créer un prototype. Tu ne disposes que de 10 minutes pour chaque étape.



1. Dessine ton prototype. Plus le dessin est précis et explicite, mieux c'est.

2. Construis ton prototype à l'aide de briques Lego.



3. Sers-toi de divers matériaux (journaux, boîtes en carton, fil à coudre, bois, fil métallique, bouchons, laine, etc.) pour construire ton prototype.



Les prototypes permettent de tester une idée et d'en apprendre davantage à son propos.



## 5.2. Présente ton prototype



Présente ton prototype et demande un feedback. Évalue-le et, si nécessaire, recueille des informations supplémentaires.



Prépare une brève présentation (2 minutes maximum) sur ton prototype. Réponds à toutes les questions.

Décris ton idée :

Pour qui l'as-tu développée ?	
Quels besoins as-tu découverts chez la personne ?	
Comment l'idée t'est-elle venue ?	

Décris ton prototype :

Quel objectif ton prototype poursuit-il ?	
Comment fonctionne-t-il ?	
Quels sont ses avantages ?	
Que peut-on améliorer ?	



Demande un feedback. Quelles modifications pourrait-on apporter au prototype pour l'améliorer ?

- Est-il possible de disposer les composants différemment ?
- Peut-on agrandir ou réduire la taille d'un composant ?
- Peut-on laisser de côté ou ajouter quelque chose ?
- Peut-on modifier la forme (couleur, matériau, etc.) ?
- Est-il possible d'utiliser des matériaux respectueux de l'environnement ?
- Peut-on combiner le prototype à un autre ?
- Peut-on l'utiliser aussi pour autre chose ?



### 5.3. Poursuis le développement de ton prototype



Évalue si tu souhaites modifier ton prototype. Si c'est le cas, tu peux recommencer l'étape de ton choix et répéter l'étape de réflexion, de remise en question et de décision autant de fois que tu le souhaites.



Tes camarades de classe t'ont fait part de leur feedback et t'ont donné de nouvelles idées. Ont-ils/elles fait des suggestions qui pourraient t'aider ? As-tu toi-même des idées sur la manière dont tu pourrais améliorer ton prototype ?

Si c'est le cas, esquisse ici ton prototype perfectionné :

**Mon prototype perfectionné**  
(photo, dessin, description, etc.)

Si non :

- La solution n'est-elle pas adaptée au problème ? Retourne à l'étape 2.
- As-tu besoin de plus de réponses ? Retourne à l'étape 3.
- Le besoin n'est-il pas suffisamment clair ? Retourne à l'étape 4.
- As-tu besoin de toutes nouvelles idées ? Retourne à l'étape 5.



Cela t'a-t-il donné envie de réaliser ton idée ? Dans le cadre du défi **Lemonade Stand Challenge A2**, tu découvres étape par étape comment transformer un concept en un produit fini et comment le vendre (« Jugend stärken », volume 3 – [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).



Ton produit est-il fabriqué à partir de matériaux recyclés ? La ressource **Trash Value Challenge A2** t'apprend à donner une nouvelle vie aux déchets (« Jugend stärken », volume 3 – [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).



## 6.1. Développe une idée pour un·e camarade de classe



Regarde autour de toi. Quels défis, quels besoins ou quelles opportunités te sautent aux yeux ? Utilise-les comme point de départ pour proposer des changements et de nouvelles solutions créatives.

Tu as expérimenté la méthode du *design thinking* avec une personne fictive et tu as conçu une chaise adaptée à ses besoins. Explore désormais ton environnement. Choisis une personne de ta classe et essaie d'identifier ce que tu pourrais développer pour elle.



Décris-la au moyen d'une carte narrative. Montre la carte narrative à un·e élève de la classe et demande-lui de la compléter.



De quoi la personne pourrait-elle avoir le plus besoin ?



Quelque chose pour retrouver facilement sa clé dans son grand cartable.



Quelque chose pour apporter sa collation bien emballée à l'école.



Quelque chose qui l'aide à étudier.



Quelque chose qui l'aide dans un autre domaine.



Suis les différentes étapes de la méthode du *design thinking* depuis le début (voir le graphique à la page suivante). À la fin, tu auras développé un prototype pour quelque chose qui facilitera un peu la vie d'un·e camarade de ta classe.



À la place du jeu de rôle, tu peux à présent mener une véritable interview.

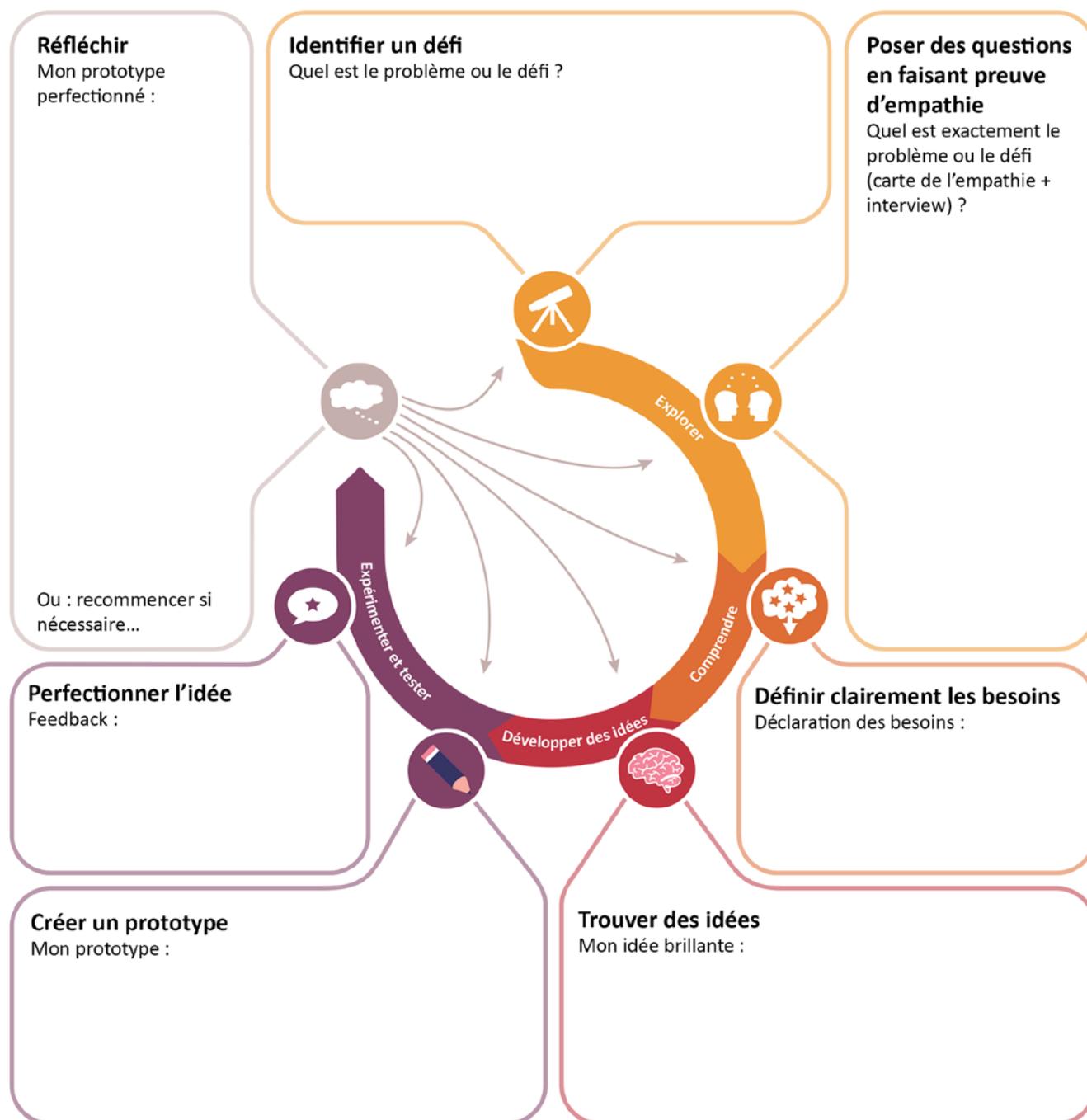
Tu trouveras des exemples de questions à cet effet dans le manuel de l'enseignant·e.

Carte narrative de

---



## 6.2. Recommence avec la méthode du *design thinking*



Tu peux aussi utiliser la méthode du *design thinking* pour développer des idées visant à protéger la nature ou notre planète. Pour cela, il faut avoir une profonde compréhension des besoins des autres et respecter tous les êtres vivants. Tu peux t'y exercer en posant des questions empathiques.



Dans le cadre du **My Community Challenge A2**, tu apprends à participer activement au façonnement du monde qui t'entoure, à prendre soin de l'environnement et à rechercher des solutions durables (« Jugend stärken », volume 4 – [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).



## 7.1. Questionnaire relatif au Idea Challenge

Tu t'es mis-e à la place d'autres personnes et tu as identifié leurs problèmes et besoins. Tu as découvert beaucoup de choses en posant des questions empathiques. Parmi une multitude d'idées créatives, tu en as choisi une et tu l'as expliquée aux autres à l'aide d'un prototype. Tu as présenté ton idée et tu l'as perfectionnée après avoir reçu un feedback.

1. Qu'est-ce qui t'a le plus plu dans ce challenge ? Quelle était la partie la plus difficile ?	
2. Comment as-tu déterminé les besoins des autres ?	
3. Qu'as-tu changé à ton idée lorsque tu as développé le prototype ?	
4. Comment le feedback sur ton prototype t'a-t-il aidé-e ?	
5. Comment as-tu adapté ton idée après avoir reçu le feedback ?	
6. Dans quel contexte utiliseras-tu la méthode du <i>design thinking</i> la prochaine fois ?	



Discute de tes réponses avec tes camarades.



## 7.2. Comment t'en sors-tu ?



Lis attentivement les phrases ci-dessous et évalue tes différentes compétences. Coche la case sous le symbole qui correspond le mieux.

### Signification des quatre symboles :



J'y parviens très souvent.



J'y parviens parfois.



J'y parviens rarement.



Je n'y arrive pas, je dois encore

Je suis capable d'identifier des défis au quotidien				
Je suis capable de me mettre à la place des autres, par exemple à l'aide d'une carte de l'empathie.				
Je suis capable d'identifier les problèmes et les besoins d'autres personnes.				
Je suis capable de formuler des questions qui me permettront d'en savoir plus sur une personne.				
Je suis capable de mener une interview.				
Lors d'une séance de remue-méninges, je suis capable de formuler beaucoup d'idées.				
Je suis capable de suivre mon intuition et de choisir une idée appropriée.				
Je suis capable de choisir l'idée la plus appropriée parmi des idées évaluées par d'autres.				
À l'aide de mon prototype, je suis capable de bien expliquer mon idée aux autres.				
Je suis capable d'expliquer le fonctionnement de mon prototype de manière compréhensible aux autres.				
Je suis capable d'accepter les suggestions d'amélioration des autres.				
Je suis capable d'utiliser les suggestions d'amélioration pour perfectionner mon idée.				
Je suis capable de recueillir les informations manquantes quand je me rends compte que mon idée ne fonctionne pas encore.				

## Sources :

- Exercice des chaises : Devon Young, Scott Doorley, Grace Hawthorne et l'équipe Quarterly Co. [https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5\\_Chairs\\_Exercise.html](https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html)
- Carte de l'empathie : Empathy Challenge B1 ([www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)), [https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy\\_Map.html](https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy_Map.html)

## Matériel supplémentaire :

- « Entrepreneurship Challenge » sur [www.flipchallenge.at](http://www.flipchallenge.at) (outil d'apprentissage numérique concernant le défi Idea Challenge – éducation financière par le biais des FLIP Challenges pour enfants et adolescent·e·s dès 10 ans)
- Vidéo sur le développement d'un esprit d'initiative : [youtu.be/iw4iGvqXBpk](https://youtu.be/iw4iGvqXBpk)
- Vidéo sur l'identification de défis : [youtu.be/VONVm0q8pul](https://youtu.be/VONVm0q8pul)

## Matériel pédagogique de la série ENTREPRENEUR :

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



Pour commander le matériel : [www.ifte.at/entrepreneur](http://www.ifte.at/entrepreneur)

« **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** » est un programme pédagogique global destiné au niveau secondaire I. Il fait partie intégrante du programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges », développé pour les enfants et les adolescent-e-s du niveau fondamental jusqu'au cycle supérieur de l'enseignement secondaire. Tous les **niveaux de compétence (du niveau A1 = niveau fondamental jusqu'au niveau B2 = niveau secondaire II)** sont disponibles gratuitement en téléchargement sur [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) en allemand, en anglais et en partie dans cinq autres langues.

La rubrique « **Corps & Esprit** » comporte le programme *You<sup>th</sup> Start* « Pleine conscience » et de courtes vidéos avec des exercices physiques propres à favoriser l'activation et la concentration.



Le programme **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** dispose de son propre site web :

[www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)

Tout le matériel pédagogique, y compris des vidéos explicatives, est disponible gratuitement au format numérique et peut être commandé au format papier.

## Conditions d'utilisation :

Tout le matériel mis à la disposition des enseignant-e-s et des élèves issu du programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges » est soumis à la licence Creative Commons. Les documents peuvent être reproduits et diffusés sous n'importe quel format et sur quelque support que ce soit, à condition d'en mentionner les auteur-e-s en bonne et due forme. Ce matériel n'est en aucun cas destiné à un usage commercial. Les documents peuvent être modifiés, mais leur diffusion doit s'effectuer sous la même licence que l'original. Les détails exacts sont disponibles sur : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

## Clause de non-responsabilité :

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

## Mentions légales :

Éditeur-riche-s : Eva Jambor, Johannes Lindner  
Auteures : Eva Jambor, Gerda Reißner, Marietta Steindl  
Collaboration : Gerald Fröhlich  
Rédaction : Eva Jambor  
Relecture : Julia Spengler  
Conception : Stefan Torreiter (illustrations, smileys, pictogrammes), Helmut Pokornig (symboles des besoins à l'étape 2, chapiteau à l'étape 5), Thinkstock/Rawpixel Ltd (illustrations à l'étape 1), Claudia Marschall – Grafik Design (concept et mise en forme, [www.claudiamarschall.at](http://www.claudiamarschall.at)), Peter Stromberger (mise en forme, pictogrammes You<sup>th</sup> Start), Florian Wagner ((mise en forme)

**Le présent challenge est paru en version imprimée dans le volume 4 de la série « Jugend stärken ».**

Titre : Jugend stärken. Volume 4  
1<sup>re</sup> édition : Vienne 2020  
ISBN: 978-3-7063-0844-1  
Pour commander  
le matériel : [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) (gratuit pour les écoles viennoises)

**Nous adressons nos vifs remerciements à toutes les personnes qui ont contribué à l'élaboration du Perspectives Challenge en apportant leur expertise et leurs commentaires.**

Nous tenons par ailleurs à remercier le Service public de l'emploi de Vienne, l'Institut für Bildungsforschung der Wirtschaft (ibw), l'association WIMEN et Barbara Hiess pour les ressources.



© 2020 Initiative for Teaching Entrepreneurship  
Conception et développement - [www.ifte.at](http://www.ifte.at)



Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems  
Développement et formation continue pour les enseignant-e-s à Vienne et en Basse-Autriche - [www.kphvie.ac.at/fortbildung](http://www.kphvie.ac.at/fortbildung)



Chambre du travail de Vienne  
Coopération dans le cadre du programme « Arbeitswelt & Schule » - [www.wien.arbeiterkammer.at/aws](http://www.wien.arbeiterkammer.at/aws)