

Module 02 | Idéation de projets

Nom du module :	Idéation de projets
Âge ou niveau scolaire :	Secondaire 2 (groupe d'âge mixte)
Cours :	Carrière et développement communautaire
Niveau :	Cours d'introduction
Durée :	6 semaines

Message à l'enseignant ou à l'enseignante :

Dans le cadre de ce module, les élèves exploreront le processus de conception et proposeront de nombreuses idées de projet qui pourraient profiter à leur communauté. Voici la boîte à outils du Module 2, destinée à vous appuyer. Elle se décline en différentes sections :

- Objectif
- Compétences, indicateurs, habiletés et concepts
- Survol du module
- Mise en contexte
- Évaluation
- Ressources
- Ateliers et leçons
- Résultats escomptés

Objectif

L'objectif du **Module 2 : Idéation de projets** vise à faire découvrir l'expérience du processus de conception grâce à la simulation, après quoi les élèves pourront trouver leurs propres idées de projet. La classe choisira ensuite un projet viable et utile, qui intégrera des habiletés et des ressources personnelles et collectives.

Emploi du temps

La notion du temps est relative. Vous pouvez ajuster le temps recommandé pour chacune des activités et des évaluations en fonction de la taille et de la dynamique de votre groupe. Laissez de la place à la flexibilité et à des moments d'apprentissage spontanés. Chacun des modules est conçu de manière à ce que les apprentissages puissent se concrétiser dans des situations réelles.

Il est aussi possible de diviser le cours selon le calendrier suivant :

Module 1 – 15 août au 15 septembre

Module 2 – 16 septembre au 16 octobre

Module 3 – 16 octobre à novembre
Module 4 – décembre au 15 avril
Module 5 – 15 avril au 15 mai
Activité de clôture : déployez vos connaissances – fin mai

Compétences, indicateurs, habiletés et concepts

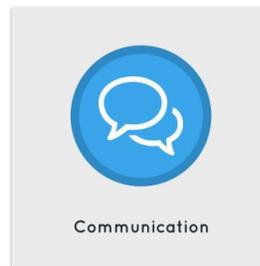
Compétence

- ❑ Suivre un processus de conception
- ❑ Faire germer des idées de projets axés sur la communauté

Indicateurs

- ❑ Les élèves envisageront les différentes perspectives, habiletés et ressources nécessaires à la conception d'un projet.
- ❑ Les élèves suivront un processus de conception axée sur l'être humain afin de proposer une idée de projet faisant appel à la collaboration, à la communication et à l'empathie.
- ❑ Les élèves présenteront un modèle de projet conçu à l'aide de ressources, par exemple des outils numériques ou des applications multimédias.

Habiletés essentielles



Concepts

Idéation

Empathie

Survol du module

Dans le **Module 2 : Idéation de projets**, les élèves mettront en pratique le processus de conception, d'abord dans le cadre d'un atelier, puis dans la vraie vie, où ils concrétiseront des idées de projet au profit de la communauté. De concert avec leurs camarades et des membres de la communauté, ils suivront un processus d'idéation et de conception afin de trouver de nombreuses idées de projets qui seront ensuite présentés.

Ils devront déterminer les différents types d'outils pouvant contribuer à la réalisation de leurs projets. Ces derniers doivent mobiliser les habiletés uniques de l'élève et intégrer des ressources locales. À

l'aide de l'Impact Gaps Canvas, les élèves pourront peaufiner leurs idées. Après l'étape de l'idéation, ils seront en mesure de créer des prototypes de leurs projets.

Grandes questions

- ❑ Comment pouvons-nous contribuer à l'amélioration de notre communauté?
- ❑ Qu'est-ce qu'un processus de conception?

Citation inspirante

À afficher dans la classe

« Nous sommes les descendants d'une culture où tout était utilisé, sans gaspillage. Nos ancêtres fabriquaient des objets avec la cage thoracique de la baleine boréale et savaient chasser certaines espèces à l'aide d'outils faits de parties d'autres animaux. Je pense que nous leur devons d'utiliser pleinement ce qui est à *notre* disposition aujourd'hui. »

– Adina Duffy, Ugly Fish, Coral Harbour (Nunavut)

Ateliers et leçons

2.1 L'expérience de l'innovation à la façon inuite

De quelles façons se manifestait l'esprit novateur des Inuits dans le passé?

Innovations et technologies inuites

50 minutes

2.2 Le processus de réflexion conceptuelle

Qu'est-ce que le processus de conception axée sur l'être humain? Pourquoi la conception axée sur l'être humain est-elle importante lorsqu'on met sur pied un projet communautaire?

Le processus de réflexion conceptuelle – Exercice du portefeuille ou de la minimaison

1 heure 20 minutes

2.3 L'observation et l'interaction

Comment pouvons-nous développer de l'empathie au sein de notre communauté? De quoi notre communauté a-t-elle besoin?

Observation et interaction dans votre communauté – Entrevues

1 heure 40 minutes

2.4 La naissance d'une idée

Quelles sont nos habiletés et nos ressources uniques? Quels types de solutions pouvons-nous créer?

La naissance d'une idée

45 minutes

2.5 La présentation de projet

Quelle est votre idée de projet? Quelle est votre proposition de valeur?

Le nid de Kiggavik

3 heures

2.6 L'évaluation et la réflexion

Quel est notre projet?

Narration numérique

50 minutes

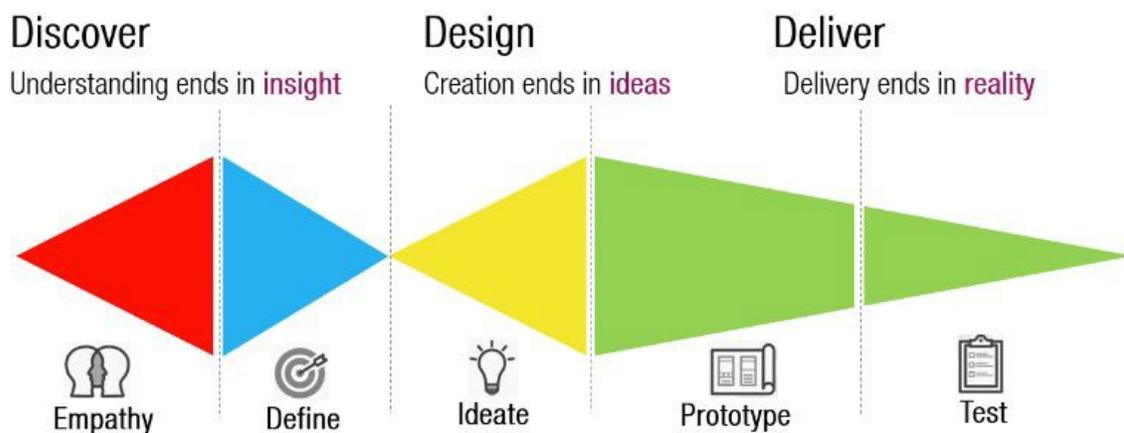
Mise en contexte

Le processus de conception et le questionnement sont les éléments essentiels du Module 2. Tout au long du processus, les élèves doivent se poser les questions suivantes : « comment puis-je en apprendre davantage sur les enjeux communautaires? » et « que suis-je en train d'apprendre grâce à ces nouvelles connaissances? »

La réflexion conceptuelle

La réflexion conceptuelle est une technique de résolution de problème qui place l'utilisateur ou le client au cœur du processus de conception de toute solution. Il s'agit d'un outil utilisé pour enseigner l'importance de l'empathie et de la capacité à se mettre à la place de la personne ou de la communauté pour laquelle on conçoit une solution.

DESIGN THINKING MODEL



Design Thinking is an iterative and non-linear process in which we seek to understand the user, challenge assumptions, and redefine problems in an attempt to identify alternative strategies and solutions that might not be instantly apparent with our initial level of understanding.

<https://thinkdesignconvert.com/2018/03/05/design-thinking-process/>

Pour en savoir davantage sur la réflexion conceptuelle (renseignements, activités, outils pédagogiques et ressources), consultez les documents suivants :

Design Thinking For Educators (en anglais)

<https://designthinkingforeducators.com/toolkit/>

John Spencer Design Thinking Toolkit (en anglais)

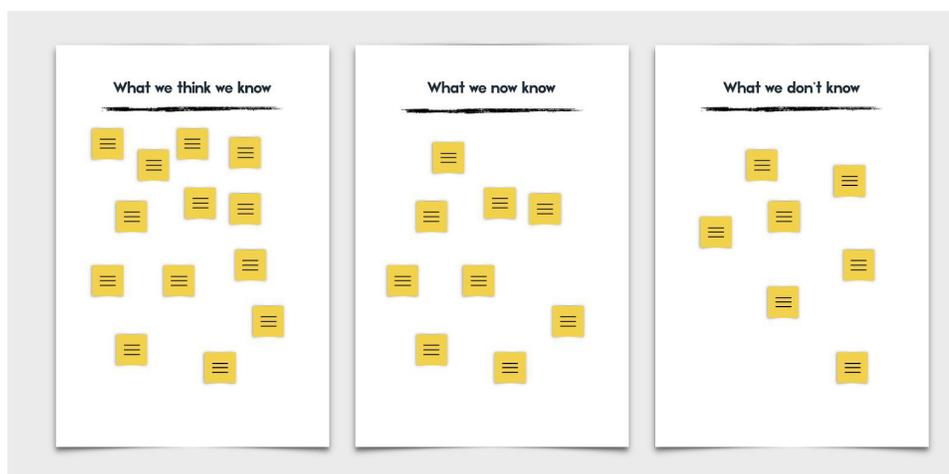
Modèles de projets de réflexion conceptuelle avec vidéos, diaporamas, plans de cours et cahiers de l'élève

<http://www.spencerauthor.com/design-thinking-toolkit/>

Questionnement

On ne peut pas enseigner aux élèves comment poser les bonnes questions du jour au lendemain, mais il existe des techniques que vous pouvez utiliser pour les guider dans cette voie.

- Habituez-les aux questions : Demandez à vos élèves de trouver 15 questions pouvant faire l'objet de recherches. Faites-leur part de vos commentaires sur chacune des questions. Répétez l'exercice jusqu'à ce que chaque élève ait trouvé au moins cinq questions (*Bold School*, p. 58)
- Mettez les élèves à la place de l'enseignant : Demandez à vos élèves d'endosser le rôle d'enseignant en concevant un processus de questionnement à l'intention d'un autre groupe de camarades. Cet exercice devrait les amener à adopter une pensée plus critique face à l'enjeu dont il est question. (*Bold School*, p. 59)
- Créez un tableau de questionnement : Consignez toutes les questions des élèves et affichez-les au mur de la classe pour faire le suivi du questionnement. Exemple :



Stratégies de questionnement

Entrevues

Les élèves doivent chercher à rencontrer le plus grand nombre possible de personnes concernées par l'enjeu, et ce, afin de se familiariser avec le plus grand nombre de perspectives possible. Ces entrevues

ont pour objectif d'encourager les élèves à éprouver de l'empathie pour les personnes concernées. L'empathie est un sentiment qui aide à mieux comprendre et à concevoir de meilleures solutions.

Conférenciers

C'est une excellente occasion d'inviter des conférenciers dans votre classe. Trouvez des membres de la communauté qui connaissent bien l'enjeu en cause et dont le savoir pourra être utile au questionnement des élèves.

Recherche en ligne

Les élèves doivent déployer leurs habiletés de recherche en ligne afin d'en apprendre le plus possible au sujet de l'enjeu.

Collecte de données

Les élèves peuvent se rendre dans la communauté et recueillir des données à l'aide d'outils comme les sondages.

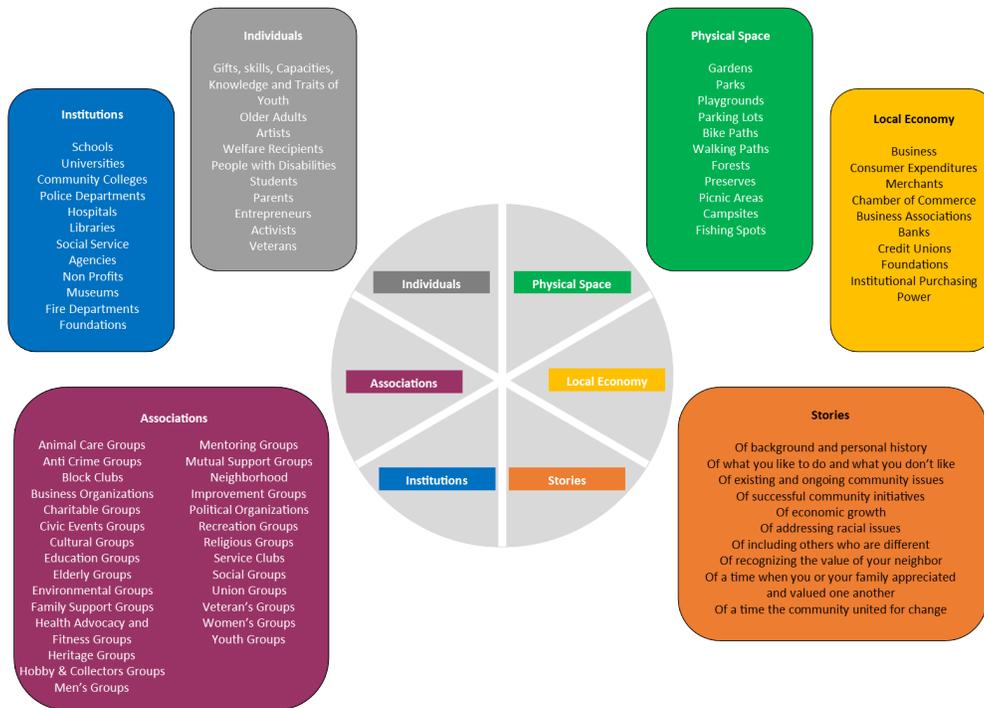
À quoi ressemble une bonne question?

1. Une question qui a de l'importance aux yeux de l'élève
2. Une question qui remet en cause ce que l'on tient pour acquis sur la façon dont les choses se passent
3. Une question ouverte
4. Une question à laquelle on n'a pas encore de réponse
5. Une question qui peut faire l'objet de recherches
6. Une question à laquelle il n'y a pas de réponse facile et qui exige une grande réflexion

Schématisation des ressources communautaires

La schématisation des ressources communautaires est l'une des pierres angulaires du cours. Le schéma se veut une représentation visuelle de toutes les ressources au sein de votre communauté. Les élèves découvriront le schéma au Module 1, mais ils devront l'approfondir tout au long du cours. Le schéma peut être affiché sur un tableau dans la classe.

Exemples de schéma de ressources communautaires :



<https://monvalleyinitiative.com/abundant-community/>
(en anglais)

Tout au long du cours, le schéma peut être employé pour aider les élèves à trouver les différentes ressources pouvant être mobilisées pour mener à bien leurs projets communautaires.

Il s'agit d'un outil important qui permet de reconnaître les rôles des différentes organisations et institutions de la communauté. Le schéma servira d'introduction à des thèmes ultérieurs portant sur les changements au sein des systèmes et le recensement des besoins de la communauté.

Développement communautaire fondé sur les atouts et développement communautaire fondé sur les besoins

On a l'habitude, dans le développement communautaire, de prendre comme point de départ les besoins, les problèmes et les lacunes. Quels sont les problèmes au sein de la communauté? Quels sont les enjeux? Il ne fait aucun doute que nos communautés font face à de graves enjeux, que ce soit sur le plan social, économique ou socioculturel, et il peut être très difficile de savoir comment les aborder, car ils peuvent paraître considérables.

La stratégie de développement communautaire « fondée sur les besoins » est axée sur les besoins et les lacunes de la communauté et compte sur les ressources externes pour trouver des solutions. La stratégie de développement communautaire « fondée sur les atouts », quant à elle, s'appuie sur les forces et ressources uniques et abondantes dont dispose déjà la communauté. Au lieu de mettre l'accent sur les ressources externes, on cherche ici à mobiliser les ressources communautaires existantes afin de créer des solutions. Cette stratégie vise également à responsabiliser la communauté en son sein même, un aspect essentiel des résultats visés par le cours de CDC. Le développement communautaire fondé sur les atouts permet aussi de trouver des solutions durables et à long terme pour la communauté.

De plus, il est important que les élèves soient au courant des atouts que recèle déjà leur communauté

lorsqu'ils arrivent à l'étape de la création de projets d'entrepreneuriat. La créativité et l'innovation sont de mise, car les atouts peuvent avoir une utilité autre que celle qu'on leur prête traditionnellement. Un aréna de hockey, par exemple, peut aussi servir de salle d'exposition pour de petites entreprises éphémères, et le garage local peut être converti en bibliothèque d'outils communautaire où les gens viennent louer de l'équipement.

Sélection de projets communautaires – Laissez les élèves décider!

Le cours doit explorer des enjeux qui éveillent la passion des élèves. Ces derniers seront ainsi plus enclins à s'investir dans le processus. Il est impératif pour le succès du cours que l'élève se sente utile et que l'enseignant comprenne ce que l'élève cherche à obtenir pour lui-même et pour sa communauté. Bref, l'élève doit sentir qu'il joue un rôle décisif dans l'orientation du cours.

Conception d'un projet communautaire

Un projet communautaire devrait :

- Miser sur les forces des élèves
- Encourager une participation active de la communauté
- Exploiter et enrichir les atouts de la communauté
- S'appuyer sur des valeurs et des principes culturels
- Apporter de la nouveauté dans la classe
- Être réalisable dans les délais prescrits
- Être conçu dans un esprit de durabilité.

Combien de projets communautaires devriez-vous concevoir? La réponse varie en fonction de la situation. L'objectif, c'est que tous les élèves participent activement. Selon la taille de votre classe, la complexité du projet et les habiletés et centres d'intérêt de vos élèves, vous déciderez peut-être de réaliser plusieurs projets.

Survol de l'évaluation

Stratégie globale

Les élèves seront en mesure :

- d'expliquer les attentes et les apprentissages des modules du cours de CDC
- de se servir des diverses plateformes numériques et en ligne pour communiquer leurs apprentissages
- de cerner et de respecter des critères d'habiletés essentielles personnalisés.

Processus

Les élèves prendront les commandes du projet, mais il revient à l'enseignant de gérer le processus et de définir un cadre d'attentes en matière de communication et d'évaluation. Avant de sélectionner un projet, les élèves doivent bien comprendre ce que l'on attend d'eux sur le plan du développement des habiletés et des résultats escomptés. Ils doivent aussi savoir quels véhicule ou média ils emploieront pour mettre en pratique leurs apprentissages, y réfléchir et les communiquer.

Communication

Explorez les éléments suivants avec vos élèves :

- Google Drive et Google Classroom – pour partager des documents et des liens, envoyer

- des rappels et autres notifications, et attribuer des tâches aux membres du groupe
- Outils numériques – appareils photo, appareils vidéo, ordinateurs portables, cartes SD, etc.
- Workplace – pour la messagerie instantanée et le partage de documents avec les écoles de KI
- Wordpress ou Medium – pour une communication avec la communauté à plus grande échelle (internationale) www.wordpress.com ou medium.com

Résultats escomptés pour le cours de CDC

Les résultats escomptés varient en fonction du groupe d'âge ou du type de programme. Toutefois, la participation de l'élève est systématiquement évaluée à partir de ses réflexions et de la rétroaction de l'enseignant tout au long du cours.

Les élèves du secondaire devront remettre :

- Une description de leur objectif personnel et une auto-évaluation de leur développement en matière d'habiletés essentielles
- Une réflexion multimédia par module (5 au total).
- Une réflexion finale à propos de leur parcours d'apprentissage : ce qu'ils ont appris, comment ils se sont développés, les difficultés, les prochaines étapes, ainsi qu'une auto-évaluation.

Devoirs de réflexion multimédia

Ces devoirs doivent être faits tout au long du cours. Ils visent à faire réfléchir l'élève à son expérience dans le cadre du cours de CDC. Les élèves peuvent décider quand et comment ils font les devoirs.

À moins d'indication contraire, ceux-ci sont remis dans un format permettant de les rendre publics dans Workplace. Voici quelques possibilités :

- Réflexion écrite (500 à 700 mots)
- Album photo (10 à 20 photos qui racontent une histoire)
- Balado (5 à 10 minutes)
- Vidéoblogue (2 à 4 minutes)
- Document infographique

Remarques :

- Les élèves peuvent choisir de faire les devoirs de la même façon chaque fois, mais il faut les inviter à varier les formats.
- Les élèves peuvent travailler seuls, en équipe de deux ou en groupe.
- Les élèves peuvent proposer d'autres modes de présentation, mais ils doivent d'abord en discuter avec l'enseignant.
- Les élèves doivent s'inscrire à l'avance dans un document Google partagé afin que les expériences soient diversifiées.

Résultats escomptés pour le Module 2

Portefeuille ou création d'un sport
Présentation de projet
Choix de projet

Narration numérique

Outils de rétroaction et de collecte de données témoignant du succès

Carnets d'élève
Entretiens en tête à tête
Auto-évaluation et évaluation par les pairs
Grilles de rétroaction
Rubriques d'évaluation

Ressources recommandées

Ulu, amauti et umiaq
Musique
Stylos, bâtonnets de bois, cure-pipes, ciseaux et ruban adhésif
Guide de l'animateur du projet Portefeuille
Dossier de l'animateur de l'activité de création d'un sport
Réflexion conceptuelle – Manuel de l'enseignant
Rubriques d'évaluation des habiletés essentielles
Guide de l'entrepreneuriat social

2.1 L'expérience de l'innovation à la façon inuite

Les élèves auront l'occasion d'explorer l'histoire de l'innovation et de l'entrepreneuriat chez les Inuits. Ce module a pour objectif de les aider à mieux comprendre leur passé dans l'optique de l'innovation et de l'entrepreneuriat afin qu'ils connaissent l'aspect entrepreneurial de leur histoire.

Questions d'orientation

De quelles façons se manifestait l'esprit novateur des Inuits dans le passé?

Résultats visés

Innovation, entrepreneuriat et pensée créative
Collaboration
Recensement des forces collectives
Reconnaissance de l'innovation à la façon inuite

Vocabulaire

Aînés
Innovation
Culture
Valeur
Besoins
Ressources

Membres de la communauté

Déroulement

Mise en train – 10 minutes

Innovations et technologies à la façon inuite – 30 minutes

Bilan et réflexion – 10 minutes

Mise en train

Créez une activité de mise en train d'esprit communautaire adaptée aux besoins de votre groupe :

- *Warm Ups in Design Thinking* – essayez le jeu des mains néerlandais (*Dutch Clapping Game*) <https://luxdesign.cc/warm-ups-in-design-thinking-more-than-just-a-game-7f755fcc8497> (en anglais)
- *Partners for Youth Empowerment* – essayez le jeu Zip Zap Boing ou le cercle des mains (*Clapping Circle*) <http://www.partnersforyouth.org/category/activities/> (en anglais)
- *IceBreakers and Team Builders* – essayez l'activité de présentation du portefeuille (*Wallet Introduction*) ou le nœud humain (*Human Knot*)
- Jeux traditionnels inuits – au choix <http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm> (en anglais)

Activité expérientielle : Innovation inuite

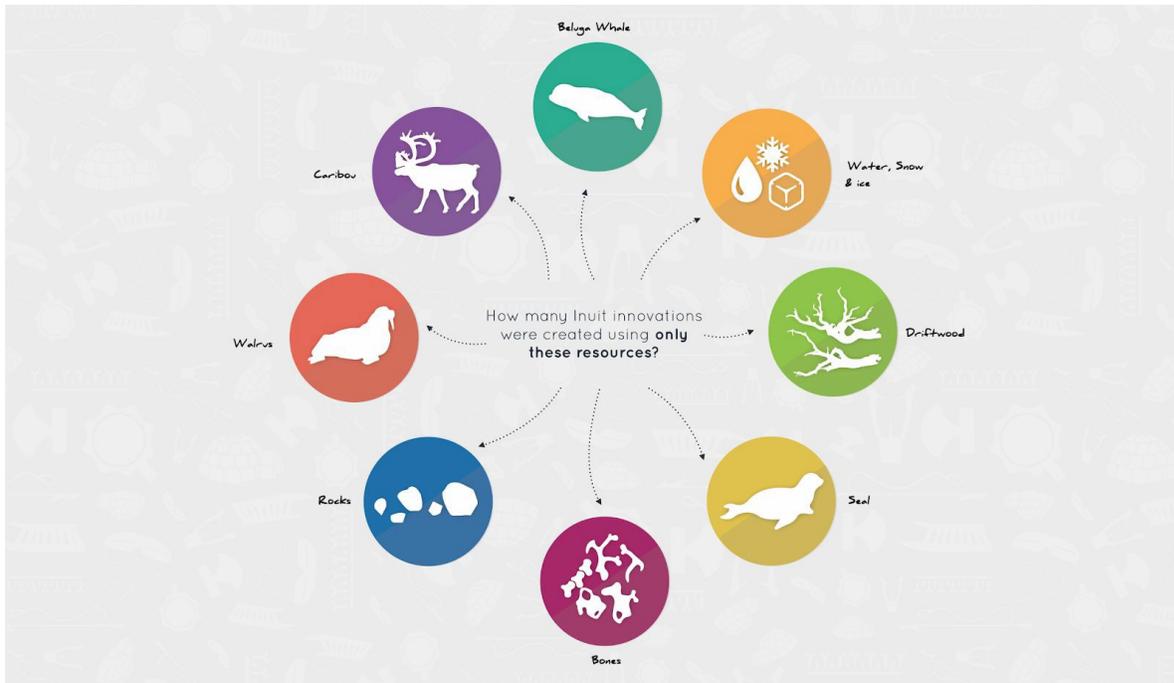
1. Présentez trois innovations inuites à la classe. Divisez les élèves en trois groupes et assignez une innovation à chacun des groupes. Les trois groupes doivent ensuite discuter et faire des recherches pour trouver la réponse aux questions suivantes :

- Comment se nomme cette innovation?
- Pourquoi cette innovation a-t-elle été créée?
- Quel est le *besoin* que les Inuits tentaient de satisfaire grâce à cette innovation?
- Quelle *valeur* cette innovation a-t-elle apportée à la société inuite?
- Quelle utilisation en fait-on?
- Comment cette innovation a-t-elle amélioré la vie des Inuits?
- De quoi cette innovation est-elle faite?
- Comment cette innovation est-elle utilisée aujourd'hui? A-t-elle changé au fil du temps?

Les élèves peuvent faire appel aux ressources en ligne ou poser des questions aux membres de la communauté scolaire, aux membres de leur famille ou à des spécialistes de la communauté.

2. Chacun des groupes peut prendre de deux à trois minutes pour présenter ses conclusions au reste de la classe.

3. Les élèves doivent consulter le graphique dans le cahier, qui illustre les principales ressources dont disposaient les Inuits avant l'arrivée des Européens. Ils se feront ensuite la lutte pour dresser une liste de toutes les innovations créées **uniquement à l'aide de ces ressources**. L'enseignant peut les inviter à demander conseil aux membres de leur famille, à leurs amis et aux aînés de leur entourage.



Réponses possibles

- Tente
- Igloo
- Harpon
- Kakivak
- Parka
- Kamik
- Amauti
- Lunettes de neige
- Kayak
- Qamutik (traîneau)
- Corde en peau de phoque
- Bottines pour chien
- Perçoir à archet
- Umiak
- Kudlik
- Sac de couchage
- Poupées
- Jeux d'os
- Inukshuk

Bilan et réflexion

1. **Quoi?** Qu'est-ce qu'une innovation?

2. **Et alors?** Qu'avez-vous appris à propos des innovations inuites?

3. **Et maintenant?** Quelles sont les innovations que vous voyez autour de vous aujourd'hui?

Prochaines étapes

Exercice du portefeuille

2.2 Le processus de réflexion conceptuelle

Les élèves doivent créer un prototype en suivant un processus de conception. Différents ateliers permettent de mettre en relief le processus de conception, notamment l'exercice du portefeuille, l'activité de création d'un sport et le mini-projet de réflexion conceptuelle. Sélectionnez l'option qui convient le mieux aux besoins de votre classe.

Questions d'orientation

Qu'est-ce que le processus de conception axée sur l'être humain?
Pourquoi est-il important lorsqu'on met sur pied un projet communautaire?

Résultats visés

Innovation, entrepreneuriat et pensée créative
Collaboration
Compréhension du processus de conception axée sur l'être humain
Découverte de l'empathie
Création d'un prototype

Vocabulaire

Apprentissage axé sur les projets
Conception axée sur l'être humain
Empathie
Définitions
Idéation
Prototype
Essai
Processus

Déroulement

Mise en train – 10 minutes
Exercice de réflexion conceptuelle – 60 minutes

Bilan et réflexion – 10 minutes

Mise en train

Créez une activité de mise en train d'esprit communautaire adaptée aux besoins de votre groupe :

- *Warm Ups in Design Thinking* – essayez le jeu des mains néerlandais (*Dutch Clapping Game*) <https://uxdesign.cc/warm-ups-in-design-thinking-more-than-just-a-game-7f755fcc8497> (en anglais)
- *Partners for Youth Empowerment* – essayez le jeu Zip Zap Boing ou le cercle des mains (*Clapping Circle*) <http://www.partnersforyouth.org/category/activities/> (en anglais)
- *IceBreakers and Team Builders* – essayez l'activité de présentation du portefeuille (*Wallet Introduction*) ou le nœud humain (*Human Knot*)
- Jeux traditionnels inuits – au choix <http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm> (en anglais)

Activité expérientielle – Exercice de réflexion conceptuelle

1. Affichez le processus de conception axée sur l'être humain dans la classe.

EMPATHIE ---> DÉFINITION ---> IDÉATION ---> PROTOTYPE ---> ESSAI

2. Passez en revue les trois ateliers suivants et sélectionnez celui qui convient le mieux à votre classe.

- [Exercice du portefeuille](#) du MIT
- [Activité de création d'un sport](#) de John Stewart
- [Mini-projet de réflexion conceptuelle](#) – Pensée divergente de John Stewart

Bilan et réflexion

Consultez les manuels pour connaître le processus de bilan.

Prochaines étapes

Une immersion dans la communauté vous permettra de cultiver votre empathie et d'en savoir plus sur les besoins pour un projet de nature à répondre aux besoins ou aux intérêts de la communauté. Trouvez des bénévoles de la communauté qui accepteraient de répondre à des questions ou d'enseigner aux élèves une compétence professionnelle, que ce soit la broderie, la fabrication de filets, les techniques traditionnelles, etc.

2.3 L'observation et l'interaction

Questions d'orientation

Comment pouvons-nous développer de l'empathie au sein de notre communauté?
De quoi notre communauté a-t-elle besoin?

Résultats visés

Pensée critique et questionnement
Culture et atouts de la communauté
Technique d'entrevue
Communication et écoute
Capacité d'empathie

Vocabulaire

Atouts
Besoins
Valeurs

Déroulement

Mise en train – 10 minutes
Préparation aux entrevues – 20 minutes
Observation de la communauté – 1 heure
Participation à un événement dans la communauté (facultatif) – 2 heures

Mise en train

Créez une activité de mise en train d'esprit communautaire adaptée aux besoins de votre groupe :

- *Warm Ups in Design Thinking* – essayez le jeu des mains néerlandais (*Dutch Clapping Game*) <https://uxdesign.cc/warm-ups-in-design-thinking-more-than-just-a-game-7f755fcc8497> (en anglais)
- *Partners for Youth Empowerment* – essayez le jeu Zip Zap Boing ou le cercle des mains (*Clapping Circle*) <http://www.partnersforyouth.org/category/activities/> (en anglais)
- *IceBreakers and Team Builders* – essayez l'activité de présentation du portefeuille (*Wallet Introduction*) ou le nœud humain (*Human Knot*)
- Jeux traditionnels inuits – au choix <http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm> (en anglais)

Activité expérientielle

1. Passez en revue le processus de conception axée sur l'être humain.
2. Entrevues : Exercice avec un partenaire en classe. Servez-vous de ces [pistes de questions](#) en cas de panne d'inspiration. Une des deux personnes pose les questions, et l'autre y répond. Les élèves poursuivent l'entrevue pendant 10 minutes, puis ils changent de rôle.

Pistes de questions :

Pourquoi_ ?

Et si_ ?

Quel est le lien entre_ et_ ?

Que se passerait-il si_ ?

Qu'est-ce qui est le plus/le moins_?

Comment peut-on comparer_ et_ ?

Quelle est la cause de_ ?

Quelles sont les raisons qui expliquent?

Et si on savait_ ?

Quel est l'objectif de_ ?

Comment fonctionne_ ?

Qu'est-ce qui changerait si vous?

Qui est_ ?

Où est-ce que_ ?

À quand remonte_ ?

Qu'est-ce qui est le plus_ ?

3. Chacun des groupes peut choisir un membre de la communauté à qui il posera des questions. Les questions ont pour but de découvrir les passions de la personne et ce qu'elle juge le plus pressant dans votre communauté. Déterminez le rôle de chaque membre du groupe : intervieweur, responsable de l'enregistrement audio, des photos, des vidéos, de la prise de notes, etc.

Vous pouvez également inviter les élèves à réaliser les entrevues dans un milieu plus encadré et plus familier.

4. Observation : Apprenez-en plus sur votre communauté par l'observation. Les élèves peuvent faire un remue-méninges ou se tourner vers la communauté pour recueillir des renseignements sur les ressources communautaires existantes, en prenant des photos ou des notes au besoin.

5. Activité facultative : Participez à un événement dans la communauté. En tant que classe, participez à un événement dans la communauté. Lors de l'événement, livrez-vous à des activités de journalisme en posant des questions aux aînés et aux membres de la communauté et en déterminant l'objectif de l'événement et en observant la façon dont il est organisé.

6. En classe, dans le cadre d'une séance de remue-méninges, créez un **arbre conceptuel** à partir du mot « communauté ».

Vidéo de directives pour créer un arbre conceptuel : <https://www.youtube.com/watch?v=O0IEj2d-ipE> (en anglais)

7. Créez un billet de blogue, une publication ou une vidéo sur Workplace pour présenter ce que vous avez appris au sujet de votre communauté. Incluez les renseignements suivants : le nom de votre communauté, ses principales caractéristiques, ses atouts, les gens qui la composent, sa culture, ses forces et tout autre renseignement.

Bilan et réflexion

1. **Quoi?** Qu'est-ce qui nous inspire? Qu'est-ce qui nous passionne?
2. **Et alors?** Quels sont nos habiletés et nos centres d'intérêt uniques? Qu'est-ce qui nous donne les moyens d'agir? Qu'est-ce qui nous aide à exceller?
3. **Et maintenant?** Quelles ressources les gens peuvent-ils mobiliser pour réaliser de grandes choses?

Prochaines étapes

Idées pour une séance de remue-méninges dans le cadre d'un projet communautaire.

2.4 La naissance d'une idée

Les élèves approfondissent leurs habiletés de pensée créative et lancent des idées et des solutions pour leurs projets en collaboration avec des membres de la communauté. Ils conçoivent différents types de solutions. Pour s'orienter, ils peuvent se servir de la Boîte à outils de l'agent de changement et des sections du cahier portant sur les types d'entreprises.

Questions d'orientation

Quelles sont nos habiletés et nos ressources uniques? Quels types de solutions pouvons-nous créer?

Résultats visés

Créativité, innovation et entrepreneuriat

Réflexion sur la façon de tirer le meilleur parti des possibilités, des habiletés et des passions pour en tenir compte dans un projet que les élèves ont envie de réaliser

Capacité à trouver de nouvelles idées pour des projets communautaires.

Capacité à tenir compte des multiples perspectives, habiletés et ressources pour concevoir des solutions pertinentes appropriées à un problème qui se pose dans la communauté

Capacité à reconnaître le rôle que jouent les autres dans la résolution des problèmes

Prototypes d'innovation conçus à l'aide de la réflexion conceptuelle axée sur l'être humain

Vocabulaire

Solution

Habiletés

Atouts

Passion

Déroulement

Mise en train – 10 minutes

Passion, habiletés et possibilités – 15 minutes

Remue-méninges – 10 minutes
Bilan – 10 minutes

Mise en train

Créez une activité de mise en train d'esprit communautaire adaptée aux besoins de votre groupe :

- *Warm Ups in Design Thinking* – essayez le jeu des mains néerlandais (*Dutch Clapping Game*) <https://uxdesign.cc/warm-ups-in-design-thinking-more-than-just-a-game-7f755fcc8497> (en anglais)
- *Partners for Youth Empowerment* – essayez le jeu Zip Zap Boing ou le cercle des mains (*Clapping Circle*) <http://www.partnersforyouth.org/category/activities/> (en anglais)
- *IceBreakers and Team Builders* – essayez l'activité de présentation du portefeuille (*Wallet Introduction*) ou le nœud humain (*Human Knot*)
- Jeux traditionnels inuits – au choix <http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm> (en anglais)

Activité expérientielle : passion, habiletés et possibilités

1. Tracez le diagramme ci-dessous au tableau. Définissez la passion, les habiletés et les possibilités et donnez des exemples.

Quelles sont vos habiletés uniques? (p. ex. réaliser des vidéos, raconter des histoires, jouer la comédie, parler en public et créer) Qu'est-ce qui vous passionne? (p. ex. intérêts particuliers)

Quelles possibilités s'offrent à nous? (p. ex. collaborations avec la communauté, différentes initiatives communautaires originales, personnes uniques et ressources comme les imprimantes 3D, la cuisine, les iPad ou les trousse de technologie)

Demandez aux élèves d'ajouter leurs idées et leurs propres habiletés au diagramme de Venn, soit à l'aide de feuillets adhésifs ou sur un tableau blanc (en silence).



2. Une fois que tout le monde est passé, les élèves doivent avoir l'occasion de retourner au tableau pour y ajouter leurs idées de dernière minute.
3. Une fois la démarche terminée, la classe peut discuter ouvertement des idées proposées pour mobiliser différentes habiletés à l'aide de diverses ressources.
 - Quelles sont vos habiletés uniques? Quelles sont les habiletés uniques de vos camarades de classe?
 - Qu'est-ce qui vous passionne? Qu'est-ce qui *nous* passionne?
 - Quelles possibilités s'offrent à nous? Quelles sont les ressources de notre école que nous pourrions mobiliser? (p. ex. imprimante 3D, cuisine, iPads)
4. **Remue-méninges** Expliquez en quoi consiste une séance de remue-méninges à l'aide de la vidéo. En équipe de quatre, trouvez les meilleures idées de projet communautaire auxquelles vous pourriez travailler ensemble. Accordez cinq minutes au remue-méninges, qui se fait sur des fiches. Demandez aux élèves de trouver, en silence, autant d'idées qu'ils le peuvent. Ensuite, en équipe, classez les fiches en fonction des tendances et des thèmes qui se dégagent. Sélectionnez une ou deux idées de projet qui inspirent le groupe.

Bilan et réflexion

1. **Quoi?** Qu'avez-vous appris à propos de votre classe?
2. **Et alors?** Qu'est-ce qui vous anime?
3. **Et maintenant?** Quelles idées de projet avez-vous trouvées?

Prochaines étapes

Créez une présentation de projet!

2.5 Le nid de Kiggavik

Les élèves créent une courte présentation de projet pour communiquer leurs meilleures idées, puis sélectionnent un projet définitif à réaliser avec toute la classe.

Questions d'orientation

Quelle est votre idée de projet?

Quelle est votre proposition de valeur?

Résultats visés

Pensée critique et questionnement

Communication

Collaboration

Démonstration du processus collaboratif de sélection d'un projet

Recherche et analyse des critères importants dans la sélection d'un projet

Vocabulaire

Présentation de projet

Prototype

Déroulement

Mise en train – 10 minutes

Création d'une présentation de projet – 30 minutes

Le nid de Kiggavik – 60 minutes

Élimination de projet – 20 minutes

Exploration du projet – 40 minutes

Bilan et réflexion – 20 minutes

Mise en train

Créez une activité de mise en train d'esprit communautaire adaptée aux besoins de votre groupe :

- *Warm Ups in Design Thinking* – essayez le jeu des mains néerlandais (*Dutch Clapping Game*) <https://uxdesign.cc/warm-ups-in-design-thinking-more-than-just-a-game-7f755fcc8497> (en anglais)
- *Partners for Youth Empowerment* – essayez le jeu Zip Zap Boing ou le cercle des mains (*Clapping Circle*) <http://www.partnersforyouth.org/category/activities/> (en anglais)
- *IceBreakers and Team Builders* – essayez l'activité de présentation du portefeuille (*Wallet Introduction*) ou le nœud humain (*Human Knot*)
- Jeux traditionnels inuits – au choix <http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm> (en anglais)

Activité expérientielle : Le nid de Kiggavik

1. Créez une présentation. Les élèves créent une courte présentation pour exposer leurs idées à leurs amis et aux membres de leur famille. La présentation doit comprendre :

- Un survol de l'idée de projet
- La proposition de valeur du projet
- Les utilisateurs visés par le projet
- Un prototype ou une esquisse de l'idée
- Une description du prototype

L'émission *Dragons' Den* est une bonne source d'exemples de présentations de projet (en anglais).
<https://www.cbc.ca/dragonsden/pitches/matletik>

2. Le nid de Kiggavik

Afin d'inspirer les élèves et de mettre en lumière les besoins de la communauté, invitez les membres de la communauté à venir présenter leurs idées de projet. C'est ce qu'on appelle « le nid de Kiggavik » (nid du faucon) dans le cours de CDC. Il s'agit d'une reprise informelle de l'exercice rendu populaire par des émissions de télévision comme *Dragons' Den* et *Shark Tank*. Au lieu d'avoir recours à des entrepreneurs chevronnés pour évaluer les présentations, on demande aux élèves de faire leur choix et d'investir leur temps dans les projets. En permettant aux élèves de choisir leur projet, on les incite à participer davantage et on leur donne un sentiment d'appartenance et de responsabilité.

a. Proposez aux candidats des plages horaires pour leur présentation. Idéalement, toutes les présentations devraient avoir lieu le même jour et durer de trois à cinq minutes. Le jour venu, les candidats arrivent sur place, prêts à présenter leurs idées au groupe. Certaines présentations auront un caractère formel, et d'autres, plutôt informel. Il n'y a pas d'attentes précises; toutes les idées sont les bienvenues. Souvent, les projets en seront à différentes étapes de développement. Certains seront encore au stade d'idée, mais d'autres s'inscriront peut-être déjà dans un projet de plus grande envergure, ou seront déjà réalisés en partie.

b. Remettez aux élèves un horaire des présentations et des sujets. Expliquez-leur leurs responsabilités : écouter de façon active, prendre des notes et réfléchir aux questions qui leur permettront de mieux comprendre le projet et ses possibilités (exemples de questions : combien de temps faut-il? avez-vous trouvé du financement? quelles sont les habiletés requises?) N'oubliez pas de réfléchir à la meilleure façon d'aménager l'espace afin que tout le monde soit de la partie.

c. Avant les présentations, préparez et organisez votre local. Formez un demi-cercle autour d'une estrade ou d'un espace réservé à la personne qui fait la présentation.

d. Déroulement :

- Arrivée du candidat
- Présentation (3 à 5 minutes)
- Période de questions
- Départ du candidat
- Bilan

Période de questions : demandez aux élèves de se retenir de poser des questions trop détaillées, car certains aspects du projet pourraient encore être flous. Proposez-leur plutôt de noter par écrit toute question supplémentaire qui leur vient à l'esprit et d'indiquer leur appréciation du projet sur une échelle de 0 à 10 (sans la communiquer à voix haute).

Bilan : Après la présentation, prenez cinq minutes pour discuter.

- Qu'avez-vous pensé du projet?
- Quelles questions supplémentaires avez-vous?
- Dans quelle mesure le projet est-il réalisable?
- Quelles modifications pourraient être apportées pour rendre le projet plus réalisable?
- Qu'avez-vous pensé de la présentation/du style de l'exposé – était-ce intéressant? Pourquoi?
- Demandez à chaque élève de donner une note de 0 à 10. (Les notes n'auront pas d'incidence sur le projet sélectionné, mais elles pourraient faciliter le processus d'élimination).

Conclusion : Remerciez chaleureusement tous les participants pour leur contribution et renseignez-les sur les prochaines étapes et le processus de sélection du projet.

3. Exploration du projet

Après les présentations, la créativité culmine. On brasse les idées et on a envie de donner une forme précise à un projet dès maintenant. Afin d'éviter les décisions prématurées, les élèves doivent suivre un processus leur permettant de décortiquer chacune des propositions. L'« exploration de projet » permet à tout le monde de bien comprendre les subtilités de la réalisation de chaque projet tout en essayant de déterminer l'idée qui a le plus de chance de réussir.

a. Éliminations :

L'enseignant récapitule les commentaires des élèves au sujet des différents projets. Déjà, certains projets peuvent facilement être éliminés. Discutez ensuite des avantages et des inconvénients des projets restants. Pour vous faciliter la tâche, demandez aux élèves de réfléchir aux questions suivantes :

- Est-ce que ce projet vous intéresse/vous anime?
- À quel point est-il réalisable?
- Quelles répercussions pourrait-il avoir?

Une fois que les élèves ont eu un peu de temps pour approfondir leur évaluation, notez les projets restants au tableau blanc. Dites aux élèves qu'ils ne peuvent choisir que TROIS idées de projet. Demandez-leur de cocher leurs trois idées préférées.

À partir de ces nouveaux résultats, choisissez les trois projets les plus populaires.

b. Exploration :

Les élèves devraient maintenant avoir choisi les projets qui leur inspirent le plus de confiance et d'enthousiasme (environ trois). Pour l'exploration, les élèves forment de petits groupes et chaque groupe décortique un des projets, OU encore chaque groupe décortique à tour de rôle tous les projets restants. Cet exercice peut se faire sur du papier affiche, des tableaux blancs ou tout autre support qui permet une bonne exploration.

Exemples de directives d'exploration de projet :

- Déterminez l'objectif du projet : en une phrase ou deux, définissez l'objectif du projet (vous pouvez faire appel aux objectifs SMART : spécifique, mesurable, atteignable, réaliste et relié à un temps précis).

- Déterminez les mini-objectifs : dressez une liste d'objectifs plus petits qui s'inscrivent dans l'objectif global.
- Répercussions du projet : pourquoi est-ce important? À qui profite-t-il? Examinez le projet du point de vue de la durabilité.
- Résultats visés : quelles habiletés et nouvelles connaissances pouvez-vous acquérir dans le cadre de ce projet?
- Atouts de l'équipe (rôles) : quelles sont les habiletés des membres de l'équipe qui peuvent être mises à profit? Quels rôles ceux-ci peuvent-ils jouer? Ces atouts peuvent comprendre des enseignants et d'autres personnes-ressources au sein de la communauté.
- Étapes pour réussir : dressez une courte liste de ce que vous avez à faire et de ce dont vous devez tenir compte pour réaliser ce projet.
- Objectifs hebdomadaires : comment se déroulera chaque semaine?
- Questions : des réponses à quelles questions avez-vous besoin relativement à ce projet?
- Note (0 à 10) : en groupe, évaluez le projet en fonction de l'intérêt, de la faisabilité et des répercussions.
- Après avoir répondu à toutes les questions pour chacun des projets, les élèves se réunissent en grand groupe pour discuter et exposer leur point de vue.
- **Puisque ce processus est démocratique, les élèves choisissent le projet qui représente le mieux les intérêts du groupe dans son ensemble.**

Remarque : Les projets peuvent être modifiés, simplifiés ou combinés. Si un ou deux élèves s'opposent fermement au projet choisi, discutez avec eux séparément afin de trouver une solution de rechange. Ils peuvent travailler en parallèle à un projet connexe qui correspond mieux à leurs centres d'intérêt ou à leurs habiletés, ou encore à un projet entièrement distinct. Il est important de régler ces situations le plus tôt possible, car les élèves seront beaucoup plus enclins à participer et à s'investir dans le projet si celui-ci les intéresse.

Bilan et réflexion

1. **Quoi?** Qu'avez-vous pensé de ce processus?
2. **Et alors?** Y a-t-il des idées qui se sont perdues au cours du processus? Lesquelles? Quels sont les détails du projet retenu?
3. **Et maintenant?** Qu'est-ce qui vous anime? Décrivez en une page le projet retenu.

Prochaines étapes

Créez une narration numérique.

2.6 L'évaluation et la réflexion – Narration numérique

Les élèves doivent créer une brève narration numérique à propos de leur expérience du Module 2 à partir de toutes les images et des notes qu'ils ont réunies lors des activités des semaines précédentes. (50 minutes)

Il existe de nombreuses façons d'aborder la narration numérique. Voici des exemples de résultats visés pour ce cours :

- Vidéo de 2 minutes d'exposé oral, de chanson, de théâtre ou de documentaire
- Billet de blogue – carnet ou album photo

La narration numérique ne devrait pas dépasser 250 mots à l'écrit et doit comprendre une histoire personnelle ou communautaire. Elle sera conçue et enregistrée à l'aide des outils informatiques de montage de la classe et de photos prises en classe et pourra comprendre de la vidéo, de l'animation et de la musique. Toute image tirée de sources extérieures doit être libre de droits d'auteur.

Établissez à l'intention de vos élèves les **critères particuliers de réussite** en ce qui concerne les aspects suivants :

- Résultats visés pour la narration : durée, type de média, détails du contenu, sujet
- Habiletés : utilisation des outils numériques, collaboration, communication