



# Le Carrefour de l'innovation pédagogique

#carrefourinnov

## **Expérimentons ensemble le design thinking pour les enseignants pour résoudre une problématique pédagogique de votre choix**

Nous espérons que cet atelier vous a inspiré. Et maintenant, c'est à vous ! Voici une petite fiche pour vous donner toutes les clés pour vous lancer.

### **Présentation de l'atelier**

Le design thinking est une méthode d'intelligence collective qui permet d'apporter des solutions pertinentes à une problématique terrain. Cet atelier vous propose d'expérimenter la méthode adaptée au contexte scolaire, en accéléré. En partant d'une problématique pédagogique qui vous tient à cœur, nous allons y inventer des solutions en collaborant avec d'autres enseignants participants. Le but de l'atelier est de vous permettre de vous approprier la démarche et être en capacité de la réitérer avec vos collègues, voire avec vos élèves en classe !

### **Matériel et outils utilisés**

Nous nous servons

- des outils de la démarche Bâisseurs de Possibles accessibles gratuitement sur le site du réseau d'enseignants : <http://reseau.batisseursdepossibles.org>
- Feuilles A2, post-it, feutres, ...

### **Public cible de cet atelier**

Tout enseignant.e du primaire/collège.

Les outils de la démarche sont aujourd'hui les plus adaptés pour les cycles 2 et 3.

## Autres informations utiles (temps de mise en place, difficultés à prévoir)

Inspiré.e, vous avez envie de faire un projet en utilisant cette démarche avec vos élèves ? L'adaptation de la démarche design thinking en classe s'appelle Bâtisseurs de Possibles. Cette démarche est outillée (guide de l'enseignant, supports pour la classe...) et accompagnée (formations, réseau d'enseignants...). Elle aboutit à la réalisation de projets citoyens dont les élèves sont acteurs de A à Z, qui donne sens aux apprentissages fondamentaux et permet de développer des compétences transversales du socle commun : coopération, empathie, ... La démarche de projet peut être mise en place à tout moment de l'année en fonction de choix de l'enseignant.

## Pour aller plus loin

Il est possible de rejoindre l'animation annuelle pour les classes – l'Appel à Projets Bâtisseurs de Possibles 2018/2019 et répondre aux grands défis de l'humanité – des Objectifs de développement durable de l'ONU. Plus d'informations ici :

<http://reseau.batisseursdepossibles.org/dispositif/appels-a-projets-2018-2019/>

## Sites et ressources conseillés

- <https://syn-lab.fr/wp-content/uploads/2017/10/Innover-a-plusieurs-version-longue.pdf> : Le manuel Innovons à plusieurs - téléchargeable en ligne – Il s'agit d'un guide complet pour les équipes pédagogiques désireuses de mettre en place la démarche de design thinking entre collègues
- <http://reseau.batisseursdepossibles.org> - Le site du réseau Bâtisseurs de Possibles – pour accéder aux ressources et à l'accompagnement à la mise en place de la démarche



- [reseau.batisseursdepossibles.org/lefilm/](http://reseau.batisseursdepossibles.org/lefilm/)  
<http://reseau.batisseursdepossibles.org/lefilm/>  
Le court métrage « Il n'y a pas d'âge pour changer le monde » réalisé par Judith Grumbach qui suit une classe pendant une semaine et montre ce qui se passe concrètement dans une classe qui fait un projet Bâtisseurs de Possibles.



- <https://www.editions-retz.com/pedagogie/domaines-transversaux/la-boite-a-outils-batisseurs-de-possibles-cycles-2-et-3-9782725636009.html> - Boîte à outils Bâtisseurs de Possibles publiée chez les éditions Retz est une version papier du Kit pédagogique complété de plus de 200 figurines de prototypage représentant des situations de vie quotidiennes.

## Intervenant

Nom des intervenants : Katarina Kordulakova et Nathalie Dreyfus  
Pour retrouver l'intervenant : @bpossibles ou @nathdreyfus