



« Transmettez votre énergie aux enfants pour les motiver et les inciter à utiliser leurs super-pouvoirs et à changer le monde. Quels projets mettront-ils en œuvre cette année ? »

Kiran Sethi, fondatrice
Réseau Design for Change,
École Riverside School,
Ahmedabad, Inde

Design for Change : une idée, une semaine

Thèmes

Ce document est une fiche pédagogique applicable sur une semaine dont l'objectif est de vous aider à adopter la démarche du réseau Design for Change (Bâtisseurs de possibles en France) au sein de votre classe.

Les quatre étapes de la démarche Design for Change : IDENTIFIER, IMAGINER, RÉALISER et PARTAGER sont réparties sur 7 séances de 45 minutes chacune. Si vous en avez la possibilité, nous vous encourageons à consacrer plus de temps. Cette fiche pédagogique n'est proposée qu'à titre de référence ; n'hésitez pas à improviser et à vous adapter en fonction des besoins de vos

élèves.

Nous vous invitons à aider les enfants à exprimer leurs propres idées pour un monde meilleur et à les mettre en pratique. Encouragez TOUS les enfants à participer activement et à faire part de leurs opinions et de leurs idées.

Vous serez vraiment surpris(e) de ce qu'ils proposeront et imagineront.

Les super-héros ne sont pas que des personnages de bande dessinée... ils vivent à travers chaque enfant qui affirme pouvoir changer le monde !

Durée totale :

7 x 45
min

Âge :

8-14
ans

La plus grande leçon du monde est un projet éducatif collaboratif visant à promouvoir les objectifs mondiaux de développement durable annoncés par les Nations Unies. Ce projet démontre l'importance de l'objectif mondial 17 « Création de partenariats en vue de la réalisation des objectifs » et n'aurait pas été possible sans le soutien de tous les partenaires qui travaillent ensemble et avec nous.

Merci à notre équipe fondatrice :



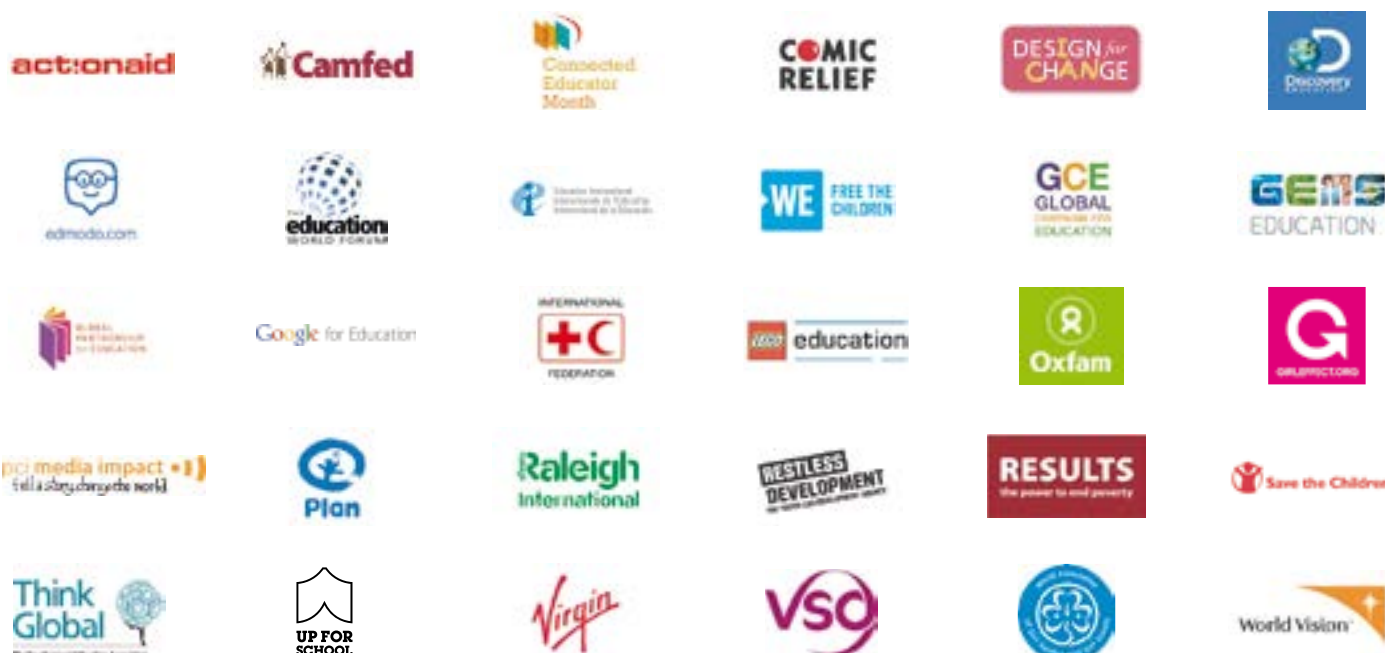
Réalisation :



Diffusion :



Et un grand merci à toutes celles et tous ceux qui ont collaboré avec nous dans le monde entier :



DESIGN FOR CHANGE : UNE SEMAINE, UNE IDÉE

JOUR 1 : IDENTIFIER. Les super-héros dans la vraie vie.

JOUR

DESCRIPTION

10 min
préférée.

1. Commencez par demander aux enfants qui est leur super-héros
Laissez quelques enfants parler de leur personnage favori.
2. Dites-leur ensuite que les super-héros n'existent pas que dans les BD mais aussi dans la vraie vie, et que vous allez leur montrer des histoires de vrais super-héros.

20 min

Inspiration et identification du problème

Visionnez quelques vidéos de Design For Change avec les enfants. Vous trouverez ci-dessous des récits d'enfants acteurs du changement dans trois contextes.

REMARQUE : si vous n'avez pas accès à Internet dans la classe, ces récits sont également disponibles sous forme de bandes dessinées.

TIME

1

1. **Changer quelque chose pour soi-même :**
Réduire le poids des cartables : <http://bit.ly/lmFr4xr>
Apprendre le football à ses camarades : bit.ly/dfc-justforkicks
2. **Changer quelque chose dans son école :**
Respecter le personnel d'entretien : <http://bit.ly/Vfdmdi>
Mettre fin au gaspillage alimentaire à la cantine : <http://bit.ly/lstROI>
3. **Changer quelque chose au sein de sa communauté :**
Réparer des nids de poule : <http://bit.ly/potholes-on-the-road>
Mettre en place un système de collecte d'eau de pluie : <http://bit.ly/lkywiiQ>

15 min

Une fois que vous avez visionné les vidéos, demandez aux enfants ce qu'ils aimeraient changer :


1. Dans leur vie personnelle
2. Dans leur école
3. Dans leur communauté



JOUR 2 : IDENTIFIER. Trouver le véritable défi.

JOUR	Duree	DESCRIPTION
2	20 min	<ol style="list-style-type: none"> Invitez les enfants à partager les réflexions qu'ils se sont faites depuis la séance précédente et inscrivez les principales idées formulées au tableau. Demandez-leur ensuite de voter pour une situation qu'ils voudraient changer.
	25 min	<p>Trouver le véritable défi</p> <ol style="list-style-type: none"> Répartissez les enfants en petits groupes et demandez-leur de réfléchir ensemble aux différentes causes du problème qu'ils ont choisi. Chaque groupe présente ses réflexions, puis toute la classe vote pour la cause principale à éliminer.

JOUR 3 : IMAGINER. Visualiser le succès.

JOUR	DURÉE	DESCRIPTION
	45 min	<ol style="list-style-type: none"> Répartissez les élèves en petits groupes. Demandez à chaque groupe de formuler dix idées. Encouragez-les à oser des idées différentes les unes des autres, même si elles paraissent folles. Laissez les enfants compléter les idées les uns des autres et autorisez-les à dessiner : il peut être plus facile pour eux d'exprimer leurs idées de cette façon. C'est le groupe qui propose le plus d'idées qui gagne ! Demandez aux enfants de voter pour l'idée qu'ils aimeraient concrétiser. L'idée choisie devra être ambitieuse et avoir un impact rapide et durable.

JOUR 4 : RÉALISER. Concrétiser le changement.

JOUR		DESCRIPTION
4	45 min	<p>Aidez les enfants à mettre au point un plan d'action.</p> <ol style="list-style-type: none"> Aidez-les à diviser leur plan en plusieurs étapes. Demandez-leur de prévoir comment ils comptent réaliser chacune d'entre elles. Demandez aux enfants d'établir une liste des ressources dont ils auront besoin. Comment vont-ils se les procurer ? De combien de personnes auront-ils besoin ? Combien de temps prendra la mise en œuvre de ce plan ? Comment vont-ils documenter leur travail ? Demandez aux enfants de se répartir les responsabilités entre eux : qui sera chargé de quoi ? Demandez-leur également de définir un calendrier : dans quel délai les différentes tâches devront-elles être accomplies ?



JOURS 5 et 6 : RÉALISER. Concrétiser le changement.

JOUR	DURÉE	DESCRIPTION
5 et 6	90 min	<p>Les enfants mettent en œuvre leur plan d'action sur le terrain. Documentez ce qu'ils font en vous concentrant sur les sentiments, les actions, les changements et les transformations.</p> <p>Sentiments : quel est le ressenti des personnes et de vos super-élèves ? Actions : immortalisez vos super-élèves dans le feu de l'action. Changements et transformations : en quoi les personnes ont-elles changé ? En quoi la communauté a-t-elle changé ?</p>

Remarque : pendant l'étape de réalisation, vous aurez peut-être besoin de passer du temps avec les enfants après l'école ou durant le week-end. En fonction du projet choisi par les enfants, vous devrez dégager du temps pour eux.

JOUR 7 : PARTAGER. I can : je peux, vous aussi !

JOUR	DURÉE	DESCRIPTION
7	45 min	<p>Cercle de partage :</p> <ul style="list-style-type: none"> Invitez les enfants à partager leur expérience de la semaine passée. Demandez-leur de préparer une présentation de leur aventure et du changement réalisé. Demandez-leur de répondre aux questions du formulaire Design For Change. Partagez votre histoire avec le reste de l'école.

Envoyez-nous votre histoire : www.challenge.dfcworld.com



Vous pouvez nous transmettre :

- Des photos et des documents texte (maximum 4 photos par étape)
- Des présentations PowerPoint (maximum 15 diapositives et 20 Mo)
- Une vidéo ou un lien YouTube (durée maximum 3 min)

Et surtout :

**Montrez qu'« ÊTRE LE MOTEUR DU CHANGEMENT »,
c'est facile, c'est drôle et c'est important**

INSPIREZ-VOUS

DROIT AU BUT

Défi pédagogique du réseau Design for Change, Inde, 2011 | Lokenete Yashwantrao Chavan Vidyaniketan, Pune, Maharashtra
Découvrir l'histoire : bit.ly/dfc-justforkicks



IDENTIFIER : Les élèves ont constaté qu'ils ne jouaient pas correctement et qu'ils n'étaient pas organisés.



IMAGINER : Jouer et profiter du match comme une équipe professionnelle.

REALISER : Les enfants ont formé des équipes et ont commencé à s'entraîner en s'aidant mutuellement. Ils ont mis au point un excellent programme d'entraînement et ont commencé à remporter des matchs contre les autres écoles.



Pour jouer correctement, nous devons former des équipes et nous répartir les rôles.

Je ne peux pas le faire tout seul, Monsieur. Peut-être que je peux d'abord apprendre à certains élèves de la classe, et ensuite nous pourrons apprendre à jouer aux autres.

Vu vos progrès en sport, d'autres écoles aimeraient que leurs élèves apprennent le football.

Ouah ! Oui, Monsieur, on adorerait les entraîner aussi !



Ce sera la première fois qu'on va dans d'autres écoles.

Oui Chaitali, ce sera l'occasion de nous faire de nouveaux amis.



Ils ont continué à entraîner leur propre équipe de football, ainsi que les équipes de 7 autres écoles, et sont parvenus à agrandir leur équipe d'entraînement et à former deux entraîneurs dans chaque école pour les aider. Grâce à leur imagination et à leur enthousiasme, ces jeunes ont été le moteur d'un véritable changement non seulement dans leur propre école, mais aussi dans 7 autres écoles.

Chaque enfant

PEUT
changer
les choses

RAHUL BOSE
Acteur / Militant



INSPIREZ-VOUS

Des nids-de-poule sur le chemin de l'école

Gagnant : défi pédagogique du réseau Design for Change, Inde, 2012 | The Orchid Public School, Mysore, Karnataka
Découvrir l'histoire : <http://bit.ly/potholes-on-the-road>

IDENTIFIER : Pour se rendre à l'école The Orchid Public School, les élèves devaient emprunter une route pleine de nids-de-poule. Un trajet bien mouvementé ! La route était dangereuse et des accidents se produisaient souvent.



Les élèves ont écrit de nombreuses lettres aux autorités concernées pour leur demander d'agir, mais ils n'ont reçu aucune réponse.

IMAGINER : Les élèves ont discuté entre eux et avec leurs professeurs pour trouver le meilleur moyen de résoudre ce problème.

Nous allons devoir nous débrouiller nous-mêmes et reboucher les nids-de-poule. Allons voir les ouvriers pour savoir comment faire.



RÉALISER : Les élèves se sont répartis en deux équipes. Un groupe creusait tandis que l'autre préparait le goudron.



RÉALISER : Ils ont réuni le plus de matériaux possible et, après plusieurs essais, ont fini par trouver le meilleur moyen d'aplanir les nids-de-poule.



Après de nombreux efforts, les élèves ont finalement réussi à construire une route plane, sur laquelle chacun peut circuler en toute sécurité et sans problème.



« Ce qui nous a impressionnés, c'est que ces enfants ont choisi une idée téméraire afin de résoudre un problème qui les concernait directement. Ils ont décidé d'agir par eux-mêmes et ont mis au point une solution efficace. »

- M P Ranjan, spécialiste en Design Thinking, membre du jury.



« Cette histoire a remporté le défi car les enfants ont mis en œuvre une solution qui allait plus loin que se réunir et organiser des spectacles de rue. Cela leur donne clairement les moyens de s'attaquer à d'autres défis à l'avenir. Voilà ce qu'est le pouvoir du mouvement "I CAN" (Je peux). »

- Christian Long, Cannon Design, membre du jury.