

Guide pratique

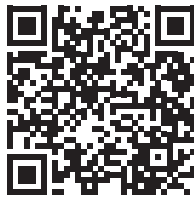


Vous venez de suivre une formation Design for Change, ou vous en avez entendu parler et vous êtes curieux de découvrir le matériel. Dans les deux cas, nous sommes heureux de l'intérêt que vous portez au projet !

Si vous voulez commencer un projet Design for Change, lancez-vous, nous sommes là pour vous aider ! Si vous avez des questions, des doutes ou ressentez le besoin d'échanger, n'hésitez pas à nous contacter ! (celine@upfoundation.lu ou dgiltay@hotmail.com)

Au cours de votre projet Design for Change :

N'oubliez pas d'enregistrer votre « story of change » sur notre site sous l'onglet en haut à droite (submit your story). Ceci vous aidera à structurer les différentes étapes, à avoir une trace écrite du projet et nous permettra de venir vers vous si vous en avez besoin.



:: Design for Change ::
(dfcworld.com)



START

DEROULE SUGGERE POUR L'ETAPE

1. Mettre en place un climat de classe propice au projet
2. Organiser un débat : Possible ou impossible ?
3. Inspirer avec des histoires d'enfants acteurs du changement
4. Leur présenter le projet Design for Change
5. Leur présenter les 4 étapes
6. Définir ensemble la charte Design for Change

OBJECTIF DE L'ETAPE

POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

- Découvrir qu'on peut agir pour changer les choses
- Avoir envie de participer à Design for Change

POUR L'ACCOMPAGNATEUR

- Donner envie de devenir des acteurs du changement
- Présenter le projet
- Poser le cadre du projet : coopération, entraide, écoute

OBJECTIF PEDAGOGIQUE

- Apprendre à débattre et à s'écouter
- Stimuler son sens critique
- Apprendre à coopérer
- Apprendre à se projeter dans un projet
- Participer à la définition de règles communes

LES CARTES OUTILS

- Brise-glace
- Charte Design for Change
- Jeux coopératifs
- Débat possible, impossible ?



DEROULE SUGGERE POUR L'ETAPE

1. Explorer le monde qui m'entoure
2. Choisir un problème
3. Préciser le problème
4. Mener l'enquête
5. Résumer ce qu'on a appris

OBJECTIFS DE L'ETAPE

POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

- Identifier une situation qui me préoccupe et que je souhaite améliorer

POUR L'ACCOMPAGNATEUR

- Accompagner les enfants et les jeunes dans l'identification d'un problème qui les touche
- Les aider à acquérir une meilleure compréhension de la situation

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Apprendre à observer son environnement proche
- Connaître les grands enjeux du monde actuel
- Réaliser une interview
- Analyser une situation, un problème, pour en déterminer les causes
- Apprendre à débattre et à s'écouter
- Apprendre à coopérer

LES CARTES OUTILS

- Boule de neige
- Les 5 pourquoi
- Arbre à problèmes
- (Revue de presse) en option pour alimenter 2 et 3



IMAGINE

Etape 2

DEROULE SUGGERE POUR L'ETAPE

1. Proposer pleins d'idées
2. S'inspirer
3. Définir des critères de choix
4. Choisir une idée

OBJECTIF DE L'ETAPE

POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

- Imaginer une solution à la situation qui me pose problème
- Se rendre compte qu'ils peuvent avoir pleins d'idées pertinentes

POUR L'ACCOMPAGNATEUR

- Guider la créativité collective des enfants et des jeunes pour générer un maximum d'idées
- Leur permettre de sélectionner et d'approfondir une idée
- Faire confiance dans la capacité des enfants à transformer leurs idées les plus folles en propositions concrètes

OBJECTIF PEDAGOGIQUE

- Exprimer sa pensée et argumenter
- Apprendre à s'écouter et à rebondir sur les idées des autres
- Développer sa créativité
- Apprendre à transférer et adapter une connaissance à sa situation de travail

LES CARTES OUTILS

- Echauffons nos méninges
- Remue-méninges
- Le problème en 1 phrase



DEROULE SUGGERE POUR L'ETAPE

1. Tester la solution
2. Préparer l'action
3. Passer à l'action

OBJECTIFS DE L'ETAPE

POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

- Réaliser concrètement la solution imaginée : prototypages, vidéos, affiches, posters, premières maquettes, Bd...

POUR L'ACCOMPAGNATEUR

- Mettre en place le cadre et les outils pour permettre aux enfants de réaliser leur projet

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Confronter ses connaissances à la réalité et si besoin les approfondir
- Analyser des situations, s'adapter, changer d'avis, résoudre des problèmes
- Apprendre à coopérer
- Apprendre à planifier et à gérer un projet

LES CARTES OUTILS

- Avant-après
- Plan d'action



SHARE

Étape 4

DEROULE SUGGERE POUR L'ETAPE

1. Bilan
2. Diffusion et présentation
3. Valorisation

OBJECTIFS DE L'ETAPE

POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

- Prendre du recul sur ce qu'il s'est passé
- Partager son expérience à l'oral, à l'écrit ou de manière visuelle

POUR L'ACCOMPAGNATEUR

- Aider les enfants à réfléchir et analyser l'expérience vécue
- Aider les enfants à préparer leur restitution
- Organiser un temps de restitution et de partage

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Apprendre à analyser les résultats obtenus
- Synthétiser et partager une expérience à l'oral ou à l'écrit
- Apprendre à utiliser des outils numériques pour communiquer sur son projet
- Apprendre à débattre et à s'écouter
- Apprendre à coopérer

LES CARTES OUTILS

- Avant-après
- Bilan de l'expérience vécue
- Présentation orale

Impressum

Textes inspirés du „guide de l'enseignant“ de „Bâtisseurs de possibles“ et „SynLab“.

FO**U**NDATION

P Bildung brauch d'Gesellschaft



Ce projet est soutenu par

