



## Décllic, un EPI pour développer la créativité et la prise d'initiative

### Le projet :

Comment développer la créativité des élèves, leur apprendre à s'engager et à entreprendre, les amener à devenir acteurs de leurs vies ?

A travers plusieurs étapes de travail (vidéos, rencontres, élaboration de projets), le dispositif, invite les élèves à se confronter à un problème concret pour lui trouver une solution innovante.

Par-delà les connaissances de différentes disciplines et les apports du monde extérieur (vidéos d'initiatives, rencontres) ce sont des compétences transversales (individuelles et collectives de créativité, d'autonomie, de travail collaboratif) qui sont visées par une démarche de projet conduisant à une réalisation concrète collective.

### La démarche :

#### Une pédagogie en trois étapes :

#### Une sélection d'initiatives qui font avancer le monde, pour ouvrir les horizons

Faire s'exprimer et voter les jeunes sur des vidéos de projets « qui marchent », pour leur donner confiance en l'avenir et développer leur sens critique.

#### Une rencontre pour susciter la confiance

Donner aux jeunes envie d'agir en organisant des rencontres avec des hommes et des femmes qui ont su relever un défi et donner du sens à leur activité professionnelle.

#### 1. Un travail en groupe pour rechercher des solutions innovantes et répondre à un problème concret

Utiliser un processus rigoureux de techniques de créativité afin de trouver une solution innovante et réalisable à un problème concret choisi par les élèves.

#### Une pédagogie de projet :

Le monde d'aujourd'hui



Question, problème, défi à relever



#### Activités pédagogiques autour de la problématique retenue

##### En classe entière

- Montrer aux jeunes des exemples d'initiatives qui ont permis de résoudre un problème, de relever un défi économique, social, environnemental.

##### En classe entière ou en demi groupe

- Travail sur les représentations avec du photo langage
- Recherche d'informations et tour d'horizon avec une carte mentale

##### En groupe de 4 élèves

- Travail en groupe de recherche de solutions innovantes pour résoudre un problème concret.
- Processus rigoureux (pensée divergente et pensée convergente) et techniques de créativité (changement de posture, analogie, inversion, *brainstorming*, carte mentale,...)
- Préparation de la mise en œuvre de l'idée sélectionnée pour répondre au problème posé
- Réalisation d'un plan d'action (étapes nécessaires, partenariat, ressources, besoins matériels,



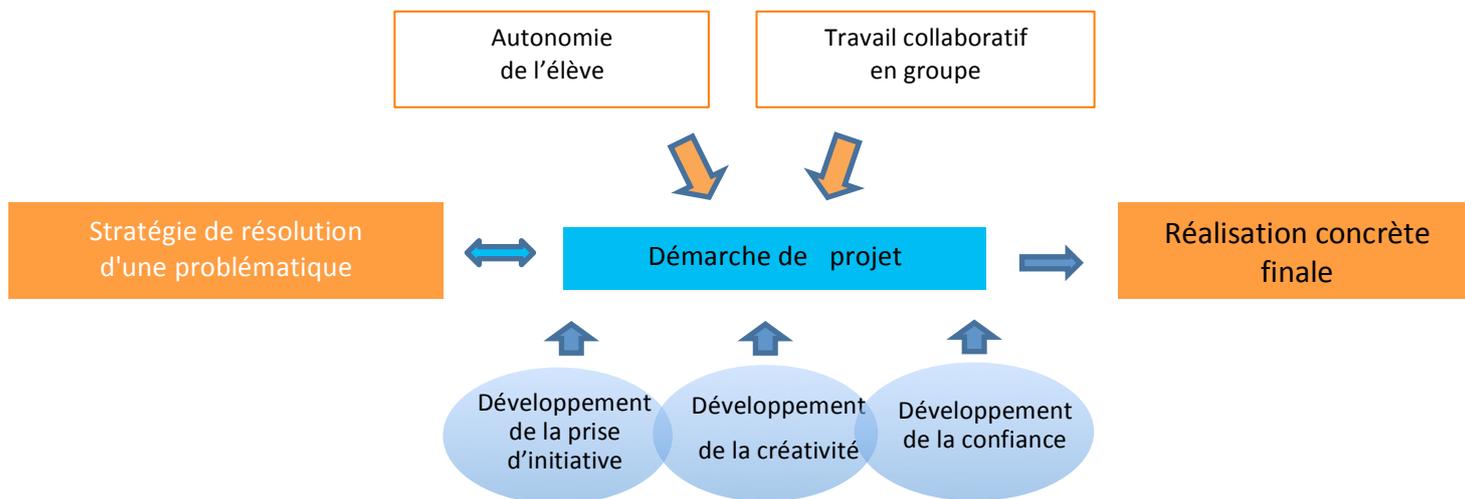
Production finale



Evaluation

Démarche de projet

Evaluation formative, auto-évaluation



## Compétences et disciplines :

### Un Enseignement Pratique Interdisciplinaire qui

#### ... permet d'engager un autre rapport au savoir en

- Donnant aux jeunes confiance en leur capacité de créativité et susciter l'envie d'innover et d'agir.
- Développant des compétences transversales, individuelles et collectives, d'autonomie, de travail collaboratif, d'argumentation, de leadership et d'empathie.
- Dégageant les points essentiels d'une réflexion commune : travail sur les représentations (photo langage) et questionnement collectif (carte mentale)
- Rendant les élèves conscients des enjeux qui les entourent, confiants dans leur capacité à faire bouger les lignes, capables de révéler leur plein potentiel et celui des autres.
- Amenant les jeunes à passer à l'action à l'école et à être des citoyens actifs

#### ... contribue à la construction d'un **parcours avenir** et/ou d'un **parcours citoyen**,

#### ... répond aux objectifs du programme de l'EMC pour le collège

- L'engagement : agir individuellement et collectivement
- Le jugement : penser par soi-même et avec les autres

#### ... développe des **compétences transversales du socle commun** :

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	Coopération et réalisation de projets.	L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus. Il coopère et mutualise les savoirs, il apprend à gérer un projet, collectif. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs.
	Outils numériques pour échanger et communiquer	L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres	L'élève apprend à résoudre les conflits sans agressivité. Il apprend à mettre à distance les préjugés et il est capable de faire preuve d'empathie.
	Réflexion et discernement	Il comprend les choix moraux que chacun fait dans sa vie ; il peut discuter de ces choix ainsi que de quelques grands problèmes éthiques liés notamment aux évolutions sociales, scientifiques ou techniques.

	Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative	L'élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets, après avoir évalué les conséquences de son action ; il prépare ainsi son orientation future et sa vie d'adulte.
<b>Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b>	Conception, création, réalisation	L'élève imagine, conçoit et fabrique des objets et des solutions. Il met en œuvre observation, imagination, créativité, sens pratique, et sollicite savoirs et compétences scientifiques et technologiques pertinents.
	Responsabilités individuelles et collectives	L'élève connaît l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé et comprend ses responsabilités individuelle et collective. Il prend conscience de l'impact de l'activité humaine sur l'environnement, de ses conséquences sanitaires et de la nécessité de préserver les ressources naturelles et la diversité des espèces. Il prend conscience de la nécessité d'un développement plus juste et plus attentif à ce qui est laissé aux générations futures.
<b>Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine</b>	L'espace et le temps	L'élève identifie les grandes questions et les principaux enjeux du développement humain, il est capable d'appréhender les causes et les conséquences des inégalités, les sources de conflits et les solidarités, ou encore les problématiques mondiales concernant l'environnement, les ressources, les échanges, l'énergie, la démographie et le climat.
	Invention, élaboration, production	élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, Il mobilise sa créativité, Il développe son jugement, son esprit critique. Il construit des stratégies pour réaliser un projet collectif. il prend sa place dans le groupe en étant attentif aux autres pour coopérer.

... et croise les différentes disciplines autour d'un objet d'étude ou d'une problématique :

Thématiques et objets d'étude possibles	Disciplines concernées/ points de programmes
<b>Transition écologique et développement durable</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les ressources: énergie, production alimentaire, eau ... gestion, production, consommation</li> <li>• Chimie et environnement, recyclage</li> <li>• Les espaces en dangers</li> <li>• Les risques et le changement climatique global.</li> <li>• La ville/ le territoire, dynamiques et inégalités ; Habitat, urbanisme (transports, gestion des ressources) ; architecture et progrès technique</li> </ul>	Géographie (thème 2, classe de 5ème) (thème 1, 2 et 3 en 4 <sup>ème</sup> ) (thème 1 et 2 en 3 <sup>ème</sup> ) SVT Physique Chimie Technologie Mathématiques Art plastique Langues vivantes
<b>Monde économique et professionnel</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espaces productifs</li> <li>• Les applications des recherches impactant le monde économique : industrie chimique (médicaments, purification de l'eau, matériaux innovants, matériaux biocompatibles...), chaînes de production et de distribution d'énergie..</li> </ul>	Géographie (thème 3 de la 4 <sup>ème</sup> ) (thème 1 en 3 <sup>ème</sup> ) Physique- Chimie Technologie SVT

<b>Sciences, technologies et société</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Santé des sociétés</li> <li>• Biotechnologies et innovations technologiques</li> </ul>	SVT Géographie EPS Français Langues vivantes
<b>Corps, santé, bien être et sécurité</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sécurité, de la maison aux lieux publics : usage raisonné et stockage des produits chimiques, risque électrique domestique. Sécurité pour soi et pour autrui : risque et gestion du risque , fabrication des médicaments, prévention.</li> <li>• Aliments, alimentation</li> <li>• Science et sports, biotechnologie médicale</li> </ul>	Physique-Chimie SVT Technologie EPS Langues vivantes Français`
<b>Information, communication, citoyenneté</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'égalité hommes-femmes en Europe.</li> <li>• Les migrations transnationales</li> <li>• L'engagement</li> <li>• Le jugement</li> </ul>	Histoire (thème 3 en 3 <sup>ème</sup> ) Géographie ( Thème 2 en 4 <sup>ème</sup> ) EMC

## La production finale :

### Les productions des élèves peuvent permettre :

- **De présenter le résultat du projet pour informer :**  
Produire un écrit, écrire un journal ou magazine ; réaliser un reportage ou un documentaire vidéo, radio ; Construire un site internet, un blog ...
- **D'organiser un événement pour valoriser le projet mené :**  
Organiser un événement culturel, sportif, scientifique (exposition, débat, conférence, interview...) ; Organiser au sein de l'établissement une rencontre avec un professionnel ; Organiser un partenariat, une visite d'entreprise.
- **De présenter une réalisation matérielle pour rendre compte du projet mené :**  
Créer un bien, un service innovant, une micro entreprise ; Concevoir un guide ; Créer un jeu ; Concevoir et réaliser une expérience scientifique, une maquette ; Réaliser des aménagements (potager ou jardin , parcours d'orientation, site d'échange de services...)

### Les productions répondent aux objectifs du programme de Français et d'art plastique au cycle 4:

Présentation, mise en scène, appropriation de l'espace : valoriser son travail, rendre compte de son travail, présenter à un public, par l'oral, l'écrit, le numérique, la mise en scène...

## Organisation :

2h par semaine durant 11 semaines, soit 22h d'enseignement (soit 11h par discipline si deux disciplines)

Si choix d'une production finale complexe, type mini-entreprise, réalisation d'un prototype ...consacrer 3h/ semaine soit 33 h d'enseignements (16 h Par discipline )

## Liens :

Pour trouver des vidéos : [shamengo.com](http://shamengo.com), [sparknews.com/fr](http://sparknews.com/fr)

Pour télécharger le kit pédagogique : [explorationpedagogique.com/#!/home/mainPage](http://explorationpedagogique.com/#!/home/mainPage)

## Un exemple d' EPI - Géographie /SVT en 5ème, 4ème ou 3ème

### Thème : l'environnement et l'action humaine

SVT	Programme du cycle 4	« La planète terre, l'environnement et l'action humaine »
Géographie	Thème 3 des 5ème Thème 3 des 4ème Thème 2 des 3ème	« Prévenir les risques » « Des espaces transformés » « Pourquoi et comment aménager le territoire »

- Séance 1 (1h) : Visionnages de vidéos sélectionnées autour de cette thématique, vote des élèves en fonction de critères prédéterminés et débat argumenté
- Séance 2 (1h) : Rencontre et débat avec un entrepreneur ou un responsable d'association oeuvrant dans ce domaine (ex : entreprise Kinomé)
- Séance 3 ( 1h) : séance de photo langage « *Quelles sont mes réactions face à cette question ? Je choisis une image qui, pour moi, exprime le mieux les conséquences de l'environnement sur les conditions de vie* »
- Séance 4 (1h) : séance de recherche d'informations et de tour d'horizon à l'aide d'une carte mentale « *Qu'est-ce que je sais sur cette question ?* »
- Séance 5 ( 1h) : Identifier un besoin « *Quel défi relever ?* » Les élèves choisissent en groupe un problème auquel ils souhaitent apporter une solution innovante  
Ex « Que faire pour faire prendre conscience aux populations, du Nord et du Sud, de la nécessité des arbres ? », « Comment lutter contre le gaspillage de papier au collège ? »
- Séance 6 (2h) : Préparation à la créativité : jeu d'échauffement et attitudes favorables. Séance de créativité : recherche de solutions innovantes au défi à l'aide de techniques de production d'idées (pensée divergente) . Choix d'une solution à développer (pensée convergente)
- Séance 7 à 9 (3h) : De l'idée au projet « *Concrètement que faire ?*»
- Séances 10 à 20 (10h) : Du projet à la production finale « *Comment présenter mon projet ?* »
- Séance 21-22 (2h) : Présentation de la production finale  
Exemple de production : Création d'une machine à recycler le papier, création d'un jardin paysager et potager au collège, réalisation d'un film d'animation pour sensibiliser les populations à la nécessité des arbres », création d'un jeu de plateau, création d'une exposition, réalisation d'un journal.....

