

GUIDE DU CHALLENGE INNOV'AVENIR / 2019-2020

Contexte

Le programme Innov'Avenir porté par le réseau Les entreprises pour la Cité, a pour ambition dans le cadre de ses actions de favoriser l'égalité des chances, l'inclusion numérique et l'ouverture aux compétences et métiers du 21^e siècle dès le plus jeune âge, pour que chaque jeune réussisse son insertion sociale et professionnelle dans une société digitalisée.

Sa mission est de favoriser l'inclusion numérique en dotant les jeunes des clés de compréhension d'un environnement en mutation et en élargissant leurs horizons professionnels.

Innov'Avenir lance pour cette année 2019/2020 sa troisième édition du Challenge Innov'Avenir au niveau national à l'attention des classes de collégiens et lycéens.

Concrètement, ce projet propose aux jeunes de devenir acteurs de leur territoire en réalisant un objet numérique à impact social sur le thème de la Ville Solidaire.

Les objectifs

- Initier les jeunes à une **démarche projet** et un état d'esprit d'**innovation**
- Révéler le potentiel des jeunes en tant qu'**acteurs de leur territoire**
- Favoriser la **créativité**, la **coopération** et l'**engagement**
- Les encourager à développer de **nouvelles compétences numériques**
- Les sensibiliser à l'**émergence de nouveaux métiers** liés au numérique

Le thème – La Ville Solidaire

La création de cette solution numérique sur le thème de La Ville Solidaire pourra porter sur une ou plusieurs de ces six sous-thématiques : l'environnement, la mobilité, les liens entre les habitants, les sports et loisirs ou encore la santé.

Les sous-thématiques sont proposées à titre d'exemple. Avant de s'accorder sur le thème de leur projet, les élèves devront se poser les questions suivantes : « pourquoi c'est un enjeu pour mon territoire ? » et « quels sont les besoins fondamentaux actuels de tout individu ? ».

Le livrable

Les élèves pourront imaginer, développer et concevoir une **application** ou un **site web**. Afin de les aider et de les orienter au mieux dans la conception de cet objet numérique, des conseils et détails sont notamment disponibles sur la plateforme du Challenge Innov'Avenir pour les éclairer sur les étapes de conception et sur les interfaces possibles à utiliser.



La méthodologie

La méthodologie proposée aux élèves pour mener leur projet se base sur l'approche du **Design Thinking**, démarche favorisant l'innovation collaborative à tous niveaux et dans tous les domaines. Le principe essentiel de cette démarche est de concevoir des solutions en se concentrant sur les utilisateurs.



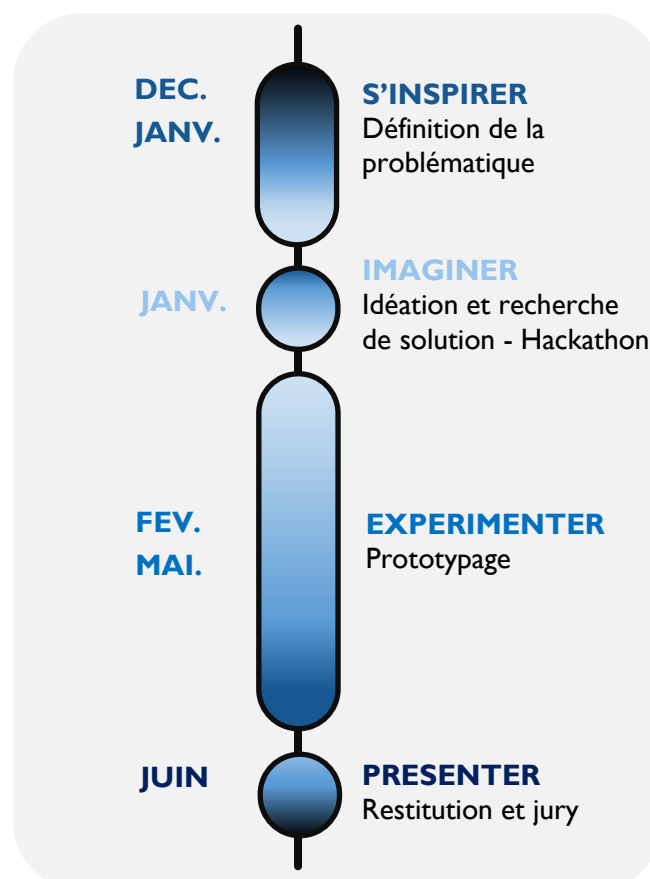
Le calendrier

Se lancer dans une démarche de projet à travers le Challenge peut s'inscrire dans le cadre de différents dispositifs de l'Education Nationale (EPI, Enseignements d'Exploration, Parcours Avenir, TPE etc.) et peut également être proposé à l'initiative de l'enseignant sur des temps de vie scolaire ou des heures spécifiques dédiées au Challenge.

Nous recommandons que les élèves travaillent de manière régulière sur le projet et tiennent à jour un carnet de bord pour permettre une vue globale de l'avancée du projet et s'assurer de respecter les échéances.

Nous suggérons en moyenne un volume de temps passé de 4 heures par mois, soit en travaillant sur le projet une fois par semaine ou une fois toutes les deux semaines dans l'idéal selon les possibilités.

Le travail sur l'année scolaire se découpe en **quatre temps**, qui représentent les étapes structurantes de la démarche du Design Thinking :



S'INSPIRER – De décembre à mi-janvier

Il s'agit de la phase de réflexion permettant de faire émerger une ou plusieurs idées de projet par groupe.

L'objectif de cette première phase est que chaque groupe arrive lors de la journée de Hackathon avec 1 à 3 idées de problématique. Pour cela, les élèves commencent par réfléchir à la thématique sur laquelle ils souhaitent travailler afin de pouvoir faire émerger une ou plusieurs problématique(s). Ils pourront ainsi penser par la suite à la solution numérique la plus adaptée à leur projet.

Lors de cette phase de réflexion les élèves deviennent acteurs de leur territoire, ils s'interrogent sur les besoins et problématiques rencontrés dans leur environnement quotidien en questionnant notamment leur entourage. Ils vont ainsi pouvoir se positionner sur l'une des 6 sous-thématiques suggérées tout en considérant la ville comme un espace de mieux vivre.



Des vidéos sont mises à disposition des élèves et des enseignants pour alimenter leur réflexion sur la thématique et ses enjeux. Les outils méthodologiques les aident à s'interroger, mener des enquêtes et se renseigner sur les solutions existantes, afin de définir pour mi-janvier la problématique de leur projet.

IMAGINER – janvier

L'objectif de cette deuxième étape est de passer de l'idée à un projet concret en repartant avec un livrable visuel (dessin sur paper board, élaboration d'une BD etc.) et un plan d'action.

Des équipes de porte-paroles de chaque classe sont réunies pour une journée de **Hackathon** qui les amène à se challenger les uns les autres, à faire émerger des idées, choisir les meilleures et recevoir des conseils de professionnels. Pour cela, elles sont accompagnées durant toute une journée par des animateurs formés qui facilitent la réflexion des élèves sur différents ateliers.

Chaque classe repart avec une solution qu'elle souhaite mettre en œuvre et son plan d'action clairement élaboré. Cette journée marque le lancement de la phase de conception !

Cette journée d'intelligence collective permet à chaque classe de rencontrer à la fois l'ensemble des autres classes participantes, des professionnels d'univers variés souhaitant les soutenir dans l'élaboration de leur projet et les équipes organisatrices et à l'initiative du Challenge.

EXPERIMENTER – février à mai

Il s'agit de la phase d'exécution, dont l'objectif est de concevoir l'objet numérique avec l'idée de projet aboutie.

A l'issue du Hackathon, les porte-paroles rapportent à l'ensemble de la classe le travail réalisé, les décisions prises et le plan d'action défini pour entamer cette nouvelle phase.

Les classes passent donc à la conception d'un prototype de solution, sous forme d'objet numérique (application ou site internet), accompagnées par les enseignants et les mentors.

Sur la **plateforme du Challenge Innov'Avenir**, des outils de prototypage accessibles sont proposés ainsi que des tutoriels pour les prendre en main. Le **suivi du mentor** permet de rester motivé et d'apporter un regard extérieur constructif.



PRESENTER – juin

Pour cette dernière étape, l'objectif est de valoriser les projets en fonction de différents critères d'évaluation et de féliciter chaque groupe pour son investissement sur toute l'année.

Lors d'une journée rassemblant des porte-parole (il peut s'agir du même groupe que celui présent au Hackathon ou d'un autre groupe d'élèves) des classes participantes, chacun expose son projet et présente le prototype d'objet numérique réalisé devant un jury composé de professionnels des entreprises partenaires.

Des représentants de chaque classe pitchent en quelques minutes l'histoire de leur projet et font une démonstration de leur solution numérique.

Les meilleurs projets sont récompensés et primés selon des critères d'évaluation qui prennent en compte le projet dans son ensemble, sa présentation, son contenu.

L'accompagnement

● OUTILS



Plateforme en ligne :

Des ressources, des outils pédagogiques, des méthodologies de travail, des démarches à adopter et bien d'autres contenus sont disponibles pour vous accompagner dans l'avancement de chaque phase : <https://www.challenge-innovavenir.com>



Outils de communication :

Afin de créer une communauté d'enseignants, d'échanger vos bonnes pratiques et partages d'expériences, une liste de diffusion répertoriant l'ensemble des adresses mails des enseignants volontaires va être créée pour que vous puissiez communiquer entre vous.

● FORMATION DESIGN THINKING

Pour vous approprier la démarche du Design Thinking et accompagner au mieux votre classe, une formation en ligne vous est proposée sur le mois de décembre. Elle sera accessible en rediffusion pour ceux n'ayant pu y participer.

Elle sera animée par une personne de l'équipe Innov'Avenir formée à la méthodologie du Design Thinking.

Au-delà du Challenge, le Design Thinking pourra vous être utile dans l'animation de vos cours.

● SUIVI DE L'EQUIPE INNOV'AVENIR

Un accompagnement au fil de l'eau est proposé par l'équipe Innov'Avenir sur toute la durée du Challenge.

Nous vous apportons l'ensemble des informations et contenus qui vous sont nécessaires en temps voulu.

Notre rôle est à la fois de vous donner les lignes directrices pour chaque phase qui structurent le Challenge, de vous mettre à disposition les ressources dont vous avez besoin, d'être à l'écoute de vos demandes et d'effectuer autant qu'il est possible un suivi personnalisé.

Si besoin, des relances par mail ou téléphoniques sont effectuées toujours avec bienveillance et dans le respect du temps dont vous disposez et de délais envisageables.

Les échanges peuvent se faire à la fois par mail, par téléphone ou bien par sms.

● MENTORS

La désignation d'un mentor pour chaque classe participante au Challenge permet aux élèves d'être accompagnés pendant les différentes étapes par un collaborateur d'une des entreprises partenaires du Challenge.

L'intervention du mentor au sein de la classe se fera dès les premiers mois au cours de la phase de réflexion du projet.

Il ne se substitue pas à l'enseignant référent mais apporte un regard extérieur constructif et une aide complémentaire.

Sa mission est de suivre l'avancée du projet d'une classe, de motiver les élèves, de les conseiller et de les coacher pour le jury de fin d'année. Le soutien du mentor a pour objectif d'aider les élèves à garder confiance dans leur capacité à innover et rester motivés.

Le mentor pourra se rendre disponible pour des échanges en présentiel, par mail, par téléphone ou en visioconférence selon ses disponibilités et les possibilités des enseignants.

Critères d'évaluation et jury

Différents prix sont décernés aux équipes gagnantes à l'issue des pitches lors de la journée de jury. Ces prix constituent également les critères d'évaluation sur lesquels les membres du jury vont se concentrer pour valoriser les meilleurs projets.

Les classes sont ainsi évaluées sur plusieurs grands critères :

- L'éloquence
- L'esprit d'équipe
- L'originalité
- Le design
- L'engagement
- L'impact social

...

Nous vous conseillons ainsi de prendre en compte dès le départ de la réalisation du projet ces différents critères qui vous seront rappelés au cours de l'année.

De plus, le respect du thème de La Ville Solidaire est un critère commun d'évaluation qui est nécessaire pour la participation.

Les membres du jury se composent quant à eux de professionnels représentants d'entreprises partenaires du Challenge. Ils auront suivi durant l'année l'avancée des projets et seront notamment présents pour certains d'entre eux à la journée de Hackathon.

Exemples de projets de l'édition 2018-2019



Allô Thot

Collège Nelson Mandela – Floirac

L'application qui favorise la solidarité entre les bénévoles bilingues ou multilingues et des personnes allophones



Handy Car Park

Collège Voltaire – Sarcelles

L'application qui permet aux personnes handicapées moteur de réserver leur place de parking en polluant le moins possible



La bande à Mich'L

Lycée Public de Carquefou – Carquefou

Le site internet qui favorise l'inclusion numérique des personnes âgées par le biais du lien intergénérationnel



Escape From Conspiracy

Collège Maria Casarès – Rillieux-la-Pape

L'escape game virtuel pour lutter contre les théories du complot et la désinformation



Never walk alone

Lycée Suger – Saint-Denis

L'application de co-piétonnage pour limiter les agressions