

Exemples de bonnes pratiques



Sommaire

CONTEXTE	2
RAISONS DE LA PROPOSITION.....	2
PRODUITS/RÉSULTATS	3
IMPACT ENVISAGÉ	4
PARTENAIRES	4
GP 1 – We Are Peers (WAP)	6
GP 2 – Hnakkapon.....	7
GP3 – Eduten Ltd.	8
GP 4 - Creative Problem Solving avec les briques Lego® pour l'enseignement et la formation professionnels.....	11
GP 5 – La Méthode « Ré- » chez UJET	13
GP 6 – Les camps d'innovation JA Challenge Turku.....	15
GP 7 – Schola Nova	17
Crédits.....	19

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

À propos du projet

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur.

CONTEXTE

Une éducation et une formation efficaces sont les fondements du soutien à la croissance et à l'emploi. La nature des emplois évolue aussi invariablement vers l'utilisation de la technologie numérique, ce qui exige des compétences et des aptitudes pour être entreprenant, gérer des informations complexes, penser de manière autonome et créative, utiliser les ressources, y compris numériques, de manière intelligente, communiquer efficacement et être résilient. Le système d'enseignement supérieur en Europe est confronté à ces défis. La force qualifiée de l'Europe ne répond pas nécessairement aux compétences dont l'Europe a besoin. Il existe un certain décalage, car de nombreux diplômés ne possèdent pas de bonnes compétences de base et les postes hautement qualifiés sont en pénurie. Le fossé de l'innovation entre les établissements d'enseignement supérieur et leur communauté se creuse. La coopération avec les écoles, les prestataires de formation professionnelle et l'éducation des adultes reste souvent limitée.

RAISONS DE LA PROPOSITION

Les éléments sur lesquels se fonde la proposition sont les suivants :

- Développer, tester, adapter et mettre en œuvre des pratiques innovantes, des approches et des méthodologies créatives et perturbatrices dans le système éducatif grâce à des méthodes et des approches alternatives et efficaces telles que le Creative Problem Solving, le Design Thinking et le User-Centered Design, afin de créer un système novateur visant à l'apprentissage orienté vers l'entrepreneuriat : les partenaires sont conscients de l'absence d'un système efficace pour transférer les connaissances et fournir aux apprenants les compétences nécessaires à l'exercice d'une activité indépendante (en tant que start-up) ou pour être employé
- La conception rigoureuse des produits, des services et de la valeur est essentielle à la réussite des entreprises

La PROPOSITION DE PROJET porte sur :

- la construction d'une plateforme MOOC intégrée avec des éléments forts de gamification de l'apprentissage dans un cours en ligne gratuit à toute personne

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

intéressée à découvrir les opportunités émergentes issues d'une approche créative et inspiré par le Design Thinking ;

- fournir quelques GUIDES sur les méthodologies efficaces ;
- produire des RAPPORTS sur les besoins réels en termes d'innovation sur le marché et sur des cas de réussite dans l'entrepreneuriat européen.

PRODUITS/RÉSULTATS

- Explorer et découvrir, dans toute l'UE, des exemples de BONNES PRATIQUES réussies en matière d'innovation dans les entreprises, issus de la mise en œuvre du Creative Problem Solving et du Design Thinking en Europe ;
- Produire un rapport d'EVIDENCE-GATHERING à partir de l'analyse des besoins émergents effectuée par des FOCUS GROUP via INTERVIEWS (aux parties prenantes telles que les PME, les universités, les étudiants, le secteur de la formation professionnelle) et visant à l'émergence des besoins en termes d'éducation et d'apprentissage pour les étudiants, les enseignants, les futurs start ups, les prestataires de formation professionnelle, les entrepreneurs (y compris les PME) à la recherche de possibilités de croissance.
- Promouvoir le développement, l'expérimentation et la mise en œuvre de PRATIQUES/MÉTHODOLOGIES INNOVANTES grâce à plusieurs guides et à une plate-forme MOOC axée sur : le Creative Problem Solving, le Design Thinking, le Human-Centered Design et des modules sectoriels sur les possibilités intéressantes d'entrepreneuriat, par exemple le patrimoine culturel européen, l'entrepreneuriat social, le développement « glocal » et le FabLab.
- Stimuler un changement dans le système d'éducation par l'adoption de MÉTHODOLOGIES et APPROCHES innovantes et de rupture.
- Transférer les connaissances sur les MÉTHODOLOGIES à travers une série de GUIDES (en format numérique et publiés sur la plateforme ISSUU).
- Explorez les défis et les opportunités des entreprises Européennes qui réussissent grâce à un RAPPORT D'ANALYSE DE CAS.
- Créer un SITE WEB intégré au Wiki, au Blog et aux réseaux sociaux contenant une BASE DE DONNEES DE MATERIAUX TRADUITS dans les langues nationales de tous les partenaires afin de promouvoir et d'encourager une vaste utilisation et diffusion.
- Diffuser les résultats du projet dans toute l'UE grâce à une base de données de RESSOURCES ÉDUCATIVES OUVERTES disponible sous forme de licences ouvertes.
- Organiser une série d'ÉVÉNEMENTS MULTIPLIERS impliquant un grand nombre de parties prenantes afin de favoriser l'exploitation et la diffusion des résultats intellectuels du projet.

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

- Créer un profil professionnel pour le personnel des partenaires du projet en tant qu'"expert européen en CREATIVE AND DESIGN THINKING".

IMPACT ENVISAGÉ

Le partenariat réunira des partenaires de plusieurs pays et leurs parties prenantes, tant universitaires que privées, avec le pouvoir synergique de toucher un public très large et très diversifié.

Le double parcours à suivre dans le projet est :

- Transférer les méthodologies/approches innovantes et de rupture aux:
 - étudiants actuels : enrichir et actualiser les connaissances avec des sujets intéressants et complémentaires à leur propre parcours d'études ;
 - Futurs étudiants : attirer les étudiants vers le système d'enseignement supérieur en leur offrant gratuitement des méthodologies innovantes dans un environnement gamifié ;
 - Anciens étudiants : pour actualiser les connaissances avec de nouvelles perspectives provenant de cas réels mais aussi pour découvrir comment utiliser de nouvelles méthodologies pour créer des entreprises prospères ;
 - startupper, entreprises, accélérateurs et incubateurs et toutes les PME : intéressées par de nouvelles perspectives et approches utiles pour survivre et s'adapter.
- Reconnaître et valider les connaissances au sein du personnel des partenaires afin de créer un nouveau profil d'"expert européen en matière de CREATIVE AND DESIGN THINKING".

PARTENAIRES

- UNIVERSITÉ DE TURKU, Finlande
- EURO-NET - Italie
- SUCCUBUS INTERNATIONAL, France
- ART SQUARE LAB, Luxembourg
- MIDSTOD SIMENNTUNAR A SUDURNESJUM, Islande

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Contexte du document

Le document contient le résultat de la recherche sur les bonnes pratiques (BP) pendant la durée du projet (Octobre 2019 - Décembre 2021).

La recherche sur les exemples de bonnes pratiques porte sur des cas réussis d'innovation dans l'apprentissage et l'enseignement en Europe.

Elle est composée du meilleur exemple (sélectionné par les partenaires du projet) de chaque pays avec l'accent suivant : l'innovation dans les entreprises provenant de la mise en œuvre créative.

Les CRITÈRES utilisés pour sélectionner les BP :

- Transformateur (c'est-à-dire en termes de changement dans le système éducatif et le secteur de la formation professionnelle)
- Transférabilité (c'est-à-dire possibilité de reproduction)
- Durabilité (c'est-à-dire capable de durer)

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

GP 1 – We Are Peers (WAP)

Comment cela fonctionne-t-il ?

We Are Peers (WAP) est le résultat d'un projet de recherche sur l'innovation pédagogique mené par Dianne Lenne en 2015 alors qu'elle était encore étudiante à l'EM Lyon, une école de gestion française de renom. Inspirée par les pratiques de **Design Thinking** à la d.school de Stanford, elle a lancé WAP pour déployer des méthodologies et des outils d'apprentissage par les pairs dans les organisations.

Les premiers projets pilotes de l'EM Lyon ont été couronnés de succès et ont attiré l'attention d'autres grandes écoles et universités d'entreprise (une cinquantaine aujourd'hui) qui ont adopté le WAP comme principal outil pour faire circuler et développer les connaissances parmi leurs étudiants et employés.

WAP a également bénéficié du soutien du Ministère Français de l'Éducation et de la Recherche Nationale, ainsi que de l'incubation d'entreprises à LearnSpace, un Pôle d'innovation en matière d'apprentissage et de développement (L&D) à Paris.

En fait, WAP favorise le modèle des **communautés de pratiques** avec une nouvelle touche EdTech, car le nombre croissant d'utilisateurs simultanés dans les grands événements d'**apprentissage entre pairs** nécessite un soutien technologique déployé dans une plate-forme en ligne qui collecte et organise les thèmes apportés par les participants qui peuvent jouer le rôle d'enseignants lorsqu'ils se proposent comme tels ou d'étudiants lorsqu'ils se contentent d'exprimer leur intérêt pour un sujet, et les groupes autour des thèmes proposés. WAP met en œuvre les modèles de **classe inversée** et de **hackathon/bootcamps**, même lorsqu'ils sont mis en œuvre dans un cadre éducatif, par exemple pour la **co-création** de nouveaux cours/matériels éducatifs.

Un tel modèle brise les règles de l'éducation traditionnelle et du transfert de connaissances en France, qui étaient jusqu'à présent institutionnellement et rigidement hiérarchisées.

Source:

<https://www.wearepeers.com>

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.



Zone géographique :
France

De quoi s'agit-il ?
Événements d'apprentissage par les pairs et plate-forme

Mise en œuvre :
Locale/Régional/Nationale potentiellement Internationale

Les raisons du succès :
L'apprentissage par les pairs permet la circulation et la croissance des connaissances au sein des communautés, une mise en œuvre facile (notamment en termes de concept)

Liens:
<http://www.wearepeers.com/>

GP 2 – Hnakkapön

Comment cela fonctionne-t-il ?

Hnakkapön est un concours conceptuel qui permet aux étudiants d'appliquer leurs compétences et leurs capacités pour développer et mettre en œuvre des solutions pour les entreprises de pêche. Le concours est un **projet collaboratif** entre l'Université de Reykjavik et la Fédération islandaise de la pêche et a lieu chaque année depuis 2015. Hnakkapön est organisé sous la forme d'une course de hackers ou d'un "hackathon", qui dure trois jours, du jeudi au samedi. Les étudiants travaillent en équipe et trouvent une idée après trois jours de travail, où ils reçoivent les conseils d'experts du secteur.

La participation ne nécessite pas de compétences particulières, mais seulement une **réflexion créative** et une bonne coopération. Les concurrents n'ont pas besoin de connaître le secteur de la pêche pour participer. Le concours est ouvert à tous les étudiants de l'université de Reykjavik et les projets varient d'une année à l'autre. L'objectif du Hnakkapön est de présenter les innombrables possibilités d'**innovation** et de diversité des emplois offerts par l'industrie islandaise de la pêche et de générer des idées nouvelles et originales pour les étudiants de l'université de Reykjavik. Le Hnakkapön est également un objectif important de l'Université de Reykjavik qui consiste à inviter les étudiants à résoudre des projets réalistes en collaboration avec le monde des affaires islandais. Les avantages pour les étudiants qui participent à Hnakkapön sont variés. Les étudiants acquièrent une expérience précieuse en résolvant des projets réels pour des entreprises de pêche en activité, en recevant une formation avancée et en ayant accès à des experts du secteur. Les gagnants de Hnakkapön sont des représentants de l'Université de Reykjavik au Boston Fisheries Exhibition, où ils attendent un programme organisé en concertation avec l'ambassade des États-Unis en Islande. Tout cela profite bien aux étudiants et les aide à obtenir un avantage sur le marché du travail.

Source :

<https://www.ru.is/haskolinn/vidburdir-hr/allir-vidburdir/hnakkathon-1-2>

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.



Zone géographique :
Islande

De quoi s'agit-il ?

Hnakkapön est un concours conceptuel qui permet aux étudiants d'appliquer leurs compétences et leurs capacités à l'élaboration et à la mise en œuvre de solutions pour les entreprises de pêche

Mise en œuvre :
Nationale

Les raisons du succès :
Les entreprises sont impliquées dans la formation à l'innovation et les projets entrepreneuriaux, les étudiants travaillent en équipes interdisciplinaires

Liens:

<https://www.ru.is/haskolinn/vidburdir-hr/allir-vidburdir/hnakkathon-1-2>

GP3 – Eduten Ltd.

Comment cela fonctionne-t-il ?

Il y a plus de 15 ans, une équipe de jeunes chercheurs de l'Université de Turku s'est lancée dans un voyage qui les conduirait à découvrir une meilleure façon d'enseigner et d'apprendre. Ils ont observé de nombreuses tentatives infructueuses d'application des outils numériques à l'éducation. L'une des principales conclusions était que les outils disponibles n'aidaient pas beaucoup les enseignants dans leurs tâches principales, à savoir donner des avis, vérifier les tests et corriger les examens. Sans un suivi positif et constant, la motivation des élèves était faible. L'équipe de recherche a décidé de voir s'il était possible de concevoir un moyen de vérifier les devoirs et de corriger les tests et les examens automatiquement. Ils ont également décidé que cela devait être fait de manière à s'adapter aux flux de travail existants des enseignants et à aider ces derniers à passer plus de temps précieux à interagir avec les élèves. Très vite, ils ont compris que la seule façon de faire est de donner envie aux élèves de faire leurs devoirs en classe par le biais de moyens numériques. Cette approche pourrait également permettre de relever le défi de la motivation des élèves.

L'équipe de recherche s'est concentrée sur la science de l'**apprentissage numérique**, le **retour d'information**, la manière dont une motivation maintenue rend l'apprentissage naturellement autonome, la **gamification**, et la **neurologie de la concentration**. Après avoir absorbé l'expertise en informatique, l'équipe a créé des logiciels pour offrir ces nouveaux modèles d'apprentissage, répondre aux exigences pédagogiques du 21^e siècle et renforcer la motivation des enfants à vouloir apprendre davantage. C'était en 2005, lorsque l'apprentissage en ligne n'était qu'une vision futuriste. Après avoir terminé la première version de leur logiciel, ils l'ont proposé à certaines écoles primaires de Finlande. Dès le premier jour, ce fut un succès foudroyant. Les enseignants et les élèves l'ont apprécié, et très vite les chercheurs ont constaté qu'il apportait une grande amélioration des résultats d'apprentissage. L'équipe a commencé à itérer rapidement le développement du logiciel pour l'améliorer en se basant sur les commentaires des utilisateurs. Ils l'ont proposé à de plus en plus d'écoles finlandaises et ont mené des dizaines



Zone géographique :
Finlande

De quoi s'agit-il ?
Eduten est une entreprise finlandaise d'enseignement technologique qui a pour mission d'aider les étudiants à atteindre leur potentiel académique

Mise en œuvre :
Internationale

Les raisons du succès :
Apprentissage numérique basé sur la recherche, gamification, apprentissage collaboratif

Liens :
<http://www.eduten.com>

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

d'études scientifiques sur son impact. À ce jour, l'équipe a publié plus de 70 articles et, au fil du temps, elle a également suscité l'intérêt de la communauté scientifique et pédagogique internationale.

L'équipe a pris conscience de toutes les implications et du potentiel de son système lorsqu'elle s'est rendue en Inde pour présenter certains de ses résultats de recherche. Un matin, sur le chemin d'une des écoles du village, ils ont vu un garçon indien de 10 ans travailler dans une rizière. Ils se sont dit : "Ce pauvre garçon ne peut pas aller à l'école parce qu'il doit travailler pour nourrir sa famille". L'équipe a alors su qu'elle voulait aider chaque enfant de la planète à avoir la possibilité d'apprendre et de progresser au mieux de ses capacités.

Eduten est une spin-off de l'Université de Turku. L'université est responsable de la pédagogie, de la recherche et du contenu, et Eduten gère la plate-forme en ligne (cloud), fournit des services et gère l'entreprise. L'augmentation de la motivation, des résultats d'apprentissage et des notes a été scientifiquement prouvée et Eduten constitue l'outil d'apprentissage numérique le plus utilisé en Finlande. Eduten Playground est doté d'une bibliothèque de plus de 15 000 exercices de mathématiques pour les 6-15 ans. Ces exercices ont été conçus en collaboration avec des centaines d'enseignants finlandais et sont faciles à utiliser dans le cadre de n'importe quel programme scolaire.

Eduten Playground offre des informations en temps réel aux parents, aux enseignants et à la direction de l'école. Les enseignants peuvent suivre sans effort les progrès des élèves et voir leurs points forts et leurs points faibles. Ainsi, les enseignants peuvent mieux concentrer leur temps avec les élèves. La direction de l'éducation obtient une visibilité détaillée des performances des enseignants ou des écoles en fonction des résultats d'apprentissage des élèves plutôt que des activités des élèves ou des enseignants. Ces informations permettent de prendre des décisions fondées sur des données et de réagir plus rapidement aux changements. Les fonctionnalités d'Eduten Playground sont conçues pour s'adapter aux flux de travail existants des enseignants. L'analyse intelligente de l'apprentissage, la différenciation sans effort, la ludification efficace, l'aide à la planification des cours et la personnalisation aisée des programmes scolaires sont autant d'éléments qui aident les enseignants à faire ce qu'ils font le mieux. L'adaptation d'Eduten Playground dans leurs classes offre aux enseignants les avantages suivants :

1. Consacrer moins de temps à la paperasserie et aux évaluations

Les exercices d'Eduten Playground sont automatiquement évalués. Au lieu d'effectuer des quiz sans fin, l'enseignant peut consacrer plus de temps à l'orientation personnelle de ses élèves.

2. Suivi facile et efficace des progrès et des difficultés des élèves

L'analyse de l'apprentissage d'Eduten Playground fournit des informations en temps réel sur l'apprentissage des élèves. Les enseignants peuvent visualiser les progrès de chaque élève ou vérifier les performances de l'ensemble du groupe. L'analyse automatique des idées fausses fournies par Eduten Playground permet aux enseignants de se concentrer sur les élèves et les sujets qui ont le plus besoin d'aide.

3. Différenciation sans effort

Eduten Playground permet de personnaliser facilement les exercices en fonction des différents niveaux d'aptitude.

4. De meilleurs résultats d'apprentissage et de meilleures notes

De cette réalisation est née la société Eduten Ltd. Eduten développe la technologie et apporte ses bénéfices partout. Eduten Playground offre la possibilité aux enfants du monde entier

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

d'atteindre leur potentiel scolaire grâce à un parcours d'apprentissage numérique évolutif et motivant. En collaboration avec l'université de Turku, Eduten fournit Eduten Playground à plus de 50 000 élèves des écoles finlandaises. À ce jour, Eduten Playground a été utilisé dans 33 pays du monde entier. Parmi les pays qui utilisent actuellement Eduten, on peut citer Inde, Thaïlande, EAU, Qatar, Vietnam, Argentine et Mexique, Malaisie, Népal, Roumanie, Kazakhstan, Lituanie, Hong Kong, Suède, Royaume-Uni et Australie.

Source :

<https://www.eduten.com/>

<https://gointernational.fi/edutech/eduten-playground-nepal/>

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

GP 4 - Creative Problem Solving avec les briques Lego® pour l'enseignement et la formation professionnels

Comment cela fonctionne-t-il ?

Dans le cadre d'un projet Erasmus+ appelé « [InnovatiVET](#) » le partenaire italien EURO-NET a mené une expérience pilote sur la méthodologie Creative Problem Solving pour l'enseignement et la formation professionnels (EFP). Grâce à un prestataire local de formation professionnelle (StudioDomino), il a été possible de détecter un besoin émergent de fournir une orientation professionnelle plus efficace aux étudiants qui suivent des activités professionnelles.

L'objectif de l'expérience était d'aider les étudiants à sortir de leur zone de confort et à **prendre conscience de leur propre parcours professionnel**. En effet, le Dr. Raffaele Pesarini (directeur du Studio Domino) a constaté que la plupart des étudiants - tant dans la formation professionnelle qu'après l'enseignement supérieur - n'ont aucune idée de leur futur emploi et de leur parcours professionnel possibles. La méthodologie expérimentale est à l'origine basée sur la **méthodologie LEGO®Serious Play®**. LEGO®Serious Play® est une méthodologie de facilitation développée au sein du Lego Group. Son objectif est d'améliorer la pensée créative et la communication. Les gens construisent avec des briques Lego des modèles tridimensionnels de leurs idées et racontent des histoires sur leurs modèles. D'où le nom de "serious play".

La méthodologie utilisée dans ce cas s'éloigne beaucoup du LEGO®Serious Play® original car elle vise un objectif complètement différent (parcours de carrière plutôt que développement d'entreprise et de produit). L'objectif était de créer une vision et une **conscience** claires du parcours professionnel individuel de chaque participant grâce à une approche intégrée incluant l'interaction, les synergies et une éventuelle collaboration future entre pairs.



Zone géographique :
Italie

De quoi s'agit-il ?
Une expérience pilote sur le Creative Problem Solving avec des briques Lego® pour l'enseignement professionnel et la formation

Mise en œuvre :
Locale

Les raisons du succès :
Expérience pilote visant à améliorer l'orientation et le soutien professionnels

Liens :
<https://www.innovativet.eu/too/links/>

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

L'expérience s'est déroulée en plusieurs étapes :

- Brève présentation de la méthodologie et de ses principes
- Premier exercice de construction de base
- Partage des résultats
- Utilisation des modèles métaphoriques de construction en brique
- Utilisation des modèles narratifs de construction en briques
- Utilisation des modèles pour identifier le défi (parcours de carrière)
- Expérience finale de la vision partagée
- Partager ses impressions et ses sentiments

Les ateliers ont duré environ 2 heures et étaient réservés aux seuls participants - aucun externe n'était admis. Les participants ont été encouragés à présenter leurs modèles construits avec des briques Lego. Grâce à cette approche, une discussion continue des résultats au sein des pairs a été possible sous la direction de l'animateur. Les impressions des participants ont été enthousiastes.

Voici quelques commentaires de participants :

- Au début, je n'étais pas capable de comprendre le but final et comment il est possible d'atteindre quelque chose d'intéressant en jouant avec des jouets pour enfants, mais à la fin, j'ai réalisé que c'était un outil vraiment puissant qui m'a permis d'avoir une vision plus claire de mon avenir
- Cela semble être un jeu mais c'est vraiment engageant et la pression sur le timing a permis d'être plus efficace dans mes modèles de construction qui sont devenus significatifs et utiles
- J'ai adoré ! Je ne peux pas réaliser comment il est possible qu'en si peu de temps, j'aie eu la possibilité de prendre conscience de mon parcours professionnel et que j'ai apprécié cela aussi.

Source :

<https://www.innovativet.eu/toolkits>

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

GP 5 – La Méthode « Ré- » chez UJET

Comment cela fonctionne-t-il ?

UJET est une société européenne de développement et de design industriel. UJET se concentre sur l'ingénierie intégrée de matériel et de logiciels pour des plateformes de mobilité électrique intelligentes et innovantes. Sa conception « legacy-free » dans un monde automobile établi a remporté plusieurs prix. En effet, l'industrie automobile est connue pour être rigide, traditionnelle et pleine de réglementations et de hiérarchie. Par conséquent, il est très coûteux de construire de nouvelles plateformes et de nombreuses entreprises trouvent qu'il est trop coûteux d'innover, ou que c'est trop difficile pour elles.

C'est dans ce contexte qu'en 2013, un groupe de scientifiques et d'hommes d'affaires partageant les mêmes idées a décidé de révolutionner le monde de l'automobile. L'idée principale était de défier la norme avec un haut niveau de liberté et les technologies les plus pionnières et les plus progressistes :

- Conscient que l'avenir nous réserve un grand nombre de nouveaux scénarios d'utilisation, UJET a voulu créer un nouveau type de véhicules légers, des véhicules que vous pouvez personnaliser à votre guise
- Sur cette vision, ils ne savaient pas exactement quelle idée ils allaient développer : ils avaient plusieurs idées pour les 3 et 4 roues, voire des objets volants
- Le projet a bénéficié d'une équipe diversifiée, aux compétences variées en matière de science, d'ingénierie mécanique classique, d'ingénierie électrique et d'Internet des Objets (IoT)
- Dans un premier temps, ils ont élaboré des scénarios d'utilisation, recueilli des données quantitatives et qualitatives et défini les caractéristiques essentielles : le véhicule doit être pliable, la batterie doit être amovible et utilisable pour d'autres applications et pour d'autres produits
- L'idée qu'ils ont choisie (un deux-roues) était un compromis sur les ressources, les possibilités et le délai de mise sur le marché
- Au cœur de leur réflexion se trouve l'idée de "RE-" inventer/définir/développer. "Nous croyons fermement

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Zone géographique :
Luxembourg

De quoi s'agit-il ?
Comment l'UJET innove

Mise en œuvre :
Nationale

Les raisons du succès :
**Données de petite et grande
taille, équipe diversifiée,
expérience pilote,
environnement favorable à
l'innovation, incitation aux idées
audacieuses**

Liens :
<https://ujet.com/portfolio/>

que seule le redéveloppement et la réinvention des choses ordinaires avec de nouvelles idées peut créer des valeurs absolument nouvelles et donc apporter de la liberté".

Un bon exemple de cet état d'esprit mis à profit est la batterie du scooter. Pour un appareil électrique, il existe deux options : brancher l'appareil à la source d'énergie (comme pour une lampe) ou rendre la source d'énergie mobile (comme pour un téléphone portable). Compte tenu de l'utilisateur et de ses besoins, ils ont voulu le rendre mobile avec une batterie, et une batterie amovible (pour un utilisateur qui vit dans un appartement par exemple). C'était un défi étant donné que la batterie pèse plus de 20 kg. Avec un esprit ouvert, ils se sont posé la question : "Qu'est-ce qui est portatif et pèse environ 20 kg ? Une valise à roulettes !" Ce qui leur a donné l'inspiration pour créer une batterie roulante et qui sert de siège.

- De nombreux concepts (40-50) et prototypes ont été réalisés et testés, avec de nombreuses itérations qu'ils considèrent comme "un mal nécessaire".

- Ils ont équipé le scooter de nombreux capteurs qui leur permettent de recueillir des données pour une amélioration continue, données qui proviennent également des systèmes d'info-divertissement. L'innovation et la créativité sont dans l'ADN d'UJET "Nous disposons d'une installation expérimentale et pilote flexible et conçue pour produire au plus juste".

Les employés sont invités à prendre l'habitude de tout remettre en question : le nombre de roues d'un véhicule, le besoin d'un cadre, l'emplacement du moteur... Ce type de "pensée critique" est très profond dans l'entreprise culturelle. Pour chaque composant et chaque caractéristique, mais aussi pour les processus. C'est pourquoi le directeur de l'innovation a évalué les moyens d'innover dans le monde entier et a redéfini ce qui constitue le brainstorming pour l'UJET. Par exemple, les employés peuvent partager leurs idées sur un canal spécial en ligne où elles seront conservées, développées ou sauvegardées pour une autre fois. Ainsi, quel que soit l'endroit où l'idée est émise, l'employé peut toujours accéder à ce canal et la sauvegarder. De plus, le canal est en soi un processus destiné à encourager la créativité, car en invitant l'employé à écrire l'idée, celle-ci devient plus concrète et peut servir d'inspiration pour une autre. Pas de "laboratoire créatif" dans les locaux d'UJET, pour eux "l'innovation doit se produire partout".

Source :

Site web <https://ujet.com/portfolio/>

Les fondateurs d'UJET

Entretien avec le responsable du numérique à l'UJET.

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

GP 6 – Les camps d'innovation JA Challenge Turku

Comment cela fonctionne-t-il ?

Les camps d'innovation JA Challenge Turku à Turku sont basés sur le concept du Junior Achievement Challenge développé par les JA Finland. L'objectif de JA Finland (<https://nuoriyrittajyys.fi/en/info/>) est de promouvoir l'esprit d'entreprise et un style de vie actif chez les jeunes Finlandais en améliorant leurs connaissances en matière d'entrepreneuriat, en leur offrant des expériences entrepreneuriales, en les préparant à la vie professionnelle et en leur permettant d'acquérir des compétences en gestion financière.

Le camp d'innovation JA Challenge Turku recherche des solutions créatives à des défis intéressants pendant 24 heures. En participant au JA Challenge Turku, les étudiants de différentes disciplines dans différents établissements d'enseignement supérieur régionaux acquièrent de l'expérience en travaillant dans des équipes multidisciplinaires et en utilisant leurs propres compétences dans le processus d'innovation créative. Le JA Challenge Turku est organisé par l'Université de Turku, la ville de Turku, JA Finland et Microsoft. JA Challenge Turku Green est organisé par l'Université des sciences appliquées de Turku. Les JA Challenge Turku Innovation Camp sont organisés depuis 2013.

Les Challenges sont organisés en coopération avec Boost Turku, l'Université des sciences appliquées de Turku, l'Université de Turku, Åbo Akademi, l'Université des sciences appliquées de Novia, l'Université des sciences appliquées de Humak, Study in Turku, l'Institut professionnel de Turku et des entreprises selon que le défi provient de la ville de Turku ou d'une ville voisine ou d'une entreprise. Jusqu'à présent, les défis ont été lancés par trois entreprises : SATEL Oy, CTRL Reality Ltd, CinemaHouse Oy et Microsoft. Les thèmes du défi varient en fonction des besoins actuels : identification des domaines d'application de l'Internet industriel afin de trouver des solutions de connectivité, idées de RV/AR,



Zone géographique :
Finlande

De quoi s'agit-il ?

Les camps d'innovation JA Challenge Turku recherchent des solutions créatives à des défis intéressants pendant 24 heures

Mise en œuvre :
Régionale

Les raisons du succès :
Implication de la Ville, des entreprises et des universités, pluridisciplinarité

Liens :

<https://www.facebook.com/challenge.turku/>

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

innovation et responsabilité sociale, changement climatique, pôles d'économie circulaire, économie circulaire du textile.

Les étudiants qui participent au Challenge obtiennent 1 ECTS.

Pendant ces camps d'innovation, tous les participants, y compris les villes, les entreprises et les étudiants ont beaucoup appris à partir de nouvelles méthodes de travail jusqu'à l'idéation.

Source :

<https://nuoriyrittajyys.fi/en/info/>

<https://www.facebook.com/challengeturku/>

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

GP 7 – Schola Nova

Comment cela fonctionne-t-il ?

Schola Nova, fondée en 2014 et labellisée entreprise sociale et solidaire (ESS) par le gouvernement français, s'adresse à un enseignement supérieur (niveau universitaire) en alternance, gratuit, avec des cursus différents dans deux branches, l'informatique et les technologies numériques, Schola Nova Digital, et le commerce, la gestion et le marketing, Schola Nova Gestion.

L'objectif principal de Schola Nova est de "mettre l'humain, le collectif, l'espoir, l'engagement et le résultat concret au cœur de notre école" et, par ce biais, de donner aux étudiants les moyens concrets de poursuivre leurs objectifs professionnels. Tous les programmes sont imprégnés d'un fort accent sur le **contact humain** ainsi que sur le développement de **compétences douces** dans le cadre d'une approche de **pensée systémique**. Schola Nova offre un **soutien personnalisé** à ses étudiants ainsi que la possibilité de **travailler en équipe** et de s'épanouir dans leurs expériences d'apprentissage.

Les partenariats avec des organisations permettent aux étudiants de commencer à travailler pendant leurs études. Les employeurs sont appelés à participer activement à la **co-crédation des programmes d'études** ainsi qu'à l'évaluation des étudiants. Des perspectives professionnelles concrètes sont offertes aux étudiants, ce qui contribue certainement à accroître leur niveau de motivation et leur estime de soi. De plus, l'intégration précoce dans une organisation permet aux étudiants de recevoir un salaire mensuel de base en fonction de leurs tâches et de leur âge.

Il est à noter que Schola Nova a également mis en place un « **terrain de jeu** » **ouvert** aux éducateurs (Schola Nova Lab) où ils peuvent être formés à la pédagogie innovante, échanger leurs expériences et co-crédier de nouvelles méthodologies. C'est souvent l'endroit où les pratiques sur

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.



Zone géographique :
France

De quoi s'agit-il ?
Institut d'enseignement supérieur en alternance qui poursuit le développement social en partenariat avec des organisations d'entreprises

Mise en œuvre :
Locale / Régionale (Potentiellement nationales et Internationale, à condition que les partenariats appropriés soient mis en place)

Les raisons du succès :
Expérience d'apprentissage en alternance avec un contact humain important et suivant une approche systémique

Liens :
<http://www.scholanova.fr>

l'apprentissage expérientiel, l'intelligence collective, la facilitation, l'apprentissage hybride, l'intelligence émotionnelle, la pensée systémique, les compétences douces... sont partagées, abordées et affinées avant d'être mises en œuvre dans les cours.

Source :

<http://www.scholanova.fr>

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Crédits

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues

« Exemples de bonnes pratiques CDTMOOC par l'Université de Turku, Finlande » développé dans le cadre du projet Erasmus+ CDTMOOC est sous license [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Projet Erasmus+ 2019-1-FI01-KA203-060718



Contactez-nous sur

www.cdtmooc.eu

Éditeur : Consortium CDTMOOC
Publication gratuite, Mars 2020

CDTMOOC est un projet financé avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 - Partenariats stratégiques pour l'enseignement supérieur

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.