



GUIDE DE L'ENSEIGNANT

pour accompagner vos élèves à questionner le monde et à agir

ISBN : 978-2-7256-3600-9
© SynLab 2017

SOMMAIRE

1	COMPRENDRE LA DÉMARCHÉ	P. 3-7
2	S'ORGANISER AVANT DE DÉMARRER	P. 8-14
3	CRÉER UN CADRE BIENVEILLANT ET COOPÉRATIF EN CLASSE	P. 15-24
4	SE LANCER ET ACCOMPAGNER LES ÉLÈVES TOUT AU LONG DE LEUR(S) PROJET(S)	
	ÉTAPE 0	P. 25-31
	ÉTAPE 1	P. 32-37
	ÉTAPE 2	P. 38-41
	ÉTAPE 3	P. 42-45
	ÉTAPE 4	P. 46-54
5	ANNEXES	P. 55-64

ICÔNES UTILISÉES



Cartes outils suggérées pour vous aider à accompagner vos élèves



Ressources complémentaires imprimables et personnalisables pour les élèves, accessibles sur le CD



Affiches, posters, cartes et figurines inclus dans cette Boîte à outils



Liens avec les nouveaux programmes scolaires et le socle commun de compétences



Description de la séquence pédagogique



Liens vers des sites internet du dispositif **Bâtisseurs de possibles**



« QR » Codes qui renvoient vers des sites internet. Lisibles avec une application, à installer sur votre smartphone



Liens vers des contenus vidéos

Des icônes simplement illustratives



1

COMPRENDRE LA DÉMARCHE



Cher enseignant,

Vous souhaitez réaliser un projet citoyen ? Créer un climat de classe favorable ? Et/ou donner du sens aux apprentissages fondamentaux ?

Alors *Bâtisseurs de possibles* est fait pour vous ! Et la bonne nouvelle, c'est que vous ne serez pas seul(e) pour mettre cette démarche en place.

Nous avons conçu des outils et des supports pédagogiques pour vous faciliter la vie. Et si vous avez besoin de soutien humain, le réseau des enseignants *Bâtisseurs de possibles* pourra être une ressource complémentaire !

Quant à vos élèves, en devenant des « Bâtisseurs de possibles », ils s'inscrivent dans un mouvement international de citoyens actifs en herbe.

Bonne exploration,

L'équipe de SynLab



QUI PORTE LE DISPOSITIF ?

Le dispositif **Bâtisseurs de possibles**, initié en 2013, est développé par l'association SynLab. Il a été labellisé « La France s'engage ».



Association d'intérêt général, SynLab accompagne les acteurs éducatifs, notamment les enseignants et les chefs d'établissement, afin qu'ils disposent des outils et des formations dont ils ont besoin pour inventer de nouvelles pratiques professionnelles.



BÂTISSEURS DE POSSIBLES EN DEUX MOTS

Bâtisseurs de possibles est un mouvement d'enseignants qui permettent aux enfants de devenir acteurs de leurs apprentissages, de leur vie et de la société

A travers une démarche pédagogique en quatre étapes, les enfants sont invités à exprimer et réaliser leurs idées pour améliorer leur école, leur quartier ou plus largement la société. Ils prennent ainsi conscience qu'ils peuvent être des citoyens actifs, à leur échelle, dès maintenant !



RETROUVEZ L'ASSOCIATION
SYNLAB SUR
WWW.SYN-LAB.FR



[HTTP://WWW.DFCWORLD.COM/](http://WWW.DFCWORLD.COM/)



L'ORIGINE DE BÂTISSEURS DES POSSIBLES

Au cours de ses recherches, SynLab découvre le dispositif **Design for Change** (DFC), créé par la designer et pédagogue indienne Kiran Bir Sethi.

Design for change (en français, « dessiner le changement ») est aujourd'hui mis en place dans plus de 50 pays du monde.

Il a ainsi permis à 2,2 millions d'élèves de réaliser plus de 22 000 projets.

SynLab décide d'adapter DFC au contexte français et francophone : ainsi est né Bâtisseurs de possibles.



A QUOI SERT CETTE DÉMARCHE DANS VOTRE CLASSE ?



ET EN PRATIQUE ?

Tout en permettant aux enfants de prendre conscience qu'ils ne sont pas trop petits pour changer les choses, **Bâtisseurs de possibles** donne du sens aux apprentissages fondamentaux (lecture, écrire, expression orale, résolution de problèmes) en les reliant à la vie réelle.

Bâtisseurs de possibles permet d'aborder le programme en sciences (développement durable notamment) et les 4 dimensions de l'Enseignement

Mettre en place Bâtisseurs de possibles, c'est se lancer dans un projet interdisciplinaire qui fédère votre classe, motive vos élèves en donnant du sens et en créant du lien entre les apprentissages.

C'est vous qui choisissez le format et les outils qui vous conviennent :

- Sur une ou plusieurs séances hebdomadaires réparties

Moral et Civique (sensibilité, droit et règle, jugement et engagement).

Un projet de classe **Bâtisseurs de possibles** mobilise tous les élèves, y compris ceux en difficulté, leur redonnant le goût d'apprendre et la confiance nécessaire à leur épanouissement et à leur réussite scolaire. Enfin, la démarche favorise le développement des compétences émotionnelles et civiques chez l'ensemble des élèves.

sur toute l'année scolaire, sur un trimestre, avec des activités décrochées, démarrage du projet en janvier, etc. ou pourquoi pas une semaine banalisée. (Voir page 14 pour quelques exemples de mise en œuvre)

- Vous êtes totalement libres de modifier les outils, de les adapter à votre niveau de classe, à vos élèves, à vos envies...



RESSOURCES CD

- Affiche *BDP*
démarche vue
d'ensemble

4 ÉTAPES POUR CHANGER L'ÉCOLE, LE QUARTIER, LA SOCIÉTÉ !

1 IDENTIFIER Un problème qui me touche

Dans ce qui les entoure, les enfants identifient des situations qui les touchent et qu'ils souhaitent améliorer ; ils choisissent et approfondissent le problème sur lequel ils vont ensuite se concentrer.

2 IMAGINER Une solution à ce problème

Les enfants génèrent et développent des idées pour améliorer la situation précédemment identifiée ; ils choisissent la solution la plus pertinente et la plus prometteuse.

3 RÉALISER Cette solution

Les enfants réfléchissent à comment concrétiser leur idée. Puis c'est le moment de passer du rêve à la réalité !

4 PARTAGER Notre expérience

Les enfants sont invités à réfléchir sur l'expérience qu'ils ont vécue, à imaginer d'autres actions pour le futur ; ils sont également invités à raconter leur expérience et partager leurs réflexions (ce qui a marché et ce qui pourrait être amélioré, comment leur action a été accueillie par les personnes bénéficiaires, etc.).



UN EXEMPLE POUR ILLUSTRER LA DÉMARCHE

DES ÉCHIQUIERS GÉANTS POUR JOUER TOUS ENSEMBLE



1 IDENTIFIER

L'enseignante a décidé de consacrer une séance, chaque semaine, à la réalisation d'un projet **Bâtisseurs de possibles**. Après quelques séances introductives dédiées à la présentation du projet et à l'établissement d'une charte de travail, les élèves se sont penchés sur la recherche de problèmes qui les touchaient. Trois problèmes avaient particulièrement retenu leur attention : la prévention routière, les toilettes de l'école ainsi que la pollution. Ils ont d'abord choisi de se concentrer sur le problème de la pollution. En parallèle, il y avait de plus en plus de conflits dans la cour. L'enseignante leur a, un jour, demandé comment ils se sentaient pendant la récréation. Pour faciliter leur expression, elle avait mis à leur disposition des émoticônes (Outil «*Comment je me sens*»).

Résultat : la moitié de la classe avait un ressenti négatif sur l'ambiance des récréations. Les élèves ont alors **changé d'avis** et préféré se concentrer sur le problème de la cour de récréation pour leur projet **Bâtisseurs de possibles**. Ils ont ensuite cherché à comprendre pourquoi tant de conflits éclataient durant les récréations.

Ils ont identifié alors deux causes :

- des bagarres éclatent sous le préau quand il pleut car il n'y a pas assez de place ;
- il n'existe pas d'espace délimité pour les différents jeux.

2 IMAGINER

Grâce à des débats au sein de la classe, les élèves sont vite arrivés à l'idée de **mettre à disposition des jeux de société à l'intérieur** durant les jours de pluie. Pour les pousser à approfondir leur idée, l'enseignante leur a demandé d'argumenter. Elle a été très surprise des réponses de ses élèves qui ont souligné les atouts des jeux de société : « jouer ensemble », « plus calme que les jeux en extérieur », « on reste concentrés »... et des comparaisons que les enfants pouvaient faire avec la télévision et les jeux vidéos.

Ainsi, des jeux de sociétés ont été proposés à l'intérieur de la classe durant les récréations pluvieuses. **Le projet a vite abouti et les enfants voulaient aller plus loin.** Notamment car l'enseignante leur avait montré des histoires d'autres Bâtisseurs. Eux aussi voulaient créer quelque chose. Ils ont alors eu l'idée de proposer des jeux calmes dans la cour. Très rapidement, **ils ont pensé aux échecs**, car ils jouent aux échecs tous les vendredis après-midi avec les grandes sections de la maternelle.