

## ACTIVITÉ PRATIQUE : Comment évaluer une idée ?

**Auteurs : LogoPsyCom**

**Cadre de compétences EntreComp : Valoriser les idées**

### Objet et destinataires

L'unité d'apprentissage enseigne comment explorer efficacement de nouvelles idées et de nouveaux moyens d'améliorer son travail, afin de mieux répondre aux défis d'une société et d'un marché professionnel en constante évolution. La leçon fournit des compétences qui peuvent être appliquées dans n'importe quel secteur d'activité ou domaine professionnel. Les principaux groupes cibles sont les étudiants âgés de 16 à 25 ans.

### Résultats de l'apprentissage

- Les élèves sont capables de comprendre et d'apprécier la valeur des idées.
- Les élèves comprennent que les idées peuvent avoir différents types de valeur, qui peuvent être utilisés de différentes manières.
- Les élèves comprennent l'importance de laisser de l'espace mental pour générer de nouvelles idées.
- Les élèves sont capables d'appliquer des méthodes efficaces pour évaluer les idées.

### Description des activités et des exercices

#### Phase 1 : Présentation

1. L'animateur présente les concepts généraux de la génération de nouvelles idées dans un contexte professionnel et explique pourquoi cela est important pour n'importe quel secteur ou domaine professionnel.
2. L'animateur montre quelques exemples réels d'amélioration des processus (par exemple, la technologie de la chaîne de montage chez Ford) et organise un brainstorming sur les meilleures idées qu'ils ont eues, les raisons pour lesquelles ils ont choisi cet exemple, la manière dont ils évaluent une idée et ce qu'ils considèrent comme une "bonne idée".
3. L'animateur demande aux apprenants de former des binômes : chaque binôme discute de la manière dont il évaluerait une idée s'il devait choisir entre plusieurs idées.

Exemples de situations :



- Diminuer le temps nécessaire pour se préparer le matin - à mettre en relation avec l'efficacité des tâches professionnelles :
  - Acheter des déjeuners tout prêts/préparer le déjeuner la veille au lieu de le préparer le matin. Valeur : faible coût, facile à mettre en œuvre, rapidement réalisable, petit bénéfice : efficacité temporelle : 10 minutes
  - Acheter une voiture pour aller plus vite au travail : très coûteux à mettre en œuvre, coûteux à entretenir (essence, assurance, etc.), relativement rapide à mettre en œuvre et à mettre en pratique, solution à long terme, grand bénéfice temporel : efficacité temporelle : 35 minutes
4. Le facilitateur d'apprentissage dirige une discussion de groupe sur ce qui est ressorti du travail du binôme.
5. L'animateur fournit le tableau d'évaluation que les élèves utiliseront pour visualiser les avantages et les coûts de chaque idée. En outre, l'animateur peut fournir des conseils sur la manière de définir leurs propres critères de valeur.

## **Phase 2 : Activités des étudiants**

**Chaque élève suivra les tâches ci-dessous :**

### **Tâche 1 : Avoir une idée**

**Identifier le besoin d'amélioration** : chaque apprenant essaie d'identifier un domaine dans lequel il doit résoudre ou améliorer quelque chose.

**Recherche** : chaque élève fait des recherches : Que font les autres dans la même situation ? Quelle est la solution dans d'autres domaines et comment puis-je l'adapter ?

**Brainstorming** : chaque apprenant écrit tout ce qui lui vient à l'esprit.

**Discussion** : par deux, expliquer et développer les idées.

**Définir** : Chaque apprenant écrit précisément son idée et la manière dont il compte la réaliser.

### **Tâche 2 : Évaluer votre (vos) idée(s)**

Chaque élève tente de répondre aux questions suivantes :

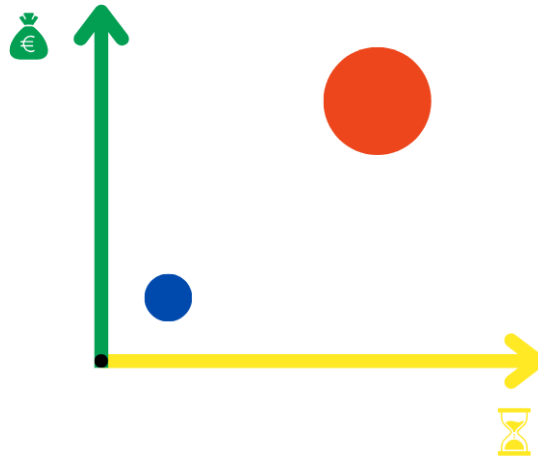
- L'idée est-elle pertinente pour mon activité/domaine d'action ?
- Apporte-t-il une valeur ajoutée à ma communauté/groupe/société en général et de quelle manière ?
- Permet-il une amélioration économique : plus d'efficacité ou plus de revenus ?
- Cela me permettra-t-il d'évoluer en tant qu'individu ou d'améliorer mes compétences ?
- Combien coûterait la réalisation de mon idée ? (en termes de temps, d'énergie, de ressources et d'argent)
- Combien de temps faudra-t-il pour réaliser mon idée ? (Projet à long terme ou à court terme)



### Tâche 3 : visualisez la valeur de votre idée.

Si vous avez plusieurs idées, il peut être utile d'évaluer leurs avantages par rapport aux coûts et le temps nécessaire à leur mise en œuvre.

Chaque élève utilise ce graphique et essaie de placer l'idée :



En vert, l'axe des coûts. Combien coûte la réalisation de cette idée ? En jaune, l'axe du temps nécessaire à la réalisation de l'idée.

La taille du point représente les avantages tirés de l'idée. Dans cet exemple, le point rouge présente de grands avantages, mais il est coûteux et sa mise en œuvre prendra du temps. Le point bleu présente moins d'avantages, mais il est peu coûteux et rapide à mettre en œuvre. L'idéal est d'avoir des avantages importants pour un coût et un temps de mise en œuvre faibles. Recréez le même type de graphique et discutez-en avec les élèves. Vous pouvez également utiliser des couleurs spéciales pour indiquer le risque/la probabilité de réussite.

### **Évaluation de l'étape 3**

Pendant l'activité, le facilitateur d'apprentissage évalue le comportement de l'apprenant en notant les paramètres suivants :

- **Participation** : les étudiants participent activement aux activités en binôme et aux sessions de groupe.
- **Pensée critique** : sous la direction de l'animateur, les élèves peuvent identifier les caractéristiques pertinentes des idées proposées.

Après l'activité, le facilitateur d'apprentissage évalue le résultat de l'activité, c'est-à-dire les idées et les résultats obtenus, ainsi que les solutions des apprenants, en évaluant les paramètres suivants :

- **Forme** : les élèves utilisent les paramètres appropriés pour évaluer la valeur de leurs idées.
- **Contenu** : les élèves utilisent efficacement le tableau d'évaluation fourni pour évaluer leur idée.

**Une échelle comme la suivante peut être utilisée pour les deux évaluations :**

Très faible	Insuffisant	Suffisante	Bon	Excellent
-------------	-------------	------------	-----	-----------

### **Méthodologie**

**Combinant des exercices en binôme et individuels, l'activité favorise à la fois l'apprentissage collaboratif et l'autonomie.**

Les idées discutées au sein du groupe servent d'études de cas pour une réflexion générale sur l'importance d'évaluer correctement la valeur d'une idée avant de la mettre en œuvre. Le facilitateur d'apprentissage peut motiver les apprenants en choisissant un domaine d'action/processus qui les intéresse (comme la création d'un projet personnel (démarrage d'une activité professionnelle supplémentaire), l'amélioration d'activités ou de tâches quotidiennes...).

Les explications en face à face se limitent au moment initial où le facilitateur d'apprentissage fournit des informations générales sur l'importance de laisser de la place aux idées et d'être capable d'évaluer les avantages et les coûts de la mise en œuvre d'une idée, pour voir si elle est réalisable, avant de se lancer dans l'aventure.

Pendant les discussions de groupe et le travail en binôme, le facilitateur d'apprentissage n'intervient que pour guider et stimuler la discussion entre les étudiants, en laissant la place à leurs opinions et à leurs preuves. En outre, pendant la phase d'écriture, le rôle du facilitateur d'apprentissage consiste à fournir du matériel (par exemple, la grille d'évaluation) et à donner des conseils pendant que les élèves effectuent la tâche de manière indépendante.

### **Ressources de soutien**

**Pour aider les apprenants à rédiger leurs réponses, le facilitateur d'apprentissage peut préparer :**

- Une liste de questions d'auto-évaluation
- Des modèles ou des diagrammes vierges à remplir (par exemple, en utilisant le tableau d'évaluation comme modèle).



**Durée : 1h**

**Niveau de compétence : CEC 2 - 3**



**Co-funded by  
the European Union**

Le soutien de la Commission européenne à cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans cette publication.