



Innovations de tous les jours

Scénario pertinent pour une escape room et ressources pour le projet	Cette fiche d'activité accompagne les scénarios d'escape room " Start-ups et entrepreneuriat innovant " et " Image de marque en ligne ", qui mettent l'accent sur l'identification des défis quotidiens et l'élaboration de solutions pratiques axées sur l'innovation.
Groupe cible & besoins	Jeunes âgés de 14 à 19 ans, travaillant en petits groupes (4 à 6 participants), aucune expérience préalable des escape rooms requise, mais connaissance de base des outils numériques et de l'apprentissage collaboratif.
Durée	90 minutes.
Zones de compétences ciblées	Compétences entrepreneuriales (identification d'opportunités, créativité, prise d'initiative, résolution de problèmes) et compétences numériques (développement d'idées à l'aide d'outils numériques simples, communication collaborative et présentation de solutions).
Objectifs	Les participants développent leur capacité à identifier les petits problèmes quotidiens, à générer et affiner des idées de micro-innovation, et à proposer de manière collaborative des améliorations pratiques qui répondent à des besoins réels grâce à une réflexion créative et axée sur les opportunités.



Matériels & équipements	Fiches imprimées présentant les problèmes, modèles d'idées et feuilles de prototypage, stylos et marqueurs, posts it, minuteur et, éventuellement, ordinateurs portables ou tablettes pour documenter ou présenter les idées.
Ressources utiles	Canevas de créativité et de réflexion conceptuelle, courtes vidéos sur des exemples d'innovation au quotidien, modèles simples de prototypage et guides sur l'identification des opportunités et le perfectionnement des idées.
Mise en place	Préparez la salle pour le travail en petits groupes, disposez le matériel nécessaire à la résolution des problèmes et à la génération d'idées sur les tables, et veillez à ce que tous les participants puissent facilement collaborer et partager leurs idées.
Instructions étapes par étapes	Étape 1 – Introduction du scénario (5 min) Les participants découvrent le scénario de l'escape room « Start-ups et entrepreneuriat innovant » ou « Image de marque personnelle » et clarifient la mission : résoudre des défis quotidiens réels grâce à l'innovation pratique. Étape 2 – Identification du problème (10 min) Les groupes analysent le scénario et listent les problèmes de tous les jours ou les besoins non atteints qu'ils remarquent. Étape 3 – Génération d'idées (15 min) Les participants réfléchissent à des micro-innovations qui pourraient résoudre de manière réaliste un



	problème sélectionné et choisissent leur idée la plus convaincante. Étape 4 – Développement de solutions (20 min) Les groupes créent un prototype simple ou une ébauche de concept (croquis, maquette ou plan par étapes) illustrant le fonctionnement de leur solution. Étape 5 – Présentation & réflexion (10 min) Chaque groupe présente brièvement sa solution, explique sa valeur ajoutée et reçoit un bref retour d'information sur la clarté, la faisabilité et le caractère innovant de celle-ci.
Questions de débriefing	Quel problème quotidien vous a semblé le plus pertinent ? En quoi votre idée a-t-elle amélioré une situation existante ? Quels défis avez-vous rencontrés lors du développement de votre idée ? Comment votre solution pourrait-elle être améliorée ou appliquée dans la vie réelle ?
Évaluation & appréciation	Le formateur évalue la réalisation des objectifs d'apprentissage en observant l'identification des problèmes, la pertinence des idées, la collaboration au sein des groupes et la capacité des participants à expliquer clairement comment leur micro-innovation améliore une situation quotidienne.
Variations & adaptation	L'activité peut être adaptée en utilisant différents contextes quotidiens (école, maison, communauté), en ajustant la taille du groupe ou en augmentant le niveau d'accompagnement en fonction de



	l'expérience des participants en matière de résolution créative de problèmes.
Conseils de formateur	Éloignez les participants de la mentalité axée sur les économies ou les « astuces pratiques », encouragez-les à se concentrer sur des améliorations quotidiennes significatives et aidez les groupes à affiner leurs idées sans compliquer excessivement les solutions.
Références & lectures supplémentaires	• Brown, T. (2009). <i>Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation</i>. HarperBusiness. • OECD. (2018). <i>Oslo manual 2018: Guidelines for collecting, reporting and using data on innovation</i>. OECD Publishing. • Harvard Business Review. (2011). <i>The power of small wins</i>. • Design kit. (n.d.). <i>Methods</i>.



Cofinancé par
l'Union européenne



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Code du projet: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156