



Une journée ludique, créative et collaborative !

Organiser un hackathon dans son établissement pour engager les éco-délégués dans des projets



Contexte et diagnostic

La circulaire nationale du 27 août 2019 publiée au BOEN du 29 août 2019 annonce une nouvelle phase de généralisation de l'éducation au développement durable. « La mobilisation des élèves implique que certains d'entre eux assurent la promotion de comportements respectueux de l'environnement. À minima, chaque collège et chaque lycée désignera un binôme paritaire d'éco-délégués par établissement dès l'année scolaire 2019-2020. Ces binômes seront élus, au collège et au lycée, parmi les membres volontaires du conseil de vie collégienne/lycéenne. »

Au-delà, chaque établissement est incité à organiser l'élection, dans chaque classe, d'un éco-délégué qui a pour rôle de promouvoir les comportements respectueux de l'environnement dans sa classe et de proposer ou relayer toute initiative de façon à contribuer à la protection de l'environnement dans son établissement.

L'établissement dans lequel j'enseigne actuellement est riche de très nombreux projets mais ceux-ci ne concernent pas directement l'éducation au développement durable.

J'ai souhaité proposer une action forte qui permette à la fois l'expression des élèves et des adultes afin d'impulser une dynamique au lycée. Organiser ce hackathon durant la semaine de la démocratie scolaire et du climat à l'école a du sens.

Objectifs

Le mercredi 8 octobre 2019, une cinquantaine d'élèves du lycée Charles-de-Gaulle de Longperrier ont participé à un hackathon, c'est-à-dire un événement durant lequel on travaille ensemble pour répondre à un défi. Il s'agit ici de faire émerger des projets concrets et réalistes en faveur du développement durable et ainsi de « mettre le pied à l'étrier » des éco-délégués nouvellement élus.

Les élèves répondent eux-mêmes aux problématiques de leur lycée : ils deviennent porteurs de projets et même entrepreneurs. Cet engagement permet de lutter contre l'individualisme, la passivité et la morosité. L'éducation au développement durable ne doit pas être anxiogène pour nos élèves mais au contraire, leur démontrer que chacune de leurs actions contribue à un monde meilleur.

Cette journée vise aussi à fédérer l'établissement : réunir les trois pôles du lycée (professionnel, technologique et général), concevoir ensemble des transformations durables dans le lycée, intégrer toutes les parties prenantes et développer l'écoute et la coopération. Ce projet implique l'ensemble de l'établissement et s'ouvre sur le territoire grâce à la participation de partenaires locaux.

Enfin, à plus long terme, ce projet interroge la forme scolaire (l'intelligence collective inclut les idées de tous et toutes) et le climat scolaire (stratégie d'équipes, engagement, coopération, partenariats, qualité de vie à l'école) de l'établissement.



Compétences travaillées

- Développer l'autonomie des élèves.
- Renforcer le bien-être à l'école.
- Trouver des solutions par soi-même aux préoccupations des usagers de l'établissement.
- Apprendre en faisant.
- Être acteur et actrice dans son établissement, s'engager.
- Vivre la démarche de projet, la conscientiser et la formaliser.
- Coopérer/collaborer/co-créer entre pairs.
- Argumenter à l'écrit et à l'oral.
- Présenter devant un jury.
- Développer les compétences comportementales dites douces (soft skills) :
 - résoudre des problèmes, entreprendre, développer la confiance en soi, l'empathie, la communication, la créativité, la motivation, le travail en équipe et l'organisation.
- Découvrir les 17 objectifs de développement durable de l'ONU (2015-2030) et faire sa part pour les atteindre.

Bénéficiaires du projet

HACKATHON

Développement durable au lycée CDG



Mercredi

9 Octobre

2019

9 H — 17 H

ENVIE D'AGIR au lycée ?

PARTAGEONS NOS IDEES
POUR LANCER DES PROJETS

Inscription au CDI



La présence des éco-délégués de chaque classe permet d'engager toute la communauté éducative dans le projet. C'est un point crucial pour sa réussite.

Pour amorcer le projet, toutes les personnes volontaires sont les bienvenues lors de la journée de hackathon développement durable : élèves, professeurs dont les documentalistes, personnels de vie scolaire, de l'administration, de la restauration, d'entretien, de laboratoire, la direction de l'établissement, des parents d'élèves (ou leurs représentants), des associations locales, des entreprises, des représentants des collectivités locales, des élus locaux, etc.

Le défi à relever est grand mais c'est aussi cela qui est motivant. Ce que chacun fera participe de la réussite du projet global.

Une cinquantaine d'élèves, éco-délégués élus accompagnés par des camarades volontaires issus de toutes classes et de toutes sections (générales, technologiques et professionnelles) sont réunis durant une journée.

Une dizaine de professeurs de toutes disciplines et de toutes sections, une CPE et les professeurs-documentalistes sont volontaires pour participer au projet.

L'équipe de direction introduit la journée et assiste aux pitches en fin d'après-midi accompagnée par les agents de l'établissement.

Description du projet

Constitution des équipes

Deux contraintes ont été données aux élèves :

- former des équipes de cinq;
- mixer les équipes (sections générales, technologiques et professionnelles).

Ceci a été plus ou moins bien suivi selon les équipes.

Mashmallow challenge

10 minutes pour créer la tour la plus haute et qui tienne debout.

Matériel : 10 spaghettis, 50 cm de ruban adhésif, 50 cm de ficelle, 1 marshmallow



Donner le cadre de la journée



Pr sentation des 17 ODD de l'ONU

De qui le monde a-t-il besoin ? De quoi mon lyc e a-t-il besoin ? Choisir un ODD dans lequel s'inscrit le projet de l' quipe.

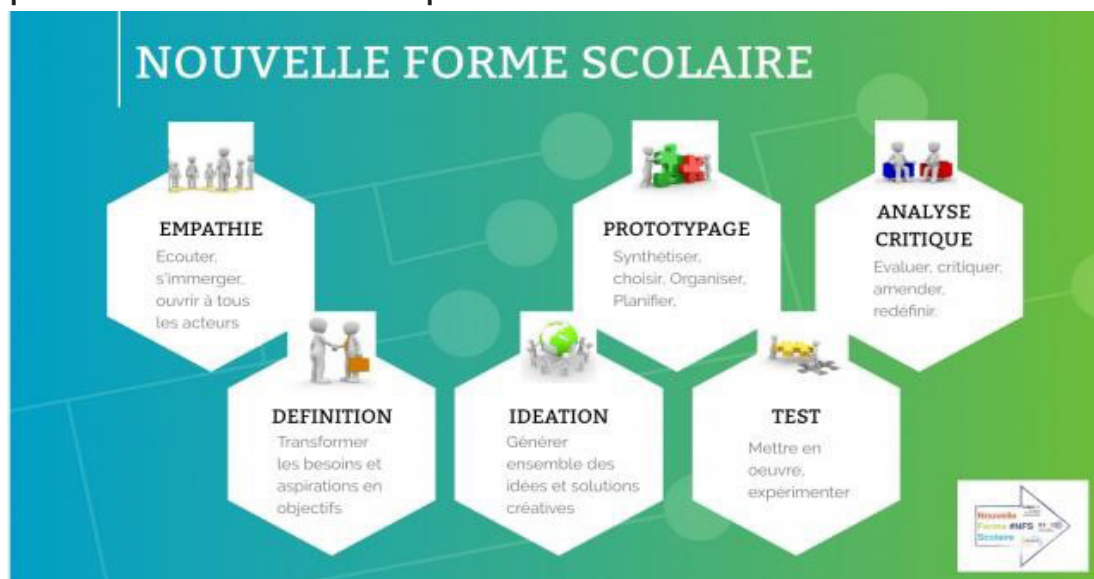
Le hackathon : un outil id al de r solution de probl mes et de cr ation de projets en  quipes

Le *hackathon* (des termes « hacker/marathon ») est n  aux  tats-Unis en 1990 chez les d veloppeurs et designers adeptes de logiciels libres. Il se d mocratise ensuite et se r pand aupr s de tous les publics.

Le hackathon r unit des citoyens de profils multiples. Les enjeux sont partag s et r solus ensemble gr ce   l'intelligence collective et   une collaboration avec des partenaires.

Le *design thinking* est un processus créatif d'innovation qui place l'utilisateur au cœur de la réflexion et qui veut servir l'intérêt général. Il s'agit de confronter les expertises et d'envisager toutes les contraintes afin de définir une solution commune qui prenne en compte les idées de chacun. Une personne neutre et externe au projet est facilitatrice. Elle fait émerger le langage commun, garantit l'engagement de chaque partie prenante et veille au cahier des charges et aux objectifs du projet.

Pas si simple de s'écouter et de se comprendre ?



Source : archiclasse.education.fr

- **Phase d'immersion** : choisir une problématique et un titre à son projet.
- **Phase d'idéation** : intelligence collective pour nourrir la réflexion. Chaque partenaire extérieur présente à l'assemblée la structure qu'il représente.
- **Phase de description du projet et argumentation** : questions et expertise des partenaires et des professeurs.
- **Prototypage du projet** : réalisation d'une maquette du projet (diaporama, affiche, objet construit à partir de déchets recyclables...).
- **Présentation des projets** : pitch de 5 minutes par équipe devant toutes les équipes, les professeurs, les agents et un jury (partenaires, direction du lycée, élus).

Partenaires

Inviter toutes les parties prenantes impliquées dans la transformation de l'établissement sur son territoire.

- Génération Aventure, start-up qui forme les équipes à l'économie durable (animation du hackathon)
- Syndicat de collecte, traitement et valorisation des déchets, Sigidurs
- Entreprise Moulinot (valorisation des biodéchets)
- Association Objectif Terre 77
- Association France Nature environnement 77
- Association Run Eco Team
- Communauté d'Agglomération de Roissy-Pays de France (CARPF), service développement durable
- Région Île de France, service lycées éco-responsables
- Parents volontaires
- Mairie

Modalités d'organisation

En juin



Présentation du projet au chef d'établissement et proposition d'une date. Recherche et invitation des partenaires (pour la journée et/ou pour les pitches).

Le jour de la pré-rentrée

Présentation du projet à l'ensemble de la communauté éducative.

Début septembre

Création et mise à disposition d'un espace collaboratif regroupant des ressources, d'une part pour favoriser le recrutement d'éco-délégués avant les élections et d'autre part, pour acculturer adultes et élèves au *design thinking* et aux objectifs de développement durable.

Communication dans le lycée sur les élections des éco-délégués et le hackathon : messages dans l'ENT et affiches.

Envoi régulier de messages pour rappeler que les inscriptions se font au CDI et expliquer, et réexpliquer, ce qu'est un hackathon (terme encore peu connu et qui n'attire pas). Faire le nécessaire pour l'accueil-café, les repas et la collation.

La veille du hackathon

Préparer la salle : une dizaine de tables avec six chaises autour réparties de façon judicieuse dans l'espace, vérifier le matériel numérique et le micro, installer un décor aux « couleurs » du développement durable (par exemple avec un kit d'affiches de Y. Arthus-Bertrand).

Le jour du hackathon

Tenir compte de l'humain et suivre le déroulé.

Prendre des photos tout au long de la journée et des vidéos au moment des pitches (utiles par la suite pour formaliser les projets).

Après le hackathon :

Rédiger une synthèse de tous les projets créés puis réunir un comité de pilotage avec les adultes volontaires.

Étudier la faisabilité des projets, prioriser, et se répartir les projets pour accompagner chaque équipe d'élèves.

Se réunir en inter-projets avec les élèves pour soutenir leur engagement et monter un plan d'actions pour la mise en œuvre des projets. Les fiches-projets sont mises à disposition dans l'espace collaboratif qui permet aux équipes de communiquer et de partager des documents. Chaque équipe pilotée par un adulte du lycée peut ensuite faire avancer son projet de façon indépendante.

Une réunion de suivi et de co-développement des projets est prévue entre chaque période de vacances.

Moyens mobilisés

Moyens matériels

Une grande salle, un ordinateur, un vidéoprojecteur, un micro, un ordinateur ou une tablette par équipe.

Moyens humains

Des élèves et des adultes motivés et volontaires.

Moyens financiers

Coûts d'un café d'accueil, du déjeuner pour les partenaires et d'une collation après la présentation des projets.

Ressources - points d'appui

Rôles des partenaires et des professeurs

- Être des mentors : tutorer, apporter leur expertise, leurs compétences, leur expérience à une ou plusieurs équipes, mettre en évidence les contraintes, les freins, proposer des leviers pour débloquer.
- Challenger les équipes en circulant de table en table et en posant des questions.
- Évaluer les projets en fin de journée.
- Suivre la mise en œuvre des projets le cas échéant.

Difficultés rencontrées

J'ai organisé ce hackathon un mercredi (9h00 à 17h00) pour « donner le ton » : montrer aux élèves leur parole est importante et que rien ne se peut se faire sans un engagement de leur part. L'établissement est en zone rurale ; les élèves sont donc très dépendants des transports scolaires. Il n'a pas été évident de les mobiliser tous et toutes jusqu'à 17 heures mais la majorité a été présente jusqu'à la fin de la journée.

Il est indispensable d'expliquer en permanence le principe d'un hackathon aux élèves, aux adultes du lycée et aux partenaires (certains pensaient faire une présentation de leur structure). Il est également important d'insister sur le sérieux de cette méthode de travail.



Évaluation

Indicateurs quantitatifs

Nombre d'élèves et d'adultes participant au hackathon.

Nombre de projets présentés en fin de journée.

Nombre de projets mis en œuvre au cours de l'année (et par la suite).

Nombre de personnes présentes aux réunions.

Indicateurs qualitatifs

Ambiance de la journée.

Qualité du travail de chaque équipe.

Diversité et créativité des projets.

Qualité des projets présentés en fin de journée.

Sérieux et qualité des pitches.

Ancrage des projets au sein du lycée, du territoire.

Retours de la part des élèves, des partenaires et des adultes.

Effets attendus sur l'établissement (à long terme)

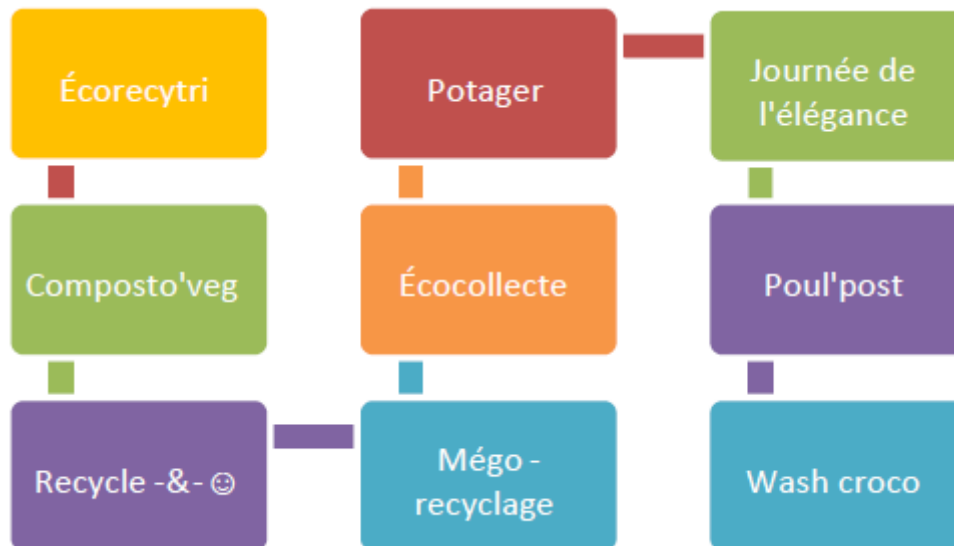
Le lycée fait connaître à son territoire sa volonté de se transformer de manière durable.

Engagement du lycée dans une démarche globale de développement durable (E3D).

Sentiment d'appartenance au lycée, sentiment d'être écouté et de pouvoir agir, et donc impact positif sur le climat scolaire et la qualité de vie à l'école/au travail

Transformation de la façon dont on apprend, dont on enseigne et donc de la forme scolaire et de la communauté scolaire dans son ensemble (posture élèves/professeurs/partenaires).

Naissance d'une culture commune et profonde à l'origine d'innovations durables et ancrées dans leur territoire, pensées par et pour les usagers et leur lycée.



Témoignage réalisé par Aline Bohly professeure au lycée Charles-de-Gaulle à Longperrier