

## Inventors4Change



Veille de projets

éducatifs innovants

**Inventors4Change** est un réseau d'écoles invitant les enfants à devenir acteur du changement dans leurs communautés grâce à des défis. Ce projet est conduit par UdiGitalEdu, groupe de recherche dédié au design et au développement d'expériences traitant de problématiques mêlant science, technologie et art. Inventors4Change touche particulièrement des communautés défavorisées, aujourd'hui il y a 3 écoles en Inde du Sud et 3 écoles en Espagne. Leur ambition est de s'implanter partout à travers le monde.

L'objectif est de mettre en place un apprentissage collaboratif entre des enfants de différents pays. Pour cela, ils conduisent des ateliers dans les écoles candidates (pour les familiariser aux technologies et outils numériques) avant de faire échanger ces élèves autour de défis sur des questions citoyennes.

Ils lancent des défis en ligne touchant des questions de développement durable comme les droits de l'homme, le réchauffement climatique, la pauvreté, l'égalité entre autres. En retour les jeunes expriment, construisent et partagent leurs solutions utilisant les nouvelles technologies et Internet. Ils veulent mobiliser les jeunes sur des problèmes citoyens touchant la société dans laquelle ils vivent.

En amont de la collaboration virtuelle, ils réalisent des workshops à l'international (en Inde) afin de former des enseignants aux outils et aux méthodes et d'organiser des ateliers avec des enfants. Ces formations sont fournies dans les écoles avant qu'elles ne commencent à participer en ligne. Durant ces ateliers au sein de deux écoles en Inde, ils ont fabriqué des robots low-cost, des robots sous-marins, ou avec des Lego, des jeux avec le langage de programmation Scratch, et on abordé

En quoi ce projet est-il particulièrement innovant ?  
Par son fonctionnement collaboratif, Inventors4Change permet aux jeunes de milieux défavorisés de développer leur créativité, leur regard critique et leur esprit d'équipe en créant des projets en réseau grâce aux nouveaux outils à leur disposition. L'innovation réside d'une part dans l'usage social et citoyen des outils numériques. D'autre part, avec Inventors4Change les jeunes sont dans une posture d'acteur relevant des défis qui les concernent.

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue des élèves ?  
Inventors4Change permet à des enfants, issus de milieux défavorisés, d'être acteurs grâce aux technologies. La mise en réseau des écoles et des élèves, permet aux élèves de partager leurs savoirs et leurs projets à un niveau mondial.

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue des enseignants ?

Les enseignants de ces communautés défavorisées découvrent la formation entre pairs (par des enseignants du groupe Inventors4Change), et sont sensibilisés à la

l'informatique "sans ordinateur" (<http://csunplugged.org/>) qui permet de comprendre les concepts fondamentaux du numérique (les nombres binaires, les algorithmes, la compression des données, etc.) sans l'utilisation de machine.

Sources :

Site web : <http://www.inventors4change.org/>

<https://twitter.com/inventors4c>

<http://udigital.udg.edu/>

Vidéo de présentation :

[Welcome to Inventors4Change](#) from [marc planas](#) on [Vimeo](#).

mise en pratique directe des savoirs. Ce projet contribue à l'idée de fonder une salle de classe mondiale, où les élèves ainsi que les enseignants seraient tous connectés.

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue d'autres acteurs (lesquels) ?

Inventors4Change impacte les communautés défavorisées au sein desquelles se déroulent les workshops, puisqu'il sensibilise les citoyens aux nouvelles technologies, et plus particulièrement à la puissance collaborative de la mise en réseau. Les établissements scolaires pourraient intégrer dans les programmes l'enseignement de l'informatique "sans ordinateur", qui peut être mis en place facilement grâce aux ressources disponibles sur le site Computer Science Unplugged (en licence de libre diffusion Creative Commons).