

CRÉER DE NOUVELLES OCCASIONS DE LIBÉRER LA PAROLE

2 JOURS

POUR **INNOVER**

02-03 JUIN 2022 LA GARENNE-COLOMBES

Lycée Des Métiers La Toumelle



Un hackathon est un marathon de l'innovation qui doit permettre de répondre dans un temps défini en équipe à un défi. Il s'agit de susciter l'émergence de séquences de travail spécifiques pour construire une réponse opérationnelle, et innovante.

Apparu en 1999, ce mot-valise, constitué de « Hack » (dans le but de « casser les codes », trouver une solution originale, rapide à mettre en œuvre) et de Marathon (qui symbolise un travail sans interruption sur une courte durée), permet, comme beaucoup d'autres méthodes, de trouver des idées, mais se distingue par son côté ludique et une prise de décision à l'issue de l'événement.



TOUS ÉGAUX ET UNIS PAR UNE VALEUR COMMUNE : CONTRIBUER À RÉSOUDRE UNE PROBLÉMATIQUE



Pour innover et construire les solutions du futur

Un collectif avec des compétences et des horizons divers pour stimuler l'intelligence du groupe

POURQUOI PARTICIPER A UN HACKATHON ?



Pour stimuler la créativité

Apprendre à travailler sur un temps
contraint

Accoucher d'idées en dehors du cadre
Brainstormer en collectif sur des idées en
dehors des process habituels



Pour sensibiliser à une cause, un sujet

La mise en commun, avec des regards
très souvent différents, permet de
récolter des projets aboutis, de tester et
de concrétiser des solutions



Pour sortir de la zone de confort

Une expérience :

tester des choses nouvelles, se tromper,
recommencer, échanger

Des émotions : de la joie, de la réflexion
Une bulle de créativité

**TOUS ÉGAUX ET UNIS PAR UNE VALEUR
COMMUNE : CONTRIBUER À RÉSOUDRE
UNE PROBLÉMATIQUE**

REALISER UN PROTOTYPE V2 D'UNE PLATEFORME VIRTUELLE DONT L'OBJECTIF EST DE PERMETTRE DE LIBERER LA PAROLE

L'origine du projet :

Pré-VR est le projet qui développe une plateforme numérique en réalité virtuelle à destination des 15-19 ans. Elle a un impact de libération de la parole permettant **une baisse d'anxiété et de stress**.

Elle permet de rentrer dans un univers virtuel nouveau en prenant l'apparence d'un avatar où l'on trouve une multitude d'espaces publics ou privés. Elle offre aux utilisateurs, (ceux et celles qui y entrent et y « vivent » un moment) un monde parallèle offrant de multiples possibilités dont l'ultime but est de **créer des occasions de libérer la parole** afin d'évacuer contrariété, stress, anxiété.

Cette plateforme est développée dans le cadre de la **promotion du vivre ensemble et de la solidarité entre pairs** (définition de groupe de pairs : ensemble des individus présentant sur le plan psychologique et social des caractéristiques communes/synonyme de pair : d'égal à égal, de même génération) ainsi que dans la prévention de troubles de santé mentale.

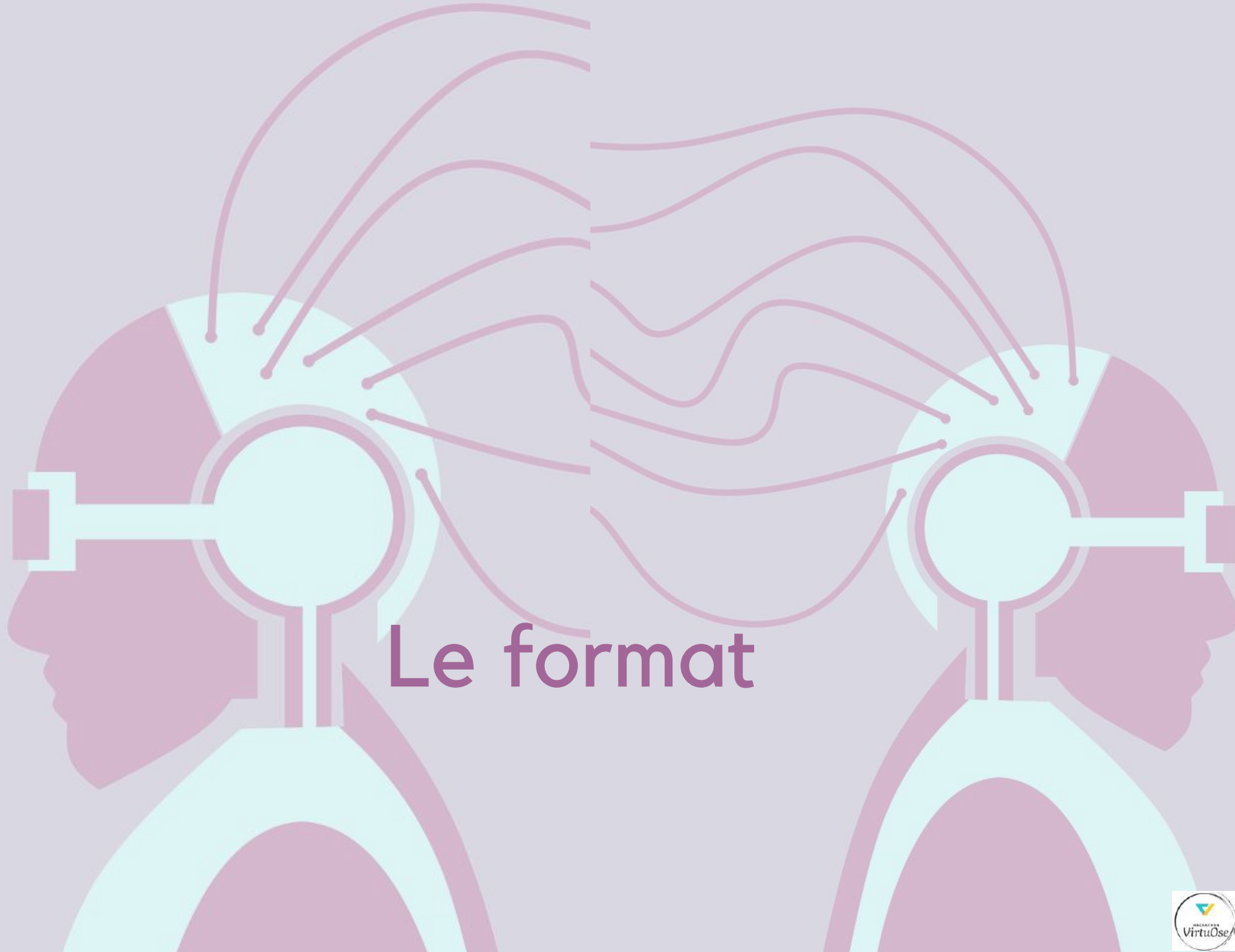
Elle a été conçue dans la mouvance du monde métaverse (une réalité numérique combinant les médias sociaux, les jeux en ligne, la réalité augmentée (AR), la réalité virtuelle (VR) et les crypto-monnaies pour permettre aux utilisateurs d'interagir virtuellement.)

Les créateurs l'ont imaginée en temps réel (les utilisateurs peuvent vivre des événements en direct), infini (elle prend en charge un nombre illimité d'utilisateurs en simultanée), ils ont souhaité qu'elle soit autonome (le public ciblé prend en charge l'intégralité de la plateforme).

Cette solution a été créée lors du hackathon en mai 2021. L'équipe du Lycée La Tournelle à La Garenne-Colombes, lauréate a été accompagnée pendant 6 mois par l'incubateur du CAAEE.



FRAME VR créé par Virbela Labs, dont l'utilisation est gratuite et assez simple. Aucune installation n'est requise. En plus de ces avantages, il propose des environnements (frames) tout faits.



Le format

Le respect des professionnels

Nous nous appuyons sur le travail des équipes de professionnels des établissements scolaires. Sans eux, sans leur énergie, rien ne se passe.

Un hackathon sous le signe du CARE

Parce que c'est le sujet de fond de notre service, notre boussole interne, nous nous efforçons de prendre en considération chaque personne que nous rencontrons. Une salle dédiée est ouverte tout le long de l'événement.

Des lieux comme dans un tiers-lieu

C'est comme si tout était fait pour qu'on se sente "comme à la maison". Les espaces prennent des noms de pop culture de la jeunesse. L'environnement de "travail" est dessiné à partir des références et codes des participants. Le hackathon est en présentiel et à distance

Le travail et la joie

2 notions absolument compatibles. Nous visons la performance de chaque séquence, donnons du sens aux séquences de travail. Nous alternons avec du jeu, des activités sportives, des temps pour soi, pour rire, respirer et recharger ses batteries

Des préconisations plus qu'une évaluation

Nous souhaitons bénéficier de l'expertise de professionnels de différents milieux. Aussi, à l'image d'un conseil scientifique, nous leur demandons de mettre la focale sur les "possibles" imaginés par les participants. Leur regard est précieux. Il nous permettra d'évaluer la prise de risque ou l'impact de projets à venir.

Provoquer une expérience "phygitale"

Multiplier les canaux de distribution et de communication par une plateforme de communication à 360 !

Un hackathon coopératif

Pas de compétition entre équipe. Le plus grand défi de l'organisation c'est de maintenir l'émulation tout au long de l'événement sans opposer les équipes.

L'organisation en mode "frugal"

Nous faisons avec ce que nous avons. Nous apprenons à ne pas proposer des activités en projetant des ressources que nous n'avons pas.

Notre modèle multiplie les points de contacts. On tente de digitaliser l'expérience réelle et en même temps d'humaniser l'expérience en ligne

L'équipe AGORA de Puteaux
Nom pour l'événement : AVATAR

Défi 5

Vous êtes bénévole de la plateforme. On vous demande de préparer un interview pour répondre à HUGO DECRYPTE. Proposez un support de communication qui valide que la plateforme aide les gens. Votre solution devra intégrer en quoi vous êtes plus efficaces que toutes les autres plateformes.

Aide Mots clés

Valeur/ proposition de valeur/présenter une solution de manière valorisante/impact/identification des besoins et attentes spécifiques/Solution/
/Comprendre les effets positifs/Justifier/apporter la preuve/mesurer/argumenter/bénéfices

L'équipe RABELAIS 1 de Meudon
Nom pour l'événement : CYR

Défi 1

Imaginez l'environnement virtuel de cette plateforme. Votre solution devra être innovante (lieu, espaces, méthodes) pour permettre aux visiteurs "d'oser dire" et de parler à quelqu'un.

Aide Mots clés

Créateur-trice d'environnement virtuel/Design d'environnement virtuel/créateur avatar et skin/Activités proposées/création d'un univers qui répond aux codes, usages, références d'une tranche de la population (15-19 ans)/amélioration de l' "expérience utilisateur"/expérience sociale nouvelle/aménagement d'espaces virtuels/créations de scénarios

L'équipe NEWTON de Clichy
Nom pour l'événement : SHREK & CIE

Défi 2

Vous êtes en 2025, la plateforme est la plus populaire en France pour les 15-19 ans. Vous atteignez les 1000 utilisateurs/jour. Comment avez-vous créé votre plateforme ? Quels ont été les moments clés dans l'organisation depuis 3ans ? Dans votre solution, vous devez montrer comment la solidarité entre pairs (les utilisateurs peuvent devenir animateurs de la plateforme pour aider à leur tour) a été un élément clé de votre stratégie.

Aide Mots clés

Plan/gestion de projet/Intérêt/réalisation/Pistes pour la réussite/Ressources/Atouts de la solidarité entre pairs/Exécution de projet/Organisation/dépassement de contraintes/Choix techniques/Veille innovation

L'équipe RABELAIS 2 de Meudon
Nom pour l'événement : EKIP RESKOU

Défi 4

Vous êtes "profilé", en charge de recruter les bénévoles de la plate-forme. Imaginez, à partir d'une ébauche de portraits psychologiques, 2 portraits robots des futurs hôtes (âgés de 15 à 19 ans). Vous devrez intégrer des propositions réalistes et concrètes de fonctionnement, ainsi que leurs rôles et leurs missions (y compris recrutement, méthode et organisation de travail, outils, formation et besoins).

Aide Mots clés

qualités et compétences/sentiments/Aptitudes relationnelles/responsabilités/tâches/Objectifs attendus/Compétences techniques/Création d'un nouveau métier/processus de travail/monter en compétences/prendre soin/avoir le soucis de/ apporter des solutions aux problèmes rencontrés/ressources

L'équipe LA TOURNELLE de La Garenne-Colombes
Nom pour l'événement :
LA TOUR Z

Défi 1

Imaginez l'environnement virtuel de cette plateforme. Votre solution devra être innovante (lieu, espaces, méthodes) pour permettre aux visiteurs "d'oser dire" et de parler à quelqu'un.

Aide Mots clés

Créateur-trice d'environnement virtuel/Design d'environnement virtuel/créateur avatar et skin/Activités proposées/création d'un univers qui répond aux codes, usages, références d'une tranche de la population (15-19 ans)/amélioration de l' "expérience utilisateur"/expérience sociale nouvelle/aménagement d'espaces virtuels/créations de scénarios

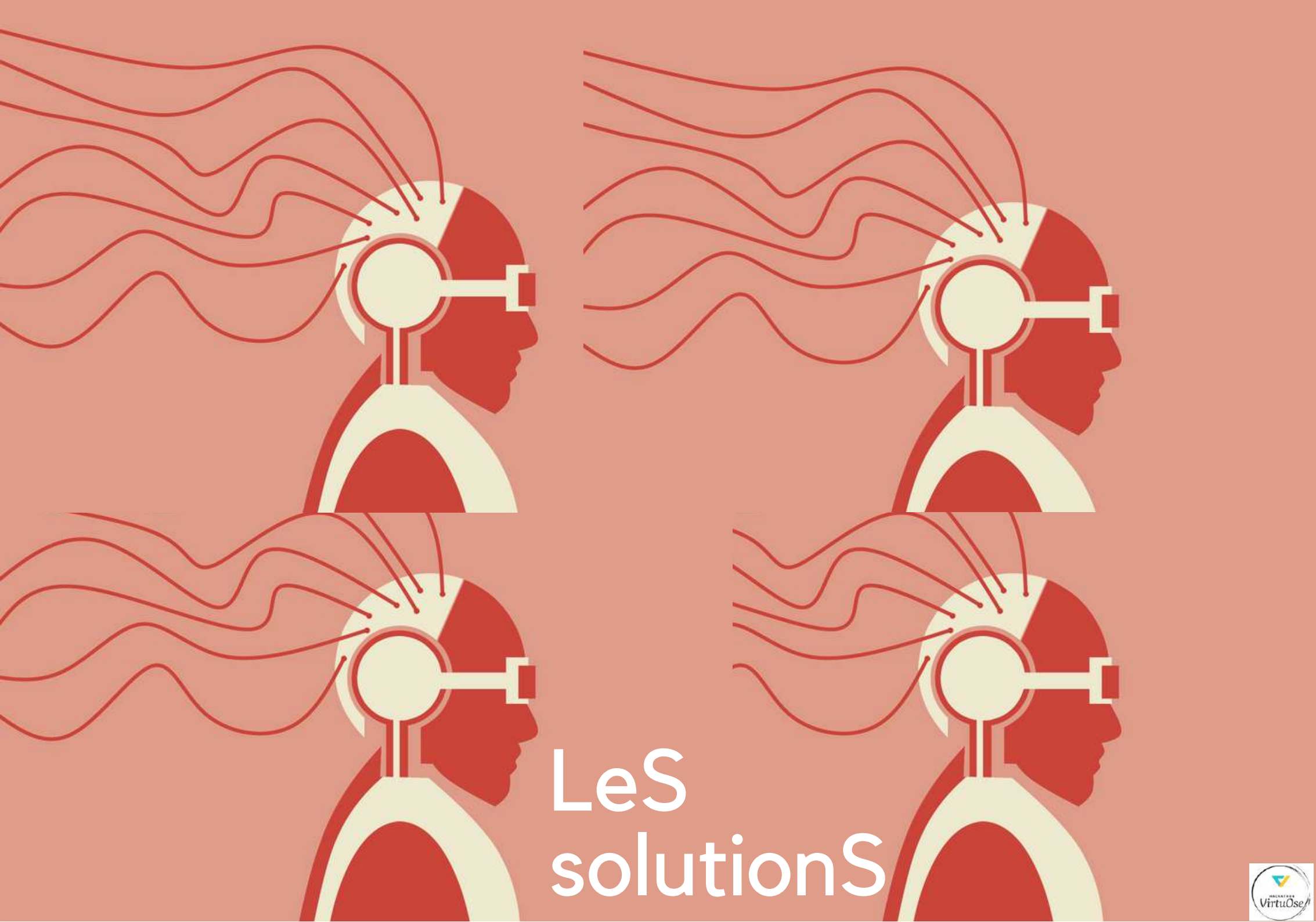
L'équipe LAKANAL de Sceaux
Nom pour l'événement : LLK

Défi 4

Vous êtes "profilé", en charge de recruter les bénévoles de la plate-forme. Imaginez, à partir d'une ébauche de portraits psychologiques, 2 portraits robots des futurs hôtes (âgés de 15 à 19 ans). Vous devrez intégrer des propositions réalistes et concrètes de fonctionnement, ainsi que leurs rôles et leurs missions (y compris recrutement, méthode et organisation de travail, outils, formation et besoins).

Aide Mots clés

qualités et compétences/sentiments/Aptitudes relationnelles/responsabilités/tâches/Objectifs attendus/Compétences techniques/Création d'un nouveau métier/processus de travail/monter en compétences/prendre soin/avoir le soucis de/ apporter des solutions aux problèmes rencontrés/ressources



LeS
solutionS

AVATAR

Ani, Corentin, Fares, Delhia, Dior, Sérine, Hela, Alexiane, Estelle élèves du Lycée AGORA de Puteaux

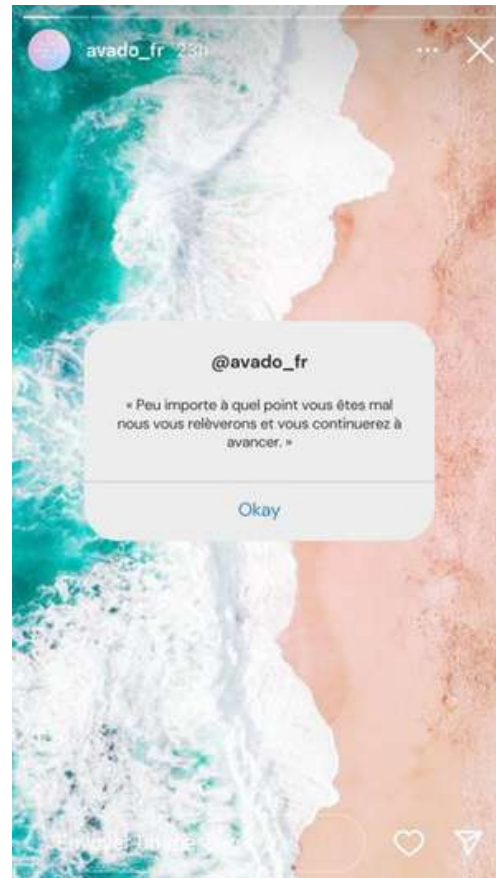
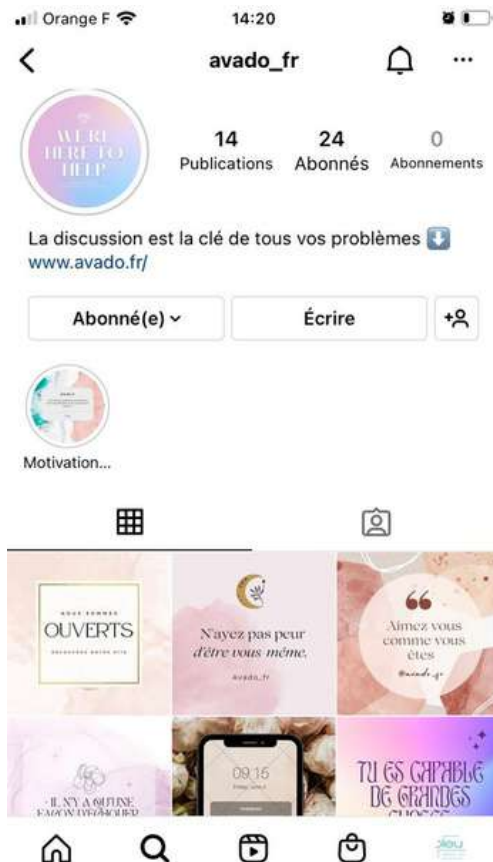
Vous êtes bénévole de la plateforme. On vous demande de préparer un interview pour répondre à HUGO DECRYPTE. Proposez un support de communication qui valide que la plateforme aide les gens. Votre solution devra intégrer en quoi vous êtes plus efficaces que toutes les autres plateformes.

Aide Mots clés

Valeur/ proposition de valeur/présenter une solution de manière valorisante/impact/identification des besoins et attentes spécifiques/Solution/Comprendre les effets positifs/Justifier/apporter la preuve/mesurer/argumenter/bénéfices

La solution ?

AVADO, un service virtuel qui multiplie les environnements afin de permettre à chaque utilisateur de trouver l'espace le plus propice à la libération de la parole.



Ce qui en fait une idée géniale ?

Une plateforme créée par une communauté : les ados pour des ados. Des hôtes proches de leur communauté, qui décryptent rapidement les références, codes et usages. Elle est relayée par une multitude de réseaux sociaux, et appuyée par des ambassadeurs Youtubeurs, des collectifs de professionnels de la santé mentale et par une campagne d'affichages, notamment dans les toilettes des lycées.

CYR

Yanis, Charles, Rajae élèves du lycée Rabelais de MEUDON

Imaginez l'environnement virtuel de cette plateforme. Votre solution devra être innovante (lieu, espaces, méthodes) pour permettre aux visiteurs "d'oser dire" et de parler à quelqu'un.

Aide Mots clés

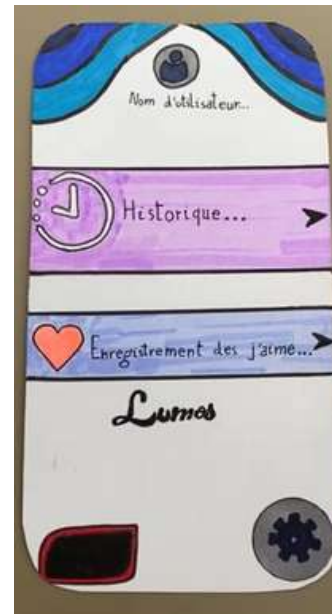
Créateur-trice d'environnement virtuel/Design d'environnement virtuel/créateur avatar et skin/Activités proposées/création d'un univers qui répond aux codes, usages, références d'une tranche de la population (15-19 ans)/amélioration de l'"expérience utilisateur"/expérience sociale nouvelle/aménagement d'espaces virtuels/créations de scénarios

La solution ?

LUMOS, une application qui propose un service à 360 degrés. Inclusive, l'application, simple d'utilisation guide rapidement vers les besoins de l'utilisateur

Ce qui en fait une idée géniale ?

Chaque détail est soigné. A l'image du webdesign sensoriel, l'équipe CYR a mis le focus dans la conception et le développement, de tous les aspects perçus par l'utilisateur. Yanis, Charles, Rajae ont imaginé concevoir et développer des contenus et interfaces qui offrent aux utilisateurs des expériences à forte valeur ajoutée sensorielle et culturelle. La promesse de "la lumière au bout du chemin" est le message fort envoyé aux victimes de harcèlement et de cyberharcèlement.



SHREK & COMPAGNIE

Jérôme, Anir, Praven, CAFFA Nolann, Yanis élèves du Lycée NEWTON de Clichy

Vous êtes en 2025, la plateforme est la plus populaire en France pour les 15-19 ans. Vous atteignez les 1000 utilisateurs/jour. Comment avez-vous créé votre plateforme ? Quels ont été les moments clés dans l'organisation depuis 3ans ? Dans votre solution, vous devrez montrer comment la solidarité entre pairs (les utilisateurs peuvent devenir animateurs de la plateforme pour aider à leur tour) a été un élément clé de votre stratégie.

Aide Mots clés

Plan/gestion de projet/Intérêt/réalisation/Pistes pour la réussite/Ressources/Atouts de la solidarité entre pairs/Exécution de projet/Organisation/dépassement de contraintes/Choix techniques/Veille innovation

La solution ?

Une interface d'inscription en ligne pour devenir bénévole. Il s'agit de tirer parti des émotions puissantes ressenties par les utilisateurs (*reconnaissance et de gratitude après avoir été soutenu et écouté sur Pré-vR*) afin de les engager dans une chaîne de solidarité.



POUR DEVENIR BENEVOLE
Lycéen de 17 ans francophone
**SOUTENU PAR UN EXPERT DE
SANTÉ MENTALE**

Ce qui en fait une idée géniale ?

L'annexe de Pré-VR permet l'entraide entre personnes ayant vécu ou vivant encore des situations et des épreuves similaires. Cette solution permet le partage d'expérience, la compréhension mutuelle et la recherche de solutions aux difficultés rencontrées. Le partage de son vécu et de son histoire de rétablissement a pour but de redonner de l'espoir, d'offrir de l'inspiration, du soutien et de l'information.

EKIP RESKOU

'Jeanne, Marion, Favez, Elliot élèves du Lycée RABELAIS de Meudon

Vous êtes "profil", en charge de recruter les bénévoles de la plateforme. Imaginez, à partir d'une ébauche de portraits psychologiques, 2 portraits robots des futurs hôtes (âgés de 15 à 19 ans). Vous devrez intégrer des propositions réalistes et concrètes de fonctionnement, ainsi que leurs rôles et leurs missions (y compris recrutement, méthode et organisation de travail, outils, formation et besoins).

Aide Mots clés

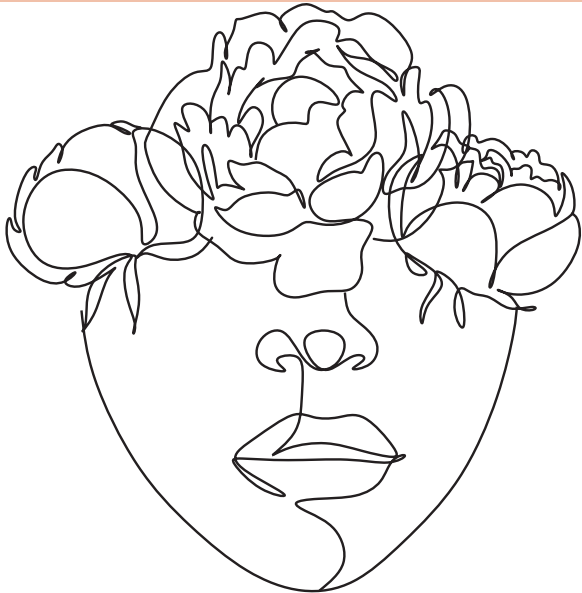
qualités et compétences/sentiments/Aptitudes relationnelles/responsabilités/tâches/Objectifs attendus/Compétences techniques/Création d'un nouveau métier/processus de travail/monter en compétences/prendre soin/avoir le soucis de/ apporter des solutions aux problèmes rencontrés/ressources

La solution ?

Une approche de formation des hôtes par profil pour répondre à 2 besoins différents : une écoute active pour des utilisateurs en "mal être" et des conseils pragmatiques pour ceux qui demandent de l'aide concrète.

Ce qui en fait une idée géniale ?

L'accompagnement par les pairs permet à chacun d'y trouver de la valeur. : avoir du soutien ou en donner appartient à une même dynamique où chacun y est "gagnant". Traits de caractère, réflexes naturels, comportements sont les habiletés des futurs bénévoles de la plateforme. Après la formation, chacun peut prévoir agir face aux besoins à venir. La formation permet, grâce au soutien de professionnels (psychologues, parents, spécialistes du harcèlement, de l'addiction...), de se sentir à l'aise dans un rôle.



LA TOUR Z

Lorenza, Elyas, Imad, Lena, Guilherme élèves du Lycée LA TOURNELLE de La Garenne-Colombes

Imaginez l'environnement virtuel de cette plateforme. Votre solution devra être innovante (lieu, espaces, méthodes) pour permettre aux visiteurs "d'oser dire" et de parler à quelqu'un.

Aide Mots clés

Créateur-trice d'environnement virtuel/Design d'environnement virtuel/créateur avatar et skin/Activités proposées/création d'un univers qui répond aux codes, usages, références d'une tranche de la population (15-19 ans)/amélioration de l' "expérience utilisateur"/expérience sociale nouvelle/aménagement d'espaces virtuels/créations de scénarios

Ce qui en fait une idée géniale ?

les supports numériques interrogent le rapport à l'environnement, à l'autre et à soi dans des termes totalement nouveaux. La création d'environnements différents offrant des "ambiances" différentes traduit le registre perceptif, entre illusion et hallucination, et offre de multiples possibilités de rêverie, d'inventivité, et bien sûr de socialité.

L'offre de service est donc multiple et tout tend à rendre magique le passage dans la plateforme, comme dans une fête, un lieu convivial, un concert. Recréer une ambiance pour mieux se laisser aller...à raconter ce qui nous chagrine, ou nous rend heureux !

La solution ?

Le bon "mood"

Des salles en fonction de son besoin :

des jeux pour créer du lien, une salle de ciné, une salle "comédie", une salle pour être accompagné par des professionnels autour de problématiques, une salle "nature" pour se détendre.



LLK

Sai Miriame, Marouane, Sérine, Roxane, Lily élèves du Lycée LAKANAL de Sceaux

Vous êtes "profiler", en charge de recruter les bénévoles de la plate-forme. Imaginez, à partir d'une ébauche de portraits psychologiques, 2 portraits robots des futurs hôtes (âgés de 15 à 19 ans). Vous devrez intégrer des propositions réalistes et concrètes de fonctionnement, ainsi que leurs rôles et leurs missions (y compris recrutement, méthode et organisation de travail, outils, formation et besoins).

Aide Mots clés

qualités et compétences/sentiments/Aptitudes relationnelles/responsabilités/tâches/Objectifs attendus/Compétences techniques/Création d'un nouveau métier/processus de travail/monter en compétences/prendre soin/avoir le soucis de/ apporter des solutions aux problèmes rencontrés/ressources

La solution ?

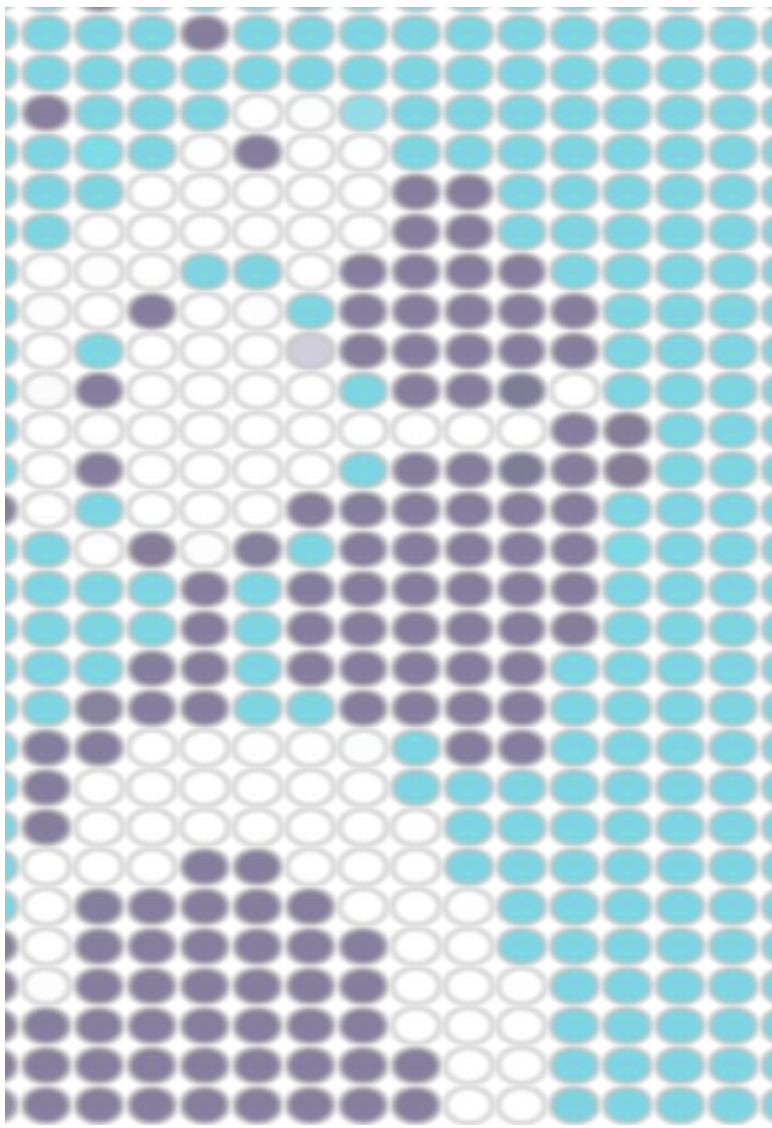
Un plan d'amélioration des performances par des fonctionnalités étendues sur la plateforme Pré-VR. L'architecture proposée intègre également les portraits robots des hôtes et l'ensemble du programme de formation et de soutien des bénévoles.

Ce qui en fait une idée géniale ?

Un projet écologique en lien avec l'association Ecosia.
Un signal d'urgence qu'on peut activer si la situation le nécessite
Un projet inclusif qui prend en compte les personnes mal entendant et sourdes
Possibilité d'un tchat anonyme et disponible H 24.
La liste est longue !



Le jury



Equipe La tour Z Lycée La tourmelles Défi 1

Développer un univers connu des jeunes dans lequel ils seront à l'aise : focus sur les codes et les références des jeunes

Pépîte : l'idée du GPS : S'orienter ou être orienté dans la plateforme virtuelle en fonction de ses besoins.

Equipe CYR Lycée Rabelais Meudon Défi 1

Développer du web design sensoriel

Se connecter pour un tiers

Pépîte : L'approche inclusive

Equipe Shreck and Co Lycée Newton Clichy Défi 2

Tirer profit de son savoir expérientiel pour venir en aide aux autres

Utiliser la pulsion de vie pour engager les jeunes dans une chaîne de solidarité : idée de faire partie de la solution en 2 clics

Equipe LLK Lycée Lakanal Sceaux Défi 4

Solution de proposition de prise en charge la plus globale

Approche inclusive / inclure le multilinguisme / Elargir le champ du handicap

Formation complète : Outils - Protocoles

Equipe RESCUE Lycée Rabelais Meudon Défi 4

Formation pour aider les jeunes en détresse

Fonctionnement en réseau : créer un partenariat avec les lycées de proximité

1er secours en santé mentale de 12 à 25 ans permettra

Equipe avatar Agora Puteaux Défi 5

Offre de service virtuel global qui multiplierait les environnements pour aller chercher un maximum d'utilisateurs où qu'ils soient.

Positive attitude soulignée

Appartenance à une communauté

Spécial dédicace pour la maquette réalisée



Le jury



GRÉGOIRE BORST

Chercheur infatigable, Grégoire Borst est passionné par le fonctionnement de notre cerveau.

IL est professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation à l'université Paris Descartes. Il co-dirige un laboratoire de recherche en psychologie, la psyDé, dans lequel Il étudie le rôle du cerveau dans le développement neurocognitif de l'enfant et de l'adolescent et les apprentissages scolaires. Il a publié plus de 60 articles scientifiques issues de ses travaux et deux livres.

Il travaille actuellement sur un programme de recherche : Le projet FakeAd qui a pour objectif de déterminer les aptitudes cognitives impliquées dans la capacité à identifier des fausses informations chez l'adolescent.



DANIEL JASMIN

Daniel Jasmin a permis depuis 20 ans à 300 innovations de voir le jour.

Avec son associé Jérôme Serre, ils ont développé diverses startups dont eduPad, reconnu parmi les 100 influenceurs mondiaux de la Edtech. Ils ont également créé Monster Messenger, le premier réseau social sécurisé pour les 6-10 ans qui a rejoint Facebook en 2019.

Depuis 3 ans, Daniel Jasmin tente de construire des réponses innovantes au harcèlement des jeunes à travers la création de l'association les Centres Relier et de L'École des Réseaux Sociaux, créée en partenariat avec European SchoolNet.



LAURENT ZAMECZKOWSKI

Vice-président de l'association de la PEEP qui est une fédération de parents d'élèves de l'enseignement public. Membre actif de la communauté éducative, il s'engage pour que l'école offre à tous les élèves toutes les chances de réussir leur vie scolaire et les prépare le mieux possible à leur future vie sociale et citoyenne.

Laurent Zameczkowski, chef d'entreprise dans le secteur de l'audiovisuel, est impliqué dans le groupe de travail Ecole/famille de l'Académie de Versailles.

Il milite pour une co-éducation et une alliance éducative en faveur des élèves.



LUCAS NOBRE

Élève du lycée de la Tournelle de Colombes, il fait parti de l'équipe qui a créé le prototype de la plateforme VR.

Il a prouvé son talent d'"inventeur". Il est passé par la case "se creuser les méninges", brainstormer et vérifier l'option innovante de la solution de l'équipe. Il a passé toutes les étapes de travail d'un hackathon.

Il est capable de penser les défis de façon proactive (il est à l'affût des solutions déjà existantes), il pense "out of the box", il bidouille, tente, expérimente. Il y va au talent !

Le jury



ARNAUD GOULLIART

Directeur engagé et curieux de l'Institut Bergeret, Arnaud Goulliart est particulièrement investi dans le domaine de la prévention et de l'innovation en santé mentale. Très actif sur Twitter, il milite pour les innovations et le développement de la recherche en santé mentale.

Il propose des solutions scientifiques aux acteurs et aux organisations pour prévenir et réduire le stress. Il déploie des programmes comme le MBSR approche basée sur la pleine conscience pour gérer le stress, il forme au PSSM (premier secours en santé mentale) pour apporter de l'aide aux personnes qui subissent le début de troubles psychiatriques, il forme également des intervenants en expertise du risque suicidaire. Pour Arnaud Goulliart la question de la santé mentale est l'affaire de tous, de la société, des collectifs et des établissements. Il est très fier de faire partie du mouvement citoyen du secourisme.

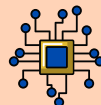


BLANDINE FERREIRA

Etudiante en communication, Blandine est investie dans la lutte contre le harcèlement depuis des années. Elle a fait partie de la team NAH du lycée Bascan de Rambouillet quand elle était lycéenne et continue d'accompagner la tahteam depuis 3 ans.

Elle mène de nombreuses actions de sensibilisation au harcèlement à destination des parents, des lycéens et des collégiens. Récemment, Elle a rencontré une journaliste du magazine phosphore pour évoquer son engagement dans la lutte contre le harcèlement.

Elle a participé en mars à une table ronde sur le harcèlement et le cyberharcèlement organisée par le CAAEE à destination des familles, des jeunes et des professionnels de l'éducation. Blandine souhaiterait dans l'avenir trouver une orientation professionnelle en lien avec la lutte contre le harcèlement.



MATHIEU LATZER

Mathieu travaille à la DANE de l'académie de Versailles. La DANE est un service qui accompagne les établissements dans leur projet numérique. Cette délégation se fixe comme objectif de faire du numérique une chance pour tous les élèves.

Elle apporte son expertise du numérique pour accompagner les projets des établissements. Elle a notamment développé un projet robotique sur l'ensemble de l'académie.

La Dane accompagne ces transformations à travers les projets numériques des établissements, en cohérence avec les politiques éducatives des collectivités territoriales. .



ISABELLE MONARD

Directrice de la maison du droit et de la famille de la ville de Puteaux, Isabelle Monard est juriste de formation.

Elle a été coordinatrice du conseil local de sécurité et prévention de la délinquance.

Elle a mis en place des actions de prévention du harcèlement en lien avec les partenaires dont l'éducation nationale.

Elle a notamment participé au jury de la remise des prix NAH 2021-2022.

Le jury



JEAN YVES TROMEUR

Jean-Yves tromeur est coordonnateur de l'association entr'acte. Cette association créée en 1987 est une structure privée non lucrative de consultation psychologique.

Jean yves est psychologue et il accueille aussi bien les enfants, les adolescents et les adultes. Il travaille avec une approche de thérapies brèves et familiales.

Il mène des actions de prévention autour du suicide, des conduites à risque et des interactions violentes auprès des acteurs locaux comme des établissements et centres sociaux.

Son association est basée sur la commune de colombes. Il a été éducateur spécialisé dans le domaine de l'insertion puis a fait des études de psychologie. Sa préoccupation est de considérer la personne dans son environnement et de prendre en compte l'entourage de la personne comme une ressource indispensable à l'aide.

La Pertinence : Conception : Objectifs répondent-ils correctement aux problèmes identifiés ou aux besoins réels

La Cohérence : Adéquation entre le projet et l'objet de l'organisation qui le porte

L'Efficacité: Réalisation des objectifs. Comparaison objectifs fixés au départ et les résultats atteints

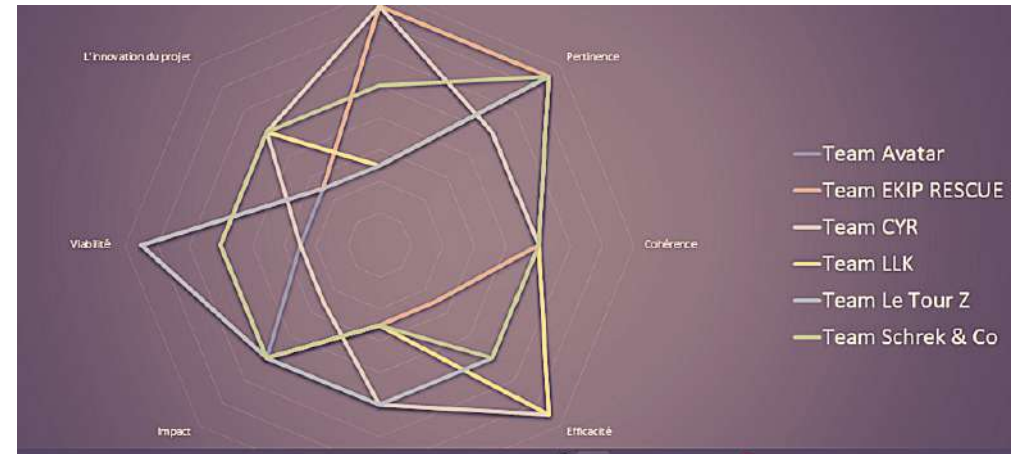
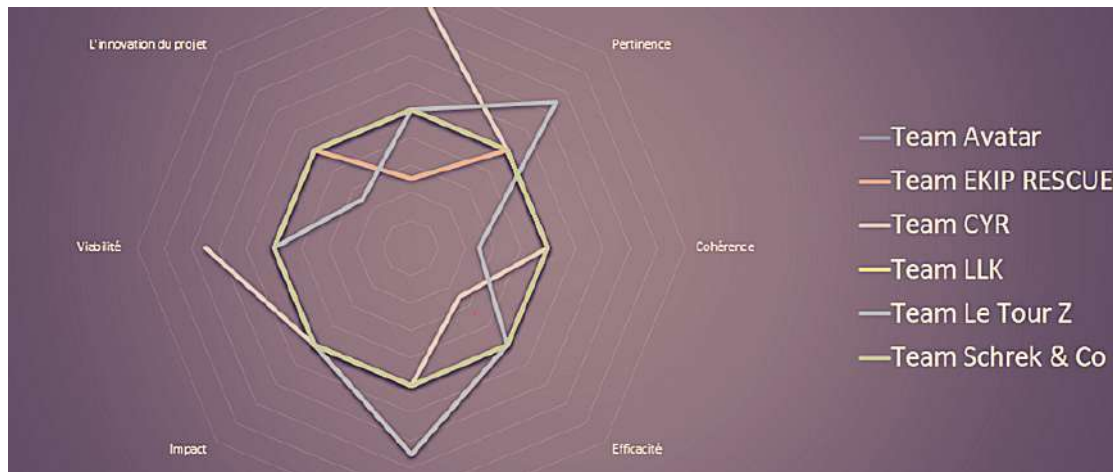
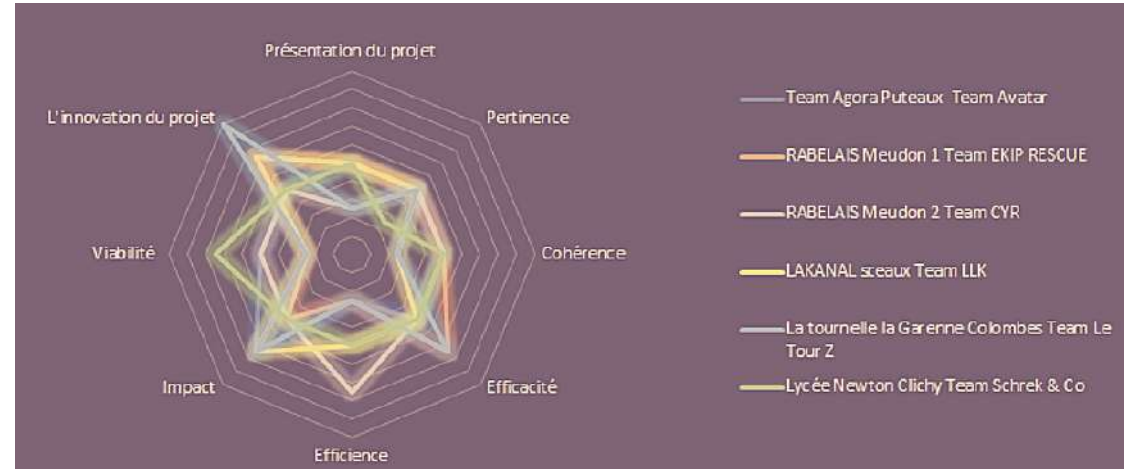
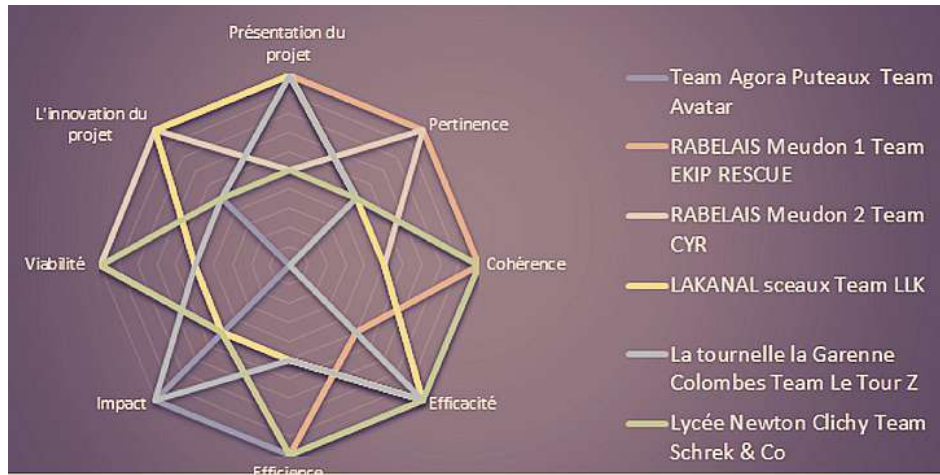
L'Efficience : Utilisation rationnelle des moyens à disposition : Objectifs atteints à moindre coût (financier, humain et organisationnel)

L'Impact : Retombées de l'action à moyen et long terme, Appréciation du projet sur son environnement (positifs-négatifs, prévu-imprévu) sur le plan économique, social, politique ou écologique. Changements significatifs et durables dans vie et environnement des personnes et des groupes ayant un lien de causalité direct ou indirect avec le projet

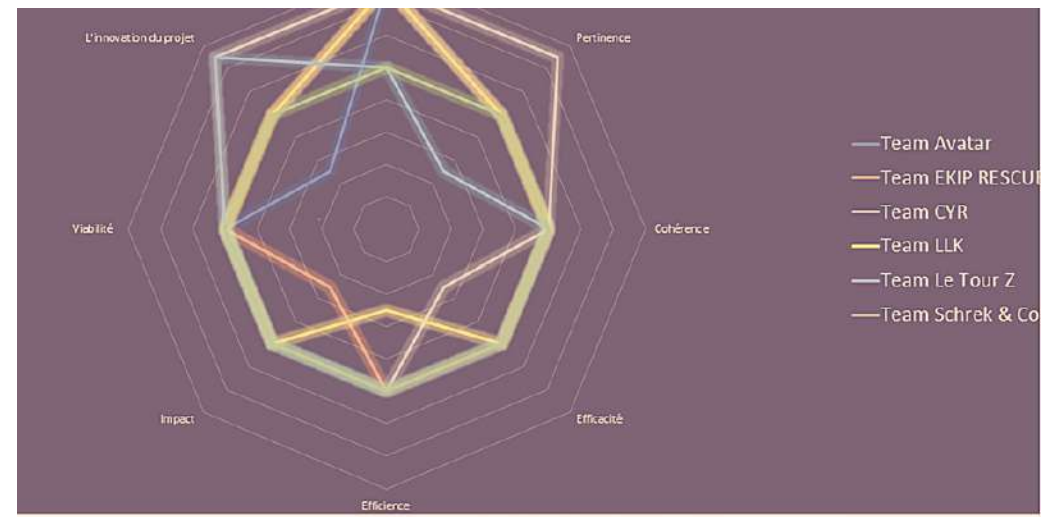
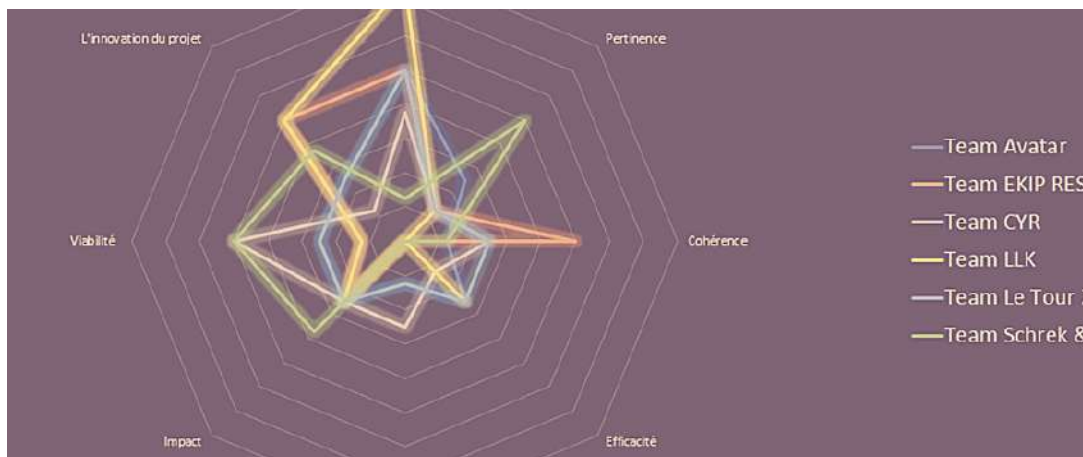
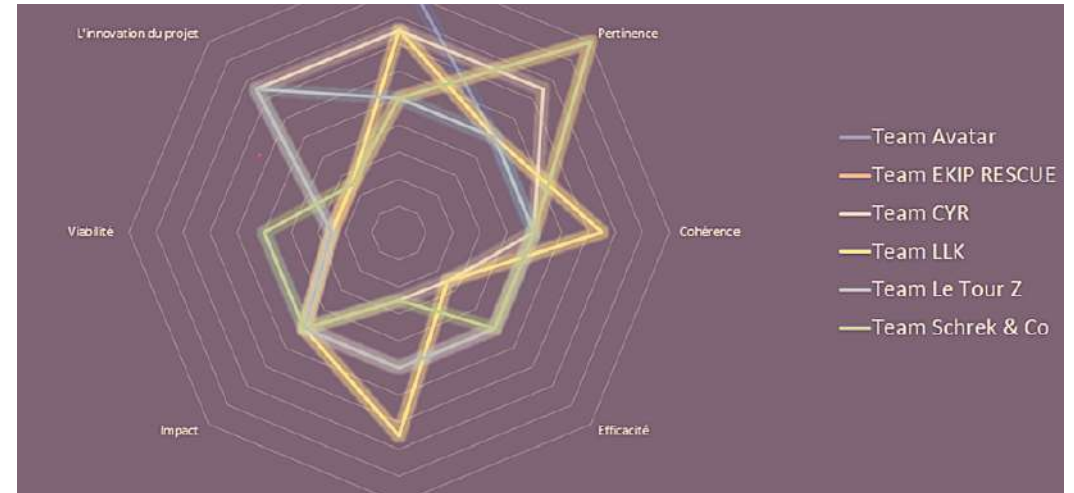
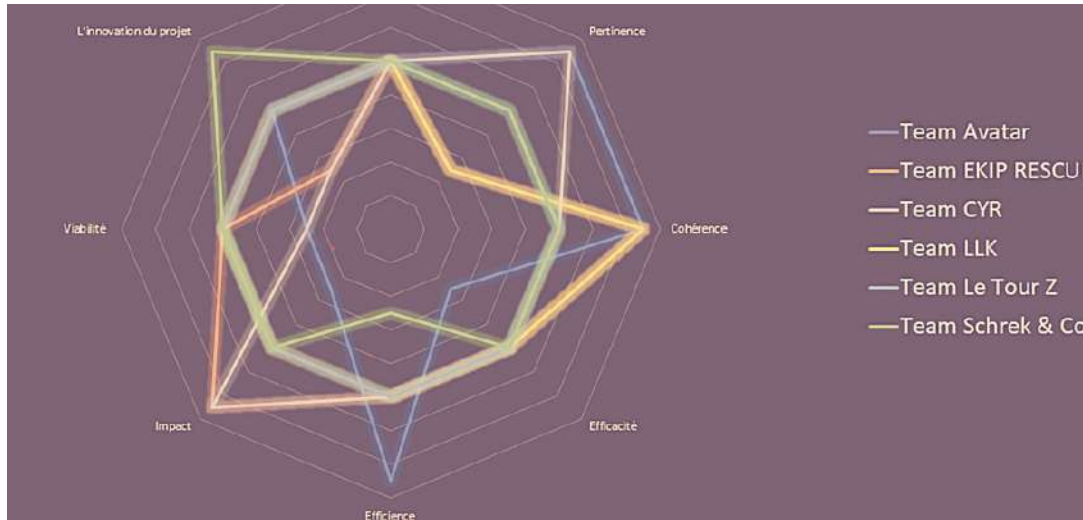
Viabilité : Déterminer si résultats positifs du projet sont susceptibles de perdurer une fois taris les financements externes. Viabilité financière et opportunité de reproduire ou généraliser le programme à plus grande échelle

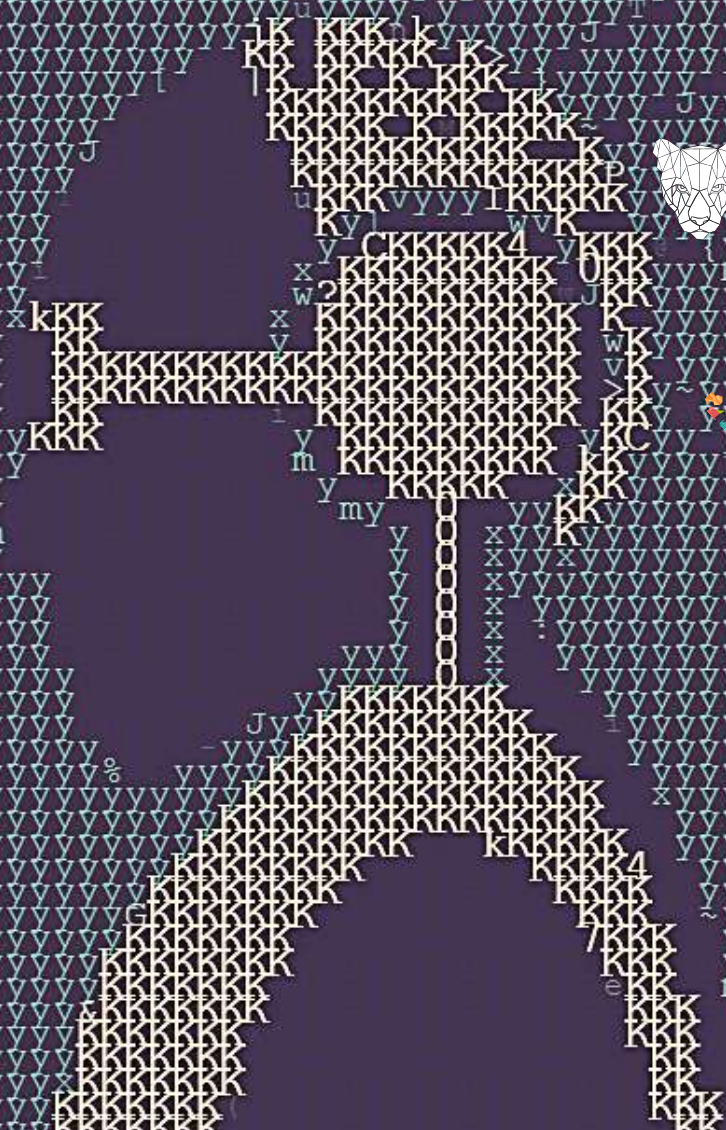
L'innovation du projet : Initiative structurante à même de transformer l'organisation, que ce soit pour développer une idée innovante, offrir un nouveau service, élargir ou consolider ses marchés ou bâtir un nouveau tremplin de croissance.

Le jury



Le jury





Les mentors

Les mentors



HUGUETTE SALOMON

L'association Astrée est en charge d'accompagner les personnes en souffrance et de susciter la solidarité entre élèves.

Astrée est à l'initiative de la Journée des Solitudes qui a lieu tous les ans le 23 janvier.

Association Astrée (astree.asso.fr)

Huguette Salomon est bénévole Astrée et psychologue scolaire (DESS de Psychopathologie clinique de l'Enfant et de l'Adolescent), elle a une excellente connaissance de toutes les structures spécialisées : SEGPA, ULIS, classe handicap visuel, handicap moteur. Depuis 13 ans, elle a un rôle primordial au sein de "La Maison Verte" Lieu d'Accueil Enfant-Parent créé en janvier 1979 par Françoise Dolto.

Son expérience et son parcours aiguilleront sur les façons "d'accueillir". Elle pourra bien sûr donner quelques clés pour libérer la parole. Son expérience et son regard à 360 degrés vous guideront sur les moyens de relais vers les professionnels.



DOMINIQUE GARREAU DE LOUBRESSE

L'association Astrée est en charge d'accompagner les personnes en souffrance et de susciter la solidarité entre élèves.

Astrée est à l'initiative de la Journée des Solitudes qui a lieu tous les ans le 23 janvier.

Association Astrée (astree.asso.fr)

Dominique GARREAU de LOUBRESSE a commencé sa carrière dans l'édition. Elle a été ensuite formatrice pour des publics en difficulté (alphabétisation,...). Elle a terminé comme conseillère en insertion professionnelle à Pôle Emploi et enseignante en projet professionnel à l'université de Paris. Elle est écoutante Astrée et bénévole dans l'action collège depuis 3 ans et intervient parallèlement dans une association d'aide aux chercheurs d'emploi.

L'expérience de Dominique permettra de guider les participants : elle connaît par cœur les moyens pour rompre l'isolement des personnes fragilisées en les laissant s'exprimer sans jugement ni interférence. Elle saura donner un coup de pouce sur comment former des élèves bénévoles pour repérer les jeunes en risque d'exclusion.



MARININE SANCHEZ

L'association Astrée est en charge d'accompagner les personnes en souffrance et de susciter la solidarité entre élèves.

Astrée est à l'initiative de la Journée des Solitudes qui a lieu tous les ans le 23 janvier.

Association Astrée (astree.asso.fr)

Psychologue de l'Éducation Nationale, en orientation puis en prévention des violences. Marinine Sanchez est une spécialiste de l'écoute, elle est, depuis toujours, intéressée par toutes les questions liées au bien-être des élèves dans les établissements scolaires

Faut-il développer une solution en partant de zéro ou y'a-t-il des solutions qui existent mais à explorer davantage ? Marinine Sanchez est une curieuse de tout ! Posez lui des questions sans tabous ! Elle saura vous expliquer les raisons des relations sociales difficiles et vous raconter comment ne pas prendre en charge les souffrances peut générer des replis sur soi ou des comportements violents, entraînant échec scolaire et parfois même isolement.

Les mentors



ALICE KAUFFMANN

L'association Entr'Actes est un centre de psychothérapie dont l'objet est d'élaborer des pratiques psychothérapeutiques adaptées au contexte et aux difficultés de notre époque. L'association s'appuie sur des approches pluridisciplinaires.

Psychologue clinicienne et psychothérapeute, Alice Kauffmann propose principalement des thérapies pour enfants, ados et adultes en mal-être. Ce qui l'intéresse ? L'approche "thérapie brève" où l'on travaille sur le problème actuel : celui qui cause de la souffrance. Elle intervient dans de nombreux domaines (missions de prévention en santé mentale, suicide, mal-être, « prendre soin de son moral », contrainte notamment lors de droit de visite sur ordonnance judiciaire, formatrice "intervention de crise" et "évaluation orientation").

Elle saura indiquer un point de détail non identifié. Elle aidera à y voir plus clair pour prendre les décisions qui amènent à la solution. Elle permettra d'explorer canaux, liens, relations de l'organisation présentée par les participants



"LA STAGIAIRE"

L'association Entr'Actes est un centre de psychothérapie dont l'objet est d'élaborer des pratiques psychothérapeutiques adaptées au contexte et aux difficultés de notre époque. L'association s'appuie sur des approches pluridisciplinaires.

Comme son nom l'indique, le stagiaire est en stage ! Il apprend de toutes ses rencontres et de toutes ses interactions. Ce qu'il observe particulièrement dans l'association : les entretiens individuels, familiaux, de couple avec visée thérapeutique et focalisés sur la résolution de problèmes concrets. L'accompagnement et soutien de type thérapeutique en direction de publics spécifiques (personne handicapée, personne dépendante ou atteinte de longue maladie...). Les interventions auprès d'un groupe constitué ou supervision d'équipe engagée dans un travail. Et les collaborations / coordination éventuelles avec d'autres services ou institutions.

C'est le mentor le plus efficace pour aider à se poser les meilleures questions ! Il faut profiter de ses qualités d'observation pour lui demander ce qu'il pense du projet, si il comprend là où l'on veut en venir. Son avis sera précieux !



LUCAS, JORDAN, MAXENCE, ENZO, LUCAS, ET TRISTAN

Ils ont prouvé leur talent d'"inventeur". Ils sont passés par la case "se creuser les méninges", brainstormer et vérifier l'option innovante de leur solution. Comme les participants, ils ont passé toutes les étapes de travail d'un hackathon. Ils sont capables de penser les défis de façon proactive (ils sont à l'affût des solutions déjà existantes), ils pensent "out of the box", ils bidouillent, tentent, expérimentent et savent se planter...pour repartir et tenter d'autres choses, ajouter, enlever, modifier lors des différentes étapes du prototype. Ils pourront donc donner quelques clés pour bien mesurer l'avancée du projet et aider en cas de soucis techniques.

Ils sont accompagnés depuis le début par leur fabuleuse CPE MARION DUTAMEL

L'équipe Pré-VR, Ils ont entre 17 et 19 ans, en plus d'être les concepteurs du prototype 1, ils sont en terminale Bac Pro Systèmes Numériques option Réseaux Informatiques et Systèmes Communicants (RISC). Ils connaissent parfaitement le sujet du hackathon.

Les mentors



CHARLENE MAMILLON

Charlène Mamillon est responsable communication de l'IUT de Montreuil.

Elle a enseigné la communication dans différentes universités et a été tutrice d'étudiants en apprentissage et en stage (préparation à la soutenance orale). Elle est membre de jury pour des soutenances de fin d'année en licence et master. Elle peut vous accompagner dans la rédaction et la mise en forme de votre projet.



TOM CONTI-LESLIE

Nightline : un service d'écoute nocturne tenu par des étudiant·e·s. La plateforme offre un cadre bienveillant pour libérer la parole des étudiant·e·s dans le secret de l'anonymat. Formé·e·s à l'écoute active, les bénévoles sont à ta disposition, le soir, par tchat ou par téléphone.

Il est en charge de la technologie et de l'orientation Nightline France. C'est une association qui organise une ligne d'écoute pour les étudiants et par les étudiants de 21h à 2h30 du matin. Dans l'équipe permanente de l'association. Il est donc familier de la question de l'écoute par les pairs. Il s'occupe particulièrement de développer des outils pour aider les écoutants à orienter les jeunes vers différentes structures).

Il saura vous épauler pour identifier tous les leviers de l'entraide par les pairs. C'est TTE spécialiste de la solidarité entre pairs. Ils vous dira les obstacles et vous délivrera tous les succès observés sur leur plateforme Nightline. L'expérience vécue sur le développement du projet sera un atout pour votre propre solution. Vous pourrez lui montrer comment vous souhaitez briser les tabous.



SIMON VANDENBULCKE

C'est le monsieur Plateforme du hackathon. Ingénieur en informatique. Expert des codes inventés/crétés par des développeurs. Maîtrise de la plateforme virtuelle frame.fr.



LES MENTORS DE L'IUT MONTREUIL

Etudiants en BUT (Bachelor universitaire et technologique) informatique, développement des applications. Ils peuvent vous aider pour des questions techniques liés à la plateforme, les liens pour les contenus à mettre dans la plateforme, les questions de faisabilité technique.

Les mentors



SABRINA HAMMAMI

Conseillère et écoutante au Centre Académique d'Aide aux Ecoles et Etablissements (CAAEE) pour le rectorat de Versailles. Service œuvrant constamment pour lutter et endiguer la violence à l'Ecole.

Psychologue clinicienne depuis 10 ans auprès d'un public varié (adolescents et adultes) avec plusieurs spécialités dont la thérapie par réalité virtuelle. Elle est également Psychologue de l'éducation nationale, habituée à accompagner les adolescents en milieu scolaire (apprentissages, difficulté scolaire, orientation...).

Sabrina Hammami a été coach de l'équipe pré-VR pendant 6 mois. Elle maîtrise tout le parcours du prototypage réalisé par l'équipe Pré-VR. Elle aide à "bien" présenter le projet final : une touche particulière entre regard de psychologue et apport de communication. Elle accompagnera à assurer que le projet élaboré est en adéquation avec les besoins définis au préalable. Et l'on peut compter sur elle pour discuter du mélange "réalité virtuelle", aspects techniques et relations humaines de qualité.



ETIENNE COSTE

Conseiller et chef de projet "Nounah", la mascotte de prévention des violences pour les jeunes élèves. Il est au Centre Académique d'Aide aux Ecoles et Etablissements (CAAEE) pour le rectorat de Versailles. Service œuvrant constamment pour lutter et endiguer la violence à l'Ecole.

Etienne Coste est un professionnel à 360 degrés. Il ne pense pas "en dehors de la boîte, il "est" en dehors de la boîte. Il explore la gestion de projet et l'innovation notamment dans le travail réalisé avec Nounah. C'est un expert dans de nombreux domaines auprès des enfants. Professeur des écoles, bricoleur, directeur,...Il touche à tout ce qui touche à la jeunesse et au vivre ensemble.

C'est le mentor qui vous aidera si vous êtes en manque d'inspiration ! Si vous pensez que votre solution n'a pas exploré tous les aspects créatifs ou nouveaux, que vous avez vos cerveaux embrouillés ? Réservez un créneau avec Etienne Coste pour faire un bon d'innovation.



CANDICE LARTIGUE

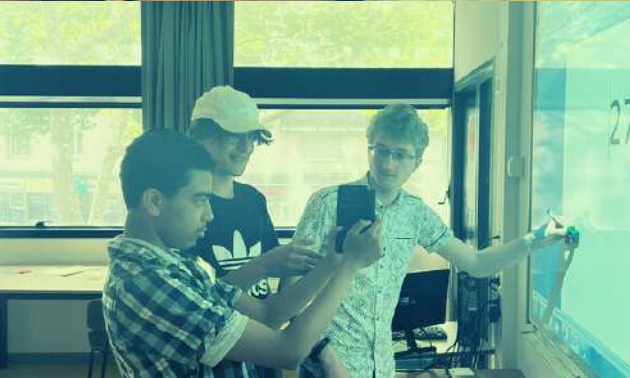
Conseillère et responsable innovation, elle vient de quitter le Centre Académique d'Aide aux Ecoles et Etablissements (CAAEE) rectorat de Versailles. Service œuvrant constamment pour lutter et endiguer la violence à l'Ecole.

Candice Lartigue est une experte du brainstorming, elle propose des activités de créativité et de formalisation d'idées. Habituées aux projets complexes, elle allie gestion de projet et innovation sur des sujets qui explorent le futur. Elle s'est planté de nombreuses fois, son parcours est fait de tentatives, d'échecs, de tests et d'expérimentations. Elle cherche encore LA bonne idée !

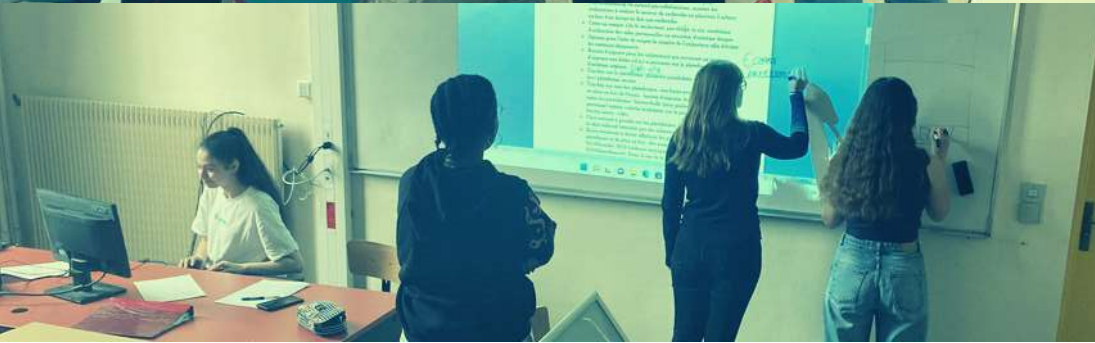
Elle se met à disposition pour tester le message de communication. Les projections sont-elles claires ? Les idées bien explicitées ? Elle passe à la loupe le "pitch" avant livraison !



Le hackathon inside







Les outils pour les participants



HACKATHON



Échelle de gain de 0 à 1 000 points



De 0 à 500 points gagnés

- Tous nos sincères remerciements pour votre participation !
- Le prénom de chacun d'entre vous sur le mur dans notre espace Coworking.
- Une affiche souvenir de l'événement pour chaque lycée.
- Un courrier à votre chef d'établissement valorisant votre créativité.
- Un badge digital à insérer dans votre CV validant votre participation



De 500 à 750 points gagnés

- Tous les prix de la première échelle de gain
- Une place réservée pour participer à un fablab éphémère d'une journée.



De 750 à 1000 points gagnés

- Tous les prix des deux premières échelles de gain
- Un bon pour un appel pour discuter de ce que vous voulez (bon que vous pouvez offrir à un(e) ami(e)).
- Une invitation pour participer à une journée fun et sérieuse dans nos locaux
- Une journée vie ma vie avec un professionnel de notre service
- Vous aurez le privilège de donner le nom du hackathon 2022-2023



HACKATHON



Pendant le hackathon vous allez devoir :

- explorer de nouvelles idées
- réfléchir sur ce qui peut être utile et qui n'existe pas encore
- proposer une solution innovante



À RÉALISER :

2 vidéos "points d'étape"

Vidéos d'une minute, à 11h30 et 16h30 le jeudi. Ces vidéos seront postées sur le **WhatsApp Défis**.

L'objectif :
expliquer où vous en êtes ! Dans vos idées, vos problématiques, le développement de votre solution... (toutes les équipes pourront suivre l'évolution de tous!)

Une vidéo finale

Vidéo entre 1'30 et 2 minutes, à livrer le vendredi à 12h30. Cette vidéo sera postée sur le **WhatsApp Défis**.

L'objectif : Cette vidéo devra présenter votre solution. Ce support sera présentée au jury

Une fiche projet

Fiche avec une trame donnée, à compléter. A livrer le vendredi à 12h30, en plus de la vidéo finale.

L'objectif : Cette vidéo devra présenter votre solution. Ce support sera présenté au jury

Have a break



En salle "Care"



Défi 1

Imaginez l'environnement virtuel de cette plateforme. Votre solution devra être innovante (lieu, espaces, méthodes) pour permettre aux visiteurs "d'oser dire" et de parler à quelqu'un.

Aide Mots clés

Créateur-trice d'environnement virtuel/Design d'environnement virtuel/créateur avatar et skin/Activités proposées/création d'un univers qui répond aux codes, usages, références d'une tranche de population (15-19 ans)/amélioration de l' "expérience utilisateur"/expérience sociale nouvelle/aménagement d'espaces virtuels/créations de scénarios/

Défi 2

Vous êtes en 2025, la plateforme est la plus populaire en France pour les 15-19 ans. Vous atteignez les 1000 utilisateurs/jour.

Comment avez-vous créé votre plateforme ? Quels ont été les moments clés dans l'organisation depuis 3ans? Dans votre solution, vous devrez montrer comment la solidarité entre pairs (les utilisateurs peuvent devenir animateurs de la plateforme pour aider à leur tour) a été un élément clé de votre stratégie.

Aide Mots clés

Plan/gestion de projet/Intérêt/réalisation/Pistes pour la réussite/Ressources/Atouts de la solidarité entre pairs/Exécution de projet/Organisation/dépassement de contraintes/Choix techniques/Veille innovation

Défi 3

Vous sortez d'un moment passé sur la plateforme. Avant, vous étiez "tracassé" par un sentiment confus. Vous racontez à vos amis que vous ressentez de la légèreté, comme si un étau s'était desserré. Vous souhaitez encourager à oser dire ce que l'on a "en travers de la gorge". Votre solution identifiera les moments clés où vous vous êtes senti en confiance. (Avant et pendant votre visite sur la plateforme).

Aide Mots clés

lever tabous et préjugés/anxiété/sécurité/confidentialité/retrouver son plein potentiel/Sentiment de maîtrise sur sa vie/capable de surmonter les tensions normales de la vie/casser la honte/peur/confusions/univers intimes/Adultes ne comprennent pas

Défi 4

Vous êtes "profiler", en charge de recruter les bénévoles de la plateforme. Imaginez, à partir d'une ébauche de portraits psychologiques, 2 portraits robots des futurs hôtes (âgés de 15 à 19 ans). Vous devrez intégrer des propositions réalistes et concrètes de fonctionnement, ainsi que leurs rôles et leurs missions (y compris recrutement, méthode et organisation de travail, outils, formation et besoins).

Aide Mots clés

qualités et compétences/sentiments/Aptitudes relationnelles/responsabilités/tâches/Objectifs attendus/Compétences techniques/Création d'un nouveau métier/processus de travail/monter en compétences/prendre soin/avoir le souci de/ apporter des solutions aux problèmes rencontrés/ressources

Défi 5

Vous êtes bénévole de la plateforme. On vous demande de préparer un interview pour répondre à HUGO DECRYPTE. Proposez un support de communication qui valide que la plateforme aide les gens. Votre solution devra intégrer en quoi vous êtes plus efficaces que toutes les autres plateformes.

Aide Mots clés

Valeur/ proposition de valeur/présenter une solution de manière valorisante/impact/identification des besoins et attentes spécifiques/Solution/ Comprendre les effets positifs/Justifier/apporter la preuve/mesurer/argumenter/bénéfices

Défi 6

Vous êtes hôte bénévole de la plateforme et vous devez imaginer 25 raisons qui vous poussent à passer le relais lorsque vous pensez que votre aide auprès d'un utilisateur a atteint ses « limites ». Votre solution proposera différentes formes innovantes de signaux, contacts, partenariats, et organisations vers des professionnels dans et hors la plateforme .

Aide Mots clés

Primo aidant/relais/Identifier moments/Moment/informer/complémentarité/Faire confiance/maintien de la confiance/Prise en charge/liens/Avec soin/Continuité/Délais/Timing/Prendre des décisions/Conseils/médiations

Défi non proposé

Défi 7

Parce que vous avez une idée géniale, mais qu'aucun des défis ne vous inspire.
Parce que vous croyez à l'innovation culturelle, que votre idée pourrait supprimer radicalement le sentiment de honte à parler de soi. Vous voyez très bien comment faire un "retour vers le futur" à votre sauce...Vous avez carte blanche

Aide Mots clés

Aide et solidarité entre pairs/Espace nouveau pour libérer la parole/Permettre des relais vers des professionnels de la santé mentale/Faire tomber les représentations sur la santé mentale

Vous êtes tous un bout de la solution du prototype V2 !

Vous êtes tous un bout de la solution du prototype V2 !

Vous êtes tous un bout de la solution du prototype V2 !

Pour vous aider

Focus sur le problème !

#1

L'étape de L'INSPIRATION

- Utiliser la méthode des "5 pourquoi" : on se pose 5 fois la question pourquoi Cette méthode permet de revenir à la racine du problème. Exemple

étape 1 : A quel problème fait-on face ?

étape 2 : on part de notre problème et on se pose la question pourquoi.

On répond à la question une première fois pour trouver la cause du problème et on recommence le processus 5 fois de suite jusqu'à remonter à la source.

Voici un exemple :

1) Pourquoi j'ai pris du retard sur la création de mon site web ?

"Parce que je suis débordé et que j'ai beaucoup de projets en cours."

2) Pourquoi j'ai beaucoup de projets en cours ?

"Parce que beaucoup de personnes sont venues me voir pour me demander de l'aide."

3) Pourquoi beaucoup de personnes sont venues me voir pour me demander de l'aide ?

"Parce que je leur dis souvent oui quand elles me demandent de l'aide."

4) Pourquoi je leur dis souvent oui ?

"Parce que j'ai du mal à leur dire non."

5) Pourquoi j'ai du mal à leur dire non ?

"Parce que j'ai peur de vexer les personnes qui me demandent de l'aide."

En 5 questions, je suis remonté à la source du problème.

Si j'ai pris du retard sur la création de mon site web c'est parce que je me suis engagé auprès de beaucoup de personnes et que j'ai peur de vexer.

- On cherche l'étymologie des mots, la définition des mots, les synonymes, les usages. On regarde dans les autres disciplines comment c'est "exploré" (arts, sciences humaines et sociales, philosophie, symbole, histoire, mythologie, commerce, technologie, articles de presse...).
- On commence à reformuler par Comment faire pour ?
- Puis on interprète en équipe les résultats

Pour vous aider

L'étape de l'imagination et la créativité

#2

Suspendre son jugement

- A cette étape, il ne faut surtout pas évaluer. L'idée est de faire un "ping pong" d'idées en imaginant que dans toutes celles que l'on va trouver (même les plus farfelues, se cache LA VRAIE bonne idée
- "Tripatouiller" des idées, même éloignées pour travailler la « sérendipité » (fait de découvrir de façon inattendue autre chose que ce que l'on cherchait en menant nos recherches). Il faut contraindre notre cerveau pour ouvrir notre créativité.
- Noter les idées mais aussi les intuitions, les mots, des dessins même si on ne sait pas pourquoi
- ECRIRE en 15 minutes dans une case tout ce que vous savez sur les différents domaines qui touchent de près ou de loin le champ d'innovation à explorer. A côté dégager des idées au fur et à mesure (Connecter l'imagination créative avec la pensée rationnelle)
- Trouver au moins 10 idées
- Identifier des critères de sélection des idées

Pour vous aider

CHOISIR LA BONNE IDÉE



Se mettre d'accord

- A partir des critères :
 - Connus/pas connus ?
 - Atteignable /non atteignable ?
 - Utile pour le public ciblé ? Utile pour quelqu'un d'autre ? Inutile ?
 - Quelles conditions nécessaires à mettre en place pour que ça « marche » ?
 - Existe-t-il des risques à ce que la solution ne voit jamais le jour ?
 - Faudra-t-il des financements ? Qui pourrait financer ?
 - Potentiels, Avantages, Inconvénients, Craintes, Risques ?
- Puis évaluer 1 par 1 avec ces indicateurs
- Choisir la meilleure idée (si plusieurs choix, refaire jusqu'à trouver un compromis) (vote gommette ou vote à la majorité ?)
- Evaluation :
désirabilité/viabilité/faisabilité

Pour vous aider

CONCEPTUALISATION

4

ET REALISATION

Phase très opérationnelle

- Une fois déterminée l'idée confuse mais suffisamment claire : quelles connaissances manquent pour développer l'idée ?
- Penser avec ses mains : cela vous permettra de vous montrer vos idées de façon très concrète : trouver un support pour dessiner votre idée
- Choisir une manière de faire des prototypes/schémas/maquettes pour « voir » réellement et concrètement votre idée.

L'art du prototypage c'est expérimenter, se permettre de se planter, faire des erreurs, faire et défaire, revenir en arrière, recommencer, ajouter, enlever, bref chercher ce que l'on ne sait pas encore. Le prototype est un objet évolutif : le premier est très simple et le dernier sera celui qui se rapproche le plus du produit fini de votre solution

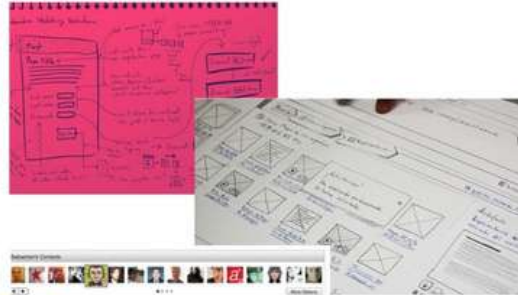
- Risque d'être déçu de ne rien trouver de « génial » en réalisant le prototype, sans risque...pas d'innovation !
- Absolument tous matériaux, tous supports ... peuvent servir pour réaliser un prototype.
- Le prototype est la réalisation visuelle de votre projet. C'est la phase la plus importante de réalisation de votre solution.
- Prototyper permet de concrétiser une idée et de comprendre quels aspects de l'idée s'avèrent difficiles voire impossibles à mettre en œuvre. Faire un prototype peut ainsi mettre en évidence des contraintes.

4

Exemples

Faites SIMPLE !

La simplicité c'est l'art de minimiser la quantité de travail inutile, vous devez surveiller le temps et aller jusqu'au bout de votre idée dans le temps imparti !



Communiquer SA solution

Formaliser un document de présentation et de preuves de l'implémentation dans le prototype Pré-VR



- Mettez en récit votre produit, service, concept bref votre solution
- Par exemple : via un film, ou un story board photo : utiliser la structure narrative pour capter l'attention en construisant l'histoire autour d'un sujet (le héros), un objet (l'objectif), une quête (le chemin), un opposant (l'adversaire) et un aidant. L'histoire doit être crédible
- Par exemple via un canevas que vous raconterez :
 - Quels sont les partenaires clés de votre solution/Quelles sont les motivations de ces partenaires ?
 - Quel est le top 3 des problèmes auxquels vos « cibles » sont confrontés et auxquels vous apportez une solution ?
 - Quelles sont les activités clés nécessaires pour produire et délivrer votre produit/votre service nouveau ?
 - Quelles sont les ressources clés dont vous allez avoir besoin ?
 - Quels produits ou services apportez-vous avec votre solution ?
 - Quel indicateur allez-vous suivre pour vérifier que votre solution marche ?
 - En quoi votre solution est-elle une solution unique ?
 - Rédiger un slogan simple, clair et compréhensible de votre solution
 - Devez vous convaincre des intermédiaires ? Si oui comment ?
 - Quels types de relations voulez-vous entretenir avec les bénéficiaires de votre solution ? Que voulez-vous qu'ils disent de vous ?
 - Quels canaux allez-vous utiliser pour communiquer votre solution ? ET pour distribuer votre solution ?
 - Qui sont vos utilisateurs ? combien sont-ils ? qui sont les plus importants ? Quelles sont leurs habitudes ? Est-ce que vous voulez changer leurs habitudes ? Si oui lesquelles ?



Portrait Chinois A propos du CAAEE

Et si...

Si le CAAEE était une qualité...

la curiosité.

Vilain défaut ou qualité ? Le CAAEE a choisi son camp. La curiosité, dans tous les milieux, permet d'avancer et de repousser les limites.

C'est aussi un des leviers qui permet à cette équipe d'élaborer un programme original et créatif, faisant de ces rendez-vous des événements uniques.

Si le CAAEE était un élément...

le feu.

La fougue, l'enthousiasme, la volonté et le désir de réussir sont autant d'ingrédients qui font partie de la recette de vie de ce service.

Si le CAAEE était une forme...

une ligne horizontale.

Pour la programmation comme pour les participants, il n'y a pas de hiérarchie. Animations, ateliers, tables rondes... la même exigence prévaut pour tous les formats. Les idées de chacun(e) alimentent et nourrissent le travail des autres pour un meilleur apprentissage collectif.

Si le CAAEE était une sensation...

la surprise.

Vous étonnez et ouvrez des perspectives sur les nouvelles formes de travail collaboratives au bénéfice de la jeunesse et développez la performance de l'organisation par l'humain... voilà sa mission et son credo !

Si le CAAEE était un lieu...

une ruche.

C'est un endroit qui grouille, où chacun construit son parcours. Les énergies individuelles et les échanges participent à la production d'un nectar précieux qui nourrit chacun.

Texte emprunté à <https://360possibles.bzh/> et transformé par une "ancienne" du CAAEE.



02 et 03 juin 2022

CAAEE

Centre
Académique
d'Aide aux
Ecoles et aux
Etablissements



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

contact

tel : 01 39 23 60 76

mel : ce.caaee@ac-versailles.fr