



# GUIDE DE L'ENSEIGNANT

pour accompagner vos élèves à questionner le monde et à agir



BÂTISSEURS  
de possibles

## SOMMAIRE

|          |  |          |
|----------|--|----------|
| <b>1</b> | <b>COMPRENDRE LA DÉMARCHE</b> .....  | P. 3-7   |
| <b>2</b> | <b>S'ORGANISER AVANT DE DÉMARRER</b> .....                                   | P. 8-14  |
| <b>3</b> | <b>CRÉER UN CADRE BIENVEILLANT ET COOPÉRATIF EN CLASSE</b> .....             | P. 15-24 |
| <b>4</b> | <b>SE LANCER ET ACCOMPAGNER LES ÉLÈVES TOUT AU LONG DE LEUR(S) PROJET(S)</b> |          |
|          | ÉTAPE 0 .....  | P. 25-31 |
|          | ÉTAPE 1 .....  | P. 32-37 |
|          | ÉTAPE 2 .....  | P. 38-41 |
|          | ÉTAPE 3 .....  | P. 42-45 |
|          | ÉTAPE 4 .....  | P. 46-54 |
| <b>5</b> | <b>ANNEXES</b> .....   | P. 55-64 |

## ICÔNES UTILISÉES

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
|    | Cartes outils suggérées pour vous aider à accompagner vos élèves        |    | Description de la séquence pédagogique   |
|   | Supports imprimables pour les élèves qui sont accessibles sur le CD-ROM |   | Liens vers des sites internet du dispositif Bâtisseurs de possibles  |
|  | Affiches et posters   |    | Codes «QR» qui renvoient vers des sites internet. Lisibles avec une application à installer sur votre smartphone |
|  | Liens avec les nouveaux programmes scolaires et le socle                |    | Liens vers les contenus vidéos   |
|   |   |        | Des icônes simplement illustratives  |

# 1

## COMPRENDRE LA DÉMARCHE

“ Cher enseignant,

Vous souhaitez réaliser un projet citoyen ? Créer un climat de classe favorable ? Ou donner du sens aux apprentissages fondamentaux ?

Alors Bâtisseurs de possibles est fait pour vous ! Et la bonne nouvelle, c'est que vous ne serez pas seul(e) pour mettre cette démarche en place.

Nous avons conçu des outils et des supports pédagogiques pour vous faciliter la vie. Et si vous avez besoin de soutien humain, le réseau des enseignants Bâtisseurs de possibles pourra être une ressource complémentaire !

Quant à vos élèves, en devenant des Bâtisseurs de possibles, ils s'inscrivent dans un mouvement international de citoyens actifs en herbe.

Bonne exploration,

L'équipe de SynLab

## QUI PORTE LE DISPOSITIF ?

Le dispositif Bâtisseurs de possibles, initié en 2013, est développé par l'association SynLab. Il a été labélisé «La France s'engage».

Association d'intérêt général, SynLab accompagne les acteurs éducatifs, notamment les enseignants et les chefs d'établissement, afin qu'ils

disposent des outils et des formations dont ils ont besoin pour inventer de nouvelles pratiques professionnelles.

## BÂTISSEURS DE POSSIBLES EN 2 MOTS

Bâtisseurs de possibles est un mouvement d'enseignants qui permettent aux enfants de devenir acteurs de leurs apprentissages, de leur vie et de la société

A travers une démarche pédagogique en 4 étapes, les enfants sont invités à exprimer et réaliser leurs idées pour améliorer leur école, leur quartier ou plus largement la société. Ils prennent ainsi conscience qu'ils peuvent être des citoyens actifs, à leur échelle, dès maintenant !



RETROUVEZ L'ASSOCIATION SYNLAB SUR [WWW.SYN-LAB.FR](http://WWW.SYN-LAB.FR)



## L'ORIGINE DE BÂTISSEURS DES POSSIBLES

Au cours de ses recherches, SynLab découvre le dispositif *Design for Change* (DFC), créé par la designer et pédagogue indienne Kiran Bir Sethi.

Design for change (en français, « dessiner le changement ») est aujourd'hui mis en place dans 45 pays du monde.

Il a ainsi permis à 2,2 millions d'élèves de réaliser plus de 22 000 projets.

SynLab décide d'adapter DFC au contexte français et francophone : ainsi naît Bâtisseurs de possibles.



## A QUOI SERT CETTE DÉMARCHE DANS VOTRE CLASSE ?

Tout en permettant aux enfants de prendre conscience qu'ils ne sont pas trop petits pour changer les choses, Bâtisseurs de possibles donne du sens aux apprentissages fondamentaux (lecture, écrire, expression orale, résolution de problèmes) en les reliant à la vie réelle.

Bâtisseurs de possibles permet d'aborder pleinement le programme en sciences (développement durable) et en enseignement moral et civique (les

dimensions de la sensibilité, le droit et la règle, le jugement et l'engagement).

Un projet de classe Bâtisseurs de possibles mobilise tous les élèves, y compris ceux en difficulté, leur redonnant le goût d'apprendre et la confiance nécessaire à leur épanouissement et à leur réussite scolaire. Enfin, la démarche favorise le développement des compétences émotionnelles et civiques chez l'ensemble des élèves.

## ET EN PRATIQUE ?

**Mettre en place *Bâtisseurs de possibles*, c'est se lancer dans un projet interdisciplinaire qui fédère votre classe,** motive vos élèves en donnant du sens et en créant du lien entre les apprentissages.

C'est vous qui choisissez le format et les outils qui vous conviennent :

- Sur une ou plusieurs séances hebdomadaires

réparties sur toute l'année scolaire, sur un trimestre, avec des activités décrochées, démarrage du projet en janvier, etc. ou pourquoi pas une semaine banalisée. Voir page 14 pour quelques exemples de mise en oeuvre.

- Vous êtes totalement libres de modifier les outils, de les adapter à votre niveau de classe, à vos élèves, à vos envies...

## SUPPORTS CD-ROM

- Affiche *BDP* démarche vue d'ensemble

## 4 ÉTAPES POUR CHANGER L'ÉCOLE, LE QUARTIER, LA SOCIÉTÉ !

### 1 IDENTIFIER Un problème qui me touche

Dans ce qui les entoure, les enfants identifient des situations qui les touchent et qu'ils souhaitent améliorer ; ils choisissent et approfondissent le problème sur lequel ils vont ensuite se concentrer.

### 2 IMAGINER Une solution à ce problème

Les enfants génèrent et développent des idées pour améliorer la situation précédemment identifiée ; ils choisissent la solution la plus prometteuse.

### 3 RÉALISER Cette solution

Les enfants réfléchissent à comment concrétiser leur idée. Puis c'est le moment de passer du rêve à la réalité !

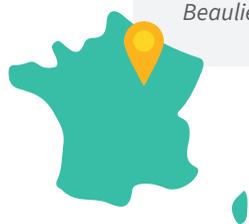
### 4 PARTAGER Notre expérience

Les enfants sont invités à réfléchir sur l'expérience qu'ils ont vécue, à imaginer d'autres actions pour le futur ; ils sont également invités à raconter leur expérience et partager leurs réflexions (ce qui a marché et ce qui pourrait être amélioré, comment leur action a été accueillie par les personnes bénéficiaires, etc.).



## UN EXEMPLE POUR ILLUSTRER LA DÉMARCHE

### DES ÉCHIQUIERS GÉANTS POUR JOUER TOUS ENSEMBLE



CM1-CM2  
Beaulieu-sous-la-Roche  
2014/2015

## 1 IDENTIFIER

L'enseignante a décidé de dédier une séance chaque semaine à la réalisation d'un projet Bâtisseurs de possibles. Après quelques séances introductives dédiées à la présentation du projet et à l'établissement d'une charte de travail, les élèves se sont penchés sur la recherche de problèmes qui les touchaient. Trois problèmes avaient particulièrement retenu leur attention : la prévention routière, les toilettes de l'école ainsi que la pollution. Ils ont d'abord choisi de se concentrer sur le problème de la pollution. En parallèle, il y avait de plus en plus de conflits dans la cour. L'enseignante leur a un jour demandé comment ils se sentaient pendant la récréation. Pour faciliter leur expression elle avait mis à leur disposition

## 2 IMAGINER

Grâce à des débats au sein de la classe, les élèves sont vite arrivés à l'idée de **mettre à disposition des jeux de société à l'intérieur** durant les jours de pluie. Pour les pousser à approfondir leur idée, l'enseignante leur a demandé d'argumenter. Elle a été très surprise des réponses de ses élèves qui ont souligné les atouts des jeux de société : «jouer ensemble», «plus calme que les jeux en extérieur», «on reste concentré»... et des comparaisons que les enfants pouvaient faire par rapport à la télévision et aux jeux vidéos.

des émoticons (Outil «*Comment je me sens*».)  
Résultat : la moitié de la classe avait un ressenti négatif sur l'ambiance des récréations. Les élèves ont alors **changé d'avis** et préféré se concentrer sur le problème de la cour de récréation pour leur projet Bâtisseurs de possibles. Ils ont ensuite cherché à comprendre pourquoi tant de conflits éclataient durant les récréations.

*Ils ont identifié deux causes :*

- des bagarres éclatent sous le préau quand il pleut car il n'y a pas assez de place ;
- il n'existe pas d'espace délimité pour les différents jeux.

Ainsi, des jeux de sociétés ont été proposés à l'intérieur de la classe durant les récréations pluvieuses. **Le projet a vite abouti et les enfants voulaient aller plus loin.** Notamment car l'enseignante leur avait montré des histoires d'autres Bâtisseurs. Eux aussi voulaient créer quelque chose. Ils ont alors eu l'idée de proposer des jeux calmes dans la cour. Très rapidement, **ils ont pensé aux échecs**, car ils jouent aux échecs tous les vendredis après-midi avec les grandes sections de la maternelle.

## 3 RÉALISER

Les élèves souhaitaient réaliser un échiquier géant dans leur cour. Mais dans la cour des petits, il y en avait déjà un, qui prend beaucoup de place. Or les enfants avaient identifié comme problème initial le manque d'espace délimité pour que chacun puisse jouer. De plus, si seulement deux élèves à la fois peuvent jouer aux échecs, la cour ne sera pas plus calme.

## 4 PARTAGER

**Pendant les journées portes ouvertes, les parents étaient invités à donner un coup de main pour les peindre.**  
Il reste encore à fabriquer les pièces. L'enseignante leur a demandé de faire des croquis, de réfléchir

Ils ont donc décidé de faire **4 échiquiers d'1 m sur 1 m** au lieu d'un seul. Les élèves se sont répartis par groupe pour faire le traçage à la craie de l'échiquier. Ils ont pu mettre en pratique le travail de géométrie sur les aires et les périmètres.

à comment ils pourraient utiliser du matériel de récupération...  
Et à la rentrée suivante, les CM1 ont accueilli les CP lors d'un tournoi d'échec de bienvenue.



### SUPPORTS CD-ROM

- Livret *Histoires Bâtisseurs de possibles*



RETROUVER D'AUTRES EXEMPLES DE  
PROJETS SUR  
[WWW.BATISSEURSDEPOSSIBLES.ORG](http://WWW.BATISSEURSDEPOSSIBLES.ORG)



## DÉROULÉ SUGGÉRÉ POUR L'ÉTAPE

1. Analyser le résultat de notre projet
2. Réfléchir à l'expérience vécue
3. Préparer une restitution orale du projet
4. Réaliser un rendu pour partager avec le reste de la communauté
5. Réaliser un rendu vidéo en plan séquence
6. Organiser un événement de restitution
7. Participer à une rencontre Bâtisseurs de possibles

## OBJECTIFS DE L'ÉTAPE

### POUR LES ENFANTS

- > Prendre du recul sur ce qui s'est passé
- > Partager son expérience à l'oral, à l'écrit ou de manière visuelle

### POUR L'ENSEIGNANT

- > Aider les enfants à réfléchir et analyser l'expérience vécue
- > Aider les enfants à préparer leur restitution
- > Organiser un temps de restitution et de partage

 **5H00** en 3 ou 4 séances  
*temps indicatif minimum*

### EXEMPLE DE PRODUCTION EN FIN D'ÉTAPE

- > Frise chronologique illustrée du projet
- > Montage vidéo racontant le projet

### LIENS AVEC LES PROGRAMMES

\*écrire \*comprendre et s'exprimer à l'oral \*lexique \*enseignements artistiques  
\*grammaire \*questionner le monde \*Sciences et technologie ...

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- > Apprendre à analyser les résultats obtenus
- > Synthétiser et partager une expérience à l'oral ou à l'écrit
- > Apprendre à utiliser des outils numériques pour communiquer sur son projet
- > Apprendre à débattre et à s'écouter
- > Apprendre à coopérer

## 1. ANALYSER LE RÉSULTAT DE NOTRE PROJET

30 min.

 Avant de rendre visible leur réalisation au reste de l'école, aux parents, au quartier, etc. prenez le temps de faire le bilan du projet, du point de vue de son impact.

Voici quelques questions sur lesquelles vous pouvez faire réfléchir individuellement et collectivement vos élèves :

- Quels sont les résultats de l'action menée ?
- Qu'est-ce qui a marché ?
- Qu'est-ce qui pourrait être amélioré ?
- Comment l'action a été accueillie par les personnes concernées ou

bénéficiaires ?

- Comment l'action va-t-elle continuer par la suite ?

### LIEN AVEC LES PROGRAMMES

\*questionner le monde : Pratiquer des langages - Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux). (cycle 2)...

### CARTES OUTILS

- Bilan Avant / Après

## 2. RÉFLÉCHIR À L'EXPÉRIENCE VÉCUE

30 min.

 Prenez ensuite un temps avec les enfants pour leur faire exprimer ce qu'ils retiennent de cette expérience.

Reportez-vous à la fiche *Bilan de l'expérience vécue* pour expliciter les apprentissages.

Pour faciliter la réflexion, vous pouvez retracer avec les enfants l'ensemble de la démarche grâce à l'affiche 4 étapes, la frise photo ou les différentes affiches de synthèse.

### SUPPORTS CD-ROM

- Fiche *Bilan tête-cœur-main*
- Fiche *comment je me sens ?*

### LIEN AVEC LES PROGRAMMES

\*EMC : Culture de sensibilité - S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie. Se sentir membre d'une collectivité. (cycle 2 et 3) ...

### CARTES OUTILS

- Bilan de l'expérience vécue (pépète et râteau, bilan tête cœur main)
- Comment je me sens ?

### SUPPORTS

- Affiches des 4 étapes

“

### Remerciements

Toute l'équipe de Bâisseurs de possibles tient à remercier l'ensemble des personnes impliquées dans la construction de ce Kit pédagogique : tous les enseignants qui continuent à enrichir la démarche par leurs retours «terrain», les designers de l'agence Meaningful qui ont mené des expérimentations sur les composantes de cette boîte en classes et ailleurs, les membres (anciens et actuels) de l'équipe qui ont enrichi le contenu au fil des années, les éditions Retz qui ont contribué avec toute leur expertise d'éditeur pédagogique, et bien d'autres ! Il s'agit bien d'une oeuvre collective qui continuera à évoluer aussi grâce à vos expériences. Nous avons donc hâte de découvrir vos histoires !

# À VOUS DE JOUER !



Pensez à partager votre histoire pour  
donner envie aux autres de vivre l'aventure !

[www.batisseursdepossibles.org](http://www.batisseursdepossibles.org)

BÂTISSEURS  
de possibles