



**Créateurs de Solutions:  
La Série  
Saison 2 : L'œil de la Solution**

Guide des Enseignants

[gpstheseries.com](http://gpstheseries.com)

# Objectifs

La saison 1 des *Créateurs de Solutions : la série* présente aux élèves l'équipe et le concept de l'entrepreneuriat social : en créant des stratégies d'affaires innovatrices pour résoudre des problèmes sociaux dans le monde entier. Dans la saison 1, il s'agit d'améliorer l'accès à l'eau potable dans une région défavorisée du monde. La saison 2 montre comment l'innovation sociale profite même aux zones les plus développées — dans ce cas, une ville en Floride, aux États-Unis, où un ouragan a provoqué de sérieux dégâts dans les écoles.

La saison 2 partage les mêmes objectifs fondamentaux que la saison 1 :

- Encourager une approche entrepreneuriale afin de résoudre un problème ;
- Encourager le développement futur de solutions technologiques innovantes et d'entreprises sociales durables ;
- Inspirer les élèves à participer activement au changement social ; et
- Faciliter l'atteinte de ces objectifs en présentant six caractéristiques des Créateurs de Solutions et neuf étapes de l'entrepreneuriat social de façon engageante et amusante.

De plus, les objectifs suivants sont propres à la saison 2 :

- Encourager les élèves à se rendre compte de l'importance de trouver des solutions partout, y compris au sein de leur propre communauté et à l'école ;
- Mettre en valeur la vision stratégique ;
- Permettre aux élèves de comprendre que les technologies qu'ils connaissent peuvent être utilisées à des fins d'innovations sociales ;
- Développer l'habileté des élèves afin d'obtenir du soutien pour leurs idées ;
- Cultiver les liens unissant les élèves aux gens, à la société et à l'environnement ; et
- Fournir aux élèves des outils utiles pour résoudre des problèmes, comme le « Design Thinking », le raisonnement par analogie, l'exploitation des réseaux sociaux, et trouver l'inspiration dans des expériences passées et faire des pauses.

## Révisions des concepts fondamentaux

Les saisons 1 et 2 se basent sur les aventures de l'équipe pour enseigner les six caractéristiques des Créateurs de Solutions et les neuf étapes de l'entrepreneuriat social. La saison 2 fournit également l'occasion aux élèves de développer leurs compétences au moment de proposer ou d'argumenter leurs idées avec un plan d'affaires d'entreprise. Ce qui suit est une brève analyse de ces thèmes essentiels et des personnages principaux de la série.

Les membres de la super équipe des Créateurs de Solutions, leurs pays d'origine et les caractéristiques qu'ils personnifient incluent :

1. Beela, Jordanie, compétences numériques
2. Adrien, France, créativité
3. Satoshi, Japon, pensée critique

4. Kelile, Malawi, conscience sociale
5. Cristina, Brésil, esprit entrepreneurial
6. Putri, Inde, travail d'équipe

Les neuf étapes de l'esprit d'entreprise social sont :

1. Exprimer le problème
2. S'entourer d'experts
3. Élaborer une solution
4. Intégrer des technologies pour connecter les gens, les processus, les données et les choses
5. Développer un plan d'affaires
6. Récolter des fonds et les dépenser à bon escient
7. Tester et affiner une solution
8. Utiliser des données pour mesurer l'impact
9. En parler autour de soi

## Les épisodes

Cette saison des Créateurs de Solutions se compose encore une fois de sept unités, chacune comprenant une vidéo de trois à quatre minutes, des guides pour les débats en classe, une partie d'un projet optionnel s'étalant sur l'ensemble de la saison et une fiche de travail. Les débats sont conçus pour durer entre vingt et quarante minutes et peuvent être complétés par le script de chaque épisode et les story-boards.

Les épisodes illustrent les caractéristiques des Créateurs de Solutions et les étapes de l'esprit d'entreprise social comme étant :

- **Épisode 2.1 : La Tempête**—définition de la cause du problème à résoudre.
- **Épisode 2.2 : Le Défi**—identification du problème et consultation avec des experts.
- **Épisode 2.3 : La Solution**—formulation d'une solution technologique.
- **Épisode 2.4 : Les Technologies**—prototype de la technologie.
- **Épisode 2.5 : Le Plan d'affaires stratégique**—argumentation du projet pour des fonds potentiels.
- **Épisode 2.6 : Tester et Perfectionner**—test de la solution.
- **Épisode 2.7 : Naissance d'une entreprise sociale**—mesure de l'efficacité, lancement du produit et son évolution.

## Pédagogie

La série des Créateurs de Solutions utilise les aventures d'une super équipe d'adolescents afin de montrer aux élèves comment ils peuvent changer les choses dans le monde. Le programme de cette saison se décline en trois sections principales pour chaque classe :

- **Les** débats traitant du thème de chaque épisode et aidant les élèves à voir comment ils peuvent eux aussi devenir des Créateurs de Solutions, où qu'ils se trouvent.

- **Le projet à long terme** permettant aux élèves d'appliquer le Design Thinking pour développer leurs propres idées afin de perfectionner leur éducation.
- **Les fiches de travail** donnant aux étudiants la possibilité d'explorer plus en détail les thèmes de chaque épisode.

## Matériel

En plus des vidéos, les activités en classe du programme permettent l'utilisation du matériel suivant:

- Les story-boards
- Les scripts
- Les fiches de travail

## Ressources supplémentaires

En plus des références d'introduction de la saison 1 sur l'innovation sociale et l'esprit d'entreprise, les liens suivants constituent des ressources utiles pour rester au courant des initiatives relatives à la résolution des problèmes :

- Ashoka - <https://www.ashoka.org>
- Changemakers d'Ashoka - <https://www.changemakers.com/>
- Cisco CSR - <csr.cisco.com>
- Code 2040 - <http://www.code2040.org/>
- DoSomething.org - <https://www.dosomething.org>
- Echoing Green - <https://www.echoinggreen.org/>
- Grameen Foundation - <https://grameenfoundation.org/>
- Kiva - <https://www.kiva.org/>
- Muhammad Yunus - <http://www.muhammadyunus.org/>
- Rise Networks - <https://risenetworks.org/>
- School for Social Enterprise - <https://www.the-sse.org/>
- School for Social Entrepreneurs India - <http://www.the-sseindia.org/>
- Techfugees - <https://techfugees.com/>
- Organisation des Nations unies pour le développement industriel- <https://www.unido.org/>

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.1 : LA TEMPÊTE

Cet épisode décrit l'incident qui justifie la série—un ouragan à Tampa, en Floride, aux États-Unis—et présente une adolescente spécialiste de la technologie qui, tout au long de la série, s'avérera être un nouveau membre précieux pour les Créateurs de Solutions : Ivy Stormcatcher. Ivy possède un canal internet sur lequel elle parle de la météo et fait appel à l'équipe après l'ouragan de Tampa. Cependant, son téléphone reste sans batterie avant qu'elle ne puisse décrire le problème qui l'a amenée à les appeler. Les Créateurs de Solutions tracent leur itinéraire vers Tampa.

### Objectifs

En plus de décrire le problème à résoudre, l'épisode 2.1 permet de présenter à nouveau les personnages principaux et les six caractéristiques des Créateurs de Solutions aux élèves. En outre, cet épisode :

- Souligne le rôle des technologies dans un esprit d'entreprise social efficace ;
- Illustre le pouvoir des liens unissant les gens ;
- Démontre comment de petits changements peuvent avoir une grande influence ; et
- Montre comment de jeunes gens peuvent jouer un rôle significatif en identifiant des problèmes potentiels.

### Débat en classe : Introduction

Voici un des thèmes récurrents de la série des Créateurs de Solutions : vos étudiants ont le pouvoir de changer les choses. Les aventures de cette saison commencent lorsque l'équipe détecte les signes d'un désastre naturel éminent. Il peut être intéressant de raconter à la classe, la véritable histoire d'une fillette de onze ans qui a sauvé la vie d'une douzaine de personnes d'une des catastrophes naturelles les plus graves du siècle : le tsunami qui a frappé l'Asie du Sud en 2004, le jour du réveillon de Noël.

L'histoire pourrait être racontée comme ceci :

« En 2004, Tilly Smith, une fillette de onze ans et sa famille profitaient de leurs vacances au bord de la mer en Thaïlande, quand Tilly a remarqué qu'un rondin dans l'eau tournait soudainement en rond de manière frénétique et que les vagues se comportaient d'une étrange façon. Elles s'éloignaient de la plage et avaient de la mousse sur le dessus. Elle s'est souvenue que deux semaines auparavant, lors de sa leçon de géographie, son enseignante avait décrit ce phénomène comme étant le signe d'un tsunami : une vague géante et extrêmement dangereuse, souvent provoquée par un tremblement de terre lointain. En plus de convaincre sa famille de courir à l'étage le plus haut de leur hôtel, Tilly a également prévenu les maîtres-nageurs d'évacuer tout le monde de la plage. »

« Une vague monstre s’est élevée et a déferlé sur les terres quelques minutes plus tard. Grâce à la collégienne, tout le monde a survécu sur cette plage de l’hôtel. »

« Peut-être que vous ne serez jamais sur une plage au moment où un tsunami mortel s’apprête à frapper, mais il y a plein d’autres manières de mettre à profit ce que vous savez pour aider les autres. Aujourd’hui, les Créateurs de Solutions commence une nouvelle. Encore une fois, ils vous montreront comment vous pouvez utiliser ce que vous avez appris pour changer le monde, que vous soyez à l’autre bout du globe, ou chez vous. »

Si vous voulez commencer par une conversation, l’alternative est de demander aux élèves comment ils ont mis en action leurs pouvoirs de résolution des problèmes après avoir vu la première saison.

« L’heure est arrivée pour une nouvelle aventure des Créateurs de Solutions. Cette fois-ci, ils se rendent dans un nouveau lieu afin de changer le monde en utilisant leurs pouvoirs et les technologies. Cependant, avant de regarder le premier épisode, j’aimerais savoir comment vous avez utilisé vos propres super-pouvoirs pour faire le bien ».

Une bonne chose à noter : si la classe a besoin d’encouragements pour s’exprimer, dites-leur que toute action, même la plus petite, est importante. Comme vos élèves le verront dans la vidéo, les petites actions peuvent avoir de larges répercussions.

## Débat en classe : vidéo

Cet épisode fournit un tremplin pour la classe afin qu’elle se refamiliarise avec les personnages et les concepts qui sont au cœur de la série des Créateurs de Solutions.

Une manière de le rendre intéressant est d’écrire sur le tableau la liste des six caractéristiques des Créateurs de Solutions. Discutez d’un personnage à la fois, en demandant aux élèves d’identifier le trait de caractère que le personnage montre dans cet épisode. Pour plus d’informations, veuillez trouver ci-dessous une description exhaustive des pouvoirs de chaque personnage du GUIDE DES ENSEIGNANTS, de la saison 1 :

- **Beela, les compétences numériques**—Non seulement utiliser la technologie, mais aussi l’adopter. Ceux qui analysent des données, construisent des réseaux, développent des applications ou sécurisent des appareils, peuvent donner vie à des idées.
- **Satoshi, la pensée critique**—Analyser toutes les façons de contourner les obstacles. Les gens curieux, qui posent des questions et évaluent les options sont des personnes cruciales dans la résolution de problèmes.
- **Kelile, la conscience sociale**—Savoir que « changer le monde » est indispensable et qu’on peut tous contribuer au changement. Ceux ayant le sens du service inspirent les autres et déclenchent des transformations.
- **Cristina, l’esprit entrepreneurial**—Voir un défi comme une occasion en or. Ceux qui se sentent à l’aise dans la prise de risque et en dirigeant les autres peuvent transformer des idées en réalité.

- **Putri, le travail d'équipe**—La bonne communication et le respect mutuel. Les meilleurs Créateurs de Solutions ont conscience qu'ils sont plus forts en travaillant ensemble qu'en agissant seul.
- **Adrien, la créativité**—Inventer de nouvelles manières de résoudre des problèmes et rendre les choses meilleures pour les autres. Les idées innovantes représentent la base pour résoudre les défis que nous affrontons.

Vous devriez garder Adrien pour la fin. Dans cet épisode, il tient surtout le rôle du comique. Cependant, il ne serait pas inapproprié pour les élèves de définir son penchant pour aller à contre-courant comme un moyen créatif plutôt que téméraire de découvrir ce qu'il se passe.

De plus, les actions d'Adrien dans cet épisode pourraient servir de tremplin pour des questions qui annonceraient des thèmes dans le reste de la saison. L'accident de surf d'Adrien aurait-il pu lui apprendre quoi que ce soit qui aurait pu être utile pour faire face à l'ouragan à Tampa ? Vos étudiants ont-ils déjà appris quelque chose d'utile en jouant ? En ayant eu un accident ? En commettant des erreurs ? Quels enseignements peut-on tirer (en matière de préparation aux urgences) des premiers soins que Kelile a dispensés à Adrien ?

Afin de donner suite aux questions sur l'équipe, vous pouvez parler du nouveau personnage, Ivy Stormcatcher. A-t-elle des aptitudes spéciales ? Comment utilise-t-elle internet pour aider les autres ?

À la fin de l'épisode, les Créateurs de Solutions ont appris que Tampa avait besoin d'aide après le passage de l'ouragan. Essayez de poser à vos élèves une question qui fait réfléchir telle que : « Pourquoi l'équipe n'a-t-elle pas simplement vendu son vaisseau et verser l'argent à Tampa ? » Cela pourrait provoquer un débat sur l'importance de se mobiliser sur le long terme. L'argent ne peut pas vraiment changer les choses s'il ne sert pas à dégager de nouvelles solutions à des problèmes déjà existants, ce qui est exactement ce que l'esprit d'entreprise social cherche à faire.

## Projet à long terme : Le Design Thinking

Un autre débat possible pourrait servir de transition vers le projet à long terme. Dans cet épisode, Ivy Stormcatcher arrive à appeler les Créateurs de Solutions afin de leur demander de l'aide pour résoudre un problème avec les écoles de la région. Et si vos élèves pouvaient appeler l'équipe afin de leur demander de l'aide pour résoudre un problème dans leur école ?

À première vue, un problème d'école ne semble pas être un problème global, mais tout comme un tourbillon sur les côtes d'Afrique peut provoquer un ouragan en Floride, des problèmes dans les écoles peuvent avoir des répercussions sur le reste de la société. Du contenu des manuels scolaires au harcèlement, jusqu'aux fusillades dans les écoles, tout a un impact général.

Ce projet optionnel à long terme donne aux élèves la possibilité d'appliquer des méthodologies pour résoudre des problèmes au sein de la communauté pédagogique dans laquelle ils passent une part importante de leur vie. La stratégie de base pour résoudre des problèmes dans cette série est généralement appelée le « Design Thinking ». Cela ne signifie pas que les élèves doivent être des

créateurs de mode ou des artistes. Cette stratégie fait plutôt référence au fait d'appliquer l'approche d'un concepteur pour résoudre n'importe quel problème.

Nous pouvons diviser cette approche en trois actions basiques :

- La découverte
- La définition
- L'exploration

La découverte correspond à ce que font les Créateurs de Solutions dans cet épisode. Au lieu de plonger dans la résolution du problème en se basant sur des théories abstraites, ils essaient de comprendre l'endroit où ils se trouvent, depuis les liens qui unissent l'environnement africain aux besoins des individus et des communautés aux États-Unis. Comme nous le verrons dans le prochain épisode, leur volonté de comprendre s'étend également aux technologies. En comprenant comment les différentes technologies fonctionnent, les Créateurs de Solutions utilisent les appareils de manière plus efficace, en les transformant en outils qui résolvent des problèmes.

Pour la première partie du projet à long terme, commencez par engager vos élèves dans un débat portant sur les problèmes qu'ils peuvent découvrir au sein du système pédagogique, idéalement dans leur (et votre) école. Rien ne doit être exclu. Le processus de découverte peut se terminer en mettant l'accent sur les expériences de la classe, mais il peut tout aussi bien s'étendre à des choses telles que le sport, les bâtiments, les équipements, les examens nationaux, la cantine ou la sécurité. Toute expérience pédagogique est la bienvenue pour la compréhension et l'innovation.

## Ressources supplémentaires

- Cyr, Jason. « Design Thinking at Cisco ». *Medium*, 12 janvier 2018. <https://medium.com/@jasncyr/the-cisco-design-thinking-framework-1263c3ce2e7c>
- Dizikes, Peter. « When the Butterfly Took Flight » *MIT Technology Review*, 22 février 2011. <https://www.technologyreview.com/s/422809/when-the-butterfly-effect-took-flight/>
- Linke, Rebecca. « Design Thinking, Explained ». *MIT Management: Newsroom*, 14 septembre 2017. <http://mitsloan.mit.edu/newsroom/articles/design-thinking-explained/>
- Bureau des Nations Unies pour la réduction des risques de catastrophes. « Lessons Save Lives: The Story of Tilly Smith ». <https://www.youtube.com/watch?v=V0s2i7Cc7wA>
- Zhang, Edwin. « Are You a Design Thinker? Clue: It's Not Just for Designers ». *Cisco Blogs*, 31 août 2017. <https://blogs.cisco.com/developer/are-you-a-design-thinker-clue-its-not-just-for-designers>



# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.1 : LA TEMPÊTE

### FICHE DE TRAVAIL

Les Créateurs de Solutions sont de retour pour une nouvelle aventure. Pouvez-vous trouver les héros et leurs pouvoirs ?

Créateurs de Solutions

Adrien	Conscience sociale
Beela	Travail d'équipe
Cristina	Prévoyance
Ivy Stormcatcher	Pensée critique
Kelile	Créativité
Putri	Compétences numériques
Satoshi	Esprit entrepreneurial

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.2 : LE DÉFI

L'épisode 2.2 amène les Créateurs de Solutions à Tampa où ils voient de leurs propres yeux les conditions qui ont poussé Ivy à leur demander de l'aide. L'équipe comprend le rôle que les infrastructures (les routes, les bâtiments, le réseau électrique) jouent dans le fonctionnement normal d'une communauté. En raison des arbres et des inondations qui bloquent les routes, des écoles endommagées, des lignes électriques pas complètement restaurées et des aides d'urgence occupées à résoudre de plus grandes priorités, les écoles de Tampa pourraient bénéficier d'une approche innovante permettant aux élèves de reprendre les cours.

Cet épisode souligne également l'importance d'apprendre des personnes qui ont de l'expérience dans la résolution de problèmes, même si elles ne sont pas en mesure de faire face à ce problème elles-mêmes. Ivy et le Principal Diaz aident les Créateurs de Solutions à se concentrer sur le vrai problème plutôt que sur l'alligator. Le Principal Diaz explique pourquoi les élèves ne peuvent pas retourner à l'école. Les ingénieurs de la ville indiquent que les arbres tombés sur la route empêchent les camions de la compagnie électrique d'accéder aux lignes électriques. La compagnie électrique explique pourquoi l'électricité limitée, qui est disponible, doit aller autre part et combien de temps cela prendrait de restaurer le système. Et Mme Kivel fournit des détails spécifiques sur ce qu'il faut pour que les étudiants retournent à l'école.

C'est assez pour que les Créateurs de Solutions commencent à travailler sur une solution, mais tout d'abord, ils doivent aider Ivy à trouver le chat perdu de sa grand-mère. Cela peut sembler les distraire du vrai travail qui les attend, mais comme nous le verrons dans le prochain épisode, ce n'est peut-être pas le cas. Parfois, ce qui semble être une distraction, peut finir par fournir plus d'informations utiles.

### Objectifs

Les objectifs de l'épisode 2.2 sont les suivants :

- Montrez aux élèves comment identifier un problème social et les facteurs qui pourraient aider dans la conception d'une solution ;
- Soulignez qu'il est important de déterminer les problèmes qui doivent recevoir le plus d'attention ;
- Illustrez comment la gestion des ressources peut conduire à des décisions difficiles, ce qui peut ensuite donner lieu à de nouvelles techniques de gestion des problèmes ; et
- Encouragez une approche de collecte des données qui inclut diverses perspectives et compétences.

### Débat en classe : Introduction

L'épisode 2.1 se termine sur un suspense : Ivy est sur le point de raconter aux Créateurs de Solutions la raison pour laquelle les écoles avaient besoin de leur aide, mais son téléphone s'éteint avant qu'elle n'ait la chance de finir sa phrase. Quelle sorte de problèmes l'ouragan a-t-il pu provoquer dans les écoles de la ville ? Quels indices le prochain épisode pourrait-il fournir pour clarifier le problème que les Créateurs de Solutions doivent résoudre ? Pistes : le téléphone d'Ivy n'a plus de batterie, la communauté est en pleine reconstruction et les professeurs ne peuvent pas répondre aux besoins des élèves.

Vous pouvez aussi demander aux élèves quelles seront, selon eux, les premières étapes que les Créateurs de Solutions mettront en place lorsqu'ils arriveront à Tampa. Voyez s'ils se souviennent des deux premières étapes de l'entrepreneuriat social : exprimer le problème et s'entourer d'experts.

## Débat en classe : vidéo

Les questions suivantes sont conçues pour aider à renforcer les points principaux de cet épisode qui met l'accent sur la définition du problème et le fait de s'entourer d'experts.

- Pourquoi les élèves de Tampa ne peuvent-ils pas retourner à l'école ?
- Qu'est-ce qui empêche les professeurs d'enseigner dans les refuges, où les familles sont temporairement logées ?
- Qu'est-ce qui aiderait les professeurs à reprendre les cours ?
- Pourquoi le Principal Diaz ne demande-t-il pas simplement aux familles d'envoyer leurs enfants dans une autre école jusqu'à ce que l'école locale soit rétablie ? (Il remarque que quand les élèves vont dans une nouvelle école, ils peuvent avoir du mal à s'adapter).
- Ce problème est-il susceptible d'être limité à une seule école ? Comment cela influencera les Créateurs de Solutions à l'heure de trouver une solution ?

En plus de développer ces points principaux, cet épisode étaye le thème de l'inter connectivité présenté dans l'épisode 2.1. Dans celui-ci, on se concentrait sur les liens avec la nature, avec l'activité de l'océan en Afrique qui provoque des problèmes météorologiques aux États-Unis. L'épisode 2.2 attire l'attention sur les liens qui unissent l'environnement aux individus et à la communauté comme un tout. L'analogie entre les vents de l'ouragan et le moteur d'un camion, souligne également les liens qui unissent les technologies à la nature : chaque élément peut nous aider à comprendre l'autre.

- À un moment donné, Ivy déclare : « Si les enfants ne peuvent pas retourner à l'école, alors la communauté ne peut pas revenir à la normalité. » Pourquoi ? Quels rôles les élèves et les écoles jouent-ils au sein de la communauté ? Qu'arriverait-il à votre communauté si votre école restait fermée pendant plusieurs mois ?

- Si vos élèves ont déjà vu les analogies dans leurs études linguistiques, vous devriez utiliser cette opportunité pour montrer comment les analogies ne se trouvent pas seulement dans les examens nationaux. Elles représentent des outils vitaux dans le cadre de la résolution de problème. Utiliser quelque chose de familier afin de mieux comprendre l'inconnu peut aider à trouver une solution et convaincre les gens de l'utiliser. Demandez à vos élèves de faire attention aux analogies faites par les Créateurs de Solutions quand ils essayent d'imaginer une solution.

## Projet à long terme : De la découverte à la définition

Dans l'épisode 2.2, les Créateurs de Solutions utilisent le processus de découverte pour définir un problème spécifique qu'ils vont résoudre. La compréhension est une étape cruciale dans le cadre du Design Thinking. Par conséquent, l'équipe essaye de comprendre ce que les gens sont en train de vivre, le rôle clé que la communauté joue, l'état de l'environnement naturel et comment il a interagi avec plusieurs sortes de technologies : les appareils électroniques, les bâtiments, les routes et les usines électriques.

Pour cette première partie du projet à long terme, les élèves doivent se répartir en groupes. Chaque groupe doit identifier le problème avec les écoles qu'il aimerait améliorer. Chaque groupe doit ensuite fournir une liste d'experts qu'il consulterait pour en apprendre plus sur le problème en question.

Il est important que les élèves se rendent compte que le terme « expert » ne veut pas seulement dire professeurs des écoles ou administrateurs. Il englobe toutes les personnes qui ont de l'expérience concernant un problème en particulier, y compris les responsables de la communauté, les anciens étudiants, les parents et les autres élèves. Quelles questions les élèves poseraient-ils aux experts qu'ils ont identifiés ?

## Ressources supplémentaires

- Belisle, Austin. « Cisco Accelerates Global Problem Solving in 2017 ». *Cisco Blog: Corporate Social Responsibility*, 25 janvier 2018. <https://blogs.cisco.com/csr/cisco-accelerates-global-problem-solving-in-2017>
- Chilvers, Sheridan. « Five Key Traits Successful US Social Enterprises Have in Common ». *The Guardian*, 6 décembre 2012. <https://www.theguardian.com/social-enterprise-network/2012/dec/06/us-social-enterprise-five-key-traits>
- Gavetti, Giovanni and Jan W. Rivkin. « How Strategists Really Think: Tapping the Power of Analogy ». *Harvard Business Review*, Avril 2005. <https://hbr.org/2005/04/how-strategists-really-think-tapping-the-power-of-analogy>

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.2 : LE DÉFI

### FICHE DE TRAVAIL

1. Ivy Stormcatcher a créé sa propre émission en ligne pour parler de sa passion : la météo. Si tu pouvais créer ta propre émission en ligne, de quoi parlerais-tu ? Quel type d'informations utiles fournirais-tu aux autres Créateurs de Solutions ?
  
2. Tous les problèmes ne sont pas des catastrophes majeures comme un ouragan. L'une des principales compétences d'un Créateur de Solutions c'est de voir le problème qui a besoin d'être résolu. Selon toi, quel problème faut-il résoudre dans les domaines suivants ?

Les écoles :

Les routes :

Les magasins :

Les logements :

Internet :

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.3 : LA SOLUTION

La grand-mère d'Ivy fournit le sujet de cet épisode qui applique directement le processus d'innovation sociale créative : « Je suis sûre qu'on va trouver BUCKY. J'aime juste voir comment tu t'y prends ».

La solution d'Ivy, de mettre un dispositif de traçage dans le collier du chat, ne fonctionne pas dans une communauté sans internet. En se servant des lunettes de Beela pour trouver le chat, non seulement l'équipe trouve le chat, mais en plus elle trouve une maison avec un générateur d'électricité, ce qui, dans le prochain épisode, fera partie de la solution. En même temps, la cheville foulée d'Adrien de l'épisode 2.1, conjuguée à un rayon de soleil qui passe à travers la fenêtre du vaisseau, inspire une idée pour un kit de classe d'urgence et l'utilisation de l'énergie solaire. Des fois, les meilleures idées proviennent d'une combinaison de stratégie et d'heureux hasard.

### Objectifs

Les objectifs de l'épisode 2.3 sont les suivants :

- Encourager les élèves à se montrer ouverts face aux inspirations provenant de sources inespérées ;
- Illustrer l'importance d'unir des choses qui peuvent sembler sans rapport ;
- Encourager le travail d'équipe ; et
- Montrer comment la créativité, la pensée critique et les technologies peuvent aider à résoudre des problèmes sociaux.

### Débat en classe : Introduction

Les Créateurs de Solutions ont identifié le problème : l'ouragan a arrêté les classes. Comment l'équipe parviendra-t-elle à le résoudre ? Une manière de présenter cet épisode est de demander aux élèves quelles sont les solutions auxquelles ils pensent et pourquoi. Demandez à vos élèves si leur communauté a déjà vécu une urgence météorologique ou une catastrophe naturelle. Comment la communauté s'en est-elle remise ? Comment cette récupération aurait-elle pu être améliorée ? Quels enseignements les Créateurs de Solutions ont-ils tirés des succès et des épreuves de la communauté ?

### Débat en classe : vidéo

Cet épisode est une autre occasion de demander aux élèves comment les Créateurs de Solutions utilisent leurs pouvoirs pour trouver une solution.

- **Adrien, la créativité**—Adrien trouve l'idée d'un kit d'urgence pour les classes en établissant un lien créatif entre son accident de surf et les problèmes dont souffre la communauté, après le passage de l'ouragan.
- **Kelile, la conscience sociale**—Kelile a instinctivement pensé à se munir d'une trousse de secours, ce qui inspire ceux qui en ont bénéficié—dans ce cas-là, Adrien—à rendre la pareille.
- **Cristina, l'esprit entrepreneurial**—Cristina reconnaît que l'histoire d'Adrien à propos de son accident de surf, contient le début d'une idée. Elle remarque également que le kit de classe générerait sa propre énergie et ne dépendrait pas de l'alimentation électrique de la communauté.
- **Beela, compétences numériques**—Beela suggère que le kit de classe d'urgence intègre un matériel permettant d'accéder à Internet.
- **Putri, travail d'équipe**—Putri fait la synthèse des idées (« des salles de classe temporaires ») et amène l'équipe à réfléchir à des idées en ce qui concerne la source d'alimentation. Elle divise également l'équipe pour que chacun puisse s'occuper d'un aspect de l'assemblage du kit de classe d'urgence.
- **Satoshi, la pensée critique**—Satoshi reconnaît que le kit de classe d'urgence doit être robuste et imperméable pour résister aux catastrophes. Il fait aussi le lien entre le rayon de soleil et l'énergie solaire.

Le super-pouvoir d'Ivy est de prévoir les tempêtes. Elle reconnaît que les routes endommagées par l'ouragan rendraient difficile la récupération des fournitures nécessaires pour le kit.

Demandez à vos élèves où ils ont trouvé l'inspiration pour une approche créative dans la résolution d'un problème. Ont-ils appris de la nature ? D'expériences passées ? Ont-ils eu une idée alors qu'ils dormaient ou pendant qu'ils jouaient ? Un jeu vidéo, une émission télé, un film ? C'est le moment idéal pour amener les élèves à réfléchir à une approche permettant de résoudre un problème qui combine : connaissance approfondie, créativité et inspiration.

## Projet à long terme : la cartographie des processus

L'épisode 2.3 montre le pouvoir de l'exploration lorsqu'il s'agit de trouver des solutions innovatrices à des problèmes sociaux. L'équipe et Ivy explorent les possibilités, jouent avec des idées, et imaginent ce qui pourrait arriver quand ils suggèrent la mise en place d'une solution. Pour cette partie du projet à long terme—appliquer des techniques de résolution de problèmes à la pédagogie—les membres de chaque groupe doivent discuter de la façon dont ils pourraient résoudre leur problème de choix. Mettez-les au défi d'inclure dans leur solution, uniquement des technologies auxquelles ils ont accès et qu'ils savent utiliser.

Certains élèves peuvent avoir l'impression de ne pas disposer d'assez de technologies viables. Aidez-les à se rendre compte que ce qu'ils ont peut être plus puissant qu'ils ne le pensent. Jusqu'à maintenant, cette saison des Créateurs de Solutions s'est appuyée sur des smartphones, des dispositifs de traçages pour animaux, des GPS, des caméras GoPro et des vidéos numériques, pour élaborer une nouvelle approche afin que les classes puissent avoir lieu dans une zone d'urgence.

Poussez vos élèves à réfléchir à la façon dont ils peuvent utiliser des technologies familières sous de nouvelles formes.

Cet épisode nous rappelle aussi que la prise en compte des obstacles potentiels (le manque d'électricité et l'accès aux provisions) est vitale à la réussite de la solution. Qu'est-ce qui peut empêcher l'idée du groupe de se réaliser ? Qu'est-ce qui pourrait l'empêcher de fonctionner comme ils l'ont imaginé ?

Une méthode que beaucoup d'entreprises utilisent pour explorer des solutions en vue de résoudre des problèmes est « la cartographie des processus ». Une cartographie des processus est un diagramme de flux qui décompose un processus d'entreprise en plusieurs petites étapes. Les entreprises peuvent alors examiner plus en détail les étapes afin de mettre en évidence les zones qui sont exploitées de manière inefficace et les possibilités d'amélioration.

Vos élèves peuvent essayer de créer des cartographies des processus très basiques. Commencez en leur demandant de proposer des solutions, puis tracez les grandes lignes des problèmes potentiels. Les élèves devront se concerter pour savoir si les technologies peuvent résoudre ces problèmes et dégager les autres problèmes qui en découlent. Leur cartographie des processus finale devra ressembler à un réseau de racines profond et complexe. Quels problèmes et solutions, auxquels n'avaient-ils pas pensé au début, ont-ils découvert à travers la cartographie des processus ?

## Ressources supplémentaires

- Gaillard, Chelsea. « Five Really Good Reasons to Map Business Processes ». *Project Times*. [www.projecttimes.com/articles/five-really-good-reasons-to-map-business-processes.html](http://www.projecttimes.com/articles/five-really-good-reasons-to-map-business-processes.html)
- Manning, Ellen. « Out With the Old School? The Rise of Ed Tech in the Classroom ». *The Guardian*, 1er Août 2017. <https://www.theguardian.com/small-business-network/2017/aug/01/schools-slowly-edtech-sector-cubetto-kahoot-firefly>
- Stover, Dawn. « Inspired! The Science of Creativity ». *Scientific American*, 1er Mars 2017. <https://www.scientificamerican.com/article/inspired-the-science-of-creativity1/>
- « Technology is Transforming What Happens When a Child Goes to School ». *The Economist*, 22 Juillet 2017. <https://www.economist.com/news/briefing/21725285-reformers-are-using-new-software-personalise-learning-technology-transforming-what-happens>



# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.3 : LA SOLUTION

### FICHE DE TRAVAIL

Nous sommes tellement habitués aux technologies que nous oublions les problèmes que leur conception visait à résoudre. Par exemple, réfléchis à cette annonce en te plaçant dans le contexte de l'époque, lorsque les fermetures Éclair sont sorties :



Pourquoi les fermetures Éclair, « des fermetures originales sans agrafe » étaient si spéciales ? Avant les fermetures Éclair, on accrochait les vêtements avec tellement de boutons que les gens les attachaient avec un outil spécifique, le tire-bouton, pour gagner du temps et préserver leurs doigts. Grâce aux fermetures Éclair, les pantalons, les chemises et les robes sont devenus plus faciles à porter.

Voici d'autres exemples d'objets du quotidien qui ont été inventés pour résoudre un ou plusieurs problèmes. Quels problèmes ont-ils résolus ?

L'ampoule :

La chasse d'eau :

La canette et la bouteille :

La voiture :

Le smartphone :

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.4 : LES TECHNOLOGIES

Les Créateurs de Solutions sont parvenus à une solution envisageable en prenant en compte de possibles obstacles. Dans cet épisode, ils construisent un prototype, ou premier modèle, du kit de classe d'urgence. En cours de route, ils sont confrontés à d'autres obstacles qui pourraient limiter l'utilité du kit. Ils réussissent à surmonter quelques-uns de ces obstacles en allant à la rencontre des familles et en adaptant les technologies solaires au ciel nuageux de Tampa. Mais ces expériences montrent aux Créateurs de Solutions qu'un autre problème a besoin d'être résolu : comment transformer ce prototype unique en un produit de plus grande ampleur.

### Objectifs

L'épisode 2.4 illustre les aspects suivants de la mise en pratique d'une solution technologique :

- La création d'un prototype ;
- L'identification des obstacles et risques potentiels ; et
- Tirer profit du réseau personnel.

### Débat en classe : Introduction

Lorsqu'un jeune étudiant en cinéma a demandé à Kevin Smith, un écrivain et réalisateur talentueux, s'il avait un conseil à lui donner pour quelqu'un qui souhaitait devenir cinéaste, Smith lui a répondu en toute simplicité : arrêtez d'aspirer, passez à l'action. Ce conseil s'applique également à la résolution de problèmes. Le meilleur moyen de résoudre un problème est de mettre en pratique la solution.

Cela fournit un point de départ pour un premier débat. Quelle approche pour la résolution de problèmes fonctionnerait le mieux selon vos étudiants : attendre de concevoir un plan parfait pour la solution, ou créer un prototype, même s'il n'est pas encore prêt à être utilisé ?

### Débat en classe : vidéo

Cet épisode montre comment la compréhension des ressources disponibles est essentielle à la réussite d'une solution éventuelle. Quelles circonstances permettent à l'équipe de créer le premier modèle fonctionnel du kit de classe d'urgence ?

- L'équipe emprunte le générateur à la maison où Ivy a trouvé le chat de sa grand-mère.
- Mme Kivel conduit l'équipe à l'est de Tampa jusqu'à mi-chemin pour aller chercher des panneaux solaires.
- Satoshi remarque qu'un véhicule militaire pourrait aider l'équipe à se déplacer à travers les routes inondées.

- Ivy se rappelle avoir une tante qui travaille à côté de la base de l'Armée de l'Air.
- Ivy et Adrien se rendent compte que l'accumulateur d'énergie solaire pourrait alimenter le kit même lorsque les nuages réduisent l'efficacité des panneaux solaires.

La technologie utilisée dans ce kit ne relève pas de la science-fiction. Le Rapid Response Kit de Cisco a été créé par de vrais entrepreneurs sociaux de l'équipe de Réponses tactiques de Cisco afin de faire face aux incendies de forêt aux États-Unis. Le Rapid Response Kit de Cisco se sert de l'énergie solaire ou éolienne et d'une liaison par satellite pour fournir de l'internet. Il a été utilisé afin de répondre à des crises comme l'épidémie du virus Ebola en Afrique. Vous trouverez une description plus détaillée et une photo du Rapid Response Kit de Cisco dans l'article « Cisco Tactical Operations » dans les ressources additionnelles ci-dessous.

Voici des questions supplémentaires pour des débats en classe :

- As-tu déjà fait appel à des amis ou à ta famille pour t'aider à résoudre un problème ? Comment t'ont-ils aidé ? Un ami ou ta famille t'a-t-il déjà demandé de l'aide ? Décris pourquoi avoir un « réseau » d'amis ou de famille est si important, surtout quand on commence une entreprise.
- Choisis un exemple de technologie familière, telle que le smartphone, l'ordinateur ou l'ampoule. Quel type d'obstacles et risques l'inventeur a-t-il dû anticiper lorsqu'il a fabriqué le premier modèle à tester ? Comment la technologie s'est-elle améliorée depuis ? Vous trouverez des exemples classiques dans les ressources additionnelles ci-dessous pour plus de détails :
  - Tests de l'ampoule de Thomas Edison ;
  - Comment une tempête de neige a-t-elle poussé la ville de New York à enterrer ses lignes électriques ; et
  - Les coulisses du premier test public de l'iPhone.

## Projet à long terme : Prototype

Quand les Créateurs de Solutions professionnels parlent d'explorer des solutions créatives, ils mentionnent souvent un cycle répétitif :

- La réflexion
- Le prototype
- Le test
- L'amélioration, en répétant ces étapes.

C'est une sorte de jargon qui permet de parler des étapes de l'entrepreneuriat social après avoir identifié un problème et en avoir discuté avec des experts. Ces quatre étapes incluent l'exploration des idées, la sélection d'un modèle à fabriquer, la création d'un modèle fonctionnel et les multiples tests visant à perfectionner le produit.

À ce stade, le groupe a déjà pris en compte les problèmes au sein des écoles, le type d'experts à consulter et les solutions potentielles ainsi que les problèmes qui y sont associés. Il est temps de construire un prototype. Pour cela, il y a diverses façons de procéder :

- Donnez à vos élèves des feuilles de papier kraft ou des panneaux d'exposition afin qu'ils expliquent la façon dont leur solution fonctionnerait. Leurs dessins doivent être créatifs et colorés, mais aussi bien étiquetés et soignés afin que les autres comprennent facilement la solution en question, sans la présence des membres du groupe.
- Les élèves devront créer un petit sketch pour reproduire le problème et la façon dont la solution le résoudrait.
- Vous avez indiqué aux élèves qu'ils doivent élaborer une solution qui repose uniquement sur des technologies auxquelles ils ont accès. Si vous pensez que c'est utile, vos élèves peuvent créer un prototype basique de leur solution.

## Ressources supplémentaires

- « Cisco Tactical Operations ». Cisco. <https://www.cisco.com/c/en/us/about/supplier-sustainability/tactical-operations-tacops.html>
- « Edison's Lightbulb ». The Franklin Institute. <https://www.fi.edu/history-resources/edisons-lightbulb>
- Komp, Richard. « How Do Solar Panels Work? » TEDEd. <https://ed.ted.com/lessons/how-do-solar-panels-work-richard-komp>
- Rasmussen, Frederick N. « Back Story: In Late 1800s, New York City Buried Wires After A Natural Disaster ». *Baltimore Sun*, 12 juillet 2012. <http://www.baltimoresun.com/news/maryland/bs-md-backstory-underground-wires-20120712-story.html>
- Sziraczky, Katherine. « You Can Count on the Cisco Rapid Response Kit ». *Cisco Blogs*, 11 novembre 2014. <https://meraki.cisco.com/blog/2014/11/you-can-count-on-the-cisco-rapid-response-kit/>
- Vogelstein, Fred. « And Then Steve Said, 'Let There Be an iPhone ». *The New York Times Magazine*, 4 octobre 2013. <http://www.nytimes.com/2013/10/06/magazine/and-then-steve-said-let-there-be-an-iphone.html?pagewanted=all>

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.4 : LES TECHNOLOGIES

### FICHE DE TRAVAIL

1. Le plus important c'est que les Créateurs de Solutions se rendent compte que même si les technologies peuvent résoudre de grands problèmes sociaux, elles peuvent également créer de nouveaux problèmes ou ont besoin d'être améliorées.

Jetons un œil aux inventions de la fiche de travail précédente. Peux-tu trouver de nouveaux problèmes découlant de ces inventions et comment celles-ci pourraient être améliorées ?

L'ampoule :

La chasse d'eau :

La canette et la bouteille :

La voiture :

Le smartphone :

2. Quelle technologie qui n'a pas encore été inventée aimerais-tu voir naître ? Quels nouveaux problèmes cette nouvelle technologie pourrait-elle engendrer ? Comment la mise en pratique de cette nouvelle technologie permettrait de dégager des façons de l'améliorer ?

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.5 : LE PLAN D'AFFAIRES STRATÉGIQUE

Les Créateurs de Solutions disposent désormais d'un modèle fonctionnel du kit de classe d'urgence. Maintenant, ils doivent lancer le produit sur leur marché ciblé : les professeurs et les administrateurs des écoles de Tampa. Le problème c'est que les routes sont impraticables et que l'Armée de l'Air ne peut plus leur prêter de véhicules amphibies. Un autre problème : ces kits coûtent cher, quelqu'un doit donc les financer. Encore une fois, les Créateurs de Solutions espèrent qu'en comprenant la communauté ils trouveront des stratégies qui marchent pour surmonter ces problèmes.

### Objectifs

Les objectifs de l'épisode 2.5 sont les suivants :

- Montrer aux élèves le lien entre répondre aux besoins des gens et construire une entreprise sociale qui fonctionne ;
- Illustrer différentes manières de trouver des fonds pour une entreprise ; et Encourager la pensée entrepreneuriale créative.

### Débat en classe : Introduction

Les enfants sont des vendeurs nés. Depuis le moment où ils viennent au monde en pleurant, jusqu'aux journées qu'ils passent dans votre classe, ils sont constamment en train d'essayer de plier les gens à la moindre de leurs volontés. Alors que l'entrepreneuriat social est un moyen pour vos élèves d'utiliser leurs talents pour aider le monde autour d'eux, la stratégie de base reste la même : faire en sorte que leur marché cible estime la solution qu'ils proposent.

Il est peu probable que votre classe devine que les Monster Trucks feront partie du plan d'affaires des Créateurs de Solutions. Ils comprendront qu'en se montrant utiles envers les autres, ils gagneront efficacement leur soutien, et développeront leur entreprise. Cet épisode reprend un terme courant chez les entrepreneurs, « pitcher », qui désigne les efforts que l'équipe entreprend pour convaincre les autres d'acheter leurs kits de classe d'urgence ou de soutenir ce projet.

Comment vos élèves auraient-ils pitché la technologie qui apparaît dans la salle de classe telle que les smartphones, les ordinateurs ou les tablettes ? Comprendre la façon dont les entreprises font en sorte que les clients aient l'impression de tirer un avantage de leurs produits, aidera les étudiants à comprendre le modèle d'entreprise de l'équipe pour leur entreprise sociale.

## Débat en classe : vidéo

Pour commencer le débat, posez des questions qui passent en revue les éléments essentiels de l'épisode. L'équipe avait besoin de fonds pour construire les kits ainsi que de camions et de chauffeurs pour les livrer.

- Est-ce que l'équipe a simplement demandé de l'aide ou a-t-elle fait autre chose ? Si oui, quoi ?
- Pourquoi le promoteur du show de Monster Truck a-t-il décidé de livrer les kits de classe d'urgence sans faire payer les Créateurs de Solutions ?
- Qu'est-ce qui a incité le commissaire de l'éducation de la Floride à acheter les kits ?

En plus de livrer un argumentaire, cet épisode montre que l'équipe utilise un plan d'affaires pour convaincre les autres de donner des fonds et d'apporter un soutien logistique, tel que des camions et des chauffeurs. Les entrepreneurs transforment souvent leur plan d'affaires en un pitch destiné aux investisseurs potentiels. La manière de livrer cet argumentaire c'est d'utiliser un ensemble de diapositives appelées « pitch deck ». Un pitch deck inclut en général une ou deux diapositives pour chaque partie du plan.

Demandez à vos étudiants ce qui, selon eux, devrait être inclus dans un pitch d'argumentation et dans un plan d'affaires. Ils ont déjà vu cela dans la saison 1, mais cette révision contribuera à renforcer cette notion. Un pitch deck contient généralement ce qui suit :

- Un « elevator pitch » ou un résumé
- Le problème à résoudre
- La façon dont l'idée résout le problème
- Le marché ciblé, ou pour qui est conçue l'idée
- Une stratégie de marketing, ou comment vendre la solution aux clients
- Les risques, ou comment la solution pourrait ne pas fonctionner ou ne pas être vendue
- L'équipe derrière la solution
- Le modèle commercial, ou la façon dont l'entreprise se développera
- Pour les entreprises sociales, l'impact social et/ou environnemental

Pour rendre cette notion plus réaliste aux yeux des élèves, vous pouvez leur montrer comment une entreprise connue a utilisé un plan d'affaires ou un pitch deck pour obtenir du soutien à son commencement. Dans les ressources additionnelles, les élèves peuvent en apprendre plus sur les premiers pitch decks d'entreprises telles que Airbnb, BuzzFeed, YouTube et Uber. Ces pitch decks sont le reflet de ce que vos étudiants ont appris grâce aux débats sur les Créateurs de Solutions.

## Projet à long terme : concevoir un pitch

Jusqu'à maintenant, les élèves ont dû définir le problème qu'ils voulaient résoudre et envisager des solutions créatives. À ce stade, chaque groupe a identifié et essayé de concevoir une solution

fonctionnelle. Maintenant, il est temps que les groupes réfléchissent à la façon dont ils s’y prendront pour convaincre les autres de les aider et d’utiliser leur idée.

Afin que vos élèves travaillent plus dur sur un pitch efficace, vous pouvez organiser un concours de pitch au sein de la classe. Pour le concours, qui aura lieu lors de la prochaine session, chaque groupe présentera sa solution pour améliorer un aspect de la vie scolaire au reste de la classe. La classe devra ensuite voter pour le meilleur pitch. Dans cette session, les élèves devront simplement développer leur pitch.

Ce qui rend un pitch efficace est une compétence qui a été développée dans le projet à long terme optionnel de la première saison : la narration. Tout comme dans le Design Thinking et la résolution de problème efficace, une bonne narration implique de bien comprendre son public. Utiliser un pitch pour raconter une histoire convaincante sur une idée permet d’éveiller l’intérêt du public et renforce sa connexion personnelle avec ce que l’entrepreneur essaye de vendre.

Les élèves choisissent comment créer leur pitch deck. Le prototype de l’exercice antérieur sera inclus dans leur pitch deck, donc il serait peut-être judicieux d’adapter son format. Si le prototype du groupe consiste en un dessin sur du papier, demandez-leur de créer des diapositives sur papier ; s’ils répètent un sketch, demandez-leur d’intégrer le sketch dans leur pitch deck d’info publicité ; et s’ils conçoivent une technologie, demandez-leur de préparer un guide exhaustif pour de potentiels investisseurs.

Mis à part le fait de commencer par le titre de l’entreprise et un bref résumé (trente secondes environ), il n’y a pas de règles absolues dans l’ordre d’une présentation. Encore une fois, rappelez à vos élèves de pitcher comme s’ils racontaient une bonne histoire. En général, on commence une histoire en introduisant les personnages principaux (dans ce cas-là, la communauté à aider), puis l’incident déclencheur (dans un pitch, le problème) et la présentation du « héros », c’est-à-dire, la solution. Ensuite vient une série d’interactions (le marché ciblé et la stratégie de marketing), les complications (les risques), un grand final sur les potentiels obstacles (modèle commercial), et une résolution positive (un impact social ou environnemental). Bien entendu, il y a d’autres manières de raconter l’histoire d’une entreprise spécifique, donc vos élèves doivent se sentir libres d’opter pour ce qui leur semble le plus convaincant pour leur projet visant à aider les écoles.

## Ressources supplémentaires

- Camp, Garrett. « The Beginning of Uber ». *Medium*, 22 août 2017. <https://medium.com/@gc/the-beginning-of-uber-7fb17e544851>
- « Cisco Global Problem Solver Challenge ». *Cisco*. <https://cisco.innovationchallenge.com/>
- Dishman, Lydia. « Lessons From The Early Pitch Decks of Airbnb, BuzzFeed, and YouTube ». *Fast Company*, 11 septembre 2015. <https://www.fastcompany.com/3050985/lessons-from-the-early-pitch-decks-of-airbnb-buzzfeed-and-youtube>
- Green, Andrew. « 4 Steps to Write the Perfect Pitch for Your Start-Up ». *Cisco Blogs: Corporate Social Responsibility*, 29 juillet 2013. <https://blogs.cisco.com/csr/4-steps-to-write-the-perfect-pitch-for-your-start-up>



- *Social Business Plan Competition (SBPC): Handbook*. Pretoria: ILO, 2011. International Labor Organization. [http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---africa/---ro-addis\\_ababa/---ilo-pretoria/documents/instructionalmaterial/wcms\\_222474.pdf](http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---africa/---ro-addis_ababa/---ilo-pretoria/documents/instructionalmaterial/wcms_222474.pdf)

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.5 : LE PLAN D'AFFAIRES STRATÉGIQUE

### FICHE DE TRAVAIL

Les Créateurs de Solutions te demandent de l'aide pour préparer leur dernier plan d'affaires, pour leur entreprise sociale, en rapport avec les écoles de Tampa. Voici les parties caractéristiques d'un plan d'affaires efficace. Comment convaincras-tu les gens de financer les kits de classe d'urgence ?

Titre : Comment nommerais-tu cette entreprise sociale ?

Problème : Quel problème doit-on résoudre ?

Solution : Comment les kits de classe d'urgence résoudront-ils le problème ?

Marché cible : Qui utilisera les kits ? Qui est susceptible d'acheter les kits ?

Modèle commercial : Comment l'entreprise des kits de classe d'urgence générera-t-elle de l'argent ?

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.6 : TESTER ET PERFECTIONNER

Désormais, les Créateurs de Solutions doivent tester leur kit de classe d'urgence avec une classe. Ils montent le kit en extérieur pour un groupe d'étudiants. Durant un court moment, la classe portative semble bien fonctionner, mais l'équipe a oublié deux points importants. Premièrement, Tampa est en pleine reconstruction après le passage de l'ouragan, ce qui provoque une nuisance sonore. Deuxièmement, il pleut souvent dans la ville, donc tenir la classe en extérieur n'est pas l'endroit idéal. Heureusement, l'équipe trouve une solution à ces problèmes, encore une fois, en tenant compte de la communauté qu'ils essayent d'aider. Des containers vides se trouvant à l'extérieur des abris, fournissent une protection contre la météo, le bruit, et sont assez grands pour abriter la classe. Le fait d'expérimenter, puis de procéder à une révision, a permis d'améliorer la solution.

### Objectifs

Les objectifs de l'épisode 2.6 sont les suivants :

- Illustrer l'importance de tester une solution dans des conditions réelles ;
- Montrer comment apprendre de ses erreurs ; et
- Souligner la nécessité de comprendre autant que possible la communauté qu'on essaye d'aider.

### Débat en classe : Introduction

Beaucoup d'élèves dans les écoles sont nerveux à l'idée de se tromper lors des contrôles. Les entrepreneurs intelligents, cependant, ne considèrent pas les erreurs comme des échecs lorsqu'il s'agit de tester une solution. Les erreurs sont porteuses d'informations utiles. Elles montrent ce que les entrepreneurs n'ont pas encore compris dans les interactions avec les gens, la communauté, l'environnement et les technologies. Grâce à cette information, les entrepreneurs peuvent accroître l'efficacité de leurs essais visant à résoudre des problèmes sociaux.

Pour cette classe, il est très simple de commencer. Demandez à vos élèves comment ils ont appris de leurs erreurs.

### Débat en classe : vidéo

Dans la saison 1, les Créateurs de Solutions ont testé et perfectionné une technologie qui a cessé de fonctionner sous certaines conditions météorologiques. L'épisode 2.6 montre comment le manque de prévoyance des entrepreneurs peut engendrer des problèmes. La technologie a fonctionné, mais

à cause de la pluie et du bruit que les Créateurs de Solutions n’ont pas pris en compte, personne ne voulait rester pour l’utiliser. Ci-dessous, des questions sur cet épisode :

- Qu’est-ce que le premier test a appris aux Créateurs de Solutions ?
- Comment l’équipe a-t-elle essayé de résoudre le problème qui s’est posé ?
- Tout au long du processus de test et de perfectionnement, les Créateurs de Solutions n’ont pas arrêté de poser des questions. Ils ont parlé avec un travailleur humanitaire à propos de l’utilisation d’un grand container. Quand les entrepreneurs doivent-ils arrêter d’apprendre de la communauté et de leurs clients ? (Réponse : Jamais. Il faut apprendre sans cesse.)
- Nous testons la technologie chaque jour que nous l’utilisons. Vos élèves peuvent-ils penser à une manière d’améliorer la technologie qu’ils utilisent au quotidien ?

## Projet à long terme : le test du pitch

Dans cette session, les groupes présenteront leur pitches au reste de la classe. Avant que le groupe ne commence, dites au reste des élèves qu’ils joueront le rôle de « testeurs alpha ». Lors d’un test alpha, un groupe de clients est invité au sein de l’entreprise pour tester un produit, afin que l’entreprise puisse observer en privé si le produit rencontre des problèmes. Après le test alpha, il y a le test bêta, auquel votre classe doit être plus habituée. Cela implique d’envoyer des versions du produit aux clients en dehors de l’entreprise afin qu’ils les testent. Nous mettrons en pratique le pitch du test bêta lors de la prochaine session, qui sera aussi la dernière.

Après que chaque groupe ait pitché sa solution, les testeurs alpha—le reste de la classe—devra poser des questions très précises sur les problèmes auxquels pourra faire face la solution. Les questions fourniront au groupe et au reste de la classe une idée des problèmes que le groupes aura peut-être déjà envisagé ou peut-être auxquels il n’aura jamais répondu. Le groupe qui répondra aux questions devra être informé de ne pas défendre sa solution—cela aide rarement lors d’un pitch—, mais d’accepter et de faire preuve de bonne volonté par rapport aux avis autant que possible. En répondant positivement aux retours, le groupe ne dévoile pas des faiblesses dans leur solution, mais s’en servent pour construire une solution plus efficace.

Une fois toutes les présentations faites, les élèves devront voter pour une solution autre que celle de leur groupe. Informez les élèves que la solution gagnante devra être revue par son propre groupe en se basant sur les retours donnés. Dans la prochaine et dernière session, ce groupe présentera la solution qu’il a revue au principal, à un surveillant, un membre du conseil scolaire, ou à tout autre responsable administratif—celle-ci s’inscrira peut-être comme une véritable solution pour l’école.

## Ressources supplémentaires

- « Alpha Testing vs. Beta Testing ». *Guru99*. [www.guru99.com/alpha-beta-testing-demystified.html](http://www.guru99.com/alpha-beta-testing-demystified.html)
- Cunningham, Geoff. « If You Hear One of These Negative Comments When You Pitch Your Big Idea, It Could Mean You Positively Nailed It ». *Entrepreneur*, 27 août 2017. [www.entrepreneur.com/article/298307](http://www.entrepreneur.com/article/298307)
- Le, Minh. « Fourth Graders Power Their Classroom with Solar Energy ». *Department of Energy*, 23 juin 2013. <https://energy.gov/articles/fourth-graders-power-their-classroom-solar-energy>
- Pierce, Erin R. « The Solar Classroom Lesson Plan ». *Department of Energy*, 3 juillet 2013, <https://energy.gov/articles/solar-classroom-lesson-plan>

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.6 : TESTER ET PERFECTIONNER

### FICHE DE TRAVAIL

Un autre moyen important de perfectionner son plan d'affaires est d'intégrer un retour honnête sur ce qui pourrait ne pas fonctionner avec la solution et comment résoudre ces problèmes. L'analyse FFPM (SWOT) est un moyen répandu d'y parvenir :

- F-Forces de la solution.
- F-Faiblesses de la solution.
- P-Possibilités. Quelles circonstances du monde extérieur pourront aider à vendre la solution ?
- M-Menaces. Quelles circonstances du monde extérieur pourront nuire à la vente de la solution ?

Il n'est jamais trop tard pour effectuer une analyse FFPM (SWOT). C'est une bonne manière de s'assurer que les gens continueront à acheter le produit que tu vends.

1. Selon toi, quelles sont les forces, les faiblesses, les possibilités et les menaces du kit de classe d'urgence des Créateurs de Solutions ?

Forces :

Faiblesses :

Possibilités :

Menaces :

2. Choisis l'objet d'une technologie que tu utilises tous les jours, tel qu'un smartphone, ton application préférée, une voiture, une télévision et procède à une analyse FFPM (SWOT). Cet objet peut-il être amélioré afin de le rendre plus efficace ?

Technologie :

Forces :

Faiblesses :

Possibilités :

Menaces :

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.7 : NAISSANCE D'UNE

### ENTREPRISE SOCIALE

Encore une fois, les Créateurs de Solutions sont venus en aide à une communauté dans le besoin en créant une entreprise sociale : une entreprise dont l'objectif est de résoudre un problème social. Même si cet épisode débute quelque temps après leur premier test, les Créateurs de Solutions continuent de recueillir des informations afin de mesurer l'efficacité de leurs kits de classe d'urgence. Ivy aide à diffuser l'information par le biais de son émission internet et l'équipe reçoit également l'aide du promoteur du show des Monster Truck pour sa campagne de commercialisation. Alors que l'équipe se met en route pour sa prochaine aventure, Ivy rejoint les Créateurs de Solutions. Sa capacité à prédire les problèmes fournira un autre super-pouvoir crucial qui aidera ceux dans le besoin.

## Objectifs

Les objectifs de l'épisode 2.7 sont les suivants :

- Revoir le concept de l'entreprise sociale ;
- Montrer comment une solution peut bénéficier à plusieurs personnes de manières différentes ;
- Démontrer comment les entrepreneurs sociaux utilisent la collecte des données en continu pour mesurer l'impact ;
- Fournir des exemples de diffusion ; et
- Illustrer comment les entrepreneurs sociaux sont ouverts à de nouvelles idées et à de nouvelles personnes.

## Débat en classe : Introduction

Vos élèves sont sur le point de finir une autre aventure des Créateurs de Solutions, ce qui leur ouvre la possibilité d'apporter leur propre contribution à un changement social positif. Le dernier épisode de la saison 2 est le moment idéal pour revoir la façon dont l'équipe a mis en place les neuf étapes de l'entrepreneuriat social, qui sont :

1. Exprimer le problème
2. S'entourer d'experts
3. Élaborer une solution
4. Intégrer des technologies pour connecter les gens, les processus, les données et les choses
5. Développer un plan d'affaires
6. Récolter des fonds et les dépenser à bon escient
7. Tester et affiner une solution



8. Utiliser des données pour mesurer l'impact
9. En parler autour de soi

Comment les Créateurs de Solutions et Ivy ont-ils mis en œuvre les sept premières étapes ?

## Débat en classe : vidéo

Le travail d'un Créateur de Solutions n'a jamais de fin. Les entrepreneurs sociaux apprennent continuellement des personnes et de la planète, améliorent leurs idées et trouvent de nouvelles manières d'aider autrui. Voici plusieurs questions que vous pouvez poser à vos élèves :

- En recueillant des données, l'équipe découvre à quel point le kit de classe d'urgence fonctionne. Quels avantages sociaux le kit apporte-t-il à la communauté ? Tout le monde en profite-t-il de la même manière ?
- Certains membres de l'équipe jouent à des jeux vidéo en attendant de nouvelles informations. Jouer à des jeux vidéo et faire des pauses peut-il t'aider à mieux résoudre un problème ? Si oui, comment ?
- Parfois, le meilleur moyen de résoudre un problème est de faire quelque chose d'autre. Cela donne à l'esprit le temps de traiter ce qu'il a appris et fournit également une ouverture à d'autres sources d'inspiration. Jouer à des jeux vidéo affûte aussi les compétences en stratégie, le travail d'équipe et la gestion de la concurrence—des outils essentiels à l'entrepreneuriat social.
- Comment la promotion des kits de classe d'urgence peut-elle aider le show de Monster Truck ? Comment une action ayant un impact social peut-elle aider une entreprise qui n'est pas une entreprise sociale ?
- Quel autre moyen existe-t-il de faire passer le mot à propos d'une entreprise sociale ?
- Quelles sont les qualités que tu possèdes qui pourraient faire de toi un membre digne des Créateurs de Solutions ?

## Projet à long terme : solution

Tous vos élèves méritent des félicitations pour être arrivés aussi loin. Ils ont identifié un problème, tenu compte de l'avis des experts à qui ils ont parlé, élaboré une solution qui a inclus une technologie, développé un plan d'affaires, l'ont pitché, l'ont testé et perfectionné. Maintenant, ils vont essayer de lancer leur solution, ce qui inclut pitcher la solution gagnante au principal, à un surveillant, un membre du conseil scolaire ou à tout autre responsable administratif—celle-ci s'inscrira peut-être comme une véritable solution pour l'école. À ce stade, avec un peu de chance, vos élèves ont sciemment réussi la plupart des étapes du commencement d'une entreprise sociale.

Que ce soit en présence de la classe, ou lors d'une réunion à part, le groupe gagnant de la dernière session devra revoir sa solution en se basant sur les retours de leur pitch. Pour le reste de la classe qui n'a pas gagné, il leur sera utile de voir que leurs suggestions ont été appliquées dans l'idée gagnante. Toute entreprise sociale doit intégrer des données provenant de la communauté afin de gagner leur soutien.

Avant que l'administrateur n'arrive pour écouter le pitch revu, informez-le, dans la même optique, des instructions que vous avez données à la classe lors de la dernière session. Si après avoir écouté le pitch, l'administrateur pense que la solution est irréaliste, demandez-lui de fournir un retour constructif au groupe pour rendre la solution plus réaliste. À ce point, vos élèves doivent savoir qu'un tel retour rendra leur solution encore plus efficace.

Une fois que vos élèves auront fini de livrer leur présentation à l'administrateur, ils obtiendront une confirmation en ce qui concerne les possibilités de leur solution. Vous pouvez alors demander : comment la classe parlera-t-elle aux autres élèves et professeurs de la solution pour qu'ils l'utilisent ? Par le biais de prospectus, des réseaux sociaux, des présentations aux autres classes ou à l'école ? Faites que la classe pense aux moyens les plus efficaces permettant de répandre la nouvelle.

## Ressources supplémentaires

- Adams, Tom, et al. « At the Heart of Impact Measurement, Listening to Customers ». *Stanford Social Innovation Review*, 14 août 2017. [https://ssir.org/articles/entry/at\\_the\\_heart\\_of\\_impact\\_measurement\\_listening\\_to\\_customers](https://ssir.org/articles/entry/at_the_heart_of_impact_measurement_listening_to_customers)
- « How to Share Your Story – Marketing Tips for Social Entrepreneurs ». *UnLtd*, 18 janvier 2017. <https://unltd.org.uk/2017/01/18/marketing-with-purpose/>
- Huysentruyt, Marieke, et al. « Market-Oriented and Mission-Focused: Social Enterprises Around the Globe ». *Stanford Social Innovation Review*, 19 octobre 2016. [https://ssir.org/articles/entry/market\\_oriented\\_and\\_mission\\_focused\\_social\\_enterprises\\_around\\_the\\_globe](https://ssir.org/articles/entry/market_oriented_and_mission_focused_social_enterprises_around_the_globe)

# CRÉATEURS DE SOLUTIONS : LA SÉRIE

## ÉPISODE 2.7 : NAISSANCE D'UNE

### ENTREPRISE SOCIALE

#### FICHE DE TRAVAIL

1. En mélangeant un projet qui profite à la communauté avec une stratégie commerciale rentable, les Créateurs de Solutions ont lancé avec succès une autre entreprise sociale. Quand et comment le kit de classe d'urgence pourra-t-il être utile pour ton école ?
2. Imagine que ton école utilise le kit de classe d'urgence. Quel type de données aurais-tu besoin de recueillir pour déterminer s'il est utile pour ton école ?
3. La stratégie de marketing est une autre partie importante d'un bon plan d'affaires d'une entreprise sociale. Y a-t-il d'autres moyens, en plus d'un grand événement, que les Créateurs de Solutions peuvent utiliser pour promouvoir leurs kits de classe d'urgence ?
4. Comment ferais-tu la promotion d'une entreprise sociale sur les réseaux sociaux ? Si tu devais créer un mème intelligent pour faire la publicité d'une entreprise sociale, quel serait-il ?



---

**Americas Headquarters**  
Cisco Systems, Inc.  
San Jose, CA

**Asia Pacific Headquarters**  
Cisco Systems (USA) Pte. Ltd.  
Singapore

**Europe Headquarters**  
Cisco Systems International BV Amsterdam,  
The Netherlands

---

Cisco has more than 200 offices worldwide. Addresses, phone numbers, and fax numbers are listed on the Cisco Website at [www.cisco.com/go/offices](http://www.cisco.com/go/offices).

Cisco and the Cisco logo are trademarks or registered trademarks of Cisco and/or its affiliates in the U.S. and other countries. To view a list of Cisco trademarks, go to this URL: [www.cisco.com/go/trademarks](http://www.cisco.com/go/trademarks). Third party trademarks mentioned are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (1110R)