

Synthèse collective Prisme Aarhus –Avril 2018

1/ Le contexte :



Située dans la région du Jutland-Central, la commune de Skanderborg se trouve dans la couronne périphérique d'Aarhus, 2nde ville du Danemark, à moins de 30 minutes en voiture.

Capitale du Jutland, Aarhus est un des plus grand port industriel du nord de l'Europe situé sur la mer de Kattegat. Le marché du travail basé sur les connaissances et les services, et les secteurs d'emploi les plus importants sont les soins de santé et les services sociaux, le commerce, l'éducation, le conseil, la recherche, l'industrie et les télécommunications.

Aarhus est une ville jeune et dynamique. Centre universitaire et culturel, elle accueille 40 000 étudiants et a été capitale européenne de la culture en 2017. En plein essor démographique, la commune a une population de 330 000 habitants. Les nombreux établissements d'enseignement d'Aarhus affectent le niveau d'éducation à Skanderborg.



Politique éducative

L'état élabore les grandes lignes des programmes et les communes sont responsables du fonctionnement des établissements scolaires, du recrutement des personnels et de la mise en œuvre des programmes afin de favoriser un système scolaire adapté aux réalités du terrain.

Le directeur a la responsabilité administrative et pédagogique de l'établissement. Chaque établissement possède un board qui fixe les principes de travail de l'école, élabore des propositions de programmes d'enseignement et approuve les moyens déployés en matière d'achats pour l'établissement.

Les enseignants ont une formation dans quatre disciplines. Ils choisissent une filière soit littéraire, soit scientifique (généralement danois ou mathématiques), puis trois autres domaines. Ils enseignent théoriquement dans leur domaine de spécialité mais on peut leur demander d'enseigner n'importe quelle matière. Au Danemark, on met avant tout l'accent sur les compétences pédagogiques.

Les enseignants ne sont plus fonctionnaire depuis 2001 et sont recrutés avec un contrat de droit privé.

Le salaire d'un professeur danois correspond à 95% du PIB en début de carrière (contre 75 % du PIB pour un professeur Français), mais l'impact de la carrière est moindre : 112 % du PIB en fin de carrière au Danemark contre 134% en France. Dans les écoles, les professeurs effectuent 40 heures de travail, 20 h devant les élèves et 20h de présence dans l'établissement.

Un enseignant responsable du groupe classe suit ses élèves tout au long de leur cursus de premier cycle. Outre l'enseignement de plusieurs matières (jusqu'à quatre différentes), il est chargé de créer un esprit de groupe au sein de sa classe et d'entretenir des relations proches et régulières avec les parents et les enfants.

Les danois ont souvent un fort potentiel de pluridisciplinarité qui encourage l'imagination et l'innovation d'une part et la flexibilité de leur potentiel d'autre part.

L'école publique est gratuite mais les élèves utilisent leur propre ordinateur. Il existe quelques écoles privées. Il n'y a pas de carte scolaire. Les classes sont à 28 élèves maximum.

A partir de 18 ans, les élèves reçoivent une bourse de l'état (environ 1200 couronnes suivant les cas) : un continuum de l'autonomie et la responsabilisation de l'enfant.

Cité administrative de Skanderborg Fælled :



C'est un bâtiment unique au Danemark ouvert depuis Octobre 2016. Il regroupe l'ensemble des services publics locaux (hôtel de ville, police, éducation). C'est le lieu de travail de plus de 600 personnes. L'architecture intérieure du bâtiment montre la dynamique de la commune envers l'innovation et la coopération : salle de réunion modulation et espace de co-working qui peuvent se louer, restaurant ouvert à tous, espace culturel et sportif,

Dans la commune de Skanderborg, un groupe de travail a été créé, composé de représentants des acteurs de l'école pour évaluer et développer le cadre politique scolaire.

La politique implique une vision : «A Skanderborg, tous les étudiants deviennent aussi talentueux qu'ils le peuvent!».

En se basant sur le travail de John Hattie « Visible Learning », des pistes de travail ont été ciblées comme le développement des compétences, la créativité, le bien être en mettant l'accès sur la co-animation, le feed back ou le numérique (utilisation d'une plate-forme numérique « My éducation » accessible aux élèves, aux parents et aux professeurs).

Les écoles élaborent un contrat avec la commune avec des objectifs de développement qui traduisent la politique scolaire de cette dernière en fonction du contexte local.

Établissements scolaires visités

Les visites ont été effectuées pendant une période de fortes tensions sociales dans les services publics à l'aube d'une grève généralisée.

Ecole Herskind



C'est une institution située dans un environnement rural et accueillant des enfants de 0 à 16 ans :

- une crèche avec 7 enfants de 0 à 3 ans
- un jardin d'enfants avec 41 enfants de 3 à 6 ans
- une école publique avec 227 élèves de 6 à 16 ans (scolarité obligatoire)

Les trois structures travaillent en interaction.

Le contexte rural implique que toute la communauté scolaire se connaît. Le contexte social est plutôt favorisé avec plus de 50% des familles avec un niveau d'éducation élevé.

Quatre enseignants à temps plein et un employé à temps partiel travaillent au jardin d'enfants. Les enfants sont divisés en deux groupes.

Les élèves de l'école sont répartis en trois niveaux

- préparatoire : 0^{ème}, 1^{ère} et 2^{ème} grade pour les élèves de 6 à 8 ans,
- intermédiaire : 3^{ème}, 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} grade pour les élèves de 9 à 12 ans,
- secondaire : 7^{ème}, 8^{ème} et 9^{ème} grade pour les élèves de 13 à 15 ans.

Une équipe de 18 enseignants dont un directeur et une directrice adjointe, 5 éducateurs accompagnent les élèves.

Un enseignement en plein air avec des activités sportives est pratiqué avec les élèves les plus jeunes. L'enseignement de l'anglais est précoce.

L'environnement de l'école offre de nombreuses possibilités d'utiliser la nature à des fins éducatives et toutes les salles de classe ont une sortie extérieure.

L'emploi du temps débute à 8 h et comporte deux périodes de 45 minutes, une pause de 30 minutes et deux périodes de 45 minutes le matin, une pause méridienne de 50 minutes, deux périodes de 45 minutes une pause de 30 minutes et une période de 45 minutes l'après midi. Pendant les temps de pause ou de récréation, les élèves sont libres de circuler, d'entrer ou de sortir sans surveillance particulière.

Dans le cadre de la collaboration avec les parents, il y a deux réunions parents professeurs individuelles par an pour parler de la progression de l'élève et un groupe de parents actifs par classe rencontrent les professeurs de la classe pour discuter d'initiatives conjointes et du bien-être de la classe (aménagement et décoration de la salle attribuée à la classe par exemple).

Un club accueillant les élèves de 9 ans à 18 ans est ouvert deux soirs par semaine.

L'école travaille en partenariat avec Hertha, une communauté sociale (basée sur des principes Rudolf Steiner) dans laquelle vivent et travaillent des personnes handicapées pour la restauration des enfants du jardin d'enfants, de certains écoliers et des personnels.

Personnel :

<http://herskindskolen.skoleporten.dk/sp/staff/list/Klubberne%20%C3%83%C3%AF%C2%BF%C2%BDbyh%C3%83%C2%B8j>

Skanderborg gymnasium



Skanderborg Gymnasium est un lycée conçu et conçu par les architectes Knud Friis et Elmar Moltke dans la partie nord de la ville de Skanderborg.

Le lycée est un établissement dans un contexte urbain. Le contexte économique est plutôt favorisé avec des industries avancées de pointe (robotique,

protection nature et maîtrise énergie, les systèmes de son). Beaucoup d'ingénieurs sont installés aux alentours. Le taux de famille avec une éducation élevée est important. Le lycée a fait un choix délibéré d'enseigner la matière « Innovation » : ce n'est pas le cas de tous les lycées, il appartient à « la couronne des devoirs maison faits » contrairement aux lycées du centre ville d'Aarhus.

C'est un établissement contemporain et accueillant.

Les salles de classe sont très bien équipées. Des aspects techniques sont facilitateurs : BYOD (élèves et profs), connexion wifi et tableau mural blanc qui monte et descend avec vidéo projecteur et haut parleurs partout, mur sur lesquels on peut écrire directement.

Un grand espace de vie à destination des étudiants est situé au centre de l'école. Dans la continuité de l'espace de vie, un self propose des plats chauds et froids préparés. De l'espace de vie, il y a un accès à la terrasse et au parc qui comporte des sculptures.

Il compte environ 850 élèves, âgés de 15 à 19 ans répartis sur trois années d'études (85 % des élèves y accèdent après l'école). Le personnel est composé d'environ 90 employés, dont 76 enseignants. Une équipe de 4 personnes s'occupe du management : le board présidé par un universitaire choisit les 4 managers mais les managers n'en font pas partie. Chacun a en responsabilité un groupe de 38 professeurs tout en gardant un temps d'enseignement : planification des services, développement de la pédagogie, stratégie.

Le travail des professeurs tourne autour des 40h. Les vacances se répartissent de la manière suivante : 1 semaine en automne et hiver ; 3 jours pour Pâques, et 6 semaines en été.

L'amplitude d'ouverture de l'établissement va de 7h du matin à 18h30 du soir.

L'emploi du temps type : entre 40 et 45h de cours par semaine avec des cours de 1h15, une pause 10mn entre les cours et une pause méridienne de 30 mn.

L'établissement gère un budget de 62 millions de couronnes.

Trombinoscope : <http://www.skanderborg-gym.dk/vores-ansatte/>

Le "Hygge" au Danemark est de rigueur : une certaine forme de bonheur...Le Danemark est le pays du bien-être aussi bien à l'école que pour tout le reste.

2/ Innovation & Esprit d'entreprendre à l'école danoise

Comment est développé l'esprit d'initiative et d'entreprendre de l'élève au sein de la structure ?

Historique

Dans les années 50 garçons et filles suivaient des cours séparés sur des sujets différents : construction pour les garçons et économie domestique pour les filles. Avec l'évolution des mentalités dans les années 60-70, les 2 matières sont devenues obligatoires pour tous.

En 2016, ces enseignements ont été transformés en « Craft and Design ».

L'enseignement « Craft & design »

Cet enseignement fait partie des enseignements pratiques et créatifs et occupe 2h par semaine dans l'emploi du temps. La matière est obligatoire les 4ème, 5ème, 6ème et 7ème année (correspondance : cm1, cm2, 6e et 5e), puis est optionnelle en 8ème et 9ème année. Cet enseignement optionnel ne figure pas au programme de l'examen de 9e année.

L'enseignement « Craft & design » dans les programmes officiels

Source : site du ministère de l'éducation danois

<https://www.emu.dk/sites/default/files/L%C3%A6seplan%20for%20faget%20h%C3%A5ndv%C3%A6rk%20og%20design.pdf>

Extrait des programmes du domaine Håndværk og design, Travail manuel & Design, traduction de la page 10 "Innovation og entreprenørskab", Innovation et esprit d'entreprise :

L'innovation et l'esprit d'entreprise peuvent être séparés en quatre dimensions complémentaires et interdépendantes :

- action
- créativité
- compréhension du monde
- cadre personnel

Parallèlement à l'enseignement « Craft & design », les processus et approches entrepreneuriales sont présentés aux étudiants. Les étudiants doivent se concentrer sur la façon dont les produits manufacturés peuvent être valorisés. En effet, ce programme propose de créer de nouveaux produits améliorés avec une touche personnelle en utilisant des compétences artisanales. Ainsi les élèves font face à de

nouveaux défis en améliorant ou en corrigeant des produits. On peut s'appuyer sur la coopération locale pour par exemple fabriquer des outils ou des produits destinés aux associations de jeunesse, organisations et institutions. Il conviendra d'impliquer des utilisateurs pour leur demander quelles sont les difficultés à résoudre. Les élèves déterminent les besoins des utilisateurs et donc, les éléments à intégrer dans leur processus ultérieur pour réaliser un produit répondant aux souhaits des utilisateurs.

D'autres partenaires locaux, professionnels, sont invités à coopérer, pour renforcer les compétences et découvrir l'innovation et les méthodes de travail dans le monde du travail.

Il est important d'enseigner l'innovation pour donner à l'étudiant la motivation de continuer à travailler sur des processus de travail et de conception.

Rencontre de Claus et Mogens (autorité éducative locale) :

Claus et Mogens, anciens professeurs devenus conseillers pédagogiques chargés de l'éducation à la municipalité (équivalent d'une communauté d'agglomération) de Skanderborg. L'entretien commence par un jeu participatif : chacun de nous doit assembler un canard à partir d'un kit Lego de quelques pièces. Cet exercice a pour objectif d'illustrer un principe de fonctionnement du système éducatif danois : chaque établissement dispose d'éléments (briques) qu'il est libre d'assembler comme il le souhaite pour faire fonctionner son école.

Interrogés sur leur rapport à l'esprit d'entreprise et d'initiative, ils nous indiquent que leur municipalité accorde une importance particulière à l'innovation et à la créativité, encourage son enseignement dans le cadre prévu de « **Craft & design** » et ils confirment que l'entreprise est très impliquée dans l'école.

Conclusion de cet entretien : la dernière diapositive de présentation de Claus et Mogens est éloquente :

Créativité et innovation....

in all subjects

in all grades

in cooperation with private companies



HERSKIND

SKOLE & BØRNEHUS



Rencontre d'une enseignante de l'école :

Line Lange Hylleborg est une jeune enseignante depuis 2 ans. Parmi ses matières enseignées : l'innovation. L'innovation était le sujet de son examen final Bachelor (équivalent Bac +3).

L'innovation est une matière nouvelle.

Principes de cet enseignement :

- Définir des besoins, répondre à des problématiques de notre environnement.
- Avoir de nouvelles idées, créer des choses nouvelles en réponse à ces besoins
- Connaître des éléments, processus et méthodes du design et du marketing
- Se préparer vers la vraie vie et développer un esprit d'entreprise

En résumé : se préparer à un futur complexe et développer des capacités d'adaptation plutôt que des compétences ou des savoirs figés.

La méthode employée :

L'enseignement centré sur une pédagogie de projet et chaque projet débouche sur une réalisation physique.

L'apprentissage est collaboratif dans lequel les élèves ont des rôles dans les groupes : responsable du concept, de la clientèle, manager...

L'école d'Herskind n'a pas encore de partenariat avec des entreprises, mais Line l'envisage et souhaite développer des projets plus ancrés dans le réel dans les années à venir.

Exemple donné de projet innovant : le reconditionnement de meubles

Un examen spécifique : Project exam

Un sujet pluri-disciplinaire se prépare à l'école pendant une semaine uniquement en groupes de 3 maximum. La semaine se découpe ainsi : lundi et mardi : recherche/ mercredi et jeudi : mise en forme des conclusions et vendredi : examen oral public (la classe est présente).

Les candidats présentent en groupe mais sont évalués séparément : 20mn pour un seul étudiant, 30 minutes pour deux étudiants, 40 minutes pour trois étudiants.

Conseil du professeur pour constituer le groupe : ne pas faire équipe avec son meilleur ami !



Observations à Skanderborg gymnasium : mercredi et jeudi

SKANDERBORG GYMNASIUM



Rencontre du proviseur adjoint du gymnasium :

Jesper Schou-Jørgensen est le vice-principal du gymnasium. Comme tous les managers, il assure quelques cours (mathématiques et physique)

Email: sj@skanderborg-gym.dk



Jesper réaffirme l'importance de l'innovation pour l'établissement. Interrogé à propos des résultats PISA, il souligne que le plus important pour les élèves, c'est de développer des compétences d'adaptabilité.

C'est par choix de l'équipe de managers que le gymnasium met l'accent sur l'innovation et la créativité.

Ainsi, son lycée a choisi de développer l'enseignement de l'innovation et créativité en désignant un professeur « facilitateur » dont la mission est de former les autres professeurs pour leur donner des méthodes de conduite de projets innovants et d'assurer le contact avec les entreprises locales.

Rencontre d' Anne Bernstorff, facilitatrice d'innovation au Skanderborg gymnasium



Innovation as a tool to facilitate deeper learning !

L'Innovation n'est pas une matière, mais elle est transversale. Les élèves de gymnasium (lycée) participent à au moins un projet innovant par an, avec un examen final en 3e année. Anne Bernstorff est professeur de mathématiques, chimie et biotechnologie. Elle a été choisie par la direction pour être «facilitatrice» d'innovation dans ce lycée.

Nous participons dans un premier temps à son cours d'Idea-generating en classe de niveau 1^{ère}: trouver une idée d'animation pour le public des parents au cours du gala qui est organisé au lycée le samedi suivant.

Le cours démarre avec un exercice ice-breaker (un jeu pour se mettre en condition, sortir de sa zone de confort) puis suit les principes et méthodes "Design thinking".

Ainsi plusieurs étapes minutées et bien rythmées vont se succéder :

1/Trouver 100 idées en 15mn : chaque idée est bonne, il ne faut pas juger les idées des autres, Travail avec les post-it, Pas de commentaire à chaque idée et tout le monde applaudit après l'exercice.

2/ classer les idées par catégorie d'activités (classement en colonnes)

3/ Classer chaque idée sur une grande feuille avec 2 axes (Axe : easy or not et axe new or not) en réduisant le nombre d'idées

4/ Chaque groupe d'élèves choisit 3 idées parmi celles qui sont le mieux placées sur ces axes puis argumente pour la faire approuver par le professeur comme une bonne idée !

5/ Chaque groupe affiche au tableau le ou les 2 post-it retenus (à la couleur de son groupe) et présentation de l'idée en plénière.

6/ Puis, l'ensemble de la classe vote pour choisir 2 idées parmi toutes celles qui ont été pré-sélectionnées. Chaque élève choisit de mettre 2 traits sur 1 ou 2 idées – Les deux meilleures idées seront ainsi adoptées par tous.

7/ Réflexion ensuite en groupe pour voir comment mettre en oeuvre les 2 idées. La mise en oeuvre est ensuite faite par les élèves sans être forcément coachés par leur professeur

Anne Bernstorff nous propose ensuite une présentation de l'innovation à l'école :

Anne présente rapidement quelques éléments théoriques, dont le modèle Me2, développé par l'Université d'Aarhus

<http://eship.au.dk/undervisning/me2-model-for-entrepreneurial-education/>

(page en danois)

Elle définit ensuite l'Innovation comme un processus s'appuyant sur trois phases :

- Examen du problème en utilisant les méthodes et connaissances académiques.
- Création d'une solution au problème apportant une valeur (au sens large)
- Evaluation de l'impact de la solution et de ses conséquences.

Au lycée, l'innovation n'est pas non plus une matière, mais (d'après la loi) :

- L'éducation doit s'attacher au développement de l'autonomie des étudiants.
- L'étudiant doit apprendre à réfléchir à son environnement de manière responsable.
- L'éducation doit développer des compétences de création et d'innovation et l'esprit critique des étudiants.

Au lycée, cet enseignement prend la forme d'un projet «académique» permettant d'utiliser des éléments des matières scolaires et mobiliser ainsi plusieurs professeurs. Le point de départ du projet s'appuie sur la recherche d'une problématique définie par les enseignants et une entreprise locale. Dans le cours du projet, les élèves sont amenés à contacter les entreprises, par exemple ils ont dû s'assurer de la faisabilité et du coût du développement du projet d'application.

Concernant les relations avec l'entreprise : c'est Anne qui prend les contacts pour les projets.

Anne souligne les raisons d'enseigner en utilisant les méthodes de créativité et d'innovation, qui développent :

- des capacités à coopérer
- des capacités d'analyse
- des capacités à mieux gérer l'insécurité
- des compétences de présentation
- la capacité à saisir une opportunité
- l'adaptabilité à un monde en mouvement
- la persévérance

Elle donne ensuite quelques exemples de projets menés ou à venir :

- Recherche pour l'animation d'un site archéologique : les élèves proposent des idées : appli Munkémon Go (recherche de moines sur le site), visualisation en réalité augmentée...
- Recherche de solutions pour lutter contre l'isolement des personnes âgées dans la maison de retraite voisine. Le projet en est à sa phase initiale, les élèves doivent interviewer les personnes âgées.

Rencontre de deux enseignants de sociologie et danois qui co-enseignent dans un nouveau projet d'innovation : Gry Sandholm Jensen et Jonas Kastrup

Scheibel



Ce cours intervient dans la première phase du projet visant à chercher des solutions pour lutter contre la solitude des personnes âgées en maison de retraite. Il se déroule en deux temps :

- contexte en sociologie : les élèves ont lu à la maison deux articles et en dégagent quelques idées. L'enseignant apporte des éléments de connaissance en sociologie.
- préparation matérielle de l'entretien avec les personnes âgées : les élèves doivent anticiper les difficultés et prévoir de s'y adapter.

Le cours est essentiellement oral : les élèves participent à l'oral, mais ne prennent pas de notes. On remarque que les élèves sont à l'aise à l'oral, participent beaucoup et s'écoutent mutuellement.



Autres cours : français et anglais

Ces cours ne sont pas des cours d'innovation, mais on y retrouve des méthodes communes : beaucoup d'oral et de participation, une brève situation de départ pour se mettre en train, des activités variées, changeant toutes les 10-15 minutes, des situations de travail en groupe, brainstorming, coopération pour la réalisation de tâches.

Quel est le rôle des acteurs impliqués ?

L'autorité éducative est force de proposition mais n'impose pas : elle peut par exemple proposer des projets : créer de meilleures toilettes scolaires, ou la meilleure saucisse !!).

Comme l'autorité, **les managers des écoles ou lycées** valorisent l'innovation, les enseignants sont libres de s'approprier cette approche.

Dans le lycée visité, un professeur identifié porte cette discipline. L'enseignante référente a en plus une mission d'accompagnement de ses collègues et de facilitation : formation, lien avec les entreprises. Les professeurs participent aux projets innovants qui sont en lien direct avec leurs matières. Ce sont des projets d'innovation pluri-disciplinaires.

Plusieurs professeurs intègrent déjà l'innovation, la créativité et l'esprit d'entreprise dans leurs méthodes. La pédagogie par projet est très largement répandue et pratiquée.

Les entreprises : si le vivier est riche dans le secteur d'Aarhus, et si les entreprises semblent intéressées par la démarche, les participations en sont encore à leurs débuts et peu d'entreprises sollicitent les établissements pour les aider dans une recherche de solution. C'est à l'école d'aller à la rencontre des partenaires locaux.

3/ Notes réflexives :

Des élèves très autonomes dès le plus jeune âge, beaucoup d'expression orale pendant les cours qui donnent un esprit dynamique. Peu de prise de notes mais beaucoup de débat et des exercices sous forme de jeu. La méthode de gestion de projet est très souvent utilisée et il existe un travail permanent collectif entre professeur et élèves. L'utilisation de nouvelles technologies (ordinateur personnel, wifi, plate forme collaborative, tableau blanc interactif...).

La hiérarchie est peu présente : tout est transversal et en toute transparence.

C'est un système scolaire à caractère collectiviste qui privilégie l'harmonie et la cohésion. La solidarité est de mise (à l'inverse d'une société à forte hiérarchie et plus individualiste).

Pour nos collègues danois, la pédagogie de l'innovation est presque naturelle ! C'est comme la construction d'un canard en légo ! Chacun construit à sa manière. Les danois ont une culture de la coopération et de la décentralisation.

Il existe un enseignement de l'innovation mais dans les faits, l'innovation est utilisée au quotidien. Une discipline qui est déjà pluri-disciplinaire. Des enfants qui ont la parole libre. L'école libère la parole, le geste et la créativité. Le travail de groupe est

externalisé. Idée très design de « visible learnt » : on se place à la place de l'élève ! Une grande importance est accordée au bien-être de tous à l'école.

Forces relevées de ce système :

- le respect entre étudiants et enseignants
- ouverture d'esprit et cohésion
- créativité et dynamisme
- établissement ouvert

Faiblesses potentielles :

- la sécurité des élèves dans des bâtiments ouverts au public sans aucune barrière ou portail
- l'académique est il suffisant ?

En quoi les dispositifs observés modifient-ils vos représentations ?

- Ces dispositifs nous incitent à voir notre relation à l'entreprise différemment : pas seulement comme une aide en terme économique, matérielle ou d'offres de stages mais aussi comme un lieu de résolution de problèmes pour les élèves.
- Ces dispositifs nous incitent à organiser le contexte de l'enseignement : disposition des salles, matériel et ergonomie (ex : des tableaux que l'on peut descendre ou monter !!!)
- Identifier un professeur facilitateur « innovation » chargé de coacher et manager des projets au niveau de l'établissement
- L'esprit d'initiative peut s'acquérir depuis l'enfance (ils jouent librement dehors petitsla méthode s'acquiert progressivement). Cette matière est nouvelle depuis 2 ans mais c'est culturellement acquis.

4/ Mise en perspective :

Mise en perspective au regard du contexte académique et de votre propre fonction pour permettre une transférabilité.

- Mettre en valeur et communiquer le rôle de la CARDIE
- Proposer au PAF une formation à tous les professeurs sur les méthodes de créativité
- Proposer à EPA (Entreprendre Pour Apprendre) d'identifier des entreprises qui ont une problématique qui pourrait être proposée aux jeunes sur des EDE ou sur des clubs d'innovation hors temps scolaire