



Qu'est-ce que Tilt' ?

Tilt' est un projet pilote, basé sur la pédagogie de l'étonnement, qui permet au monde de l'enseignement de rencontrer celui de l'industrie à travers une visite organisée pour inciter les élèves de 5e et 6e primaire à déceler une situation insatisfaisante et à imaginer ensuite une solution innovante. Dans une seconde phase, des étudiants du secondaire et/ou du supérieur prennent le relais en réalisant la proposition faite par les élèves et en la mettant en œuvre dans l'entreprise.

Le projet se déroule sur 2 années pour permettre aux entreprises d'étudier la faisabilité du projet retenu et sa réalisation mais également pour donner l'opportunité aux élèves de découvrir la réalisation concrète de leur idée.

Avant la visite, les élèves rencontrent le chef d'entreprise qui explique le fonctionnement de l'entreprise et mobilise les jeunes sur leur mission de créativité.

À la suite de leur visite, les élèves sont invités à faire part de leurs étonnements et à proposer des idées innovantes. Celles-ci sont ensuite soumises à un jury composé du comité de pilotage, des enseignants et directeurs d'écoles et de l'entreprise qui sélectionnent la bonne idée réalisable. On fait alors appel à une école technique ou une haute école de la région spécialisée dans le domaine pour concrétiser le projet.

<http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2018/11/TITL.mp4>

Tilt', Lauréat du prix de l'innovation pédagogique

(Paris, 20/11/18)

Ce mardi 20/11/18, le projet Tilt' a été récompensé par le prix de l'innovation pédagogique à Paris (prix du public). (<https://prix-innovation-pedagogique.com/projets-nomines/tilt/>)





L'origine du projet

Le projet trouve son origine au sein de discussions menées avec les entreprises lors d'activités menées par l'asbl CHOQ.



En 1998, CHOQ est constitué sur base d'un acte fondateur : la ratification d'une charte « Qualité » par le patronat, les syndicats, les services publics, des acteurs de l'enseignement, les intercommunales, les milieux culturels, des mutualités, etc... Dès le départ, l'ASBL se focalise sur 3 axes : l'emploi, la qualité du management et la formation des travailleurs. L'objectif est de mettre en place des projets qui pourront ensuite être externalisés. En 2009, CHOQ s'ouvre à un nouvel axe de travail, l'innovation, et lance le réseau Coperni²c, précurseur des hubs créatifs en Wallonie.

Aujourd'hui, CHOQ rassemble un réseau de 500 membres et/ou sympathisants autour de 8 projets récurrents et de plusieurs groupes de réflexion ponctuels visant la création des projets futurs.

La rencontre du monde de l'entreprise et du monde de l'enseignement a permis de développer le projet TILT' depuis 2013. Tilt' veut dynamiser la créativité de l'entreprise en favorisant l'étonnement des enfants.

L'objectif final de Tilt' est de développer l'esprit d'entreprendre chez les jeunes.



La méthodologie du projet

Le projet TILT' permet un rapprochement entre l'entreprise et l'école. Le chef d'entreprise se déplace, d'abord, dans la classe et explique le fonctionnement de l'entreprise. Différentes activités sont alors proposées aux élèves afin de se familiariser avec la méthodologie du projet.

Avant d'aller découvrir l'entreprise, nous proposons aux élèves de s'exercer dans un environnement qu'ils connaissent : leur école.

Concernant l'entreprise, ils doivent s'enquérir de divers sujets comme, par exemple, le fonctionnement, l'histoire, les projets d'avenir... Nous cherchons, ensuite, à développer leur esprit d'analyse et d'étonnement en allant visiter l'entreprise. Ils doivent être observateurs et sont invités à dire individuellement ce qu'ils aiment (Waouh) et également ce qu'ils pensent être nécessaire d'améliorer (Beurk).

Les élèves doivent ensuite classer leurs étiquettes « Waouh » et « Beurk » et doivent en discuter en groupes. Ils doivent rassembler les idées communes et sélectionner les 5 idées parmi les « Waouh » et 5 parmi les « Beurk ».

Nous invitons ensuite les élèves à imaginer des solutions : « Imagine-toi être dans la peau d'un magicien : quels changements effectuerais-tu ? Un magicien a une baguette magique et peut transformer tout ce qu'il veut... Donc tout est possible ! »

Les idées innovantes sont ensuite soumises à un jury composé du comité de pilotage, des enseignants et directeurs d'écoles et de l'entreprise qui sélectionnent la bonne idée réalisable. On fait alors appel à une école technique ou une haute école de la région spécialisée dans le domaine pour concrétiser le projet.

Au terme du projet (environ 2 années scolaires), les élèves sont invités à retourner dans l'entreprise afin de découvrir la réalisation mise en œuvre.

[article de presse TILT](#)



Des outils pour les enseignants

Chaque école qui participe au projet reçoit une « valise pédagogique » contenant tous les outils (carnet de l'explorateur, cartes, ...).

Depuis septembre 2018, un « dossier pédagogique » à destination des enseignants propose différentes pistes de séquences autour du projet.

Le projet se dote aussi d'un nouveau site web (en cours de création) qui permettra de proposer des activités en ligne et de développer l'usage des outils numériques.

Enfin, ce site permettra de mettre plus facilement les écoles en relation avec les entreprises, voire les écoles entre elles. En effet, le site proposera des espaces de discussions et d'échanges, ainsi qu'une timeline interactive du projet.

Quelques exemples de séquences et d'exercices du dossier pédagogique

Exercices sur LearningApps

- Les pictogrammes de danger - Association - <https://learningapps.org/5150646>
- Les pictogrammes de danger Mots croisés - <https://learningapps.org/5150613>
- Les pictogrammes de danger - Memory - <https://learningapps.org/5150596>
- Signalisation en entreprise : les panneaux d'obligation - <https://learningapps.org/5150521>
- La signalisation en entreprise - <https://learningapps.org/5150470>
- Les symboles de danger et de sécurité en entreprise - <https://learningapps.org/5150391>
- Les secteurs d'activité - Mots cachés - <https://learningapps.org/5150705>

Fiches d'activités

[Séance 5 - Le trajet vers l'entreprise](#)



Tilt' - Des élèves innovent en entreprises !

[Séance 6 - La sécurité dans l'entreprise - Symboles](#)

[Séance 6 - La sécurité dans l'entreprise - Signalisation](#)