



Une approche possible de l'innovation

publié le 15/06/2010 - mis à jour le 22/05/2013

Descriptif :

Exemple d'activité pédagogique pour commencer l'année en CIT

Sommaire :

- Installation de la situation-problème
- Activités d'investigation
- Structuration des connaissances

L'objectif de cette activité est d'amener les élèves à découvrir la notion d'innovation technologique.

● Installation de la situation-problème

○ Situation déclenchante

On propose aux élèves de lire le texte *Les progrès de la science*. Publié en 1898, cet article imagine l'expérience d'un *Hibernatus* plongé dans le sommeil pendant 9 ans et découvrant à son réveil 14 innovations appelées à changer notre quotidien ... Un siècle après, quel est notre regard sur ces innovations ? Ont-elles eu l'impact annoncé par l'auteur du texte ?

○ Formulation du problème

Peut-on prévoir l'impact d'une nouvelle technologie ? Comment ?

● Activités d'investigation

- ▶ Refaire l'expérience : depuis dix ans, quelles sont les technologies qui sont apparues ?
- ▶ La [courbe de hype](#) permet de suivre la visibilité et la maturité d'une technologie émergente. Parmi les technologies évoquées précédemment, en situer une ou deux sur la courbe de hype 2009. Quelles sont les projections du [cabinet Gartner](#) pour cette technologie ?
- ▶ A partir des courbes de hype de 2005 à 2009, observer l'évolution des technologies émergentes. Vérifie-t-on en 2009 une ou plusieurs situations annoncées en 2005 ?

Courbes de hype : [2005](#) - [2006](#) - [2007](#) - [2008](#)

● Structuration des connaissances

Au moment où une technologie émerge, il est difficile d'en déterminer les applications concrètes. Il est important que les équipes de Recherche-Développement et du marketing partagent régulièrement leurs visions des nouveaux concepts, afin de s'assurer de la viabilité commerciale des produits innovants. La courbe de hype peut servir de support à ce dialogue. On parle d'hybridation entre la poussée de la technologie (technology push) et de l'appel du marché (market pull).

(Extrait de l'article [La courbe de hype](#), publié sur ce site)

Quelques définitions :

- inventer, c'est réaliser quelque chose de nouveau, comme on dit de Gutenberg qu'il a inventé l'imprimerie ;
- innover, c'est introduire de la nouveauté dans quelque chose qui existe déjà ;

- enfin, découvrir, c'est révéler quelque chose qui était caché (découvrir les rayons gamma, par exemple).

(Extrait de l'article *Définir l'innovation*, publié sur ce site)

Cette activité a été présentée à l'occasion du séminaire académique le 1er juin 2010 au lycée Louis Armand.

Document joint

 [Les progrès de la science](#) (PDF de 29 ko)

La Nature - 1898



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.