LE DESIGN-THINKING

Des méthodes pour faire ensemble dans l'école

+ CONSIGNES

+ METHODES

+ OUTILS

FICHE CONSIGNE

Votre équipe va travailler sur un projet de réaménagement d'un lieu collectif. Vous disposez d'une heure pour aboutir à une proposition.

Avant de démarrer, l'équipe choisit un lieu/projet proposé par l'un.e d'entre vous : le réaménagement du CDI en 3C, une transformation de la salle des personnels, un réaméngaement du foyer des élèves...
Ce sera votre base de projet. En partant de cette base, suivez le protocole proposé pour choisir collectivement l'objectif du réaméngement et pour faire des propositions concrètes.

ETAPE 1 : recherches, connaitre son sujet (15 minutes)
Utilisez la carte méthode «journaliste» et le document 1
> Cette étape permet de parler du lieu et des besoins des usagers

ETAPE 2 : Encadrement du défi (10 minutes)
Utilisez la carte méthode «encadrement des défis» et le document 2
> Cette étape permet de bien préciser l'objectif de votre réaménagement

ETAPE 3 : Idéation (20 minutes)
Utilisez la carte méthode «crazy 8» et le document 3
> Cette étape vous permet d'élaborer des réponses concrètes à votre objectif, qui viennent de différentes sources et peuvent être hybridées

ETAPE 4 : Communication (15 minutes)
A l'aide de l'outil «plateau» et des cartes proposées, représentez le cheminement de votre groupe et les solutions trouvées.
> Cette étape permet de préparer une présentation orale de 3 minutes pour les autres équipes, qui devront comprendre votre projet et les méthodes employés.

FICHE CONSIGNE

Votre équipe va travailler sur un projet de réaménagement d'un lieu collectif. Vous disposez d'une heure pour aboutir à une proposition.

Avant de démarrer, l'équipe choisit un lieu/projet proposé par l'un.e d'entre vous : le réaménagement du CDI en 3C, une transformation de la salle des personnels, un réaméngaement du foyer des élèves...
Ce sera votre base de projet. En partant de cette base, suivez le protocole proposé pour choisir collectivement l'objectif du réaméngement et pour faire des propositions concrètes.

ETAPE 1 : recherches, connaitre son sujet (15 minutes)
Utilisez la carte méthode «cartographie» et le document 1
> Cette étape permet de parler du lieu et des besoins des usagers

ETAPE 2 : Encadrement du défi (10 minutes)
Utilisez la carte méthode «encadrement des défis» et le document 2
> Cette étape permet de bien préciser l'objectif de votre réaménagement

ETAPE 3 : Idéation (20 minutes)
Utilisez la carte méthode «prototypage» et le document 3
> Cette étape vous permet d'élaborer des réponses concrètes à votre objectif, qui viennent de différentes sources et peuvent être hybridées

ETAPE 4 : Communication (15 minutes)
A l'aide de l'outil «plateau» et des cartes proposées, représentez le cheminement de votre groupe et les solutions trouvées.
> Cette étape permet de préparer une présentation orale de 3 minutes pour les autres équipes, qui devront comprendre votre projet et les méthodes employés.

FICHE CONSIGNE

Votre équipe va travailler sur un projet de réaménagement d'un lieu collectif. Vous disposez d'une heure pour aboutir à une proposition.

Avant de démarrer, l'équipe choisit un lieu/projet proposé par l'un.e d'entre vous : le réaménagement du CDI en 3C, une transformation de la salle des personnels, un réaméngaement du foyer des élèves...
Ce sera votre base de projet. En partant de cette base, suivez le protocole proposé pour choisir collectivement l'objectif du réaméngement et pour faire des propositions concrètes.

ETAPE 1 : recherches, connaitre son sujet (15 minutes)
Utilisez la carte méthode «bibliographie» et le document 1
> Cette étape permet de parler du lieu et des besoins des usagers

ETAPE 2 : Encadrement du défi (10 minutes)
Utilisez la carte méthode «encadrement des défis» et le document 2
> Cette étape permet de bien préciser l'objectif de votre réaménagement

ETAPE 3 : Idéation (20 minutes)
Utilisez la carte méthode «mur d'inspiration» et le document 3
> Cette étape vous permet d'élaborer des réponses concrètes à votre objectif, qui viennent de différentes sources et peuvent être hybridées

ETAPE 4 : Communication (15 minutes)
A l'aide de l'outil «plateau» et des cartes proposées, représentez le cheminement de votre groupe et les solutions trouvées.
> Cette étape permet de préparer une présentation orale de 3 minutes pour les autres équipes, qui devront comprendre votre projet et les méthodes employés.

LE DESIGN-THINKING

Des méthodes pour faire ensemble dans l'école

+ ETAPE 1 : RECHERCHE

3 méthodes :
- Cartographie des acteurs
- Journaliste
- Cycle journalier

MÉTHODE

CARTOGRAPHIE

Lorsqu'on mène un projet collaboratif, il est nécessaire de connaitre les différentes parties-prenantes (usagers, bénéficiaires, clients, personnes associées...).
Ces membres ont des pratiques et des intérêts différents, qu'il est utile de connaitre et comprendre pour mener à bien le projet. Pour rendre compte des usagers et des usages, on peut utiliser une cartographie.

Supports nécessaires : une grande feuille de papier, des Post-its et des stylos de différentes couleurs

Temps imparti : 15 minutes

Comment ?
1) Dans le cas de notre projet, nous souhaitons savoir QUI sont les usagers du lieu (usagers principaux, usagers secondaires) et POURQUOI ils fréquentent ce lieu.

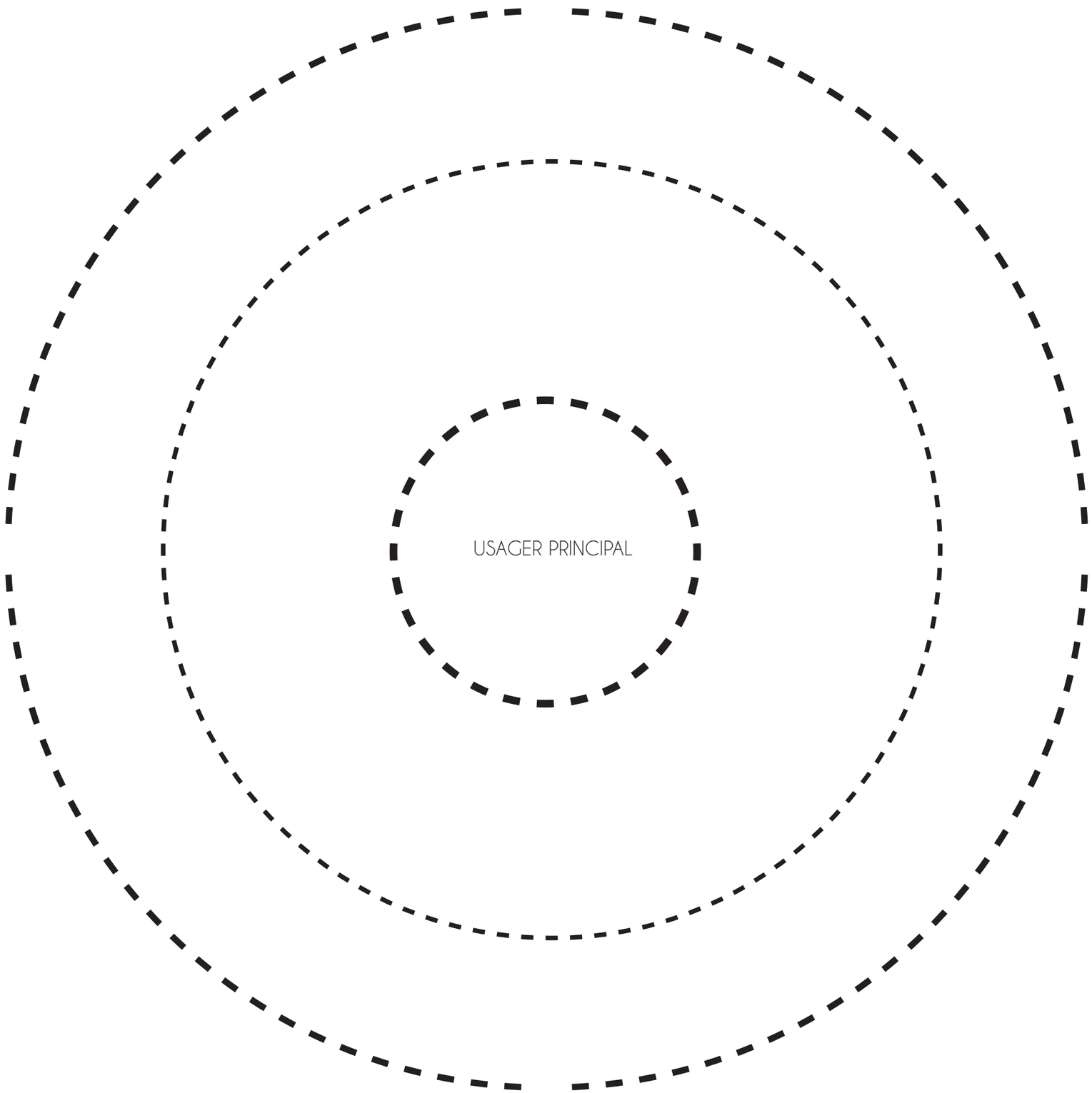
2) Chaque type d'usager doit être noté sur un post-it, ainsi que ces usages du lieu (un post-it par usage).
3) Placez les différents Post-its sur la cartographie.

4) Analysez votre cartographie : y'a t-il des usagers récurrents ? Si oui, le lieu y répond-il correctement ? Y'a t-il des choses inattendues?

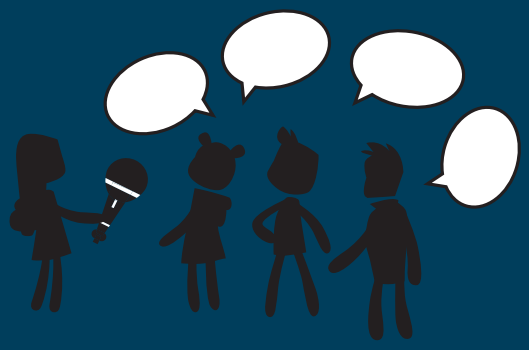
inspiré par FUTE

CARTOGRAPHIE DES ACTEURS DU PROJET

1



MÉTHODE
JOURNALISTE



Cette méthode se concentre sur le fait de sortir de la salle de classe et de parler avec des gens, de poser des questions ou de réaliser des entretiens plus longs pour obtenir des connaissances, des idées et des inspirations, mais également aller au-delà de nos visions personnelles.

Supports nécessaires : une grille d'interview, stylos

Temps imparti : 15 minutes pour réaliser toutes les interviews et leur synthèse

Comment ?

1) Dans le cadre de ce projet, chaque participant.e est amené à dire ce qui compte pour elle/lui dans ce type de lieu (conditions sensorielles, matériel, ameublement, etc.).

2) En binôme (ou trinôme), réalisez les interviews. La personne qui interroge cherche à faire préciser les propos à l'intervewé.e et prend en note ses propos. Puis les rôles sont inversés.

3) Pour chaque interview, faites une synthèse sous forme de mots-clés pour retenir les idées originales, surprenantes, récurrentes, ...

inspiré par FUTE

MON EXPERIENCE DU LIEU

1

Ce que j'aime / je veux garder dans le lieu

Ce qui me manque/ j'aimerais ajouter dans le lieu

Ce que je n'aime pas / je ne veux plus dans le lieu

EN RESUME (utiliser des mots clés)

MÉTHODE

CYCLE JOURNALIER

Le Cycle journalier est une manière assez simple d'observer, par exemple, un phénomène, l'activité d'une personne ou ce qu'il se passe sur un site spécifique pendant une journée, avant de cartographier visuellement ces occurrences. Cette approche révèle souvent des défis ou des modèles qui pourraient être intéressants pour votre travail ou le défi qui vous intéresse.

Supports nécessaires : tableau et ruban adhésif/punaises, stylos ou logiciel informatique vous permettant d'assembler des photos, de les afficher et de dessiner des schémas.r.

Temps imparti : 15 minutes

Comment ?

1) Prenez les informations ou les données que vous avez collectées (photos, déclarations et objets) et organisez-les sur une frise chronologique de 24 heures, soit un cycle journalier.

2) Posez-vous les questions suivantes : où se trouvent les personnes et les objets ou quelle est la situation à des moments spécifiques du jour ou de la nuit ? Avec qui sont-ils ? Quels sont leurs besoins et leurs pensées ? Quels types d'objets utilisent-ils ? Que se passe-t-il ?

3) Observez la frise chronologique de 24 heures et les informations organisées, et évoquez ce que vous pouvez voir : y a-t-il des moments dans la journée où se produisent des éléments, actions ou choses signes d'intérêt ? Y a-t-il un modèle ou un défi qui se détache ?

.

inspiré par FUTE

LA VIE DU LIEU

1

LE DESIGN-THINKING

Des méthodes pour faire ensemble dans l'école

+ ETAPE 2 : ENCADREMENT DU DEFI

MÉTHODE

ENCADREMENT DES DEFIS

Cette méthode vise à transformer les problèmes en défis en posant la question « Comment pouvons-nous... ». Il s'agit d'une approche utile pour la résolution des problèmes : en effet, au lieu de se débattre avec des problèmes difficiles, il est plus facile et plus agréable de décortiquer un problème complexe et de relever des défis intéressants en rapport avec ce problème.
L'encadrement des défis doit être réalisé à la fois au début d'un projet et régulièrement lors de l'avancée du projet, car la formulation, la discussion et la reformulation du défi clarifient le projet et les objectifs pour tout le monde !

Supports nécessaires : document support, tableau, papier, feutres

Temps imparti : 10 minutes

Comment ?
1) Rédigez une liste de tous les problèmes pouvant être identifiés en rapport avec un défi.

2) Transformez chaque problème en défi à l'aide de la phrase «Comment pouvons-nous»

3) Émettez des idées pour de nombreux défis avant de décider des idées les plus importantes et de les noter.

4) Si vous éprouvez des difficultés à identifier les défis les plus importants, essayez de réaliser une analyse de défis en demandant « Pourquoi » est-ce un défi, mais également « Qu'est-ce qui nous arrête ? » pour chaque défi formulé. Cela vous permet de comprendre comment différents défis sont reliés et quels sont les défis les plus importants, qui doivent être traités en premier.

5) Conservez le défi, l'objectif qui vous semble le plus pertinent

inspiré par FUTE

NOTRE PROJET

2

ÉLÉMENTS MARQUANTS DE NOS RECHERCHES

QUELQUES PISTES DE TRAVAIL (LES «DÉFIS», LES OBJECTIFS)

LE DÉFI QUE NOUS RETENONS :

LE DESIGN-THINKING

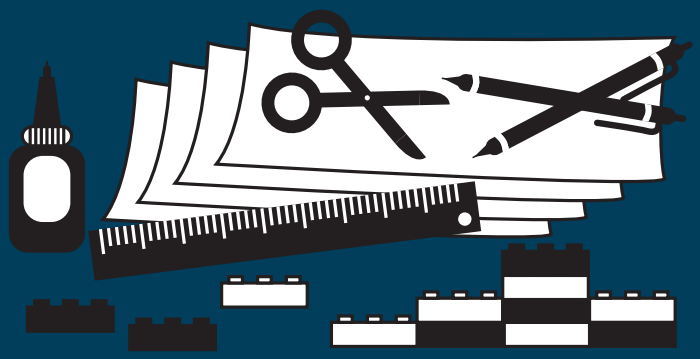
Des méthodes pour faire ensemble dans l'école

+ ETAPE 3 : IDEATION

3 méthodes :

- Prototypage
- Crazy 8
- Mur d'inspiration

MÉTHODE
PROTOTYPAGE



Le prototypage est utilisé pour avancer la création d'un modèle tridimensionnel d'une idée en testant la forme, l'idée, les détails ou la fonctionnalité, ou pour montrer aux autres l'aspect que prendrait une idée ou une solution et la manière dont elle fonctionnerait. Le prototypage est crucial pour le développement des idées.
Vous n'avez pas besoin d'utiliser des matériaux onéreux ou d'y passer très longtemps. Vous pouvez utiliser du papier, du carton, des briques LEGO ou des morceaux de déchets ou de matériaux mis au rebut. La construction, le moulage et le collage donnent également aux élèves pas très à l'aise avec l'écriture et la pensée abstraite, une chance de briller en classe.

Supports nécessaires : La boîte "archilab"

Temps imparti : 20 minutes

Comment ?
1) La boîte Archilab continet un plateau et des modules qui permettent de modéliser un espace scolaire.

2) Utilisez le matériel fourni pour imaginer un ou des scénarii qui répondent à votre problématique

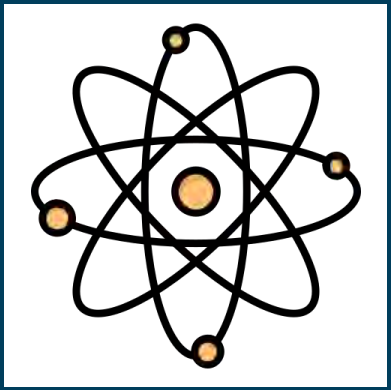
3) pensez à noter les forces et faiblesses de votre/vos scénarii.

inspiré par FUTE

NOTRE LIEU «IDÉAL»
PROTOTYPE réalisé avec l'outil archilab

3

MÉTHODE
CRAZY 8



Le crazy 8 est un catalyseur d'idées. En un temps très court, il s'agit de générer 8 idées différentes sous forme de dessin, pour répondre à une question ou problématique.
Le but n'est pas de faire joli mais de laisser parler sa créativité, d'exprimer ses idées.

Supports nécessaires : grille "crazy 8" pour chaque participant.e, papier et stylos, feutres.

Temps imparti : 20 minutes
- 8 min. pour générer les idées
- 1 min. par personne pour présenter sa grille
- 1 min. pour le vote
- 7 min. pour préciser les 3 idées retenues

Comment ?
1) Au top départ, chaque participant.e dispose de 8 minutes pour dessiner/esquisser/écrire une idée par cadre, répondant à la problématique choisie.

2) A la fin des 8 minutes, chaque participant.e dispose d'une minute pour présenter ses 8 idées aux autres. La présentation doit être axée sur ce que chaque idée a d'original.

3) On passe au vote : chaque participant.e dispose de 3 gomettes qu'il/elle colle sur les idées qui lui semblent les meilleures.

4) Durant le temps restant, les 3 idées ayant reçu le plus de votes sont précisées par l'ensemble des membres du groupe.

inspiré par FUTE

CRAZY 8 - IMAGINER DES IDÉES

LES 3 IDÉES «FORCE» issues du CRAZY 8

3

MÉTHODE
INSPIRATION

Aucun.e homme/femme) n'est une île. Nous sommes tous influencés, intrigués et inspirés par ce que les autres ont fait avant nous ou par les choses que nous pouvons trouver dans la nature ou dans le monde de l'humain. L'inspiration peut découler de l'observation de la manière dont une coquille d'œuf protège le jaune, dont d'autres personnes ont résolu des problèmes, mais vous pouvez également être inspiré émotionnellement ou esthétiquement par l'observation de vieilles affiches ou de feuilles mortes en automne. Évitez les imitations, ne volez pas les solutions d'autres personnes, mais transformez l'inspiration en nouvelles idées !

Supports nécessaires : appareil photo, smartphone, ressources inspirantes, papier et stylos.

Temps imparti : 20 minutes

Comment ?

1) Collectez des éléments graphiques pour créer un grand collage des éléments agrégés. Vous pouvez également collecter des objets et éléments physiques, et les agréger ou les exposer.

2) Analysez ce que vous avez collecté et tentez de transformer les supports d'inspiration en nouvelles idées. Évitez les imitations lorsque vous transformez les supports !

3) Sélectionnez trois inspirations/idées qui vous semblent le splus intéressantes pour les présenter aux autres groupes.

inspiré par FUTE

NOTRE MUR D’INSPIRATION

3

LE DESIGN-THINKING

Des méthodes pour faire ensemble dans l'école

+ ETAPE 4 : COMMUNICATION

Méthodes :
- Pitch
- OCAP (outil pour analyser le projet)
    - Un exemple d'utilisation
    - Le plateau "vide"
    - Les cartes utilisées

MÉTHODE
PITCH

À l'origine, « pitch » signifie jeter quelque chose, mais ce verbe est souvent utilisé pour désigner un discours ou un acte qui tente de convaincre quelqu'un d'acheter ou de faire quelque chose. Le pitch est une méthode de présentation de vos idées, projets ou recherches de manière brève, dynamique et intéressante.

Supports nécessaires : le plateau "OCAP" et les cartes

Temps imparti : 15 minutes de préparation et cinq minutes de présentation !

Comment ?

1) Utilisez le plateau et les cartes à votre disposition pour formaliser les différentes étapes de votre proposition.

2) Planifiez le pitch : que prévoyez-vous de faire et de dire, quel est le rôle de chaque membre de l'équipe ?

3) Créez un script du pitch et répartissez-vous les rôles prévus.

inspiré par FUTE

UNE JOURNÉE DE FORMATION SUR
« LES MOYENS D'AGIR »

Partenaires :

DATE :

JALON
DEMANDE INITIALE
Thématique émanant d'un enseignant, d'un établissement ou d'un prescripteur qui sera le point d'entrée dans la démarche d'accompagnement.

OUTILS
RÉUNION

LIVRABLES
COMPTE-RENDU OU **RELEVÉ DE DÉCISIONS**
Support écrit
Le compte-rendu est rédigé de façon synthétique, précisant les participants et les décisions prises.

Rencontre entre la directrice de la structure et Canopé pour identifier les besoins de la structure

DATE :

JALON
DEMANDE AUTHENTIQUE
Après un premier temps d'échange, il s'avère parfois nécessaire de retravailler, voire de changer la demande initiale, pour recentrer l'accompagnement sur le besoin réel.

JALON
TEMPS DE CONCEPTION

Travail conjoint pour fixer les principaux sujets, dates et déroulés : concrétisation de la proposition de formation...

OUTILS
RÉUNION

LIVRABLES
COMPTE-RENDU OU **RELEVÉ DE DÉCISIONS**
Support écrit
Le compte-rendu est rédigé de façon synthétique, précisant les participants et les décisions prises.

+ DEVIS

DATE :

en interne

JALON
TEMPS DE PRÉPARATION

OUTILS
Méthode de RECHERCHE

OUTILS
Méthode d'IDÉATION

OUTILS
Méthode pour COMMUNIQUER

à définir...

LIVRABLES
ROADMAP
Une
da

LIVRABLES
PRÉSENTATION ORALE
Support oral / écrit / numérique
Un point à l'oral pour acter un temps précis du projet : dire où on se situe, ce qu'on a fait, ce qu'il reste à faire, en montrant des livrables, des images, ou pas.

DATE :

JALON
RÉALISATION

OUTILS
FORMATION

1 journée
10 participants

LIVRABLES
ROADMAP
Une
da

LIVRABLES
MUR DE DONNÉES
Support matériel
Le partage des informations de manière visuelle permet de découvrir des relations, des modèles et des hiérarchies qui ne sont pas apparentes de manière évidente.

DATE :

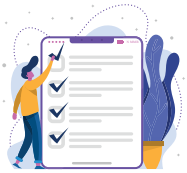
JALON
BILAN
Lors de la dernière rencontre, il convient de revenir sur le déroulement de l'accompagnement : évolution des pratiques professionnelles, résultats, difficultés rencontrées, perspectives.

OUTILS
RÉUNION

LIVRABLES
COMPTE-RENDU OU **RELEVÉ DE DÉCISIONS**
Support écrit
Le compte-rendu est rédigé de façon synthétique, précisant les participants et les décisions prises.

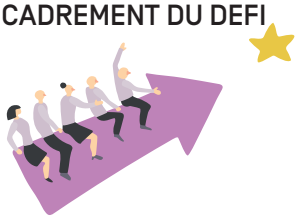
JALON

RECHERCHE



JALON

ENCADREMENT DU DEFI



JALON

IDEATION

JALON

RESTITUTION

LIVRABLES

LIVRABLES

LIVRABLES

LIVRABLES

OUTILS

Méthode de RECHERCHE

OUTILS

Méthode d' ENCADREMENT

OUTILS

Méthode d'IDÉATION

OUTILS

Méthode de COMMUNICATION