

SynLab.



INNOVER À PLUSIEURS



Manuel pour
les acteurs de l'éducation

Version Courte

L'ORIGINE

DE CE MANUEL

Ce manuel a été adapté du manuel produit par l'agence IDEO en 2012 intitulé *Design thinking for Educators*.

IDEO est une agence d'innovation qui accompagne depuis de nombreuses années des enseignants dans la résolution de leurs problématiques. Leur manuel a été élaboré en collaboration avec des écoles.

L'association française SynLab a testé ce manuel auprès de différentes écoles qu'elle a accompagnées dans la résolution de leurs problématiques. C'est à l'issue de ces accompagnements que le manuel a été modifié pour correspondre au mieux au contexte français et aux contraintes des acteurs éducatifs. D'autres ressources sont venues nourrir ce travail d'adaptation, notamment le manuel du *Design Thinking en bibliothèque*.

QUI EST SynLab. ?

SynLab est un laboratoire citoyen de recherche action dont le rêve est de permettre à tous les enfants et notamment les plus en difficulté de développer leur plein potentiel et d'acquérir les compétences sociales et humaines dont ils ont besoin pour réussir à l'école et dans leur vie. Pour cela, SynLab a fait le choix de concentrer son action sur l'appui aux acteurs du système éducatif (enseignants, cadres, ...) afin de leur permettre de mobiliser leurs talents et leur énergie au service de la transition éducative. Concrètement, SynLab crée des outils et invente des dispositifs d'accompagnement présentiels et numériques (MOOC, ..) en lien avec différentes institutions éducatives (Espé, Universités, ESEN, rectorats,...) comme par exemple le Diplôme Universitaire *Acteurs de la transition éducative* avec l'Université Paris Descartes ou le projet *Parcours Connectés* avec l'Espé de Créteil, l'académie de Créteil et plusieurs laboratoires de recherche dans le cadre du PIA2 (e-fran). Le développement du dispositif pédagogique *Bâtisseurs de possibles* lui a valu d'être labellisé en 2015 par l'initiative présidentielle «la France s'engage».

www.syn-lab.fr

INTRODUCTION

Dans un contexte de fortes transformations de la société et d'évolution des politiques éducatives, à une époque où les modifications d'accès au savoir via le numérique questionnent nos modèles d'apprentissage, être en capacité de se questionner et de réinventer à plusieurs nos pratiques pédagogiques semble une nécessité. Comme dit la célèbre phrase d'Einstein :

« On ne résout pas un problème avec les modes de pensée qui l'ont engendré ».

Quelle que soit leur nature ou leur importance (interaction avec un élève, implication des parents, gestion de l'emploi du temps, développement d'approches entièrement nouvelles ou réformes à l'échelle du système, ...), les problématiques auxquelles les acteurs éducatifs sont confrontés sont réelles, complexes et variées. Elles exigent de nouvelles réponses. C'est pourquoi une nouvelle perspective, de nouveaux outils et de nouvelles approches sont nécessaires.

Le Design Thinking est l'une de ces approches.

Ce manuel vous accompagne dans la structuration de votre travail et vous apporte un appui pour travailler à plusieurs. Utilisez-le comme bon vous semble. A vous de choisir comment l'utiliser. Vous pouvez l'associer à toute autre méthodologie ou théorie qui vous semble utile pour développer de nouvelles idées. A vous de jouer !

Pour une description plus détaillée de la méthode, nous vous invitons à consulter le manuel plus complet *INNOVER À PLUSIEURS, Manuel pour les acteurs de l'éducation – Version longue* sur le site de SynLab : www.syn-lab.fr

BONNE EXPLORATION !

L'équipe SYNLAB

VOUS VOULEZ TROUVER DES SOLUTIONS NOUVELLES À VOS PROBLÉMATIQUES ?

Ce manuel vous propose de découvrir et d'expérimenter un processus de travail collaboratif, le Design Thinking.

Vous pouvez recourir à ce manuel pour mettre en place des séquences pédagogiques, aménager des espaces ou bien par exemple pour repenser les modes d'organisation de votre école.

Le Design Thinking donne toute sa mesure lorsqu'il est expérimenté par une équipe pour un projet de longue durée, mais, si vous manquez de temps, nous sommes convaincus que vous pouvez également obtenir des résultats significatifs en une seule journée ! A vous de décider si vous préférez étaler votre projet dans le temps ou le condenser sur une journée.

Dans les pages suivantes du manuel, vous allez découvrir les quatre principales étapes du processus de Design Thinking :

1. L'identification d'une problématique,
2. L'imagination de solutions,
3. La réalisation de la solution
4. La pérennisation et le partage de la solution.

A chaque étape nous vous proposerons des exemples pour illustrer la démarche et des activités à réaliser à plusieurs.

QU'EST CE QUE LE DESIGN THINKING ?

Le Design Thinking, c'est une démarche de gestion de projet qui vous permet d'apporter des solutions pertinentes à une problématique en partant de l'écoute des besoins des personnes concernées.

Le cœur de la méthode consiste à rencontrer des personnes et à les observer pour comprendre leurs besoins, à fabriquer des prototypes et à les tester pour les améliorer. Les personnes sont au centre de ce processus.

Cette démarche mobilise des compétences que nous avons tous naturellement mais que nous avons tendance à sous-exploiter, comme le sens de l'intuition, l'intelligence émotionnelle ou le sens pratique.

Aujourd'hui, le Design Thinking est employé à travers le monde par des structures aussi diverses que les entreprises, les collectivités, l'humanitaire, les associations et de plus en plus d'écoles.

LA MÉTHODE EST ...

CENTRÉE SUR L'HUMAIN

Le point de départ du Design Thinking est une profonde empathie, mais également une écoute des besoins et des motivations des personnes, c'est-à-dire des élèves, enseignants, parents, direction, équipe de la Vie Scolaire et autres acteurs éducatifs.

COLLABORATIVE

À plusieurs, on est plus fort pour résoudre une difficulté que lorsqu'on reste isolé. La réflexion s'enrichit de la diversité des points de vue qui la composent et la créativité des autres stimule la vôtre.

FONDÉE SUR LA PRATIQUE

Le Design Thinking repose sur l'apprentissage par la pratique. Il est basé sur la réalisation d'actions concrètes et le test de prototypes. C'est en faisant qu'on apprend alors n'ayez pas peur de mettre la main à la pâte !

EXPÉRIMENTALE

Le Design Thinking est un processus non linéaire qui repose sur le droit de se tromper, de tester et sur l'opportunité d'apprendre de ses expériences. Pourtant les enseignants peuvent être souvent soumis à une exigence implicite de perfection et d'obligation d'être des modèles infallibles. Ces attentes peuvent rendre la prise de risque difficile et limiter les possibilités d'expérimenter des solutions nouvelles et innovantes.

L'ÉTAT D'ESPRIT EST ...

LIBRE DE TOUT PRÉJUGÉ

Il s'agit de voir le monde avec un regard neuf. Par exemple se mettre dans la peau d'un débutant pour redécouvrir la salle de classe qui vous est pourtant si familière.

BASÉ SUR DU LÂCHER-PRISE

Le Design Thinking c'est accepter d'échouer, de ne pas toujours avoir la « bonne » réponse et apprendre à aimer le charme qui réside dans l'imperfection et l'inachèvement.

FONCIÈREMENT OPTIMISTE

Cette démarche repose sur le fait de voir les problèmes quotidiens comme autant d'opportunités, et sur la conviction qu'une poignée de gens qui travaillent ensemble de façon innovante peut faire changer les choses. Il s'agit de jouer avec les contraintes et de les transformer en occasion d'apporter de nouvelles solutions !

LA DÉMARCHE DU DESIGN THINKING

4 étapes pour passer de l'identification d'une problématique commune à la mise en place d'une solution nouvelle et pertinente !



IDENTIFIER UNE PROBLÉMATIQUE

Cette étape consiste à définir une problématique et la comprendre **du point de vue des personnes qu'elle concerne**

NOUS AVONS
UNE
PROBLÉMATIQUE

Comment l'aborder ?
Qui rencontrer pour comprendre la problématique en profondeur ?

IMAGINER DES SOLUTIONS

Il s'agit de produire de nouvelles idées pour résoudre la problématique

NOUS AVONS
IDENTIFIÉ DES
BESOINS

Quelles solutions imaginer pour répondre à ces besoins ?

RÉALISER LA SOLUTION

Cette étape consiste à concrétiser vos meilleures idées sous forme de prototypes et les tester

NOUS AVONS
DES SOLUTIONS

Comment tester les solutions choisies et les perfectionner avec l'aide des personnes à qui elles sont destinées

PÉRENNISER ET PARTAGER LA SOLUTION

Enfin, l'enjeu est de déployer la solution la mieux reçue par les personnes concernées et partager sur l'expérience vécue

NOUS AVONS
VALIDÉ
UNE SOLUTION
QUI MARCHE

Comment garantir que la solution sera durable ?
Quels retours sur l'expérience vécue ?

**VOUS ÊTES CURIEUX D'EN SAVOIR PLUS ?
FORMIDABLE !
DANS CE CAS, NOUS ALLONS POUVOIR COMMENCER.**

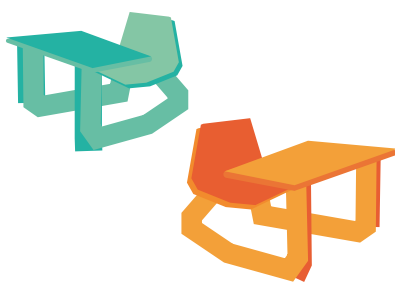
DANS QUELS CAS UTILISER LE DESIGN THINKING ?

Vous pouvez utiliser les outils et la démarche proposés dans ce manuel pour aborder n'importe quel type de problématique.



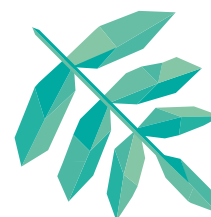
PÉDAGOGIE

Chaque jour, vous concevez des manières d'interagir avec vos élèves autour d'un contenu. Vous pouvez mettre en œuvre un processus de conception afin de relier ce contenu aux intérêts et besoins des élèves d'aujourd'hui.



ESPACES

Les environnements physiques transmettent des signaux inconscients sur la façon dont on doit se comporter et ils influencent nos émotions. En repensant l'organisation de la classe par exemple, vous pouvez changer le message envoyé aux élèves sur la manière dont ils peuvent interagir dans la classe.



ORGANISATION et vivre ensemble

Votre école est un écosystème vivant basé sur une organisation des interactions. En tant qu'adulte membre de cette école vous êtes vous-même partie prenante de cette organisation et pouvez l'influencer pour permettre un meilleur vivre-ensemble entre élèves et adultes.



EXEMPLE

- Comment pourrait-on renforcer le goût de la lecture chez les élèves ?
- Comment pourrait-on aider les élèves issus de milieux défavorisés à enrichir leur vocabulaire ?



EXEMPLE

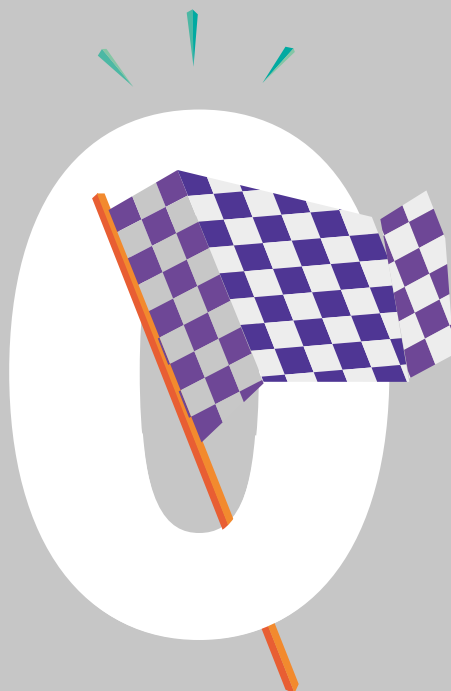
- Comment pourrait-on réaménager la cour de récréation pour favoriser le mieux-être des élèves ?
- Comment pourrait-on créer un espace stimulant et efficace pour permettre la collaboration entre professeurs ?



EXEMPLE

- Comment pourrait-on réduire les actes de violence dans l'école ?
- Comment pourrait-on souder les équipes éducatives autour d'un projet qui fédère ?

ÉTAPE



DÉMARRER LE PROJET

Le Design Thinking est une approche essentiellement collaborative.

Certaines équipes accordent parfois peu de temps et d'énergie dans la structuration de leur équipe. Or le Design Thinking est un processus qui peut à certains moments paraître long et destabilisant. Le soutien d'une équipe soudée est alors essentiel pour mener à bien votre projet !

Les quelques conseils que nous vous apportons dans les pages suivantes sont là pour faciliter au mieux la structuration de votre équipe. N'hésitez pas à les utiliser tout au long du projet.



**Pour plus de détails, consultez le manuel
version longue p.18->p.23**

CONSTRUIRE SA CHARTE D'ÉQUIPE

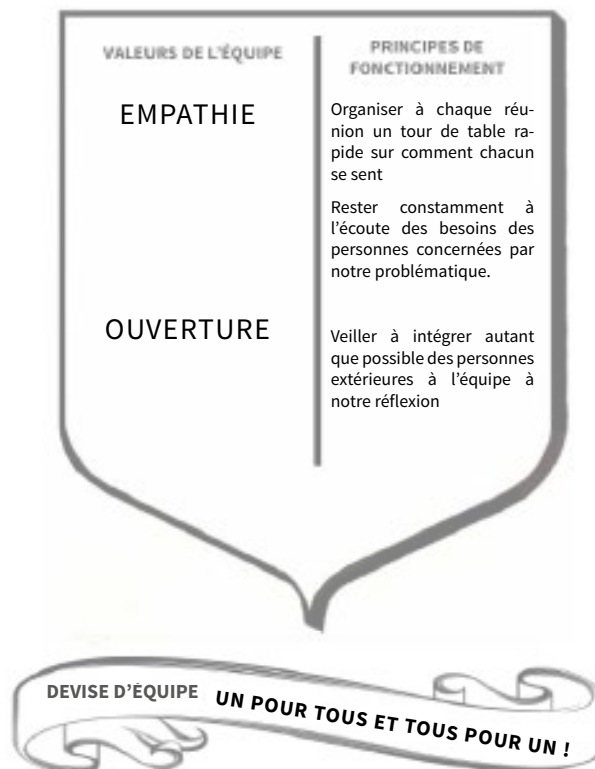


La construction de la charte d'équipe peut prendre la forme d'un blason et peut être réalisée au tout début d'un travail en équipe.

Voici une suggestion d'étapes à suivre pour constituer votre charte :

1. Prendre un temps individuel pour réfléchir et noter sur un papier les situations de travail où par le passé vous vous êtes senti bien et celles où vous vous êtes moins bien senti.
2. Partager vos réflexions en équipe
3. Afficher et regroupez les réflexions de chacun
4. Compléter le blason à partir de ces réflexions en définissant les valeurs et principes de fonctionnement qui permettront de créer les conditions de travail favorables de chacun
5. Trouver une devise d'équipe

EXEMPLE





CONSTRUIRE SA CHARTE D'ÉQUIPE



**VALEURS DE
L'ÉQUIPE**

**PRINCIPES DE FONC-
TIONNEMENT**

DEVISE D'ÉQUIPE





COMPOSER

UNE ÉQUIPE ÉQUILIBRÉE AVEC DES RÔLES DÉFINIS



Dans les équipes les plus performantes, chaque membre a une responsabilité précise. Les rôles peuvent bien sûr changer au cours du projet en fonction des envies de chacun. Vous pouvez vous répartir les rôles en fonction des personnalités, des affinités et des compétences de chacun.

Voici des exemples de cartes de rôles à découper. Vous pouvez aussi inventer les vôtres !

LE MÉDIATEUR - LA MÉDIATRICE

RESPONSABILITÉS

Il veille au respect des valeurs et principes de fonctionnement du groupe. Il est garant de la bonne entente dans le groupe et veille à ce que chacun puisse s'exprimer.

QUALITÉS

- Avoir une posture d'empathie.
- Avoir un bon sens de l'observation et une bonne écoute.
- Savoir anticiper et déjouer les conflits.

LE CONNECTEUR - LA CONNECTRICE

RESPONSABILITÉS

Il est chargé de mettre en relation l'équipe avec l'extérieur (personnes, partenaires, lieux inspirants, ...). Il s'occupe également de valoriser à l'extérieur le travail réalisé.

QUALITÉS

- Faire rapidement le lien entre des idées, des gens et des situations concrètes.
- Être capable d'adapter son discours à différents types de publics.
- Avoir un réseau et une bonne connaissance des personnes gravitant dans et autour de l'école.

LE-LA SCRIBE

RESPONSABILITÉS

Il est chargé d'organiser la documentation par toute l'équipe tout au long du projet (prises de notes, photos, compte-rendu d'entretiens, ...). C'est un rôle essentiel qui aidera l'équipe à se sentir mieux organisée et plus productive.

QUALITÉS

- Être bien organisé et savoir compiler des documents divers et disparates.
- Avoir une aisance avec l'informatique.
- Avoir une capacité de synthèse.

L'ANIMATEUR-L'ANIMATRICE

RESPONSABILITÉS

Il est en charge d'animer les réunions et de s'assurer de l'avancement du projet. Il est garant du processus. Il veille à ce que le travail soit réalisé comme convenu en équipe. L'animateur consacre souvent plus de temps que les autres à l'organisation du travail.

QUALITÉS

- Avoir le sens de l'organisation.
- Aimer expérimenter de nouvelles approches.
- Maîtriser le processus de travail.
- Savoir embarquer des collectifs.





RÉPARTITION DES RÔLES



20 MIN

MEMBRE
DE L'ÉQUIPE

RÔLE ET
RESPONSABILITÉS

Empty arrow-shaped box for team member name.

Empty arrow-shaped box for team member name.

Empty arrow-shaped box for team member name.

Empty arrow-shaped box for team member name.

Empty arrow-shaped box for team member name.

Empty arrow-shaped box for team member name.

Large empty rectangular area for defining roles and responsibilities.



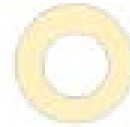
MATÉRIEL UTILE POUR MENER LE PROJET



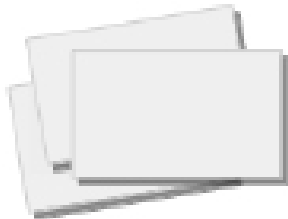
- Un espace projet dans lequel vous pouvez travailler confortablement, stocker votre matériel, afficher vos productions, et vous déplacer facilement.



- Des gommettes pour faciliter les choix dans l'équipe.



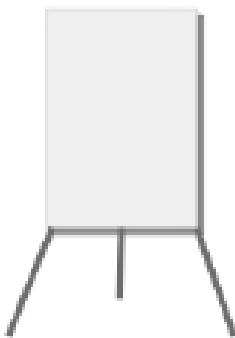
- Des adhésifs (scotch, patafix, ...) pour accrocher vos productions.



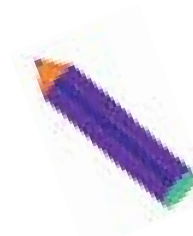
- Des feuilles de papier, A4 ou A3



- Des notes repositionnables ou post-its qui vous permettent de faire évoluer vos idées.



- Des panneaux portants ou des grandes feuilles « paper-board » pour rendre visibles vos réflexions collectives.



- Des feutres ou marqueurs pour écrire de manière visible vos réflexions.

EXEMPLES DE MISE EN PRATIQUE



DES ÉQUIPES PLURIDISCIPLINAIRES

Un collège en région parisienne a travaillé sur la question de l'autonomie des élèves. L'équipe était constituée du principal adjoint, d'enseignants de disciplines différentes et des CPE. Cette diversité a permis à l'équipe d'avoir une vision plus complète des élèves et une compréhension générale des enjeux liés au développement de l'autonomie dans le collège.



DES ESPACES ADAPTÉS AU PROJET

Des enseignantes d'une école primaire se sont installées dans une salle de classe et ont disposé des panneaux à proximité de leur table, ce qui a facilité l'organisation visuelle de leurs réflexions et de leurs idées.

DES PRINCIPES DE FONCTIONNEMENTS COMMUNS

Des enseignants dans un collège ont organisé au début de leur travail une réflexion sur les valeurs et principes de fonctionnement qu'ils souhaitent respecter entre eux. Après un partage de leurs réflexions individuelles ils ont affiché leurs idées au tableau. Parmi les valeurs et principes qui sont ressortis : « être concret et savoir où on va », « écouter et faire attention à l'autre », « faire circuler la parole et ne pas se couper », « travailler dans la bonne humeur », ...



ÉTAPE



IDENTIFIER UNE PROBLÉMATIQUE

Tout projet de Design Thinking commence par une question, un défi, une problématique que l'on identifie en équipe. Y a-t-il quelque chose que vous avez toujours voulu transformer ou améliorer dans votre établissement ? Rencontrez-vous une difficulté particulière ? Pensez aux situations quotidiennes qui vous embêtent ou que vous souhaiteriez améliorer.

Par exemple, vous souhaitez améliorer le contenu et le format de vos cours ou vous rêvez de repenser la salle des profs pour mieux vous y sentir ? Ce sont de bons points de départ.

L'enjeu de cette étape est à la fois de choisir, de formuler la bonne problématique, et de mieux la comprendre. Cette phase est souvent traitée trop rapidement par les équipes. Cela peut paraître évident et naturel de réfléchir tout de suite aux solutions dès qu'on a une problématique d'identifiée. Or cette étape 1 du processus de Design Thinking est essentielle car elle vous permettra de bien définir et d'analyser en profondeur votre problématique, travail nécessaire pour imaginer en étape 2 des solutions qui répondent réellement aux besoins des personnes concernées.



Pour plus de détails, consultez le manuel
version longue p.24->p.33

DÉFINIR UNE PROBLÉMATIQUE



1 HEURE 30

PARTAGER VOS RÊVES ET VOS DIFFICULTÉS

Les rêves et les difficultés verbalisées sont l'expression de choses qui manquent selon vous dans votre école, ou des choses qui existent mais qui pourraient être améliorées ou développées d'avantage. Ce sont en fait des problématiques potentielles que vous pourriez chercher à résoudre en équipe.

Pour partager en équipe sur les rêves que vous avez pour votre école et les difficultés que vous rencontrez, nous vous suggérons les étapes suivantes :

1. Prendre 5 min de temps individuel pour compléter ces 2 phrases :

« J'aimerais tant que dans notre école ... » (vos rêves)

• Exemple : « J'aimerais tant que dans notre école, les élèves soient moins violents entre eux »

« Je n'en peux plus que dans notre école... » (vos difficultés)

• Exemple : « Je n'en peux plus que dans l'école la collaboration avec les parents soit si mauvaise »

2. Placer à tour de rôle sur 2 panneaux l'ensemble des réponses de l'équipe, les rêves sur l'un et les difficultés sur l'autre

3. Réaliser des regroupements des rêves et difficultés qui sont proches.

DÉFINIR LA PROBLÉMATIQUE À RÉSOUDRE

À partir des rêves et des difficultés que vous venez de lister, nous vous invitons à émettre des problématiques et à sélectionner la problématique qui vous semble la plus importante.

1. Vous pouvez utiliser des gommettes pour matérialiser ce choix : chaque membre de l'équipe reçoit une ou plusieurs gommettes qu'il place sur la problématique qu'il préfère.
2. Une fois la problématique sélectionnée, vous pouvez identifier un groupe de personnes qui rencontrent actuellement fortement cette problématique.

GRUPE DE PERSONNES
IMPLIQUÉES



PROBLÉMATIQUE
RENCONTRÉE

Exemple : les élèves de 6ième se sentent perdus en début d'année.

3. Essayez ensuite de formuler plusieurs questions débutant par « Comment pourrait-on faire pour ? » avant de trouver la plus appropriée. Une problématique bien posée est une problématique ni trop large ni trop restreinte.

EXEMPLE DE BON NIVEAU DE PROBLÉMATIQUE

Niveau trop large

Comment pourrait-on faire pour mieux intégrer les nouveaux élèves ?

Niveau trop restreint

Comment pourrait-on faire pour que les élèves de 6ième sachent qu'ils peuvent trouver sur l'environnement numérique du collège toutes les informations qui leur sont utiles ?

Bon niveau

Comment pourrait-on faire pour aider les nouveaux élèves qui entrent en 6ième à mieux comprendre comment fonctionne le collège ?



Pour plus de détails, consultez le
manuel version longue p.27

MENER L'ENQUÊTE 1/2



2 HEURES

Pour mettre en place une solution à la fois nouvelle et pertinente dans votre établissement, il faut commencer par vous familiariser avec les besoins des personnes concernées par la problématique identifiée.

La première étape du Design Thinking consiste à écouter, à observer et à s'ouvrir à l'inattendu. Sur la page suivante, vous trouverez quelques exemples d'activités qui pourront vous aider.

1. Partagez entre vous ce que vous savez déjà sur votre problématique (ce qui a déjà été expérimenté par le passé ou ce que vous avez pu observer) et ce que vous ne savez pas encore et que vous souhaitez apprendre. (Exemple : « Je ne comprends pas pourquoi les élèves réagissent de telle manière », ou « Je ne sais pas ce que pensent les enseignants de telle situation », ...).
2. Réalisez des enquêtes pour comprendre le point de vue de différentes personnes et vous inspirer. (cf page suivante)
3. Une fois terminées vos enquêtes, faites le point en équipe sur ce que vous avez appris. Qu'est-ce qui vous a surpris ? Qu'est-ce qui était inattendu ? Quelles sont les personnes ou les choses qui vous ont inspirées ? Y a-t-il des constantes qui vous ont frappées ?
4. Notez ensuite vos conclusions et les grands thèmes qui se dégagent de vos observations.
5. A la fin de cette étape, reprenez la problématique initiale et redéfinissez-la en fonction de vos nouveaux apprentissages.

MENER L'ENQUÊTE 2/2

Exemple d'activités d'enquête pour avoir une meilleure compréhension de votre problématique

CONVERSATIONS

Une des meilleures façons de comprendre votre problématique consiste à parler avec les gens. Il est particulièrement intéressant de dialoguer avec les personnes concernées par la problématique (élèves, parents, autres enseignants, personnel de cantine,...). Si vous voulez mettre en place un nouveau programme d'activités pour les adolescents par exemple, vous pouvez les faire parler sur l'école mais également comprendre leur vie quotidienne, leurs habitudes et leurs passe-temps. Quelles sont leurs convictions ? Qu'est-ce qui les motive dans la vie ? Vous pouvez commencer par vous adresser aux personnes présentes dans l'école, ce sont les mieux placées pour vous aider à approfondir votre problématique. Nous vous recommandons de rencontrer au moins deux ou trois personnes différentes.

« DANS LA PEAU DE... »

Une autre activité très utile consiste à adopter le point de vue des personnes concernées par la problématique. Si par exemple vous adressez un problème qui concerne les élèves de l'école, vous pouvez aller dans les lieux où il passent du temps (cour de récréation, asseyez-vous à leur table et essayez de faire les activités qu'ils font,...).

VISITE UN ENDROIT INATTENDU

Nous vous recommandons vivement de sortir des murs de votre école et de vous rendre dans un endroit original où vous pourrez apprendre des choses sur votre problématique. Cela vous aidera à voir votre environnement habituel sous un jour nouveau. Si par exemple vous voulez mettre en place une exposition avec les élèves, vous pouvez visiter un musée qui rencontre du succès et essayer de comprendre comment il parvient à toucher ses visiteurs.

VEILLE

Il est fort probable que d'autres personnes aient déjà fait face à la même problématique que vous. De simples recherches en ligne sur le sujet vous permettent de découvrir quelles innovations ont déjà été mises en place, que ce soit en France ou ailleurs, dans le secteur éducatif ou en dehors. Cela vous permettra d'en apprendre davantage et de voir comment cette problématique a peut-être été traitée ailleurs.

EXEMPLES DE MISE EN PRATIQUE



Une équipe dans un collège s'est intéressée à la question de l'autonomie des élèves. Pour mieux comprendre quelle était la vision des différentes parties prenantes et les besoins existants, elle a conçu et envoyé des questionnaires à destination des élèves, des adultes du collège, et des parents. Elle a également animé des ateliers avec des délégués d'élèves afin de comprendre plus précisément leur perception de l'autonomie et ce qui les dérangeait le plus au collège sur ce sujet.

Après analyse des résultats, l'équipe a eu une meilleure compréhension du problème et a pu resserrer son travail sur la recherche de solutions favorisant l'expression des élèves au collège et les dispositifs de prise d'initiatives. Ce travail a notamment abouti à l'aménagement d'un foyer des collégiens autogéré par ces derniers. La phase d'enquête a donc permis de cibler plus précisément le problème de départ et de mettre en place des solutions répondant au mieux aux besoins des personnes concernées.

Dans un autre collège, une équipe d'enseignants a cherché à résoudre la problématique suivante : «Comment pourrait-on faire pour aider les enseignants à se détendre entre les cours ?»

Durant la phase d'enquête, l'équipe a identifié que pour se détendre, les enseignants avaient besoin :

- de se couper des élèves pour prendre du recul,
- de faire des choses qui ne sont pas liées aux cours ou au scolaire
- d'avoir des moments d'échanges conviviaux avec leurs collègues
- d'avoir un espace propice à la détente.

Après avoir priorisé les besoins, la question a donc été précisée comme suit : «Comment pourrait-on faire pour adapter nos espaces actuels pour permettre aux enseignants de se détendre entre les cours dans un lieu privé convivial ?»



ÉTAPE



IMAGINER DES SOLUTIONS

L'objectif de cette étape est de faire émerger un grand nombre d'idées en réponse à votre problématique reformulée précédemment.

Au cours de cette étape vous allez imaginer des solutions, c'est-à-dire des réponses concrètes à votre problématique redéfinie grâce aux observations et entretiens que vous venez de faire.

L'une des activités les plus importantes au cours de cette phase est le brainstorming (ou tempête de cerveaux) : c'est en accumulant un maximum d'idées que vous aurez le plus de chances d'en trouver une bonne. L'objectif est d'extérioriser les idées sans se préoccuper de savoir si elles sont bonnes ou mauvaises !



**Pour plus de détails, consultez le manuel
version longue p.34->p.39**

FAIRE ÉMERGER DES IDÉES 1/2

Un brainstorming obéit à des règles précises. Ces règles sont importantes, car elles permettent à tous les participants de disposer d'une liberté créative.

RÈGLES DU BRAINSTORMING

1

ÉVITER TOUT JUGEMENT

Il n'existe aucune mauvaise idée à ce stade. Vous aurez tout loisir de les éliminer plus tard.

2

EXPRIMER TOUTES SES IDÉES

Toutes les idées sont bonnes à entendre, car elles peuvent servir de base à d'autres pensées.

3

ENCOURAGER LES IDÉES EXTRAVAGANTES

Même si une idée ne semble pas réaliste, elle peut déclencher une bonne idée chez une autre personne.

4

S'APPUYER SUR LES IDÉES DES AUTRES

Pensez « et » plutôt que « mais ».

5

NE PAS SE DÉTOURNER DU SUJET

Pour tirer le meilleur parti de la session, ne perdez pas de vue la question posée.

6

ÊTRE VISUEL

Faites un dessin de vos idées plutôt que de vous contenter de les rédiger. Les représentations visuelles en disent souvent plus que de longs discours.

7

MISER SUR LA QUANTITÉ

Choisissez un objectif délirant (50, 100, 200 idées,..) et dépassez-le ! Le meilleur moyen de trouver une bonne idée est d'en proposer le plus possible.

FAIRE ÉMERGER DES IDÉES 2/2



Pour animer votre séance de brainstorming, voici quelques étapes à suivre :

PRÉPARATION DE LA RÉUNION

1. Nommez un animateur de la session
2. Recrutez des participants qui peuvent être extérieurs à l'équipe
3. Réservez un lieu de réunion avec un mur assez grand pour afficher toutes vos idées
4. Préparez le matériel nécessaire (post-it, feutre, marqueur, scotch, patafix, ...)
5. Installez une grande feuille au mur ou des panneaux, sur laquelle votre problématique est écrite de manière lisible par tous sous forme de question (« Comment pourrions-nous faire pour ... ? »)

ANIMATION DE LA RÉUNION

6. Introduisez l'atelier en rappelant aux participants l'objectif de la séance, en rappelant la problématique que l'on cherche à résoudre et en annonçant le déroulé de la séance. Afin de satisfaire la curiosité des participants, il peut être utile d'ajouter des panneaux supplémentaires pour présenter les résultats de vos recherches et vos pistes d'action.
7. Rappelez les règles du brainstorming
8. Demandez aux participants de noter, individuellement, au moins 3 idées pour résoudre le problème sur des post-it (1 post-it = 1 idée). Encouragez les participants à donner des idées audacieuses, folles, saugrenues.
9. Chaque participant propose ses idées à voix haute et vient coller ses post-its sur le mur ou les panneaux.
10. Regroupez les idées similaires
11. Lorsque l'inspiration s'épuise, vous pouvez proposer une nouvelle règle « Quand on n'a plus d'idées, il faut en trouver 3 encore ! »
12. Une fois toutes les idées exprimées, regroupez les paquets d'idées similaires et les complétez-les ou détaillez-les.
13. Si les idées sont trop générales ou vagues, relancez la dynamique en en prenant une et en demandant aux participants de donner 10 idées pour préciser cette idée générale. Faites de même pour 2 ou 3 idées générales.
14. Votez pour la meilleure idée de solution, celle qui vous paraît la plus prometteuse

AFFINER LA SOLUTION



Une fois sélectionnée l'idée de solution qui vous semble la plus prometteuse parmi toutes celles que vous avez trouvées durant votre brainstorming, vous pouvez l'affiner en remplissant cette fiche.

1. Nom de la solution

2. A quels problèmes et besoins observés durant la phase d'enquête votre solution répond-elle ?

3. A qui s'adresse votre solution (soyez précis) en priorité ?

4. Description de la solution en 1 phrase

5. Dessin qui représente la solution (à quoi elle ressemble, ce qui se passe quand on l'utilise, ...)

6. Description du fonctionnement de la solution (il est possible de schématiser)

EXEMPLES DE MISE EN PRATIQUE



Des enseignantes ont travaillé sur la question du suivi des élèves. Après avoir réalisé des enquêtes, elles ont pu avoir une meilleure compréhension du problème et identifier des pistes d'actions.

Une séance de brainstorming d'1h a permis à l'équipe de trouver de nombreuses solutions : fiche de suivi au format numérique pour rendre facilement accessible et centraliser les informations sur les élèves ; grilles d'observation du comportement, fiches d'auto-évaluation du comportement par l'élève ; organisation de temps de partage sur le suivi des élèves lors des réunions de cycle ; organisation de temps de dialogue réguliers entre les parents et les enseignants. L'équipe a décidé de se concentrer sur les fiches de suivi, le réaménagement des temps de réunions de cycle et l'organisation de temps plus fréquents de partage avec les parents. Elle a fait ce choix car ces solutions semblaient plus faisables à réaliser au cours de l'année scolaire et car elles répondaient selon elles davantage à la problématique traitée.

Une enseignante de CE1 a utilisé le Design Thinking pour repenser avec ses élèves l'aménagement de la salle de classe afin de faciliter leurs apprentissages.

Après avoir identifié ensemble leurs besoins (pouvoir choisir entre des activités individuelles et collectives, renforcer les relations dans le groupe, ...), les élèves ont émis de nombreuses idées lors d'une séance de brainstorming animée par l'enseignante. L'enseignante a mis à disposition des élèves des matériaux divers pour faciliter la visualisation de leurs idées.

Voici quelques unes des idées ressorties :

- La mise en place dans la classe de « coins » thématiques dédiés à certaines activités (coin repos, coin lecture, coin découverte du monde, coin créativité, un potager, et même une piscine dans la classe !)
- La mise en place d'un emploi du temps à la carte où les élèves pourraient cocher les activités qu'ils souhaitent faire durant la journée
- Un système d'entraide entre les élèves avec des post-it SOS et des temps de partage sur les difficultés de chacun
- La mise en place de plus de temps libre dans la semaine
- L'utilisation d'un « coussin colère » pour gérer plus facilement ses émotions, ...

Les élèves ont décidé de privilégier les idées de coins thématiques et d'emploi du temps pour faciliter l'utilisation de ces coins. Ils ont réduit le nombre de coins, se rendant compte que la salle de classe ne pouvait pas tous les accueillir.



ÉTAPE



RÉALISER LA SOLUTION

FÉLICITATIONS !

Vous venez de définir une ou plusieurs solutions à votre problématique de départ. Le moment est venu de passer aux choses concrètes !

Avant de mettre en place une solution dans votre établissement de manière durable, il est utile de la tester. L'objectif pour vous est que votre solution soit la plus utile possible. Et qui mieux que les personnes destinées à l'utiliser pour vous faire des retours utiles ?

Afin de faciliter le test de votre idée, vous allez maintenant réaliser un prototype. Un prototype est la transposition de votre solution dans le monde réel. C'est un moyen de la partager avec d'autres personnes, de recueillir leurs réactions et de comprendre comment l'améliorer. N'importe quelle solution peut être transformée en prototype. Nous vous suggérons de vous concentrer sur la réalisation de prototypes simples qui permettent de vous apporter des réponses précises. Ne vous inquiétez pas si le résultat n'est pas parfait. Un prototype n'est jamais réussi du premier coup et il évoluera avec le temps. L'essentiel est qu'il puisse provoquer des discussions. Il n'a donc pas besoin d'être très sophistiqué. Parfois un simple schéma peut suffire !

Cette étape peut être itérative, c'est-à-dire que vous pouvez réaliser des tests successifs et faire évoluer la réalisation de votre solution jusqu'à ce que vous la jugiez satisfaisante. Réaliser cette étape suppose donc d'accepter de ne pas avoir bon du premier coup, d'accepter de se tromper, et de recommencer.

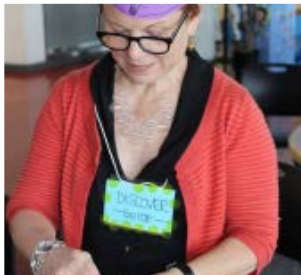


**Pour plus de détails, consultez le manuel
version longue p.40->p.47**

CONSTRUIRE VOTRE PROTOTYPE : PLUSIEURS FORMATS POSSIBLES



A vous de choisir celui qui semble le plus pratique pour tester votre solution le plus facilement réalisable.



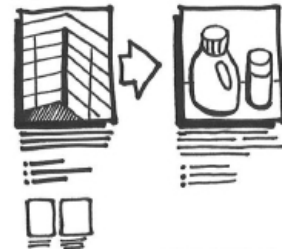
LE JEU DE RÔLE

Si votre idée repose surtout sur des interactions entre individus, vous pouvez l'interpréter et la mettre en scène. Mettez-vous à la place des personnes impliquées et posez-vous les mêmes questions qu'elles. Vous pouvez réunir quelques accessoires simples, comme des costumes ou d'autres objets utiles pour jouer votre rôle.



L'ESPACE RÉAMÉNAGÉ

Si votre prototype concerne l'aménagement d'une zone, vous pouvez soit transformer l'espace actuel, soit créer une représentation de l'environnement tel que vous l'imaginez. N'hésitez pas à réutiliser le mobilier existant et rappelez-vous qu'une chose peut en symboliser une autre. Dans le monde des prototypes, des boîtes en carton peuvent se transformer en chaises et des chariots peuvent devenir des étagères ! Autrement dit, ce n'est pas parce que vous réaménagez un espace que vous devez vous précipiter pour acheter de nouveaux meubles.



LE SCÉNARIO

Vous pouvez proposer un visuel de l'expérience complète de votre idée dans le temps composé d'une série d'images, de croquis, de dessins ou de simples blocs de texte.



LE DÉPLIANT

Vous pouvez créer un support de communication factice pour promouvoir un programme, un service ou un espace. Demandez-vous comment éveiller la curiosité de différentes personnes.



LA MAQUETTE

Vous pouvez réaliser des représentations en 3D de votre idée. Vous pouvez utiliser tout type de matériaux : du papier, du carton, de la ficelle, du tissu et tout ce que vous pouvez trouver.

MATÉRIEL POUR RÉALISER UN PROTOTYPE

- PAPIER : papier Canson, paper board, papier épais, carton plume, carton, boîtes d'emballage
- FOURNITURES DIVERSES : bâtonnets d'esquimaux, peinture, pinceaux, colle, ficelle, légos
- ADHÉSIF : tube de colle, pistolet à colle, ruban adhésif
- OUTILS : règle, ciseaux, ruban à mesurer, agrafeuse
- STYLOS : marqueurs, crayons, feutres
- TISSU : coton, feutre, draps

RECUEILLIR DES AVIS SUR VOTRE PROTOTYPE POUR FAIRE ÉVOLUER L'IDÉE



1 HEURE 30

Maintenant, le moment est venu de présenter votre prototype aux personnes concernées par la problématique traitée afin de recueillir leur avis. La phase de test est une étape cruciale, car elle permet de comprendre ce qui fonctionne ou non dans votre solution et comment améliorer progressivement votre prototype.

Trouvez plusieurs personnes concernées par votre problématique (élèves, enseignants, la direction, parents, ...) N'ayez pas peur de solliciter des gens que vous ne connaissez pas. Ils seront probablement ravis de constater que des personnes de l'école cherchent des solutions répondant à leurs besoins et que vous souhaitez obtenir leurs retours sur vos idées. Il faut juste vous assurer que vous allez bien recueillir des avis honnêtes et des critiques constructives, en plus, bien sûr, des réactions positives

PRÉSENTER LE PROTOTYPE

Voici quelques exemples de questions que vous pouvez poser aux personnes à qui vous présentez votre prototype :

- Pouvez-vous expliquer ce qui vous plaît le plus dans cette solution et pourquoi ?
- Si vous pouviez changer une chose dans ce prototype, de quoi s'agirait-il ?
- Qu'est-ce que vous aimeriez améliorer dans cette solution ?
- Qu'est-ce qui vous déplaît dans cette solution ?

Vous pouvez réaliser des tests individuels ou collectifs.

N'hésitez pas à prendre en notes à la fois le contenu de vos observations et à réfléchir ensuite aux améliorations que vous pouvez apporter à votre prototype.

METTRE EN COMMUN LES RETOURS ET MODIFIER LA SOLUTION EN CONSÉQUENCE

Prenez un temps en commun pour partager les avis que vous avez reçus sur vos prototypes.

1. Récapitulez ce qui a plu aux personnes et les points auxquels ils ont attaché le plus d'importance. Faites la liste de ce qui ne fonctionne pas.
2. Triez parmi ce que vous avez entendu ce qui est le plus important pour vous.
3. En fonction des retours que vous avez décidé d'intégrer, faites évoluer votre solution.



Pour plus de détails, consultez le manuel version longue p.44 et p.45

METTRE EN PLACE LA SOLUTION



Vous avez pu tester votre solution sous forme de prototypes. Vous avez intégré les retours de ces tests et fait évoluer votre solution pour qu'elle réponde au mieux aux besoins des personnes concernées par votre problématique de départ. Il est temps pour vous de la mettre en place !

Attention, il ne s'agit pas forcément de sa version définitive. Vous pouvez bien sûr continuer vos itérations, mais votre projet est désormais à un stade où il peut intégrer le fonctionnement quotidien de l'école.

Nous vous recommandons de définir et de vous répartir les tâches à mener pour mettre en place la solution dans votre établissement. Vous pouvez compiler les actions à réaliser dans le tableau ci-dessous.

ACTION À RÉALISER	QUI EST EN CHARGE DE L'ACTION ?	POUR QUELLE DATE L'ACTION DOIT-ELLE ÊTRE RÉALISÉE ?	AVANCEMENT DE L'ACTION



Pour plus de détails, consultez le manuel version longue p.46

EXEMPLES DE MISE EN PRATIQUE



Développer les compétences informatiques d'un public hétérogène

L'équipe en charge d'un Espace Public Numérique en France a cherché à améliorer ses ateliers informatiques pour adultes et à voir comment permettre à des personnes ayant des niveaux hétérogènes de développer ensemble leurs compétences informatiques.

L'équipe a commencé par interroger des personnes aux profils variés : certains étaient très à l'aise avec l'informatique et d'autres beaucoup moins. L'équipe a rapidement découvert qu'il y a beaucoup plus de novices qu'on ne l'imagine et que ce ne sont pas seulement des personnes âgées.

À partir de ces observations, l'équipe a imaginé des ateliers permettant aux usagers possédant une tablette numérique de l'amener à la bibliothèque pour découvrir de nouvelles fonctionnalités.

En expérimentant, le groupe a rapidement compris que leur campagne de communication, qui consistait à placer des dépliants dans les livres, n'était pas efficace et que des sessions d'une heure étaient trop longues. Le service dérivait vers un simple atelier informatique, ce qui existait déjà à la bibliothèque.

Un nouveau support de communication a alors été testé : des affichettes disposées à des endroits stratégiques de la bibliothèque. En interrogeant des personnes au hasard, l'équipe a découvert que beaucoup d'usagers voulaient qu'on leur conseille des applications, mais ils avaient envie que ces recommandations proviennent de personnes de confiance partageant leurs goûts.

Ces observations ont permis de faire évoluer le dispositif : les personnes pouvaient alors échanger entre elles des conseils et des avis. Un bibliothécaire était présent, mais il n'intervenait pas en tant qu'expert : son rôle était plutôt de faciliter les échanges. L'équipe a constaté que ces rendez-vous étaient plus détendus que les ateliers informatiques individuels.



Un enseignant du supérieur a souhaité réorganiser une séquence pédagogique d'un cours habituellement peu apprécié par ses étudiants.

Pour cela, il a cherché à comprendre les éléments de son cours qui posaient problème. En interrogeant plusieurs de ses étudiants, il a analysé que son cours était essentiellement théorique et ne parlait pas assez aux étudiants qui avaient besoin de plus d'exemples pratiques et de plus de mises en situation pour mieux comprendre les concepts du cours.

L'enseignant a alors imaginé des réorganisations du contenu et un séquençage différent de son cours. Il a notamment inclus des exercices pratiques et l'animation de temps de débat entre étudiants.

Pour prototyper ses idées, l'enseignant a réalisé une maquette constituée de panneaux présentant à la fois les étapes du cours et les modes d'animation. Plusieurs options ont été réalisées pour laisser les élèves dire quelle option ils préféreraient et pourquoi. L'enseignant a affiché les panneaux à la fin de 2 de ses cours et demandé à certains élèves pendant le temps de la pause ce qu'ils en pensaient. Les élèves pouvaient annoter eux-mêmes sur les panneaux les idées qu'ils préféreraient et leurs suggestions d'amélioration. Ces remarques ont fait évoluer les idées.

Par la suite il a testé son cours auprès d'une classe entière et a recueilli à la fin leurs avis, ce qui lui a permis d'apporter de nouvelles modifications.



ÉTAPE



PERENNISER ET PARTAGER LA SOLUTION

BRAVO !

Vous venez de mettre en place une nouvelle solution qui répond à des besoins observés auprès d'acteurs de votre établissement.

Il est temps maintenant de faire le bilan et de s'assurer que votre solution sera durable.

Parce que votre école est en mutation permanente, parce que des nouveaux élèves arrivent chaque année tandis que d'autres repartent, parce que la constitution des équipes adultes bouge également souvent, votre solution doit pouvoir suivre ces changements.

L'objectif n'est pas de repartir de zéro chaque année mais de se servir du travail accompli ensemble et de réfléchir aux conditions à mettre en place pour que votre solution soit pérenne, c'est-à-dire qu'elle continue à être utile dans le temps.

RACONTER VOTRE EXPÉRIENCE À L'EXTÉRIEUR



Prenez un temps en équipe pour faire le bilan de votre expérience sur comment vous vous êtes sentis, ce qui vous a plu, ce qui vous a moins plu, ce que vous avez appris, ce que vous pensez réutiliser dans ce que vous avez appris. Vous pouvez également présenter à l'extérieur ce que vous avez réalisé.

Pour ce faire, voici une proposition de plan :

1. CRÉER UNE VUE D'ENSEMBLE DE VOTRE TRAVAIL

- Quel était votre problématique de départ ?
- Qui faisait partie de l'équipe ?
- Quels partenaires avez-vous intégrés ?
- Quel processus de travail et quelle méthode avez-vous suivis ?
- Quels besoins avez-vous découverts ?
- Comment avez-vous réagi à ce que vous avez appris ?
- Quelles solutions avez-vous créées ?

2. PARLER DE FAITS QUI VOUS ONT MARQUÉS

- Quelle est la chose la plus surprenante que vous ayez apprise lors de la phase d'enquête ?
- Quelle est l'idée la plus farfelue qui soit née de vos brainstormings ? Le prototype le plus créatif ?

3. PARTAGER VOS IMPRESSIONS

- Quelle partie du processus était la plus difficile ?
- Quels moments de l'expérience ont été les plus enrichissants ?

S'ASSURER QUE LA SOLUTION SERA DURABLE



1. SE PROJETER SUR L'ANNÉE SCOLAIRE PROCHAINE

Afin de mettre en place les conditions pour que votre solution dure dans le temps, vous pouvez réfléchir à ce qui va impacter votre projet l'année scolaire suivante.

Exemple de questions que vous pouvez vous poser :

Comment permettre aux nouveaux élèves de connaître votre solution et de l'utiliser facilement ?

Comment l'adapter si ces élèves ont des besoins différents ?

Quand et comment faire connaître votre solution aux nouveaux enseignants, aux nouveaux parents pour qu'ils prennent part à son utilisation dans l'établissement ?

2. SE PRÉPARER À PASSER LE RELAIS

Vous n'êtes pas lié à un projet pour toujours.

Nous vous recommandons de prendre un moment en équipe pour décider si vous souhaitez rester fortement impliqués dans le projet ou si vous souhaitez vous investir de façon plus périphérique. Vous pouvez notamment vous demander qui dans votre école pourrait prendre le relais.

EXEMPLE DE MISE EN PRATIQUE



FOYER AUTOGÉRÉ

L'équipe d'un collège a aménagé un foyer autogéré dans la cour de récréation pour répondre à la problématique « Comment améliorer l'autonomie des élèves du collège ? ». Pour rendre visible la solution et communiquer sur l'expérience vécue, elle a organisé un goûter à la fin de l'année scolaire pour présenter, avec des élèves, le fonctionnement du foyer devant des parents et d'autres adultes du collège.



FACILITER L'APPRENTISSAGE PAR L'AMÉNAGEMENT DE LA CLASSE

Une enseignante a réfléchi avec ses CE1 à un réaménagement de sa classe permettant de faciliter les apprentissages. Un réaménagement a été opéré avec les élèves au cours de l'année scolaire. Cet aménagement a été testé sur plusieurs mois. Au fur et à mesure de son utilisation, les élèves ont fait remonter de nouveaux besoins. La classe a continué d'être réaménagée les mois suivants.

Parce qu'elle avait une nouvelle classe d'élèves l'année suivante, l'enseignante a accompagné sa nouvelle classe dans l'identification de nouveaux besoins et donc de nouvelles solutions d'aménagement. Cela a été l'occasion pour les élèves d'apprendre à se connaître et de trouver plus facilement leurs marques. Par la suite, quelques ateliers ont été organisés de manière périodique pour faire le point sur les besoins et continuer de faire évoluer la classe.

L'espace classe est ainsi devenu un véritable outil au service de l'évolution et du développement des élèves !

FÉLICITATIONS,

Vous avez pu découvrir une méthode de travail collaboratif qui peut se réutiliser de la façon que vous souhaitez, sur 1 journée entière ou sur un temps plus long, sur tout type de problématiques.

Vous souhaitez vous perfectionner dans la démarche et en savoir plus ?

Vous pouvez télécharger le manuel plus complet :

Innover à plusieurs Manuel pour les acteurs de l'éducation Version longue

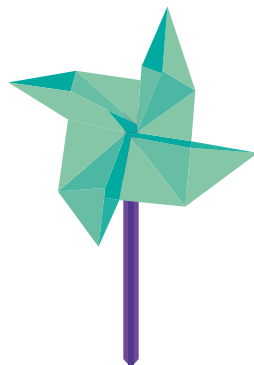




Vous souhaitez en savoir plus ?
Nous faire part de vos
impressions ?

RENDEZ-VOUS SUR
WWW.SYN-LAB.FR

OU CONTACTEZ-NOUS
CONTACT@SYN-LAB.FR
01 42 77 25 60





SynLab.

DÉCOUVREZ
NOS AUTRES PUBLICATIONS

Innovier à plusieurs

Manuel pour les acteurs de l'éducation
Version longue

+

Le Guide Pédagogique
de Bâtisseurs de Possibles

syn-lab.fr



*Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale -
Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France.*