

SynLab.



INNOVER À PLUSIEURS

Manuel pour les acteurs
de l'éducation

Version Longue

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 présents 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.

Le Design Thinking peut sembler au début déroutant. Cependant, plus vous l'expérimenterez, plus cette approche vous semblera naturelle.

Nous avons conçu ce présent manuel pour vous faciliter la vie. Il vous apportera des outils simples pour trouver de nouvelles solutions créatives aux problématiques que vous rencontrez quotidiennement dans les écoles. Il a été pensé pour vous accompagner dans la structuration de votre travail et pour appuyer votre travail d'équipe. Utilisez-le comme bon vous semble. A vous de choisir si vous voulez appuyer votre travail sur quelques-uns des outils proposés ou sur tous. Vous pouvez l'associer à toute autre méthodologie ou théorie qui vous semble utile pour développer de nouvelles idées. A vous de jouer !

Ce manuel vous permet de mener des démarches de résolution de problèmes, que vous ayez une heure, une journée, un mois ou une année devant vous. Le degré d'approfondissement ne sera évidemment pas le même, mais ce sera déjà un début.

Si vous avez vraiment très peu de temps à votre disposition, nous vous proposons de consulter la version condensée *INNOVER A PLUSIEURS, Manuel pour les acteurs de l'éducation - Version courte*, sur le site de SynLab : www.syn-lab.fr.

BONNE EXPLORATION !

L'ÉQUIPE SYNLAB

TÉMOIGNAGES

D'ACTEURS ÉDUCATIFS

“

Pour moi le Design Thinking c'est essayer d'apporter une dimension collective dans la résolution de problèmes. C'est mettre en mouvement les acteurs du système y compris les apprenants. Essayer de trouver des solutions qui correspondent à ce que les gens rencontrent et non le fantasme du chef d'établissement ou de l'enseignant tout seul. C'est apprendre à partir des besoins exprimés des individus. Les gens sont capables de répondre à ce dont ils ont besoin. Mener un processus de Design Thinking nous a permis de chercher à résoudre ensemble un problème plutôt que d'essayer de s'opposer les uns aux autres. J'ai eu l'impression de m'asseoir avec mes collègues dans un même bateau.

LAURENT,
PRINCIPAL ADJOINT DE COLLÈGE

“

Pour moi cette démarche permet d'organiser une pensée. Au début il n'y a rien de concret, puis on déblait et progressivement on arrive à mener une action réfléchie. Cette démarche nous a aidé à nous poser, à réfléchir et à ne pas agir que dans l'urgence. Cela nous demande de faire preuve d'originalité et d'ouverture.

CLAIRE,
CPE

“

J'ai vu des enseignants réaménager leurs espaces de classe en commençant par interroger leurs élèves. Ils ont ensuite organisé des sessions de réflexion libre pour développer de nouveaux programmes.

Les enseignants qui s'appuient sur des techniques tournées vers l'humain pour comprendre leurs élèves obtiennent généralement en retour une plus grande implication de ces derniers dans leur nouvel environnement d'apprentissage. Lorsque l'enseignant devient le concepteur de sa propre expérience au sein de la classe, deux bénéfices apparaissent : son rôle gagne en importance et les changements sont plus efficaces, car ils correspondent aux besoins des élèves plutôt qu'aux prescriptions d'une école ou de l'institution.

Si nous souhaitons changer l'éducation et l'apprentissage pour qu'ils correspondent mieux aux réalités d'aujourd'hui, qu'ils soient plus efficaces et plus plaisants pour toutes les parties impliquées, les acteurs éducatifs doivent devenir les concepteurs et les déclencheurs de la refonte des « systèmes » scolaires, et des écoles elles-mêmes.

DOMINIQUE,
DIRECTEUR D'ÉCOLE

“

Le Design Thinking, c'est un changement de posture.

C'est prendre le temps d'être à l'écoute des besoins des personnes, temps que nous ne prenons pas forcément en école. C'est aussi mettre en avant la créativité et l'innovation.

Le Design Thinking permet de créer des champs d'ouverture entre enseignants.

VALÉRIE,
ENSEIGNANTE EN CE2

SOMMAIRE

QU'EST CE QUE LE DESIGN THINKING ? **P.06**

- La démarche du Design Thinking
- Exemples d'application
- Dans quels cas utiliser le Design Thinking ?
- Comment utiliser le manuel ?



DÉMARRER LE PROJET **P.16**

1. Former une équipe
2. Définir des règles de travail et organiser la logistique



IDENTIFIER UNE PROBLÉMATIQUE **P.24**

3. Identifier un problématique commune
4. Fixer les objectifs du projet et planifier le travail
5. Etudier la problématique
6. Mener l'enquête et la documenter
7. Partager les apprentissages des enquêtes
8. Donner du sens aux apprentissages pour affiner votre problématique



IMAGINER DES SOLUTIONS **P.34**

9. Faire émerger des idées de solutions
10. Affiner et sélectionner les idées de solutions



RÉALISER LA SOLUTION **P.40**

11. Réaliser un prototype de la solution
12. Tester le prototype
13. Modifier la solution en fonction des résultats des tests
14. Mettre en place la solution



PARTAGER ET PÉRENNISER LA SOLUTION **P.48**

15. Faire le bilan et célébrer le projet
16. S'assurer que la solution sera durable

QUELQUES RÉFÉRENCES **P.55**

FICHES OUTILS **P.56**

QU'EST CE QUE LE DESIGN THINKING ? (1/2)

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.

Le design est un terme emprunté à l'anglais dont on voit l'utilisation apparaître au XXème siècle. La notion de « Design Thinking », traduite littéralement en français par « pensée design » en découle directement. On appelle aussi cette méthodologie « human centered design », ou « design centré sur l'humain ».

En 1991, Tim Brown, président de l'agence américaine de design IDEO, popularise la notion de Design Thinking et le définit de la manière suivante : « Le Design Thinking peut être décrit comme une discipline utilisant la sensibilité et les méthodes du designer pour répondre aux besoins des individus avec quelque chose qui soit technologiquement faisable et ce qu'une stratégie de business viable puisse convertir en de la valeur pour le consommateur et une opportunité de marché. » (Hillen, 2012)

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.

QU'EST CE QUE LE DESIGN THINKING ? (2/2)

LE DESIGN THINKING EST À LA FOIS UNE MÉTHODE ET UN ÉTAT D'ESPRIT

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 infaillibles. 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
la solution choisie
et la perfectionner
avec l'aide des
personnes à qui
elle est destinée

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 ?

EXEMPLES D'APPLICATION

LE DESIGN THINKING APPLIQUÉ EN DEHORS DE L'ÉCOLE

PROBLÉMATIQUE TRAITÉE « COMMENT FAIRE POUR AMÉLIORER L'USAGE DES COUVEUSES POUR NOUVEAUX NÉS DANS LES PAYS EN VOIE DE DÉVELOPPEMENT ? »

Une équipe de designers a cherché à construire un système de couveuse à bas coût pour les pays en développement.



IDENTIFIER UNE PROBLÉMATIQUE

Aucun des membres de l'équipe n'étant expert en santé publique, les designers ont tout d'abord entrepris des recherches pour mieux se familiariser avec le sujet des couveuses et de la prématurité des nouveaux nés. Ils se sont rendus compte que près de 15 millions de prématurés naissent chaque année dans le monde. 1 million d'entre eux ne survivaient pas au-delà des 24 premières heures de leur courte vie, la plupart par hypothermie.

Pour approfondir leur compréhension de la problématique, l'équipe a souhaité aller directement sur le terrain. Elle s'est pour cela rendue au Népal. Elle s'est alors rendue compte avec étonnement que dans la plupart des hôpitaux visités, les couveuses laissées à disposition des populations n'étaient jamais utilisées. En se renseignant auprès d'un médecin d'un des hôpitaux, elle a découvert que la plupart des naissances dans le pays se passaient dans des villages à plusieurs kilomètres des hôpitaux. Et si par chance une mère accouchait à l'hôpital, elle ne pouvait pas y rester longtemps et devait souvent revenir au bout de 5 à 6 jours dans son village.

À l'issue de ces nombreuses découvertes, l'équipe a compris que le besoin essentiel des populations était d'avoir accès à des couveuses facilement transportables dans les villages. Les designers ont alors décidé d'axer leur travail sur la recherche de solutions favorisant la mobilité des couveuses.



IMAGINER DES SOLUTIONS

De nombreuses idées ont émergé. Parmi ces idées, l'équipe a décidé de se concentrer sur l'expérimentation d'un système de duvet contenant une pochette à base de paraffine qui, une fois chauffée, pouvait maintenir sa température pendant près de 4 heures.



RÉALISER LA SOLUTION

Une fois le prototype réalisé dans son atelier, l'équipe est revenue au Népal pour tester le système dans les villages.

Le test auprès des populations a révélé de nouvelles découvertes sur les besoins des familles. En effet, le système conçu par les designers reposait notamment l'utilisation d'un cadran lumineux indiquant la température de la couveuse, l'objectif étant d'atteindre la température idéale pour le nouveau-né de 37 degrés. En demandant à des mères d'ajuster la température grâce au cadran jusqu'à 37 degrés, un problème est apparu : les mères s'arrêtaient avant d'avoir atteint le seuil demandé. En les interrogeant, celles-ci ont expliqué que dans leur village, la médecine occidentale était perçue comme très puissante et souvent trop forte. Voilà pourquoi par exemple si un médecin occidental prescrivait une cuillère à soupe de sirop, les mères n'en donnaient qu'1/2 cuillère à leur enfant.

Forts de ces constats, l'équipe a alors modifié le système de cadran et l'a remplacé par un voyant lumineux qui s'allumait quand les 37 degrés étaient atteints. Cette simple modification a eu un impact significatif sur le bon usage de la couveuse par les populations.



PARTAGER ET PÉRENNISER LA SOLUTION

L'équipe a continué à travailler au Népal et dans d'autres pays pour améliorer la solution. Une organisation est née de cette aventure, *Embrace*, qui travaille actuellement en collaboration avec de nombreux organismes dans le monde.

Par ailleurs, au cours de ces années, l'équipe s'est rendue compte que le système de couveuse en lui-même ne suffisait pas toujours et qu'un travail d'éducation des populations étaient à réaliser. Voilà pourquoi des ateliers de sensibilisation sur les problématiques liées à l'hypothermie sont aujourd'hui proposés aux mères.



→ Projet Embrace, avec l'aimable autorisation de Thrive Network

EXEMPLES D'APPLICATION

LE DESIGN THINKING A L'ÉCOLE APPLIQUÉ PAR DES ÉLÈVES

PROBLÉMATIQUE TRAITÉE : « COMMENT FAIRE POUR RÉAMÉNAGER NOTRE SALLE DE CLASSE POUR MIEUX APPRENDRE ? »

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.



IDENTIFIER UNE PROBLÉMATIQUE

L'enseignante a commencé par demander aux élèves ce qui posait problème pour eux dans la classe et ce qu'ils souhaitaient y changer pour mieux apprendre. Après des débuts timides, les besoins des élèves ont fusé : « c'est trop encombré, « on respecte pas assez le matériel », « il y a trop de livres », ... Tous les retours des élèves ont été mis sur des post-its et rassemblés au tableau afin de dégager des thématiques. Parmi les thématiques dégagées, « l'espace de la classe », « l'apprendre autrement », et « les relations dans le groupe ».



IMAGINER DES SOLUTIONS

Les élèves se sont répartis en fonction des thématiques qui les intéressaient. De nombreuses idées ont été émises par les différents groupes :

- La mise en place 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-its 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 par la suite décidé de privilégier certaines idées. Ils se sont notamment rendu compte qu'ils devaient choisir un nombre restreint de coins activité car la salle avait une taille limitée.



RÉALISER LA SOLUTION

Pour tester les idées sélectionnées, les élèves ont réalisé des maquettes de leur salle de classe avec du matériel simple : des feuilles de couleur, des feutres et des morceaux de bois.

Puis les élèves sont rapidement passés à la mise en place d'un nouvel aménagement de la classe.

Des coins thématiques ont été mis en place : le coin expérimentation, le coin bibliothèque, le coin découverte du monde et le coin relaxation. Au fur et à mesure de l'utilisation de ces espaces, de nouveaux besoins sont apparus et l'aménagement a été adapté en conséquence.

Au bout de quelques semaines, l'enseignante a pu se rendre compte que les élèves se mettaient plus facilement au travail, que la classe était plus aérée, et qu'elle avait plus de temps pour être avec les élèves qui avaient le plus besoin d'aide.



PARTAGER ET PÉRENNISER LA SOLUTION

Nouvelle année scolaire, nouveaux élèves, nouveaux besoins. L'enseignante a accompagné l'année suivante sa nouvelle classe d'élève dans l'identification de nouveaux besoins et de nouvelles solutions d'aménagement. Parmi les nouvelles propositions qui ont émergé, un atelier « Questionner le monde », un coin « écriture de livres », un coin « jeux de société ». Cela a été l'occasion pour les élèves d'apprendre à se connaître et de trouver plus facilement leurs marques en début d'année. 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 du développement des élèves !

EXEMPLES D'APPLICATION

LE DESIGN THINKING À L'ÉCOLE APPLIQUÉ PAR DES ENSEIGNANTS

PROBLÉMATIQUE TRAITÉE : « COMMENT FAIRE POUR AMÉLIORER LE SUIVI DES ÉLÈVES DANS NOTRE ÉCOLE ? »

Une équipe d'enseignants dans une école primaire de la région parisienne était confrontée depuis plusieurs années à des problèmes de suivi des élèves tout au long de leur scolarité. Les enseignants ont utilisé les outils du Design Thinking pour apporter des réponses nouvelles.



IDENTIFIER UNE PROBLÉMATIQUE

Un premier atelier de partage de l'équipe a permis de soulever plusieurs problématiques rencontrées dans l'établissement. L'équipe a choisi de travailler sur la question de l'amélioration du suivi des élèves qui était pour elle la problématique la plus urgente à traiter. Après avoir partagé sur ce qu'ils savaient déjà du problème et ce qu'ils ne savaient pas encore, les membres de l'équipe sont allés interroger les autres enseignants et la direction pour bien comprendre leurs visions de la problématique et leurs besoins. L'équipe a alors compris que les enseignants avaient besoin d'être davantage intégrés dans le suivi des élèves, d'avoir des temps de partage collectifs avec la direction sur le suivi des élèves et d'avoir un accès centralisé aux informations sur les élèves d'une année sur l'autre.

Par la suite l'équipe projet a interrogé les parents pour comprendre leurs besoins et s'est rendue compte que ces derniers souhaitaient davantage de temps de partage avec les équipes éducatives, et pas seulement quand cela n'allait pas avec leur enfant.

Forts de ces découvertes, l'équipe a décidé de resserrer leur travail sur la problématique suivante : « Comment faire pour créer un cadre pour que l'enseignant devienne réellement un acteur du suivi des élèves et non pas seulement un informateur ? ».



IMAGINER DES SOLUTIONS

Au cours d'un atelier de créativité animé en équipe, plusieurs idées ont émergé : fiche de suivi numérique pour centraliser les informations sur les élèves et les rendre plus facilement accessibles, par tous et tout le temps; grilles d'observation du comportement des élèves; 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; utilisation de nouveaux moyens de communication sur les avancements des élèves avec les parents.



RÉALISER LA SOLUTION

Parmi les solutions imaginées, certaines ont été privilégiées, notamment celles pouvant être réalisées d'ici la fin de l'année scolaire. La réalisation de prototypes de ces idées a permis de recueillir des retours et de juger de la pertinence des solutions auprès des personnes concernées.

L'équipe a notamment élaboré des fiches de suivi papier qu'elle a fait tester aux autres enseignants de l'école. Au bout d'1 mois, les enseignants se sont retrouvés pour partager sur ce qui avait fonctionné et sur ce qui était à améliorer dans la solution et a opéré les changements en conséquence.

L'équipe a également présenté à quelques parents une proposition de calendrier répartissant sur une année scolaire les temps de partage entre enseignants et parents. Ces derniers ont pu faire leurs retours et un nouveau calendrier a vu le jour.

Enfin, un temps de partage sur le suivi des élèves a été ajouté aux ordres du jour des réunions de cycle. Les enseignants ont testé cette nouvelle organisation sur plusieurs mois puis ont partagé leur retours via un questionnaire en ligne envoyé et traité par l'équipe.

PARTAGER ET PÉRENNISER LA SOLUTION



L'équipe a présenté en réunion de fin d'année scolaire ce qu'elle avait réalisé auprès des enseignants et de la direction.

Elle a également rédigé un rapport sur le projet et l'a mis en ligne sur le réseau interne de l'école de sorte à permettre aux nouveaux arrivants l'année suivante de comprendre ce qui avait été fait.

Enfin, elle a nommé de nouveaux responsables projet, parmi les membres de l'équipe et d'autres enseignants de l'école, pour s'assurer que les solutions perduraient dans le temps.



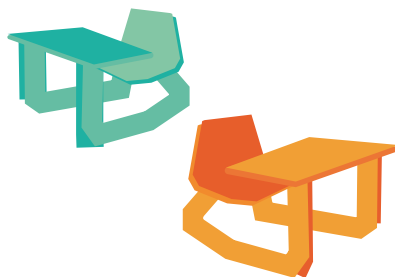
DANS QUELS CAS UTILISER LE DESIGN THINKING ?

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



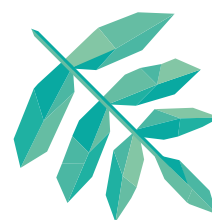
PÉDAGOGIE

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 ?

Les problématiques auxquelles l'école est confrontée sont nombreuses... mais toutes peuvent être considérées comme une chance pour vous de mettre en place des solutions innovantes et efficaces pour votre école.

« La communication avec les parents est inefficace. »

« La gestion efficace de plusieurs niveaux d'apprentissage dans une même classe semble impossible. »

« Nous subissons tous les jours des nuisances sonores importantes au sein de l'école. »

« Nous devons faire face tous les jours à des cas de violence entre élèves. »

« Les emplois du temps ne tiennent pas compte des rythmes d'enseignement et d'apprentissage. »

« Les évaluations ne correspondent pas exactement aux apprentissages. »

« L'organisation de la classe ne s'adapte pas aux différents modes d'apprentissage et aux effectifs changeants. »

« Je ne parviens pas à maintenir l'attention de mes élèves. »

« La communication actuelle entre la direction et les enseignants ne permet pas à chacun de s'exprimer. »

« Les élèves ne s'intéressent pas aux fractions. »

« Les élèves arrivent à l'école le ventre vide et ils ont du mal à se concentrer. »

« Je me sens terriblement isolé dans mon travail. »

« Il n'existe pas de réseaux pour la communauté des enseignants. »

« Les parents ne font pas travailler les enfants à la maison. »

COMMENT UTILISER CE MANUEL ?

ETAPE 0 **ETAPE 1**

Un code couleur qui correspond à une étape du processus.

15 MIN À 2H

Des temps indicatifs sur chaque étape de la démarche.

FICHES OUTILS
 > Choisir une techniques de recherche (entretien, observation, carnet de bord, etc.)
 > Mener un entretien
 > Mener des observations.

QUI UTILISER
 Les signes de t soi, appou: du r votr d'en

FICHES OUTILS

EXEMPLE

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

Des exemples pour illustrer la démarche.

Une liste de fiches outils consultables dans un livret à la fin du manuel.

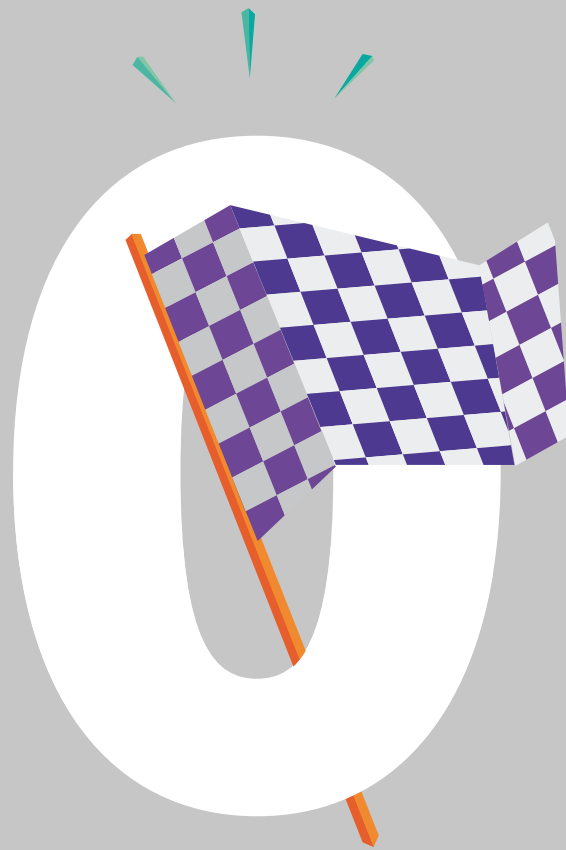


Des fiches mémos qui vous rappellent les objectifs, le déroulé à suivre et les outils à utiliser pour chaque étape.



Des fiches-outils faciles à utiliser pour faciliter le travail en équipe et reliées à une étape du processus.

ÉTAPE



DÉMARRER
LE PROJET



FICHE mémo



OBJECTIFS DE L'ÉTAPE

Mettre en place les conditions facilitant le travail d'équipe tout au long du projet.



DÉROULÉ SUGGÉRÉ POUR L'ÉTAPE

1. Former une équipe
2. Définir des règles de travail et organiser la logistique



FICHE OUTILS

- + Construire sa charte d'équipe
- + Répartition des rôles de l'équipe
- + Exercices de brise glace
- + Organiser des réunions efficaces



EXEMPLES DE PRODUCTION EN FIN D'ÉTAPE

- + Liste des rôles répartis dans l'équipe
- + Fiche écrite sur les règles de fonctionnement dans l'équipe
- + Espace projet aménagé dans l'école à disposition de l'équipe



LE DESIGN THINKING EST UNE
APPROCHE ESSENTIELLEMENT
COLLABORATIVE.

Certaines équipes accordent parfois peu de temps et d'énergie dans la structuration de leur équipe. Pourtant, 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 utiliser ces outils tout au long du projet.

FORMER UNE ÉQUIPE (1/2)

Travailler en équipe avec des personnes ayant des points de vue différents et complémentaires sur un même sujet permet bien souvent d'avoir plus de chances de trouver des solutions inattendues et d'aller bien plus loin que si vous étiez resté seul.

Mais travailler en équipe n'est pas toujours facile. Le fonctionnement d'une équipe peut être aussi limitant que dynamisant.

Voici quelques recommandations pour permettre de bâtir une équipe solide.

1. COMPOSER UNE ÉQUIPE ÉQUILIBRÉE

Si les membres de votre équipe ont des façons de travailler, des personnalités et des préférences très éloignées, nous vous recommandons de prendre un temps pour évoquer ces différences par exemple lors de votre première réunion.

Il est préférable de constituer des équipes de petite taille, idéalement entre deux à cinq membres permanents. En effet, travailler en petit groupe peut faciliter la coordination des agendas et la prise de décision. Si vous avez le sentiment que l'absence de certaines personnes est dommageable, vous pouvez leur proposer de devenir membres de votre groupe élargi. Il est cependant utile de garder une même équipe noyau.

2. S'AUTORISER DES TEMPS DE TRAVAIL INDIVIDUELS

Même si l'essentiel du travail est réalisé en équipe, nous vous recommandons de vous accorder également des temps individuels. En effet, des progrès significatifs peuvent parfois résulter de réflexions ou de travaux personnels.



EXEMPLE

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 globale des enjeux liés au développement de l'autonomie dans le collège.

FORMER UNE ÉQUIPE (2/2)



FICHES OUTILS

- Construire sa charte d'équipe
- Exercices de brise-glace
- Répartition des rôles

3. DÉFINIR UNE CHARTE DE FONCTIONNEMENT DE L'ÉQUIPE

Une charte peut permettre de fixer entre vous des principes de fonctionnement qui fassent que chacun se sente à l'aise dans l'équipe.

Nous vous recommandons de prendre un temps collectif pour définir la charte. L'objectif en effet est que tous les membres de l'équipe la respectent et le mieux pour cela est que chacun ait participé à sa construction.

Cette charte peut par exemple prendre la forme d'un blason.

Voir la fiche outil « Construire sa charte d'équipe » à la page 59 du manuel

4. FAVORISER L'ÉCOUTE ET LA COOPÉRATION

Une équipe performante est bien souvent une équipe qui crée un cadre de travail favorisant l'empathie de ses membres et l'expression des ressentis de chacun.

Vous pouvez si vous le souhaitez utiliser au début de vos réunions de travail des exercices de brise-glace. Cela peut faciliter par la suite la fluidité des échanges.

Voir la fiche outil « Exercices de brise-glace » à la page 64 du manuel



5. CLARIFIER LES RÔLES

Il peut être utile que chaque membre de votre équipe ait une responsabilité précise. Vous pouvez vous répartir les rôles en fonction des personnalités, des affinités et des compétences de chacun. Les rôles peuvent bien sûr changer au cours du projet en fonction des envies de chacun..

Un rôle essentiel, celui d'animateur/animatrice.

Il est préférable que ce choix soit fait au début du projet. L'animateur d'équipe est en charge d'animer les réunions, de s'assurer de l'avancement du projet. Il est garant du processus et se charge d'animer les réunions. L'animateur d'équipe consacre souvent plus de temps que les autres à l'organisation du travail. C'est mieux s'il a suffisamment d'expérience au sein de la structure et s'il a pu développer des liens étroits avec l'ensemble de ses interlocuteurs pour se sentir libre d'expérimenter de nouvelles approches.

Voir d'autres rôles sur la fiche outil « Répartition des rôles » à la page 61 du manuel.



EXEMPLE

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 », ...



DÉFINIR DES RÈGLES DE TRAVAIL ET ORGANISER LA LOGISTIQUE (1/2)



FICHES OUTILS

- Organiser des réunions efficaces

1. ORGANISER DES TEMPS DE TRAVAIL EFFICACES

Étant donné que votre temps est limité, nous vous suggérons de planifier à l'avance toutes vos réunions. Sauter des réunions ou se disperser est le meilleur moyen de perdre en motivation. Vous pouvez par exemple vous mettre d'accord sur un jour de la semaine réservé au projet ou bien planifier les réunions longtemps à l'avance si ce n'est pas possible.

Le processus de Design Thinking est essentiellement collaboratif. Au cours du projet, vous serez probablement amenés à organiser des réunions collectives entre vous mais également avec des personnes extérieures à votre équipe (élèves, enseignants, direction, parents, ...).

Nous vous recommandons de préparer à l'avance l'organisation de ces temps afin qu'ils soient le plus efficace possible.

Voir la fiche outil « Organiser des réunions efficaces » à la page 65 du manuel

2. DOCUMENTER LE PROJET

Pour que votre travail ait le plus d'impact possible et pour pouvoir partager ce que vous avez réalisé, il peut être utile d'impliquer d'autres interlocuteurs, comme votre direction par exemple. Pour les convaincre de votre projet, vous pouvez leur décrire votre travail, retracer votre parcours et la façon dont vous avez obtenu des résultats.

Pour cela et pour garder une trace de votre travail, nous vous recommandons de documenter autant que vous le pouvez votre projet tout au long de son déroulement. Il peut être utile de confier cette tâche à l'un des membres de votre équipe. Plusieurs formats sont possibles : prise de note, panneaux, photos, vidéos, témoignages, ...

3. DÉCIDER COMMENT COMMUNIQUER ENTRE VOUS

Vous pouvez envisager, dès votre première réunion, de déterminer comment vous souhaitez communiquer entre vous. Il est souvent utile de noter les coordonnées de tous les membres, comment ils peuvent être joints et les moments où ils sont disponibles.

Utiliser des outils numériques peut aussi faciliter le travail collectif à distance. Exemple d'outils numériques :

- Votre ENT
- Framapad
- Padlet
- Google docs
- Doodle
- ...

DÉFINIR DES RÈGLES DE TRAVAIL ET ORGANISER LA LOGISTIQUE (2/2)

4. AMÉNAGER VOTRE ESPACE PROJET

Nous vous suggérons d'aménager dans votre établissement un espace dédié au travail de votre équipe. Il ne s'agit pas forcément de libérer une salle entière. Un simple mur peut suffire. Cet espace vous permettra de centraliser vos réflexions et d'afficher vos notes. Ces repères visuels vous permettront de garder une trace de votre progression et de rester concentré sur votre problématique.

5. ÊTRE VISUEL

Exprimer ses idées de façon visuelle est l'une des bases du Design Thinking. Lorsqu'on s'exprime à l'aide d'images ou de dessins plutôt qu'avec des mots, on aide les autres personnes à faire fonctionner leur imagination, et on produit des idées plus marquantes et plus chargées de sens. Une image est comprise plus rapidement, on peut facilement en isoler une partie, l'interpréter de façon personnelle et rebondir dessus.



MATÉRIEL UTILE TOUT AU LONG DU PROJET



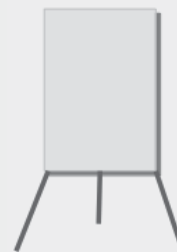
- Un espace projet dans lequel vous pouvez travailler confortablement, stocker votre matériel, afficher vos productions, et vous déplacer facilement.



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



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



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



- Des feuilles de papier, A4 ou A3



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



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



EXEMPLE

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.



FÉLICITATIONS !

Vous voilà membre d'une nouvelle équipe soudée autour de principes de fonctionnement communs.

Vous êtes désormais prêts à vous lancer : bon projet !

