

Design-thinking pour faire ensemble dans l'école

Ce document a pour objectif de découvrir ce qu'on appelle la "démarche design" et le "design-thinking", à travers une séance de créativité, c'est-à-dire une séance de travail qui utilise les méthodes du design pour proposer une résolution de problème construite collectivement. Tous les documents utilisés sont mis en partage à la fin du document !

DÉMARCHE DESIGN ET DESIGN-THINKING

QU'EST-CE QUE LA DÉMARCHE DESIGN ?

Au fil des décennies, le design est devenu plus qu'une forme artistique ou technique. Par l'observation des designers et de leurs processus de travail, une modélisation de cette **démarche** s'est fait jour :

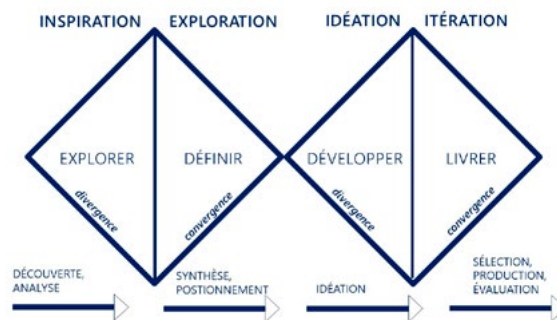


Schéma dit "en double diamant"

La **démarche design** a pour ambition de partir d'un problème pour générer des solutions, et ce avec plusieurs notions-clés :

- Mettre l'utilisateur au centre du projet
- L'empathie
- L'itération
- Un va et vient entre divergence (ouvrir au maximum l'imagination et le champ des possibles) et convergence (sélectionner, recentrer les idées)
- Avoir une équipe plurielle (compétences, expériences)

LE DESIGN-THINKING, LOGIQUE DE CO-CONCEPTION

Le **design thinking** est un champ du design dans le quel l'idée de **collaboration** est au centre. Il s'agit d'utiliser des méthodes/outils du design pour traiter collectivement des problématiques de tous ordres.

Le design-thinking est donc une modalité de conception de projet, une façon d'accompagner une réflexion collective. Chaque étape du projet peut ainsi faire l'objet d'un travail collectif, encadré par des outils qui ont vocation à faciliter la conversation, la créativité, la réalisation.

DESIGN-THINKING À L'ÉCOLE : MISE EN PRATIQUE

La séance de créativité présentée ici provient de l'atelier « **design-thinking : des méthodes pur faire ensemble dans l'école** » (Formation « Résonance du PREAC Design // Design, terrain d'entre école et culture ? // 6 février 2020).

- Le premier objectif de cet atelier était de proposer aux participant.e.s de vivre concrètement une séance de créativité, bien que le temps imparti soit très court.
- Le deuxième objectif était de permettre aux participant.e.s de découvrir plusieurs outils pour chaque étape décrite ci-dessus.
- Le troisième objectif était de formaliser, avec les stagiaires, les invariants et les incontournables lors de la fabrication d'une séance de créativité.

SÉANCE DE CRÉATIVITÉ : REPENSER UN ESPACE PARTAGÉ

- **Nombre de participant.e.s** : 12 personnes, réparties dans 3 équipes
- **Durée** : 1h
- **Sujet** : proposer un réaménagement d'espace partagé dans l'école (cour, préau, CDI, salle des personnels...)

EN AMONT : Les consignes

Le premier document confié aux groupes est une fiche consigne, qui reprend la problématique ainsi qu'un déroulé de la séance : pour chaque étape, son objectif, les outils employés et sa durée.

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 commencer, l'équipe choisit un lieu/projet proposé par l'une d'entre vous : le réaménagement du CDI en 3C, une transformation de la salle des personnels, un réaménagement 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 réaménagement et pour faire des propositions concrètes.

ETAPE 1 : recherches, connaître 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 «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 hybrides.

ETAPE 4 : Communication (15 minutes)
A l'aide de l'outil «tableaux» 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 employées.

ETAPE 1 : Connaitre son sujet, recherches (15 minutes)

Cette étape permet de parler du lieu, des usages et des usagers, des contraintes rencontrées ou des choses à conserver. En somme, de partager une compréhension du lieu et d'avoir de nombreuses pistes de travail. 3 méthodes ont été utilisées :

- **Le journaliste** permet de faire des interviews croisées des membres du groupe (et aussi de personnes extérieures). Ici on choisit de se concentrer sur ce qu'il faut garder/supprimer

dans le lieu, et sur ce qui manque dans le lieu. Cette matière sera réutilisée pour dégager les grands sujets/thématiques du projet.

- **La cartographie des usages** permet de cibler qui sont les usagers et quelles sont leurs pratiques dans ce lieu, sans jugement de valeur sur des bonnes/mauvaises pratiques. Avec cette matière, on peut réfléchir à ce qui se passe dans le lieu, aux problématiques rencontrées et donc définir un sujet de travail.
- **La vie du lieu (ou cycle journalier)** permet d'entrer par le rythme de vie du lieu : qui fait quoi à quelle heure ? On voit progressivement apparaître des temps de forte présence ou de vide, de possibles conflits d'usages dans un lieu partagé, ou des usagers qui ne sont pas pris en compte.

MON EXPERIENCE DU LIEU

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)

CARTOGRAPHIE DES ACTEURS DU PROJET

LA VIE DU LIEU

ETAPE 2 : Choisir son projet (10 minutes)

Cette étape permet de reprendre tous les éléments saillants issus de la phase de recherche, pour les trier et sélectionner les plus originaux, les plus importants,... On définit là le cadre du projet. La même méthode a été donnée à tous les groupes.

NOTRE PROJET

ÉLÉMENTS MARQUANTS DE NOS RECHERCHES

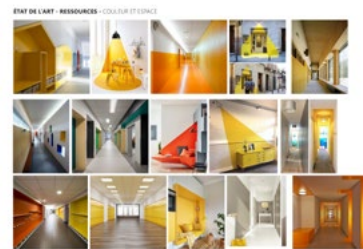
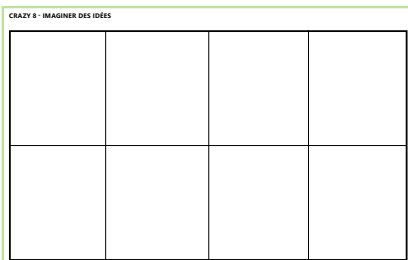
QUELQUES PISTES DE TRAVAIL (LES « DÉFI », LES OBJECTIFS)

LE DÉFI QUE NOUS RETENONS :

ETAPE 3 : Générer des idées pour une solution (20 minutes)

Cette étape permet d'émettre des idées utiles pour le projet. En phase d'idéation, on cherche à générer un maximum de pistes de travail et à rester ouvert pour ne pas se contenter d'une réponse déjà faite ou a minima. Après cette phase très créative, il faut resserrer le propos sur une ou deux idées à mettre en oeuvre concrètement. Ce sont ces idées que l'on mettra en oeuvre sous forme de prototypes et d'expérimentation. 3 méthodes ont été utilisées :

- **Le crazy 8** fait appel à l'imagination : chaque participant.e doit trouver 8 idées répondant au défi en 8 minutes (1 case/1 minute/1 idée). On met les idées en commun puis on en sélectionne 3 qui sont développées plus avant.
- **L'outil archilab** (archiclass.education.fr) sert à scénariser et prototyper, avec un plateau et des objets à l'échelle. On trouve également des objets dédiés aux usages.
- **Le mur d'inspiration** permet de recueillir des images, couleurs, objets, idées en lien avec le sujet, puis de les organiser pour en faire un résumé visuel.



ETAPE 4 : Préparer sa communication

Pour présenter le sujet choisi et les solutions retenues, les équipes ont toutes utilisé la méthode "pitch", pour raconter leur projet en 3 minutes (voir dans les outils fournis).

RESUME de la séance de créativité et des outils utilisés

<p>JALÓN</p> <p>RECHERCHE</p>	<p>OUTILS</p> <p>Méthode de RECHERCHE</p> <p><i>Journaliste</i></p> <p>LIVRABLES</p> <p><i>Grilles d'interview</i></p>	<p>OUTILS</p> <p>Méthode de RECHERCHE</p> <p><i>Cartographie des usages</i></p> <p>LIVRABLES</p> <p><i>Carto + post-its</i></p>	<p>OUTILS</p> <p>Méthode de RECHERCHE</p> <p><i>Cycle journalier</i></p> <p>LIVRABLES</p> <p><i>Frise chronologique</i></p>
<p>JALÓN</p> <p>ENCADREMENT DU DEFI</p>	<p>OUTILS</p> <p>Méthode d'ENCADREMENT</p> <p><i>Encadrement</i></p>	<p>LIVRABLES</p> <p><i>Canevas "idée"</i></p>	
<p>JALÓN</p> <p>IDEATION</p>	<p>OUTILS</p> <p>Méthode d'IDÉATION</p> <p><i>Crazy 8</i></p> <p>LIVRABLES</p> <p><i>3 idées "phare"</i></p>	<p>OUTILS</p> <p>Méthode d'IDÉATION</p> <p><i>Prototypage</i></p> <p>LIVRABLES</p> <p><i>Maquette</i></p>	<p>OUTILS</p> <p>Méthode d'IDÉATION</p> <p><i>Mur de données</i></p> <p>LIVRABLES</p> <p><i>Moodboard</i></p>
<p>JALÓN</p> <p>RESTITUTION</p>	<p>OUTILS</p> <p>Méthode de COMMUNICATION</p> <p><i>Pitch</i></p>	<p>LIVRABLES</p> <p><i>Oral de 3 min</i></p>	

LES INCONTOURNABLES ET INVARIANTS

Avant d'engager une séance de créativité, voici quelques éléments importants à garder en tête pour tout.e animateur.e ou médiateur.e de ce type d'activité.

- Il est important de travailler les méthodes collaboratives rigoureusement en amont de la séance, pour pouvoir réagir efficacement et répondre aux questions.
- Il est important de fabriquer les documents/outils dédiés à chaque méthode, et ce en fonction de la séance (on ne fait pas du clé en main).
- La préparation de séance (objectifs, méthodes, durée) requiert une vigilance particulière, pour que les participant.e.s aboutissent à des propositions de bonne qualité.
- Il est important de poser le cadre de la séance à son commencement : consignes claires, durée. De même, il est important de rappeler les conditions de travail en équipe (respect des délais, respect de la parole de l'autre), que les équipes soient composées de façon affinitaire ou aléatoire.
- Les outils/documents (cartographie, grille de crazy 8...) doivent être fournis aux participant.e.s, il faut donc anticiper leur impression.
- Enfin, il faut prévoir le matériel nécessaire à ce type de séance (feutres, papier, ressources insiprante, scotch, ciseaux...) et l'espace nécessaire pour que les groupes puissent travailler confortablement.

Tous ces éléments participent d'une réalisation de séance de créativité de bonne qualité et du respect que l'on accorde aux participant.e.s.

