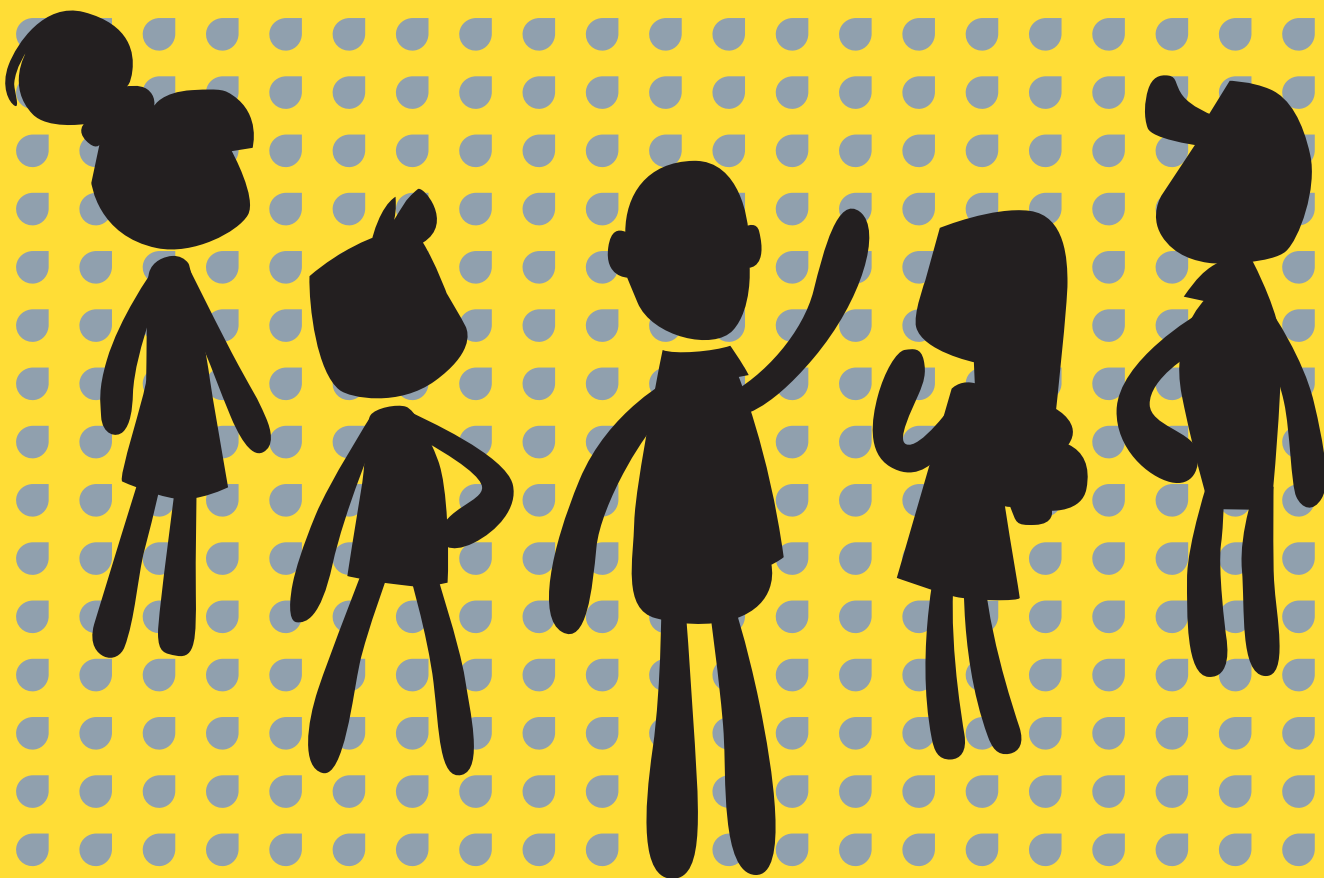


FUTE

FUTURE TEACHING méthodes créatives



FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

POURQUOI ?

Les supports FUTE (Future Teaching, enseignement à venir) résultent d'un projet collaboratif regroupant plusieurs institutions de formation des enseignants et écoles secondaires en France, en Belgique, au Pays de Galles, au Danemark et en Finlande, ainsi que la Design School Kolding, au Danemark.

L'hypothèse FUTE est la suivante : en impliquant les élèves de manière plus extensive dans la planification et l'exécution de l'enseignement, et en proposant une résolution des problèmes plus sensée et concrète en salle de classe, les élèves seront davantage engagés et l'enseignement pourra devenir plus collaboratif et intéressant. Ce projet a pour objectif de transférer la pensée créative (design thinking) et les méthodes de co-création vers la salle de classe, créant ainsi une approche moderne de l'enseignement, où sont mises en avant les compétences liées à l'encadrement des défis et à la résolution des problèmes, qui peuvent stimuler la pensée novatrice.

Grâce au soutien apporté par les supports FUTE, des problèmes interdisciplinaires plus larges, comme la compréhension du changement climatique ou de la condition de SDF, peuvent faire l'objet de cours transdisciplinaires ayant recours à la pensée créative et aux méthodes de conception. L'objectif vise à permettre aux équipes d'enseignants et aux élèves d'encadrer un problème et de créer une solution en effectuant des recherches et des analyses, puis en ébauchant une solution tangible à un problème (par exemple, un nouveau terrain de jeu pour le jardin d'enfants voisin, où les enfants pourront découvrir le changement climatique ou toute une vie dans un sac à dos pour les personnes sans abri).

Une telle approche de l'apprentissage et de l'enseignement peut être intégrée dans un processus collaboratif stimulant, qui développe également des compétences liées à l'innovation.

Certains problèmes au sein des écoles sont de

nature très générale, en rapport avec la gestion des classes ou les interactions entre l'école et la communauté environnante. Le présent recueil de méthodes comprend certaines techniques pouvant être utilisées en tant qu'approche collaborative de l'encadrement et de la compréhension du problème en profondeur, en suggérant de nouvelles solutions innovantes qui engagent tout le monde de manières totalement nouvelles.

L'enseignement et l'apprentissage sont, bien entendu, toujours très investis dans des sujets ou domaines académiques précis, mais les supports peuvent permettre aux enseignants de créer une approche plus variée et collaborative du sujet, en utilisant les méthodes décrites dans le présent rapport.

QU'EST-CE QUE LA PENSÉE CRÉATIVE ET LA MÉTHODOLOGIE ?

Au cours des 50 dernières années, la conception (le design) a considérablement évolué et elle est passée d'une activité ayant pour objectif la production de produits physiques (mode, graphisme, décoration intérieure, etc.) à une approche globale du processus d'innovation. Cette approche peut être utilisée pour tous les types d'innovation : produits, services et expériences, dans les entreprises privées, mais également dans le domaine public ; c'est que l'on appelle l'approche de la Pensée créative.

La pensée créative désigne la création d'un cadre de travail ou d'un point de vue pertinent ou intéressant à propos d'un problème ou d'une difficulté par le biais de l'ouverture : poser beaucoup de questions, défier et, si possible, recadrer, pour découvrir et identifier le problème le plus intéressant ou le véritable problème qui doit être résolu. Différents outils visuels et de prototypage sont ensuite utilisés pour rechercher, tester rapidement et itérer des concepts et des solutions au sein du processus, puis pour communiquer des solutions potentielles. Le processus et la solution orientés vers la création associent l'attention portée la praticité, la faisabilité et l'esthétique.

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

La pensée créative se concentre sur la réalisation des choses ; un processus de « pensée » créative est donc une approche très tangible et pragmatique de l'innovation, au cours duquel les idées et les résultats sont consignés et communiqués de manière facilement compréhensible et partagée au sein d'une équipe de conception, voire à l'extérieur de celle-ci.

L'approche de la pensée créative n'est pas un simple processus passerelle en cinq étapes, comme le montrent de nombreuses cartes de pensée créative ; c'est plutôt une « danse » créative entre des positions différentes et opposées, qui fait avancer le processus d'innovation de la compréhension de ce qui existe déjà vers le développement d'idées concernant ce qui pourrait être et sera développé :

- Entre la détection des problèmes et la création de solutions
- Entre le choix du cadre de travail et la gestion des détails
- Entre l'analyse et la synthèse
- Entre la pensée divergente (ouverte) et convergente (fermée)
- Entre les actions abstraites (pensée) et pratiques/tangibles
- Entre le travail en autonomie et la coopération avec les autres
- Entre le développement d'une idée et la communication à ce sujet
- Entre la gestion de l'esthétique d'une part, et de la technologie et de la fonctionnalité d'autre part

La pensée créative est complexe, mais agréable, car elle crée le genre d'engagement et de réflexion critique nécessaire pour véritablement innover. Si elle est correctement réalisée, elle constitue un véritable parcours d'apprent-

issage et d'exploration!

QUI EST LA CIBLE ?

Le recueil de méthodes FUTE est un ensemble de supports particulièrement adapté aux enseignants et aux enfants de l'enseignement primaire et secondaire de l'Union européenne, sans expérience antérieure de l'utilisation de méthodes de conception.

QUI A CRÉÉ ET CONSTITUÉ LES SUPPORTS FUTE ?

Les méthodes du recueil FUTE constituent un ensemble de pratiques, approches et méthodes accumulées relevant de la pratique du design, de l'anthropologie appliquée, du marketing, de la créativité et de la théorie de l'organisation, de la réflexion liée à la gestion et de divers autres domaines.

Le modèle, la description et l'organisation des méthodes sont adaptés du modèle 5C des méthodes et connaissances liées à la conception et du recueil de méthodes DSKD développés en 2011 par les professeurs agrégés : S. A. K. Friis et A. K. G. Gelting de la Design School Kolding, au Danemark.

Une nouvelle version du modèle et du recueil de méthodes a été publiée en 2014 : le modèle 6C et le recueil de co-création. Ces supports sont rédigés indépendamment par le professeur agrégé S. A. K. Friis et publiés par U Press au Danemark.

Le modèle et le recueil de méthodes ont été utilisés depuis 2011 avec grand succès dans les écoles et universités dédiées au design, au Danemark et en dehors.

Les présents supports FUTE ont été développés par Anne Katrine G. Gelting et Laila Grøn Truelsen, qui affichent toutes deux une grande expérience du design et qui travaillent actuellement à des projets d'enseignement et de développement à la Design School Kolding, au Danemark. Il convient de remercier également l'illustrateur Kristian Kristensen, qui a développé les illustrations des personnages.

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

La contribution au développement et le choix des méthodes et des exemples d'utilisation des cartes méthodes sont l'œuvre des partenaires du projet FUTE:

France, Réseau Canopé 42:
Arnaud Zohou, directeur d'atelier, Charlotte Delomier, créatrice et enseignante en design, et Apolline Roux, professeur agrégé en design.

Belgique, Hogeschool PXL:
Wouter Hustinx, directeur de recherche en sciences de l'éducation au Centre for Educational Innovation, et Marie Evens, docteure en sciences de l'éducation.

Pays de Galles, Cardiff Metropolitan University:
Gary Beauchamp, professeur d'enseignement et doyen associé pour la recherche, et Isabelle Adams, doctorante et assistante de recherche.

Finlande, Université de Turku:
Päivi Granö, professeure auxiliaire, et Satu Grönman, maître de conférences en enseignement professionnel.

Danemark, University College South Denmark:
Per Holst Hansen, professeur agrégé, et Rasmus H. Jensen, maître de conférences senior.

QUE COMPRENNENT LES SUPPORTS FUTE ?

Les supports FUTE se composent d'une série de documents qui peuvent être téléchargés sur un site Web FUTE, puis imprimés et partagés avec des collègues enseignants et des élèves. Ils comprennent cinq éléments différents :

A) Le document que vous lisez actuellement, qui décrit POURQUOI les supports ont été réalisés, QUI a développé ces supports, ce QUE contiennent les supports et COMMENT ils peuvent être utilisés et dans quel but.

B) Deux cartes des processus, à imprimer et à afficher dans la salle de classe, qui présentent les catégories de méthodes, mais aussi une

carte des processus qui peut servir de guide.

C) Un recueil de 42 cartes méthodes, à imprimer et à distribuer aux élèves ou aux équipes, avec notamment des cartes de réflexion après chaque étape, pour réfléchir sur le processus, les méthodes utilisées et les idées obtenues.

D) Des supports de formation des enseignants, contenant des explications, exemples et exercices supplémentaires, pour comprendre et apprendre à utiliser les supports avec les collègues et les élèves.

COMMENT SONT ORGANISÉES LES MÉTHODES ?

Les 42 cartes méthodes du recueil de méthodes FUTE sont réparties en cinq catégories:

DIX-HUIT MÉTHODES DE TRAITEMENT conçues pour être utilisées tout au long du processus. Six méthodes se concentrent sur la collaboration et la dynamique au sein de l'équipe ; six méthodes traitent de l'encadrement d'un défi et de l'évaluation des informations et des idées ; et six méthodes sont axées sur la communication et le suivi visuel au sein de l'équipe et lors de la présentation aux personnes extérieures à l'équipe.

6 Méthodes de collaboration

01. Règles d'équipe
02. Carte des connaissances et de l'expertise
03. Attentes
04. Faites le contraire
05. Bougez
06. Écriture automatique

6 Méthodes d'encadrement

07. Encadrement des défis
08. Recherche des faits et de l'inspiration
09. La liste des choses à faire
10. Montrer et dire
11. Grille des critères de réussite
12. Télescope

6 Méthodes de communication

13. Feuille de route
14. Journal de bord
15. Mur de données

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

16. Pecha Kucha
17. Pitch
18. Communication narrative

DOUZE MÉTHODES pour COMPRENDRE CE QUE C'EST : ces méthodes se concentrent sur la collecte et l'analyse visuelle des informations et inspirations, pour créer un apprentissage et des idées.

6 Méthodes de recherche

19. Histoires personnelles
20. Recherches bureautiques
21. L'anthropologue
22. Le photographe
23. Le journaliste
24. L'expérience

6 Méthodes d'analyse

25. Agrégation
26. Visualisation des données
27. Biographie
28. Cycle journalier
29. Personnages
30. Schémas analytiques

DOUZE MÉTHODES POUR CRÉER DES IDÉES SUR CE QUE CELA POURRAIT ÊTRE: après avoir effectué les recherches, analysé les informations et décidé de ce sur quoi vous souhaitez vous concentrer, vous avez une base à partir de laquelle vous pouvez imaginer et créer.

6 Méthodes d'idéation

31. Et si ?
32. Inspiration
33. À l'avenir
34. Perspectives multiples
35. Contraintes créatives
36. Remue-méninges

6 Méthodes de création

37. Influence par des personnages
38. La muse
39. Le relais
40. Prototypage
41. Prototypage vidéo
42. Jeu de rôle

COMMENT UTILISER LE RECUEIL DE MÉTHODES FUTE ?

Comme nous l'avons mentionné précédemment, les supports FUTE peuvent être utilisés pour la planification d'expériences d'enseignement plus variées au sein des programmes scolaires et sujets existants, pour l'implication des équipes et des élèves dans le co-apprentissage et, plus important encore, pour enseigner aux élèves à travailler avec l'encadrement et la résolution des problèmes ou des défis, et à développer des compétences liées à l'innovation..

Les méthodes FUTE, telles qu'elles sont proposées ici, proposent un créneau précis, le type de matériel nécessaire et une approche spécifique de réalisation étape par étape pour chaque méthode. Il est important de comprendre qu'il ne s'agit là que de suggestions et que les méthodes peuvent et doivent être adaptées à chaque équipe ou tranche d'âge et à des projets précis en rapport avec le créneau, les matériaux utilisés et les étapes accomplies. Lorsque vous êtes parfaitement familier des méthodes, essayez de vous les approprier et de les adapter à vos besoins et à vos préférences.

Les 42 méthodes du recueil de méthodes ont différents objectifs et elles sont regroupées dans différentes catégories correspondant à un processus classique d'innovation et de conception, avec des phases consécutives de recherche, d'analyse, d'idéation et de création. Elles sont entrecoupées de différents « arrêts au stand » tout au long du processus, pour travailler avec des méthodes de collaboration, d'encadrement et de communication (voir les cartes de processus FUTE). Cette forme d'organisation des méthodes et la séquence qui en découle peuvent ne pas correspondre à vos objectifs ; nous vous invitons donc à les remanier et à les modifier autant que vous le souhaitez. Toutefois, comme les méthodes de design et la pensée créative peuvent constituer de véritables nouveautés pour la plupart d'entre vous, il est nécessaire de prendre le temps de comprendre le recueil de méthodes avant d'enseigner les méthodes aux élèves de manière progressive et systématique. Il est intéressant de sélectionner quelques méthodes dans chaque catégorie et de les tester d'abord auprès des élèves.

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

Nous proposons deux approches différentes pour la présentation des méthodes lorsque vous travaillez sur un projet:

En cas d'enseignement aux élèves les plus jeunes:

- 1) Lisez l'ensemble des supports.
- 2) Si vous réalisez un projet, prévoyez le processus, le projet ou le cours, en sélectionnant une ou deux méthodes dans chaque catégorie (reportez-vous aux cas décrits ultérieurement). Envisagez la manière dont vous souhaitez travailler tout au long des phases, l'éventualité et le moment de la réalisation de mini-présentations, ainsi que la manière de présenter les résultats.
- 3) Présentez les méthodes qui seront utilisées une par une, laissez les élèves utiliser la méthode et veillez à créer un cadre strict pour l'utilisation des méthodes: temps passé, résultats attendus et délais pour les mini-présentations et la présentation finale.
- 4) Lancez le processus!

En cas d'enseignement à des élèves plus âgés:

- 1) Lisez l'ensemble des supports et exemples d'utilisation des méthodes.
- 2) Planifiez le processus, en sélectionnant deux méthodes dans chaque catégorie que les élèves doivent utiliser (reportez-vous aux cas décrits ultérieurement). Envisagez la manière dont vous souhaitez travailler tout au long des phases, l'éventualité et le moment de la réalisation de mini-présentations, ainsi que la manière de présenter les résultats.
- 3) Présentez le processus et les différentes phases aux élèves : méthodes de recherche, d'analyse, d'idéation, de création et de traitement.
- 4) Imprimez toutes les cartes méthodes pour chaque équipe et des modèles de notes qui les aideront à réfléchir et à réunir des idées.

5) Désignez les méthodes que les élèves doivent utiliser, puis faites-leur réaliser la méthode « Feuille de route » issue de la catégorie Méthodes de traitement et faites présenter à chaque équipe ou élève sa carte de processus sur une affiche.

6) Aidez les équipes à travailler selon les différentes méthodes et phases, et assurez-vous que les élèves évaluent le processus tout au long de celui-ci ; réévaluez leurs difficultés liées au processus et à la collaboration en utilisant les différentes méthodes de traitement.

Une suggestion générique de méthodes pour un projet classique d'innovation au sein d'une équipe pourrait être la suivante:

Commencez par établir des Règles d'équipe (méthode n° 01) et évoquez peut-être vos Attentes (méthode n° 03). Utilisez l'Encadrement des défis (méthode n° 07) pour aborder le point central de votre travail et La liste des choses à faire (méthode n° 09) pour planifier le travail et réaliser la Feuille de route (méthode n° 13).

Établissez ensuite un Mur de données (méthode n° 15) et/ou un Journal de bord (méthode n° 14) en utilisant soit du carton et des carnets, soit un logiciel et des tableaux, pour créer une représentation visuelle partagée du travail à faire.

Effectuez les recherches initiales à l'aide des Recherches bureautiques (méthode n° 20) et peut-être de L'anthropologue (méthode n° 21).

Analysez les recherches en utilisant l'Agrégation (méthode n° 25) et peut-être les Personnages (méthode n° 29) ou les Schémas analytiques (méthode n° 30).

Faites une pause et réexaminez certaines méthodes de traitement : voyez comment vous évoluez dans le groupe en observant votre équipe ; vous devrez peut-être revoir les Règles d'équipe (méthode n° 01), mais aussi utiliser la méthode Faites le contraire (méthode n° 04) pour être plus créatif ou utiliser l'Écriture automatique (méthode n° 06) pour découvrir ce que chaque membre de l'équipe pense du projet.

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

Effectuez une deuxième phase d'Encadrement des défis (méthode n° 07), utilisez le Télescopage (méthode n° 12) pour recadrer le défi et décider de celui sur lequel vous travaillez. Vous devrez peut-être revoir également la Feuille de route (méthode n° 13), le Journal de bord (méthode n° 14) et le Mur de données (méthode n° 15).

Poursuivez avec les méthodes d'idéation, en utilisant peut-être l'Inspiration (méthode n° 32) ou le Remue-méninges (méthode n° 36). Utilisez ensuite certaines méthodes de traitement, comme le Télescopage (méthode n° 12), pour choisir les idées que vous souhaitez développer plus avant. Vous devrez peut-être établir quelques Critères de réussite pour le projet (méthode n° 11) afin de faciliter le choix des bonnes idées.

L'étape suivante consiste à développer la ou les idées choisies à l'aide de certaines méthodes de création : si vous avez besoin d'inspiration pour stimuler le processus, vous pourriez utiliser La muse (méthode n° 38), puis peut-être Le relais (méthode n° 39), pour commencer à créer des solutions et en détaillant l'idée ensemble, en tant qu'équipe, avant de passer au Prototypage (méthode n° 40).

Enfin, vous devez présenter votre idée. Là, vous pouvez utiliser Pecha Kucha (méthode n° 16) pour une brève séance de présentation dynamique.

Dans un processus de design classique, il est possible de passer par ce traitement plusieurs fois assez rapidement, en répétant les phases de collaboration, d'encadrement des défis, de recherche, d'analyse, d'idéation, de création et de communication. Les méthodes peuvent être utilisées dans cet ordre, mais, une nouvelle fois, ce n'est qu'une suggestion ; vous devez établir comment et dans quel ordre, selon vous, les méthodes peuvent être utilisées au sein de votre enseignement et quelles sont les méthodes adaptées à la tranche d'âge et au parcours d'apprentissage actuels. Vous devez tester différentes approches et per-

mettre également l'essai et l'erreur, car vivre une expérience pratique et autoriser les erreurs sont des éléments essentiels du parcours d'innovation.

Comme nous l'avons mentionné dans l'introduction, l'un des principaux objectifs de l'intégration de la pensée créative dans les écoles consiste à créer un état d'esprit innovant et, par conséquent, à enseigner aux élèves et aux professeurs à travailler avec l'encadrement des défis et le développement d'idées. Voici quelques exemples de la manière d'y parvenir en commençant avec différents types de motivation:

Projets ou cours basés sur les points de vue ou les intérêts des élèves:

Commencez en incitant les élèves à se demander les uns les autres ce qui les intéresse, ce qu'ils font de leur temps libre, ce qu'ils aiment et ce pour quoi ils sont doués.

Ensuite, ils formulent des problèmes, des difficultés ou des défis et ils essaient de comprendre s'ils font tous face aux mêmes défis et problèmes. L'étape suivante consiste à développer des conceptions de solutions et des prototypes.

Par exemple, s'il y a un vif intérêt pour les jeux vidéo, quels sont les défis : temps de jeu limité, isolement social, manque d'activité physique, parties du corps douloureuses du fait de l'usage monotone des bras et des doigts ? La solution et le concept présentés pourraient désigner un programme d'entraînement pour les joueurs ou un nouvel équipement. Le développement de ce concept implique de faire des recherches sur le type de dommages que le jeu vidéo peut infliger au corps, d'en savoir plus sur les programmes d'entraînement sportif, la biologie et la physiologie, ou sur les nombreux sujets différents qui pourraient être impliqués dans la conception, la création et le lancement d'un nouvel équipement de jeu sur le marché : matériaux, géométrie appliquée, forme et esthétique, mais aussi problèmes socioculturels liés à la création d'un objet matériel s'intégrant dans la vie quotidienne et dans la décoration intérieure d'un foyer.

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

Projets ou cours basés sur des problèmes ou défis interdisciplinaires:

Des concepts d'ampleur, comme la biodiversité ou le développement durable, l'immigration, les inégalités ou la « paix », mais également des problèmes plus spécifiques, comme les réseaux sociaux, le gaspillage alimentaire, le stress ou le manque d'aires de jeu pour les enfants en ville, pourraient constituer des points de départ intéressants pour un cours interdisciplinaire.

Sur la base de ces grands concepts, les élèves doivent se demander entre eux comment ils appréhendent le problème, faire des recherches auprès de leurs familles et de leurs amis, et s'engager dans des recherches bureautiques plus avancées sur le sujet choisi. En fonction des résultats obtenus, ils formulent des défis spécifiques sur lesquels enquêter et travailler, par exemple, « comment les jeunes filles peuvent-elles prendre conscience de l'influence des réseaux sociaux à leur égard ? » ou « comment pouvons-nous créer des habitats pour les abeilles et les insectes dans la cour de notre école ? ».

Le travail sur de telles problématiques peut exiger que les élèves rassemblent des connaissances à propos des fonctionnalités et de la programmation des réseaux sociaux ou qu'ils étudient les habitats naturels des abeilles et des insectes, ainsi que l'impact d'un manque de biodiversité pour les êtres humains. Cela peut créer une motivation pour examiner certains aspects de la biologie, de la psychologie et de la programmation informatique, par exemple.

Pour créer des solutions, les élèves devront également apprendre à créer un site Web, à concevoir une campagne, à construire une ruche pour les abeilles ou à planter des fleurs qui attireront les abeilles et les insectes, et bien d'autres choses encore.

Projets ou cours basés sur des concepts, phénomènes ou objets académiques : Les méthodes du recueil peuvent également être

utilisées pour créer une expérience d'apprentissage et un cours basé sur des sujets académiques spécifiques, comme l'histoire, l'artisanat d'art, l'économie domestique et les mathématiques. Par exemple, le professeur d'histoire peut demander aux élèves de rechercher les différentes guerres ou périodes et événements révolutionnaires dans leur pays, puis de créer un jeu de plateau illustrant les relations qui conduisent à la situation.

Une autre manière de travailler avec les méthodes du recueil pourrait concerner les mathématiques : on demanderait aux élèves de définir, de rechercher et de planifier des vacances, en leur faisant apprendre les calculs de distance, la TVA, l'utilisation des pourcentages, les calculs d'horaires, etc.

Pour l'artisanat d'art, on pourrait demander aux élèves de concevoir un produit qui garderait les personnes au chaud pendant la saison froide. Pour la leçon suivante, le professeur emmènerait la classe faire de la luge, afin d'observer le type de produits utilisés et de cadrer les défis et possibilités de nouveaux produits que les élèves pourraient alors développer et fabriquer.

Pour avoir plus d'inspiration, voici deux études de cas reflétant deux types de défis. Elles illustrent des méthodes et applications spécifiques, et elles sont dérivées des idées et expériences réelles recueillies auprès des écoles partenaires du projet FUTE.

Défi 1 : utilisation d'une méthode de design pour « faire de l'école un endroit plus agréable »

Une grande équipe d'enseignants et d'élèves dans une école a commencé à planifier un projet pour faire de leur école un endroit plus agréable pour tout le monde. Ils ont utilisé les Attentes (méthode n° 03) pour partager les changements spécifiques qu'ils souhaitaient voir apporter par le projet dans leur vie quotidienne à l'école : la fin des brutalités, un cadre physique plus agréable, de meilleures habitudes alimentaires et sportives, etc. Lors d'un atelier d'encadrement des défis (méthode n° 07), les problèmes ont été reformulés en défis, par

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

exemple : « comment pouvons-nous améliorer le plaisir de chaque écolier à venir à l'école ? » ou « comment pouvons-nous nous assurer que tout le monde a un ami ? ». « Comment pouvons-nous faire de la pause déjeuner une expérience plus calme ? » « Comment pouvons-nous rendre améliorer l'expérience sportive à l'école ? »

Une équipe de huit correcteurs était chargée du projet d'amélioration des habitudes alimentaires des élèves. Ils ont commencé par rassembler les informations qu'ils avaient déjà sur le sujet grâce à L'anthropologue (méthode n° 21) et au Journaliste (méthode n° 23). L'étape suivante reposait sur l'Agrégation (méthode n° 25), pour trier les informations en trois catégories : espace physique, alimentation et comportement. Ils ont également cartographié leurs idées à l'aide du Cycle journalier (méthode n° 28) pour découvrir comment la cantine était utilisée pendant la journée. Ils ont utilisé les Personnages (méthode n° 29) pour créer quatre personnages fictifs qui représentaient différents types d'élèves dans l'école, comme « Thomas » un garçon de 16 ans en dernière année, qui aime le fast food et traîner avec ses amis, et « Sarah », une jeune fille calme de 13 ans, qui préfère discuter avec ses amies et qui apporte son repas à l'école, etc. Cette approche a permis à l'équipe d'identifier de nouvelles possibilités de créer différentes zones dans la cantine, pour différents types de comportements, mais aussi d'utiliser la cantine en dehors des heures de repas, pour diverses activités. L'équipe a ensuite utilisé le Prototypage (méthode n° 40) pour créer trois prototypes, modèles à l'échelle de la nouvelle cantine, fabriqués avec du papier, du carton et de petits objets. L'approche a permis à l'équipe d'évoquer et d'évaluer la conception de la nouvelle cantine. Enfin, les éléments les plus importants des trois prototypes ont été associés en un seul prototype qui a été présenté à plusieurs parties prenantes, comme des élèves et des enseignants.

Défi 2 : utilisation de méthodes de conceptions dans l'enseignement de l'artisanat d'art

Dans le cadre du programme d'art d'une école secondaire toute proche, le personnel d'une résidence pour personnes âgées a invité une classe pour les aider à redécorer le salon de la résidence, ennuyeux et clinique d'après le personnel de la résidence. Les enseignants d'art et les élèves ont utilisé la Recherche des faits et de l'inspiration (méthode n° 08) pour envisager la manière dont ils pourraient réunir les connaissances et l'inspiration à propos des besoins des résidents et ainsi que leurs goûts en termes de couleurs et de thèmes. Ils ont tout d'abord créé une carte de processus à l'aide de la Feuille de route (méthode n° 13). L'âge moyen des résidents dépassait 90 ans, les élèves ont donc dû prévoir soigneusement la manière d'entamer la conversation avec eux à propos d'un environnement plaisant pour le salon. Résultant d'une considération approfondie, les élèves Les élèves ont choisi d'utiliser Le journaliste (méthode n° 23) et ils ont réalisé des entretiens, en questionnant les résidents sur leurs saisons, couleurs, paysages et souvenirs d'enfance préférés. Ils ont également utilisé Le photographe (méthode n° 22) pour prendre des clichés des objets préférés dans la résidence pour personnes âgées. Le projet s'est poursuivi sous formes d'ateliers d'art avec les enfants, les résidents, les familles et le personnel à l'aide des Perspectives multiples (méthode n° 34). Tout au long du projet, les élèves ont également utilisé l'Encadrement des défis (méthode n° 07) et la Grille des critères de réussite (méthode n° 11) pour préciser qu'ils souhaitaient créer une pièce de décoration faisant référence aux histoires et aux vies des résidents, mais également clarifier les critères esthétiques que cette pièce devrait remplir.

Le professeur d'artisanat a senti que les idées de conception originales des élèves que les idées manquaient de richesse, elle a donc rassemblé les élèves pour expérimenter la méthode Montrer et dire (méthode n° 10) au cours de l'ébauche, mais également lors de la partie des tests et de la réalisation. En conséquence, les élèves ont proposé de nouvelles idées en partageant leur travail avec les autres, ce qui a permis à la classe d'évaluer,

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

d'élaborer, d'inspirer et d'imaginer ensemble. Ils ont également utilisé les Contraintes créatives (méthode n° 35) pour restreindre les types de matériaux et de formes qu'ils pouvaient utiliser. Le projet final était un ensemble unique, joyeux et coopératif d'arts et de textile pour le salon de la résidence pour personnes âgées.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – COLLABORATION :

01. RÈGLES D'ÉQUIPE



01. RÈGLES D'ÉQUIPE

Les RÈGLES D'ÉQUIPE constituent une méthode pour convenir d'un ensemble de règles sur la manière de travailler ensemble et de se comporter les uns avec les autres au cours d'un projet ou d'un travail en équipe. C'est important pour l'équipe de travailler correctement et d'éviter les discussions et les conflits.

Supports nécessaires : tableau noir, carton, tableau interactif ou tableau à partager en ligne, comme padlet.

Temps imparti : 30–45 minutes, et révision régulière de 15 minutes tout au long du projet.

Comment?

1) Demandez aux membres de l'équipe ou à la classe de suggérer des règles qui, selon eux, sont importantes pour que l'équipe puisse travailler ou que la classe puisse être un lieu plus agréable. Assurez-vous que tout le monde a la possibilité de faire valoir son opinion.

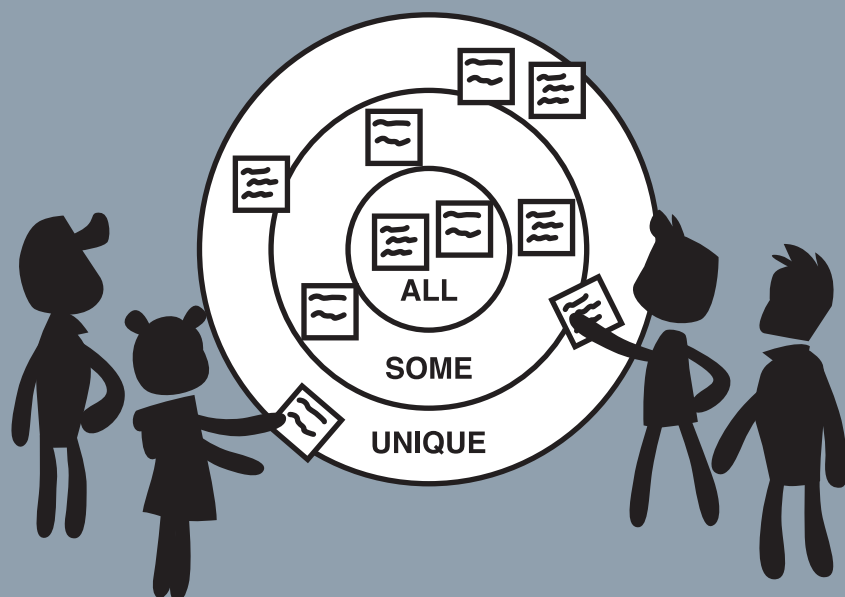
2) Notez chaque suggestion sur le tableau noir.

3) Effectuez une séance avec l'équipe ou avec les élèves au cours de laquelle ils votent pour les règles les plus importantes. Veillez à évoquer chaque règle de manière à ce que tout le monde soit d'accord sur les règles les plus importantes.

4) Notez les 5-8 règles les plus importantes et conservez-les ou placez-les à un endroit où tout le monde peut les voir.

5) Assurez-vous de revenir régulièrement aux règles et de les évoquer dans le groupe pour voir si elles sont respectées. Si ce n'est pas le cas, découvrez pourquoi. Elles peuvent nécessiter d'être révisées ou modifiées au fil du processus et pendant le travail en équipe ou au cours de l'année scolaire.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – COLLABORATION : 02. CARTE DES CONNAISSANCES ET DE L'EXPERTISE



02. CARTE DES CONNAISSANCES ET DE L'EXPERTISE

Chaque membre d'un groupe dispose d'expériences et de compétences différentes, et cette méthode vise à les découvrir et à les cartographier pour que tout le monde les voie. De cette manière, il est possible d'en faire meilleur usage dans la classe et au cours du projet en cours. Cette méthode constitue également une manière pratique d'apprendre à se connaître les uns les autres au sein d'un groupe.

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

Temps imparti : 45 minutes.

Comment ?

1) Commencez en organisant des tours pour interroger tous les membres du groupe à propos de leurs domaines de connaissances, de leurs compétences et de leurs expériences. Chaque élément doit être noté sur un Post-it distinct. Les expériences, connaissances et compétences

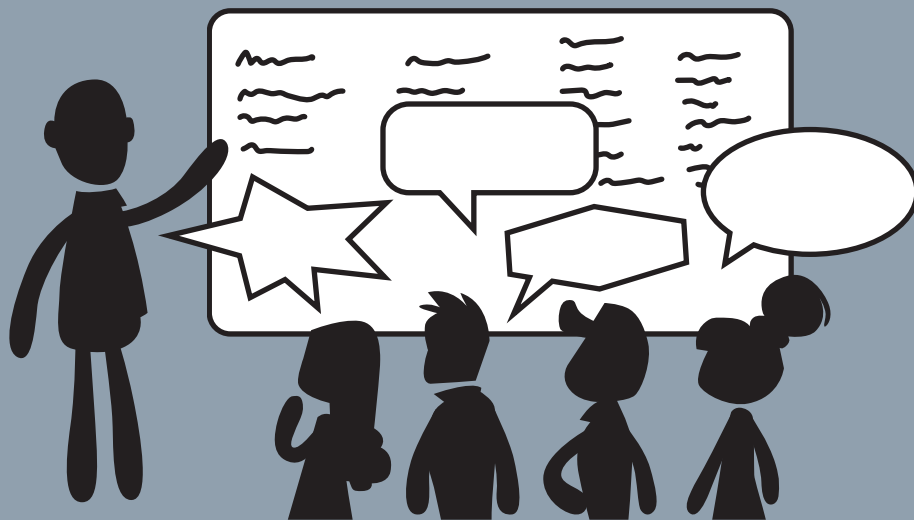
de chaque participant peuvent être notées sur un Post-it d'une couleur donnée ou avec un stylo d'une couleur spéciale.

2) Dessinez un schéma avec trois cercles qui se chevauchent pour illustrer les connaissances, les compétences et les expériences partagées par tous dans le cercle intérieur, les compétences et les expériences que certains ont en commun dans le deuxième cercle et les compétences et expériences individuelles et uniques dans le cercle extérieur.

3) Placez les différents Post-its aux bons emplacements tout en discutant des connaissances, compétences ou expériences spécifiques révélées dans le groupe. Quelles sont-elles ? Voyez comment ces compétences pourraient être utiles pour le projet ou s'il manque quelque chose. Si certaines connaissances ou compétences sont absentes, comment pouvez-vous les compenser ?

MÉTHODES DE TRAITEMENT – COLLABORATION :

03. ATTENTES



03. ATTENTES

Des personnes différentes peuvent avoir des ambitions, des attentes et des objectifs différents, et le partage des attentes de chaque personne impliquée dans un projet, un travail d'équipe ou une classe facilite le travail collectif. Cela permet d'éviter les incompréhensions tout en créant des objectifs communs pour l'ensemble de l'équipe.

Supports nécessaires : Tableau noir, carton, tableau interactif ou tableau à partager en ligne, comme padlet.

Temps imparti : 45 minutes–1,5 heure.

Comment ?

1) Tous les membres du groupe doivent décider de ce qu'ils veulent retirer du projet en cours, ce qu'ils souhaitent découvrir ou ce qu'ils souhaitent atteindre au sein du projet ou de la classe : Souhaitent-ils apprendre quelque chose de précis ? Est-il important d'avoir une atmosphère plus agréable au sein du groupe ? Y a-t-il un objectif précis ?

2) Un animateur, qui peut être l'enseignant ou un élève, dirige la séance de groupe consécutive, pendant laquelle les pensées sont partagées et répertoriées sur le tableau noir ou sur une grande feuille de papier. Veillez à poser des questions comme : que vous apportera le fait d'atteindre cet objectif ? Pourquoi souhaitez-vous atteindre ce but ? Évoquez les objectifs et les souhaits, de manière à bien vous comprendre les uns les autres.

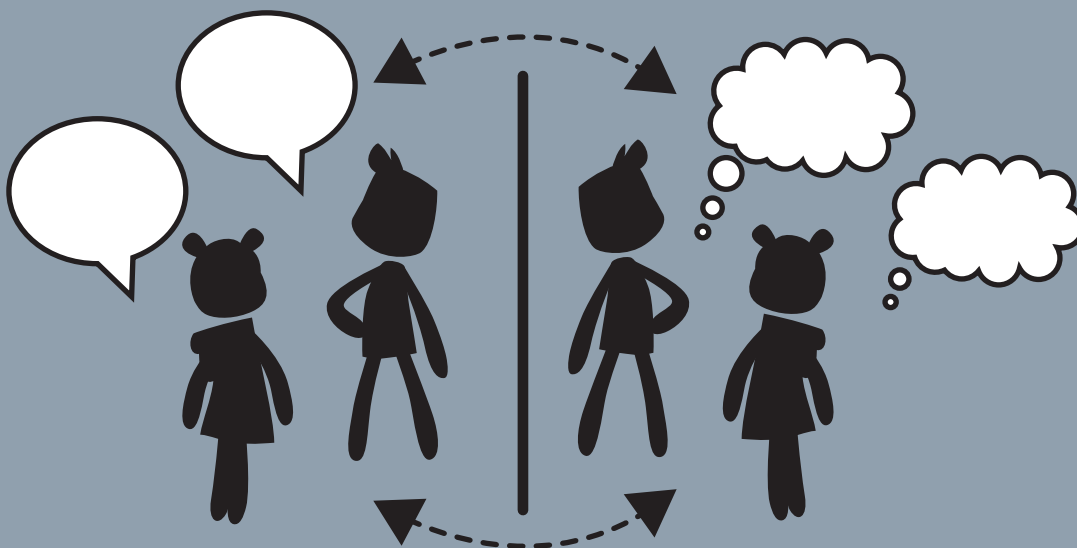
3) Discutez des différences qui peuvent avoir surgi en termes d'attentes, d'objectifs et de souhaits, mais aussi de la façon de gérer ces différences de manière constructive.

4) Notez les attentes et objectifs les plus importants et placez-les à un endroit où tout le monde peut les voir.

5) Au cours du projet ou tout au long de l'année scolaire, vous pouvez revenir à cette liste et voir si vous répondez à ces attentes, objectifs ou souhaits.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – COLLABORATION :

04. FAITES LE CONTRAIRE



04. FAITES LE CONTRAIRE

Il est bénéfique d'alterner les activités et les états d'esprit opposés, pour faire avancer le processus créatif. Cette méthode permet de créer une conscience personnelle de ces différents états d'esprit et activités, mais également de passer de l'un à l'autre, afin de générer un processus plus dynamique et créatif.

Supports nécessaires : une feuille de papier, des stylos.

Temps imparti : 15–45 minutes

Comment ?

1) Si le projet a été interrompu ou si une tension s'est développée dans le groupe de travail, faites une pause et observez ce que vous faites à ce moment-là et comment vous le faites. Notez sous forme de liste :
travaillez-vous tout le temps à la même table ?
Êtes-vous constamment dans la salle de classe ?
Passez-vous tout votre temps à réfléchir, discuter et parler ? Est-ce que, la plupart du

temps, vous recueillez des connaissances et analysez ces données ? Travaillez-vous pendant un grand nombre d'heures d'affilée ? Travaillez-vous très lentement ?

2) Notez le contraire : Travail individuel et à différents endroits ? Sortie pour discuter ou aller ailleurs ? Dessin, création ou accès au monde extérieur pour observer et faire preuve d'espièglerie et d'intuitivité ? Travail rapide, mais sur de courtes périodes, au cours desquelles vous réglez un chronomètre, etc. ?

3) Évoquez les manières de travailler que vous avez négligées et les manières qu'il pourrait être utile ou agréable d'essayer. Ensuite, avancez et essayez-les. Vous devrez peut-être convenir d'un plan de jeu pour définir la durée de mise en œuvre avant d'essayer d'autres manières de travailler, d'alterner entre différents supports, comme l'écriture et le dessin, ou de choisir ou de réorganiser différents sites ou créneaux pour travailler.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – COLLABORATION :

05. BOUGEZ !



05. BOUGEZ !

Parfois, ce n'est pas une bonne idée de continuer à faire ce que vous faites : s'asseoir autour de la même table dans la même pièce, ou devant un ordinateur, vous renfermer sur vous-même au fil de vos recherches, débattre encore et encore du même problème ou tenter désespérément de produire une idée de la même manière.

C'est pourquoi vous devez faire une pause et quitter votre chaise et la table pour faire les choses d'une manière différente, en utilisant votre corps : vous pouvez aller marcher, courir de manière brève, mais intense, ou nourrir les canards du parc voisin ! Vous pouvez également mettre un peu de musique et faire des étirements ou danser.

Utilisez votre corps, libérez vos esprits et revivez votre énergie !

Supports nécessaires : un peu d'espace à l'extérieur ou dans la salle de classe, le couloir ou un gymnase.

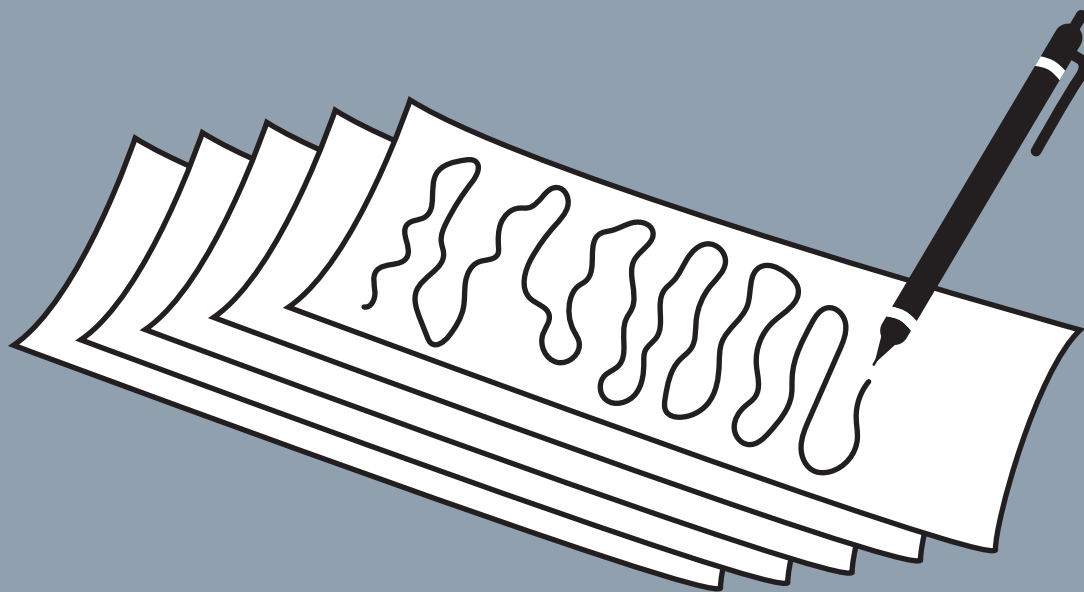
Temps imparti : 10–30 minutes.

Comment ?

- 1)** Décidez du temps que vous souhaitez accorder à l'activité et de l'activité elle-même : ralentir et méditer, parler doucement, marcher, sauter, courir ou danser.
- 2)** Soyez concentré et faites ce que vous avez décidé de faire, en maintenant l'équilibre entre le plaisir pris et le sérieux nécessaire pour réaliser l'activité !
- 3)** Lorsque vous avez terminé, rassemblez le groupe et partagez vos pensées.
- 4)** N'oubliez pas de faire ces pauses et de mettre vos corps en action de manière régulière !

MÉTHODES DE TRAITEMENT – COLLABORATION :

06. ÉCRITURE AUTOMATIQUE



06. ÉCRITURE AUTOMATIQUE

L'écriture automatique est une excellente méthode qui s'utilise à tout moment au sein d'un processus, car elle offre à votre cerveau une pause pendant laquelle vous jetez simplement vos pensées sur le papier pendant un court moment, sans juger ou évaluer le contenu. Elle peut être utilisée pour exprimer les problèmes ou les conflits que vous pouvez rencontrer au sein de l'équipe, ou pour formuler des questions concernant le projet. Elle est également utile en cas de remue-méninges, pour obtenir des idées en cas de défi ou pour trouver une nouvelle approche face à un défi si vous avez l'impression d'être bloqué.

Supports nécessaires : un smartphone avec une application de chronomètre, ou un réveil, du papier et un stylo, ou un ordinateur.

Temps imparti : 5–20 minutes.

Comment ?

1) Trouvez un endroit calme, où vous ne serez pas dérangé, et installez vos outils d'écriture.

2) Définissez une limite de 5, 10 ou 20 minutes au maximum sur un réveil ou un téléphone qui indique le temps et signale la fin du délai imparti.

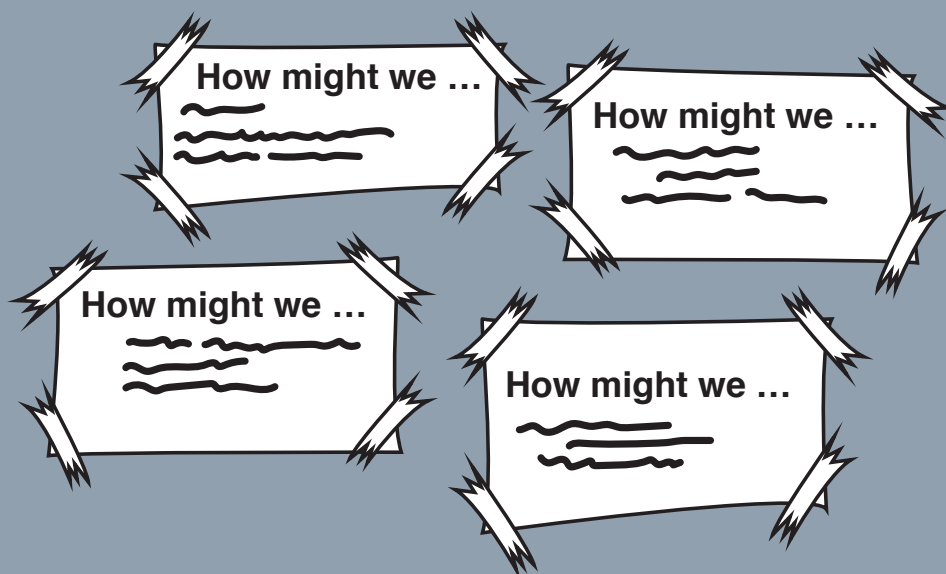
3) Écrivez pendant toute la période, quoi que vous fassiez ! Ne lisez pas votre texte et ne faites pas de pause. Ne prêtez aucune attention à la grammaire, à l'orthographe ou à la disposition de votre texte. Écrivez un texte dénué de sens ou expliquez pourquoi il est difficile d'écrire quelque chose si vous vous sentez bloqué ou incapable d'écrire quelque chose de sensé.

4) Lorsque le temps est écoulé, lisez votre texte et repérez les passages les plus importants ou intéressants.

5) Si vous le souhaitez, vous pouvez faire une courte séance d'écriture automatique sur chaque mot ou phrase digne d'intérêt que vous avez identifié(e), pour aller encore plus loin dans vos réflexions ou vos idées, si nécessaire.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – *ENCADREMENT* :

07. ENCADREMENT DES DÉFIS



07. ENCADREMENT DES DÉFIS

Cette méthode vise à transformer les problèmes en défis en posant la question « Comment pouvons-nous... ». Il s'agit d'une approche utile pour la résolution des problèmes : en effet, au lieu de se débattre avec des problèmes difficiles, il est plus facile et plus agréable de décortiquer un problème complexe et de relever des défis intéressants en rapport avec ce problème.

L'encadrement des défis doit être réalisé à la fois au début d'un projet et régulièrement lors de l'avancée du projet, car la formulation, la discussion et la reformulation du défi clarifient le projet et les objectifs pour tout le monde !

Supports nécessaires : tableau noir, carton, tableau interactif ou tableau à partager en ligne, comme padlet..

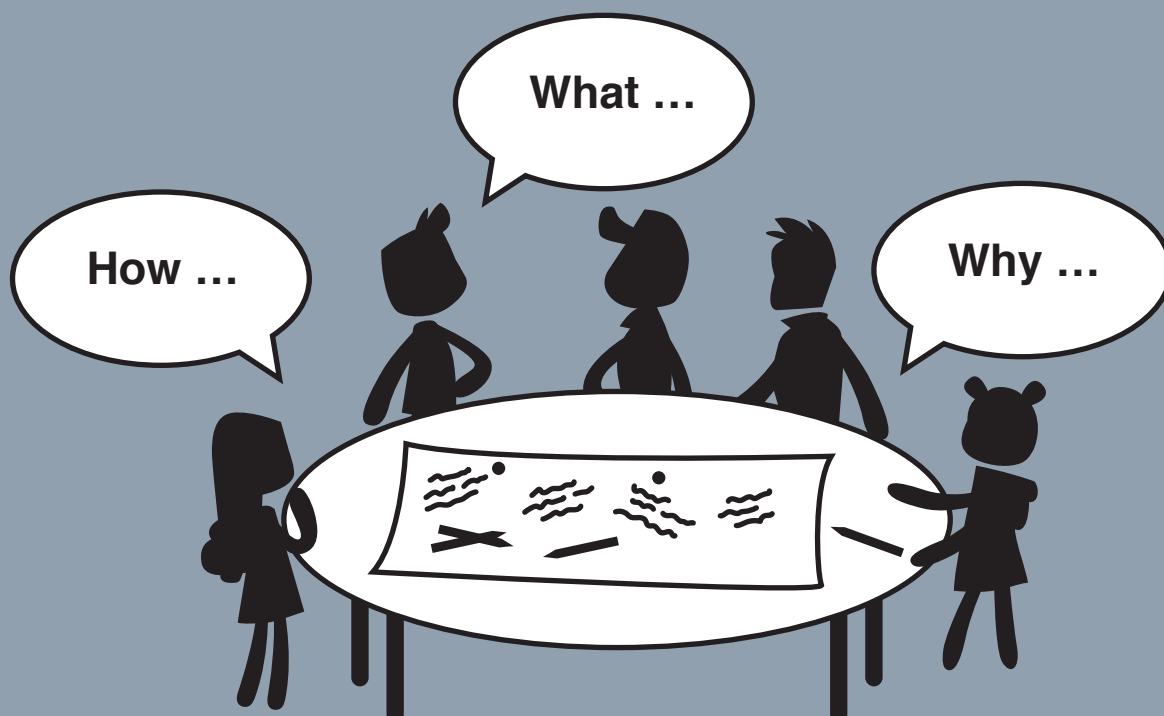
Temps imparti : 45 minutes–1,5 heure.

Comment ?

- 1)** Rédigez une liste de tous les problèmes pouvant être identifiés en rapport avec un défi.
- 2)** Transformez chaque problème en défi à l'aide de la phrase «Comment pouvons-nous»
- 3)** Émettez des idées pour de nombreux défis avant de décider des idées les plus importantes et de les noter.
- 4)** Si vous éprouvez des difficultés à identifier les défis les plus importants, essayez de réaliser une analyse de défis en demandant « Pourquoi » est-ce un défi, mais également « Qu'est-ce qui nous arrête ? » pour chaque défi formulé. Cela vous permet de comprendre comment différents défis sont liés et quels sont les défis les plus importants, qui doivent être traités en premier.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – *ENCADREMENT* :

08. RECHERCHE DES FAITS ET DE L'INSPIRATION



08. RECHERCHE DES FAITS ET DE L'INSPIRATION

Avant d'effectuer des recherches à propos d'un défi, cette méthode permet d'évoquer et d'identifier les types d'informations et d'inspirations qui pourraient être nécessaires pour trouver une solution à un défi, gérer un projet ou étudier un défi spécifique.

Supports nécessaires : tableau noir, carton, tableau interactif ou tableau à partager en ligne, comme padlet.

Temps imparti : 45 minutes–1,5 heure.

Comment ?

1) Choisissez une personne pour diriger la séance et prenez des notes sur une feuille de papier partagée.

2) Discutez et posez les questions suivantes :










- Que savez-vous du défi ou de la situation actuelle ?
- Quelles informations supplémentaires souhaiteriez-vous avoir ?
- Comment et par quoi pourriez-vous être inspiré ?

3) Notez les réponses les plus intéressantes et discutez pour savoir comment vous pourriez collecter des informations à ce sujet : observation, entretiens, engager les personnes à effectuer ensemble une ébauche, etc. (voir d'autres méthodes de recherche et d'idéation).

4) Évaluez et tentez de déterminer ce qu'il faut faire en tenant compte du temps disponible, de votre nombre, des lieux où vous pouvez vous rendre et des personnes à qui vous pouvez parler.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – ENCADREMENT :

09. LA LISTE DES CHOSES À FAIRE

to do	who	when	
collect			
research			
field study			
order pizza 			

09. LA LISTE DES CHOSES À FAIRE

Créer une liste des choses à faire permet d'éviter la sensation accablante d'avoir beaucoup de choses à faire, en établissant une présentation visuelle et partagée des choses. Cela vous permet d'examiner en détail les décisions et actions nécessaires, mais cela vous aide également à les structurer et à les hiérarchiser. Cette liste peut servir d'outil de mémoire et de communication partagé au sein d'un groupe et elle doit être à tout moment affichée au mur sous forme de liste visuelle partagée.

Supports nécessaires : tableau noir, carton, tableau interactif ou tableau à partager en ligne, comme padlet.

Temps imparti : 45 minutes–1,5 heure.

Comment ?

1) Trouvez un espace partagé, comme un tableau noir, une grande feuille de papier ou un grand écran/tableau interactif à partir duquel vous pourrez lancer des impressions.

2) Faites du remue-méninges à propos des choses que vous devez faire.

3) Classez-les en différents types d'activités : choses à récupérer, recherches, lectures, activités, déplacements d'enquête sur le terrain, etc.

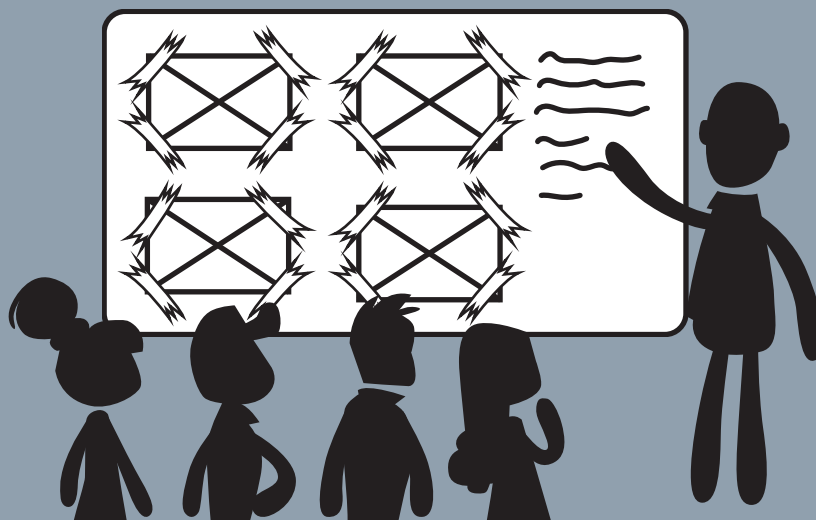
4) Décidez des choses les plus importantes, des choses les plus chronophages et des choses que vous devez faire à un moment donné. Convenez également d'une durée pendant laquelle vous allez réaliser les activités.

5) Affectez les personnes aux différentes activités.

Ensuite : planifiez visuellement les activités à venir et les résultats que vous souhaitez atteindre à l'aide de la Feuille de route (méthode n° 13).

MÉTHODES DE TRAITEMENT – *ENCADREMENT* :

10. MONTRER ET DIRE



10. MONTRER ET DIRE

Parfois, il est difficile de collaborer ou d'apprécier la valeur d'un groupe car il peut y avoir des personnes timides ou dominantes dans une discussion en groupe. La méthode Montrer et dire accorde aux personnes un espace personnel pour exprimer leurs pensées, idées et expériences avant de les présenter au groupe. Cette méthode peut être utilisée pour différentes étapes du processus. Lors de l'exposition du retour, il est important de réfléchir soigneusement aux aspects positifs et négatifs de ce qui est présenté, mais également d'être aussi sincère et constructif que possible. Un excès de politesse et de positivité ou, au contraire, de négativité est contre-productif.

Supports nécessaires : un espace calme où chacun peut s'asseoir et observer.

Temps imparti : 30–45 minutes.

Comment ?

1) Choisissez un format pour la méthode Montrer et dire : où la mettre en œuvre, combien

de temps y passer, quel type de matière doit être présenté. Puis désignez un chronométrateur. Optez pour un nombre faible de présentateurs, pour créer une séance intime et unie.

2) Maintenez une atmosphère ouverte et détendue, pour encourager tout le monde à partager ses idées.

3) Parlez tour à tour de vos idées ou de vos concepts..









4) Assurez-vous que chacun reçoit un retour.

5) Vous pouvez demander aux autres élèves de commenter à tour de rôle, à l'aide d'une série de questions constructives préconçues : Quelles sont les bonnes choses ? Qu'est-ce qui pourrait être développé davantage ?

6) Prenez des notes ou enregistrez la séance, et aidez à conserver le rythme et la concentration en organisant de courtes pauses ou en proposant une séance brève et agréable.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – ENCADREMENT :

11. GRILLE DES CRITÈRES DE RÉUSSITE

	criteria A 	criteria B 	criteria C 	criteria D 
idea A 	••••	•	•••	•••••
idea B 	••	••••	••••	••
idea C 	•••••	•••	•	••
idea D 	••	••••	•••	••••

11. GRILLE DES CRITÈRES DE RÉUSSITE

Cette méthode se concentre sur la discussion et la sélection des aspects ou critères les plus importants pour un projet, une expérience d'apprentissage ou un défi spécifique, en fournissant aux élèves et aux enseignants un outil pour guider leur travail et pour évaluer le processus et le résultat final.

Supports nécessaires : tableau noir, carton, tableau interactif ou tableau à partager en ligne, comme padlet..

Temps imparti : 30–45 minutes pour la génération ; doit être utilisé pour évaluer l'ensemble du projet.

Comment ?

1) Générez des idées pour différents critères qui semblent pertinents pour le défi ou le projet.

2) Sélectionnez les critères les plus importants par le biais d'un vote (max. cinq critères).

3) Lors du développement ou de l'évaluation du projet, utilisez ces critères pour évaluer votre évolution et votre capacité à atteindre les objectifs souhaités. Vous devez créer une matrice répertoriant les critères en haut et les idées sur la gauche.

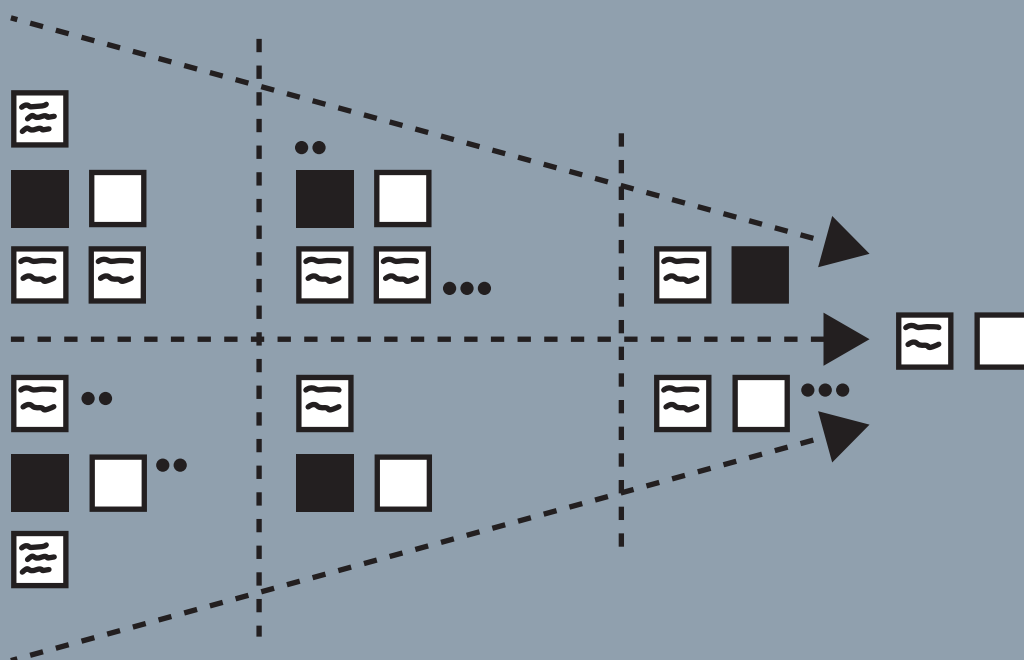
4) Classez les idées, en utilisant des points de 1 (score le plus bas) à 5 (score le plus élevé), en fonction des différents critères de réussite choisis.

5) Voyez quelles idées obtiennent le meilleur score et utilisez cette grille pour savoir quelles idées ont le meilleur score et comment procéder par la suite.

6) Il se peut que les idées qui ont le meilleur score ne soient pas celles que vous aviez choisies, mais le classement en fonction des critères et la discussion autour de ce classement permettent de clarifier d'éventuels problèmes devant être résolus.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – *ENCADREMENT* :

12. TÉLESCOPAGE



12. TÉLESCOPAGE

Cette méthode est utile lorsque vous disposez de nombreuses options, idées ou solutions possibles et que vous devez évaluer et restreindre les choix de l'équipe. Il est question de présenter les options, de voter individuellement et de donner à chaque personne une chance d'expliquer ses préférences et d'argumenter en faveur de celles-ci avant de faire un choix commun et informé.

Supports nécessaires : tableau noir, carton, tableau interactif ou tableau à partager en ligne, comme padlet..

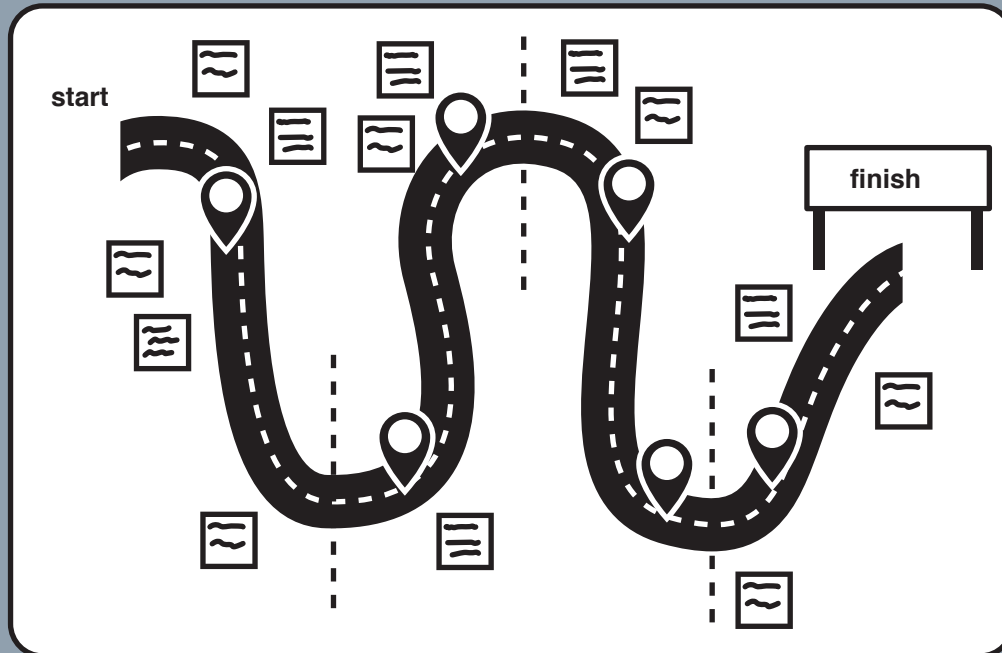
Temps imparti : 30–45 minutes.

Comment ?

- 1) Créez une liste ou une sélection d'options présentées pour que tout le monde les voie.
- 2) Faites choisir par l'équipe un nombre restreint d'options (3 à 5) en plaçant un autocollant, un point ou un signe de couleur en regard de l'option sélectionnée..
- 3) Évoquez chaque sélection pour comprendre pourquoi elle a été sélectionnée et, si plusieurs personnes ont choisi une option, elles doivent expliquer leur choix.
- 4) Soulignez ou encadrez les options recueillant le plus de votes.
- 5) Discutez et convenez des options sur lesquelles vous allez travailler.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – COMMUNICATION :

13. FEUILLE DE ROUTE



13. FEUILLE DE ROUTE

Lorsque l'on travaille avec d'autres personnes, il est important d'avoir une compréhension partagée de vos actions et de l'orientation suivie. Pour vous permettre d'y parvenir, il est possible de créer une illustration visuelle et partagée de la route sur laquelle vous vous trouvez, des méthodes que vous allez utiliser, du moment où vous allez faire les choses et de leur durée : c'est ce que l'on appelle une feuille de route.

Supports nécessaires : tableau noir, carton, tableau interactif ou tableau à partager en ligne, comme padlet.

Temps imparti : 45 minutes pour la génération ; n'oubliez pas d'y revenir et de la réviser au cours du projet

Comment ?

1) Il est possible que vous souhaitiez utiliser la liste des choses à faire (méthode n° 9) pour décider de ce que vous devez faire en premier.

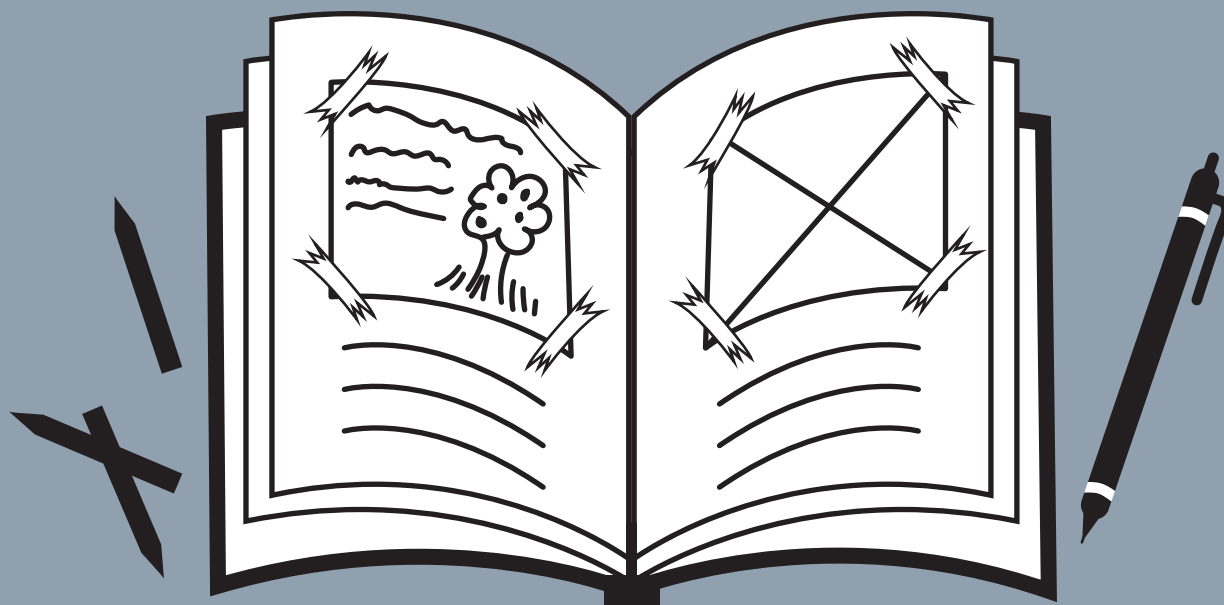
2) Notez les actions, activités, méthodes, outils nécessaires ; discutez et planifiez la durée d'utilisation et le moment où vous prévoyez d'agir ; marquez-les, répertoriez-les ou dessinez-les.

3) Placez tous les éléments sur une frise chronologique ou sur un schéma qui correspond à vos besoins : un schéma en forme de fusée, d'oignon ou de paysage. Marquez les différentes phases et dates butoir du processus, les personnes responsables et, peut-être, les méthodes utilisées.

4) Conservez la feuille de route à un endroit visible de tous et revenez-y lorsque l'équipe doit reconsidérer le travail accompli et la qualité des actions.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – *COMMUNICATION* :

14. JOURNAL DE BORD



14. JOURNAL DE BORD

Un journal de bord peut être un carnet physique avec des pages blanches ou un journal numérique, mais l'aspect important, c'est qu'il doit être facilement accessible et en mesure d'inclure des ébauches, des images et des notes ou du texte.

La plupart d'entre nous avons une mémoire à court terme ; la tenue d'un journal de bord, la rédaction d'idées intéressantes ou la collecte d'images et d'ébauches d'idées améliorent considérablement la mémoire et le suivi du projet !

Supports nécessaires : un carnet avec des pages blanches, une application de blog en ligne ou un logiciel qui permet la rédaction et la collecte de différents types de documents, d'images et d'ébauches, avec un accès facile aux données.

Temps imparti : la durée du projet ou de la classe.

Comment ?

1) Décidez que type de logiciel, blog ou carnet vous souhaitez utiliser et dédiez-le au projet en cours.

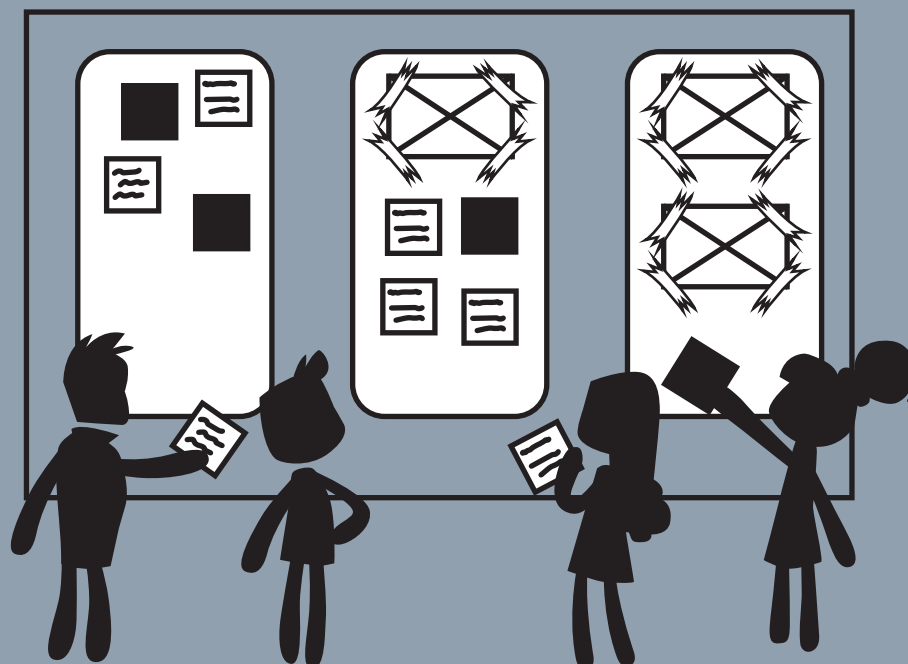
2) Assurez-vous de noter, consigner et collecter de la matière chaque jour, ou aussi souvent que possible, et veillez à ce qu'il soit toujours accessible (un carnet physique et un stylo sont parfois plus pratiques).

3) Notez vos pensées, les questions que l'on vous pose et les idées que vous avez. Nul besoin qu'il soit bien net et clair. Créez un système de prise de notes, par exemple des notes écrites sur une page et des illustrations ou des images sur l'autre, les dates en haut, etc.

4) Utilisez le carnet lors de la préparation de présentations et lors de discussions sur le travail de l'équipe ou de la classe.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – COMMUNICATION :

15. MUR DE DONNÉES



15. MUR DE DONNÉES

La méthode du Mur de données permet d'obtenir une vue d'ensemble et une compréhension des différentes informations complexes en collectant des photos, des notes et des objets relatifs à un projet, et en présentant tous ces éléments. La présentation et le partage des informations de manière visuelle constituent un outil puissant, car la présentation des informations de manière à ce qu'elles soient visibles et mobiles vous permet de découvrir des relations, des modèles et des hiérarchies qui ne sont pas apparentes de manière évidente sans cela.

Supports nécessaires : tableau noir, carton, tableau interactif ou tableau à partager en ligne, comme padlet.

Temps imparti : 45 minutes pour le démarrage. Doit être utilisé et mis à jour régulièrement pendant le projet.

Comment ?

1) Vous devez disposer d'un espace disponible sur un mur ou un tableau pour y épingler ou fixer des éléments.

2) Commencez en plaçant toutes les différentes photos, illustrations et notes dont tous les membres de l'équipe ont convenu qu'elles étaient pertinentes et intéressantes.

3) Réorganisez tous les éléments jusqu'à ce que tout le monde les considère comme correctement positionnés et clairement visibles.

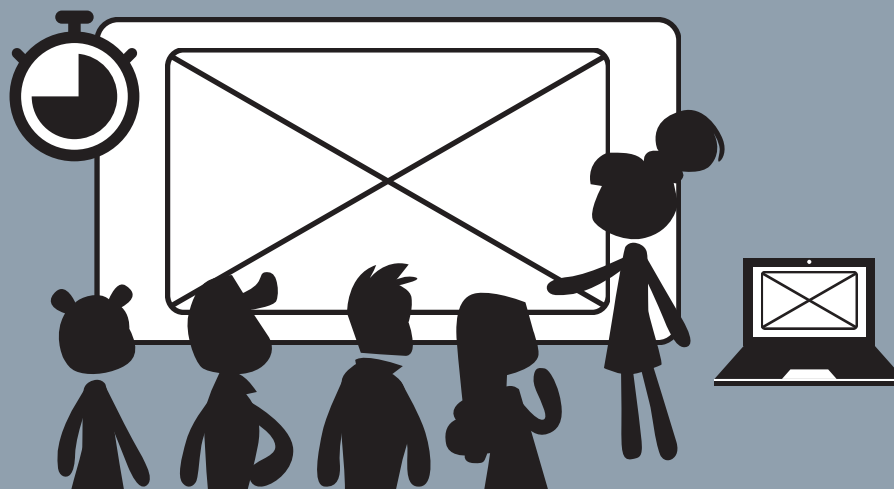
4) Veillez à actualiser les données tout au long du projet en ajoutant de nouvelles informations et en supprimant les informations et données non pertinentes. Utilisez également ce mur lors de séances de travail en équipe, qui évoquer l'avancement du projet.

Ensuite : essayez de retrouver des hiérarchies, des relations ou des catégories entre les éléments à l'aide de l'Agrégation (méthode n° 25).

MÉTHODES DE TRAITEMENT – *COMMUNICATION* :

16. PECHA KUCHA

20 x 20



16. PECHA KUCHA

Pecha Kucha, terme japonais pour le bavardage, est une méthode de présentation où la quantité et le temps sont tous deux fortement limités. Cela oblige le ou les présentateurs à formuler et à présenter ses découvertes de manière précise et claire et crée une séance de présentation brève et dynamique.

Supports nécessaires : ordinateurs et rétro-projecteur, OU 10 à 20 grandes feuilles de papier et un chronomètre.

Temps imparti : 1 jour de préparation, puis 6 minutes et 20 secondes par projet ou par groupe.

Comment ?

1) Le format classique du Pecha Kucha consiste en 20 diapositives ou affiches présentées pendant 20 secondes chacune (6 minutes et 40 secondes au total). Au tout début du projet, vous pouvez également opter pour une présentation plus courte : 10 diapositives ou affiches présentées pendant 10 secondes.

2) L'enseignant précise le contenu, par exemple : présentation de l'équipe, du projet et du début, les découvertes, l'analyse, les idées, les solutions et les conclusions.

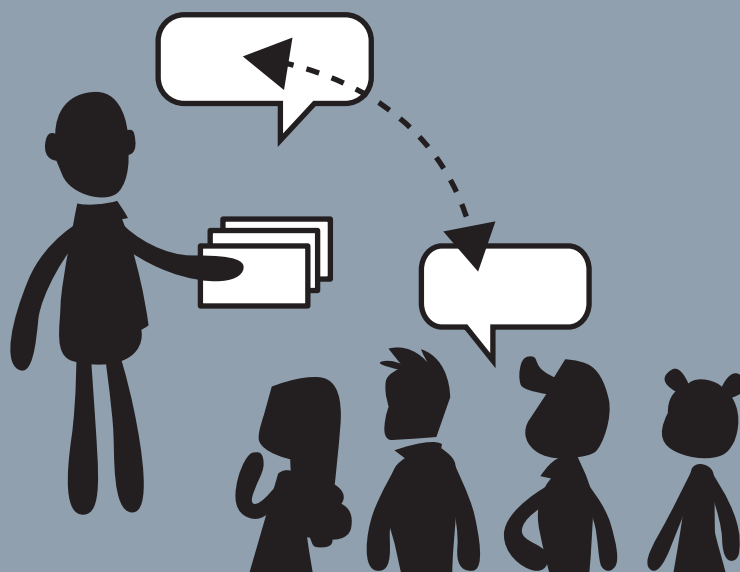
3) Les équipes ou les élèves préparent soigneusement leur présentation, en prévoyant ce qu'ils vont dire, qui va dire quoi et la durée des diapositives.

4) Il doit y avoir un animateur qui garde une trace de la durée de la présentation, qui doit garder un rythme et un tempo soutenus grâce à des signaux clairs: gestes de la main, à un chronomètre ou à une application d'alarme.

5) Après chaque présentation, d'autres groupes peuvent être désignés au préalable pour commenter et réfléchir, là encore au cours d'un intervalle de temps spécifique, pour ne pas dépasser la durée de la présentation.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – COMMUNICATION :

17. PITCH



17. PITCH

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

Supports nécessaires : vous devez savoir où et pour qui vous faites votre pitch !

Temps imparti : une demi-journée de préparation et cinq minutes de présentation !

Comment ?

1) Sachez à qui vous vous adressez ; examinez ce que votre auditoire va rechercher ou ce à quoi il va s'intéresser selon vous. Où allez-vous faire votre présentation et combien de temps avez-vous pour cela ?

2) Étudiez les idées et faites un remue-méninges pour votre présentation. Comment rendre les points principaux clairs et la forme de la présentation intéressante ? Pensez aux moyens à votre disposition pour engager l'auditoire, comme la musique, la communication narrative, la représentation, les accessoires, etc., qui rendront la présentation vivante et intéressante.

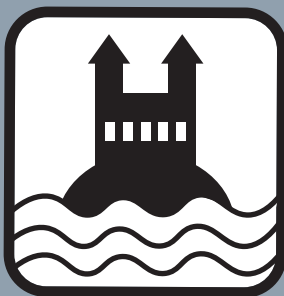
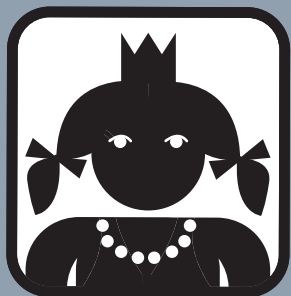
3) D'après vous, quelles techniques de communication correspondent à l'auditoire ? Examinez et sélectionnez.

4) Planifiez le pitch très soigneusement ; réfléchissez aux accessoires dont vous aurez besoin ; que prévoyez-vous de faire et de dire, quel est le rôle de chaque membre de l'équipe ? Adoptez une conception de présentation visuelle et communicante.

5) Créez un script du pitch et préparez-le avec soin plusieurs fois à l'avance.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – COMMUNICATION :

18. COMMUNICATION NARRATIVE



18. COMMUNICATION NARRATIVE

Les élèves peuvent écrire des histoires à propos des choses qu'ils ont développées ou apprises en utilisant la communication narrative, car celle-ci permet de traiter l'information et de s'en souvenir, mais aussi de présenter les informations et les faits de manière plus agréable.

Supports nécessaires : ordinateurs, papier et stylos, tableau numérique partagé, par exemple padlet.

Temps imparti : 1-2 jours de préparation, une demi-journée de présentation, en fonction du nombre de personnes qui présentent.

Comment ?

1) Réfléchissez à la manière dont vous pouvez utiliser la communication narrative en rapport avec votre projet. Pensez aux différents genres d'histoires et à ceux que vous trouvez agréables, stimulants ou spectaculaires. Est-il opportun de transformer un fait historique en scénario de film? Est-ce plutôt une histoire qui raconte

comment la vie de quelqu'un a été transformée par l'idée que vous avez développée ?

2) Développez le contenu de votre histoire en rédigeant ou en schématisant différents aspects, actions et scènes sur des Post-its, et placez-les dans un ordre précis.

3) Utilisez ces questions : qui sont les personnages ? Quel est le cadre ? Que va-t-il se passer et à quel moment de l'histoire ? Que direz-vous en premier et que garderez-vous pour plus tard, comme élément de surprise ou de suspense ? Comment l'histoire va-t-elle se conclure ?

4) Utilisez la méthode de l'Écriture automatique (méthode n° 06) si vous avez l'impression d'être bloqué.

5) Convenez d'une manière de présenter, soit avec une personne qui fait la narration, soit avec plusieurs personnes qui jouent des rôles ou partagent la présentation.

MÉTHODES DE TRAITEMENT – RÉFLEXION :



RÉFLEXION

Il existe 18 méthodes permettant de garder le processus sur les rails. Six méthodes se concentrent sur la collaboration et la dynamique au sein de l'équipe ; six méthodes traitent de l'encadrement d'un défi et de l'évaluation des informations et des idées ; et six méthodes sont axées sur la communication et le suivi visuel au sein de l'équipe et lors de la présentation aux personnes extérieures à l'équipe.

QUESTIONS GUIDES POUR L'ÉVALUATION DU PROCESSUS :

Qu'avez-vous appris à propos de vous ?

Quel a été le niveau de collaboration au sein de l'équipe ?

Quel a été le niveau de planification du travail ?

Avez-vous formulé et surmonté un défi ?

Avez-vous communiqué clairement au sein de l'équipe au cours du processus ?

Avez-vous communiqué clairement votre solution, idée ou projet tout au long du projet et à la fin du processus ?

Qu'avez-vous appris sur le sujet et le projet ?