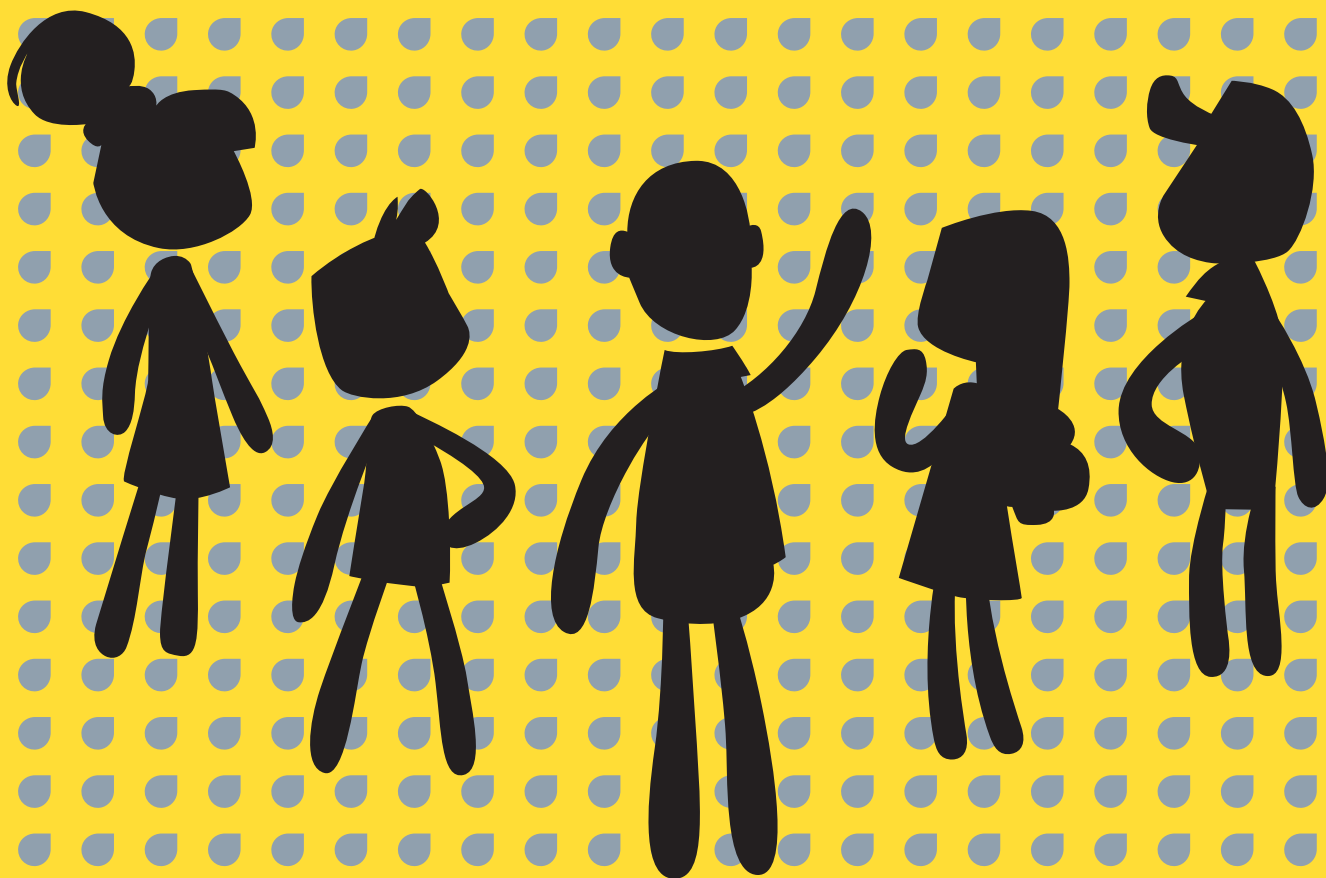
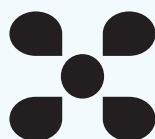


# FUTE

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. Télescopage

#### 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 réitérant 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.

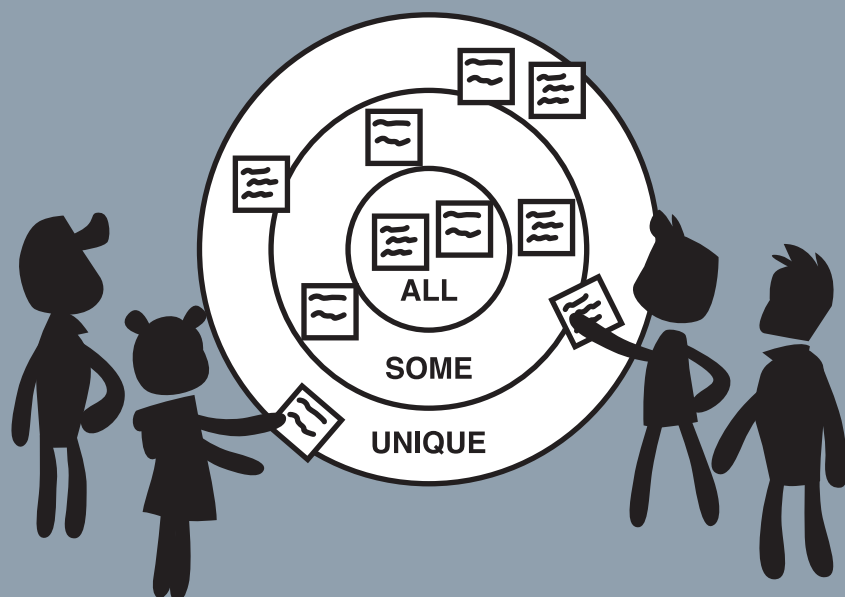
**3)** Effectuez une séance avec l'équipe ou avec les élèves au cours de laquelle ils votent pour les règles les plus importantes. Veillez à évoquer chaque règle de manière à ce que tout le monde soit d'accord sur les règles les plus importantes.

**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

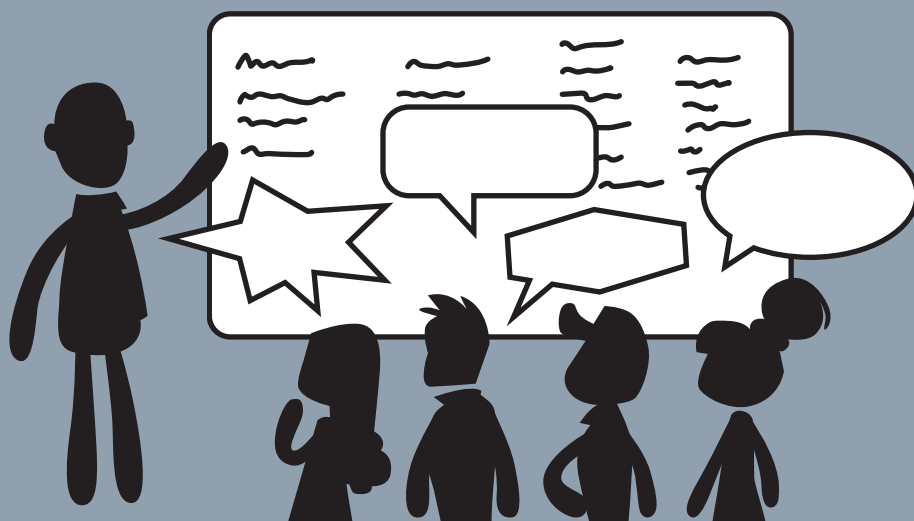
de chaque participant peuvent être notées sur un Post-it d'une couleur donnée ou avec un stylo d'une couleur spéciale.

**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.

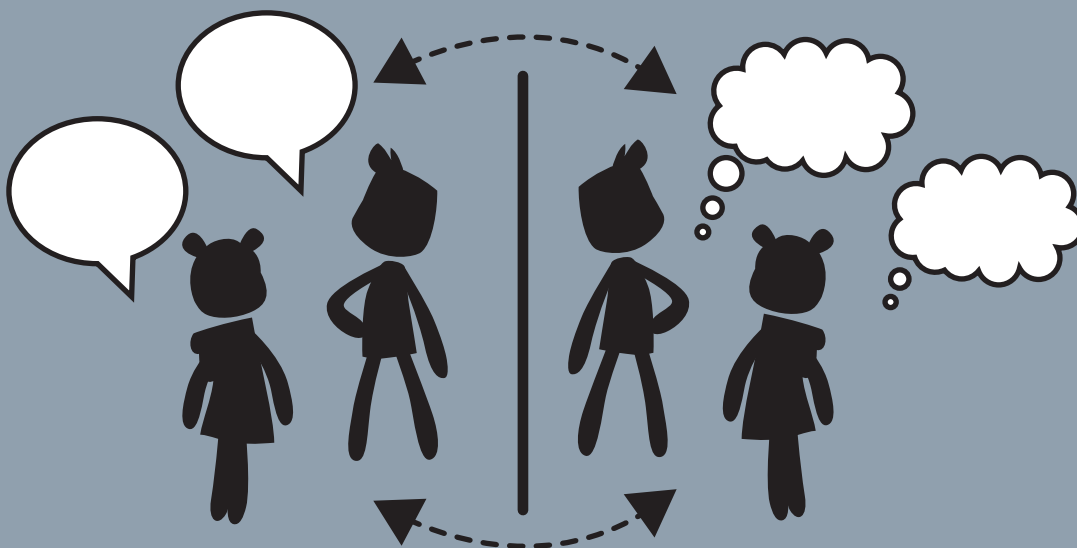
**4)** Notez les attentes et objectifs les plus importants et placez-les à un endroit où tout le monde peut les voir.

**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 ravivez votre énergie !*

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

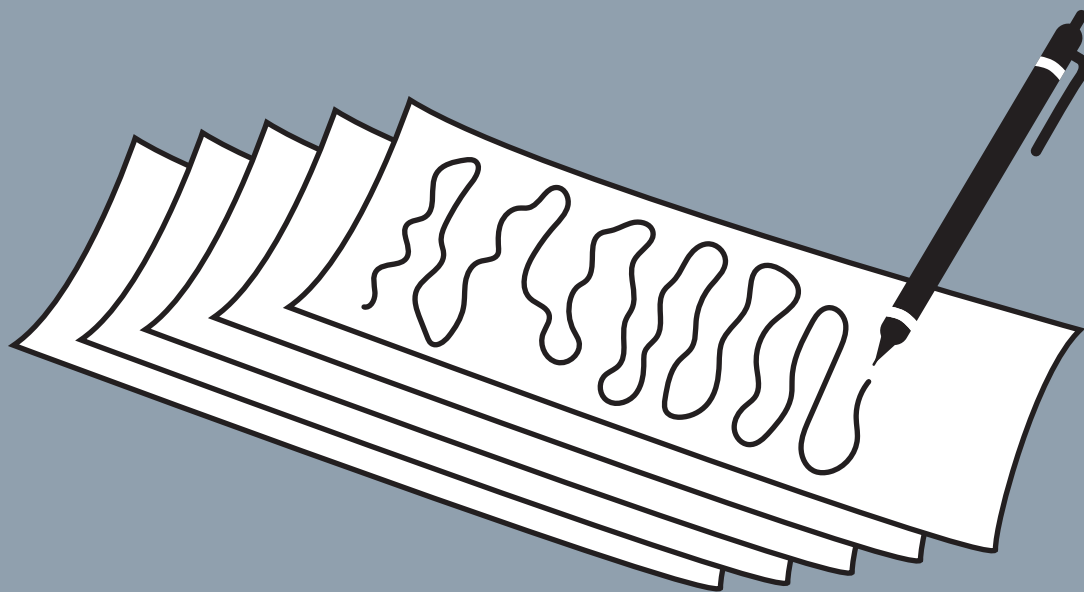
**Temps imparti :** 10–30 minutes.

#### 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.

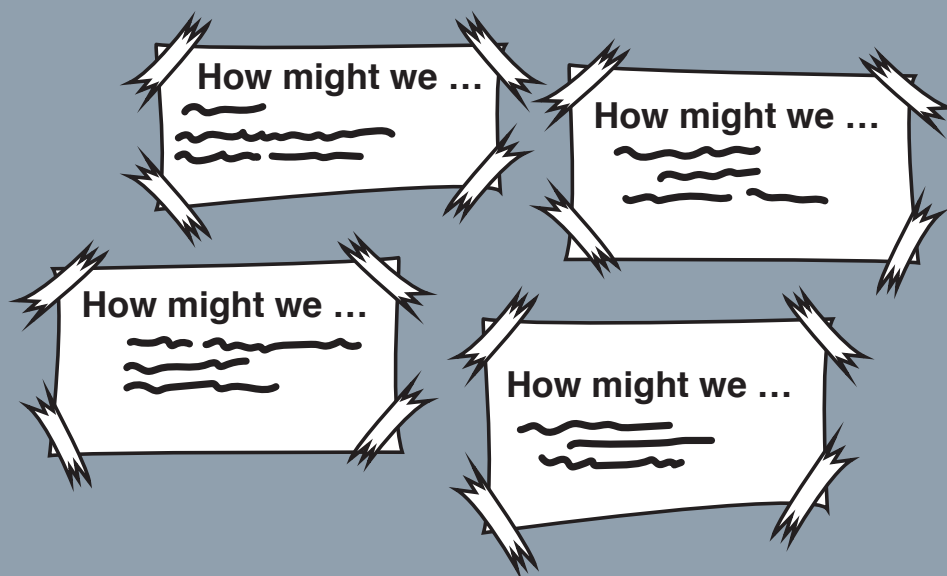
**4)** Lorsque le temps est écoulé, lisez votre texte et repérez les passages les plus importants ou intéressants.

**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.

**FUTE**

## 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..

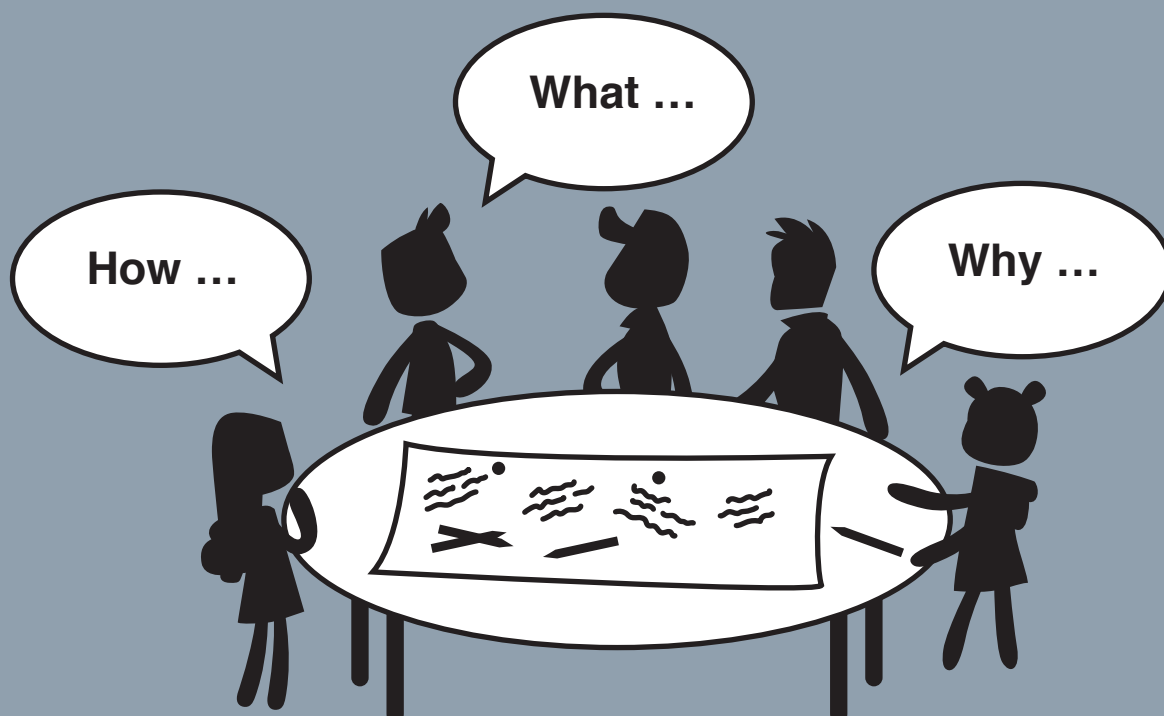
**Temps imparti :** 45 minutes–1,5 heure.

#### 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 reliés 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.

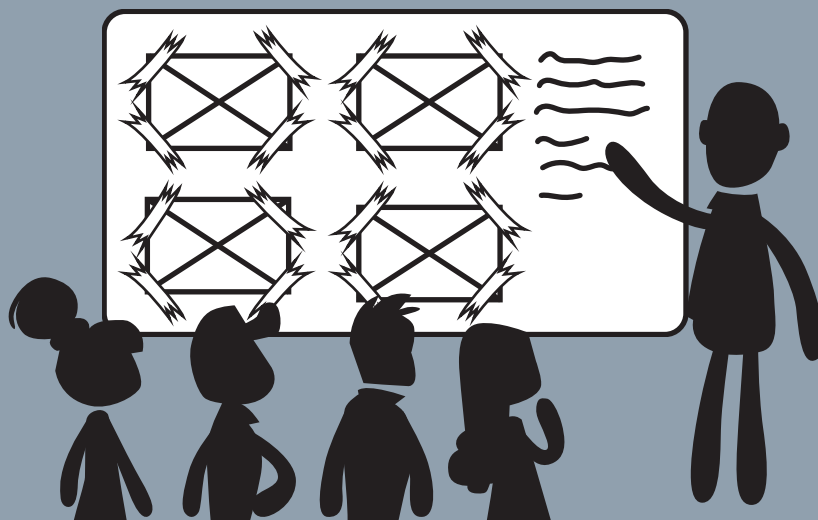
4) Décidez des choses les plus importantes, des choses les plus chronophages et des choses que vous devez faire à un moment donné. Convenez également d'une durée pendant laquelle vous allez réaliser les activités.

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 chronométreur. 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.

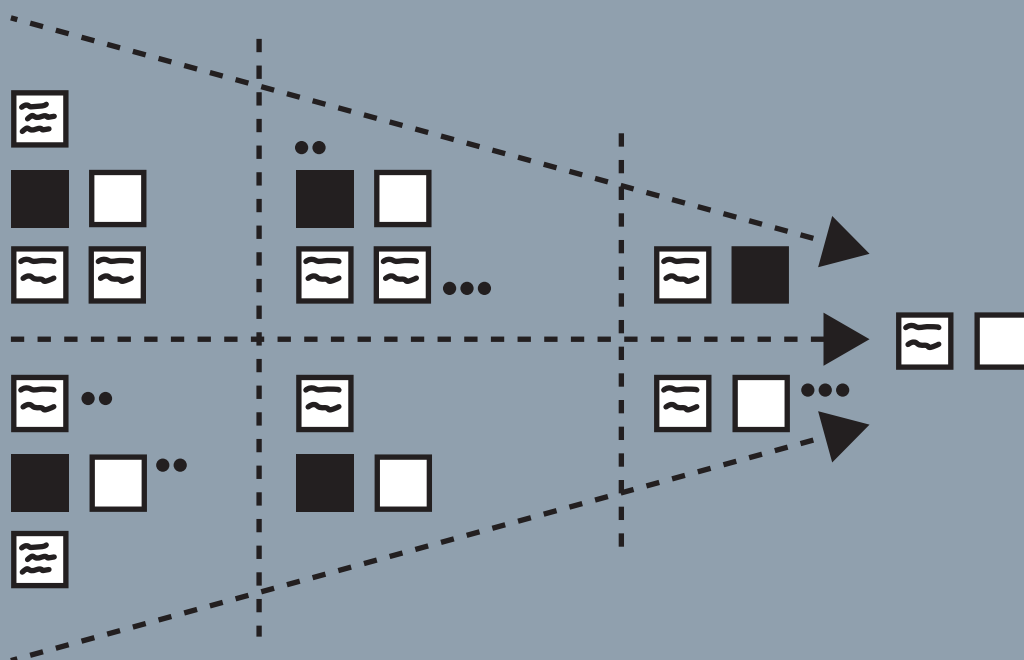
4) Classez les idées, en utilisant des points de 1 (score le plus bas) à 5 (score le plus élevé), en fonction des différents critères de réussite choisis.

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..

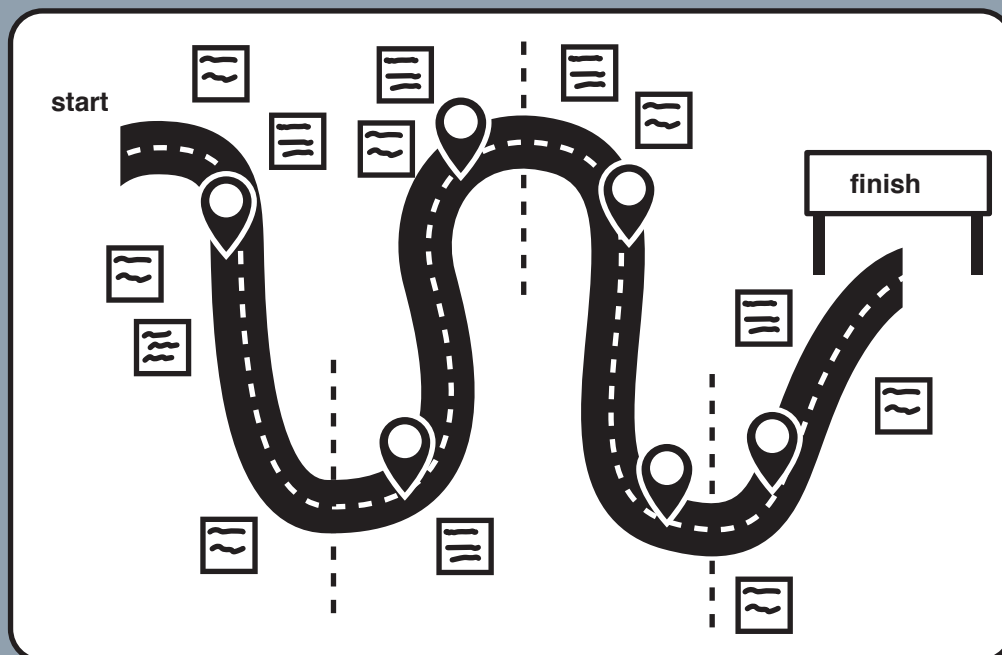
**Temps imparti :** 30–45 minutes.

#### 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.

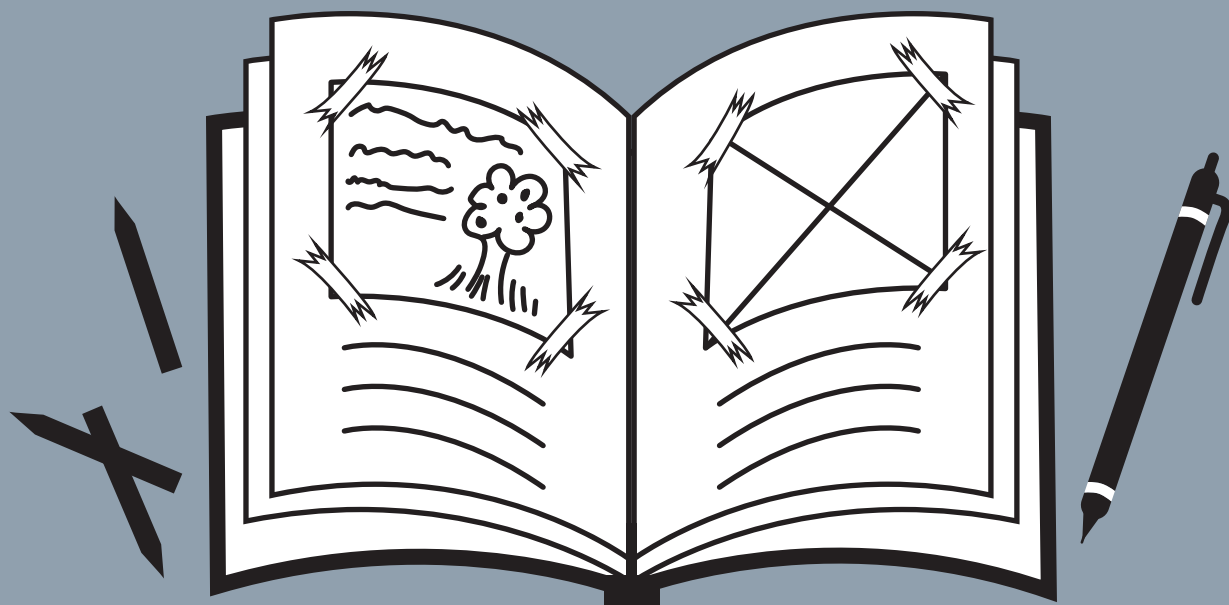
**3)** Placez tous les éléments sur une frise chronologique ou sur un schéma qui correspond à vos besoins : un schéma en forme de fusée, d'oignon ou de paysage. Marquez les différentes phases et dates butoir du processus, les personnes responsables et, peut-être, les méthodes utilisées.

**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.

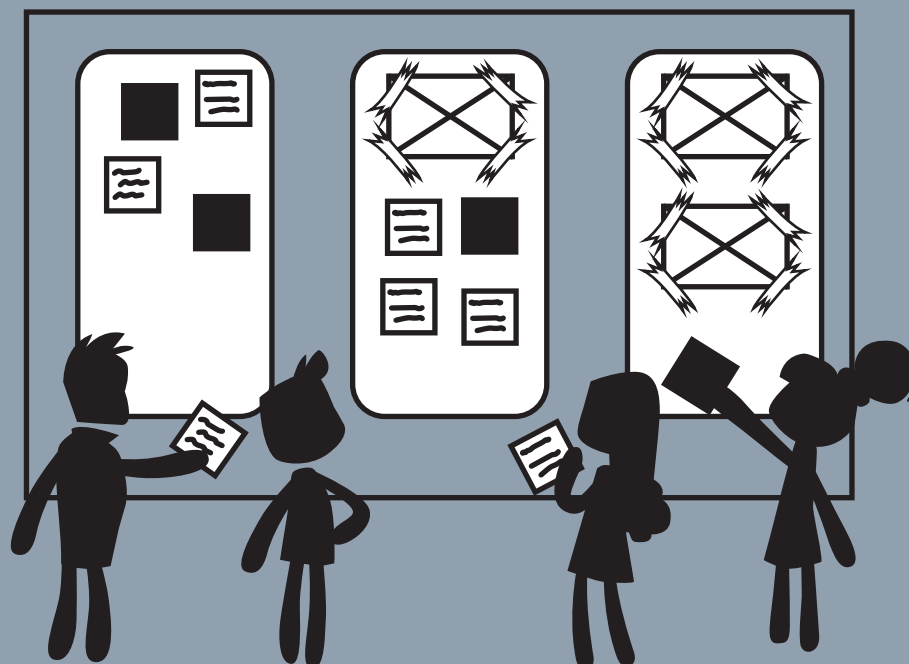
**2)** Assurez-vous de noter, consigner et collecter de la matière chaque jour, ou aussi souvent que possible, et veillez à ce qu'il soit toujours accessible (un carnet physique et un stylo sont parfois plus pratiques).

**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.

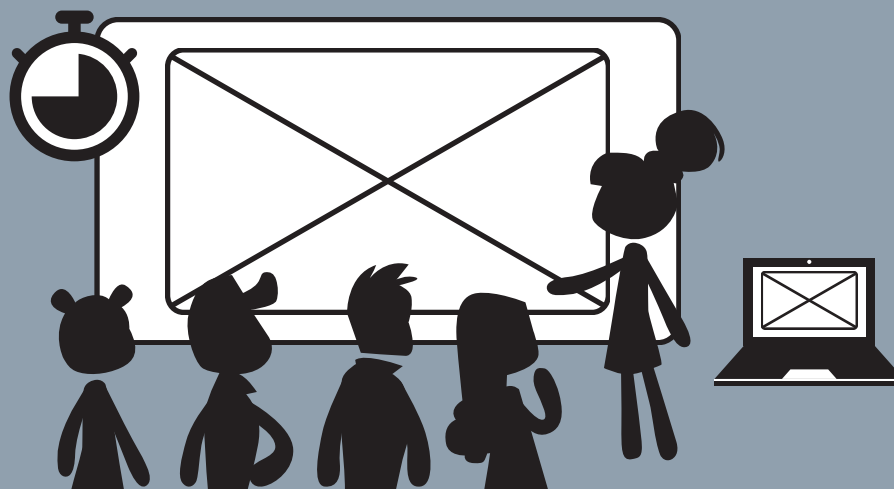
**4)** Veillez à actualiser les données tout au long du projet en ajoutant de nouvelles informations et en supprimant les informations et données non pertinentes. Utilisez également ce mur lors de séances de travail en équipe, qui évoquer l'avancement du projet.

**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.

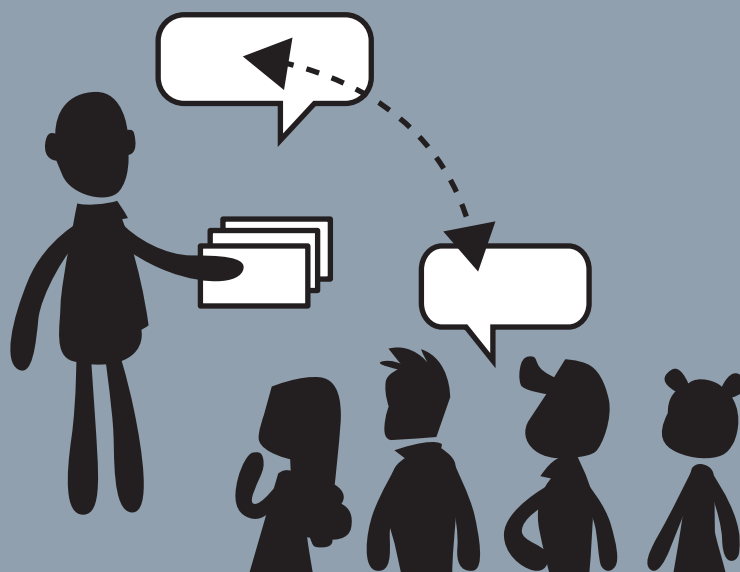
**3)** Les équipes ou les élèves préparent soigneusement leur présentation, en prévoyant ce qu'ils vont dire, qui va dire quoi et la durée des diapositives.

**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-ménages 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.

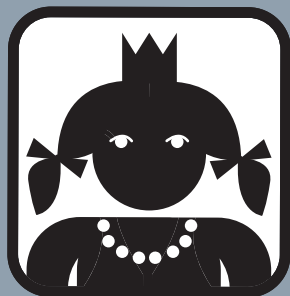
**3)** D'après vous, quelles techniques de communication correspondent à l'auditoire ? Examinez et sélectionnez.

**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 ?

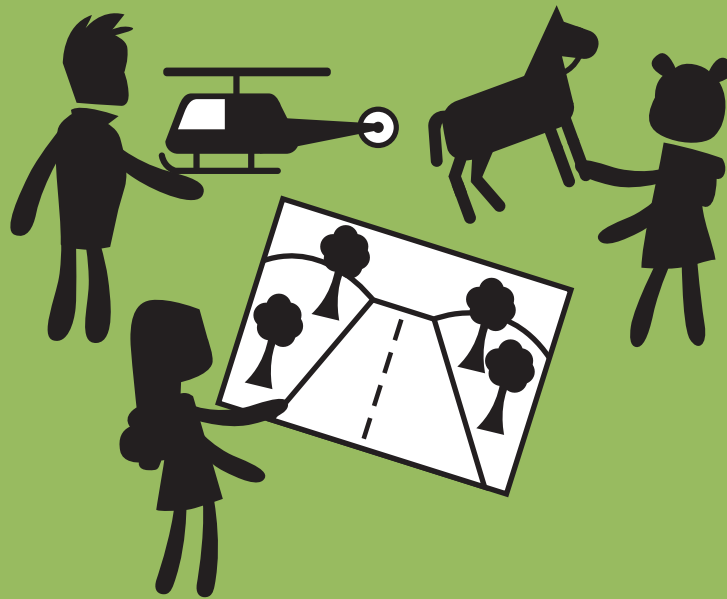
Avez-vous communiqué clairement votre solution, idée ou projet tout au long du projet et à la fin du processus ?

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

**FUTE**

## MÉTHODES DE RECHERCHE :

### 19. HISTOIRES PERSONNELLES



#### 19. HISTOIRES PERSONNELLES

*La plupart des gens ont des avis personnels et des expériences qui se rapportent au travail ou projet en question, et cette méthode peut étendre les perspectives individuelles sur n'importe quel sujet scolaire. Des histoires ou des objets provenant du domicile ou des membres de la famille proche peuvent être amenés à l'école et constituer un point de départ personnel, par exemple, pour une leçon d'histoire..*

**Supports nécessaires :** faire quelques devoirs en identifiant les histoires ou les objets en rapport avec le défi.

**Temps imparti :** quelques heures pendant le week-end ou la semaine d'école, pour collecter l'objet et se familiariser avec les histoires ; 45 minutes en classe pour que chacun présente son élément.

#### Comment ?

**1)** Il est demandé à chaque membre du groupe de réfléchir au défi en cours, de rechercher et de collecter des histoires ou des objets pertinents et de les apporter à l'école à une date et une heure définies.

**2)** Planifiez une séance de partage, où chacun se voit attribuer la même durée pour partager ses histoires.

**3)** Les autres membres du groupe posent tour à tour des questions et notent les réponses.

**4)** Y a-t-il des thèmes ou des fils de pensée communs qui semblent intéressants ? Notez-les et assurez-vous de prendre de bons clichés des objets ou de bien rédiger les histoires racontées pour pouvoir en disposer ultérieurement lors du projet ou devoir à venir.

## MÉTHODES DE RECHERCHE :

### 20. RECHERCHES BUREAUTIQUES



#### 20. RECHERCHES BUREAUTIQUES

*Le monde regorge de connaissances, d'informations et d'inspirations, et la plupart d'entre elles sont facilement accessibles dans les bibliothèques et sur Internet. Effectuer des recherches bureautiques est un moyen d'accéder très rapidement à de très nombreuses connaissances, pour mieux comprendre un défi au début d'un projet.*

**Supports nécessaires :** un ordinateur, un bureau, peut-être un bibliothécaire compétent ! Un mur d'affichage ou un blog numérique partagé, auquel tout le monde dans le groupe peut accéder.

**Temps imparti :** 30–45 minutes. Peut également être fait sous formes de devoirs.

#### Comment ?

**1)** Il est possible que vous souhaitiez commencer en utilisant la liste des choses à faire (méthode n° 9) pour comprendre ce que vous devez rechercher.

**2)** Faites un remue-méninges ; décidez des types de supports que vous souhaitez rechercher et des endroits où les trouver. Vous devez viser la diversité et la quantité : articles les médias d'information, TV, articles de recherche, rapports et autres devoirs antérieurs, sites Web, blogs et livres.

**3)** Trouvez un moyen de partager les supports avec les membres du groupe.

**Ensuite :** faites un peu d'Agrégation (méthode n° 25) pour organiser et analyser les supports afin de vous familiariser avec les aspects que vous devez approfondir ou qui contiennent les questions ou défis intéressants.

## MÉTHODES DE RECHERCHE :

### 21. L'ANTHROPOLOGUE



#### 21. L'ANTHROPOLOGUE

*Cette méthode implique d'expérimenter et d'observer le monde réel. Elle s'inspire de l'étude holistique, sans jugement, du comportement et de la culture par les anthropologues, qui notent tous les différents détails de la manière dont vivent les autres personnes. C'est une grande inspiration et un outil important lors de la création de solutions à des problèmes ou de l'apprentissage d'informations concernant un défi spécifique.*

**Supports nécessaires :** un carnet et un stylo et/ou un smartphone avec appareil photo et enregistreur, ou encore un équipement d'enregistrement et de photographie. .

**Temps imparti :** 45 minutes à une demi-journée. Peut être fait sous formes de devoirs..

#### Comment ?

**1)** Sélectionnez et visitez des lieux pertinents pour le défi que vous traitez (veillez à demander la permission).

**2)** Utilisez vos sens pour enregistrer autant de détails que possible et notez : à quoi ressemble l'endroit ? Comment les gens se comportent-ils avec vous et vous accueillent-ils ? Traînez un peu et faites certaines activités réalisées par les « locaux ».

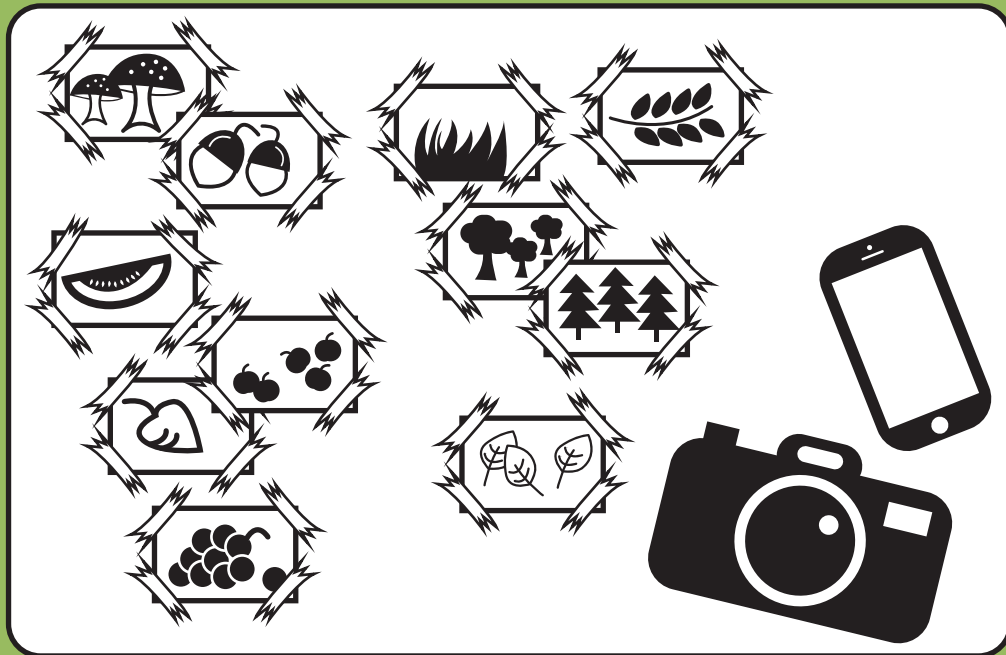
**3)** Notez vos impressions et vos pensées sur un bloc-notes, dessinez des ébauches des environs ainsi que des gens et des objets, ou enregistrez vos impressions et vos pensées dans un téléphone cellulaire.

**4)** Gardez l'esprit ouvert, sans jugement, lorsque vous effectuez cette activité !

**5)** Triez et analysez les informations : quelles sont les idées ?

**Ensuite :** vous pouvez utiliser des Personnages (méthode n° 29) pour rendre les idées plus présentes et tangibles.

## MÉTHODES DE RECHERCHE : 22. LE PHOTOGRAPHE



### 22. LE PHOTOGRAPHE

*Cette méthode très simple est néanmoins très efficace. Prenez beaucoup de photos sur le site donné ou des éléments reliés à ce que vous faites. Imprimez-les et ramenez-les à l'école pour les installer sur le mur à côté de l'endroit où vous travaillez ! L'observation d'une situation à travers l'objectif d'un appareil photo vous fait prendre conscience des détails et aspects d'une situation que vous n'auriez pas forcément remarqués sans cela, et le fait de disposer les photos à proximité de manière constante vous rappelle la situation, le contexte ou de défi de manière directe.*

**Supports nécessaires :** Un smartphone ou un appareil photo, une imprimante, du carton ou un tableau numérique partagé en ligne, par exemple padlet.

**Temps imparti :** 45 minutes à une demi-journée. Peut être fait sous formes de devoirs.

#### Comment ?

**1)** Avant de sortir, prévoyez les éléments et les personnes que vous allez prendre en photo ; obtenez les autorisations nécessaires pour ce faire, notamment si vous accédez à un domicile privé ou à une institution.

**2)** Prenez beaucoup de photos de différents types d'objets et d'activités, dans l'idéal à différents moments de la journée.

**3)** Tirez ou les photos et épinglez-les, déplacez-les. Utilisez l'Agrégation (méthode n° 25).

**4)** Quels thèmes intéressants pouvez-vous observer ? Que se passe-t-il ? Devez-vous prendre des photos supplémentaires car vous avez découvert de nouveaux points intéressants ?

**5)** Reportez-vous souvent aux photos, observez-les pendant le travail pour vous rappeler le défi sur lequel vous travaillez ou la réalité à l'extérieur de la salle de classe.

## MÉTHODES DE RECHERCHE :

### 23. LE JOURNALISTE



#### 23. LE JOURNALISTE

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

**Supports nécessaires :** un carnet et un stylo, un smartphone avec appareil photo et enregistreur, ou encore un équipement d'enregistrement et de photographie.

**Temps imparti :** un peu de temps de préparation, peut-être sous forme de devoirs, et 30–45 minutes pour mener les entretiens.

#### Comment ?

**1)** Commencez en discutant de ce que vous souhaitez retirer de l'entretien et de ce que vous allez faire : a) À qui souhaitez-vous parler ? Souhaitez-vous réaliser un entretien de groupe ou un entretien avec deux personnes

interrogées différentes : enfant et adulte, femme et homme, b) Où souhaitez-vous réaliser l'entretien, dans la rue ? Au domicile de la personne interrogée ? C'est important de le savoir pour déterminer si l'entretien sera formel ou non. c) Combien de temps avez-vous ? Ferez-vous un rapide sondage populaire ou un entretien très long ? d) Souhaitez-vous que la personne interrogée fasse quelque chose pendant l'entretien : un collage ou un dessin, vous montrer quelque chose ? e) Les questions que vous souhaitez poser sont-elles factuelles et quantitatives : comment, quand, où ? Ou souples et qualitatives : pourquoi ?

**2)** Préparez l'entretien pour voir si les questions ont du sens et préparez des notes sur un papier. Au cours de l'entretien, notez des mots clés sur un bloc-notes, enregistrez l'entretien dans un téléphone cellulaire, mais veillez bien à demander l'autorisation de le faire.

**4)** Gardez l'esprit ouvert, sans jugement, lors de l'entretien !

## MÉTHODES DE RECHERCHE :

### 24. L'EXPÉRIENCE



#### 24. L'EXPÉRIENCE

*Parfois, il est impossible de découvrir des choses par l'observation ou la discussion, parce que les gens ne sont pas conscients de leurs actions ou habitudes. Vous devez faire ce que font les scientifiques : des expériences ! Ils commencent par avoir une petite idée ou par formuler une hypothèse, puis ils mènent des expériences pour savoir s'ils ont raison ou tort*

**Supports nécessaires :** cela dépend beaucoup de ce que vous souhaitez tester, de sa quantité et de son emplacement..

**Temps imparti :** 1,5 heure à 1 journée.

#### Comment ?

**1)** Commencez par formuler la question ou hypothèse centrale que vous souhaitez tester : les toilettes de l'école sont sales parce que les enfants ne se sentent pas responsables de leur état.

**2)** Faites un remue-méninges quant aux différentes manières de découvrir si c'est vrai :

demandez aux enfants de nettoyer les toilettes qu'ils utilisent pendant une journée et consignez leurs pensées.

**3)** Consignez les données avec soin en interrogeant les enfants après qu'ils ont nettoyé ou utilisé les toilettes. Répétez l'expérience avec des enfants plus âgés ou plus jeunes, voire d'autres groupes.

**4)** Après avoir mené l'expérience, soyez aussi objectif et critique que possible lors de l'analyse des résultats : votre hypothèse a-t-elle été validée par tous les groupes ou a-t-elle été réfutée parce que la relation entre l'entretien et une utilisation soignée des toilettes n'était pas claire ou applicable pour l'ensemble des groupes ? Avez-vous correctement mené l'expérience pour découvrir la relation entre responsabilité et propreté ?

**5)** À présent, pouvez-vous réfuter ou valider votre hypothèse ?



## MÉTHODES DE RECHERCHE – RÉFLEXION :



### RÉFLEXION

*Il existe six méthodes pour effectuer des recherches, collecter des informations et faire preuve d'inspiration.*

### QUESTIONS GUIDES POUR L'ÉVALUATION DES RECHERCHES :

Comment avez-vous effectué les recherches ?

Avez-vous fait suffisamment de recherches ?

Qu'avez-vous découvert ?

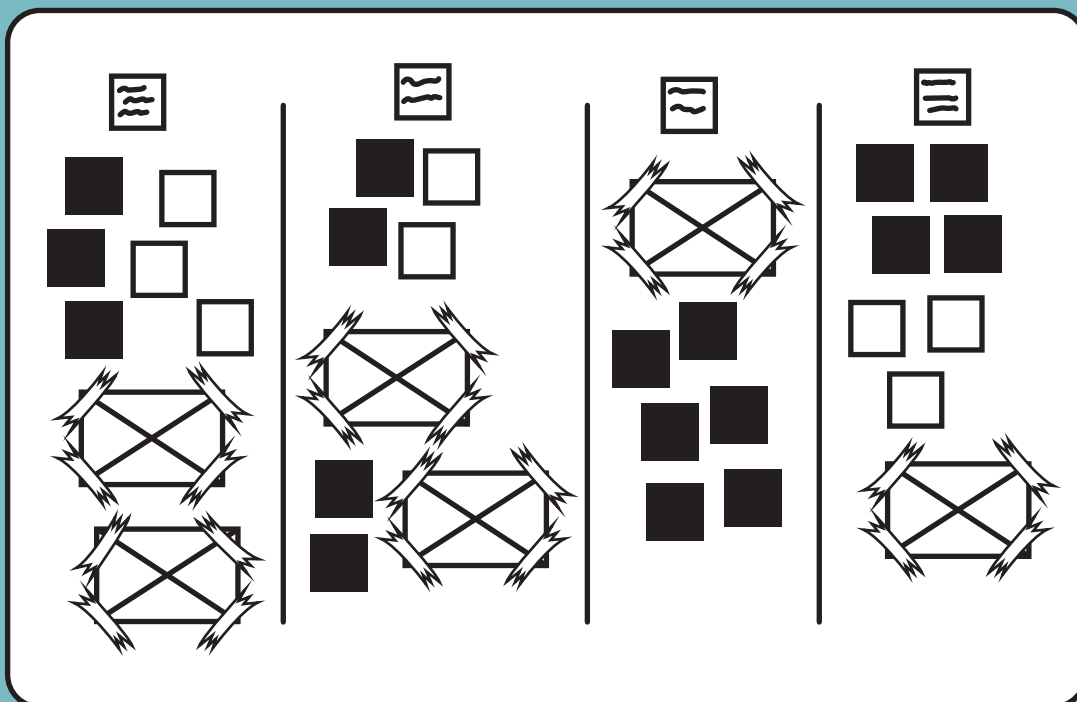
Quelles sont les idées les plus importantes ?

Pourquoi sont-elles importantes ?

Qu'avez-vous appris à propos du sujet des recherches ou des personnes ayant fait l'objet de vos recherches ?

**FUTE**

## MÉTHODES D'ANALYSE : 25. AGRÉGATION



### 25. AGRÉGATION

*Cette méthode constitue un moyen de découvrir quelles catégories émergent des recherches effectuées. Vous trie et placez les informations collectées et les recherches sur un tableau partagé, en utilisant la proximité ou la distance pour cartographier et clarifier de manière visuelle et tangible les relations et les différences entre les diverses données de recherches. Il est ainsi plus facile de comprendre un sujet et de créer de nouvelles connaissances ou de développer des idées lors d'un travail sur un projet.*

**Supports nécessaires :** soit une grande feuille de papier ou de carton, des photos imprimées et du papier, soit un tableau numérique partagé en ligne, par exemple padlet, où vous pouvez télécharger et déplacer photos et notes.

**Temps imparti :** 30–45 minutes.

### Comment ?

**1)** Trouvez un espace sur un mur ou sur un bureau et placez-y les informations collectées sous forme de remarques sur des Post-its, de petites photos ou dessins, de blocs de texte, etc.

**2)** Vous pouvez effectuer une agrégation de différentes manières :

- Agrégez les parties d'informations en plaçant les informations/images à proximité d'éléments similaires, puis trouvez des titres ou des entêtes qui ressortent des différents agrégats et établissez les relations entre eux.
- Choisissez quelques catégories privilégiées, comme : « lieu, temps et taille » ou « faits, opinions, idées et défis », ou encore des hiérarchies comme « souvent, rarement, faible et élevé », et classez les informations en fonction.

**Ensuite :** vous pouvez utiliser les Schémas analytiques (méthode n° 30).

## MÉTHODES D'ANALYSE : 26. VISUALISATION DES DONNÉES



### 26. VISUALISATION DES DONNÉES

*Un schéma, un graphique circulaire ou tout autre élément graphique représentant les relations, la taille relative ou le pourcentage de quelque chose sont souvent plus faciles à saisir d'un seul coup d'œil et à communiquer qu'un grand nombre de données et de statistiques expliquées dans un texte long et complexe. La visualisation des données peut induire de nouvelles idées car la relation et les catégories et hiérarchies sont immédiatement visibles. Les graphiques sont également un excellent outil de communication.*

**Supports nécessaires :** du papier pour ébaucher les idées et un logiciel informatique pour créer des illustrations et des schémas..

**Temps imparti :** cela dépend de la quantité et de complexité des données à visualiser.

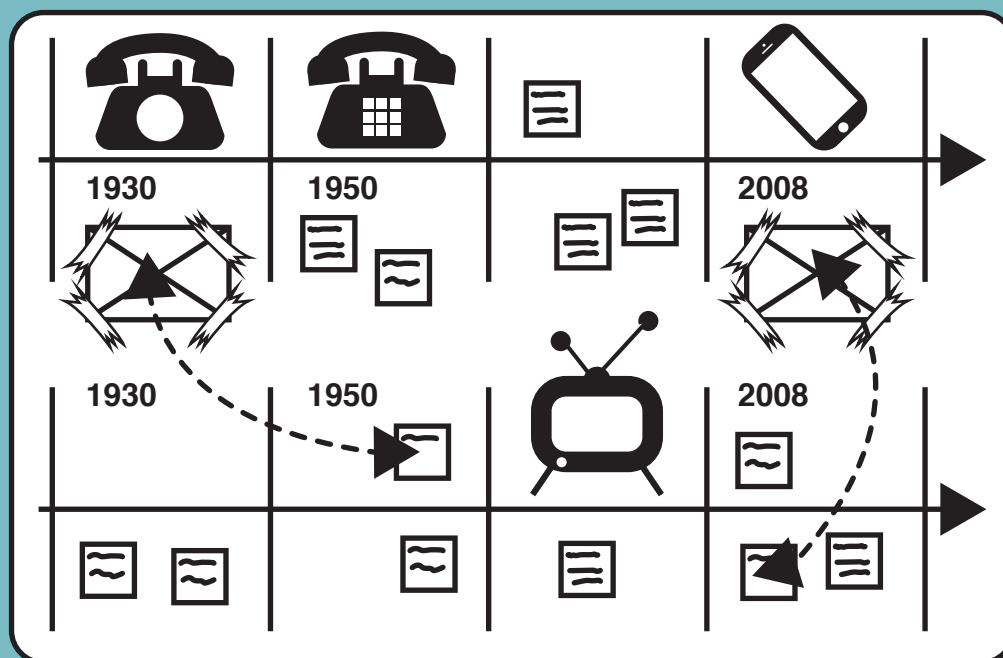
#### Comment ?

**1)** Commencez par étudier les données et informations collectées. Quelles sont les données les plus intéressantes et pertinentes ?

**2)** Imaginez la manière de visualiser ces données. À ce moment-là, vous pouvez utiliser des schémas traditionnels, comme des graphiques circulaires, des histogrammes ou des colonnes. Vous pouvez également puiser votre inspiration sur Internet pour découvrir comment procèdent les experts de la visualisation des données. Pensez aux nouvelles manières d'illustrer le pourcentage, la taille et les relations, etc., en utilisant par exemple des objets et des photos qui seraient pertinents pour le défi. Utilisez des couleurs !!

**3)** Observez ce que vous faites d'un œil critique : est-ce facile à comprendre, utile et simple ? Est-ce une représentation fidèle des données et informations ? Si ce n'est pas le cas, poursuivez le développement de la visualisation.

## MÉTHODES D'ANALYSE : 27. BIOGRAPHIE



### 27. BIOGRAPHIE

*La méthode de la biographie décrit le défi et les sujets connexes, et ce qu'il s'est passé de manière historique, en recherchant des relations, des sujets et des modèles dans ce qui s'est passé pour mieux comprendre ce qu'il se passe aujourd'hui, mais aussi ce qu'il pourrait se passer à l'avenir. Il s'agit d'apprendre du passé !*

**Supports nécessaires :** ordinateurs, Internet, bibliothèque, papier, stylos ou tableau numérique partagé en ligne, par exemple padlet.

**Temps imparti :** 45 minutes à une demi-journée.

#### Comment ?

**1)** Collectez des données historiques : photos, statistiques, articles à propos des thèmes, informations et faits pertinents pour le projet.

**2)** Créez une frise chronologique sur laquelle vous pourrez mettre en évidence les dates, événements, objets ou personnes d'importance

issus de vos découvertes.

**3)** Créez une deuxième frise chronologique contenant, par exemple, les évolutions technologiques, les événements historiques et les tendances culturelles qui se sont produits au cours de la même période, puis comparez les deux frises.

**4)** Pouvez-vous détecter des modèles ou des relations entre les deux frises chronologiques, par exemple dans la manière dont les tendances culturelles ou évolutions technologies importantes ont influé sur les faits ou les données collectés ? Qu'est-ce que cela signifie par rapport à votre défi ? Y a-t-il d'autres idées ayant émergé de cet exercice ?

**5)** Prenez des photos ou enregistrez les frises chronologiques et rédigez la discussion et les idées qui en découlent. Voyez ce que vous souhaitez faire de ces nouvelles connaissances.

## MÉTHODES D'ANALYSE : 28. CYCLE JOURNALIER



### 28. CYCLE JOURNALIER

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

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

**Temps imparti :** 45 minutes–1,5 heure.

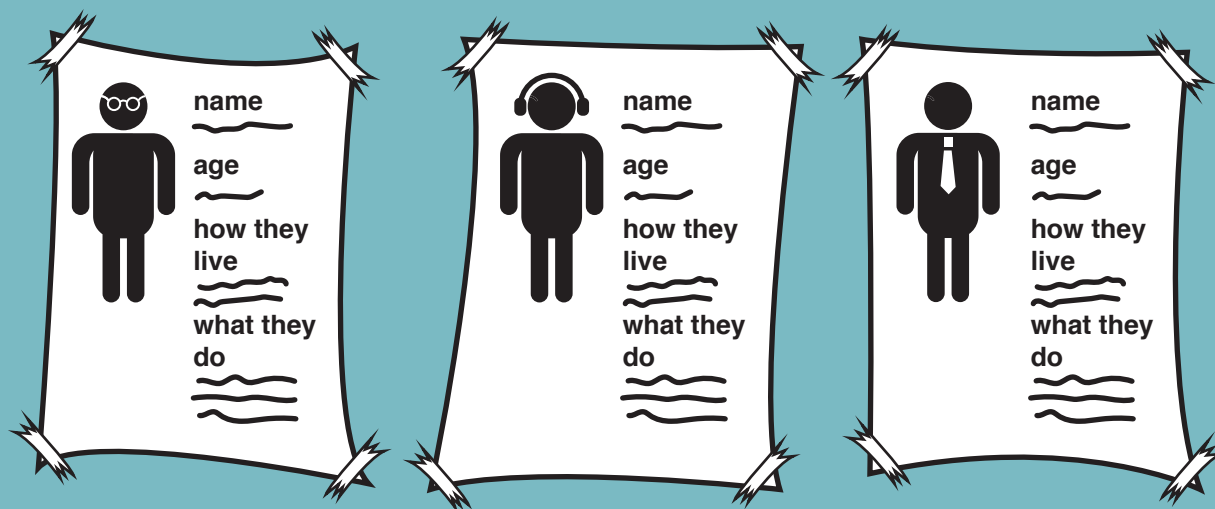
### Comment ?

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

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

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

## MÉTHODES D'ANALYSE : 29. PERSONNAGES



### 29. PERSONNAGES

*Cette méthode transforme les recherches et informations collectées en personnages de fiction qui donnent l'impression de la réalité des relations que les gens pourraient avoir avec votre projet ou de l'utilisation du produit que vous créez.*

**Supports nécessaires :** équipement photo, blocs-notes ou papier et stylo, papier, colle et crayons, ou logiciel de modification et d'agencement d'images. .

**Temps imparti :** 1,5 heure à une demi-journée.

#### Comment ?

**1)** Commencez par collecter des données à propos des différents groupes cibles relatifs à votre défi grâce à L'anthropologue (méthode n° 21) ou aux Recherches bureautiques (méthode n° 20). Vous devez recueillir des données concernant plusieurs personnes au sein de chaque segment ou groupe cible pour que les informations aient une valeur.

**2)** Agrégez les informations pour chaque groupe en utilisant vos notes, photos et illustrations.

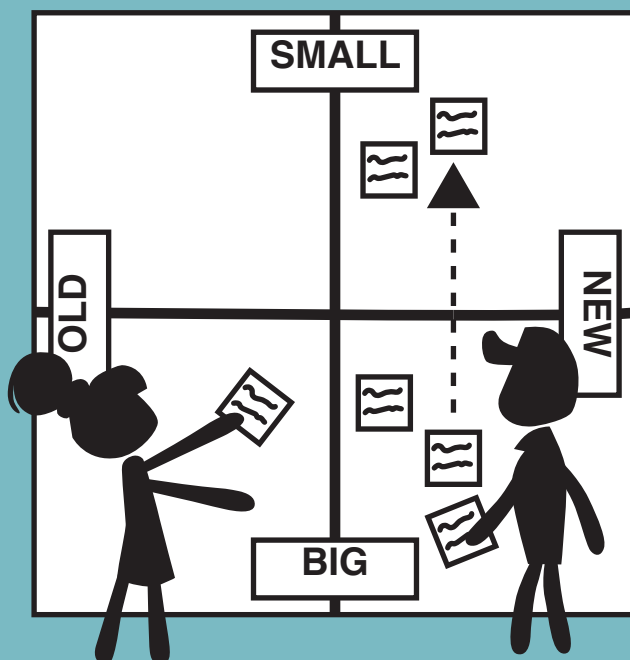
**3)** Faites un remue-ménages à propos de chaque groupe cible et tentez de décrire leur vie quotidienne, leurs passe-temps, leurs valeurs et leurs rêves, leurs goûts et leurs préférences.

**4)** Créez un personnage de fiction pour chaque groupe cible, qui rassemble les caractéristiques générales issues du remue-ménages, avec autant de détails que possible : nom, âge, apparence, mode de vie, ce qu'il fait, etc. .

**5)** Placez ces personnages dans un espace partagé, de telle sorte que vous puissiez les voir à tout moment. Cela peut vous inspirer et vous guider dans le développement d'une solution ou l'apport de réponses correspondant à vos besoins et au défi de manière plus tangible que des statistiques ou une série de déclarations découlant des recherches.

**FUTE**

## MÉTHODES D'ANALYSE : 30. SCHÉMAS ANALYTIQUES



### 30. SCHÉMAS ANALYTIQUES

*Pour analyser un ensemble d'éléments, de données et d'informations, il est possible d'organiser et de placer visuellement les éléments collectés en rapport avec différents schémas : trois cercles se chevauchant, un axe simple ou double placé dans une croix avec des paramètres analytiques opposés. Les catégories résultent de l'analyse de vos recherches et de ce que vous trouvez pertinent pour le défi.*

**Supports nécessaires :** tableau noir, carton, tableau interactif ou tableau à partager en ligne, comme padlet, où il est possible de télécharger et de déplacer des photos et des notes.

**Temps imparti :** 45 minutes.

#### Comment ?

**1)** Cette méthode est souvent utile après avoir réalisé une Agrégation (méthode n° 25). Là où l'agrégation vise à faire émerger des modèles dans les supports des recherches, cette méthode vous fait relier les données des recherches

à certains critères dont vous décidez qu'ils sont pertinents pour le défi sur lequel vous travaillez.

**2)** Discutez et convenez de deux, trois ou quatre paramètres que vous souhaitez utiliser pour cartographier les données ou les informations. Les possibilités sont infinies et peuvent être des paramètres analytiques vraiment simples ou beaucoup plus abstraits.

**3)** Utilisez des Post-its, des images ou des notes et placez-les un par un sur le schéma en expliquant au fil du processus si elles sont placées au bon endroit.

**4)** Faites un pas en arrière et voyez si chaque élément est correctement positionné ; déplacez-les si nécessaire et recherchez des modèles, des relations ou des différences. .

**5)** Y a-t-il des espaces vides ou des tendances et des modèles qui se dessinent ? Quels sont-ils ? Pourquoi ?



## MÉTHODES D'ANALYSE – RÉFLEXION :



### RÉFLEXION

*Il existe six méthodes visant à analyser, visualiser et comprendre les informations et inspirations collectées.*

### QUESTIONS GUIDES POUR L'ÉVALUATION DES RECHERCHES :

Comment avez-vous analysé vos recherches ?

Quels sont les résultats de cette analyse ?

Quelles idées utiliserez-vous par la suite ?

Quel sera l'axe central du projet ?

Devrez-vous faire d'autres recherches et analyses ?

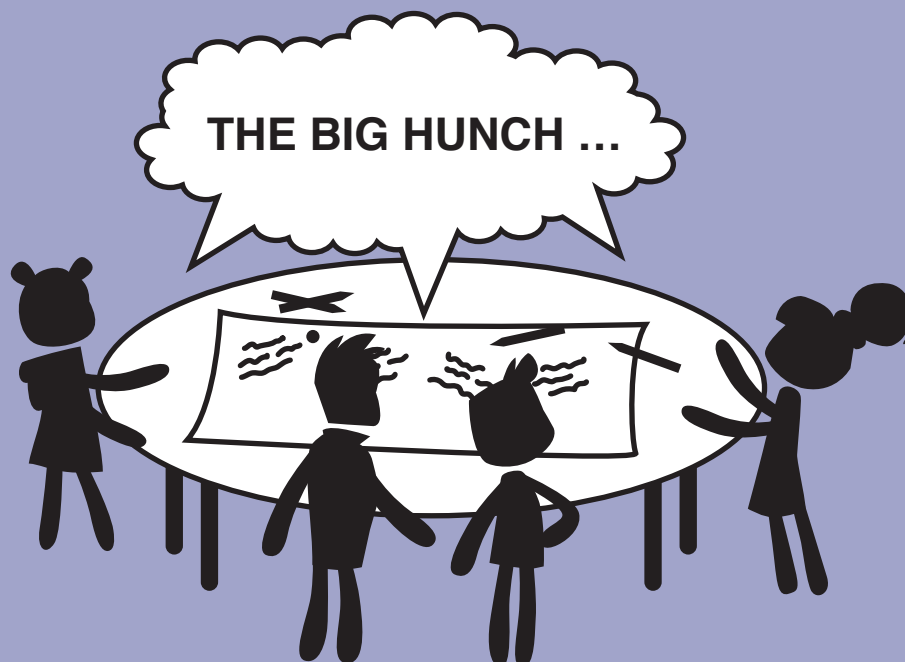
Pourquoi devez-vous faire d'autres recherches ? Sur quel sujet ?

Qu'avez-vous appris à propos du sujet ou à propos d'autres choses grâce à l'analyse des recherches ?

**FUTE**

## MÉTHODES D'IDÉATION :

### 31. ET SI ?



#### 31. ET SI ?

*Souvent, lorsque nous nous engageons dans un projet ou un domaine d'étude, nous avons certaines idées immédiates qui peuvent être intéressantes ou révélatrices. Cette méthode permet un remue-méninges initial au cours duquel tout le monde peut exprimer son « instinct », ou son « intuition » de manière immédiate. N'oublions pas que même les scientifiques commencent leurs travaux en formulant une hypothèse !*

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

**Temps imparti :** 45 minutes.

#### Comment ?

**1)** Rassemblez l'équipe et créez une atmosphère ouverte et détendue, propice aux pensées et idées de chacun. Il peut être bénéfique de se déplacer vers un endroit plus confortable qu'une salle de classe. Asseyez-vous en cercle ou sur le sol.

Assurez-vous de disposer d'un tableau blanc, tableau noir ou écran partagé sur lequel écrire et que tout le monde peut voir.

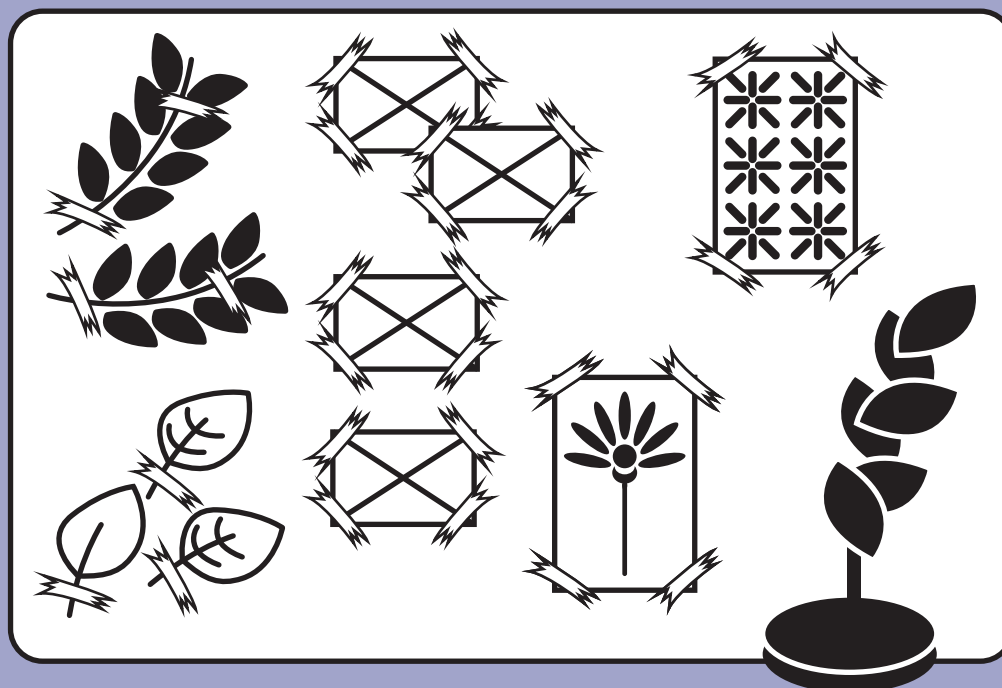
**2)** Posez des questions comme : que pensez-vous de ce défi ? Qu'espérez-vous apprendre ? Que souhaiteriez-vous faire avec ces éléments ? Selon vous, où se situent les défis intéressants et quel type de projet ou de produit devons-nous développer ? Selon vous, où se cache le plus important potentiel d'apprentissage ?

**3)** Nommez un animateur ou alternez avec des élèves plus vieux qui prennent des notes et illustrent les suggestions. Encouragez chaque participant à exprimer ce qu'il a sur le cœur et à l'esprit.

**4)** Lisez la liste à haute voix à la fin de la séance et voyez si quelque chose de vraiment intéressant s'est détaché. Essayez de transformer ce point en hypothèse sur laquelle vous pourrez faire des recherches, veillez à sauvegarder les idées pour les utiliser plus tard.

## MÉTHODES D'IDÉATION :

### 32. INSPIRATION



#### 32. INSPIRATION

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

**Supports nécessaires :** appareil photo, smartphone ou bloc-notes ou papier et stylos.

**Temps imparti :** 45 minutes–1,5 heure.

#### Comment ?

**1)** Commencez par un remue-méninges à propos des types d'inspiration que vous apprécier

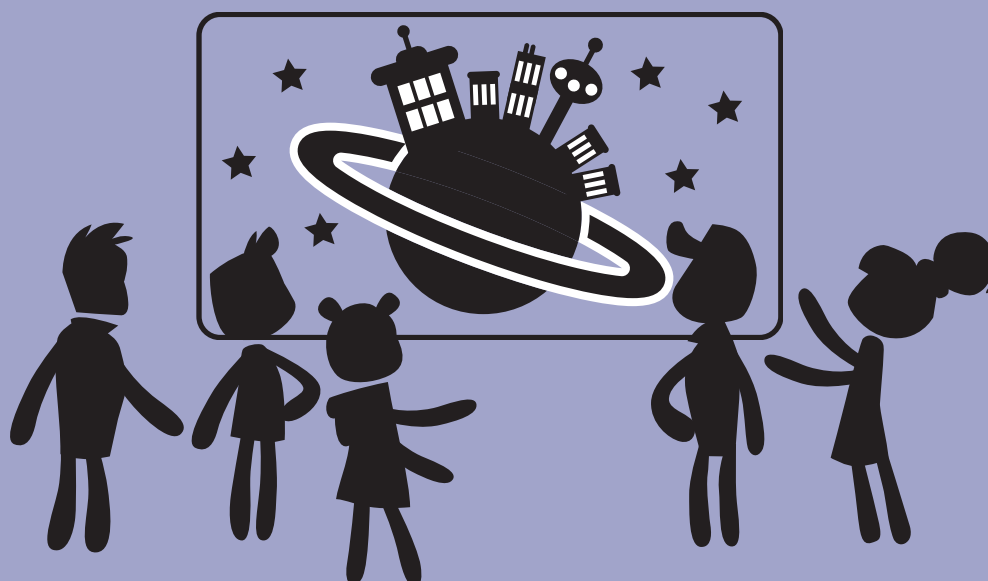
iez : fonctions spécifiques et solutions pour les objets, magnifiques détails, couleurs ou images, vieilles photos.

**2)** Sortez et collectez des éléments et/ou prenez des clichés que vous organisez dans votre ordinateur ou que vous imprimez pour créer un grand collage des éléments agrégés. Vous pouvez également collecter des objets et éléments physiques, et les agréger ou les exposer.

**3)** Évaluez et analysez ce que vous avez collecté et tentez de transformer les supports d'inspiration en nouvelles idées. **Évitez les imitations lorsque vous transformez les supports !** Par exemple, si vous recherchez une inspiration esthétique, transformez d'abord quelques feuilles mortes en modèles bidimensionnels, en collages avec du papier journal ou en petites sculptures, pour que vous puissiez « extraire » les propriétés essentielles des supports d'inspiration et les utiliser dans votre projet de manière nouvelle, novatrice ou agréable.

## MÉTHODES D'IDÉATION :

### 33. À L'AVENIR



#### 33. À L'AVENIR

*Cette méthode se concentre sur la création d'un petit nombre d'histoires sur notre manière d'envisager l'avenir et leur utilisation pour comprendre, planifier, développer ou travailler un défi ou un thème ayant fait l'objet de recherches ou d'enseignements en classe.*

**Supports nécessaires :** papier, colle et crayons ou logiciel de modification et d'agencement d'images, grandes feuilles de papier et Post-its ou tableau à partager en ligne, par exemple padlet.

**Temps imparti :** 45 minutes.

#### Comment ?

**1)** Commencez par effectuer quelques recherches sur les tendances technologiques et culturelles, sur la manière dont la société et la vie quotidienne changent, en utilisant les Recherches bureautiques (méthode n° 20) et l'Agrégation (méthode n° 25) ou certaines autres méthodes de recherche et d'analyse. Rédigez une série de petits « scénarios » ou

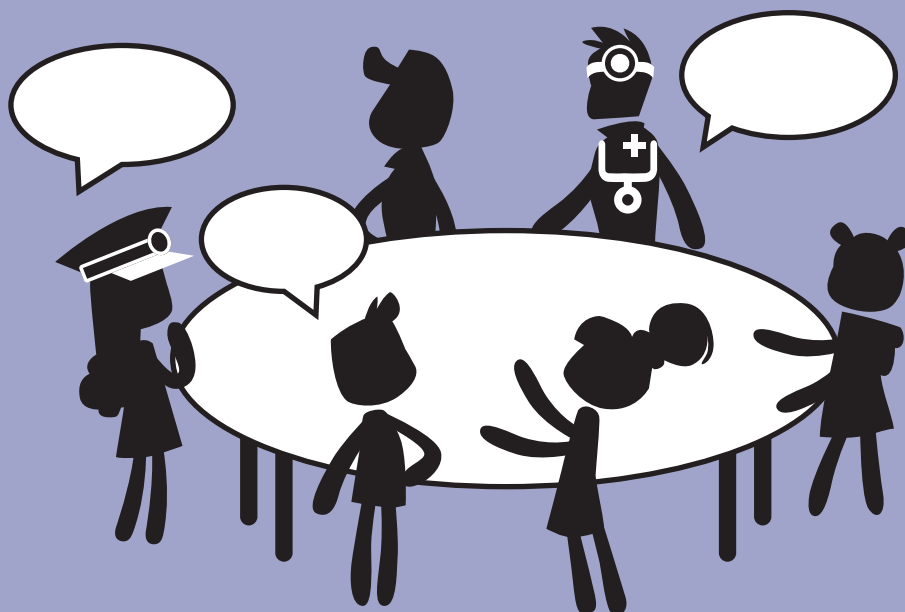
de petites histoires sur l'avenir, qui décrivent ce qu'il se passera dans le futur si nous suivons ces tendances et évolutions.

**2)** Posez-vous les questions suivantes : comment ces évolutions et tendances pourraient-elles influencer le thème, défi ou objet qui nous intéresse et sur lequel nous travaillons ? Comment cela pourrait-il créer de nouveaux défis ou de nouvelles opportunités ?

**3)** Répertoriez les différentes idées et ébauches. Vous pouvez également rédiger ou dessiner de petites histoires de « future fictions », dans lesquelles le défi ou thème qui vous intéresse est décrit en rapport avec les évolutions technologiques et sociétales.

## MÉTHODES D'IDÉATION :

### 34. PERSPECTIVES MULTIPLES



#### 34. PERSPECTIVES MULTIPLES

*Cette méthode traite de l'acquisition d'idées, d'opinions et d'ébauches à partir d'un groupe de personnes différentes, expérimentées ou spécialistes, et utilise cette diversité de connaissances et d'opinions comme inspiration pour la création d'idées. Plus les membres du groupe affichent une grande diversité, mieux c'est !*

**Supports nécessaires :** stylos et papier, équipement d'enregistrement et appareil photo ou smartphone.

**Temps imparti :** une demi-journée à une journée de préparation, 45 minutes pour réaliser l'atelier et 1,5 heure pour analyser le support. Cela peut être fait sous formes de devoirs.

#### Comment ?

**1)** Prévoyez une séance d'idéation en planifiant de petits exercices comme la réalisation de collages, la création de maquettes avec de la pâte à modeler, des briques LEGO ou des pailles, puis en répondant à différentes questions.

Vous pouvez également prévoir une activité cohérente avec le thème d'une manière ou d'une autre

**2)** Découvrez quelles sont les personnes qui disposent des connaissances, de l'expérience ou des idées à propos du défi sur lequel vous travaillez. Vous pouvez également inviter des personnes n'ayant aucune expérience particulière, mais qui affichent des opinions ou des points de vue tranchés sur les choses.

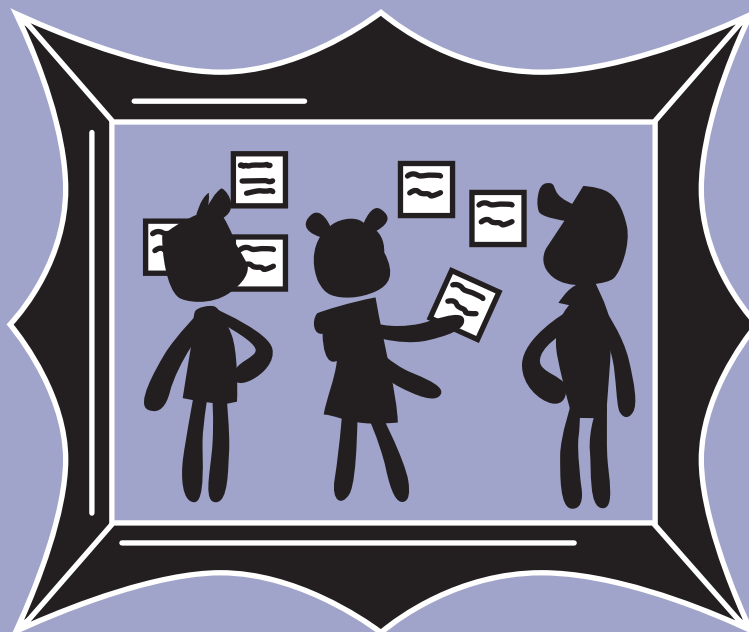
**3)** Invitez les participants et expliquez soigneusement à l'avance ce que vous avez l'intention de faire et à quoi vous servirez les résultats.

**4)** Dirigez l'atelier en encourageant les participants à expliquer et à visualiser leurs expériences, opinions et idées à propos du défi en cours..

**5)** Collectez autant d'idées, opinions ou ébauches variées que possible.

## MÉTHODES D'IDÉATION :

### 35. CONTRAINTES CRÉATIVES



#### 35. CONTRAINTES CRÉATIVES

*Les limites peuvent véritablement doper la créativité ! Lorsque tout est possible et qu'aucune limite n'est définie, il peut être difficile de débiter un projet ou d'être créatif. Cette méthode souligne la nécessité de créer un cadre de travail ou un ensemble de « contraintes » stimulant, qui favorisera la concentration nécessaire et dopera la créativité. .*

**Supports nécessaires :** papier et stylos

**Temps imparti :** 45 minutes–1,5 heure.

#### Comment ?

**1)** Individuellement, envisagez le projet en cours et ce que vous apprécieriez qu'il se produise pendant cinq minutes.

**2)** Débutez une séance de remue-méninges partagée pour émettre des idées quant aux contraintes, limites ou règles. Tout est sur la table et les contraintes peuvent concerner le temps que vous pouvez accorder au projet, l'aspect que doit arborer un élément, les matériaux et couleurs utilisés, les activités qui peuvent être planifiées ou la manière dont vous travaillez sur le projet.

**3)** Évaluez les contraintes qui conviennent au projet, mais qui sont également agréables et engageantes pour vous en tant que groupe. Choisissez un nombre limité de contraintes qui créent un cadre de travail pour l'idéation et le travail sur le projet.

**4)** Poursuivez avec des idées créant des solutions respectant les contraintes que vous avez imposées.

## MÉTHODES D'IDÉATION :

### 36. REMUE-MÉNINGES



#### 36. REMUE-MÉNINGES

*C'est une méthode d'idéation classique, qui peut vous permettre de développer rapidement de nombreuses idées avec d'autres personnes. Il est important ici d'éviter la critique et de garder l'esprit ouvert envers toutes les idées. Il est essentiel de nommer une personne responsable comme animateur, afin de conserver des niveaux élevés de dynamique et de motivation tout en respectant le délai imparti. Une variante drôle de cet exercice consiste à faire un « remue-méninges inversé », au cours duquel les idées pour créer de très mauvaises solutions ou pour accentuer les problèmes sont envisagées. Cette variante est à l'origine de beaux éclats de rire, mais elle met souvent en évidence les aspects pertinents d'un problème. C'est également un excellent exercice d'échauffement !*

**Supports nécessaires :** stylos et papier, Post-its ou tableau numérique partagé en ligne, par exemple padlet.

**Temps imparti :** 30 minutes

#### Comment ?

- 1)** Nommez une personne responsable du chronométrage et de la collecte/l'apposition de toutes les idées sur un tableau noir ou une feuille de papier.
- 2)** Décrivez par écrit le défi à un endroit où tout le monde peut le voir.
- 3)** Respectez ces règles: tout le monde doit parler ; laissez affluer les idées ; plus elles sont inhabituelles, mieux c'est ; plus il y en a, mieux c'est. Soyez enjoué, encouragez-vous les uns les autres et ne critiquez pas les idées des autres. Travaillez à partir des idées et écoutez-vous les uns les autres.
- 4)** Décidez d'une durée, 30 minutes au maximum, et commencez !
- 5)** Tout le monde propose ses idées et l'animateur les note sur une feuille de papier partagée ou il les place sur des Post-its ou sur un tableau numérique en ligne pour que chacun puisse les voir.



## MÉTHODES D'IDÉATION – RÉFLEXION :



### RÉFLEXION

*Il existe six méthodes pour mettre en œuvre l'idéation, créer de nombreuses idées et stimuler le processus d'idéation.*

### QUESTIONS GUIDES POUR L'ÉVALUATION DES RECHERCHES :

Quelles idées avez-vous eues ?

Combien d'idées avez-vous eues ?

Comment allez-vous sélectionner les idées que vous développerez ?

Pourquoi les avez-vous choisies ?

Correspondent-elles au défi que vous avez formulé ?

Qu'avez-vous appris à propos du sujet ou à propos d'autres choses grâce à l'idéation d'une solution ?

**FUTE**

## MÉTHODES DE CRÉATION :

### 37. INFLUENCE PAR DES PERSONNAGES



#### 37. INFLUENCE PAR DES PERSONNAGES

*Cette méthode est une manière de découvrir de toutes nouvelles idées pour l'enseignement, l'apprentissage et la conception de produits. Des personnages fictifs ou bien réels vous inspireront et stimuleront votre imagination et votre créativité.*

**Supports nécessaires :** images de personnages inspirants, stylos et papier, tableau interactif ou tableau à partager en ligne, par exemple padlet.

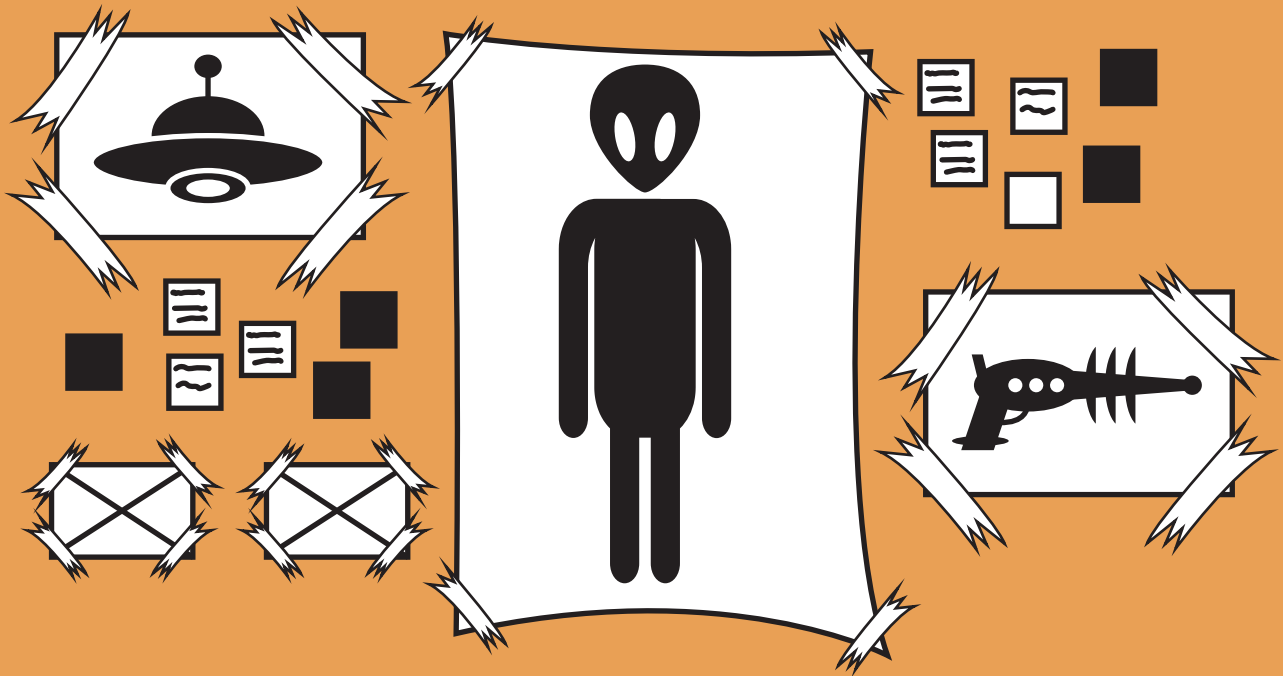
**Temps imparti :** 45 minutes à une demi-journée.

#### Comment ?

- 1)** Choisissez trois personnages inspirants, fictifs ou réels. Rassemblez des images d'eux et décrivez leurs caractéristiques.
- 2)** Créez des idées inspirées de leur aspect, de leur comportement, des compétences qu'ils ont ou de leur point de vue sur les problèmes. Soyez aussi détaillé et visuel que possible et essayez d'être fidèle au personnage, même si cela semble fou ou stupide. Plus c'est extravagant, mieux c'est !
- 3)** Observez les idées développées et collectez de nouvelles ébauches, idées et perspectives.

## MÉTHODES DE CRÉATION :

### 38. LA MUSE



#### 38. LA MUSE

*Parfois, le fait d'avoir un objectif spécifique ou un groupe cible ne suffit pas lorsque vous voulez être vraiment innovant. Cette méthode utilise un personnage fictif ou réel comme stimulus créatif et comme inspiration pour un projet. La muse apporte une approche visuelle, esthétique et intuitive pour garder la concentration et un fil rouge tout au long d'un projet, permettant ainsi de déterminer où vous souhaitez aller avec le résultat.*

**Supports nécessaires :** magazines ou images pour découper et effectuer un collage, papier, colle et crayons, ou ordinateur, logiciel de modification et d'agencement d'images.

**Temps imparti :** 30–45 minutes.

#### Comment ?

**1)** Effectuez quelques Recherches bureau-tiques (méthode n° 20) pour trouver des personnes intéressantes que vous pouvez utiliser directement ou indirectement comme des inspirations pour l'élaboration d'un personnage fictif.

**2)** Si vous élaborez votre propre personnage fictif, commencez par écrire une petite histoire à son sujet et par créer une image de lui par le biais d'un collage, d'un dessin ou d'un logiciel.

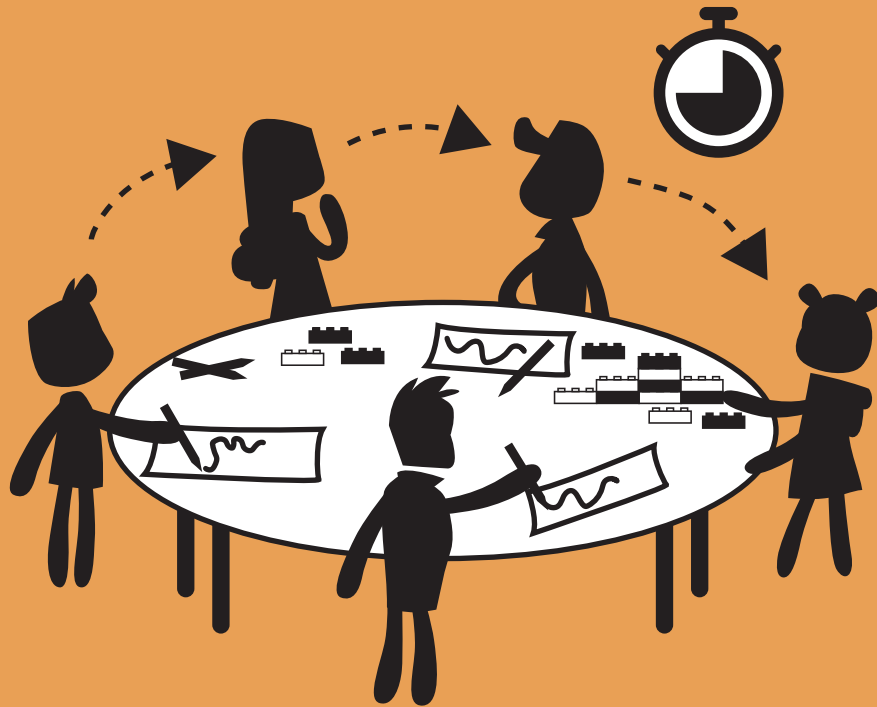
**3)** Vous devez avoir une image de votre Muse à proximité de votre bureau, sur celui-ci ou au mur, et ce doit être une muse inspirante et intéressante, en accord avec le thème, le défi ou le projet sur lequel vous travaillez, et qui peut faire office de moteur.

**4)** Utilisez la Muse lorsque vous travaillez, discutez et évaluez votre travail : que dirait ou penserait la Muse à propos de votre défi, de vos recherches ou de vos idées ?

**FUTE**

## MÉTHODES DE CRÉATION :

### 39. LE RELAIS



#### 39. LE RELAIS

*Méthode d'engagement dans la création partagée, en combinant de petits élans de travail individuel et en permutant ce travail entre les membres de l'équipe, afin de partager et de développer des idées. Cette méthode peut être appliquée à différents supports, comme l'écriture, le dessin ou la construction, et elle permet de nouvelles combinaisons et perspectives. Cette méthode crée également un bon esprit d'équipe lors du développement d'idées !*

**Supports nécessaires :** une table pour que l'équipe s'installe autour, du papier à dessin et des stylos, de la pâte à modeler, des briques LEGO ou de l'argile, un chronomètre.

**Temps imparti :** 45 minutes.

#### Comment ?

**1)** Installez le matériel sur la table. Il doit y avoir assez de matériel pour tous les membres de l'équipe.

**2)** L'ensemble du groupe doit individuellement dessiner, faire un collage ou rédiger un écrit à propos du défi ou de l'idée que vous développez ensemble pendant cinq minutes.

**3)** Lorsque le temps est écoulé, passez votre travail au membre de l'équipe qui est assis à vos côtés et réglez de nouveau le chronomètre sur cinq minutes, en laissant le membre de l'équipe suivant interpréter librement ce qu'il se passe et développer de nouvelles idées. Vous n'avez pas le droit d'interférer ou de fournir trop d'explications, même si votre travail subit beaucoup de changements

**4)** Continuez à passer le travail de membres en membres, jusqu'à ce que l'ensemble de l'équipe ait travaillé sur les idées de tous.

**5)** Sélectionnez la ou les meilleures idées, notez-les et évoquez la manière de les développer.

## MÉTHODES DE CRÉATION : 40. PROTOTYPAGE



### 40. PROTOTYPAGE

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

**Supports nécessaires :** argile, tissu, papier, carton, briques de lait, pailles et toutes sortes de produits et matériaux à jeter que vous pouvez trouver, colle ou pistolets à colle. Lâchez-vous et utilisez tout ce que peut être collé.

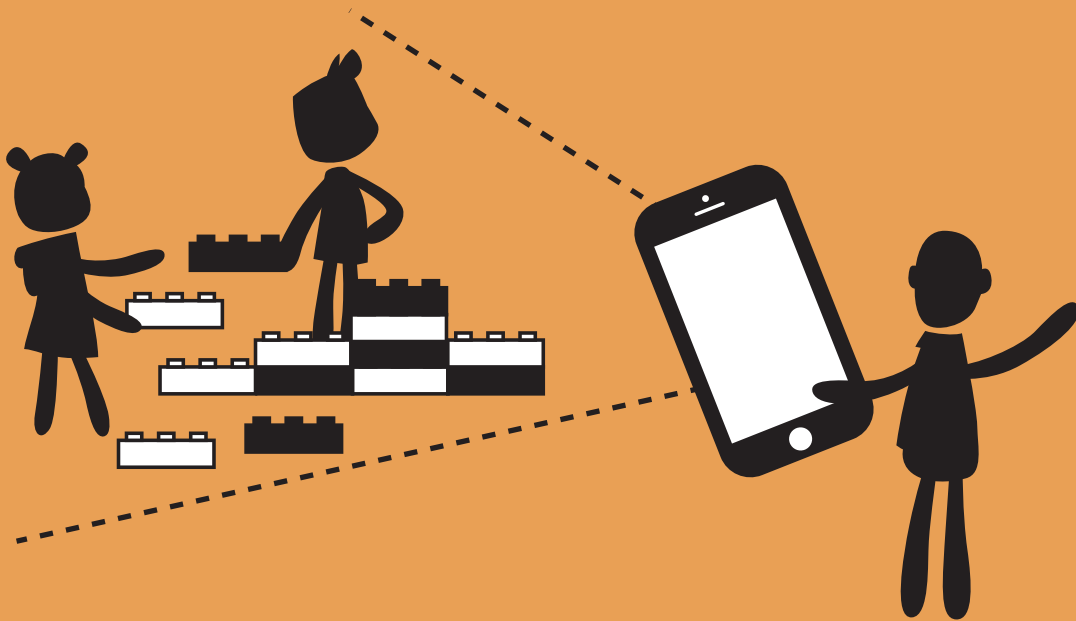
**Temps imparti :** 45 minutes à une journée.

### Comment ?

- 1)** Collectez un assortiment de matériaux pour la création de modèles et de prototypes. Différents matériaux ou déchets peuvent souvent être utilisés de manière très surprenante.
- 2)** Avant de réaliser un prototype/modèle très complexe, faites un dessin à l'échelle de l'objet.
- 3)** Pensez à réaliser le prototypage de manière précoce au cours du projet, car il peut s'avérer très utile, même s'il est vraiment simple et peu cher.

## MÉTHODES DE CRÉATION :

### 41. PROTOTYPAGE VIDÉO



#### 41. PROTOTYPAGE VIDÉO

*Le prototypage vidéo est une vidéo qui permet à la fois de tester et de communiquer la manière dont quelque chose fonctionne et peut être expérimenté par un utilisateur potentiel. Il peut également être utilisé pour illustrer ou expliquer le résultat d'un travail sur un projet ou d'un défi interdisciplinaire.*

**Supports nécessaires :** caméra, smartphone, accessoires en carton, papier, stylos, logiciel d'édition et de rendu.

**Temps imparti :** une demi-journée à une journée.

#### Comment ?

**1)** Commencez par réaliser un scénarimage illustrant une situation, le produit ou les résultats du projet ou des recherches.

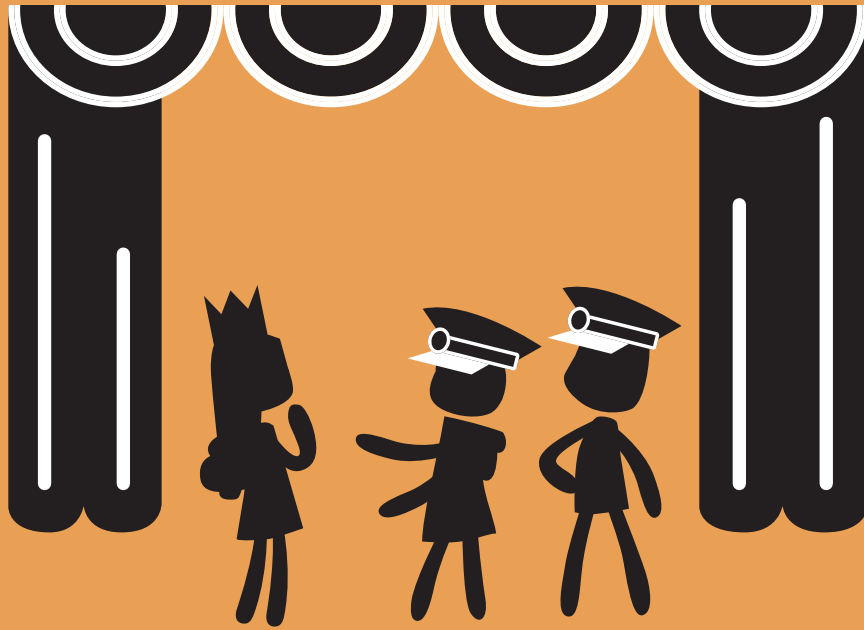
**2)** Réfléchissez aux questions suivantes : comment allez-vous afficher et montrer les détails ou idées importants ? Souhaitez-vous filmer des personnes réelles ? Effectuerez-vous une prise de vue image par image d'objets animés ? Avez-vous besoin de créer certains accessoires ou objets ? Devez-vous filmer à un endroit spécifique ?

**3)** Vous pouvez facilement utiliser des outils très simples, comme la caméra d'un smartphone, des accessoires en papier et en carton, ou des Post-its.

**4)** Utilisez l'ordinateur ou une application sur smartphone pour éditer le film, avec notamment des techniques d'objet rendu en 3d ou d'image par image, pour communiquer vos idées, ébauches ou produits.

## MÉTHODES DE CRÉATION :

### 42. JEU DE RÔLE



#### 42. JEU DE RÔLE

*Cette méthode utilise le jeu de rôle et l'interprétation pour tenter d'expérimenter quelque chose et de développer des idées et des solutions en rapport avec un défi ou un projet.*

**Supports nécessaires :** papier, stylos, costumes, décors, accessoires (ou pas !).

**Temps imparti :** 1 heure à 1 journée.

#### Comment ?

**1)** Commencez par évoquer les éléments suivants : que souhaitez-vous apprendre et développer par le biais de l'interprétation ? Quel type de situation ou de scène serait-il intéressant de jouer ? De quoi avez-vous besoin pour ce faire et entrer dans le personnage ? Avez-vous besoin d'accessoires et de costumes ? Souhaitez-vous créer un scénarimage à partir duquel jouer ou s'agira-t-il de théâtre d'improvisation, pour lequel les différents personnages sont

clairement définis, mais pour lequel le dialogue et les actions seront développés à la volée ?

**2)** Comme le jeu de rôle et l'interprétation sont des situations que nombre de personnes trouvent difficiles, il est important d'y prendre du plaisir tout en étant suffisamment sérieux pour vraiment jouer et s'impliquer dans l'exercice !

**3)** Suivez le scénarimage ou les personnages que vous avez choisis aussi fidèlement que possible et respectez-vous les uns les autres. Amenez les autres à se détendre et essayez de suivre leurs idées et leurs expériences lors de l'improvisation.

**4)** Jouez différentes scènes, différentes situations et différents rôles.

**5)** Faites une pause et évaluez ce qu'il s'est passé. Quelles possibilités et situations qui ont paru intéressantes ont émergé du jeu de rôle ou de l'interprétation ? Avez-vous pris conscience de nouveaux éléments auxquels vous n'aviez pas pensé auparavant ? Expliquez !



## MÉTHODES DE CRÉATION – RÉFLEXION :



### RÉFLEXION

*Il existe six méthodes pour développer les idées que vous avez imaginées et choisies, en créant des concepts, des solutions ou des réponses au défi.*

### QUESTIONS GUIDES POUR L'ÉVALUATION DES RECHERCHES :

Comment avez-vous créé la solution ?

Quel était le concept ou la solution ?

À quoi ressemblera la solution ?

Comment fonctionnera-t-elle ?

À qui est-elle destinée ?

Comment pourra-t-on l'utiliser ?

Qu'avez-vous appris à propos du sujet ou à propos d'autres choses grâce à la création d'une solution ?

**FUTE**