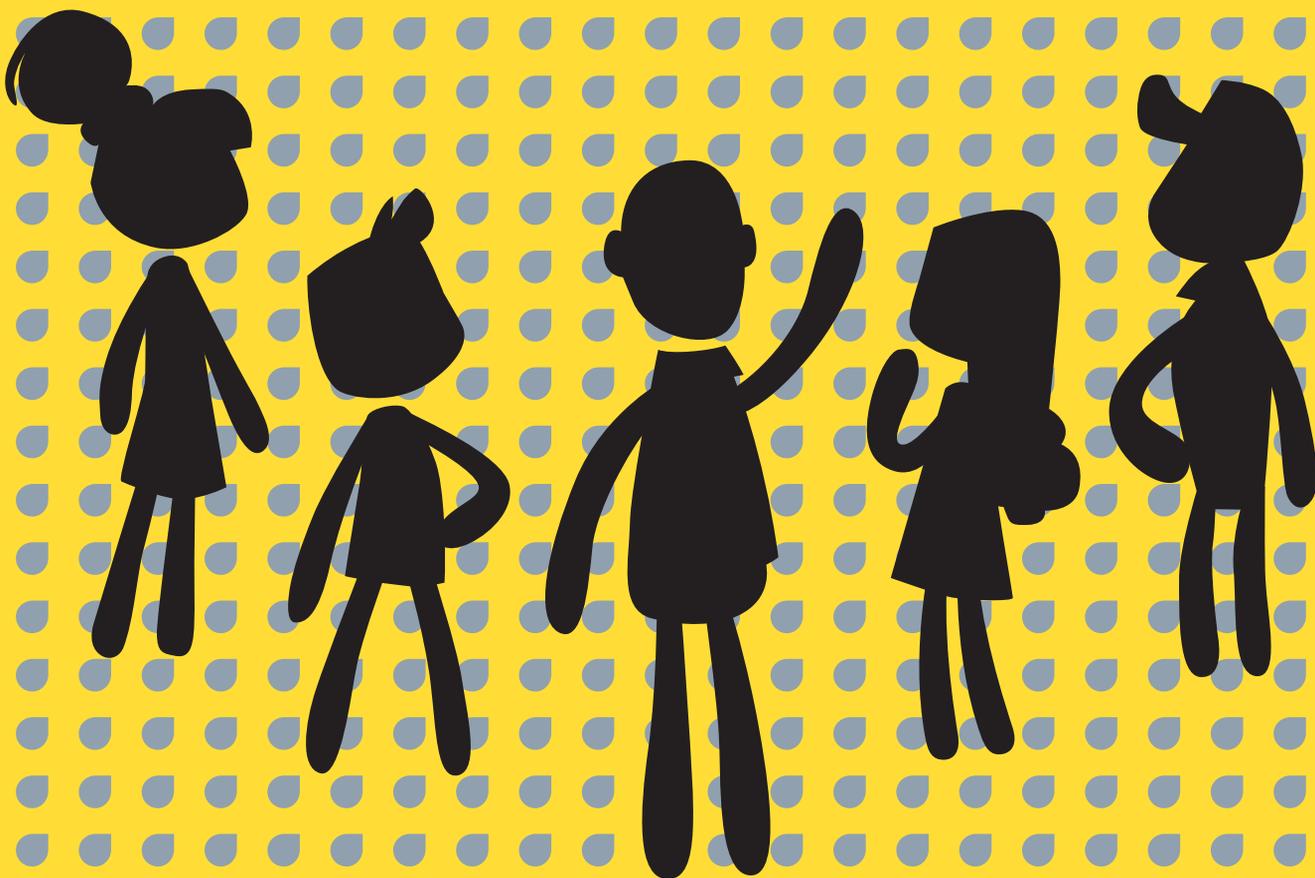
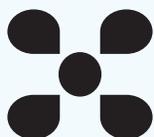


FUTE

FUTURE TEACHING méthodes créatives



FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

POURQUOI ?

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

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

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

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

Certains problèmes au sein des écoles sont de

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

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

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

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

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

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

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

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

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

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

issage et d'exploration!

QUI EST LA CIBLE ?

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

QUI A CRÉÉ ET CONSTITUÉ LES SUPPORTS FUTE ?

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

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

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

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

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

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

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

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

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

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

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

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

QUE COMPRENNENT LES SUPPORTS FUTE ?

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

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

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

carte des processus qui peut servir de guide.

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

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

COMMENT SONT ORGANISÉES LES MÉTHODES ?

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

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

6 Méthodes de collaboration

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

6 Méthodes d'encadrement

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

6 Méthodes de communication

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

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

16. Pecha Kucha
17. Pitch
18. Communication narrative

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

6 Méthodes de recherche

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

6 Méthodes d'analyse

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

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

6 Méthodes d'idéation

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

6 Méthodes de création

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

COMMENT UTILISER LE RECUEIL DE MÉTHODES FUTE ?

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

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

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

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

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

En cas d'enseignement aux élèves les plus jeunes:

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

En cas d'enseignement à des élèves plus âgés:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FUTE : COMMENT UTILISER LES SUPPORTS

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

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

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

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

Dans un processus de design classique, il est possible de passer par ce traitement plusieurs fois assez rapidement, en 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

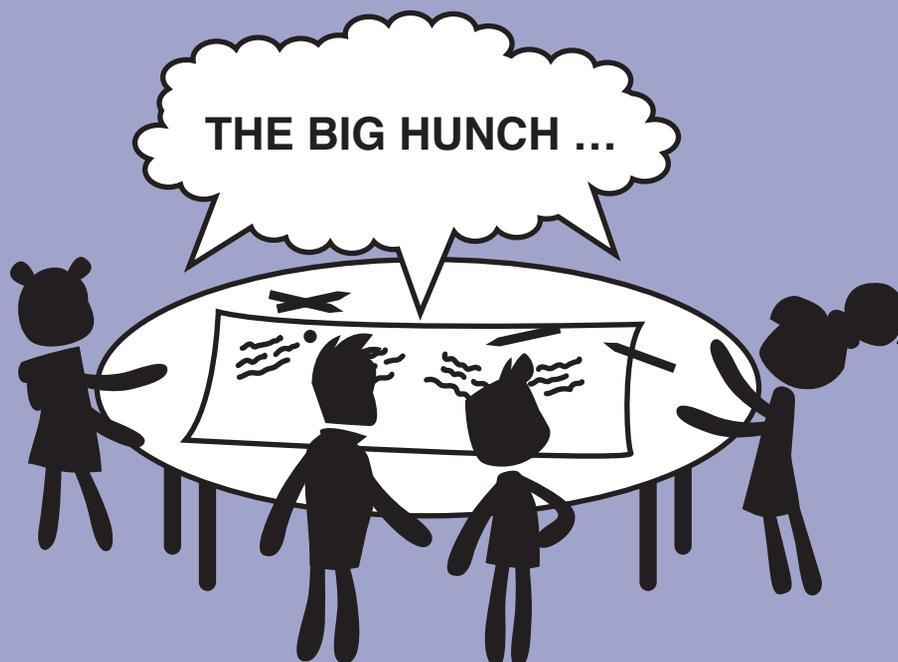
Dans le cadre du programme d'art d'une école secondaire toute proche, le personnel d'une résidence pour personnes âgées a invité une classe pour les aider à redécorer le salon de la résidence, ennuyeux et clinique d'après le personnel de la résidence. Les enseignants d'art et les élèves ont utilisé la 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 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.

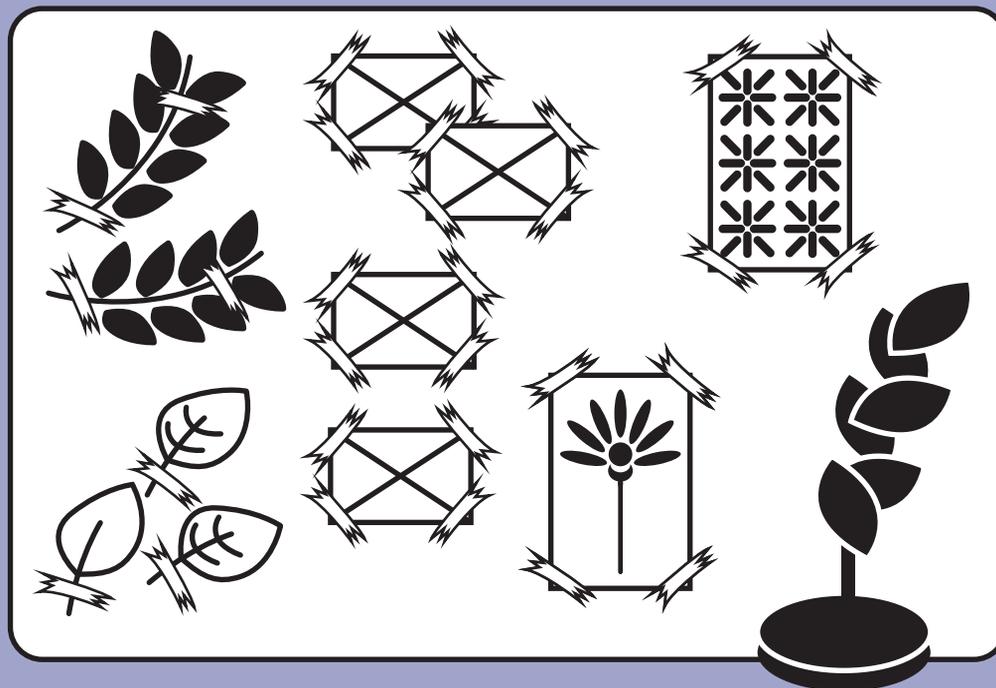
Assurez-vous de disposer d'un tableau blanc, tableau noir ou écran partagé sur lequel écrire et que tout le monde peut voir.

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 ?

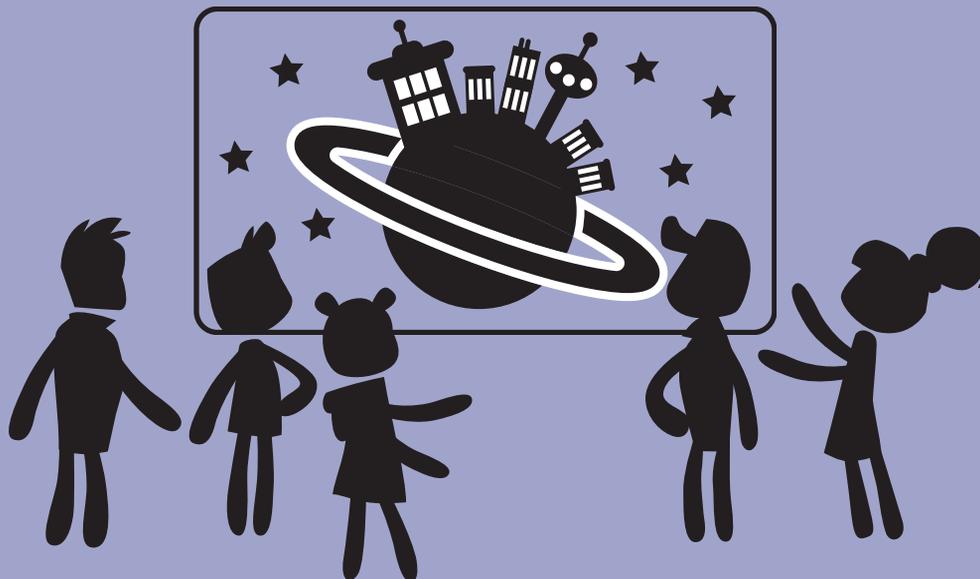
1) Commencez par un remue-méninges à propos des types d'inspiration que vous appréciez :

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

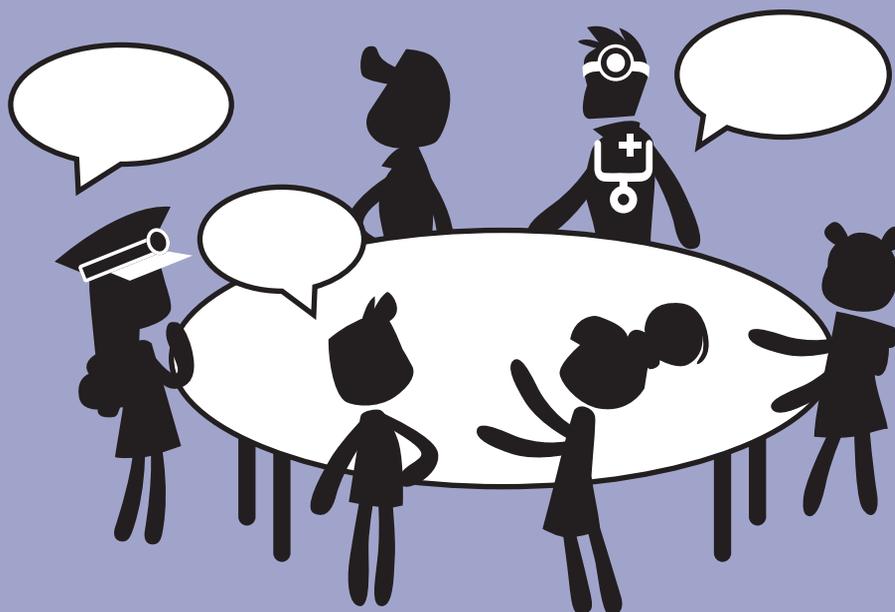
de petites histoires sur l'avenir, qui décrivent ce qu'il se passera dans le futur si nous suivons ces tendances et évolutions.

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 servent 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