



RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST

Liberté
Égalité
Fraternité

DRANE Nancy-Metz
Délégation régionale
académique
au numérique éducatif

Accompagner un projet avec le

DESIGN THINKING



UNION EUROPÉENNE



ACADÉMIE DE NANCY METZ
GRAND EST



l'Europe
s'engage
en France

Qu'est-ce que le <i>Design Thinking</i> ?	3
Les outils du <i>Design Thinking</i>	4
Pourquoi utiliser le <i>Design Thinking</i> ?	4
La démarche de <i>Design Thinking</i>	5
En préambule : former une équipe	6
Les cartes des forces	6
Les cartes de photolangage	7
Les cartes de rôle	8
Étape 1 : identifier une problématique	9
L'activité « boules de neige »	10-11
L'activité « l'arbre à problème »	12-13
Étape 2 : imaginer des solutions	14-15
Étape 3 : réaliser la solution	16-17
Une maquette	16-17
Un jeu de rôle	16-17
Un scénario	16-17
Un support de communication	16-17
Une animation de <i>Design Thinking</i> , telle que la « vedette » ..	18-19
Étape 4 : pérenniser et partager	20
Célébrer les succès	20
Faire le bilan de l'expérience vécue	20
D'autres activités de <i>Design Thinking</i> pour animer des temps d'échanges	21
L'homme de Vitruve	21
Le placemat	22-23
Le lean café	24-25
Le world café	26-27
La fleur de lotus	28-29
Bibliographie	30
Les sites internet de ressources	30
Les ouvrages	30
Notes	31

— Qu'est-ce que le *Design Thinking* ? —

Une démarche de gestion de projet qui permet d'apporter des solutions pertinentes à une problématique à partir de l'écoute des besoins des personnes concernées.

Le cœur de la méthode consiste à rencontrer des personnes et à les observer pour comprendre leurs besoins, puis à fabriquer des prototypes et à les tester pour les améliorer. Les personnes sont au centre de ce processus. Cette démarche mobilise des compétences que nous avons tous naturellement mais que nous avons tendance à sous-exploiter, comme le sens de l'intuition, l'intelligence émotionnelle ou le sens pratique.

Il place l'humain au centre

Le point de départ du *Design Thinking* est une profonde empathie, mais également une écoute des besoins et des motivations des personnes, c'est-à-dire des élèves, enseignants, parents, personnels et administrateurs qui font votre quotidien.

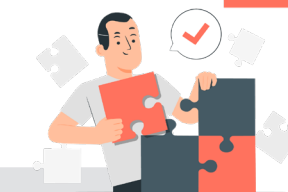


Il fait appel à la collaboration

À plusieurs, on est plus forts pour résoudre une difficulté. Le *Design Thinking* est riche des différents points de vue qui le composent et l'imagination des autres stimule votre propre créativité.



DESIGN THINKING



Il favorise l'optimisme

Le *Design Thinking* consiste à croire profondément que nous pouvons tous être acteurs du changement, quels que soient l'importance du problème et le peu de temps ou de budget disponibles. Peu importe les contraintes existantes, le processus de création a toujours un côté plaisant.

Il est expérimental

Avec le *Design Thinking*, vous avez le droit de vous tromper et l'opportunité d'apprendre de vos erreurs : vous proposez de nouvelles idées, l'équipe donne son avis, vous reformulez.

Pour résumer, le *Design Thinking*, c'est être persuadé que la nouveauté et les améliorations sont possibles et que vous pouvez en être l'initiateur.

— Les outils du *Design Thinking* —

Exprimer ses idées de façon visuelle est l'une des bases du *Design Thinking*.

Pour cela voici une liste non exhaustive de matériel utile tout au long du projet :



crayons 3 en 1 ou feutres effaçables,
notes repositionnables,
tableaux ou grandes feuilles de papier ou feuilles vitro statiques
cartes des forces et/ou de photolangage
cartes de rôle
matrices des activités (vedette, placemat, ...)

— Pourquoi utiliser le *Design Thinking* ? —

En quoi le *Design Thinking* va-t-il m'aider dans la gestion de mes projets ?



— La démarche de *Design Thinking* —

4 étapes pour passer de l'identification d'une problématique commune à la mise en place d'une solution nouvelle et pertinente !



IDENTIFIER
UNE PROBLÉMATIQUE

Cette étape consiste à définir une problématique et la comprendre du point de vue des personnes qu'elle concerne

NOUS AVONS
UNE
PROBLÉMATIQUE

Comment l'aborder ?
Qui rencontrer pour comprendre la problématique en profondeur ?

IMAGINER
DES SOLUTIONS

Il s'agit de produire de nouvelles idées pour résoudre la problématique

NOUS AVONS
IDENTIFIÉ
DES BESOINS

Quelles solutions imaginer pour répondre à ces besoins ?

RÉALISER
LA SOLUTION

Cette étape consiste à concrétiser vos meilleures idées sous forme de prototypes et les tester

NOUS AVONS
DES SOLUTIONS

Comment tester la solution choisie et la perfectionner avec l'aide des personnes à qui elle est destinée ?

PÉRENNISER
ET PARTAGER LA SOLUTION

Enfin, l'enjeu est de déployer la solution la mieux reçue par les personnes concernées et partager sur l'expérience vécue

NOUS AVONS
VALIDÉ UNE
SOLUTION
QUI MARCHE

Comment garantir que la solution sera durable ?
Quels retours sur l'expérience vécue ?



En préambule : former une équipe

Travailler en mode collaboratif n'est pas toujours facile. Le fonctionnement d'une équipe peut être aussi limitant que dynamisant. Il est important d'accorder du temps à la structuration de votre équipe.

Objectif : mettre en place des conditions optimales et un environnement facilitant le travail d'équipe tout au long du projet.

Vous trouverez ci-dessous des outils facilitant la constitution d'une équipe.

1 LES CARTES DES FORCES



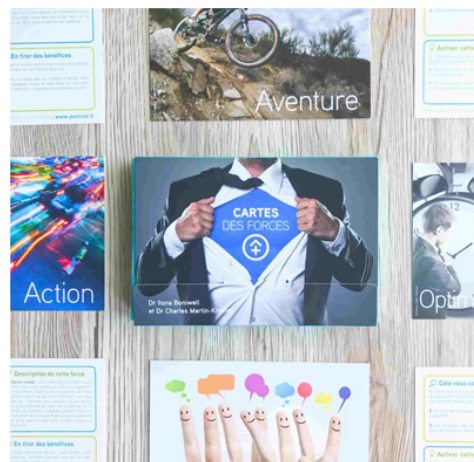
Descriptif : chacune des 50 cartes se présente comme suit :

- au recto une photo innovante et le nom de la force
- les questions qui peuvent être utilisées pour identifier cette force
- au verso ses descriptions et suggestions pour l'activer et la développer davantage



Gym des forces :

Parmi les cartes étalées devant vous, choisissez une carte que vous considérez comme étant votre principale force. Jetez un coup d'œil à la description et aux questions sur les points forts au verso. Présentez-vous au groupe en donnant des exemples concrets d'utilisation de cette force (ne pas se limiter à "Je pense que je suis une personne créative", il faut justifier son choix). Chaque membre du groupe fait de même à tour de rôle.



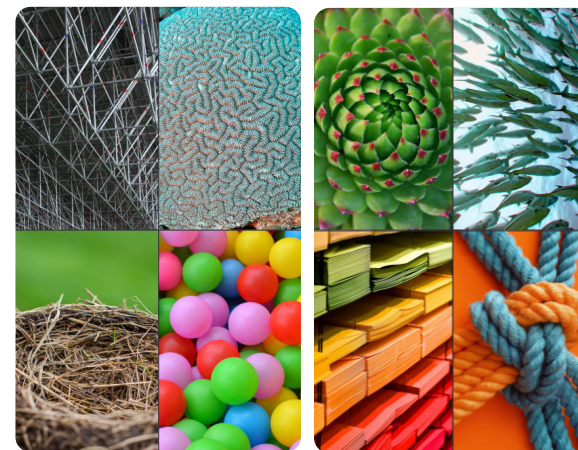
Variante : Lorsqu'une équipe se connaît déjà, on peut tirer au sort le nom d'une personne et choisir sa force en expliquant pourquoi on l'a choisie.



2 LES CARTES DE PHOTOLANGAGE



Descriptif : le photolangage permet un dialogue ouvert, perspicace et honnête. Il permet de comprendre et de partager les sensations et impressions qui conduisent à la compréhension et à l'apprentissage.



Ces cartes de photolangage permettent de :

- aborder par différents angles des sujets parfois complexes
- activer l'intelligence collective d'un groupe, une équipe
- exprimer des émotions
- apporter de l'humour, de la spontanéité, du rire
- raconter une situation, un projet, une vision en images et faciliter la compréhension mutuelle et l'empathie
- varier les rythmes d'une animation
- stimuler la créativité



Les modalités de jeux sont multiples.

Les cartes de photolangage du kit Archistart pour le projet PLANETE sont par exemple utilisées pour expliquer notre vision de l'école, d'un laboratoire numérique, etc.

Elles sont téléchargeables via le QRcode ou à l'adresse ci-dessous : <https://archiclasse.education.fr/IMG/pdf/archistart-j3-cartes-autoprod-2.pdf>

3 LES CARTES DES ROLES



Descriptif : ces cartes permettent d'attribuer et de répartir des rôles au sein d'un groupe. Cette répartition permet aux participants de se responsabiliser et d'être plus acteurs lors des travaux de groupes. En voici quelques exemples (liste non exhaustive et à adapter en fonction des besoins) :



- **Le porte-parole** est chargé d'exposer le travail effectué par le groupe lors de la mise en commun.
- **Le maître du temps** gère le temps restant et la répartition du travail sur une durée déterminée.
- **Le scripteur** prend en notes le travail effectué. C'est sa trace écrite qui sert de référence.
- **Le maître de la parole** gère les échanges au sein du groupe mais également le volume sonore.
- **Le maître de la consigne** est chargé de réexpliquer la consigne au groupe si besoin. Il doit veiller à ce que le travail suive le bon chemin. C'est également lui qui pose les questions si nécessaire.



Pour aller plus loin :

Ces ressources peuvent être utilisées en classe pour :

- faire connaissance en début d'année ou dans une assemblée (CVC, CVL, ...)
- lancer un projet (écodélégués, webmédia ...)
- lancer un échange (réflexion sur un thème comme les espaces ...)
- distribuer des rôles lors d'une réunion, d'une activité pédagogique, etc.
- animer une séance de vie de classe (trouver des forces pour créer une cohésion).



Étape 1 : identifier une problématique

Objectifs :

Identifier en équipe une problématique que vous avez tous envie de résoudre.
Mener l'enquête en entrant en empathie avec les personnes concernées par la problématique.
Resserrer la problématique par rapport aux besoins les plus urgents que vous aurez identifiés dans votre enquête.



Questions


L'enjeu de cette étape est à la fois de choisir une problématique pertinente en équipe, de réussir à la comprendre en profondeur et de l'affiner.

Voici deux activités vous permettant de réaliser cette étape :

- les boules de neige
- l'arbre à problèmes

Les activités sont détaillées ci-après.

1 LES BOULES DE NEIGE

 10-40 min



Descriptif : cette activité permet de réfléchir tout d'abord individuellement sur le problème et de choisir ensuite collectivement celui qui paraît le plus pertinent au groupe.



Déroulé de l'activité :

Les participants réfléchissent d'abord individuellement à des situations, des comportements, des problèmes autour d'eux qui les touchent, des sujets, questions qui leur posent problème, qu'ils souhaiteraient améliorer.

Cette première réflexion peut être introduite par la question suivante :

« Quelles situations, que vous avez pu voir à l'école, dans la cour, dans la rue, à la télévision, vous touchent, vous posent problème ? »

Les participants écrivent sur une feuille une situation qui les touche puis froissent leur feuille pour former une boule de neige. Ils lancent ensuite leur boule de neige à proximité de quelqu'un d'autre pour commencer une bataille.

À chaque fois que quelqu'un reçoit une boule, il doit ouvrir la boule de neige et lire le sujet. Si le sujet le préoccupe aussi, il ajoute une croix sur la feuille. Il reforme la boule de neige et la relance près de quelqu'un.

Après un temps donné, stoppez la bataille.

Chaque participant garde la dernière feuille qu'il a reçue. À tour de rôle, les participants lisent le problème et le nombre de croix et l'animateur en fait une liste récapitulative. L'animateur regroupe les problèmes en fonction des thèmes qui se dégagent.

C'est le problème qui remporte le plus grand nombre de croix qui sera choisi.



Matériel nécessaire :

Feuilles de papier, crayons, tableau blanc ou feuilles vitro statiques, crayons effaçables, chronomètre.



Les avantages et les inconvénients de cette activité :

Les + : c'est une activité ludique, qui permet un vote anonyme où chacun peut s'exprimer sans subir l'influence des autres participants sur le choix de son problème.

Le - : c'est une activité bruyante. Elle est plus adaptée à un groupe classe où un climat bienveillant a déjà été bien installé.

2 L'ARBRE A PROBLEME

🕒 2-3 heures



Descriptif : l'arbre à problème est un outil de cadre logique, d'analyse participative qui permet de schématiser les causes et les effets d'un problème spécifique afin de mieux le comprendre et de mieux envisager sur quoi il sera possible d'agir.

Il utilise une représentation graphique où :

- le problème central est positionné au niveau du tronc de l'arbre
- les racines de l'arbre symbolisent les causes du problème (ramifications possibles)
- les branches et feuilles de l'arbre symbolisent les conséquences et les effets du problème.

Il peut s'utiliser dans n'importe quel contexte et permet par exemple de mieux appréhender une problématique.

Une fois l'arbre à problème construit, on peut construire un arbre à objectifs où l'on remplace :

- la question globale du Pourquoi ? en Comment ?
- au centre : le problème central par notre Priorité
- en haut : les conséquences par les différentes orientations stratégiques
- en bas : les causes par les objectifs stratégiques, déclinés en objectifs.



Déroulé de l'activité :

Il s'agit de réfléchir aux relations de causes à effets entre les différents facteurs à l'origine des problèmes constatés.

Ce travail s'effectue en plusieurs temps :

1/ Énoncez clairement et précisément le problème central. Il sera à la base du tronc de l'arbre.

Parfois le problème identifié dans un premier temps n'est pas central, mais une conséquence ou une cause d'un problème plus profond.

2/ Identifiez ses causes principales et secondaires (les racines du problème). On peut interroger le groupe plusieurs fois sur les causes en posant plusieurs fois la question pourquoi ? et ainsi mieux comprendre les causes véritables.

3/ Identifiez ses conséquences (les branches) et ses effets secondaires (ramifications).

4/ Repérez par un code couleur les causes sur lesquelles on peut agir et celles sur lesquelles on ne peut pas agir. Identifiez les liens directs entre certaines causes et conséquences.

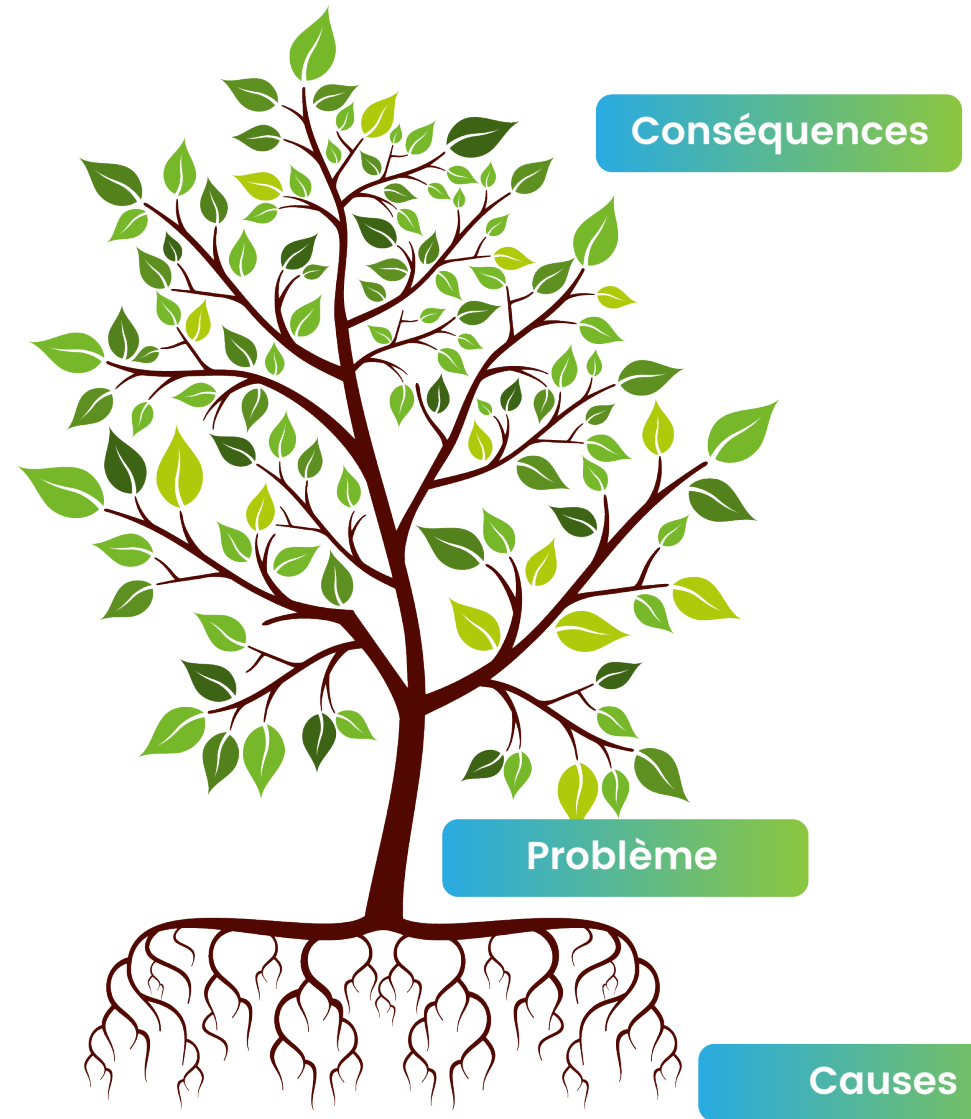
5/ Transformez le problème central en objectif et l'écrivez sur le tronc.

Pour cela, le problème ou la cause, qui seront traités, pourra être formulé de façon positive en complétant l'amorce « Comment pourrait-on faire pour ... ? »

6/ Positez les causes en les formulant en sous-objectifs et/ou solutions opérationnelles.

7/ Reformulez positivement les conséquences du problème en finalités.

N'oubliez pas de photographier votre travail tout au long de votre avancement.



Matériel nécessaire :

Poster de l'arbre à problème / arbre à objectifs, notes repositionnables, crayons.

2

Étape 2 : imaginer des solutions

Pour réaliser cette étape, nous vous proposons la technique du **remue-méninge**.



Déroulé de l'activité et rôle de l'animateur :

- rappeler la question posée et l'écrire de façon à ce qu'elle soit visible de tous.
- présenter les sept règles d'un remue-méninge réussi. (voir ci-contre)
- demander aux participants de noter au moins trois idées (1 idée = 1 note repositionnable).
- encourager les participants à donner des idées audacieuses.
- chaque participant propose ses idées à voix haute et vient placer sa note sur le tableau. Vous pouvez regrouper les idées au fur et à mesure.
- une fois toutes les idées exprimées, regrouper les paquets d'idées similaires et les compléter ou les détailler. Donner un titre à chaque regroupement d'idées.
- inviter les participants à choisir ensuite la ou les solutions les plus pertinentes, prometteuses ou durables qui seront à mettre en œuvre.



En suivant ces sept règles, vous organiserez une session de brainstorming ciblée, efficace et amusante. Présentez-les au début de toute session de brainstorming, même comme un simple rappel pour les participants rompus à l'exercice.

1/ ÉVITER TOUT JUGEMENT

Il n'existe aucune mauvaise idée à ce stade. Vous aurez le loisir de les éliminer plus tard.

2/ EXPRIMER TOUTES SES IDÉES

Toutes les idées sont bonnes à entendre, car elles peuvent servir de base à d'autres pensées.

3/ ENCOURAGER LES IDÉES EXTRAVAGANTES

Même si une idée ne semble pas réaliste, elle peut déclencher une bonne idée chez une autre personne.

4/ S'APPUYER SUR LES IDÉES DES AUTRES

Pensez «et» plutôt que «mais».

5/ NE PAS SE DÉTOURNER DU SUJET

Pour tirer le meilleur parti de la session, ne perdez pas de vue la question posée.

6/ ÊTRE VISUEL

Faites un dessin de vos idées plutôt que de vous contenter de les rédiger. Les représentations visuelles en disent souvent plus que de longs discours.

7/ MISER SUR LA QUANTITÉ

Choisissez un objectif délirant (50, 100, 200 idées,..) et dépassez-le ! Le meilleur moyen de trouver une bonne idée est d'en proposer le plus possible.



Matériel nécessaire :

Crayons, notes repositionnables, grande feuille ou tableau et prévoir un espace assez grand.

3

Étape 3 : réaliser la solution

Il convient maintenant de choisir un format pour réaliser un prototype de ou des solutions à réaliser. Cela peut être :



Une maquette

Vous pouvez réaliser en 3D des représentations de votre idée, en papier, avec des briques de construction ou avec des personnages.



Un scénario

Vous pouvez proposer un visuel de l'expérience complète de votre solution dans le temps, composé d'une série d'images, de croquis, de dessins ou de simples blocs de texte. Pas besoin d'être un artiste : l'objectif est juste de faire comprendre votre solution.



Un jeu de rôle

Si votre idée repose surtout sur des interactions entre individus, vous pouvez l'interpréter et la mettre en scène. Mettez-vous à la place des personnes impliquées et posez les mêmes questions qu'elles. Vous pouvez réunir quelques accessoires, comme des objets utiles pour jouer votre rôle.



Un support de communication

Vous pouvez créer un dépliant factice pour promouvoir un programme, un service ou un espace. Demandez-vous comment éveiller la curiosité de différentes personnes pour votre projet.



Des animations de *Design Thinking*

Voir exemple page 18-19

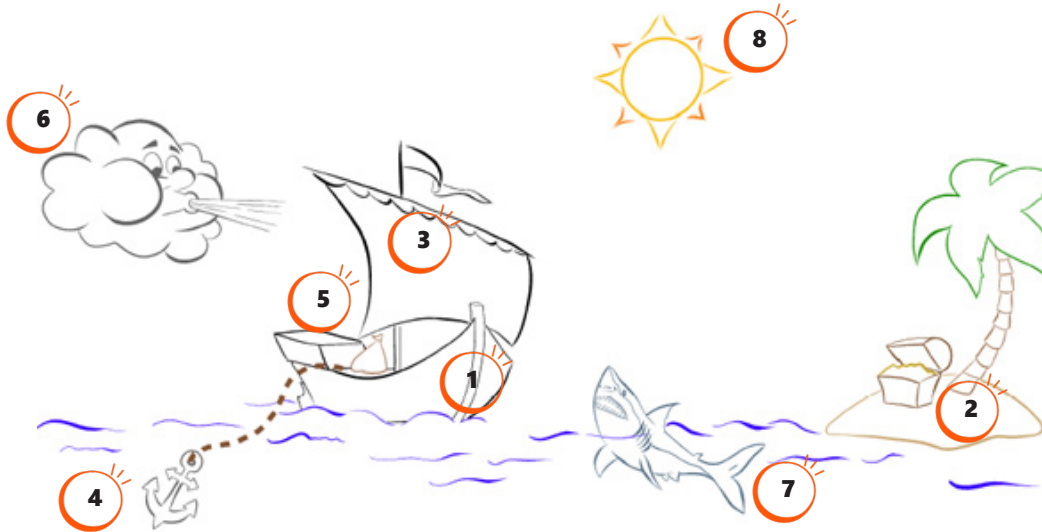
LA VEDETTE

40-50 min

Cette activité permet de discuter la réalisation d'une ou de solutions dans le but de résoudre le problème posé.



Descriptif : la vedette est un outil qui utilise la métaphore d'un bateau qui navigue vers une île dans le but de symboliser et de décrire l'état d'avancement d'un projet vers un objectif. Il s'utilise soit en démarrage de projet pour partager une vision et anticiper sa mise en œuvre, soit en cours ou fin de projet pour un bilan ou une rétrospective.



Un format visuel pour la réflexion collective et l'équipe projet

Possibilité de réfléchir collectivement sur 4 voire 8 items.

Selon votre objectif, toutes ou parties des composantes de l'outil peuvent être utilisées.

Une version basique en 4 items (en souligné) et une plus complète en 8 items sont proposées ci-dessous :

1/ Le bateau : c'est le projet, l'équipe, la structure.

2/ L'île : il s'agit des objectifs à atteindre, de la vision, des livrables.

3/ Les voiles : ce sont les forces et ressources internes porteur du bateau.

4/ Les ancres : elles représentent ce qui ralentit le bateau, les freins internes à résoudre.

5/ Le sac de sable : il symbolise ce qui ralentit mais qui peut être délesté, éliminé rapidement.

6/ Les vents favorables : ce sont les opportunités, les forces, les ressources externes qui dans l'environnement peuvent contribuer à atteindre le but fixé.

7/ Le requin : il s'agit des risques futurs, freins externes (obstacles à venir qu'il faudra contourner ou surmonter).

8/ Le soleil : il représente les axes, les points qui se sont bien déroulés, les bonnes surprises.

Une fois que tous les items sont listés, identifiés, il convient de les prioriser (vote) pour une synthèse. Selon vos objectifs, vous pouvez ensuite mettre en œuvre les actions pour éviter les écueils pour les prochains projets ou bien partir en créativité pour résoudre les problèmes.



Déroulé de l'activité et rôle de l'animateur :

Comment mettre en pratique l'outil ?

1/ Introduction - 5 min : l'animateur pose le contexte de réunion, présente l'outil (dont le poster est affiché en format A3 sur table ou A1 sur mur), les items et métaphores, les règles d'un bon travail créatif et donne le matériel à chaque participant. Des sous-groupes peuvent se former pour un travail optimum par 4 ou 5.

2/ Brainstorming individuel - 10 min : chacun à 5 min pour préparer individuellement ses réponses sur note repositionnable, pour chacun des items de la vedette (4 ou 8 items à voir selon le détail souhaité).

3/ Partage en groupe - 15 min : chacun vient coller ses notes sur le poster « la vedette » en donnant ses commentaires. À cette étape, il vaut mieux déjà regrouper les post-it semblables et identifier les principaux freins qui contraignent le projet et discerner à contrario les accélérateurs.

4/ Synthèse globale - 10 min : choisissez par items, 3 propositions maximum (par vote à main levée ou gommettes sur note). Limitez et ciblez les axes de progression ou actions à engager. Prenez des photos du résultat obtenu. A la suite de cette activité, vous pouvez relancer une activité de génération d'idées pour lever les freins.



Matériel nécessaire :

Le poster de la « vedette » ci-contre en format A3 à poser sur une table ou A1 à afficher sur un mur, des notes repositionnables, des crayons, gommettes (si nécessaire).

4

Étape 4 : pérenniser et partager

L'enjeu de cette étape est de mettre en place les conditions pour que cette expérience ne soit pas oubliée, qu'elle puisse en inspirer d'autres et que la solution puisse continuer à évoluer dans le temps en fonction des nouveaux besoins et contextes d'utilisation.

Différents formats peuvent être proposés pour réaliser cette étape, tels que :



Célébrer les succès

Il est important de verbaliser ensemble les changements que votre solution a apportés. Même s'ils ne sont que partiels, même si les effets sont observables sur du long terme, vous pouvez les célébrer et vous féliciter de votre implication commune !



Faire le bilan de l'expérience vécue

Parce que ces moments de travail intense en équipe sont aussi source d'apprentissage, il peut être utile de retracer entre vous les différentes étapes de votre projet.

Vous pouvez par exemple faire un bilan individuel et/ou collectif de ce que vous avez appris et de ce que vous retiendrez de cette expérience.

Des activités de *Design thinking* peuvent également vous aider à mener ce travail de partage d'expérience et de pérennisation.

D'autres activités de *Design Thinking* pour animer des temps d'échanges

1 L'HOMME DE VITRUVÉ



Descriptif : cet atelier permet une restitution visuelle des impacts du changement autour de l'environnement et des actions menées au travers du projet.



Déroulé de l'activité :

Comment mettre en pratique l'outil ?

1/ Introduction : L'animateur présente les objectifs et les modalités de l'atelier. Le but est de compléter deux fiches pour identifier les impacts et changements liés à un projet.

2/ Étape 1 : La première fiche est un état des lieux à l'heure actuelle : la thématique principale sera écrite en haut de la fiche suivie de « aujourd'hui ». Les bulles de couleurs servent à placer des sous-thèmes d'observation ou à synthétiser.

Exemple de titre : Moi et mon action aujourd'hui, ce qui ne va pas rester.

Les participants utilisent des notes repositionnables pour répondre de façon individuelle, puis on synthétise en collectif.

3/ Étape 2 : La deuxième fiche est une projection sur les mêmes thèmes et sous-thèmes. On procède de même qu'à l'étape précédente avec les notes repositionnables.

4/ Étape 3 : Les participants synthétisent ce qu'ils retiennent des changements liés à leur environnement et à leurs actions.

Exemple de titre : Moi et mon action demain : ce qui sera nouveau.



Matériel nécessaire :

Le poster de « l'homme de Vitruve » ci-dessus en format A3 à poser sur une table ou A1 à afficher sur un mur ou à projeter, des notes repositionnables, des crayons.

2 LE PLACEMAT



Descriptif : le *placemat* désigne une feuille de papier que les participants doivent remplir au cours de la mise en œuvre de la méthode. Cette dernière est nommée ainsi car la feuille ressemble à un set de table. Cette feuille est divisée en plusieurs cases individuelles et une case centrale commune. Le nombre de cases individuelles correspond au nombre de participants. En titre peut figurer la consigne de travail, suivie le cas échéant d'une présentation de quelques lignes sous forme de texte introductif.



Déroulé de l'activité :

Le travail essentiel de préparation consiste à trouver, pour la question, une formulation adéquate. Elle doit être ouverte, laisser le champ à plusieurs réponses possibles et doit correspondre au concept général du cours, du projet afin que l'on puisse travailler sur le résultat des participants.

Les *placemat* sont simples à organiser.

Regrouper les participants selon le nombre de cases individuelles figurant sur le *placemat*.

Première étape – Réfléchir : chacun réfléchit en silence à la question posée sur le placemat et prend des notes. Pour cela, vous avez chacun une case à disposition sur la feuille. Vous pouvez faire tourner le placemat. Vous pouvez ainsi voir ce que les autres ont noté et compléter par votre réflexion.



Quelles sont les règles ?

- convenez d'un temps limite.
- chacun travaille seul.
- on ne parle pas.
- le *placemat* tourne.

Deuxième étape – Échange au sein du groupe : chaque personne du groupe présente, à tour de rôle, ses réponses. Vous utilisez pour cela vos notes. Vous remplissez ensemble la case commune du milieu.

Vous y rassemblez les idées trouvées par le groupe (dans la case commune, on peut ajouter à nouveau des notes).



Quelles sont les règles ?

- on parle.
- chacun présente ses idées à tour de rôle.
- la case commune comprend plus d'idées que les parties individuelles.

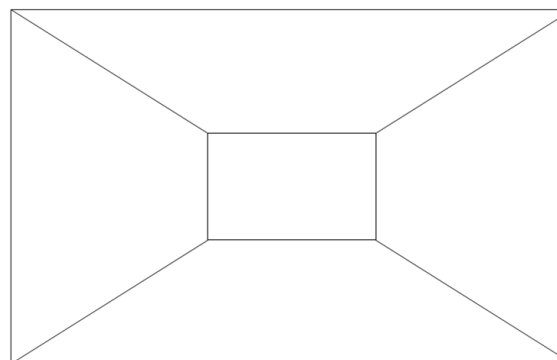
Troisième étape - Mutualisation entre les groupes : chaque groupe présente le contenu de la case commune. Vous pouvez ensuite inscrire au tableau les réponses les plus citées ou les plus importantes.



Quelles sont les règles ?

- tous les groupes font une présentation.
- tous les participants écoutent.
- après la présentation, on rassemble les idées au tableau.

Variante : On peut aussi noter une question par case et faire tourner le placemat. Ainsi, chaque participant ajoute, raye ou modifie des idées du participant précédent.



Matériel nécessaire :

les feuilles « *placemat* » correspondantes, une fiche introductive expliquant le travail à réaliser (si nécessaire), des crayons.



Les avantages de cette activité :

- La combinaison du travail individuel silencieux et du travail en groupe par la suite permet de façon assez simple d'intégrer tous les participants. Par expérience, aucun participant ne souhaiterait se retrouver à la fin avec une case non remplie. Un regard sur les placemats achevés suffit pour constater que tous ont débattu de façon intensive sur la question posée.
- Bien que les participants du groupe ne parlent pas pendant la première phase, ils communiquent entre eux d'une façon non verbale. Ils regardent les contributions des autres et relient leur contribution à celles des autres.
- Les placemats créent une ambiance de travail paisible.



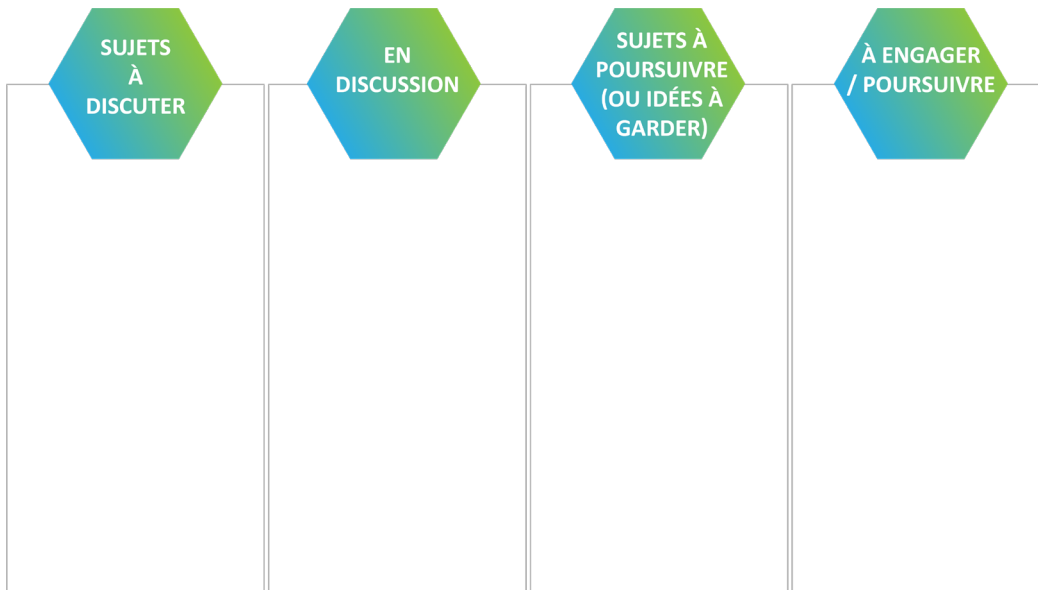
Pour aller plus loin : Utilisation possible de cette activité en classe.

En utilisant la méthode au début d'un cours pour déceler ce que les élèves savent déjà, on n'a en général pas de difficulté à trouver une formulation remplissant ces critères.
Par exemple : que savez-vous déjà sur les insectes ? Comment vous représentez-vous la vie dans une ville du Moyen-Âge ? Qu'associez-vous au terme démocratie ?

3 LE LEAN CAFE



Descriptif : Le *Lean Café* est un outil issu des méthodes de travail dites « Agiles ». C'est un format de réunion qui se tient très rapidement et qui permet de prendre des décisions en lien avec les attentes des participants dans un esprit participatif et d'efficacité accélérée. L'avantage de la méthode est que non seulement chacun peut s'exprimer de manière égalitaire, mais qu'elle est aussi très visuelle ce qui permet de converser, partager et décider plus aisément. Les participants se rassemblent et décident collectivement de l'ordre du jour en début de session, en présentant et en sélectionnant les sujets qu'ils souhaitent voir abordés. Cette réunion est relativement cadrée dans son organisation par un système ouvert, un vote, une prise de décision et le traitement du sujet.



Déroulé de l'activité :

COMMENT METTRE EN PRATIQUE L'OUTIL ?

1/ Réunissez votre équipe et donnez les règles de travail.

Installez le matériel (notes repositionnables) et gérez bien le chronomètre. Préparez votre tableau sur 3 voire 4 colonnes : À discuter / En discussion/ Discuté-à poursuivre /à engager - actions.

2/ Établissez l'ordre du jour (7 min) : chaque participant écrit sur des notes repositionnables les sujets qu'il souhaite voir aborder.

Les règles sont les suivantes : 1 sujet par note et noter un sujet concis et compréhensible.

3/ Partagez les thèmes (5 min) : chacun pose son sujet dans la 1ère colonne, en le nommant, l'expliquant très rapidement aux autres. Les sujets similaires sont rassemblés.

4/ Choisissez les sujets à discuter (7 min) : chacun dispose de 2 à 3 votes qu'il va positionner sur un sujet (utiliser des gommettes ou bien des bâtons mis sur les notes) puis déterminez les 2 ou 3 sujets à discuter en les positionnant dans la 2ème colonne.

5/ Discutez des sujets sélectionnés (8 min par sujet) : les plus importants d'abord. Vous pouvez ensuite prolonger la discussion par vote (4 min pour continuer - 2 min de plus - on arrête et passe au sujet suivant). Déterminez en conclusion s'il y a des suites à donner : remplir la 4ème colonne (limiter à 1 ou 2 actions).

6/ Continuez jusqu'à épuisement. Pour la clôture récapitulez la 4ème colonne. Décidez si les sujets non traités le seront avec les personnes concernées ou bien ultérieurement.

Pour votre prochaine réunion : repartez de la 4ème colonne pour faire un bilan et relancez le *Lean Café*.



Matériel nécessaire :

Notes repositionnables, crayons, chronomètre, tableau tracé au mur ou sur feuilles vitro statiques, gommettes (si nécessaire).

4 LE WORLD CAFE

Le **World Café** est idéal pour réunir et faire participer une communauté large. Il peut analyser une seule question pour confronter les points de vue ou bien explorer plusieurs questions successivement afin de réaliser une progression logique d'un tour à l'autre et d'une table à l'autre.



Descriptif : Lors d'un **World Café**, les participants sont regroupés par sous-groupes de 4 personnes et analysent les facettes d'un sujet à des tables en passant de table en table pour des séquences consécutives de 20 à 30 minutes. Les réflexions du groupe sont traduites sous forme de dessins ou d'idées et restent sur la table. La première séquence à la 1ère table étant terminée, 3 participants changent de table pour féconder les idées produites par le groupe précédent, tandis que la dernière personne reste pour restituer les débats précédents aux nouveaux venus. Un manège est donc organisé. Une attention doit être portée à la gestion du manège et au contenu produit, qui reste sur chaque table et qui doit être rendu visible et compréhensible. L'événement se termine par une assemblée plénière qui reprend les idées et les conclusions principales de chaque table. Ce processus reproduit l'ambiance d'un café à la fois « chaleureux et accueillant » afin de créer une atmosphère conviviale favorisant les échanges voire les prises de décision. Il autorise les rencontres et des liens aisés entre les participants et identifie sur le fonds d'un sujet, les différents avis, leviers ou blocages.



Déroulé de l'activité :

COMMENT METTRE EN PRATIQUE L'OUTIL ?

Voici les étapes proposées :

1/ En amont, prenez le soin de :

- définir le contexte, l'intention claire, la ou les questions de travail
- créer un espace accueillant et rassembler le matériel nécessaire
- préparer la phase d'introduction-échauffement et le manège

2/ Le Jour J : rappelez le contexte et les règles (se concentrer sur ce qui importe, encourager les contributions, relier les points de vue, écouter ce qui émerge, dessiner et s'amuser). Désignez par table, un « hôte » c'est-à-dire celui qui restera à sa place au tour suivant et qui devra raconter aux nouveaux venus ce qui a été fait précédemment.

Commencez le 1er tour pour 20 min de discussion par question de travail.

Cadrez également le rendu de chaque tour (dessin, synthèse etc.). A chaque tour l'hôte accueille les participants, synthétise les discussions précédentes, puis invite au débat.

3/ Initiez les hôtes du dernier tour à partager et récolter les découvertes collectives sous forme de brèves présentations.



Matériel nécessaire :

Grandes feuilles ou feuilles vitro statiques pour recueillir les idées, des marqueurs à tableau blanc, un chronomètre.



Les avantages de cette activité :

Le **World Café** apporte de réels avantages :

- tout le monde a la chance de s'exprimer, la communication étant parfois plus facile dans un petit groupe où le sentiment d'appartenance et le temps de parole sont plus importants,
- le volume et la diversité des idées générées et des connaissances partagées sont plus importants du fait de multiplier les groupes, de les faire se succéder et réagir les uns après les autres.

5 LA FLEUR DE LOTUS

La technique de la **fleur de lotus** est très simple, ludique et redoutablement efficace ! C'est une technique idéale à faire en groupe car vite comprise et permettant de faire participer tout le monde. Elle a l'avantage en outre de permettre de faire des choix rapidement et de développer tout de suite après les meilleures idées ».

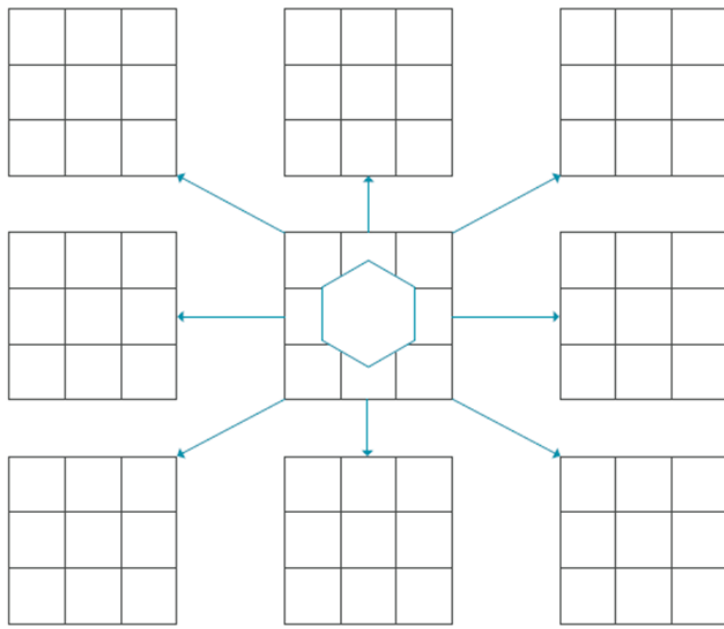


Descriptif : la technique de la **fleur de lotus**, est une variante du brainstorming.

Cette technique est basée sur une représentation visuelle d'un sujet principal (problématique, idée ou thème, opportunité etc.) par une fleur de lotus dont les pétales s'ouvrent au fur et à mesure qu'il est exploré sous différents angles.

L'activité débute par un sujet mis au centre de la fleur et à partir duquel on génère des sous-idées ou des sous-thèmes ou solutions qui seront ensuite isolés et redéveloppés de la même manière. On construit ainsi par itération de nouvelles ramifications dans de nouvelles fleurs et ainsi de suite jusqu'à ce que le sujet principal soit complètement exploré.

C'est un outil très simple qui permet de partager facilement ses idées et de faire des choix en groupe, en ne développant que les 4 meilleures idées.



Déroulé de l'activité :

COMMENT METTRE EN PRATIQUE L'OUTIL ?

1/ Préparez votre groupe créatif et le matériel nécessaire.

Le travail se fait debout, chacun étant équipé d'un paquet de notes repositionnables et d'un crayon.

2/ Positionnez le sujet principal au centre de la fleur de Lotus

(comment...? dans le cas d'un problème à résoudre ou d'une amélioration à mener).

3/ Chacun note ses idées sur post-it (une idée par note).

On positionne ensuite les 8 idées différentes ou idées-clés ou famille d'idées, autour du sujet principal pour former 8 pétales autour de la fleur.

4/ Ensuite, développez chacune des 8 idées

(ou sélectionnez-en quelques-unes) ou familles d'idées, à part (vous pouvez former des sous-groupes) en remettant au centre cette idée-clé.

Il faut ainsi la développer toujours avec la question Comment...? Les 6 à 8 nouvelles idées sont encore une fois positionnées autour de cette idée-clé. Et ainsi de suite.

N'oubliez pas de prendre en photo votre travail car les notes sont déplacées et il ne faut pas perdre les productions !



Matériel nécessaire :

Des notes repositionnables, des crayons, le poster de la « fleur de lotus » projeté ou en affiche.

BIBLIOGRAPHIE



Les sites internet de ressources :

- Site Archiclasse : <https://archiclasse.education.fr>
- Bâisseurs de possible : <https://reseau.batisseursdepossibles.org>
- Site positran : <https://www.positran.fr>
- Site scholavie : <https://www.scholavie.fr>
- 30 outils pour innover : http://www.innovonslareunion.com/fileadmin/user_upload/outils_pratiques/20190328_Nexa_30_outils_pour_innover_HD.pdf
- Le Design Thinking pour les enseignants : https://designthinkingforeducators.com/Le-Design-Thinking-pour-les-enseignants_FR.pdf



Les ouvrages :

- *Le design thinking au CDI*, ouvrage collectif, Canopé éditions
- *Des expériences pour repenser les espaces scolaires* Magalie Bossuyt, Bénédicte Langlois, Christine Jourdan, Véronique Gardair, Delphine Laurent, Paul Rouffia, Marie Alvaro, Alix Frediani, canopé éditions
- *Innover à l'école par le design*, ouvrage collectif, Canopé éditions
- *Passez en mode workshop agile !* Jean-Michel Mouttot et alii, éditions Pearson



RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST

Liberté
Égalité
Fraternité

DRANE Nancy-Metz

Délégation régionale
académique
au numérique éducatif

DESIGN THINKING



UNION EUROPÉENNE



ACADÉMIE DE NANCY-METZ
GRAND EST



Livret *Design Thinking* réalisé par
Vanessa Puisseux et Isabelle Lhuillier
Rectorat Nancy-Metz - Service DANE