

## E. Activateurs

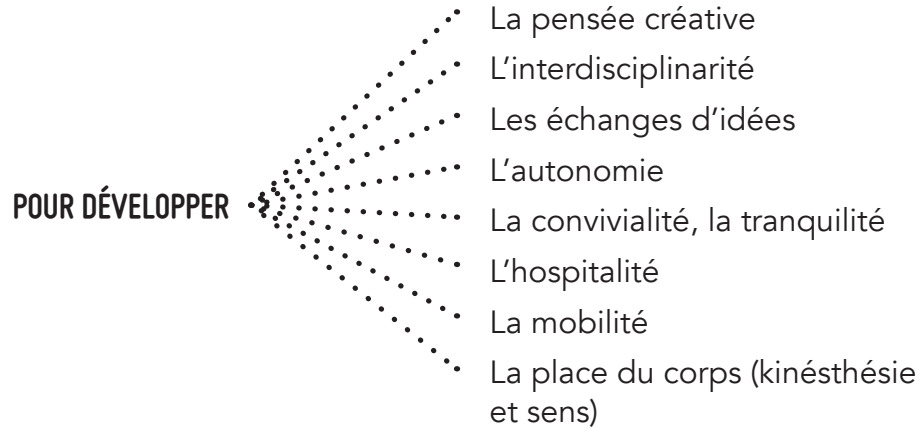
E1- Fixer l'ambition pédago-numérique

E2- Concertation participative

E3- Expérimentation scolaire

E4- Concertation sur proposition de projet(s)

A. QUELS RAPPORTS FERTILES ENTRE NUMÉRIQUE ET PÉDAGOGIE ?



PENSER

- Le(s) format() pédagogique(s)
- Un type d’espace à privilégier
- Le(s) outil(s) numérique(s) envisagé(s)

Cadre de discussion avec l’équipe enseignants pour préciser les attendus dans l’usage du numérique à l’école. L’objectif est de mesurer les attendus de l’équipe pédagogique pour les traduire en objectifs à atteindre pour la future école.

SITUATION 1

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SITUATION 2

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SITUATION 3

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

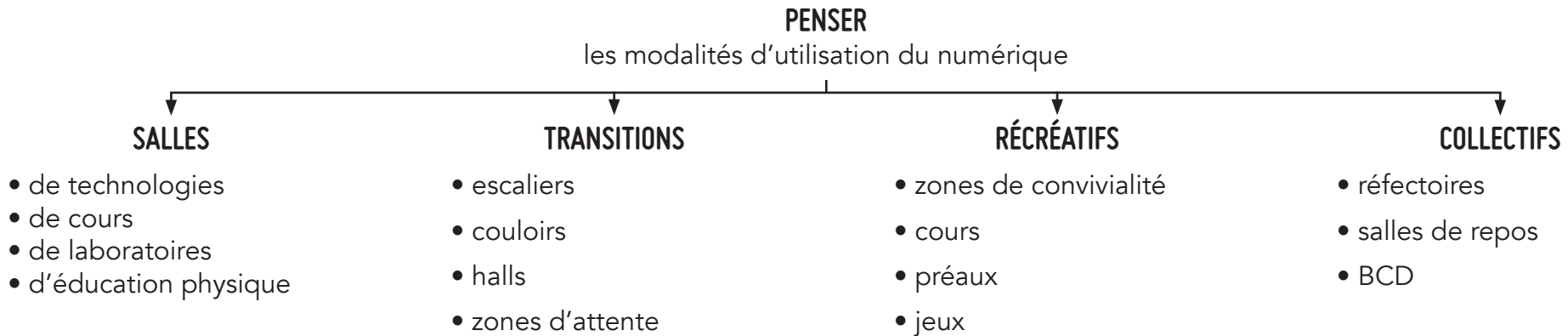
.....

.....

.....

.....

**B. QUELS ESPACES FERTILISABLES PAR LE NUMÉRIQUE ?**



**C. DE FAÇON PLUS GÉNÉRALE**

- Envisager le projet numérique comme de nouvelles possibilités de décroissement physique (dépasser les limites de l’espace de la classe, décroisser les matières, etc.)
- Sélectionner des projets exemplaires
- Définir les facteurs de la réussite et les points de vigilance

**Recenser des projets exemplaires (voir les fiches de la boîte à outils, du site archiclasse ou autres références).**

PROJET 1 : NOM .....  
LOCALISATION.....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

PROJET 2 : NOM .....  
LOCALISATION.....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Protocole de concertation pour élargir la réflexion, enrichir les propositions avec différents acteurs de l'école à l'intérieur et à l'extérieur.

**DÉFINIR** l'objet de la concertation :

une idée, un approfondissement des usages, des améliorations, un scénario de fonctionnement,...

**DÉFINIR** le format :

- co-élaboration (construction concertée de l'ensemble du projet)
- concertation (projet jalonné > enrichissement des propositions de projet)
- consultation (projet très avancé > validation de certaines options)

**DÉFINIR** les interlocuteurs :

- les parties prenantes : ceux mobilisés par la réalisation du projet (porteurs de projet, acteurs institutionnels, commanditaires, ...)
- Les publics (ou les participants?) : ceux qui feront usage du projet (milieux scolaires, élèves, associations, habitants, parents d'élèves, ...)

**DÉFINIR** ce qui est négociable et ce qui ne l'est pas.**PRÉPARER**

- Installer les conditions qui faciliteront le confort de communication et d'expression du débat. (videoprojecteur, paper board, feutres, post-it, boissons,...)
- Évaluer les besoins en moyens humains pour conduire la séance (porte-parole, maître du temps, secrétaire de séance, expert...)
- Établir un panel de personnes à inviter (diversifier les profils et adapter le nombre au format choisi (une co-élaboration sera plus aisée avec un petit groupe).
- Envoyer les convocations, après avoir vérifié les disponibilités.
- Évaluer la nécessité de la présence de prestataire(s) extérieur(s) (designer, architecte, programmiste...).
- Collecter des exemples qui fertiliseront le débat d'idée (à afficher ou à projeter)
- Mobiliser les publics concernés ; il s'agit en quelque sorte du «contrat» que l'on passe avec les personnes qui s'investiront :
  - présentation des thématiques de la séance ;
  - définir le temps à consacrer (horaires de début et de fin, partition de la séance,...) ;
  - préciser l'objectif attendu de ce travail (co-élaboration, avis, validation...).

**POINTS DE VIGILANCE**

- > avoir un nombre de participants raisonnable, diversifier les qualifications et niveau d'expertise des participants au sein d'un même groupe.
- > garder en mémoire que les personnes mobilisées agissent bénévolement.
- > transparence et clarté de l'information
- > partager les objectifs
- > envisager la concertation comme un temps convivial

**CONDUIRE**

Comme un temps d'ouverture et d'attention à l'autre pour faire émerger des idées ou des solutions que l'on n'attendait pas. Il est important que tout le monde se sente en confiance pour énoncer ses idées et ses envies dans des échanges fertiles.

**1/ Pour démarrer**

- Désigner (au préalable) un porte parole pour les parties prenantes qui doit :
  - accueillir (liste d'émargement, collecte des mails ou adresses)
  - expliquer le déroulé de la séance
  - rappeler l'objectif de cette séance de travail (à quoi la parole des publics va servir)
  - s'assurer que la séance se déroule bien selon le «contrat» annoncé
  - faire un tour de table de l'ensemble des participants
- Désigner (au préalable) un maître du temps parmi les parties prenantes. Le temps de chacun est précieux il est important de respecter les engagements pris sur la durée de la séance.
- Désigner (au préalable) un secrétaire de séance, celui qui assure la traçabilité de ce qui est dit (compte-rendu écrit ou (et) prise de son, d'images voir de vidéo). Dans tous les cas, prévoir une retranscription synthétique de la séance.
- Porter à connaissance. Si besoin, alimenter le travail en début de séance en portant à la connaissance des participants des informations préalables.

**2/ Place à la créativité et à l'innovation**

Choisir un format créatif capable de promouvoir l'innovation dans les propositions. Équilibre entre outils utilisés, temps disponible, espace et nombre de participants. Expliquer les règles avant de démarrer. Pensez à varier les modes d'expression : oraux, écrits, dessinés... et à privilégier des formats de travail ludiques et conviviaux.

Exemples d'outils méthodologiques : poker design, brainstorming thématiques (sur plans avec post-it, sur paper-board, etc.), parcours commentés en site réel, test grandeur nature avec maquettes carton, voir de nombreux exemples sur internet.

**3/ Conclure et diffuser**

Terminer la séance avec un temps de «restitution» de ce qui a été échangé et d'en tirer la synthèse afin que chacun parte en ayant compris la même chose. Désigner dans chaque groupe de travail, une personne qui aura la charge de rendre compte de ce qui s'est dit ou passé au sein de son groupe. Terminer la séance par un moment d'échange informel autour d'une collation. Envoyer le compte rendu de la séance aux participants par mail ou courrier

**REFS :**

- [http://www.guideaimf.caminno.fr/pdf/guide\\_methodo\\_concertation\\_CG\\_94.pdf](http://www.guideaimf.caminno.fr/pdf/guide_methodo_concertation_CG_94.pdf)
- <https://www.kbs-frb.be/fr/Virtual-Library/2006/294864>
- <http://www.animerunereunion.com/>

Processus créatif et pédagogique qui fonctionne pour l'école, le collège et le lycée - Développé par la Cité du Design de Saint-Étienne et testé dans des écoles élémentaires.

### Nature du dispositif

C'est un dispositif qui profite du projet de rénovation d'une école pour monter un projet pédagogique selon la démarche de design participatif. Son objectif est de sensibiliser des élèves au design, à l'architecture et à la conception en les impliquant dans le processus créatif, du concept jusqu'à la réalisation (bibliothèque, espaces de circulation, d'accueil, d'hygiène, partagé, cantine, cour d'école, etc.). Le projet rassemble de multiples acteurs – équipe pédagogique, élèves, personnels d'une école, parents, ville concernée, designer, architecte, entreprises, artisans, Direction des services départementaux de l'éducation nationale, DRAC, etc. – qui travaillent de concert au bon déroulement du projet, depuis l'élaboration du protocole jusqu'à la livraison du chantier. L'enjeu de cette démarche coopérative est de permettre aux élèves d'entrer dans les savoirs sous d'autres modalités, d'offrir aux enseignants de travailler différemment, afin de faire évoluer le cadre de vie de chacun. les conseils de vie collégienne ou lycéenne sont particulièrement appropriés.

### Les enjeux

- faire découvrir et sensibiliser les élèves au design et à l'architecture ;
- faire le lien entre l'environnement des élèves et le design ;
- échanger, partager et construire un projet avec un designer ou un architecte ;
- guider les élèves vers la conception et organiser la réflexion de ceux-ci sur leur école, les différents espaces, le lieu, (comment on y circule, comment on s'y repère, comment on y vit, etc.) ;
- associer les élèves pour en faire des acteurs du projet ;
- être au plus près des pratiques et des usages ;
- provoquer des échanges entre les élèves, les enseignants et les agents des services techniques de la Ville, artisans, autour de la découverte des métiers {ce qui peut contribuer à leur parcours d'orientation (Parcours avenir)}.

### Quand le faire ?

En amont d'un projet de rénovation dans une école, un collège ou un lycée (prévoir un temps projet long, calé sur les temps scolaires).

### Les conditions de la mise en œuvre

- une école (collège/lycée) à rénover ;
- des porteurs de projets motivés ;
- une ville (ou conseil général ou région en fonction) qui s'engage dans des travaux ;
- une inspection académique (rectorat) qui accompagne ses enseignants ;
- une équipe pédagogique motivée et prête pour l'aventure qui inclurait également les CPE et d'autres acteurs qui interviennent autrement qu'en classe ;
- des cofinancements pour les interventions de designer (ex : DRAC, CANOPÉ)
- de designers ;
- des artisans et des entrepreneurs ;
- des services techniques ouverts à un fonctionnement collaboratif.

### Le Protocole

Le principe est de concrétiser une action design, avec des élèves de l'école (une ou deux classes \*). Pour mettre en œuvre cette idée, un designer est recruté pour concevoir des séances pédagogiques adaptées à l'âge des élèves. Son intervention pourrait être associée aux cours de technologie. Il interviendra auprès d'eux pendant environ six mois afin de sensibiliser les élèves au design, de les amener à réfléchir à l'amélioration de l'espace à rénover. Il s'agit que faire prendre conscience aux élèves prennent des caractéristiques de l'espace en intégrant les outils numériques. Par cette démarche, ils sont totalement associés au projet et contribuent à leur manière, à la rénovation du lieu et à définir les modalités d'usage d'outils numériques. La découverte et la rencontre des activités des uns et des autres (élèves, designers, enseignants, parents, artisans, etc.) sont des moments forts. Les enseignants accompagnent les designers sur les enjeux pédagogiques du projet, notamment parce qu'il peut s'agir d'élèves parfois très jeunes. Comment faire comprendre les questions d'espace et d'usages d'équipements numériques au sein de l'établissement scolaire. Le designer réalise des outils pédagogiques propres à la situation (protocole d'observation des espaces et des usages, relevé de plans, etc.). Puis il formalise ensuite le projet (conception de mobiliers et aménagements d'espace singuliers) et suit les travaux en lien avec les entreprises et les services techniques de la Ville, afin de mener à terme la rénovation.

Ce format pédagogique est propice à réaliser un projet dans le projet : tester des usages singuliers du numérique au sein d'un espace inhabituel et d'en définir des règles d'aménagement.

(\*) Variante : trouver des créneaux horaires pour s'appuyer sur les conseils de vie collégienne ou lycéenne .

Exemple : [http://www.citedudesign.com/fr/la-recherche/PROJET\\_63](http://www.citedudesign.com/fr/la-recherche/PROJET_63)

Processus créatif et pédagogique qui fonctionne pour l'école, le collège et le lycée - Développé par la Cité du Design de Saint-Étienne et testé.

Faire évaluer une idée d'aménagement scolaire, de scénario pédagogique, d'organisation ou de mode de fonctionnement et recueillir les impressions et suggestions des utilisateurs (enseignants, personnel, élèves, parents d'élèves) en les faisant réagir, voter, commenter, donner des idées, participer.

### Pourquoi ?

L'activateur «Tester les possibles !» sert à tester une idée, un concept ou un scénario pour amener les usagers à se projeter, à valider les hypothèses et à prioriser les possibles.

### Quand ?

L'activateur «Tester les possibles !» peut être mis en place lorsque le projet est formalisé mais pas achevé et que l'on a besoin de le confronter aux acteurs de la communauté éducative et (ou) de la collectivité en vue de finaliser sa définition.

Au préalable, définir ce que l'on veut tester et cibler le niveau d'information dont on a besoin. Cette concertation peut être élaborée avec l'aide d'un designer.

### Prérequis, les conditions pour la mise en œuvre

- Trouver un animateur, un designer par exemple
- Répertorier le ou les scénarios à confronter.
- Se poser la question de la trace à garder et de la prise en compte qu'elle pourra avoir.
- Définir un lieu du passage : hall d'accueil, agora, CDI, cours, préau, etc.
- Définir la durée : de 2h à maximum 4h, test avec les élèves sur le temps d'une récréation, test avec les enseignants entre 12h et 14h, Test avec les parents d'élèves après 18h,... s'assurer d'un peu d'affluence.
- Cibler les personnes consultées en fonction des besoins : élèves, enseignants, parents, personnels administratifs/techniques/d'entretiens, collectivités, etc.
- Mode convivialité, prévoir une petite récompense du temps accordé (offrir un café, un jus de fruit, des bonbons,...).

### Définir votre espace et vos outils pour réaliser votre activateur

- Une structure physique légère facile/rapide à installer qui permet d'effectuer des tests en condition réelle. Penser à la configuration de votre installation (côté exposant, visiteurs, fermé ou non, etc.) et définir votre espace, prévoir tables, chaises, tabourets, kakémono, panneau, etc. Le but est de pouvoir accueillir des personnes, de passer un petit temps avec elles pour les faire échanger sur ce que vous aurez préalablement défini.
- Définir les outils pertinents et simples (pouvant être sous différentes formes, à adapter en fonction du lieu/espace/ timing) : questionnaire papier, privilégier le numérique si vous sollicitez beaucoup de personnes (type tablette avec questionnaire intégré permettant de dépouiller plus facilement les réponses).
- Prévoir en fonction du sujet, une représentation graphique sous forme de schémas, ou de cartographies,... une urne (si vote à la fin), des Post-it, des gommettes pour une interaction directe avec le projet représenté, éventuellement des maquettes réalisées par des élèves,...des stylos, des crayons de couleurs,...

### Les étapes pour guider les utilisateurs

Conseil : être bref, une consigne simple qui donne envie de participer !

1. Pour interpeller le participant, prévoir des visuels, type panneaux graphiques qui introduisent l'objet de la consultation (il peut aussi y avoir de la musique).
2. Mettre en confiance les participants : bien faire comprendre ce qu'on attend d'eux sous forme de consignes.
3. Présenter le projet sous la forme d'un scénario (raconter une histoire en s'appuyant sur des éléments graphiques).
4. Tester, éprouver, expérimenter avec les participants.
5. Passer au vote, commenter et proposer : l'utilisateur fait un retour, réagit et laisse une trace, indique, complète, rectifie, refuse, change, valide, etc. (par le croquis, le schéma, l'écriture, la photo, etc.).
6. L'animateur recueille le retour de chaque participant.
7. A l'issue de la consultation participative, analyser la matière récoltée.

La consultation doit se faire sur un temps court. Pour cela, solliciter les personnes dans un lieu refermé, en leur présentant le ou les scénarios et leur demandant de remplir une fiche synthétique avec des points d'attention très ciblés et limités.