

GRILLE DESCRIPTIVE DE SCENARIO PEDAGOGIQUE

Intitulé de la séquence/séance : Biblioremix - Imaginez l'espace détente de demain

Auteur du scénario et établissement : Oriane CORTESE-MARCANDELLA – LGT Louis Bertrand (BRIEY)

DESCRIPTION SYNTHETIQUE DE LA SEANCE / SEQUENCE :

(Une séquence est un ensemble de séances. La séquence vise un objectif d'apprentissage fixé au terme d'un nombre défini de séances et s'inscrit dans un projet.)

Le lycée est engagé dans une démarche de Centre de Connaissances et de Culture depuis plusieurs années. Dans ce cadre, il nous parait inévitable de réfléchir au réaménagement de plusieurs espaces au sein du CDI pour pouvoir nous adapter à cette évolution. La méthode du biblioremix consiste à prendre en compte les besoins des différents usagers en les impliquant concrètement dans la réalisation d'un projet. Les professeurs documentalistes ne sont plus les seuls à réfléchir et à mener les projets de réaménagement, ils les co-construisent avec leurs usagers en tenant compte de leurs compétences diverses.

| | |
|---------------------|--|
| Pré-requis : | Les élèves ont déjà visité le lieu, ils connaissent les différents espaces et leurs fonctions. Ils ont par ailleurs réfléchi à leur vision du 3C idéal lors de la séance de découverte du CDI. |
|---------------------|--|

OBJECTIFS

| | |
|--------------------------------|---|
| Objectifs info documentaires : | -S'approprier l'espace CDI et comprendre les fonctions des différents pôles -Initier aux méthodes du design thinking et du biblioremix |
|--------------------------------|---|

| | |
|----------------------------|---|
| Objectifs disciplinaires : | -S'impliquer dans la vie de l'établissement -Développer sa créativité -Savoir travailler en démarche de projet collective |
|----------------------------|---|

| | |
|---|--|
| Compétences et connaissances du socle commun / PACIFI / EMI : | |
|---|--|

RESSOURCES PEDAGOGIQUES

| | |
|--|--|
| Documents fournis à l'élève : (Fiche de guidance, fiche de consignes, document à compléter...) | |
| Quelle mise à disposition ? Papier ou via l'ENT ? | |

| | |
|---|----------|
| Ressources, supports d'information utilisés : (Ressources papier, numériques, en ligne.....) | Scrumblr |
|---|----------|

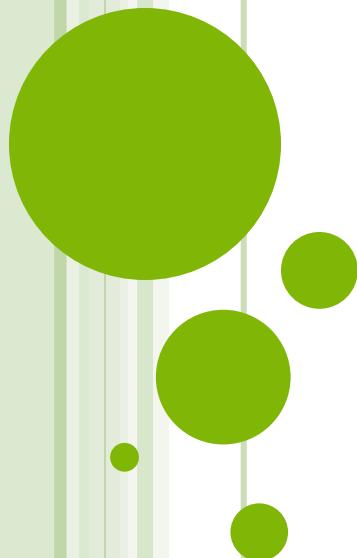
| MODALITES DE MISE EN ŒUVRE | |
|--|--|
| Niveau : | 2 ^{nde} |
| Effectif : | 6 élèves |
| Nombre de séances prévues : | 7 séances d'une heure |
| Travail individuel, par groupe ? | Réflexion collective, production individuelle dans la mesure du possible |
| Durée : | 7 heures |
| Intervenants : | Professeurs Documentalistes |
| Support horaire (emploi du temps classe ? heure de permanence,? Dispositifs ...) : | Accompagnement personnalisé |
| Lieu : | CDI |
| Différenciation envisagée (consignes, tâches, supports, formes d'aides...) | Tutorat entre élèves essentiellement |
| Matériel (vidéoprojecteur ou TBI, nombre d'ordinateurs, logiciels à installer...): | Vidéoprojecteur Scrumblr (site collaboratif) |
| DÉROULEMENT | |
| Description du déroulement des séances de la séquence ou de la séance : | <p>Séance 1 : Présentation du projet et brainstorming de leurs idées sur les changements à apporter</p> <p>Séance 2 : Réflexion sur les besoins et contraintes (publics, matériel, coût...)</p> <p>Séance 3 : Réalisation du premier plan en tenant compte de ce qui a été dit précédemment</p> <p>Séance 4 : Présentation du travail des élèves à l'oral, réflexion commune sur les différentes idées</p> <p>Séance 5 : Début de la phase de création</p> <p>Séance 6 : Poursuite de la phase de création et réajustement des projets</p> <p>Séance 7 : Conclusion : Mise en scène des maquettes et bilan</p> |
| PRODUCTION ATTENDUE | |
| Exposé oral, écrit, diaporama, site, blog | Au choix : transposition d'idées sous forme de maquettes, collage, dessin, 3D etc... |
| ÉVALUATION | |
| Modalités d'évaluation des apprentissages | Evaluation formative des enseignants + vote des élèves de la cité scolaire pour choisir le projet préféré |
| BILAN | |
| Synthèse de la séquence/séance, remédiation envisagée ? | Voir diaporama Pièce jointe |



DESIGN THINKING AU CDI : IMAGINEZ L'ESPACE DÉTENTE DE DEMAIN

Bilan de Séquence

Oriane CORTESE-MARCANDELLA
LGT Louis Bertrand – BRIEY (54)



LE CONTEXTE

- Lycée Rural, situé à 30 km de Metz et Thionville
- Accès à la culture limité (pas de musée, une petite bibliothèque, pas de librairie... des sorties pédagogiques limitées car coût des bus etc...)
- 1 CDI commun collège et lycée avec deux espaces distincts
- 2 professeurs-documentalistes engagées dans une démarche de Centre de Connaissances et de Culture depuis 2012
- Un projet Région de rénovation du 3C en cours



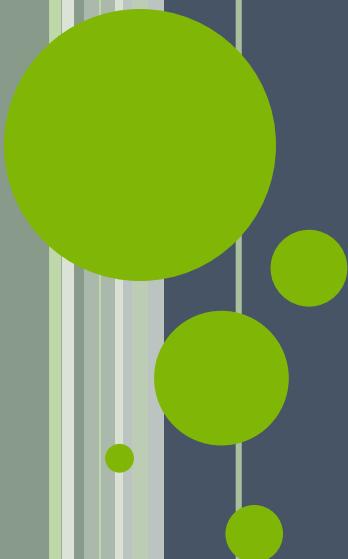
LE PROJET

- Nécessité de faire des passerelles entre le collège et le lycée pour favoriser la liaison
- Volonté d'amener un espace détente plus en adéquation avec les besoins des élèves
- 1^{ère} étape : fusionner les deux espaces détente en un seul
- Demande de subvention à la région envoyée (en attente de réponse)
- Volonté de travailler en 3C : importance d'impliquer les usagers d'où le recours à la méthode du Design Thinking





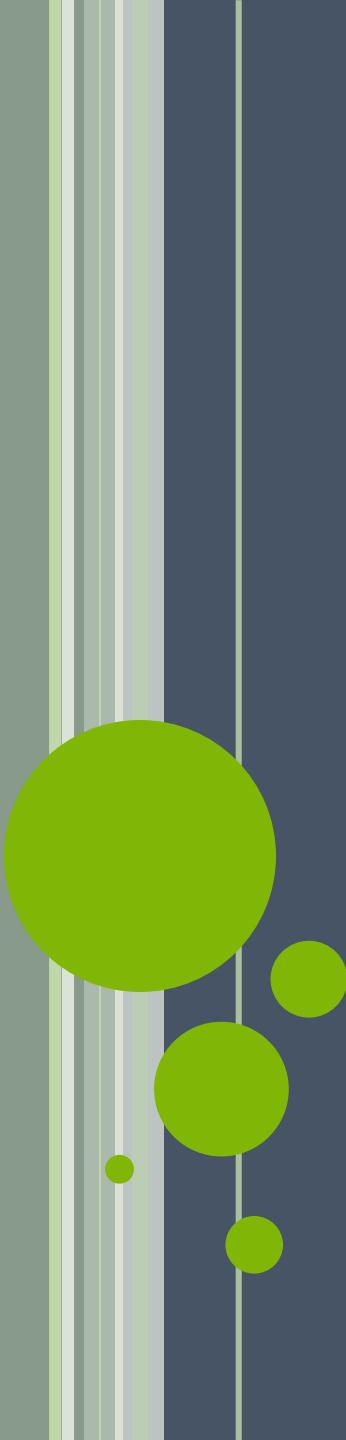
PRÉSENTATION DE LA SÉQUENCE



LA SÉQUENCE

- Cadre : Accompagnement Personnalisé - 2nde
- Durée : 7 séances d'une heure
- Nombre d'élèves participants au projet : 6 élèves de 2nde
- Objectif général : Définir et construire un projet de réaménagement de l'espace détente du CDI
- Les objectifs :
 - S'approprier l'espace CDI et comprendre les fonctions des différents pôles
 - Impliquer les usagers dans une conduite de projet
 - Initier aux méthodes du design thinking et du biblioremix pour stimuler la créativité des élèves





LE DESIGN THINKING : QU'EST CE QUE C'EST ?

UN CONCEPT TRANSPOSABLE AU CDI

- Une méthode d'innovation inspirée du domaine des entreprises mais centrée sur les usagers et sur la créativité (une place importante est accordée à la construction et au test de prototypes)
- 3 phases importantes :
 - Une phase de définition des besoins des utilisateurs finaux à travers l'observation et l'immersion
 - Une phase de brainstorming où l'on cherche à produire un maximum d'idées avant de réaliser les prototypes
 - Une phase de test et d'amélioration des prototypes

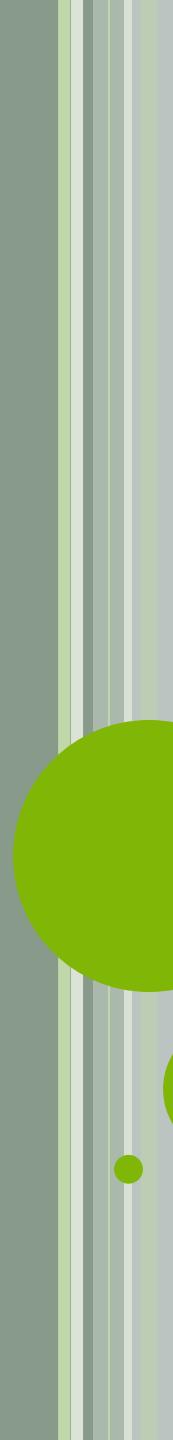
Source : Nicolas BEUDON. LRF. Qu'est-ce que le design thinking ? 2015. Disponible sur : <http://lrf-blog.com/2015/03/18/design-thinking-1/>



POURQUOI LE CHOIX DU DESIGN THINKING?

- Pour impliquer les usagers dans une conduite de projet
- Pour accompagner le changement
- Pour créer du lien entre les usagers
- Pour répondre aux différentes transformations de leur environnement : les besoins des usagers du CDI évoluent très rapidement en fonction des générations (nécessité de s'adapter à l'évolution des pratiques, aux innovations technologiques...)
- Parce que c'est une méthode qui s'appuie sur la visualisation des idées, qui repose sur la création de prototypes





LES DIFFÉRENTES PHASES

INSPIRATION / IDEATION / ITERATION

PHASE D'INSPIRATION (SÉANCES 1 ET 2) : DÉFINIR UNE PROBLÉMATIQUE ET DÉCOUVRIR DES APPROCHES ORIGINALES

- La séance commence par une présentation rapide du projet et une visite des espaces actuels (collège et lycée) nous posons ensuite plusieurs questions pour aiguiller les élèves dans leurs réflexions

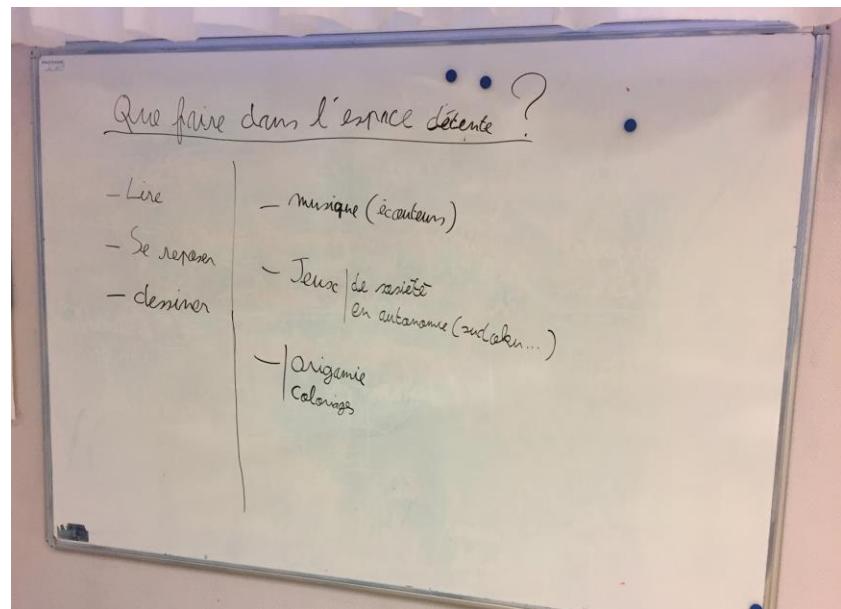
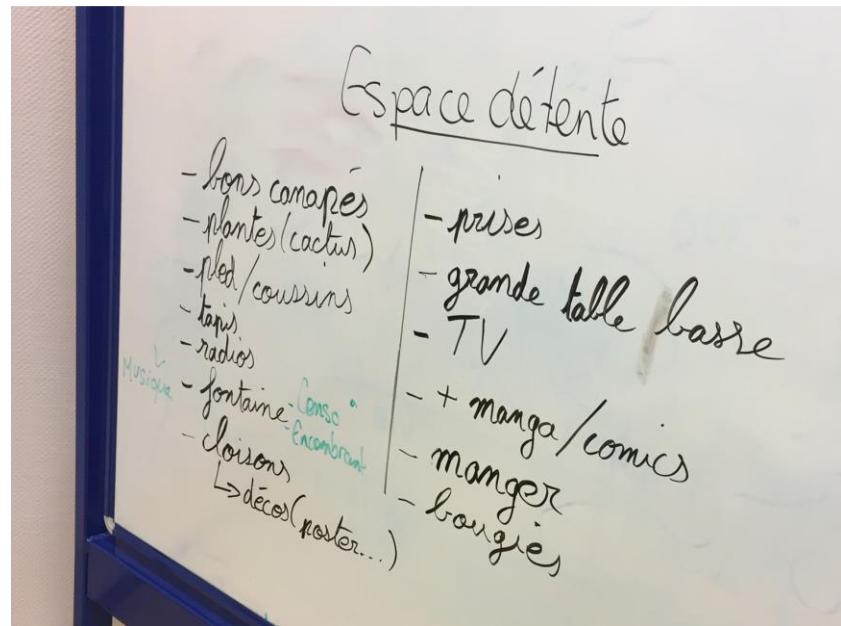
*Qu'est-ce qui vous plaît ? Qu'est-ce que vous changeriez ?
Qu'est-ce que vous aimeriez pouvoir faire dans cet espace détente ?*

- Nous réfléchissons ensuite à un fil conducteur pour ce projet, une “problématique”.

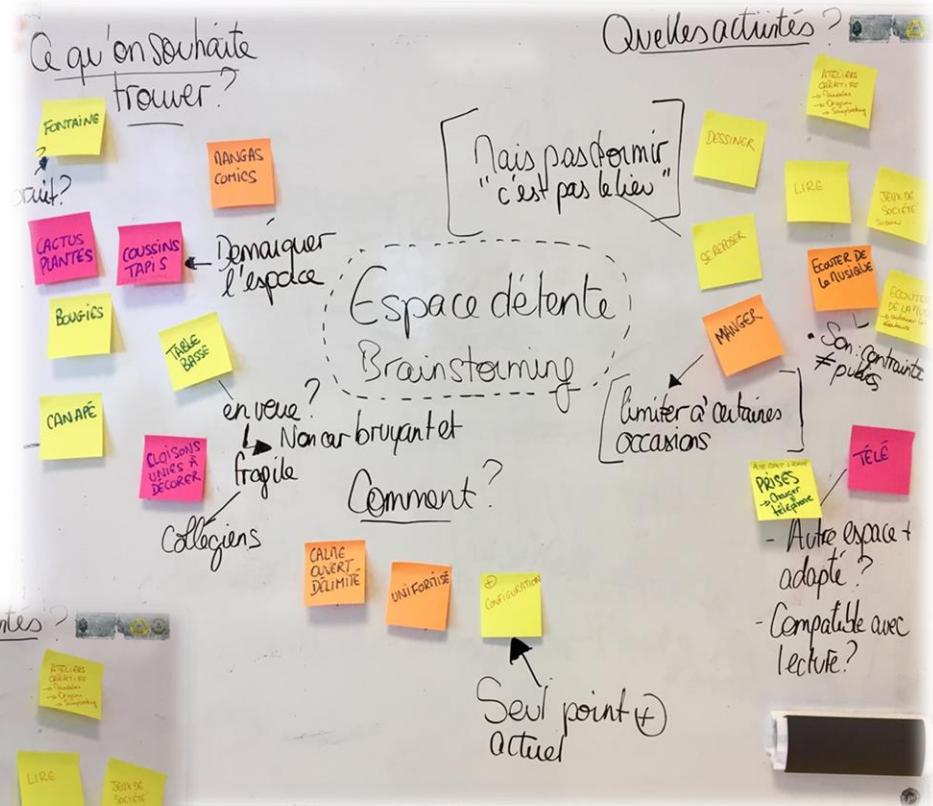
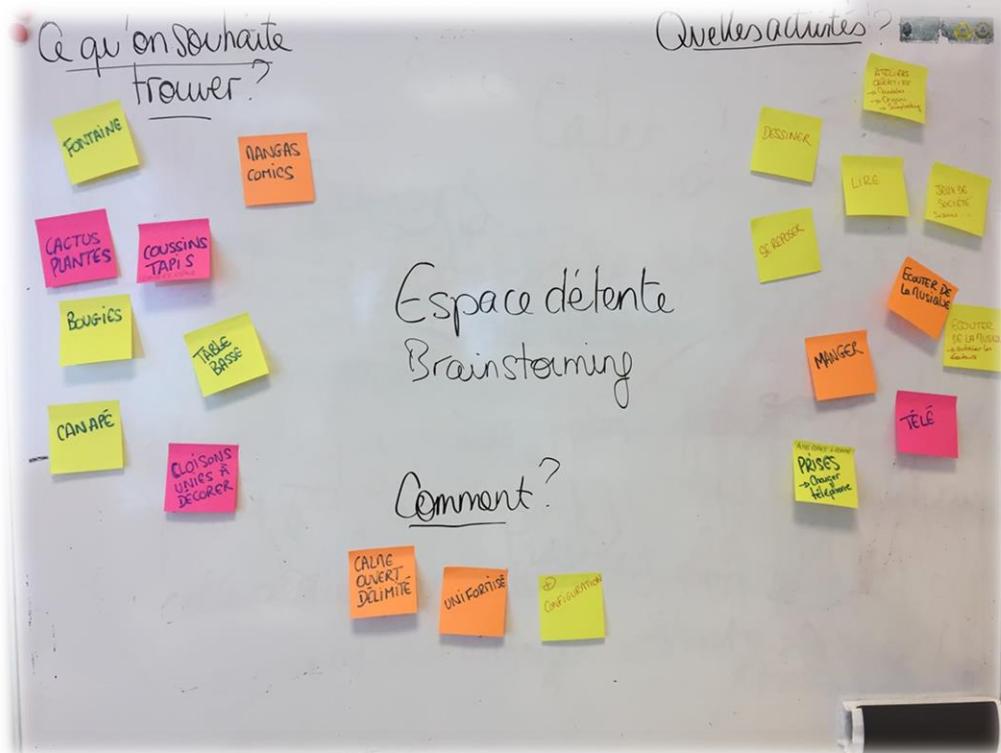
“Comment pourrait-on transformer l'espace détente en un espace commun à tous les élèves de la cité scolaire”?



- S'en suit une phase de **brainstorming** au tableau, une élève s'empare du feutre et recense toutes les idées de ses camarades sans limite.
- Peu de points positifs sont donnés, les élèves préfèrent **se concentrer sur ce qu'il faut modifier, faire évoluer**, ce qui témoigne de leur intérêt pour le projet
- Ils listent deux types d'idées : **ce qu'ils aimeraient trouver et ce qu'ils aimeraient pouvoir y faire**



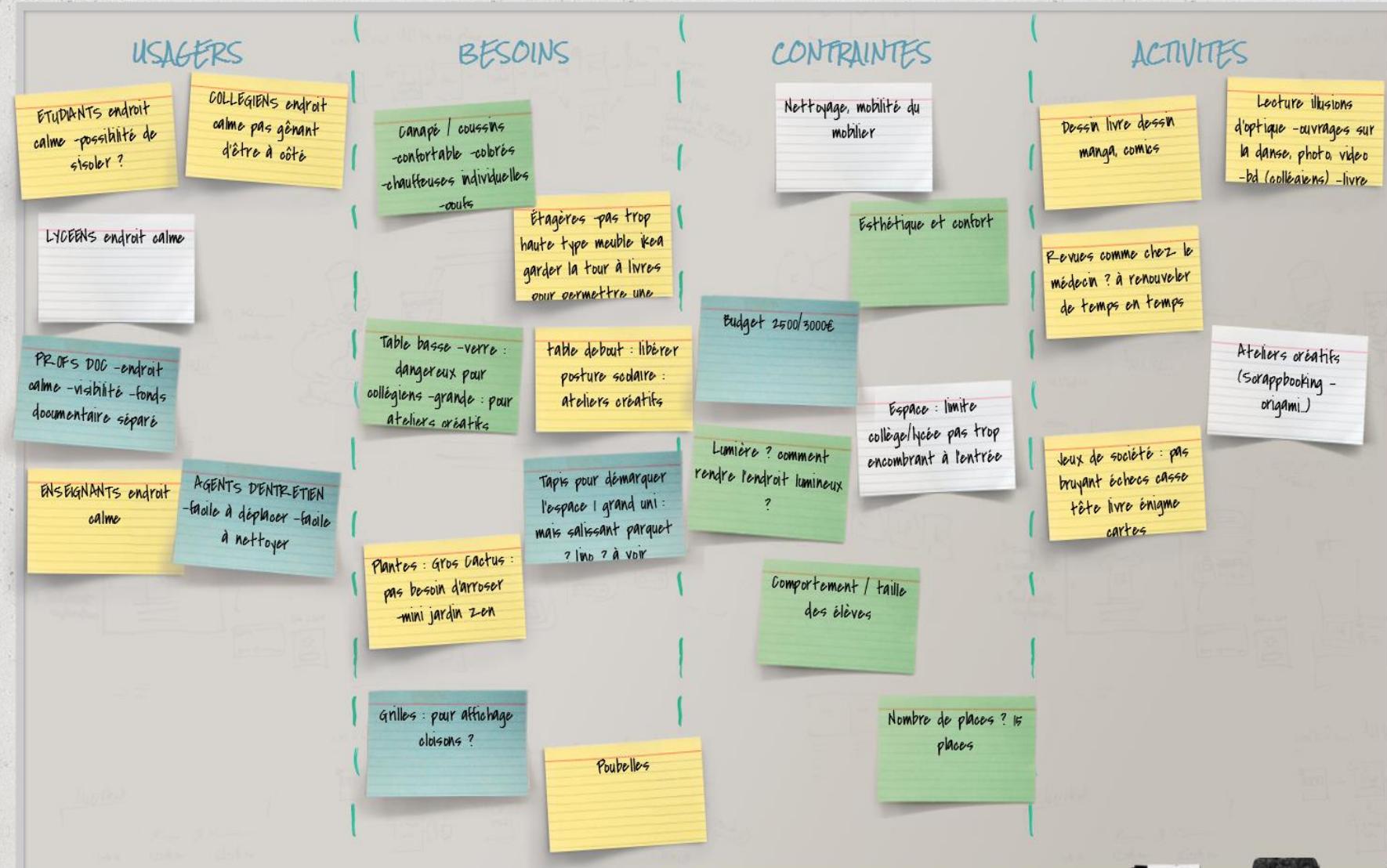
Photos Séance 1 : Premières réflexions sur le futur espace détente, pas de limite, on part des idées des élèves sans restriction. Souvent, ils se raisonnent d'eux-mêmes. On creuse ensuite pour savoir ce qu'on pourrait adapter quand les idées sont trop fantaisistes.



- Nous finissons ensuite la séance par présenter notre support de travail tout au long du projet, le **scrumblr** : <http://scrumblr.ca/espacedetente>
- Présentation de l'outil : <http://outilscolaboratifs.com/2012/05/scrumblr-un-tableau-blanc-collaboratif/>
- *Au départ, volonté de travailler sur une carte mentale, l'idée d'outil collaboratif était importante, mais finalement, l'utilisation de Scrumblr se rapproche plus du concept de biblioremix. Peut-être plus attractif pour les élèves ? Volonté de motiver, de permettre une meilleure appropriation du projet. La carte mentale peut paraître plus compliquée à utiliser avec les élèves (suppose un cheminement d'esprit que tous les élèves n'ont pas, certains préférant faire des listes, etc...)*
- **Que faut-il prendre en compte avant de débuter le projet ? (publics, besoins, coût, matériel...)**
- Les élèves identifient bien certains publics, et certaines contraintes... Toutes les idées sont prises en note sur le tableau collaboratif. On demande aux élèves de réfléchir pour la séance suivante à d'autres contraintes, d'autres besoins qu'il faudrait prendre en note sur ce tableau collaboratif.

SCRUMBLR SUPPORT À LA FIN DE LA SÉANCE DE BRAINSTORMING

scrumblr by aliasaria



BILAN PHASE D'INSPIRATION

Ce qui a fonctionné

- **Une équipe dynamique** : très tôt les élèves se sont sentis chez eux. Nous avons délibérément choisi un groupe restreint mais avec des élèves issus de 2 classes différentes. Aucun problème lors des prises de parole, les élèves sont tous à l'aise à l'oral .Pas de problème non plus avec les enseignants. Pour les élèves quasiment une relation d'égal à égal car ils sentent que leur avis est tout aussi important que le nôtre.
- **Les techniques d'observation** : les élèves connaissent le lieu mais ils ont pris le temps d'observer les comportements des autres usagers (collégiens, enseignants..)
- **La transformation de l'idéal au réalisable** : très rapidement les élèves posent des limites (exemple : importance de la musique pour se détendre mais contrainte du bruit donc utilisation d'écouteurs)

Ce qu'il faudrait améliorer

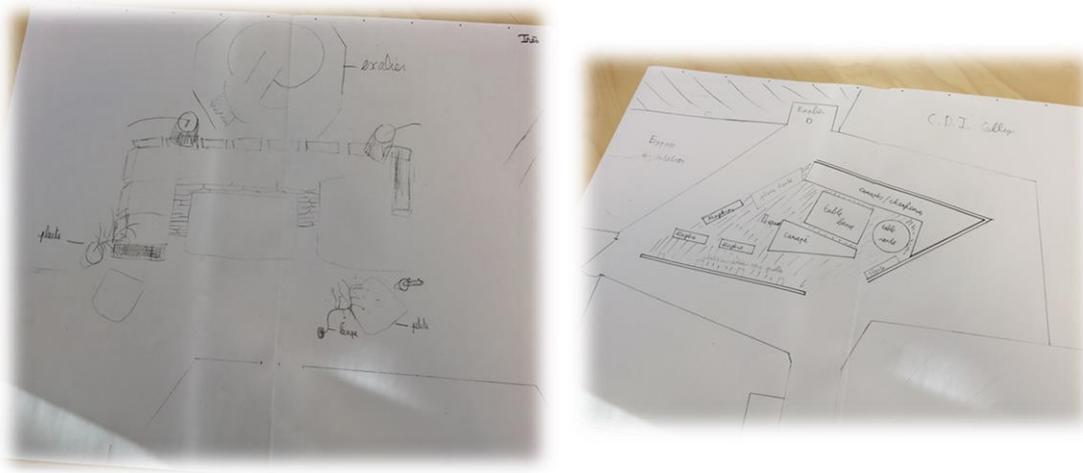
- Volonté au départ d'**impliquer également des collégiens** pour enrichir cette expérience. Contrainte d'emploi du temps à contourner car seulement une élève du collège a pu être interrogée pendant la phase de brainstorming.
- Le **travail collaboratif** n'a pas fonctionné **hors séance pédagogique**. Les élèves ont regardé le Scrumblr mais pas de participation active dessus entre les séances.
- Sur un projet plus long (nombre d'heures), **intégrer également d'autres personnels** (agents ?)

PHASE D'INSPIRATION (SÉANCES 3,4, 5 ET 6) : PRODUIRE DE NOUVELLES IDÉES ET LES CONCRÉTISER

Consigne : Chaque élève doit réaliser un prototype à présenter en fin de séquence

○ Séance 3 :

En se basant sur le Scrumblr, identification des éléments principaux à garder en tête pour réaliser le premier plan du futur espace détente et réalisation du plan à finir pour la séance 4



○ Séance 4 :

Présentation des projets aux autres membres du groupe et réajustement en fonction des idées de chacun



BILAN SÉANCES 3 ET 4

Ce qui a fonctionné

- Des **idées très diverses** tant dans le mobilier que dans l'aménagement de l'espace
- La **présentation des plans** : vrai succès, a permis de remettre en question plusieurs points notamment l'espace prévu à la base (**une élève a suggéré de modifier l'espace prévu** et de placer l'espace détente à un tout autre endroit qui permettait de limiter les contraintes : **idée retenue par l'ensemble du groupe**)

Ce qui a posé problème

- Pour un ou deux élèves : passer des idées à une première réalisation « concrète » (dessin) posait problème. *Comment transposer des idées sur un plan ?* (remédiation : dessiner l'existant, ce qui sera forcément là et ensuite intégrer ses idées + tutorat entre élèves)

PHASE D'INSPIRATION (SÉANCES 3,4, 5 ET 6) : PRODUIRE DE NOUVELLES IDÉES ET LES CONCRÉTISER

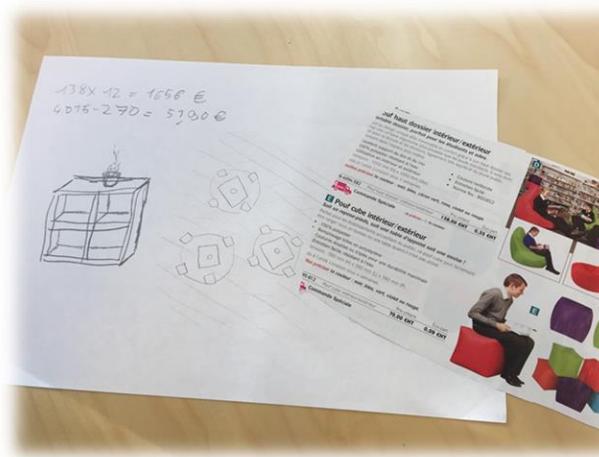
○ Séance 5 :

Consultation des catalogues pour permettre aux élèves d'avoir une idée plus concrète de ce qui pourra être commandé et réflexion sur le futur prototype



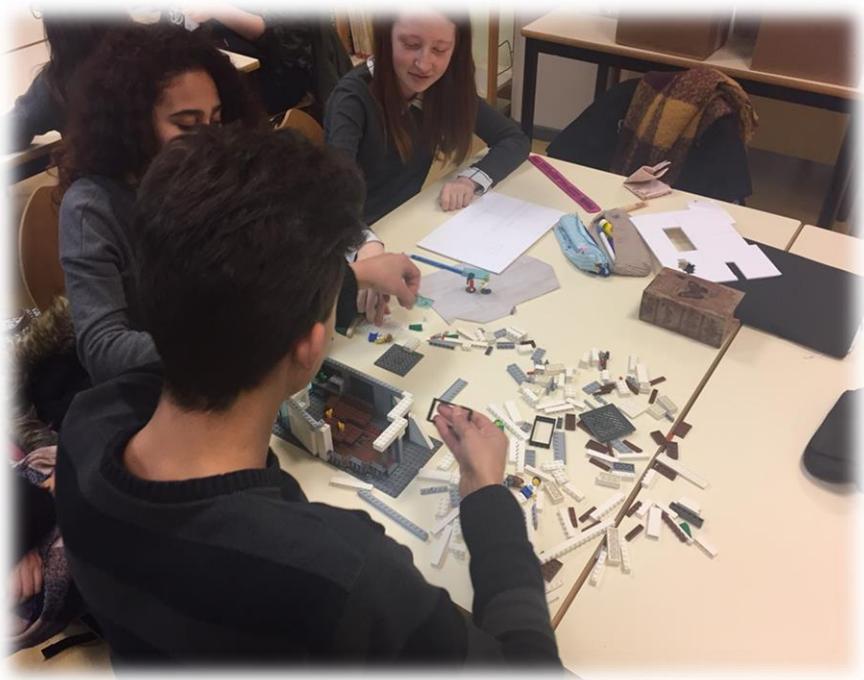
○ Séance 6 :

Réalisation des prototypes



Photos Séance 6 :

Réalisation des productions – Les élèves ont choisi différentes formes de rendus : un groupe composé de deux élèves travaille sur l'élaboration d'un plan 3D avec un logiciel d'architecture, deux maquettes très différentes sont proposées ainsi qu'une maquette en LEGO



BILAN SÉANCES 5 ET 6

Ce qui a fonctionné

- Consulter les catalogues permet de **revenir dans du réalisable** : la contrainte du budget revient assez rapidement
- **Réajuster** sans cesse en fonction du nouvel espace choisi, des contraintes etc...
- **Diversification des productions** : la liberté offerte aux élèves facilite la créativité

Ce qui a posé problème

- Un élève a été bloqué justement par cette trop grande liberté : difficulté à choisir quelle production effectuer.



PHASE D'ITÉRATION (SÉANCE 7) : FAIRE ÉVOLUER LE CONCEPT AVEC L'AIDE DES USAGERS

La phase d'itération consiste à retravailler le concept en se basant sur l'avis des autres usagers. Etant limité par le temps, cette phase s'effectuera pour la majeure partie, après la séquence. Les maquettes seront soumises au vote jusqu'au mois de mai.

Objectif de la séance : Mettre en scène les productions pour permettre d'attirer les usagers et de susciter leur vote

Outils utilisés : Vitrine, affiche réalisée sur Powerpoint

Finalisation des productions pour certains élèves. Pendant ce temps là, les autres réalisent l'affiche qui incitera les usagers à venir voter et réfléchissent à la mise en espace de leurs productions :

Quel endroit ? pourquoi ? quels objectifs ? Quelle mise en oeuvre ?





COLLÉGIENS, LYCÉENS, PERSONNEL DE LA CITÉ SCOLAIRE,

on a tous déjà rêvé de se détendre en pleine matinée ou entre deux cours de maths, non ?
Des canapés au CDI ? Mais ça n'existe pas !
Plaids, poufs, ateliers créatifs et relaxants ? Encore pire !

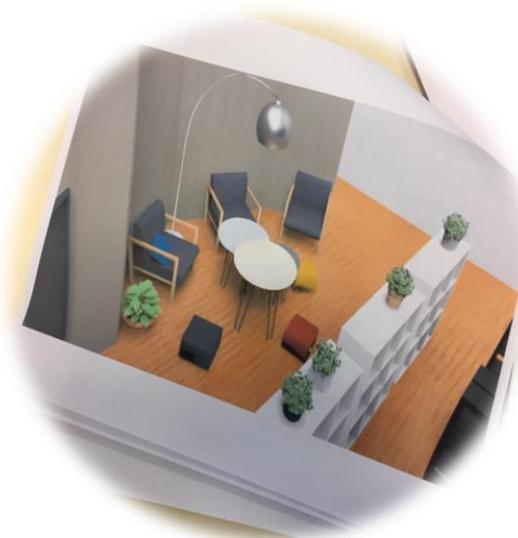
Et bien tout ceci sera bientôt possible avec le nouveau CDI et son espace détente imaginé par les lycéens du groupe « Biblioremix ». Venez découvrir leurs affiches et leurs maquettes au CDI, et venez voter pour votre préférée !



Maintenant,
c'est à vous de jouer !
Votez pour votre projet favori !
Merci à tous !



Flavie, Jade, Bastien, Evan, Inès et Jeanne



BILAN DE LA SÉQUENCE

L'avis des élèves

Ils n'ont “pas regretté d'avoir coché le -oui je veux faire partie du comité d'architectes-”, de s'être inscrit.

“C'était super bien car **on nous demande notre avis** et **on le prend en compte** mais ça ne peut pas aller à tout le monde car certains ont besoin de vrai soutien pour les cours” (AP)

Ce que ça leur a apporté : “se sentir utile”, “leur avis à de l'importance”, d'habitude les élèves ne sont pas consultés

L'avis des professeurs documentalistes

- Dispositif adapté car grande liberté dans l'organisation (effectif réduit, possibilité de sortir du cadre pédagogique)
- Engendre une relation différente avec les élèves : égal à égal, « collègues de projet »
- Favoriser la liberté des élèves permet de les impliquer davantage
- Les productions rendues révèlent leur investissement et leur intérêt. Les élèves ont travaillé hors séance pédagogique.