

**SÉMINAIRE DES PROFESSEURS  
DOCUMENTALISTES  
CDI – espaces et temps  
Mardi 12 mars 2024  
Lycée Henri Bergson – Angers**

[carine.aillerie@orange.fr](mailto:carine.aillerie@orange.fr)

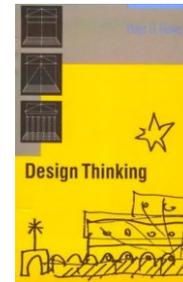
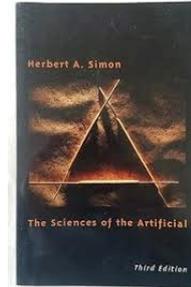


- Quelques précautions préalables...
  - Innovation ?
- La commande : faire le point et alimenter les ateliers



# Design Thinking : un mode de pensée et une méthode

- Pensée *design* 19e siècle
- Années 50 : *brainstorming*
- Années 60-70 : recherches en *design*  
« a way of thinking »
- Années 80 : « designerly ways of knowing »  
» « user-centered design »
- Années 90 : « Wicked Problems in Design Thinking »



# Design Thinking : un mode de pensée et une méthode

- Stanford et l'agence de design Ideo formalisent le design thinking en tant que démarche d'innovation
- Au-delà de la sphère d'intervention traditionnelle des designers
- Institutionnalisation D-school France  
École des Ponts ParisTech



**D.SCHOOL PARIS**

L'INNOVATION PAR LE DESIGN THINKING  
FORMATION ET ACCOMPAGNEMENT

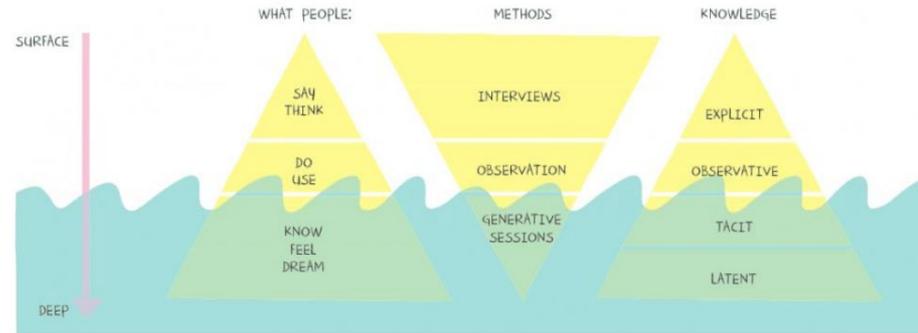
# Design Thinking : au croisement de 3 approches

- L'**UX design** : l'utilisateur au centre de la conception  
identification des besoins des usagers  
(observation des usagers en situation,  
focus groups, tableaux ou murs  
d'expression libre)



# Design Thinking : au croisement de 3 approches

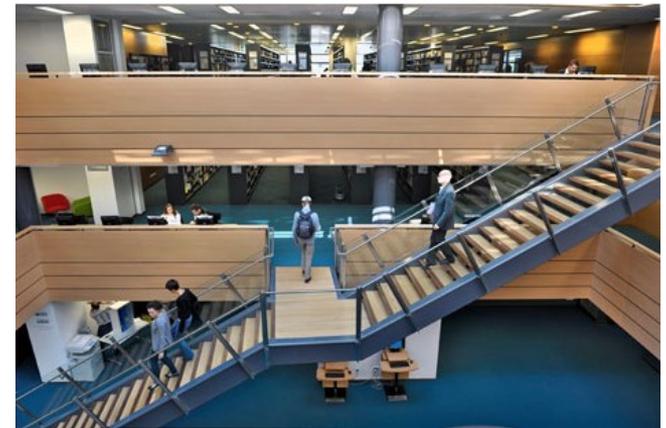
- Le **co-design** : l'utilisateur comme partie prenante de la conception (et pas simplement de prises de décision ou de construction de consensus)  
identification des besoins profonds  
ateliers de co-design possible à chaque étape d'un projet



Convivial Toolbox (Sanders, Stappers, 2012)

# *Design Thinking* : au croisement de 3 approches

- Le **design de services** : passer d'une approche centrée sur les collections à une approche centrée sur l'utilisateur  
connaissance fine des besoins  
relève de la responsabilité de l'organisation dans son ensemble  
politiques publiques



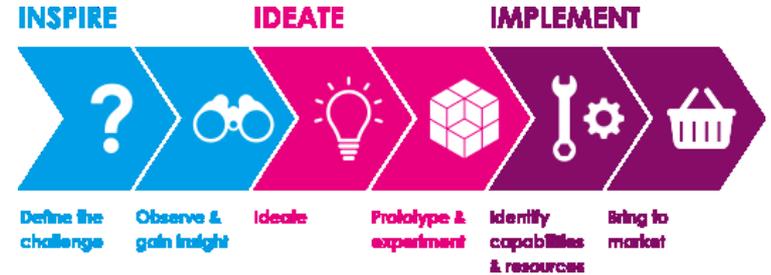
# *Design Thinking* : la méthode

politique d'établissement  
engagement et décisions  
collectives  
apparente simplicité, linéarité  
la réflexivité au centre

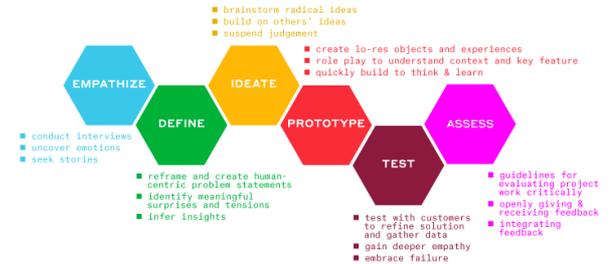


# Design Thinking : la méthode

De 3 à 7 étapes  
l'importance de définir le problème  
imaginer et tester des solutions  
dimension itérative  
dimension visuelle et sensorielle

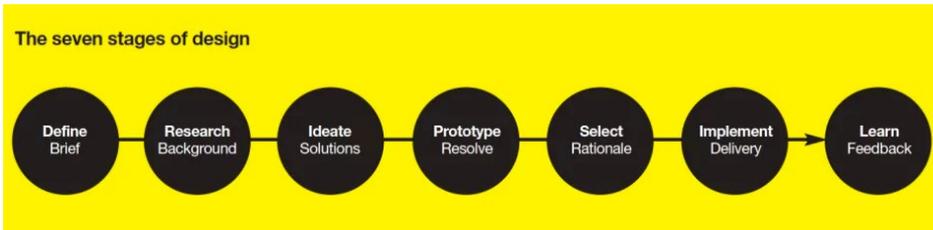


## Design Thinking Process Diagram\*



d.school Executive Education  
Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University

\*not necessarily linear, apply as needed ©2019



# Design Thinking : la méthode

## INSPIRATION

Identifier le problème à régler, prioriser et déterminer ce qui en assurera le succès

Rechercher : l'historique des problèmes rencontrés, collecter des exemples, identifier des partenaires, experts

## IDEATION

Générer autant d'idées que possible pour répondre au problème/besoins

Combiner, croiser et affiner les idées

Prototyper

Créer des brouillons/maquettes/prototypes

Tester

Sélectionner

## IMPLÉMENTER

Rédiger le plan d'action

Attribuer les responsabilités

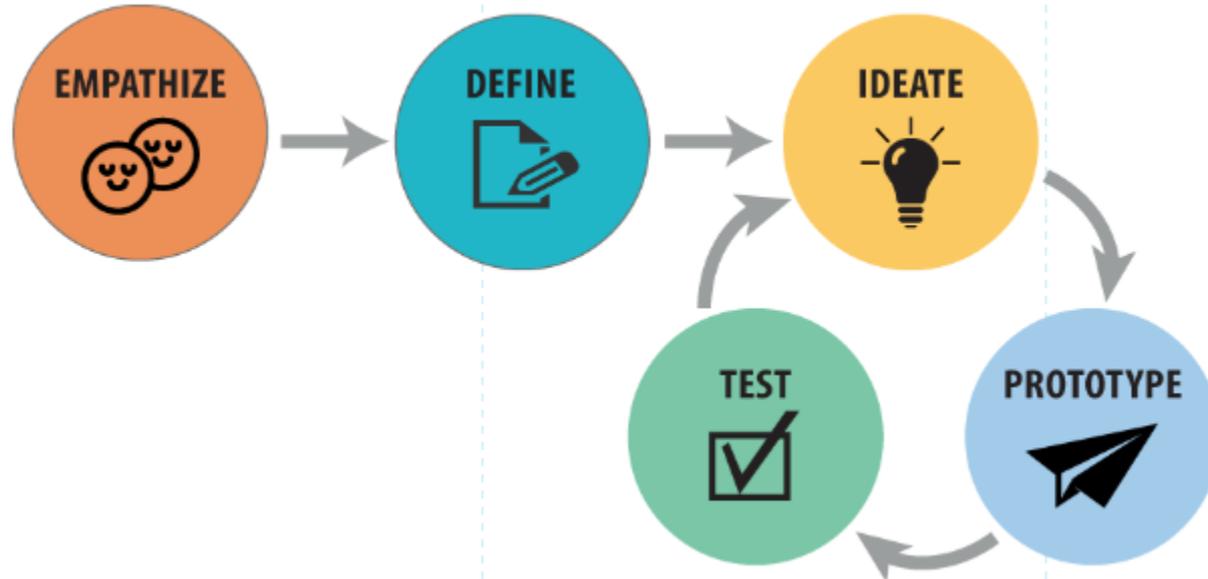
Déterminer les ressources nécessaires

Produire

Déterminer si la solution validée répond à

l'objectif de départ

Identifier des sources d'amélioration



# Design Thinking : quelles applications ?

- les espaces
- les services
- les modalités pédagogiques (enseignants et élèves)



Collège Jean Lartaut - Jarnac



# Design Thinking : quelles applications ?

## Repenser les espaces

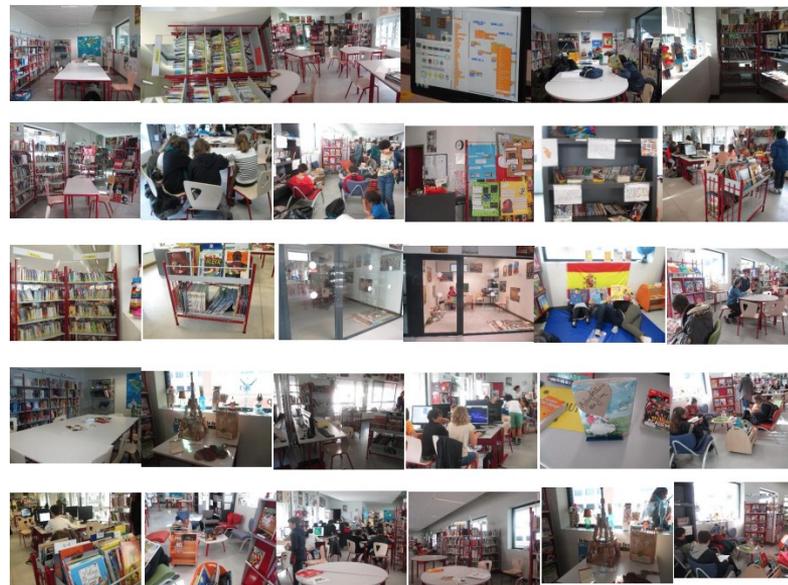
Prendre en compte les représentations des usagers/élèves

Importance de l'environnement physique d'apprentissage

Certains paramètres (lumière naturelle, espace, qualité de l'air) affectent la qualité du contexte

Permettre : le choix (1), le mouvement (2), le confort (3), la vie en communauté (4), la coopération (5)

Importance déterminante de la scénarisation pédagogique



Mazurier, V. (2021). Approche photographique de l'espace documentaire en milieu scolaire : le cas des professeurs documentalistes. *Documentation et bibliothèques*, 67(4), 25–35.  
<https://doi.org/10.7202/1083914ar>

# *Design Thinking* : quelles applications ?

## **Le CDI comme tiers lieu ou “FabLab”**

### **A quelles conditions ?**

Réviser le rôle de chacun dans la construction des apprentissages

“Lorsque l’expérience du FabLab est anecdotique, elle n’a aucun effet sur les apprentissages. Quand elle est plus durable, elle peut modifier la perception de son propre rôle pour l’enseignant.e et la possibilité d’investir autrement l’espace de la classe quand on y retourne”

Prendre en compte les compétences informatiques des élèves

Organiser la collaboration/Coopération

Ne pas miser sur l’autonomie mais la construire

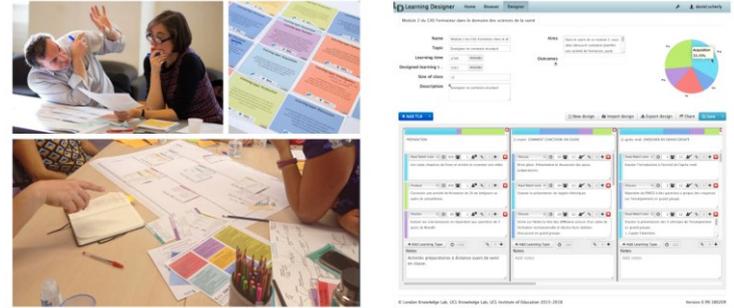


Cité scolaire Paul Valéry - Paris

# Design Thinking : quelles applications ?

## Le Design Thinking pour la scénarisation pédagogique

Matérialiser un scénario pédagogique Pluri/multi/trans  
disciplinaire (story board)  
Conception collective  
Impliquer les élèves  
Tester  
Garder des traces  
Repenser l'action



Images UCL

[https://drane.ac-lyon.fr/spip/IMG/article\\_PDF/Des-jeux-de-cartes-pour-concevoir-des-scenarios\\_a554.pdf](https://drane.ac-lyon.fr/spip/IMG/article_PDF/Des-jeux-de-cartes-pour-concevoir-des-scenarios_a554.pdf)

[https://ead.u-bourgogne.fr/wp-content/uploads/2020/03/ABC-Learning-Design\\_un-outil-pour-concevoir-vos-activite%CC%81s-denseignement\\_30032020.pdf](https://ead.u-bourgogne.fr/wp-content/uploads/2020/03/ABC-Learning-Design_un-outil-pour-concevoir-vos-activite%CC%81s-denseignement_30032020.pdf)

<https://bbp-eu->

[w2.wpmucdn.com/blogs.ucl.ac.uk/dist/3/513/files/2017/12/5FrABC\\_cards\\_learning\\_types\\_print\\_impression.pdf](https://w2.wpmucdn.com/blogs.ucl.ac.uk/dist/3/513/files/2017/12/5FrABC_cards_learning_types_print_impression.pdf)

# *Design Thinking* : quelles applications ?

## **Le Design Thinking pour l'apprentissage**

Raisonner sur des expériences concrètes

Réfléchir et observer

Conceptualiser de manière visuelle

Expérimenter (faire)

“design-based learning” et socio constructivisme

// Apprentissage par l'enquête (J.Dewey/)

/pédagogie Freinet

Ne pas miser sur ces compétences mais élaborer les conditions nécessaires à leur construction

Temps

Forme scolaire



# Design Thinking : quelles applications ?

## Le Design Thinking pour l'apprentissage

*Innovative Technologies for an Engaging Classroom*

7ème Programme Cadre de la C.E.

27 partenaires, dont 14 Ministères de l'éducation

De septembre 2010 à août 2014

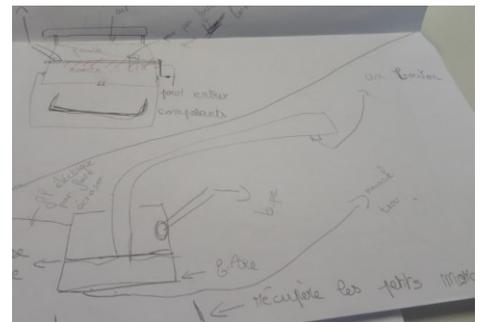
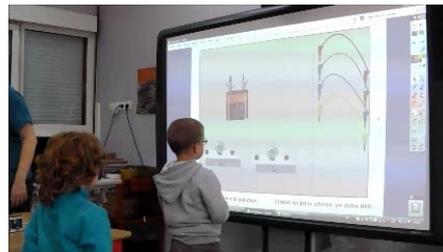
Construire et tester des scénarios pédagogiques

85 enseignants en France

29 premier degré

56 second degré

13 académies



# Design Thinking : quelles applications ?

- ▶ Rêver
- ▶ Explorer
- ▶ Cartographier
- ▶ Réfléchir
- ▶ Faire
- ▶ Poser des questions
- ▶ Montrer
- ▶ Collaborer



# Design Thinking : quelles applications ?

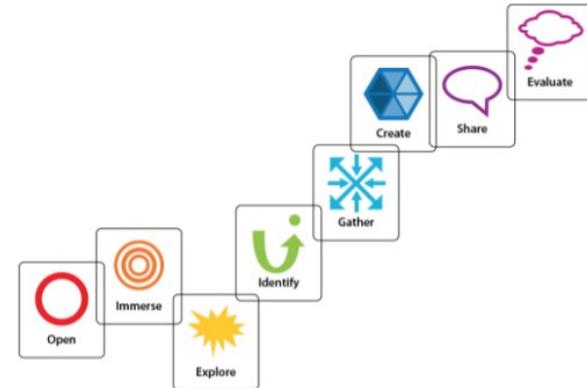
« Les différentes activités du projet iTEC sont celles que l'on mène déjà dans nos classes. Après le fait de s'obliger à les utiliser, cela oblige à aller plus loin dans sa pratique de classe » (enseignante primaire)

« Ca ne donne pas de contenu mais ça donne une idée sur comment agencer » (enseignant secondaire)

« Au début, les premières séances étaient bruyantes. On s'interrogeait s'ils allaient vraiment travailler pendant trois quarts d'heure ou pas. Et maintenant cela marche. Il faut y passer, il faut accepter de perdre un peu ce temps » (enseignant - primaire)



Sarah McNicol. InFlow (Information Flow): An integrated model of applied information literacy. ESRI, Manchester Metropolitan University, 2014



Guided Inquiry Design® Framework

Kuhlthau, Carol, Leslie Maniotes and Ann Caspari. *Guided Inquiry Design: A Framework for Inquiry in your School*, Libraries Unlimited, 2012

<https://guidedinquirydesign.com/gid-framework/>

<https://guidedinquirydesign.com/gid-process/>

**Merci pour votre attention**

[carine.aillerie@orange.fr](mailto:carine.aillerie@orange.fr)

