

Innover dans l'école par le design

Public cible et pré-requis

Toute organisation (établissement scolaire ou autre) désireuse de reconcevoir les espaces de travail pour améliorer les relations de travail.

Sans pré-requis.

Objectifs

Repenser les fonctions, les usages et l'esthétique des espaces

Améliorer les relations grâce à de nouvelles dispositions spatio-temporelles

Partir de l'organisation des espaces de travail et de circulation pour repenser les pratiques professionnelles

Elaborer des scénarii de changement réalistes

Contenus

Enquête de terrain : étude de l'usage des espaces et des objets quotidiens

Apport sur le *Design thinking*

3 séances successives :

- Une séance de créativité : se repérer, hiérarchiser les besoins, se projeter, imaginer, faire des « paquets d'idées » à l'aide de plans, de photos, de dessins
- Une séance de modélisation : élaboration de plusieurs scénarii possibles, réalistes et communicables
- Une séance de planification des mises-en-œuvres

Modalités pédagogiques

Travaux en groupes :

- Ateliers collectifs : remue-méninges, analyse collective de l'étude des usages
- Exploration et expression collective par la pratique, la manipulation
- Outils et supports mobilisés : dessins, schémas interactifs, carnets de bord, jeux de rôles, expériences par l'espace, cartes dessinées des usages
- Etudes de ressources documentaires : Vidéo ; Scénarii extraits de « *Innover dans l'école par le design* » Ed. CANOPÉ
- Débriefing
- Travaux intersessions

Modalités d'évaluation

Les projets seront réalisés en totalité ou partiellement

Modalités pratiques

Durée : 3 demi-journées – **Dates et horaires** : à définir

Lieu : sur site (mise à disposition d'une salle si besoin accessible PMR)

Animation : Gilles Grosson, formateur ARFOP

Frais pédagogiques : 1600 € TTC pour les 3 demi-journées

Inscription pédagogique : nous contacter