

S'autoriser à penser différemment

Marie-Noëlle LOVENFOSSE

« *Changer ses pratiques* » : voilà une idée, une proposition, voire une exhortation souvent entendue. Si le concept est généralement bien accepté, il n'est pas évident pour autant, face à sa classe, de savoir par quoi commencer ni comment s'y prendre exactement. Et si le design, ou plutôt la méthodologie utilisée dans le design, était une aide possible ? Des conseillers pédagogiques et des enseignants ont décidé de s'y intéresser, et l'inspiration semble bien être au rendez-vous.

« Nous avons rencontré Stéphane VIAL¹ il y a un peu plus de deux ans, à l'occasion d'une intervention sur le thème « *Percevoir à l'ère du numérique* », explique Pierre LAOUREUX, conseiller pédagogique au SeGEC. Une délégation de conseillers pédagogiques (CP) a ensuite participé à la journée d'étude « *Pédagogie du design, design de la pédagogie* » organisée à l'Université de Nîmes en mai 2017. Une réunion de travail au sein de la FESeC² a permis de définir les contours d'un projet intitulé « *Numacte* », dont l'objectif est d'appliquer au monde de l'enseignement et de l'apprentissage la méthodologie des designers. »

Prototypes et tests

En quoi le design peut-il bien inspirer les pratiques scolaires ? Pour répondre à cette question, penchons-nous sur ce que fait un designer. Après avoir soigneusement étudié le public susceptible d'être intéressé par un nouvel objet à créer, il réalise des prototypes puis les teste en situation réelle, de manière répétée, en vue de les améliorer. « *On s'autorise généralement peu de choses dans l'enseignement et cela peut s'avérer très payant, pour mettre de nouvelles pratiques en place, de passer, comme pour le design, par des phases de test, en se disant : on va essayer avec un prototype qu'on améliorera* », précise P. LAOUREUX.

Un atelier de deux jours associant des CP et des enseignants œuvrant en quatorze duos a été mis sur pied, avec pour mission d'appliquer la méthode design à la conception de supports d'apprentissage. Travailler en binôme permet d'être à la fois en phase avec le terrain (les

enseignants concernés testant les « productions » en situation réelle, avec leurs élèves, dans le cadre de la classe) et en lien avec une réflexion plus large. Un des duos a, par exemple, conçu un grand dé, dont chaque face correspondait à un travail différent à réaliser par les élèves. Mais la réflexion pouvait également porter sur le local classe à « re-designer » pour le rendre multifonctionnel et modulable. Points communs de toutes les idées proposées : remobiliser l'attention des élèves, augmenter leur motivation et rendre la matière plus attractive pour eux, mais aussi pour l'enseignant.

Design Thinking

Le « *Design Thinking* » peut inspirer de nouvelles pratiques pédagogiques dans toutes les disciplines. « *Nous avons réfléchi à la manière d'en savoir plus sur ce qui intéresse nos élèves, avec les caractéristiques qui leur sont propres, pour créer le support d'apprentissage leur convenant le mieux*, poursuit P. LAOUREUX. Puis, pour le réaliser, nous avons suivi les indications de St. VIAL, qui propose de commencer par établir un storyboard en neuf cases, autrement dit une représentation schématique imagée de ce que l'on souhaite faire. »

Il est tout à fait possible, à ce moment, de se fixer des contraintes précises telles que l'utilisation exclusive du numérique ou l'implication obligatoire des élèves. Un enseignant peut, par exemple, demander à ses élèves de réaliser un film avec leur smartphone pour présenter des points de matière aux autres, ou décider



de rendre les élèves actifs physiquement pour intégrer des apprentissages grâce au mouvement, etc. « *Il s'agit avant tout de lancer la réflexion sur une autre façon de présenter une séquence de cours. L'idée, c'est vraiment de s'autoriser à penser différemment* », insiste le CP. Plusieurs professeurs intégrés dans l'un ou l'autre des duos ont mis leur « prototype » en pratique assez rapidement.

Les récits d'expérimentations repris sur le site de Numacte³ donnent des idées à la fois sur ce qu'il est possible de réaliser et sur la manière de le faire. Intéressés par l'expérience ? N'hésitez pas à vous faire connaître ! Les promoteurs du projet sont à la recherche d'enseignants désireux de participer à la démarche. ■

1. Philosophe, enseignant-chercheur français spécialisé dans la recherche en design et l'analyse de la révolution numérique. Il est actuellement professeur à l'École de design de l'Université du Québec à Montréal et directeur de rédaction de la revue *Sciences du Design*.

2. Fédération de l'Enseignement secondaire catholique

3. <http://numacte.reseauxlibres.be>