NGE Nazaret Global Education

DESIGN THINKING

PDF 2.5





PROJET DE CONCEPTION CENTRÉ SUR L'UTILISATEUR

PDF 2.5

Nazaret Global Education

Titre du projet :
Domaine/Sujet :
Niveau scolaire / classe:
Durée estimée :



1. Thème générateur

(Grande idée, question ou défi qui donnera du sens au projet)

Exemples : « La vie sans nature », « Villes durables », « Communauté et changement »

2. Phase d'immersion

(empathie + exploration)

Objectif : Donner aux élèves les moyens d'apprendre, d'explorer, de faire preuve d'empathie, d'observer et de formuler leurs propres questions.

Activités/suggestions d'immersion :

- Cours magistral / conférence d'introduction
- Atelier de laboratoire / d'expérimentation / pratique
- Observation directe dans des espaces réels (rues, quartiers, nature, communautés)
- Visites guidées, visites touristiques, interaction avec la communauté.
- Utilisation de ressources multimédias (vidéos, documentaires, articles, jeux interactifs)
- Interviews, témoignages, rencontres avec de vraies personnes.
- Jeux de rôle, simulation, dramatisation, débat

Choisissez les activités que vous utiliserez ou ajoutez-en d'autres. Expliquez ce que les élèves devront faire :



PROJET DE CONCEPTION CENTRÉ SUR L'UTILISATEUR

PDF 2.5

Nazaret Global Education

Ressources, espace et soutien :

- **Salle de classe :**
salles de classe, laboratoires, aires de jeux, bibliothèques, etc.

- **Ressources matérielles :**
Matériaux, objets, maquettes, outils, etc. qui peuvent être manipulés.

- **Ressources numériques :**
Sites web, applications, vidéos, simulations, plateformes interactives.

- **Personnes:**
experts, communautés locales, familles, invités.

- **Liens externes :**
Communautés, institutions, organisations, réseaux de collaboration.



En tant qu'enseignant, vous avez déjà conçu la phase d'immersion et choisi le thème générateur, les activités initiales, les ressources et les pistes d'exploration possibles.



PROJET DE CONCEPTION CENTRÉ SUR L'UTILISATEUR

PDF 2.5 NGE04

Nazaret Global Education

Avant de le présenter aux élèves, vous devez vous demander:
Qu'est-ce que je veux qu'ils comprennent à la fin de ce projet, outre le défi qu'ils ont choisi ?

Objectif de la compréhension (niveau profond)

«Nous voulons que les étudiants comprennent que...»

- Voici vos principaux objectifs pédagogiques pour ce projet.
- Ils vont au-delà du simple contenu : elles abordent des concepts, des attitudes et leur pertinence dans le monde réel.
- Ces éléments sont liés aux objectifs du programme d'études, aux compétences clés, aux valeurs et aux objectifs éducatifs.

Objectifs d'apprentissage (learning targets)

**Je peux + verbe d'action...*

- Cela découle d'un objectif de compréhension.
- Cela vous permet de planifier les compétences, les connaissances et les attitudes qui seront développées tout au long du processus.
- Cela peut être aligné sur les compétences et évalué.



PROJET DE CONCEPTION CENTRÉ SUR L'UTILISATEUR

PDF 2.5

Nazaret Global Education

Dans les projets expérientiels, il est judicieux de définir plusieurs objectifs d'apprentissage qui émergent collectivement, notamment après la phase d'immersion ou lors de la mise en place du défi. Toutefois, en tant que concepteur pédagogique, vous devez prévoir dès le départ au moins deux ou trois objectifs d'apprentissage clairs afin de donner au projet toute sa profondeur.

3. Définir les défis/problèmes/besoins

Après avoir participé au programme d'immersion, les étudiants formulent des questions ou identifient des problèmes réels à résoudre.



Défis ou questions posées (comme « Comment pouvons-nous... ? ») :



4. Génération d'idées
(brainstorming)

Objectif:
Générez une multitude d'idées brutes, stimulez la créativité, ouvrez le champ des possibles.

Techniques que vous pouvez utiliser :

- *brainstorming collectif*
- *Cartes mentales / brainstorming visuel*
- *SCAMPER / variante d'idée*
- *Brainwriting / Pluie silencieuse / Tours rapides*
- *Images, collages, métaphores, représentations symboliques*



Idées qui ont émergé :



PROJET DE CONCEPTION CENTRÉ SUR L'UTILISATEUR

PDF 2.5

Nazaret Global Education

5. Réalisation de prototypes
(mettre les idées en pratique)

Objectif:
Pour concrétiser une idée, il faut construire un modèle initial et visualiser les solutions possibles.



Type de prototype :

□ Dessin / storyboard / carte mentale
□ Maquette physique / modèle réduit
□ Vidéo / animation / présentation numérique □ Objet utilisable / prototype utilisable / artefact
□ Autres : _____

Matériel/espace/ressources nécessaires :

Instructions pour le prototype :



6. Évaluation, retour d'information et reconception

Objectif :
Recevoir des commentaires constructifs, analyser les idées et améliorer les prototypes.

Qui fournira des commentaires ?

□ Collègues / autres groupes
□ Enseignants / personnel enseignant
□ Communauté / famille / institutions externes
□ Experts externes

Format pour soumettre des commentaires :

Critères d'évaluation / critères de réussite :

- *Cohérence entre le problème et la solution*
- *Créativité / Originalité*
- *Faisabilité / pertinence / impact*
- *Qualité de la présentation/communication*
- *Démonstration de la compréhension/de la profondeur de l'analyse*



7. Produit final + présentation/diffusion publique

Quel produit final les étudiants doivent-ils soumettre ?

Comment vont-ils partager cela avec la communauté/le public ?
(Exemples : salons professionnels, expositions, vidéos, publications web, présentations, événements communautaires...)

8. Évaluation finale et réflexion/métacognition de l'étudiant

- Questions à méditer :
- Qu'ai-je appris que je ne savais pas auparavant ?
- Quelles compétences ai-je développées (esprit critique, créativité, collaboration...) ?
- Comment mon point de vue sur cette question/ce problème a-t-il évolué ?
- Que puis-je appliquer dans mon environnement réel?
- Que ferais-je différemment dans le nouveau projet ?



PROJET DE CONCEPTION CENTRÉ SUR L'UTILISATEUR

PDF 2.5

Nazaret Global Education

Notes et observations des enseignants/de l'équipe

(Possibilité d'ajustements, d'améliorations, de commentaires et d'idées pour les éditions futures)