



Guide de l'animateur sur nos ressources éducatives libres – Cours de formation

www.socialchange.how

Sommaire

- 1.0** Bienvenue

- 2.0** À propos du cours de formation Open Education Resources

- 3.0** Instructions générales à l'intention des éducateurs

- 4.0** Options de prestations de cours

- 4.1** Ce que couvrent les modules

- 5.0** Aperçu du contenu des cours

- 6.0** Exemple d'horaires

01

BIENVENUE
DANS Design
Thinking for
Social Change



About our Project

Le design thinking est une approche collaborative et centrée sur l'humain pour résoudre des problèmes, utilisant un état d'esprit conçu pour résoudre des problèmes complexes **TIM BROWN**

Design For Change est un projet ERASMUS+ qui fournit aux éducateurs adultes, aux acteurs du changement social, aux acteurs politiques et aux autres parties prenantes impliquées dans le changement social les outils nécessaires pour utiliser les principes du Design Thinking comme norme lorsqu'ils décident des questions prioritaires, déterminent qui est affecté par les problèmes communautaires et comment, déterminent quelles solutions sont possibles et comment elles affectent les bénéficiaires. développer des idées et mettre en œuvre des projets. La méthode Design Thinking aidera à mieux utiliser les ressources et les financements, ainsi qu'à éduquer le personnel, les membres et les militants des gouvernements locaux, des ONG, des agences de développement et des organisations, améliorant ainsi la position des acteurs du changement communautaire et de la société civile pour répondre aux principales préoccupations de la communauté.



L'UE se déplace, change, se réinvente face à de nouveaux défis qui peuvent être à la fois institutionnels (par exemple, le fossé démocratique) et circonstanciels (par exemple, la pandémie, la pauvreté, la crise financière et les défis de sécurité), en investissant toujours dans de nouvelles solutions et de nouveaux progrès pour élever le changement social. Et à l'intérieur de cela, les communautés sont diverses et difficiles à comprendre, et souvent, les solutions descendantes ne sont pas faites sur mesure et adaptées à nos communautés et aux problèmes réels au sein de ces communautés. L'approche Design Thinking permet à des individus d'horizons divers de travailler ensemble pour résoudre des problèmes au sein de leur communauté. Il est impératif d'établir le contexte et de bien comprendre les besoins et les défis au sein de la communauté lorsqu'on explore des idées et des solutions. Il est nécessaire que les éducateurs d'adultes, les ONG et les activistes soient impliqués dans les processus de résolution des problèmes sur une base équitable afin d'adopter une nouvelle façon de penser et de concevoir des solutions – le Design Thinking for Social Change.

APERÇU DE NOS RESSOURCES

01 Boîte à outils pour la création d'un centre d'apprentissage pour le changement social

Une boîte à outils pour établir des centres d'apprentissage du Design Thinking pour le changement social. Il se concentre sur la façon dont le Design Thinking peut améliorer les compétences des agents de changement social, en créant des centres d'apprentissage dans les communautés. ACCÈS via [A Toolkit Guide to Design for Change - Design For Change \(socialchange.how\)](#)

02 Guide du Design Thinking pour le changement social

Le Guide soutient la priorité d'Erasmus+ d'améliorer les compétences des éducateurs et des autres membres du personnel de l'éducation des adultes afin de faciliter la création de solutions efficaces et durables en fournissant une gamme d'outils pour l'éducation des adultes à chaque étape du modèle de Design Thinking afin de comprendre et d'articuler les besoins des communautés qui réclament un changement social.

03 CONCEVOIR POUR LE CHANGEMENT Ressources éducatives libres – un cours de formation + un animateur

Les ressources éducatives libres permettent aux éducateurs d'adultes, aux acteurs du changement social et aux parties prenantes politiques impliquées dans la création d'un changement social d'améliorer les compétences des défenseurs du changement via un ensemble de REL – un cours de formation + ce guide de l'animateur pour permettre aux éducateurs d'adultes d'adopter et de transmettre les compétences de la pensée conceptuelle aux activistes du changement social et aux membres de la communauté.

04 Plateforme d'apprentissage sur le processus de Design Thinking for Social Change

The La plateforme d'apprentissage interactif est un espace créatif pour l'échange d'idées entre les agents de changement social qui utilisent les principes du design thinking. ACCÈS via <https://socialchange.how/learning-platform/>



A qui cela profitera-t-il ?

Educateurs adultes

1

Seront mieux outillés et impliqués dans leurs communautés pour aborder le changement social par le biais de la pensée conceptuelle. Ils seront désormais en mesure de participer activement et d'être impliqués dans les processus de résolution de problèmes en éduquant une nouvelle façon de penser et de concevoir des solutions.

Apprenants adultes

2

Les apprenants adultes auront accès à des opportunités d'apprentissage de haute qualité, en utilisant l'approche narrative innovante de Design for Change pour comprendre et résoudre les problèmes de la communauté, catalysant ainsi le changement social.

Acteurs du changement social

3

Sera équipé de ressources de conception pour le changement, d'environnements d'apprentissage et de méthodes de participation civique et sera en mesure d'identifier et de résoudre les principaux problèmes de la communauté. Devenir des acteurs du changement communautaire, habilités à s'attaquer aux principaux problèmes communautaires et à développer des communautés inclusives et plus fortes.



4

Décideurs, décideurs gouvernementaux, agences nationales de développement, autorités de financement.

Auront accès à des centres d'apprentissage de base pour l'inclusion sociale dans toute l'Europe. Favoriser et promouvoir l'inclusion sociale, l'engagement civique et la démocratie. Ils seront témoins des effets transformateurs sur les communautés, les individus et les économies locales, tout en bénéficiant d'un soutien à la formation de haute qualité et d'opportunités de collaboration.

Rencontrez l'équipe – Qui est impliqué.



Roscommon Leader Partnership (RLP) – Irlande est une agence de développement local et rural progressiste composée d'organismes bénévoles, communautaires et statutaires. Ils cherchent à promouvoir des initiatives de développement adaptées aux besoins, locales et tournées vers l'extérieur, qui se concentrent sur l'amélioration de la qualité de vie de tous dans le comté de Roscommon.



CEDH, France Le Centre européen pour les droits de l'homme (CEDH) est une organisation indépendante à but non lucratif de mise en réseau juridique et éducative dédiée à la protection des droits civils et des droits de l'homme. La CEDH s'engage dans des contentieux stratégiques innovants, en utilisant le droit européen, international et national pour faire respecter les droits de l'homme et tenir les acteurs étatiques et non étatiques responsables de violations flagrantes.



Le Laba, en France, est un centre d'expertise pour la région Nouvelle-Aquitaine en France. Ce cluster innovant fédère 20 réseaux d'opérateurs dans des domaines variés : la culture, l'éducation, l'inclusion des migrants et les initiatives numériques.



Momentum, Ireland est un éducateur irlandais primé qui se concentre sur le développement de programmes d'apprentissage progressifs (programme de cours et développement de contenus) et de plates-formes pour l'éducation, avec un accent particulier sur la durabilité, la régénération communautaire, l'innovation et le marketing.



L'Institut européen d'apprentissage en ligne – Danemark est un spécialiste de l'apprentissage en ligne qui s'engage à offrir des expériences d'apprentissage de haute qualité et des programmes éducatifs innovants qui engagent des apprenants de divers secteurs et milieux socio-économiques.

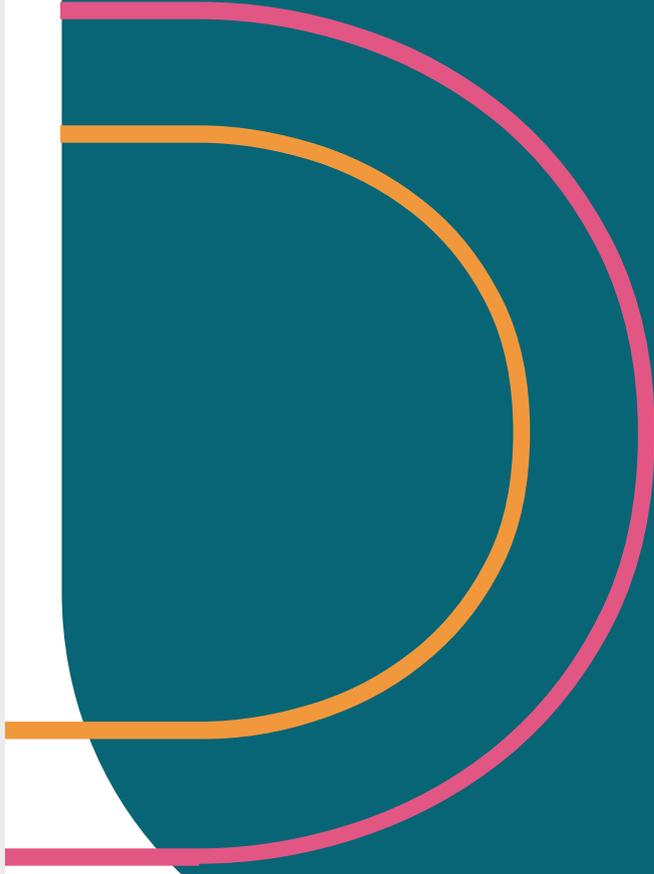


i-strategies, Italy est une start-up basée à Offida, qui propose des formations en narration numérique pour les communautés, les entrepreneurs, les sites patrimoniaux, les universités et les projets de recherche et d'innovation.



Dramblys, Spain est une organisation à but non lucratif située en Espagne qui œuvre pour la promotion de l'innovation sociale. Ils combinent l'imagination et la recherche sociologiques avec la créativité sociale et le design pour approcher, explorer et innover des solutions pour contribuer au développement durable.

02



Le programme
d'études sur
les ressources
éducatives
libres

2.0 À propos du programme d'études du projet et des REL

Les ressources éducatives ouvertes Design for Change adoptent des techniques innovantes d'apprentissage par défi, conçues pour éduquer les personnes et les entreprises à utiliser le Design Thinking dans leur vie quotidienne. Les ressources éducatives libres Design for Change sont créées pour les enseignants, les formateurs et les communautés locales, en libre accès, et peuvent être téléchargées gratuitement.

COMMENT EN BÉNÉFICIEREZ-VOUS ?

Design for Change contribuera à votre développement professionnel en tant qu'éducateurs/formateurs d'adultes, en augmentant vos connaissances et vos compétences en relation avec le Design Thinking et ses six principes d'empathie, de définition, d'idée, de prototype, de test et de narration.

En tant qu'éducateurs, nous répondons aux besoins des communautés et des adultes intéressés à promouvoir le changement social. Dans toute l'Europe, il y a un manque de sensibilisation, de compréhension et d'informations pratiques pour les éducateurs d'adultes. Notre cours répond à ces besoins grâce à notre matériel gratuit et en libre accès, créé de manière conviviale qui vous aidera à enseigner des matières clés de manière convaincante.

ensemble de ressources multimédias (PowerPoint, documents, feuilles de travail, vidéos et défis interactifs, etc. Ils sont organisés en 4 modules, chacun correspondant directement aux principes du Design Thinking.

IMPACT

Les partenaires de Design for Change sont très reconnaissants du financement ERASMUS+ qui nous permet d'avoir un impact. Il est important que nous partagions cette ambition avec vous.

IMPACT A COURT TERME

Fournir à 240+ apprenants adultes les environnements et le matériel d'apprentissage appropriés pour leur donner les moyens de devenir des « acteurs du changement communautaire de la pensée conceptuelle » positionnés de manière unique dans leurs communautés pour promouvoir un changement positif, motiver les autres et créer un impact social immédiat.

IMPACT A LONG TERME

Pour accroître les connaissances sur le Design Thinking et le Changement Social, il faut comprendre le Design Thinking Process et les avantages qu'il peut avoir à de nombreux niveaux de communautés. Permettre aux apprenants adultes, qui ne sont peut-être pas impliqués dans la communauté, d'être motivés et habilités à accroître leur savoir-faire civique, personnel et interpersonnel, et numérique dans le respect du Design Thinking.

CE QU'ILS COMPRENNENT

Les REL se présentent sous la forme d'un

Format

Le contenu de la formation a été développé sous deux formats :

1) Ressources éducateurs

Ces REL et ces cours en classe permettront aux éducateurs d'adultes d'améliorer leur réflexion conceptuelle pour le changement social dans les communautés. Nous avons travaillé dur pour fournir aux éducateurs du matériel de haute qualité pour l'enseignement et l'évaluation, afin de faciliter l'intégration des ressources dans leurs programmes d'éducation des adultes.

2) Cours en ligne

Pour ceux qui ne peuvent pas assister à la formation dispensée par les éducateurs, nous avons développé un cours en ligne qui est disponible sur le site Web www.socialchange.how pour guider les apprenants à travers les fondements de la pensée conceptuelle, et dans la manière d'identifier leurs forces et leurs domaines d'opportunité dans leurs communautés.





“

« N'importe quel imbécile intelligent peut rendre les choses plus grandes et plus complexes. Il faut une touche de génie – et beaucoup de courage pour aller dans la direction opposée. » - E. F. Schumacher



3.0 Instructions générales à l'intention des formateurs et des éducateurs

Approche méthodologique

Les ressources éducatives libres consistent en un programme en 4 modules pour présenter aux apprenants la portée et le potentiel de la conception pour le changement d'une manière à la fois rigoureuse et conforme à la recherche universitaire et axée sur l'utilisation réelle de l'innovation.

Le programme d'études est basé sur la compréhension qu'il existe des opportunités, mais que les apprenants et les éducateurs ont besoin d'aide pour comprendre et traiter le Design Thinking, et comment devenir des acteurs du changement communautaire au sein de leurs communautés.

L'utilisation de l'apprentissage basé sur les défis rend ce cours très engageant. L'apprentissage par défi (CBL) est une approche pédagogique innovante qui transforme l'expérience d'apprentissage en immergeant les élèves dans des défis du monde réel. En s'attaquant à des problèmes réels, les élèves trouvent que le processus d'apprentissage est immédiatement pertinent, ce qui favorise une motivation et un engagement accrus. Au lieu d'être des destinataires passifs de l'information, ils deviennent des résolveurs de problèmes actifs, collaborant avec leurs pairs pour trouver diverses solutions et intégrant des connaissances provenant de divers sujets pour une compréhension holistique. Cet engagement actif, associé à la motivation intrinsèque d'avoir un

impact tangible, garantit une rétention plus profonde du contenu.

De plus, l'ACV met l'accent sur la réflexion, ce qui permet aux élèves d'intérioriser et d'appliquer leurs apprentissages dans différents contextes. La nature interdisciplinaire de l'APC garantit qu'au-delà de la connaissance du contenu, les élèves cultivent des compétences cruciales du 21e siècle telles que la pensée critique, la créativité et l'adaptabilité. Au fur et à mesure qu'ils relèvent les défis, ils reçoivent continuellement des commentaires, ce qui favorise un état d'esprit de croissance et encourage l'amélioration continue.

Instructions générales

Veillez lire attentivement ce guide avant d'effectuer la formation.

Pour les cours en classe, inversés ou mixtes, veuillez :

- Télécharger, examiner et réviser les ressources de cours pour la formation, au besoin. Prévoyez suffisamment de temps d'entraînement pour la session. Localisez le contenu de la formation avec des études de cas et des informations sur les soutiens locaux pour vos étudiants. Assurez-vous que chaque participant effectue des exercices intégrés dans chaque module – ceux-ci fournissent un apprentissage précieux. Prévoyez du temps pour la révision des exercices et fournissez une boucle de rétroaction.

4.0 Option de prestations des cours

Formation en classe et outils requis

La formation en classe reste l'une des techniques de formation les plus populaires pour renforcer les compétences. En règle générale, il s'agit d'une formation en face à face centrée sur l'instructeur qui se déroule dans un temps et un lieu fixes. Nous encourageons vraiment que cette formation soit ancrée dans l'apprentissage communautaire. L'impact peut être obtenu en unissant les communautés pour faire progresser cette formation – cela peut augmenter les actions d'amélioration de l'environnement. Pour une telle formation, nous fournissons ...

Outils de la classe	Utilisation suggérée en classe	Resources supplémentaires requises
Présentation Powerpoint	Le matériel de formation est développé dans PowerPoint. Nous mettons à votre disposition 4 présentations PowerPoint « prêtes à l'emploi » que vous pouvez adapter à vos priorités et à votre situation. Nous suggérons que ceux-ci soient affichés sur un grand écran pour la présentation en classe	Ordinateur portable / Projecteur d'ordinateur Grand écran / mural
Vidéos	Des vidéos sont utilisées pour expliquer certaines sections du contenu de la formation et pour présenter des études de cas à des fins de discussion.	Audio / systems sonores
Tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles	Invitez les apprenants à écrire au tableau ou demandez-leur des commentaires que vous écrivez au tableau	Stylos/Marqueurs
Technologies d'assistance	Accroître l'accessibilité et l'inclusion	Les lecteurs d'écran, les appareils auditifs ou les outils de reconnaissance vocale peuvent aider les apprenants handicapés. *
Questionnaire d'évaluation	Évaluer régulièrement l'efficacité des modules de formation et recueillir des commentaires pour une amélioration continue	

Méthodes suggérées de prestation

Discussions en petits groupes : Répartissez les participants en petits groupes et donnez-leur des études de cas ou des situations de travail à discuter ou à résoudre. Cela permet un transfert de connaissances entre les apprenants. **Séances de questions-réponses :** Les séances informelles de questions-réponses sont plus efficaces en petits groupes et pour mettre à jour les compétences plutôt que pour enseigner de nouvelles compétences. Ceux-ci doivent être utilisés fréquemment tout au long de la prestation du cours. **Multimédia :** Le matériel de formation multimédia a tendance à être plus proactif et stimulant et, par conséquent, plus stimulant pour l'esprit adulte. Les formateurs doivent s'assurer que tous les outils embarqués sont utilisés à leur plein potentiel.

Outils interactifs : L'engagement des apprenants peut être facilement atteint en utilisant des outils interactifs. Un exemple d'outil gratuit est Kahoot ! Il s'agit d'une plate-forme d'apprentissage et de jeux-questionnaires basée sur le jeu utilisée dans les salles de classe, les bureaux et les environnements sociaux. Vous pouvez répondre à un quiz, auquel les élèves peuvent répondre sur leurs téléphones/tablettes/ordinateurs. Il est possible d'obtenir un retour d'information et des résultats immédiats.

Autres formats d'enseignement adaptés à ce cours : Classe inversée - Dans une classe inversée, les apprenants étudient le contenu du module avant le cours, en mettant l'accent sur les exercices et les devoirs en classe. Le transfert de connaissances en classe fait place à l'enseignement en ligne en dehors de la salle de classe. Cela crée plus d'espace pour la pratique en classe, pour des explications supplémentaires si nécessaire, et offre la possibilité de plonger plus profondément dans le matériel pendant les heures de cours.

Apprentissage mixte - Combine les médias numériques en ligne avec les méthodes traditionnelles de la salle de classe. Cela nécessite la présence physique de l'enseignant et de l'apprenant, avec un certain contrôle de l'apprenant sur le temps, le lieu, le chemin ou le rythme. Les apprenants assistent à une salle de classe en présence d'un formateur, à des pratiques en classe en face à face combinées à des activités assistées par ordinateur concernant le contenu et la prestation.

Apprentissage collaboratif/entre pairs – Il s'agit d'une approche éducative de l'enseignement et de l'apprentissage qui implique des groupes d'apprenants travaillant ensemble. L'évaluation par les pairs est un exemple de stimulation de l'apprentissage collaboratif et de l'apprentissage entre pairs : des pairs dans la classe sont réunis pour évaluer conjointement le travail d'une ou plusieurs personnes ayant des compétences similaires à celles des producteurs du travail. Les pairs ne se contentent pas d'évaluer les performances des uns et des autres, ils partagent également leurs expériences et leur savoir-faire.



4.1 Ce que comprennent les modules

Les ressources éducatives libres se composent de 4 modules pour engager et initier les apprenants au Design Thinking.

Module 1 – Design Thinking : qu’est-ce que c’est et quand l’utiliser ?

Le premier module donnera aux apprenants une compréhension de base du processus de Design Thinking et de la façon de l’utiliser pour résoudre les défis de leurs communautés.

Module 2 – Observer, faire preuve d’empathie et définir

Le deuxième module guide les apprenants à travers les deux premières étapes du processus de Design Thinking. Les informer sur la façon de faire preuve d’empathie envers leur communauté et de définir les défis potentiels.

Module 3 – Imaginer, prototyper et tester

Le troisième module explore les trois prochaines étapes du processus de Design Thinking. Présenter aux apprenants à imaginer une solution potentielle aux défis rencontrés, prototyper leur idée, puis enfin tester leur solution et voir si elle profite à la communauté.

Module 4 – Raconter des histoires et changer socialement

Le dernier module enseigne aux apprenants l’étape finale du processus de Design Thinking. Guider les apprenants à travers le processus d’utilisation des techniques de narration pour promouvoir le changement social au sein de leurs communautés.

Chaque module comprend des activités de défi dynamiques pour encourager les apprenants à utiliser le design thinking pour résoudre un défi. Nous présentons maintenant chaque module en détail....

Quelques mots sur l'apprentissage basé sur les défis

L'apprentissage basé sur les défis (CBL) est une approche éducative qui met l'accent sur la résolution de problèmes et l'application concrète des connaissances et des compétences.

Il est conçu pour inciter les élèves à s'attaquer à des problèmes ou à des défis complexes de la vie réelle qui sont souvent de nature interdisciplinaire. Il encourage les élèves à collaborer, à penser de manière critique et à appliquer ce qu'ils ont appris pour relever efficacement ces défis.

L'apprentissage basé sur les défis permet aux élèves de devenir des apprenants actifs et engagés en s'attaquant à des défis réels qui s'étendent au-delà de la salle de classe. Cela les aide à développer une compréhension plus profonde du sujet, tout en acquérant des compétences importantes et un sens des responsabilités pour résoudre des problèmes du monde réel.

L'intégration de l'apprentissage basé sur les défis dans le Design Thinking améliore les compétences des étudiants en matière de résolution de problèmes et d'innovation. Tout en leur permettant de relever des défis du monde réel de manière structurée et collaborative. Cette combinaison prépare les élèves à aborder des problèmes complexes de manière créative, empathique et efficace.



5.0 Aperçu du contenu du cours

MODULE 1	Design Thinking ET QUAND S'EN SERVIR ?
Aperçu	This module is an introduction to the Design Thinking process, giving learners an overview into each step of Design Thinking, and how it can impact communities for the better.
Objectifs d'apprentissage	To equip Adult Learners with the basics of Design Thinking and empower them to becoming Design Thinking Community Change Makers.
Sujets abordés	<ul style="list-style-type: none"> ▪ The 6 stages of Design Thinking – Empathy, Define, Ideate, Prototype, Test & Storytelling ▪ How to use Design Thinking to bring Social Change ▪ Challenge based learning – Using Design Thinking to solve a problem within the community ▪ Helpful Resources
Activité d'apprentissage basée sur les défis	<p>Challenge - restaurant. Utilisez le Design Thinking pour résoudre un problème dans votre communauté. Exemples – 1. Taux élevé de déchets et de pollution dans les parcs publics. 2. Manque de services de santé mentale abordables et accessibles pour les résidents à faible revenu. 3. Des niveaux élevés de gaspillage alimentaire</p> <p>Challenge – Identifiez un problème social urgent au sein de votre communauté et utilisez le Design Thinking pour développer une solution.</p>
Resources / Liens	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube – The Design Thinking Process – YouTube • Outils – Online White board Miro • Téléchargez – Design Thinking Bootleg • Jetez un oeil – Creative Confidence Book by Tom & David Kelly • Lisez ceci – Field Guide to human centred design • Regardez – David Kelly talk about Creative Confidence • Ecoutez – The Blend Podcast • Article – Reinventing Solar Power with Design Thinking • YouTube – Building Communities • Outils – Empathy Mapping • Téléchargez – Brainstorming • Jetez un oeil - Prototyping • Lisez ceci – Guide to Co-Design with Design Thinking • Regardez cela – Short film on Storytelling • Lisez ceci – Article on Impact Evaluations

Apperçu du contenu du cours

MODULE 2	Empathie et définir
Apperçu	Ce module est un aperçu de la première et de la deuxième étape du processus de Design Thinking. Empathie et définir.
Objectifs d'apprentissage	Fournir aux apprenants la compréhension de base de l'étape 1 et de l'étape 2 du processus de Design Thinking. Empathie et définir. Apprendre à observer, à comprendre et à mettre l'accent avec leur communauté et leurs membres, et être capable de comprendre les besoins et les problèmes.
Sujets abordés	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observer votre communauté à l'aide du Design Thinking L'empathie – qu'est-ce que c'est et comment l'utiliser ▪ Comment faire preuve d'empathie envers une communauté diversifiée À quoi cela ressemble-t-il ? Exercices d'apprentissage basés sur des défis Comment comprendre les besoins et les problèmes ?
Activité d'apprentissage basée sur les défis	<p>Challenge – Use observation across Design Thinking. Observe a issue within your community, use design thinking to solve it.</p> <p>Challenge – IDans la peau d'un anthropologue, d'un journaliste ou d'un sociologue, ne serait-ce qu'un instant, apprenez à connaître votre communauté dans son intégralité. Apprenez à comprendre les besoins de tous les membres de votre communauté.</p> <p>Challenge – Avec l'arrivée de réfugiés ukrainiens dans votre communauté, comment pouvez-vous identifier leurs besoins et leurs problèmes ?</p>
Ressources/liens	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube – Observation techniques used in Design Thinking • Outils – Empathy Map tool – Miro • A voir – Understanding and Describing the Community • A lire – Article on Body Language • Téléchargez – The Community Engagement Toolkit • A voir – Design Thinking for Education: Observation • A écouter – Want to listen better? Podcast • YouTube – 1. Design Thinking: Empathise • A voir – What is an Empathy Map? • Outils – Journey Map • A voir – Population Grids • A lire – Rural Stories Toolbox • A voir – What is Sociology? • A écouter – Design Thinking – Co-creation and Empathy • YouTube – Change the way you solve problems • A voir – How to define a problem • Téléchargez – Mural Digital Whiteboard • A lire – How to use excel Data Visualisation tool? • A voir – Design Thinking step 2: Define • A écouter – Solving problems through Design Thinking • Soyez inspiré – Innovating Communities Case Studies

Apperçu du contenu du cours

MODULE 3	Conception, tests et prototypes
Apperçu	Ce module est une introduction aux troisième, quatrième et cinquième étapes du processus de Design Thinking. Guider les apprenants à travers la phase d'idéation, comment trouver des idées qui profiteront aux communautés. Puis la phase de prototypage, et enfin la phase de test.
Objectifs d'apprentissage	Donner aux apprenants les bases des trois prochaines étapes du processus de Design Thinking. Idéation, prototypage et tests.
Sujets abordés	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Idéation vers des solutions durables et équitables Idéation ▪ – À quoi cela ressemble-t-il Réfléchissons à la façon d'imaginer des solutions durables et équitables ▪ Exercice d'apprentissage basé sur les défis Ressources utiles
Activité d'apprentissage basée sur les défis	<p>Challenge - Concevez un système qui aide les communautés à réduire leur empreinte carbone.</p> <p>Challenge – De quel prototype ma communauté a-t-elle besoin ? Construction d'un prototype lo-fi.</p> <p>Challenge – Est-ce que mon idée est valable ? : Planifiez une séance de groupe de discussion.</p>
Ressources/Liens	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube video – Design Thinking: Ideate • Tool – Jamboard • Use – 5 Ways to Improve your creative thinking • Review – 9 best exercises to spark creativity in ideation • Read this – Design Thinking's exciting third phase: Ideation • Watch – 4 simple ways to have a great idea • Listen – Ideation Podcast • Case Study - Helping People Adopt Sustainable Habits • YouTube video – What is Prototyping • Tool – Collaborative tools for prototyping online • Watch – How team trust inspires innovation • Download – Prototyping Framework Toolkit • Read – What to look at while Prototyping • Watch – Tools for Prototyping • Listen – The Future is Ethical • YouTube Video – User testing: Why & How • Tool – 14 best prototyping tools for designers • Review – Usability Evaluation Methods • Read – Programme Evaluation • Watch – How do focus groups work? • Listen – Advancing Community engagement podcast • Useful resource – Service Learning & Framework Document

Apperçu du contenu du cours

MODULE 4	Raconter des histoires et amorcer le changement social
Apperçu	Ce module concerne la dernière étape du processus de Design Thinking. La narration et la façon dont elle peut être une étape essentielle pour amorcer un changement social dans leurs communautés.
Objectifs d'apprentissage	Doter les apprenants adultes des bases de la narration dans le Design Thinking et leur donner les moyens d'amorcer le changement dans leurs communautés.
Sujets abordés	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Qu'est-ce que le Storytelling et quand l'utiliser ? ▪ Réfléchissons à la façon dont le storytelling peut apporter un changement social Trucs et astuces Comment amorcer le changement social à l'aide de récits ▪ Qu'est-ce que l'interprétation dans le contexte du changement social ?
Activité d'apprentissage basée sur les défis	<p>Challenge – Utilisez le storytelling pour apporter un changement social dans votre communauté grâce à un dialogue intergénérationnel.</p> <p>Challenge – Développer un contre-récit pour déconstruire un récit qui fait obstacle au changement social.</p> <p>Challenge – Comprendre le changement social : interpréter les perspectives</p>
Ressources/liens	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Video – Introduction to Storytelling • Tool – Chat GPT – to transform transcript into engaging stories • Download – Audio-Video consent form template • Tool – Vimeo – Free video editor • Read – The 15 basic phases of a life interview • Tool – Audacity – Free audio editor • Watch – Life lessons from 100-year-olds • Watch – How to use deep narratives • Download – Lessons learned from alternative narrative • Tool – 5 Steps for Counter-Storytelling • Read – Critical Counter-Narrative • Tool – Counter Narrative Library • Watch - Counter-narratives through storytelling • Watch – Social Change: Characteristics of Social Change • Tool – Sustainable Development Goals • Read – Perspectives on interpreting • Read – Finding voice: A visual arts approach to engaging social change • Watch – Art of Social Change • Listen – Jane Gray on researching Social Change over time

6.0 Exemple d'horaires

Il est recommandé de limiter les ateliers à une durée maximale de 2,5 à 3 heures. Étant donné que le matériel d'apprentissage est assez intense et nouveau pour les enseignants et les apprenants, il est recommandé de répartir l'information sur plusieurs jours. Pour un traitement optimal, vous pouvez choisir d'étaler les ateliers sur plusieurs semaines, par exemple une soirée par semaine pendant 6 semaines. Assurez-vous d'inclure des sorties sur le terrain, de faire venir des conférenciers invités et de conclure le programme par une célébration.

Semaine 1: Module 1 – Design Thinking: Qu'est-ce que c'est et quand l'utiliser ?

- Introduction au Design Thinking et à sa signification.
- Comprendre les étapes du Design Thinking
- Exemples concrets de Design Thinking en action
- **Challenge Activité 1** : Utilisez le Design Thinking pour résoudre un problème dans votre communauté. (p. ex., littering, santé mentale, gaspillage alimentaire)
- **Challenge activité 2** : Identifier un problème social urgent et élaborer une solution.

Semaine 2: Module 2 – Empathie et définir

- Le rôle de l'empathie dans la résolution de problèmes
- Techniques d'empathie pour la communauté Définir les énoncés de problèmes basés sur les résultats de l'empathie.
- **Challenge Activité 1**: Utilisez l'observation à travers le Design Thinking pour comprendre votre communauté.
- **Challenge Activité 2**: Immergez-vous dans les besoins de votre communauté.
- **Challenge Activité 3**: Addresser les besoins des réfugiés Ukrainiens et Syriens avec de l'empathie

Semaine 3: Module 3 – Conception, prototype et test

- Techniques de brainstorming et de génération d'idées
- Sélection d'idées et création de prototypes initiaux Introduction aux méthodes et outils de prototypage.
- Principes de base des tests et de la collecte de commentaires
- **Challenge Activité 1**: Concevoir un système pour réduire l'empreinte carbone
- **Challenge Activité 2**: Créer un prototype basse fidélité pour un besoin de la communauté
- **Challenge Activité 3**: Planifiez une séance de groupe de discussion pour la validation des idées

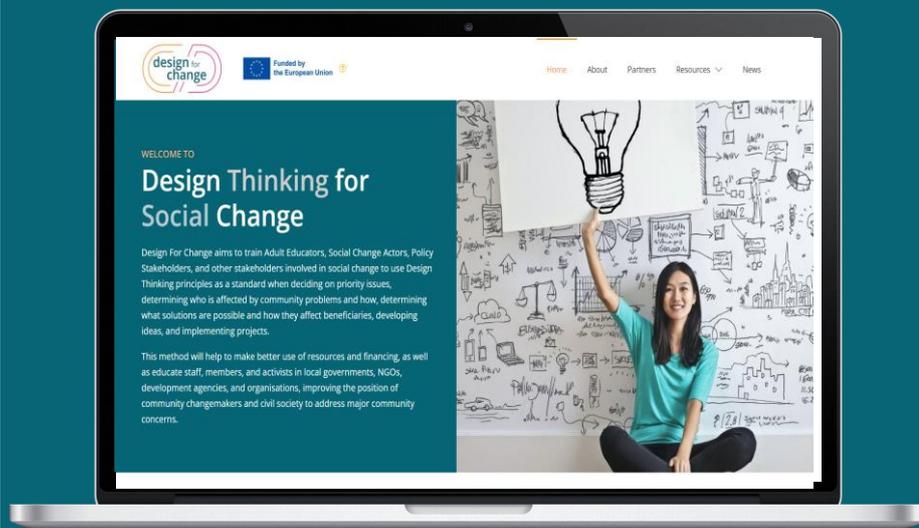
Semaine 4: Module 4 – Storytelling et changement social

- Le pouvoir de la narration dans la communication
- Élaborer des récits convaincants pour le changement social
- Tirer parti de différents supports pour raconter des histoires
- Considérations éthiques dans la narration pour un impact social
- **Challenge Activité 1**: Utiliser le storytelling pour apporter des changements sociaux via un dialogue intergénérationnel
- **Challenge Activité 2**: Développer un contre-récit pour déconstruire les récits obstructifs
- **Challenge Activité 3**: Obtenir des informations sur le changement social en interprétant les perspectives

Cet emploi du temps s'étend sur quatre semaines, consacrant chaque semaine à un module ainsi qu'à ses activités d'apprentissage basées sur les défis correspondants. Les défis encouragent les étudiants à appliquer leurs connaissances des concepts de Design Thinking dans des situations réelles, en favorisant les compétences pratiques et en favorisant la résolution de problèmes axée sur la communauté. Veuillez ajuster les horaires et les activités au besoin en fonction de votre environnement



Suivez notre parcours Merci!



www.soicalchange.how

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

follow your journey

