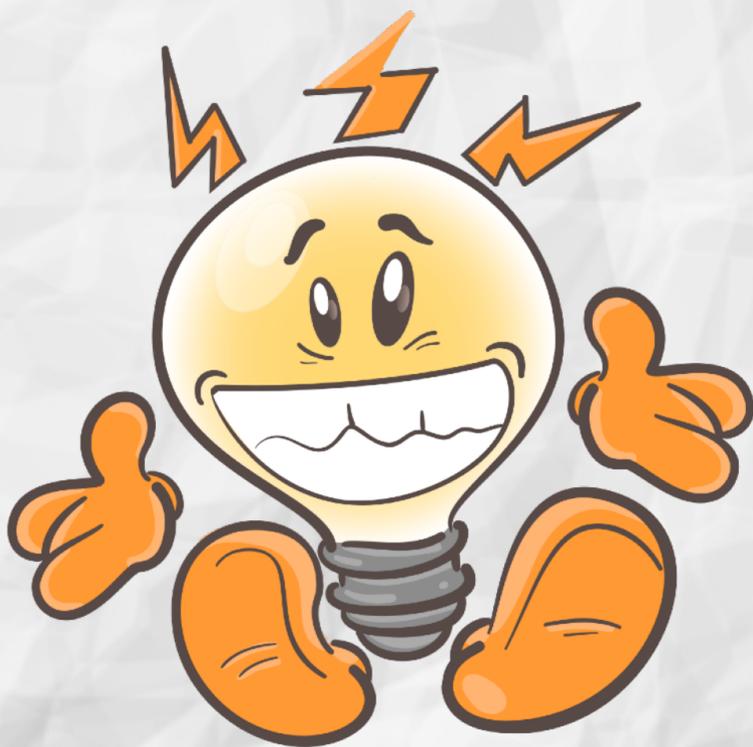




# DESIGN **THINKING** & FORMATION



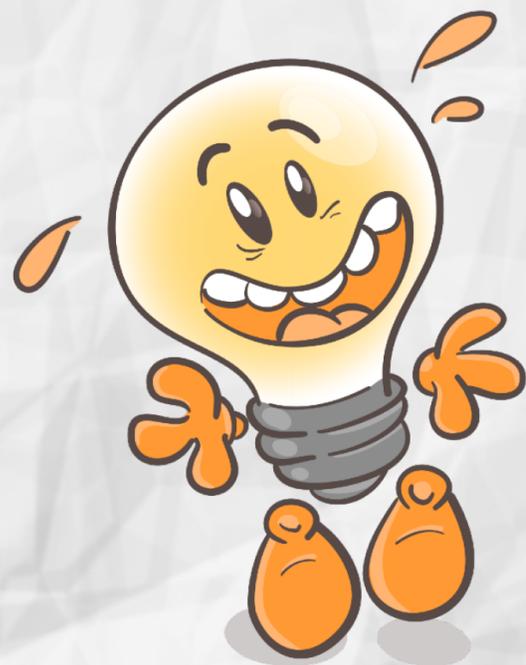
*" UN NOUVEAU  
CONTENU ÉCLAIRÉ "*



# POUR COMMENCER

Et si vous mettiez à la  
place de vos apprenants ?

Prendre leur place pour  
comprendre leurs attentes,  
préférences d'apprentissage,  
appétences, difficultés... et  
proposer des solutions en phase  
avec leurs besoins...



**" C'EST ÇA L'APPROCHE  
DESIGN THINKING "**

# ON PARLE DE **QUOI**

Le Design Thinking est une démarche d'innovation collaborative centrée sur l'utilisateur final.

En s'appuyant sur une compréhension profonde de leurs besoins, on va imaginer **en équipe** des solutions, créer ou améliorer des produits ou services en encourageant la créativité, et l'expérimentation.

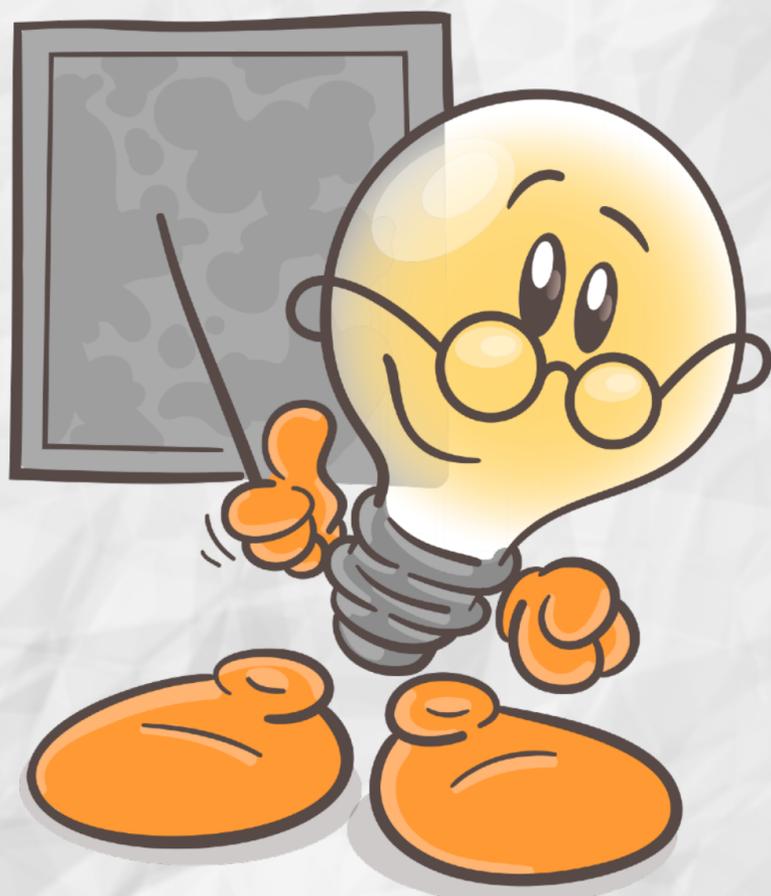
# ON PARLE DE **QUOI**

Cette approche s'inspire des processus des **designers** dont on reprend les codes, les outils pour transformer une idée en projet de façon rapide et concrète et efficiente.

Elle s'appuie sur **3 grands principes** que sont : la désirabilité, la viabilité et la faisabilité.

# ON PARLE DE **QUOI**

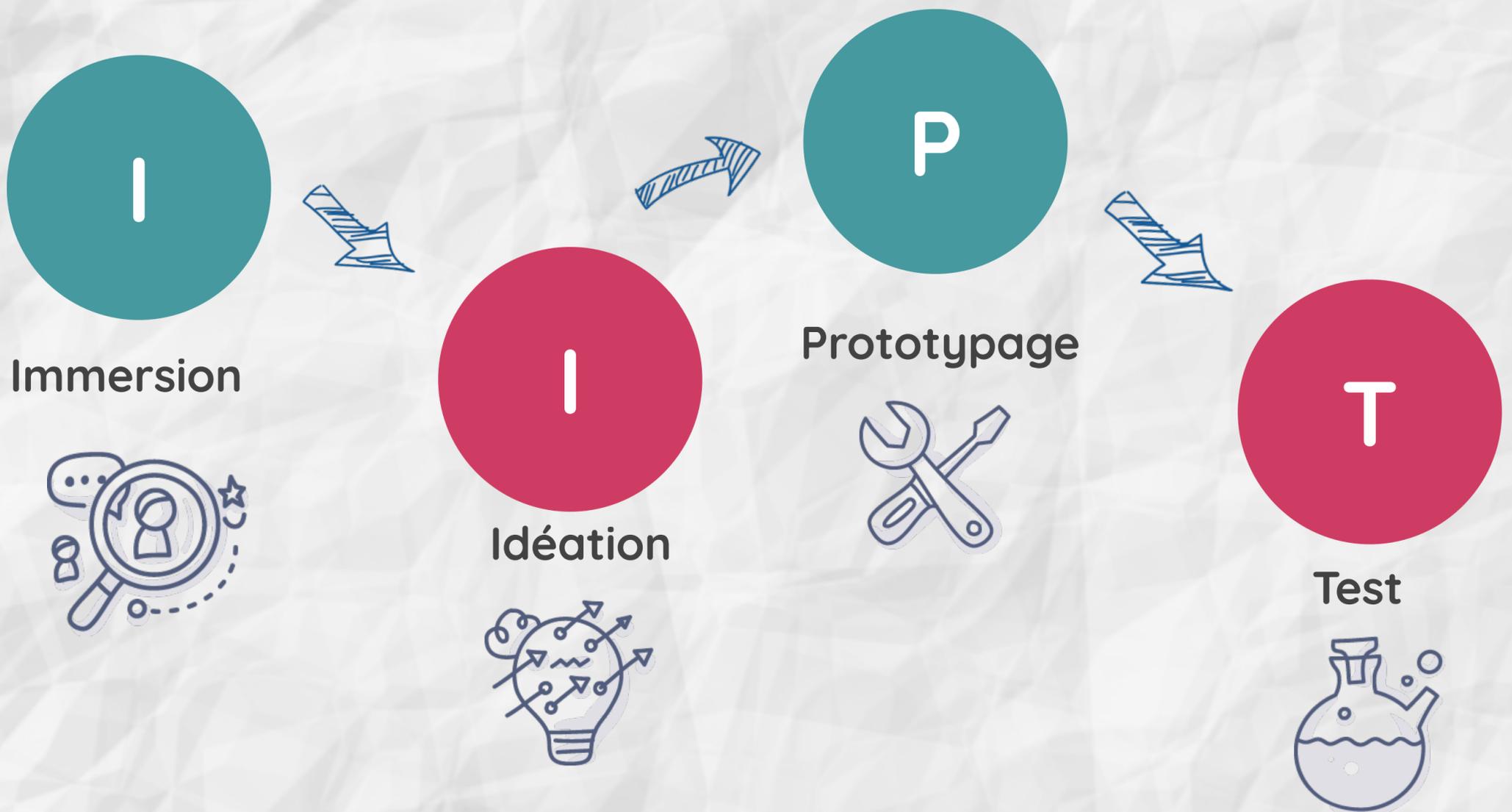
Si cette approche créative est déjà connue du monde de l'entreprise elle se développe de plus en plus à d'autres domaines comme le public, l'humanitaire, les associations mais aussi l'éducation et la formation.



**« JE VOUS  
EXPLIQUE TOUT... »**

# LA DÉMARCHE

La démarche du Design Thinking se structure en différentes étapes qui varient selon « l'école » que l'on suit. En voici 4 très classiques



# ET EN **FORMATION** ?

Dans le domaine de la formation ou de l'éducation le Design Thinking a de multiples applications :

-  Concevoir une formation
-  Structurer une offre de formation
-  Construire une communauté apprenante
-  Repenser un espace d'apprentissage
-  Revisiter ses approches pédagogiques...



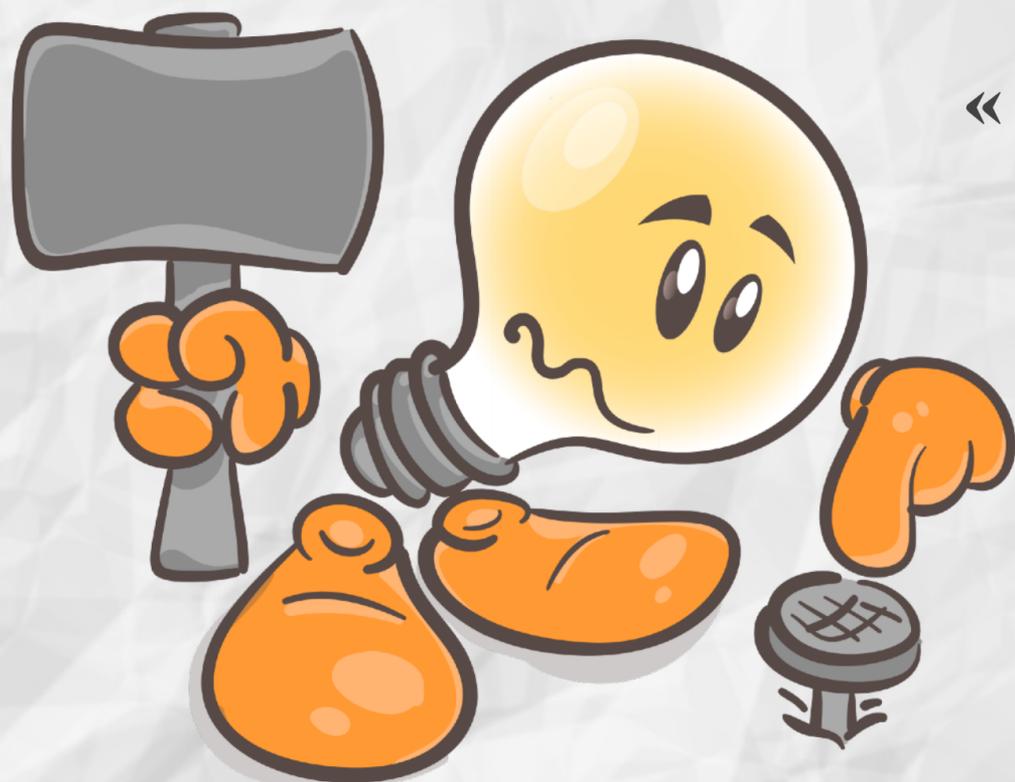
# DECOUVREZ

# LES 4 PHASES

# DE LA DEMARCHE

# DESIGN THINKING

---



**« ET QUELQUES OUTILS  
PRATIQUES »**

1



INS'PEER  
ET VOUS !

# L'IMMERSION



**«C'EST UN PEU COMME  
PARTIR EN EXPÉDITION»**

1

# L'IMMERSION



## "IDENTIFIER UNE PROBLÉMATIQUE"

Au cours de la phase d'empathie ou d'immersion, on plonge dans l'univers et la réalité de l'utilisateur (nos apprenants en formation) pour comprendre ses besoins, ses attentes et ses frustrations pour identifier son « point de douleur » majeur, et la problématique à résoudre.

# L'IMMERSION



## LES OUTILS PRATIQUES

**Interviews** : on échange avec les apprenants pour recueillir leurs ressentis.

**Observations** : on assiste à des sessions de formation pour observer les comportements.

**Personas** : on crée des profils types d'apprenants basés sur les retours.

2



# L'IDÉATION



**« ON GÉNÈRE PLEIN  
D'IDÉES ! »**

# L'IDÉATION



## "GÉNÉRER DES IDÉES"

L'étape d'idéation consiste à générer un maximum d'idées créatives pour répondre à la problématique identifiée précédemment. Ici, l'objectif est d'innover en proposant des pistes variées, sans se limiter. L'objectif final de cette phase est de converger pour choisir l'idée la plus pertinente.

# L'IDÉATION



## LES OUTILS PRATIQUES

**Brainstorming** : On encourage la libre expression des idées.

**Mindmapping** : On organise les idées sous forme de carte mentale.

**L'idéation contrainte** : on contraint la proposition d'idées pour plus de créativité. Exemple - « et si votre solution devait être créée par un enfant de 3 ans ? »

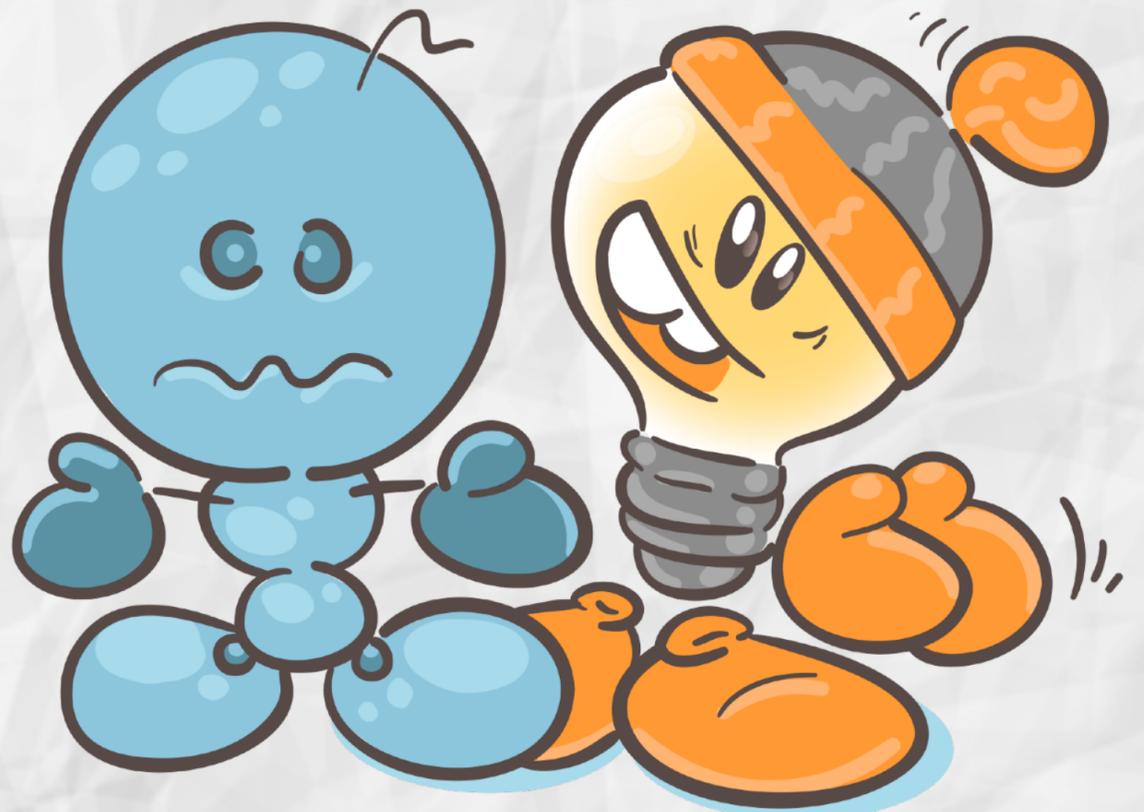
3



LE

# PROTOTYPAGE

**«IL EST PAS BEAU  
MON PROTO ?!»**



# 3

# LE

# PROTOTYPAGE



**"DONNER VIE AUX IDÉES"**

Au cours du **prototypage**, on conçoit des versions simplifiées de la solution choisie pour la rendre concrète, tangible et se projeter. Il s'agit de passer de l'idée à la réalisation concrète.

# PROTOTYPAGE



## LES OUTILS PRATIQUES

**Storyboards** : on représente visuellement le déroulement de la formation.

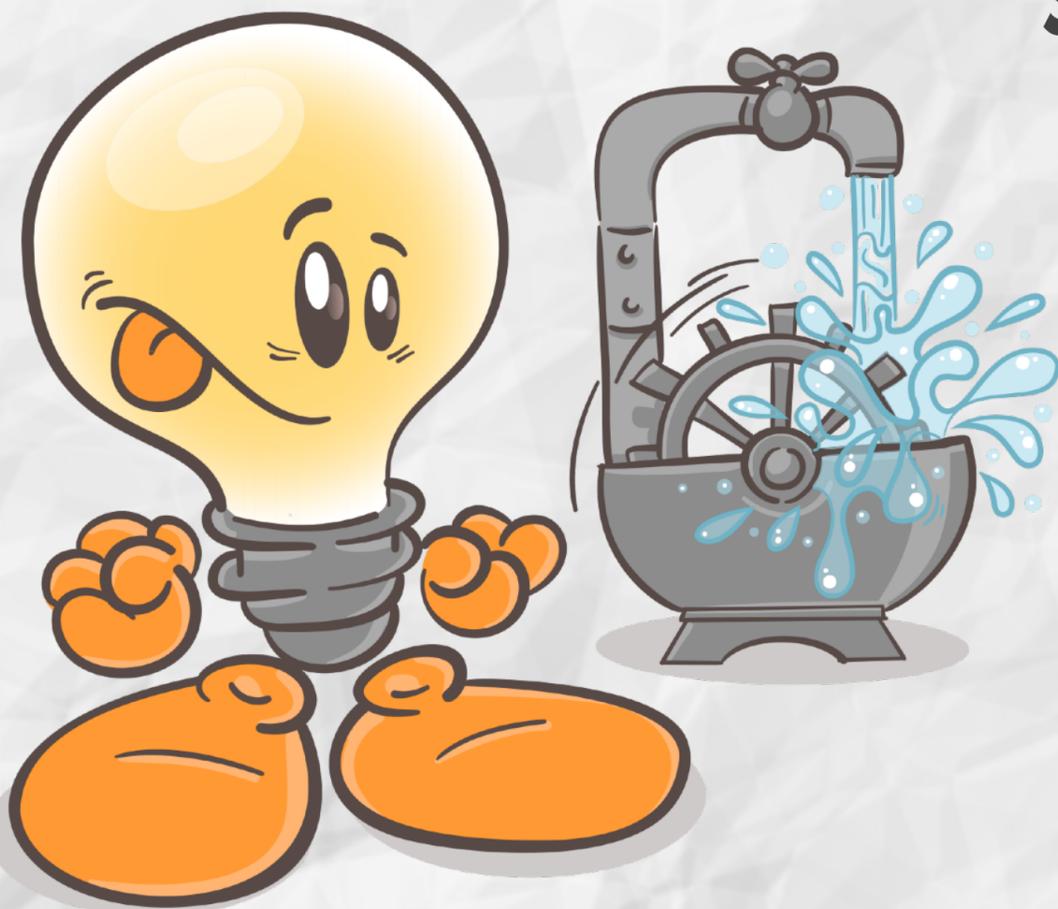
**Maquettes** : on crée des prototypes visuels de supports pédagogiques.

**Jeux de rôle** : on simule une session de formation avec des apprenants fictifs.



# LE TEST

**«ET IL FAUT PARFOIS  
SE MOUILLER !»**



# LE TEST



## "TESTER LES SOLUTIONS"

Ici, on teste auprès des apprenants ou utilisateurs les prototypes pour recueillir leurs retours et améliorer la solution... en continu en fonction des feedbacks reçus.

# LE TEST



## LES OUTILS PRATIQUES

**Questionnaires** : On recueille des avis sur l'efficacité de la solution.

**Focus groups** : On organise des discussions de groupe pour obtenir des retours détaillés.

**Observations** : on évalue les réactions des apprenants pendant la session test.



by **Néa Selíni** 

**ET VOUS...**

**PRATIQUEZ-VOUS LE DESIGN  
THINKING EN FORMATION ?**



**« DITES-NOUS TOUT  
EN COMMENTAIRE ! »»**



by **Néa Selíni** 

Je suis **Cécile** Golfier-Salles.

Facilitatrice des **apprentissages**, j'ai créé « **Ins'Peer** » des ateliers collaboratifs dédiés aux formateurs pour repenser ses pratiques pédagogiques, partager et co-créer des solutions entre pairs !



**"À BIENTÔT !"**