

UNE DEMI-JOURNEE DU D.U. Codesign

Outil à l'usage du facilitateur & de l'intervenant

Le système pédagogique du DU Codesign

Le Diplôme Universitaire de Codesign est porté en partenariat par l'université Paris Descartes, le Centre de Recherche Interdisciplinaire, la Française des Jeux et Codesign-it! La formation est construite sur des principes de pédagogie inversée (PI), autour de la vision suivante.

Vision

Nous voulons un monde où les conversations et les expérimentations engagent les personnes dans des transformations responsables, inclusives et enthousiasmantes. Ces interactions préservent ou fabriquent des ressources partagées appelées "communs".

Mission

La vocation du DU codesign est de rassembler en un collectif apprenant des acteurs de ces transformations provenant d'horizons variés (profils, disciplines, secteurs, maturité professionnelle...) qui partagent le désir d'être au cœur de cette évolution, de contribuer à la faire mûrir et à la définir. Chacun pourra, au contact de ce collectif, se transformer, approfondir ses pratiques et son savoir-être.

La pédagogie du DU est donc fondée sur la mise en intelligence collective d'une communauté apprenante plutôt que sur l'enseignement d'un corpus préexistant. Apprendre en questionnant, apprendre en faisant, apprendre en partageant.

Modalités des sessions

Le DU embarque à l'instant t 50 à 60 participants d'horizons et d'expériences professionnels très variés, issus du privé ou du public, freelances ou salariés, dont 25 se sont inscrits pour la session dans laquelle vous intervenez. Tous n'en sont pas à leur première session, mais c'est le cas pour certains.

Chaque participant du DU assiste à 5 à 7 sessions de 3 jours, et doit par ailleurs mener une expérimentation (XP).

Chaque participant s'autoévalue sur les concepts importants du codesign *via* un outil appelé grille PI.

Qu'est-ce qu'une expérimentation ?

Cette XP est une mise en pratique du Codesign sur un terrain de jeu concret, et fera l'objet d'une restitution dans une session du DU.

L'XP peut être de petite ou de grande envergure, dans la sphère professionnelle ou personnelle, long ou court, business ou social. On s'assurera que le problème à résoudre existe bel et bien (ça sert à quelqu'un), et que l'approche utilisée pour mener l'expérimentation soit inédite pour l'étudiant (qui devra rendre compte du parcours de son expérimentation et des enseignements en termes de codesign). Chaque étudiant est accompagné dans cette expérimentation par un mentor qui joue le rôle de partenaire de conversation.



Brief INTERVENANT

Quelle sera votre contribution ?

Vous avez été invité pour partager un savoir, un éclairage, un témoignage ou une réflexion en vue d'inspirer / de susciter les conversations / de provoquer / d'interpeler le groupe. Votre intervention fera écho aux items de la grille PI, de préférence ceux sur lesquels les participants se sentent les plus faibles. Ils vous seront communiqués en amont par la coordinatrice pédagogique.

Vous pouvez profiter de votre intervention pour faire vivre aux participants une modalité particulière d'échanges. Votre manière de faire fait partie de ce que vous leur apportez.

Comment ça peut se passer concrètement ?

La demi-journée est construite autour du cycle PI :

- 1) Une séquence d'**engagement** par un facilitateur et un participant, pour vous accueillir.
- 2) Une séquence de **stimulation** : votre intervention, sur une durée maximum de 30 minutes
- 3) Une séquence de **problématisation** par des petites équipes de participants, qui formulent, sans vous, les problèmes qu'ils choisissent d'approfondir sur la base de votre intervention.
- 4) Une séquence de partage des problématiques et d'inscription des participants sur les sujets qui les intéressent. Vous pourrez apporter un écho à leurs problématisations.
- 5) Une séquence de **tentative** où des équipes élaborent des éléments de réponse, des pistes de résolution aux problèmes proposés
- 6) Une séquence de mise en commun des tentatives, dans laquelle vous, mais aussi les participants, apporterez du **feedback** en écho aux propositions des équipes. C'est là que ça se passe !
- 7) Une séquence de **réflexivité** durant laquelle les participants formulent les enseignements de la demi-journée.
- 8) La demi-journée fera l'objet d'une **publication**, que vous pourrez valider avant qu'elle ne soit publiée sur la page D.U. du site de Codesign-it! et de la page LinkedIn du D.U.

Si le propos s'y prête, on peut faire différemment.

FAQ ?

- *Puis-je m'écarter du cycle PI ?* Oui, L'important est plus de suivre l'esprit de la règle que de l'appliquer à la lettre.
- *Dans quel esprit se déroule la session ?* L'essentiel est le travail des participants en autonomie, à partir du champ que vous leur proposez, en leur laissant le choix de ce qu'ils questionnent et des réponses qu'ils apportent.
- *Je peux apporter un support ?* Oui si besoin. Privilégiez des images ou des choses à toucher pour aider l'auditoire à s'appropriier votre discours. Vous pouvez aussi leur faire vivre une expérience (balade, écoute de musique, méditation, etc.). À vous de choisir le format le plus pertinent.
- *Combien vais-je avoir de participants en face de moi ?* Entre 20 et 25, à des niveaux différents de leur parcours d'apprentissage.
- *Est-ce que je peux apporter une problématique non résolue ?* Oui ! Vous chercherez avec les participants.
- *Quid de la confidentialité ?* Nous adoptons l'approche Creative Commons. Précisez ce qui doit rester confidentiel.
- *Je serai payé / défrayé ?* Le DU est construit dans une logique de partage, mais des choses sont possibles, dans la limite du raisonnable. Pour le référencement comme enseignant vacataire, contactez Paris Descartes ; pour le défraiement, contactez Codesign-it!.
- *Quel est le matériel à disposition ?* Vidéo projecteur (connexion HDMI et VGA), murs Velleda et marqueurs, post-its et feutres, badges, gommettes, etc.

Les maîtres mots ?

Mise en situation / Carottage (approfondissement) / Recherche / Faciliter l'exploration du sujet par les participants.



Brief FACILITATEUR

Quelle sera votre contribution ?

- Vous designez la séquence en lien avec la coordinatrice pédagogique du DU, l'intervenant de la demi-journée et le cofacilitateur participant éventuel. Vous vous appuyez pour cela sur les principes de design du DU (logiques de pédagogie inversée, etc.).
- Vous identifiez les participants en charge des rôles de facilitation sur votre séquence (co-facilitation, capture, etc.). Vous vous assurez qu'ils sont au clair sur les tâches qui leurs incombent : vivre les différentes postures d'un dispositif collaboratif est clé pour leur apprentissage. N'hésitez pas à leur faire des feedbacks !
- Vous vous assurez que vous disposez des espaces et des outils nécessaires à votre séquence.
- Vous facilitez les échanges. Vous assurez le timeboxing. Vous vous assurez de la bienveillance des échanges, de l'équilibre des prises de parole.
- Vous assurez le passage de relai vers la séquence suivante.
- Vous vous assurez que les participants, intervenants et vous-même avez émergé. Vous faites en sorte qu'un participant se désigne pour publier et qu'un autre se propose pour accueillir l'intervenant de la séquence suivante par un pitch. Lors des fin de session, il faut aussi solliciter des participants pour accueillir les nouveaux entrants et cofaciliter lors des prochaines sessions.
- Vous transmettez à l'équipe pédagogique toute proposition ou information susceptible d'améliorer la qualité du DU 😊

Comment ça peut se passer concrètement ?

Cf. Brief Intervenant

FAQ ?

- *Posez vos questions !*

Les maîtres mots

Mise en situation / Faciliter la compréhension du process par les participants / Pédagogie

