



INSPIRALIA

Let's Meet
and innovate

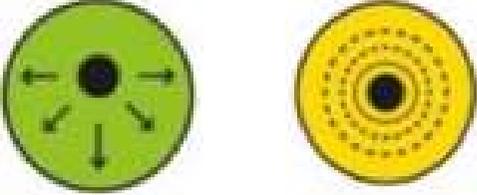
3 Ateliers
Démarrages 14H15, 15H15, 16H15

L'espace ...
un atout pour
la collaboration ?

Représenter, questionner et (re)penser l'espace
pour développer plus de collaboration
dans vos cours, formations, accompagnements, réunions



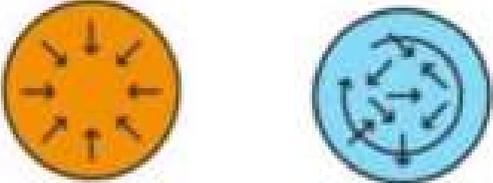
L'espace ... un atout pour la collaboration ?



Notre expérience
et nos appuis méthodologiques



Votre représentation,
vos problématiques



Questionnement guidé,
inspiration et regards croisés



Les bonnes pistes
pour atteindre vos objectifs



Structure Collective d'Enseignement Supérieur et de formation continue dédiée aux domaines du numérique

Former

Soutien aux établissements d'enseignement supérieur et les opérateurs de formation professionnelle, de formation continue et de promotion sociale, E e-campus développe une offre de formation de proximité et répond aux besoins locaux et socio-économiques par une offre de formation harmonisée et innovante en relation avec les métiers du numérique.

Être acteur

Acteur important du numérique sur le territoire de l'Eurometropole Lille – Kortrijk – Tournai, E e-campus est un lieu de rencontre, d'échange, de collaboration et d'expérimentation, et contribue à promouvoir les co-organisations, l'élaboration d'actions pilotes et les projets innovants.

Sensibiliser

E e-Campus a pour objectif d'aider à l'accompagnement des entreprises et des administrations publiques dans la transition numérique notamment en développant des compétences numériques pour les étudiants, les demandeurs d'emploi, les employés, les cadres ainsi que dans l'élaboration de nouveaux processus de travail aux moyens d'outils numériques.



E e-campus participe à l'écosystème du Campus numérique Wallonie-Picarde



Notre expérience



Projets innovants

E e-Campus participe et investit dans la recherche et l'innovation ainsi que dans des projets de sensibilisation.

Des projets en construction pour 2024-2027, notamment un projet **Learning Spaces**





Partenariats et offres pour le développement des soft skills et compétences comportementales

Pour se développer et avancer dans un monde aux nombreuses mutations, les entreprises et institutions doivent être capables d'évoluer en permanence. Savoir s'adapter au changement, cela s'apprend ! Soft skills, ou compétences comportementales sont devenues incontournables.

Ee-Campus et l'ULB Husci proposent un cycle complet de modules de formations



Ee-Campus, Form@nam proposent un cycle d'ateliers en co-modalité permettant de développer ses compétences de « Créativité & Collaboration »,
animés par Designing Learning Expérience qui conjugue Design, Ingénierie et Innovation pédagogique.



Nos inspirations et nos méthodologies

« On apprend toujours seul mais jamais sans les autres ». **Philippe CARRE, 2005**

« La cognition est le produit d'une activité, d'un contexte, d'une culture dans laquelle elle se développe et est utilisée. »
COLLINS, BROWN, DUGUID, 1989

« Les bâtiments où nous vivons, travaillons, et apprenons ont une influence directe sur notre santé, notre bien-être, notre relation avec les autres et notre habilité à apprendre. Les espaces physiques que nous habitons nous forment et nous définissent. (...) L'environnement spatial est un outil important qui peut être conçu pour inspirer, motiver et accompagner des styles et des méthodes pédagogiques. (...) Les espaces physiques d'apprentissages devraient être aussi divers que les personnes qui les côtoient. » **Rosan Bosch, Designing for a better world starts at school, 2018**

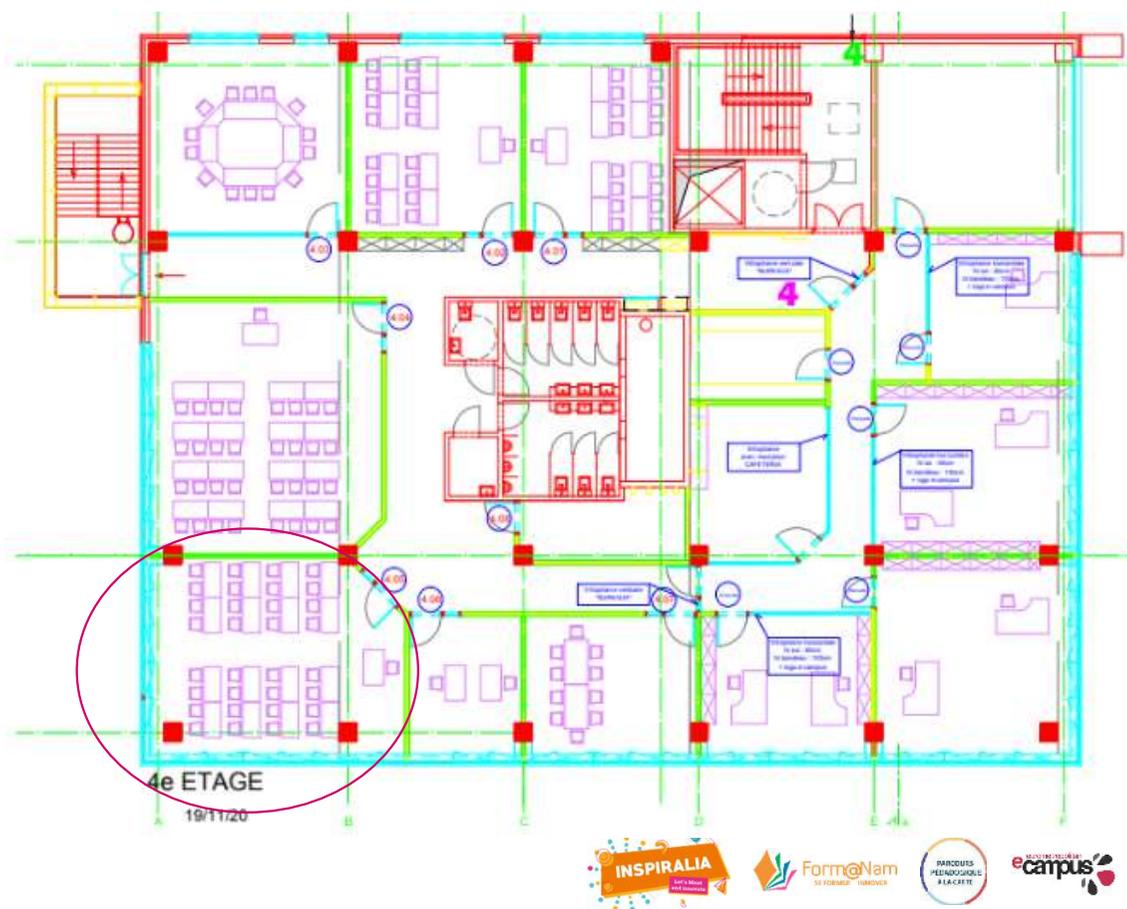
« La collaboration est le processus de création partagée : deux individus ou plus possédant des compétences complémentaires interagissent pour créer une compréhension partagée qu'aucun ne possédait auparavant ou qu'il n'aurait pu construire seul. » **Mickael Schrage, 1991**



Notre expérience

Le projet de la « salle d'idéation » chez Eurometropolitan e-campus à Tournai ⁷

Visite des lieux, étude du plan début 2021 / étage / bâtiment / Campus numérique/ Wapi
Enquête en ligne pour recueil des besoins et usages cibles



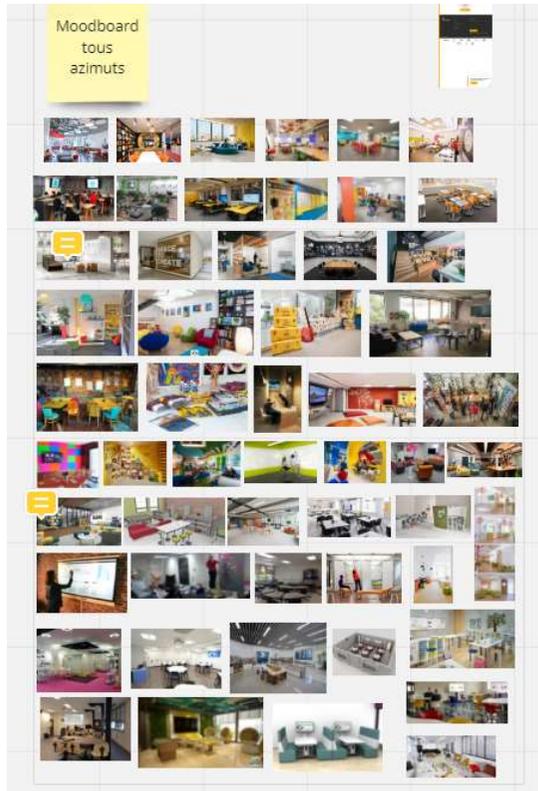
Notre expérience

ComAc mai 2021, proto 0, aménagement avec mobilier de location, recueil de feedback



Notre expérience

Moodboard, Benchmark et inspirations
Ateliers « entre amis », Validation d'un modèle ouvert;
Mobilier petit prix, Ateliers-test



ATELIERS LUNCH DESIGN & PEDAGOGIE

PROGRAMME CYCLE1: DESIGN & PEDAGOGIE

- 26 NOVEMBRE**
Introduction et Onboarding, comment organiser la séance et bien organiser ses formations
- 29 NOVEMBRE**
Utiliser l'espace pour favoriser la collaboration en formation
- 3 DÉCEMBRE**
Découvrir le mood-mapping et l'utiliser à bon escient avec les participants
- 9 DÉCEMBRE**
Découvrir MERG, un outil pour développer la collaboration à distance
- 10 DÉCEMBRE**
Jeux de société et Lego pour aborder les projets de vos apprenants
- 13, 14, 15 DÉCEMBRE**
Workshop de ateliers courts, agiles "Demande créative"

TOUS LES ATELIERS SE DÉROULENT DE 12H15 À 13H45
Un lunch léger vous sera offert

Les ateliers sont animés par des professionnels du domaine. Intervenants: Sylvie Arnoux, Laurence, Emmanuelle Diegrier

INSCRIVEZ-VOUS !
L'inscription est gratuite mais nécessaire (10 participants max.)

Ces ateliers ont pour objectif de favoriser la découverte d'approches innovantes ou inspirées, ou travaux d'expériences concrètes et en appui sur les pratiques et les besoins des participants.

Ils facilitent l'expérimentation à petite échelle, en petits groupes, avec le support des équipes, structures, équipements et services de l'Europôle ophtalmique Campus.

Benchmark

Principaux enseignements

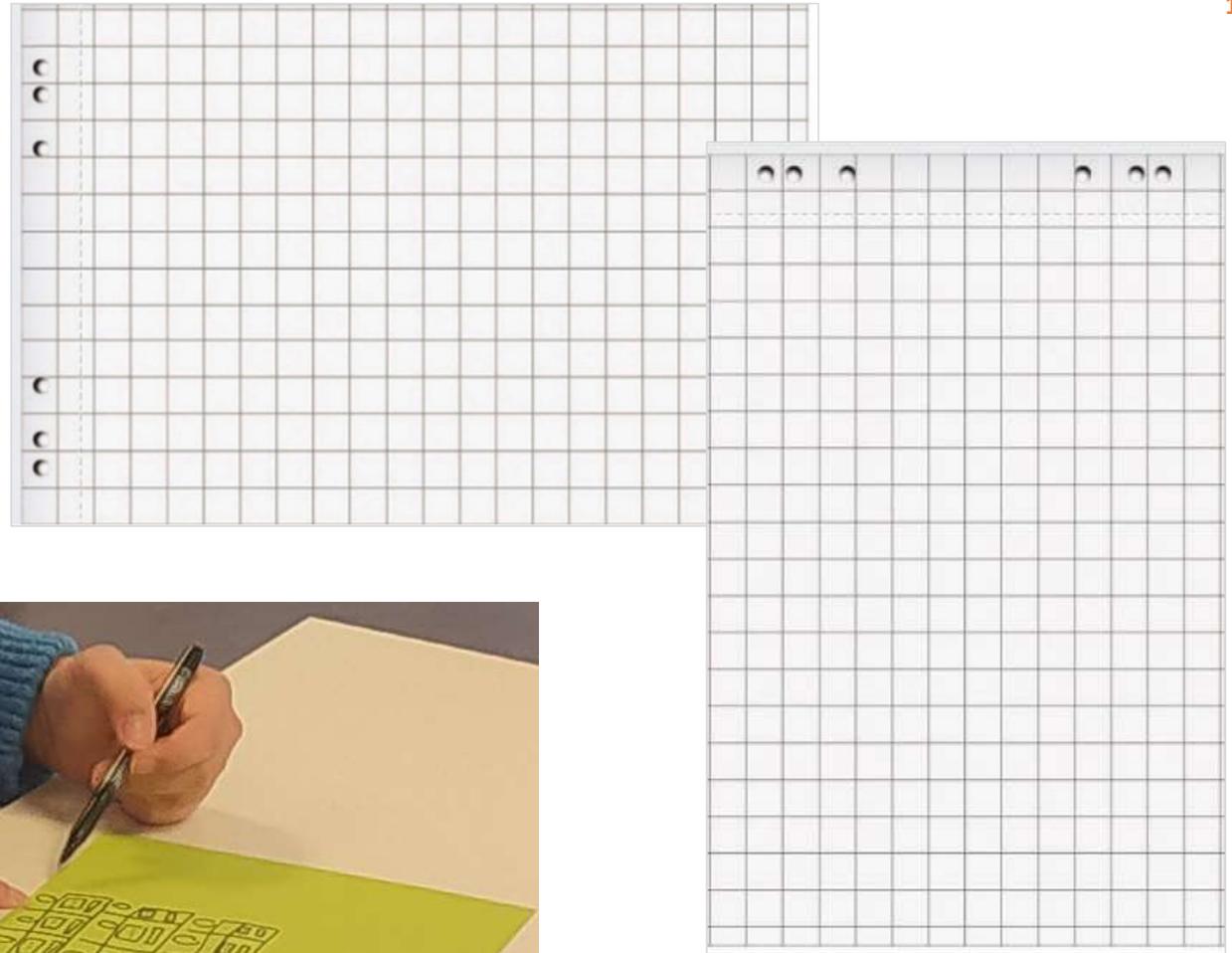
- Un lieu dédié au développement technologique-éducation en un service d'accompagnement dédié aux enseignants
- Un lieu dédié avec une communauté de professionnels pour des projets pédagogiques
- Culture "Métiers de la recherche et Université"
- Un lieu dédié pour la gestion des réservations d'espaces par les étudiants sur l'été
- Couplé avec un campus et une bibliothèque
- Un espace d'accompagnement au projet, la création d'entreprise et l'innovation
- Culture "Business School"
- Un espace dédié aux ateliers pour les enseignants, des services sur place (impression, café)
- Centre ville de Toulon, écosystème de la création d'entreprise
- Communauté soudée par une culture
- Culture "Fab lab" et co-design
- Interaction avec autres pôles présents dans le Hub TechnoLab, événementiel Euro
- Un lieu dédié à l'AtD / Open Lab / Open Lab / Open Lab
- Communauté et individus engagés, événementiel, liens et informel
- Culture "fab lab" et monde de l'éducation
- Espace dédié, accompagnement projet depuis l'idée jusqu'à la fabrication



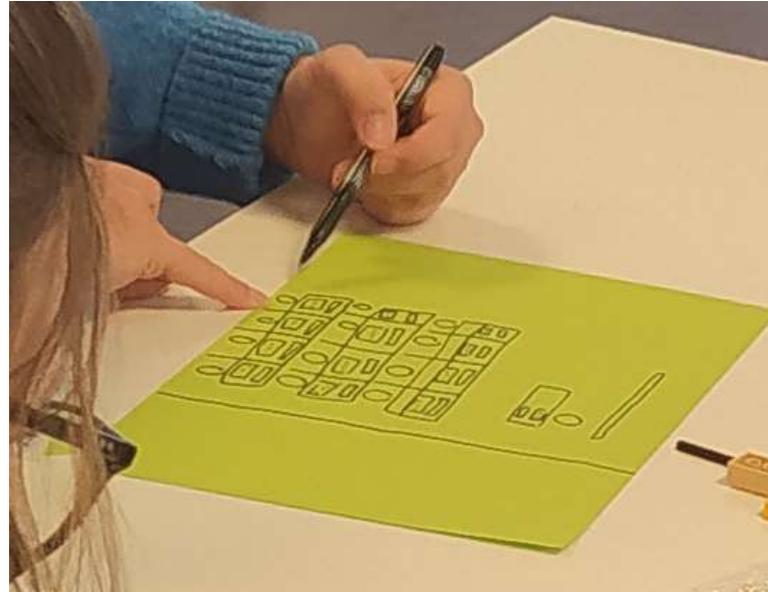
Ateliers-test

Votre représentation

Nous vous invitons individuellement à penser à l'espace dans lequel vous enseignez, formez, accompagnez, ou travaillez en équipe et dans lequel vous souhaiteriez développer « plus de collaboration ». Dessinez-le tel qu'il est aujourd'hui.



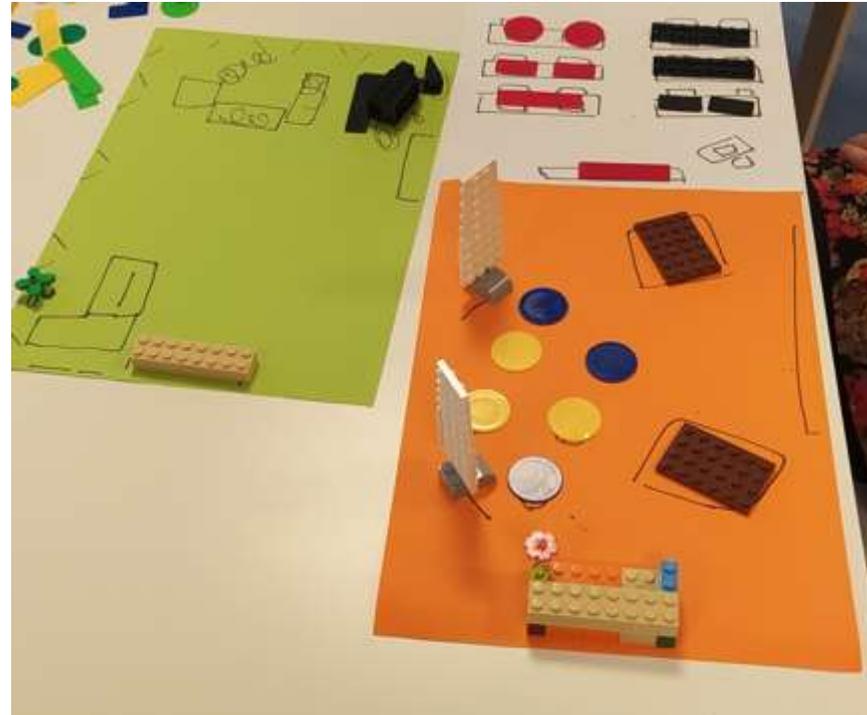
Nul besoin de compétence d'architecte, restez figuratif, utilisez un « formalisme intuitif ».



Votre représentation et vos problématiques

Enrichissez maintenant votre première représentation en utilisant les pions, jetons, legos, matériaux créatifs divers à votre disposition. Mettez en évidence les zones ou éléments qui posent problème pour la collaboration et ceux qui pourraient la développer.

Nul besoin d'être artiste, utilisez des éléments qui donnent du relief, qui permettent de représenter les éléments bloquants ou facilitants.



Quelles questions se poser pour (re)penser l'espace pour plus de collaboration ?

Activités habituelles des usagers et du lieu
Ce qui est fixe, standard, traditionnel dans l'existant

Contraintes et éléments limitants

Flexibilité, polyvalence, plasticité, mobilité
Conditions favorables
Opportunités et éléments facilitants

Pédagogies
Activités

Usager, individu

Sécurité Bien-être Autonomie

Collectif, communautés

Relations Partage
Production

ESPACE
&
COLLABORATION

Aspects physiques et matériels

Aspects contextuels et immatériels

Technologies



Comment pourrions-nous ... ?



Nous vous invitons maintenant à remplir individuellement la **fiche de questionnaire**

Partagez ensuite votre représentation et votre fiche en binôme avec une personne de votre groupe.

Formulez ensemble les problématiques par des questions commençant par :
« **Comment pourrions-nous ...?** » et trouver 2 pistes pouvant y répondre

Votre binôme partage à son tour sa représentation et sa **fiche de questionnaire**.

Formulez ensemble les problématiques par des questions commençant par :
« **Comment pourrions-nous ...?** » et trouver 2 pistes pouvant y répondre

S'inspirer, découvrir

David Thornburg, (travaux depuis les années 90) identifie, quatre différents espaces pour apprendre, qui expriment une sorte de système primordial d'apprentissage, à travers des invariants temporels et des métaphores anthropologiques : **le feu de camp** (*campfire*) pour l'information, **l'oasis** (*watering holes*) pour la conversation, **la grotte** (*cave*) pour la conceptualisation, et **le labo** (*life*) pour la contextualisation.



MOUNTAINTOP



CAMPFIRE



CAVE



HANDS ON



WATERING HOLE



MOVEMENT

Typologie des
espaces de
Robert Boltch



SCÈNE



FEU DE CAMP



GROTTTE



LABO



OASIS



SOURCES

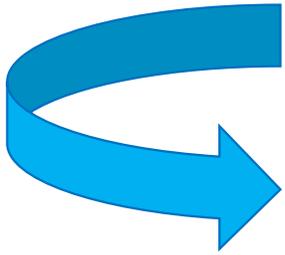
Adaptation
française pour
Archiclasse.

<https://archiclasse.education.fr/>

S'inspirer, découvrir



<https://archiclasse.education.fr/>



Consultez en groupe les espaces métaphoriques et la méthode Archiclasse.

Formulez ensemble 1 piste supplémentaire par espace pour répondre aux :
« **Comment pourrions-nous ...?** »



Donner forme à l'idée et expérimenter

Convier les usagers à la transposition concrète de votre idée, intégrez leurs besoins et écoutez leurs feedbacks.

Fabriquer une maquette avec l'outil Archistart.

Réaliser une maquette prototype en 3D.

Utiliser des mobiliers de récupération, ou du matériel de location pour expérimenter les pistes concrètement.

Enrichir et tester ses prototypes

Convier les usagers au test de vos prototype : enseignants, apprenants, collègues etc intégrez leurs besoins et écoutez leurs feedbacks.

Modeler, faire évoluer et enrichir au fil de la maturation des usages de ces nouvelles configurations et à l'évolution potentielle des usagers et des technologies.

Nos conseils pour la suite...

Quelques ressources pour aller plus loin

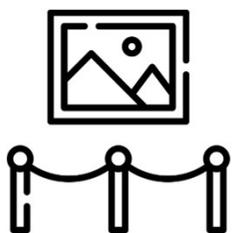
<https://uclouvain.be/fr/etudier/III/cahier-espaces-d-apprentissage.html>



<https://archiclasse.education.fr/>

Les travaux de Didier Paquelin (Université Laval, Québec)





MERCI!

de votre participation active !