



STUDIO D'INNOVATION

Le but du projet était de développer des stratégies facilitant l'apprentissage en profondeur et le développement de compétences transversales par des méthodes innovantes d'apprentissage actif dans un espace créatif modulaire surnommé l'*Innovation Studio*.

CONCEPTION DE L'ESPACE

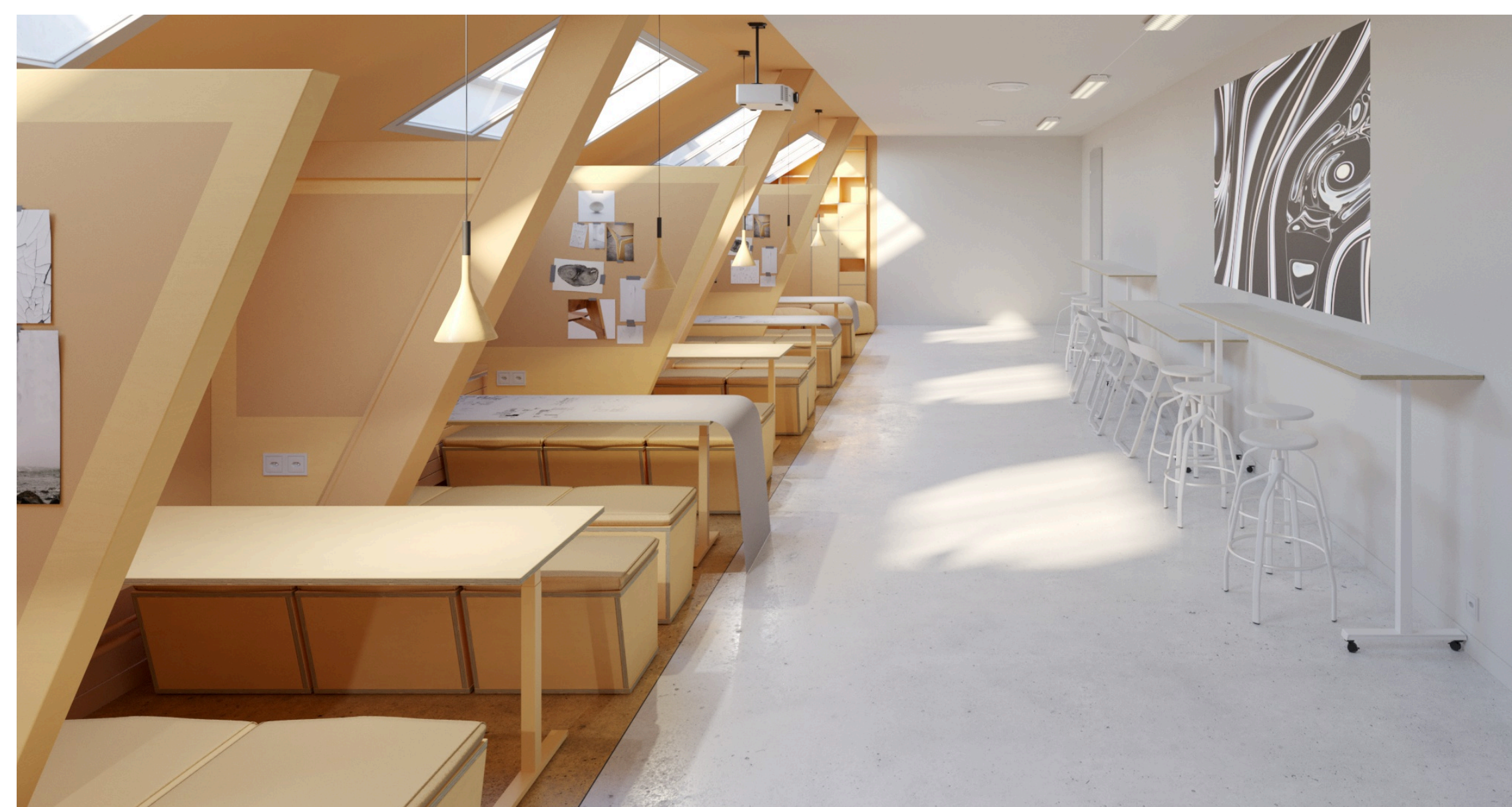
MODE PRÉSENTATION



MODE TABLE RONDE



MODE TRAVAIL DE GROUPE



SALLE ACTUELLE (BREGUET 2)



ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE

Certaines activités d'apprentissage sont particulièrement intéressantes dans ce type de contexte, mais peuvent être utilisées ailleurs, comme:

Think Pair Share. Cette activité permet d'augmenter la participation des étudiant·e·s lorsqu'on leur pose une question en leur demandant (1) d'y réfléchir, (2) d'en discuter à deux et (3) de partager leur réponses avec la classe.

Mix Mash. Cette activité permet aux étudiant·e·s de se donner et de recevoir du feedback structuré lors de projets de groupe. (1) On fait des groupes de feedback (p.ex. de 3 personnes) avec des personnes de groupes différents. (2) on demande à la première personne de chaque groupe de feedback présenter son projet et aux autres de donner du feedback. Après 10 minutes, on demande à la seconde personne de présenter son projet et de recevoir du feedback, et ainsi de suite. Quand tout le monde a donné et reçu du feedback, on retourne dans les groupes de projet pour faire un debriefing.

Brainwriting. Cette activité, issue du design thinking, permet d'augmenter la créativité d'un groupe, en réalisant un grand nombre d'idées. Elle est basée sur des recherches qui ont démontrées que la créativité est maximale à un taux de 200 idées et permet de réduire les effets négatifs d'anxiété sociale, personnalités dominantes, etc. en groupe. (1) On pose une question de départ. (2) Chaque personne note au moins 3 idées sur des post-its collés sur une feuille. (3) La feuille tourne. (4) Les personnes s'inspirent des idées précédentes et notent à nouveau au moins 3 idées sur des post-its collés sur la feuille, etc.

Prototyping. Cette activité, issue du design thinking, permet de réaliser des idées dans des formes tangibles (p.ex. papier, légo, représentations digitales, imprimante 3D), afin d'expérimenter avec des concepts et de les tester rapidement, p.ex. avec des usagers, etc. Plusieurs itérations de prototypage peuvent être réalisées sur la base du feedback reçu ou de la co-création avec les usagers.

NOTE

Avec le COVID, la réalisation de la salle est prévue au plus tôt pour la rentrée 2021-2022.

CONTACTS

Emmanuelle Reuter, Adrian Holzer, Cinzia Dal Zotto