

LIVRET D'ANIMATION



L'animateur assure la préparation, le fonctionnement de chaque atelier et le passage entre les différents temps d'élaboration du projet jusqu'à la fiche de synthèse de chaque espace qui conclut le travail de co-conception.

Avant d'utiliser **ARCHILAB**, l'animateur constitue une équipe de 6 à 8 personnes ou il associera progressivement dans la co-construction tous les usagers et acteurs de l'école ou de l'établissement dont des représentants des élèves, des parents, des associations, les services techniques sans oublier la maîtrise d'ouvrage.

L'équipe évoluera d'un temps à l'autre : se référer aux indications pour chaque temps.

ORGANISER

LES TEMPS DE TRAVAIL

A - La construction du projet s'organise suivant 4 temps : T0, T1, T2 et T3 (voir ci-après).

B - Ces séquences successives sont des ateliers avec des acteurs qui peuvent être différents. Conserver au moins deux membres d'un temps à l'autre.

C - Suivant l'envergure du projet et le temps disponible, des séquences peuvent être associées (T0 + T1A ou T1B), (T2 + T3), etc.

D - Les premières personnes concernées sont les acteurs de l'école qui interviennent en T0/T1 seuls ou éventuellement avec un membre de l'équipe technique.

E - En T2 puis T3, des experts, des membres de la maîtrise d'ouvrage apportent des précisions techniques, financières et administratives. Leur présence est vivement recommandée au moins au stade de la restitution.

F - Élargir aux parents d'élèves, associations, etc., dont certains peuvent être présents sur des phases de restitution pour questionner le projet. Ils s'aideront des cartes « mettre à l'épreuve ».

H - Avant chaque temps de projet, désigner :

- un rédacteur qui sera chargé de remplir la fiche de restitution,
- un photographe chargé de prendre des photos à la fin de chaque temps de travail suivant les consignes indiquées.

I - Rapporter le résultat pour commencer chaque nouvelle séquence.

J - Avant chaque nouveau temps, s'assurer que l'équipe replace le plateau **ARCHILAB** dans la configuration précédente. Pour cela, s'assurer de :

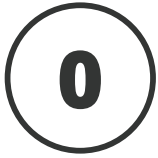
- la qualité des prises de notes sur chaque fiche bilan.
- des prises de vue à la fin de chaque temps.

K - Pour chaque atelier, compléter les outils **ARCHILAB avec des notes repositionnables, des crayons, des feuilles et une connexion internet pour consultation du site ARCHICLASSE, etc.**

L - Photocopier les fiches de restitution T1A à T3 fournies avant chaque atelier (prévoir de distribuer 2 fiches par séquence – dont un brouillon).

TEMPS 0

PARTAGER DES IDÉES



	4 à 6 acteurs minimum de l'école / établissement (équipe pédagogique + élèves + équipe technique)
	1 à 2 heures environ (définie par l'animateur)
	5 à 10 min pour la rédaction des cartes « objectif »
	Notes repositionnables, crayons, tableau d'affichage, etc.



OBJECTIFS DE T0

Avant de manipuler **ARCHILAB** :

1 - Préciser les objectifs du projet

2 - Questionner la pratique pédagogique

15 minutes

A - Résumer les résultats de la phase de concertation, entretiens, débats qui a précédé.

B - Fixer les attendus du travail de co-conception.

20 à 30 minutes

Sous forme d'un débat, dégager l'ambition des pratiques pédagogiques des participants et les confronter avec la synthèse du travail de concertation, entretiens, débat préalable.

Exemples de questions :

A - Quelle pédagogie pour demain ?

B - Dans quels nouveaux espaces souhaitez-vous travailler ?



SYNTHÈSE

1 heure

À l'issue du débat, chaque participant répond à 2 questions posées par l'animateur en utilisant des notes repositionnables (2 notes par personne et par question). Il place ses notes au tableau sous chaque question et les commente (2 min par note).

Exemples de questions :

A - Qualifier le futur espace pédagogique avec 2 verbes qui désignent des fonctions innovantes.

B - Qualifier l'espace pédagogique avec 2 adjectifs qui précisent l'organisation pédagogique attendue.

Les 3 ou 4 idées les plus fortes et retenues par le groupe sont désignées comme objectifs pour l'étape suivante. Chacune est synthétisée sur une note repositionnable qui accompagnera les temps à suivre.



Poursuivre à l'échelle du projet





T1A : Projet d'établissement ou d'école

T1B : Projet d'espace pédagogique

TEMPS 1A

PROJETER

1A

	4 à 6 acteurs minimum de l'école / établissement (équipe pédagogique + élèves + équipe technique)
	1 à 2 heures environ (défini par l'animateur)
	20 minutes pour la rédaction de la fiche bilan T1A
	Le plan du site + les totems + les cartes totems + la fiche bilan T1A



TEMPS 1A

PROJETER



OBJECTIFS DE T1A

Réfléchir de manière globale à l'organisation de l'école / établissement à partir des lieux emblématiques archiclasse avant de détailler chaque espace pédagogique (T1B).



MANIPULATIONS EN T1A

Procurer-vous un plan de votre établissement.

Après concertation et lecture des cartes « lieux emblématiques », positionner les totems choisis sur le plan du site. Plusieurs totems peuvent être associés dans un même lieu.

NB : N'hésitez pas à concevoir votre propre espace emblématique et à lui donner un nom si les 6 lieux proposés ne correspondent pas à vos attentes.

Des totems et cartes vierges sont disponibles à cet effet.

LES 6 LIEUX EMBLÉMATIQUES ARCHICLASSE



Ces configurations spatiales demeurent des propositions d'usages qui favorisent l'attention et un intérêt ravivé à l'apprentissage. Elles sont libres d'interprétation et se déclinent dans des formats variés.

Pour en savoir plus, lire les cartes « lieux emblématiques » jointes, découvrir les exemples en saisissant les QR-codes situés au dos ou consulter la fiche jointe « espaces scolaires ».







RESTITUTION DE T1A

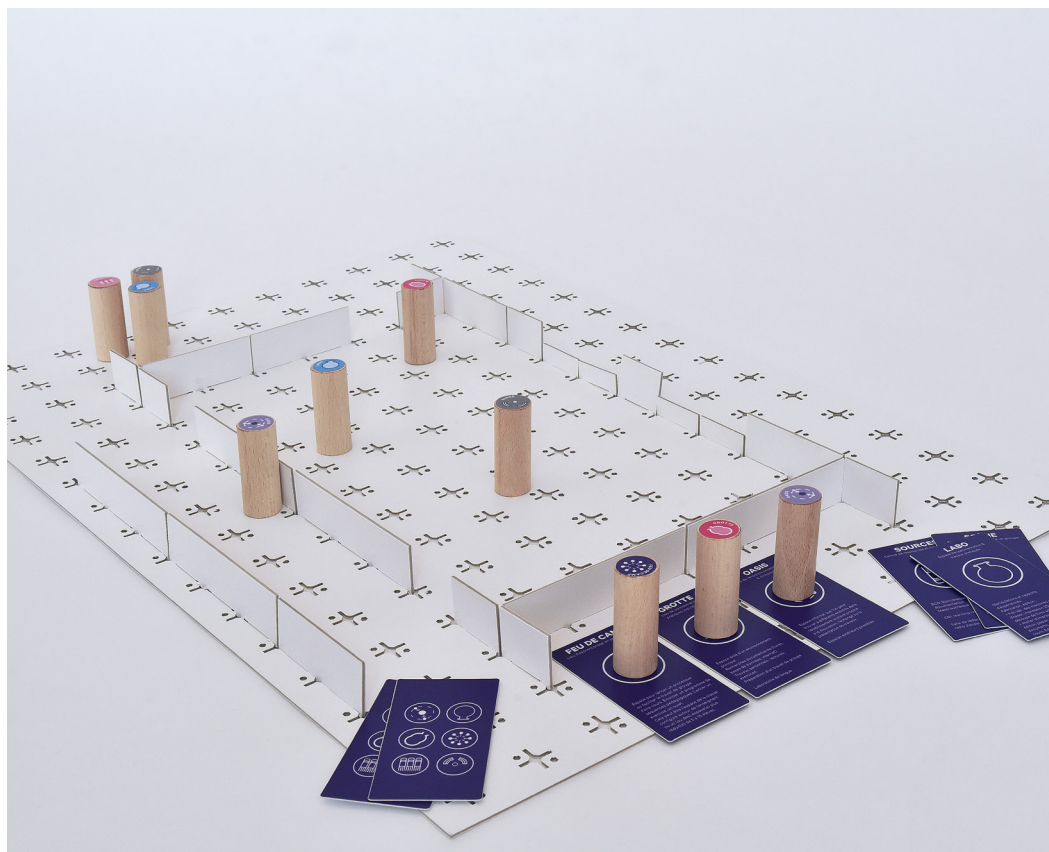
L'équipe remplira la fiche de restitution T1A et réalisera 1 à 3 photos du plan pour illustrer sa proposition.

TEMPS 1B

STRUCTURER

1B

	4 à 6 acteurs minimum de l'école / établissement (équipe pédagogique + élèves + équipe technique)
	1 à 2 heures environ (défini par l'animateur)
	20 minutes pour la rédaction de la fiche bilan T1A
	Le plan du site + les totems + les cartes totems + la fiche bilan T1A



TEMPS 1B

STRUCTURER



INTRODUCTION

Chaque espace pédagogique : salle de classe, hall, CDI, etc. est l'objet d'un travail de définition spécifique.

Avec la pénétration du numérique dans l'école et les modes de pédagogie dite active, des espaces pédagogiques sont à inventer !



OBJECTIFS DE T1B

Poser le concept de l'espace considéré en questionnant le projet dans son articulation avec les 6 « Lieux emblématiques ARCHICLASSE » (voir encart des lieux emblématiques en T1A).



MANIPULATIONS EN T1B

A - Sur le plateau, construire l'espace en disposant les cloisons pour simuler une emprise d'après un plan fourni ou fictif.

Garder à l'esprit la surface dans laquelle vous créez votre espace (échelle indiquée sur les cloisons). Simuler l'espace et son environnement extérieur proche (couloir, inter-salles, etc.).



MANIPULATIONS SUITE

B - Réfléchir au concept de l'espace avec uniquement les 6 cartes et les 6 totems « lieux emblématiques ».

NB : Prendre le temps de préciser le concept avant de passer à une solution d'aménagement trop réaliste.

C - Suivant les situations, l'espace, objet du projet pourra être constitué de plusieurs lieux emblématiques.

Vous pouvez aussi rapprocher 2 totems pour imaginer un « lieu hybride » ou encore inventer votre propre lieu emblématique : utiliser les totems et cartes vierges disponibles à cet effet.

D - Créer une première partition de l'espace en utilisant les balises rouges pour borner les surfaces allouées autour des totems choisis.







RESTITUTION DE T1B

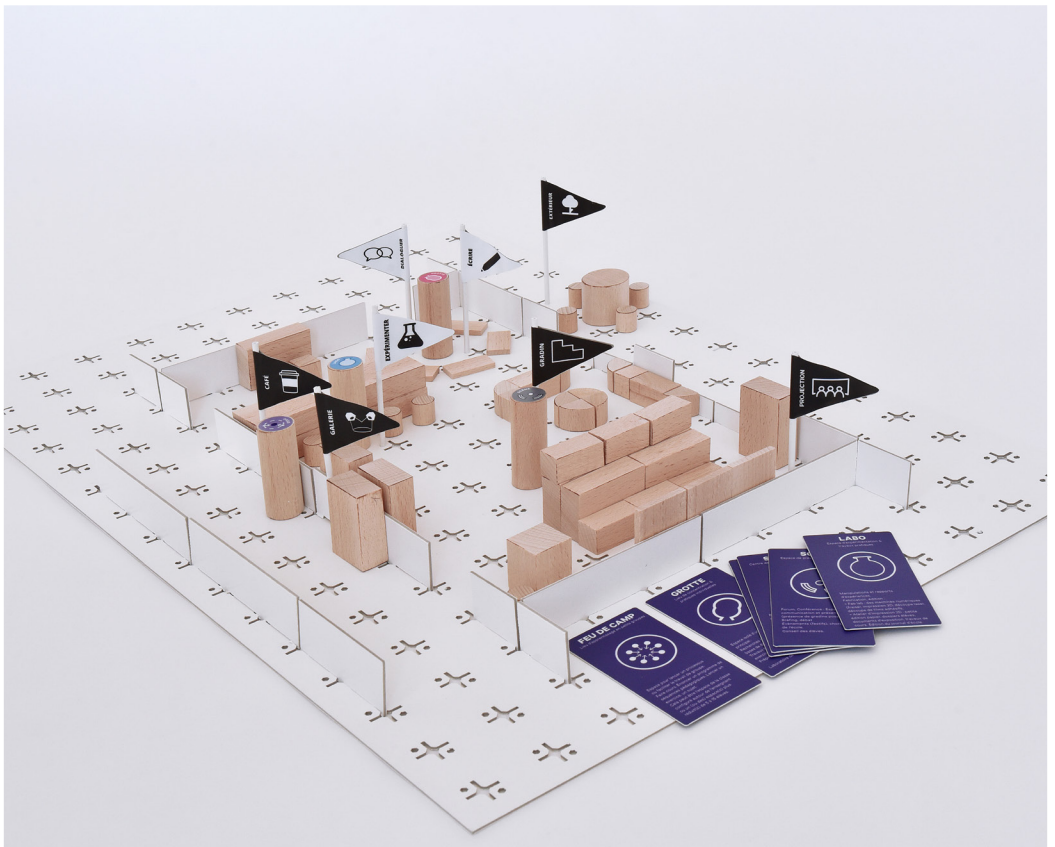
L'équipe remplira la fiche de restitution T1A et réalisera 1 à 3 photos du plan pour illustrer sa proposition.

TEMPS 2

ORGANISER

2

	4 acteurs de l'équipe pédagogique + 2 membres équipe technique + maîtrise d'ouvrage
	1h30 à 2 heures
	15 à 20 minutes pour la rédaction de la fiche bilan T2 + prises de vue
	Plateau de construction installé avec les totems et les balises rouges + les fanions + les pièces de bois + une copie de la fiche de restitution T2



TEMPS 2

ORGANISER



OBJECTIFS DE T2

- 1 - Travailler sur l'aménagement de l'espace à partir de scénarios d'usages.
- 2 - Passer de la répartition spatiale à l'organisation fonctionnelle.
- 3 - Intégrer la mobilité, la modularité, la flexibilité.
- 4 - Enfin commencer à mettre votre projet à l'épreuve !



MANIPULATIONS EN T2

- A - Reconstituer l'espace en disposant les cloisons, les totems et les pions conformément à T1 en s'aidant des photos.
- B - Implanter en premier les fanions.
- C - Un temps de discussion / validation peut-être intercalé avant d'installer un aménagement plus réaliste.
- D - Implanter les pièces de bois pour exprimer un aménagement dans une forme encore schématique.
- E - Le temps T2 peut s'arrêter avec la disposition des fanions, auquel cas l'aménagement avec les pièces de bois est renvoyé en T3.



METTRE À L'ÉPREUVE

S'il reste du temps, commencer à évaluer, questionner le projet à l'aide de quelques cartes « mettre à l'épreuve ».

Principe : *Une carte devient pour un temps donné (5 min), le point d'appréciation du projet. Elle questionne le statut du projet, ses usages et éventuellement peut le modifier.*



RESTITUTION DE T2





Ne pas quitter le temps de travail T2 sans avoir réalisé la restitution en complétant la fiche bilan T2 et pris 3 photos de la maquette.

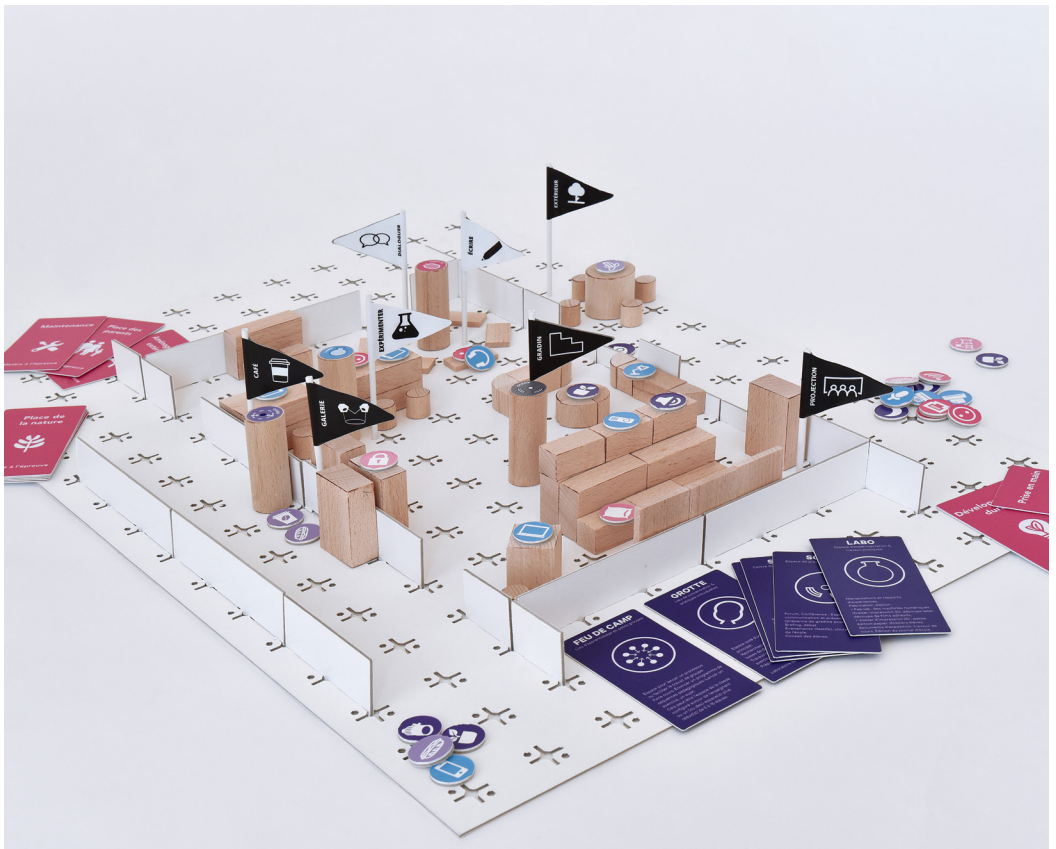
NB : *Montrer si nécessaire des états différents de l'espace dans son fonctionnement (flexibilité, modularité).*

TEMPS 3

DÉTAILLER

3

	4 acteurs de l'équipe pédagogique + 2 membres équipe technique + maîtrise d'ouvrage
	1h30 à 2 heures
	20 à 25 minutes minimum pour rédiger la fiche bilan T3 + prises de vue
	Plateau de construction avec les pièces qui restituent le temps T2 + les jetons + une copie de la fiche bilan T3



TEMPS 3

DÉTAILLER



INTRODUCTION

À cette phase, la présence de membres de l'équipe technique est nécessaire. Celle de la maîtrise d'ouvrage est recommandée au moins à la restitution.



OBJECTIFS DE T3

Qualifier les besoins de l'espace, de ses équipements et du matériel au moyen des jetons fournis puis questionner le projet avec les cartes « Mettre à l'épreuve ».

Chaque pictogramme des jetons propose des désignations libres à votre interprétation mais le lexique joint peut vous aider à les préciser.



MANIPULATIONS EN T3

A - Sur le plateau, reconstituer l'espace construit en T2 en disposant les cloisons et les pièces de jeu (totems, fanions, pièces de bois). S'aider des photos prises en T2.



MANIPULATIONS SUITE

B - Implanter ensuite dans l'espace, les jetons dont les pictogrammes viendront qualifier les besoins de l'organisation spatiale (réseaux, luminosité, acoustique, équipements, etc.). Commencer avec les jetons qui qualifient l'espace puis ceux qui indiquent les besoins en équipements puis en mobiliers.

C - Une fois terminé, rassembler l'ensemble des jetons d'un sous-espace pour les décrire avec précision sur la fiche de restitution.



RESTITUTION DE T3

L'équipe remplira la fiche de restitution T3 et réalisera 1 à 3 photos de la maquette. Elle pourra montrer si nécessaire des états différents de l'espace dans son fonctionnement (flexibilité, modularité).



ARCHICLASSE

1- Inviter les membres de l'équipe à consulter le site ARCHICLASSE avant et pendant les temps du projet.

<https://archiclasse.education.fr>

2 - Le QR code placé au dos de chaque carte «lieu emblématique», permet d'atteindre directement les fiches concernées sur le site ARCHICLASSE.



**POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE**