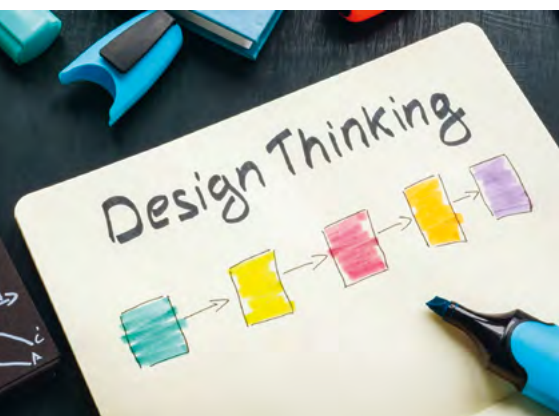




# Innovater en SHS avec le *Design Thinking*



En cinq étapes...

**MOTS CLÉS:** APPROCHE • COMPLEXITÉ

Face aux défis complexes d'un monde en constante évolution, l'enseignement des SHS (sciences humaines et sociales) doit favoriser des approches engageantes pour intéresser, impliquer les élèves et permettre des apprentissages complexes. Dans cette perspective, le *Design Thinking* (DT), une méthodologie collaborative centrée sur la résolution créative de problèmes, peut offrir des solutions innovantes en classe. Initialement utilisée en design et dans l'entrepreneuriat, cette démarche a été popularisée par Tim Brown en 2009 et suscite aujourd'hui un vif intérêt dans le secteur éducatif, où elle permet de développer des compétences clés, telles que la créativité, la pensée critique et la collaboration, pour enseigner et apprendre différemment. Concrètement, c'est une méthode en 5 étapes (compréhension, définition du problème, idéeation, prototypage, test), mise en œuvre grâce à différents outils.

Le DT met les élèves au centre du processus de réflexion créative et

de résolution de problèmes. En SHS, il favorise l'apprentissage par problématique ou démarche d'enquête, de façon participative. Les élèves développent l'analyse critique pour comprendre et interroger des enjeux complexes, la créativité pour explorer des solutions inédites, la collaboration et l'autonomie pour gérer un projet. Ils sont conduits vers une pensée nuancée, en prenant en compte divers points de vue et réfléchissant de manière globale.

En SHS, les 5 étapes du DT font s'approprier des thématiques complexes en engageant les élèves dans une démarche de réflexion et de création. Par exemple:

- **Compréhension/définition:** Les élèves enquêtent sur les problématiques d'un territoire, comme les défis d'urbanisation ou de ressources naturelles, sur la base de ressources à disposition. Puis ils définissent une question centrale, par exemple: comment améliorer la qualité de vie des habitants dans une ville en expansion? L'enseignant veille au cadrage, en lien avec les objectifs.
- **Idéation:** Les élèves réfléchissent ensuite ensemble pour proposer des idées créatives. L'enseignant facilite cette étape en encourageant l'usage de cartes mentales, de *brainstorming* ou autres techniques. Le but est de générer un maximum de solutions possibles sans se limiter aux solutions habituelles. On sélectionne ensuite les idées les plus pertinentes.
- **Prototypage/test:** Les élèves créent des prototypes (maquettes, plans, schémas) qui matérialisent leur proposition. La

phase de test peut inclure une évaluation par les pairs, et/ou la confrontation à des ressources pédagogiques, puis au retour de l'enseignant, qui institutionnalisera ce qui a été appris durant tout le processus.

La méthode peut être appliquée partout, par exemple pour amener les élèves à imaginer comment résoudre les conflits d'une époque historique et imaginer comment cela aurait influencé le cours de l'histoire, ou répondre à des QSV en ECR. Le travail interdisciplinaire est facilité par cette approche.

Les enseignants peuvent ainsi favoriser l'exploration active et l'expérimentation des concepts des SHS et le DT devient un levier pour les amener à penser de manière systémique, élaborer des solutions face aux défis, et s'ouvrir aux diversités de perspectives.

Les possibilités du DT en SHS, ou dans l'enseignement en général, sont infinies, avec une méthodologie simple et des outils concrets, que ce soit pour enseigner différemment (DT utilisé par l'équipe enseignante) ou apprendre différemment (DT utilisé par les élèves).

N'hésitez pas à explorer cette approche! Une formation continue sera bientôt au catalogue, et le Lab C.I.T.É. (Laboratoire créativité, innovation et transformations en éducation) se tient avec plaisir à votre disposition pour un accompagnement, une formation, ou un atelier de DT sur le sujet de votre choix.

Amalia Terzidis • [amalia.terzidis@hepvs.ch](mailto:amalia.terzidis@hepvs.ch)