

WORKSHOP5

11 mai : la pédagogie intuitive 05

Proposé par : **Safia Chraiet**

Volume horaire et format

Mode présentiel	De 9h à 16h	11-05-2022
-----------------	-------------	------------

Contexte :

Dans le cadre de l'émergence et de l'innovation pédagogique au sein de l'ESSTED, les Raid proposent aux étudiants en design de réfléchir et d'illustrer leur propre méthode pédagogique en ce qui concerne leur projet de fin d'année. Le workshop de la méthodologie intuitive propose un jeu de rôle aux étudiants dans le but de réfléchir sur un design pédagogique engagé et participatif qui se porte sur l'émergence des méthodes et des réflexions entre enseignants et étudiants. *Ce workshop s'adresse aux étudiants de 3^{ème} année licence, 1^{ère} et 2^{ème} année master en design.*

Thématique :

Ce workshop soulève la question préoccupante autour de la conjonction entre design et pédagogie, à savoir, comment s'appuyer sur ce qui s'établit dans les pratiques en design aujourd'hui, pour faire évoluer des pratiques pédagogiques qui incitent et encouragent principalement la réussite des étudiants ?

Durant ce workshop nous tenterons de justifier comment le design centré sur l'humain peut être utilisé comme un outil puissant pour redéfinir les perspectives modernes d'un apprentissage expérientiel et participatif en design. C'est une tentative de réflexion et d'analyse d'une nouvelle « méthode intuitive » à travers une approche collaborative participative avec les étudiants. À travers une approche empathique nous essayons d'articuler entre différents systèmes, structures et niveaux. Durant cette expérience pédagogique, un jeu de rôles sera proposé. Les étudiants joueront le rôle des enseignants afin de faire émerger leur propre méthodologie de travail. Le but de ce workshop est d'accroître la vitesse et l'efficacité d'un système éducatif adapté et approprié aux vrais besoins et problèmes que peut rencontrer un apprenant. Cette démarche vise à impliquer l'apprenant dans la structure et la conception du cours. Son implication garantit, d'une part la réponse à ses attentes, d'autre part de jouer sur l'aspect mnésique de ce dernier en gravant cette expérience didactique dans sa mémoire. Une pédagogie qui aide à transformer les récits secondaires en fait est notre premier objectif.

Approche et méthodologie :

- Présentation des objectifs du workshop
- Présentation du jeu de rôle
- Analyse des données
- Débat