



# Tous ensemble pour aménager l'école

Exemple d'un projet de design participatif à l'Athénée Royal d'Andennes, Belgique

**Creative District**  
**12 décembre 2022**

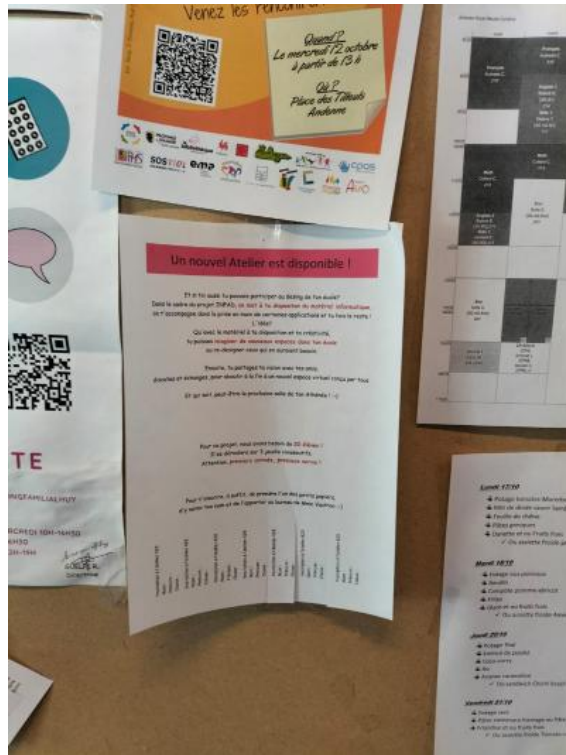
La mise en place d'un **projet de design participatif** à l'Athénée Royal d'Andenne s'inscrit dans le cadre du projet

européen INPAD (Participatory Design in Schools: Development of an innovative methodology for public space design in and around schools) co-financé par le programme Erasmus+ et la Commission Européenne.

L'athénée Royal d'Andenne fait partie du réseau des écoles ambassadrices du parlement européen, cela nous a permis d'identifier cet établissement comme potentiellement intéressé par le projet INPAD



La nouvelle direction de l'établissement souhaitait **impulser une nouvelle dynamique** dont le projet INPAD devait faire partie, il a donc été décidé que le projet serait présenté comme un atelier, tout les jeudi après-midi, sur base de volontariat.



Une affiche présentant le projet INPAD sur le tableau central d'information



Les élèves utilisent les TIC pour réfléchir à l'aménagement de l'espace scolaire

Un projet de design participatif présentait de **nombreux intérêts pédagogiques** pour l'école :

-Une **approche participatif** qui sensibilisait les élèves au travail en groupe, à l'échange et aux processus de décisions démocratiques.

-Renforcer la **maîtrise par les élèves des TIC**, les technologies de l'information et de la communication.

-Développer la **pensée spatiale** des élèves participants aux projets.

## STEP 1 : Définir le design participatif (Dialogue/co-decision)

Durant la première phase, les élèves ont réfléchi autour du **concept de design participatif** à travers des brainstormings et l'application Mentimeters. Ils ont également appris à adopter une posture d'**observation active** de l'environnement scolaire.



## STEP 2 : Explorer et observer l'école ( collaboration)

A travers l'application Survey 1,2,3, les élèves ont pu consigner des **observations et des interventions** qu'ils souhaitaient faire dans l'espace scolaire et ses alentours.



Pour cette étape, les élèves ont téléchargé  
l'application Survey 1,2,3

## STEP 3 : Découvrir et reconnaître des opportunités ( collaboration)



Une carte ArcGis collectant toutes les observations/ interventions des  
élèves, disponible sur <https://arcg.is/1jzy4S>

## STEP 4 : Imaginer de nouveaux espaces ( Co-design)

En travaillant par groupes, les élèves ont lister puis prioriser les besoins d'aménagement de l'école.



Les élèves se concertent et discutent par petits groupes avant de présenter leurs propositions d'aménagement

Puis, grâce à l'application Miro, ils ont pu imaginer de nouveaux espaces. Miro a permis aux élèves de travailler sur une carte partagée et interactive, ils ont pu noter leurs

propositions, les situer sur le plan du bâtiment voir annoter des images et inspirations qu'ils ont pu trouver sur internet pour appuyer leurs idées.



Une fois réunis en groupes, les élèves ont pu émettre des propositions sur les points d'interventions qu'ils avaient jugés comme prioritaires

## STEP 5 : Se projeter et co-concevoir ( Co-design)

Par les échanges et le débat, des consensus ont émergé des différents groupes d'élèves autour de propositions d'aménagement.

Cette dernière a été ravi d'entendre le point de vue des principaux usagers sur les questions d'aménagement de l'espace et leurs a présenter les voies qui s'offraient à eux pour que leurs projets se concrétisent



Discussion entre les élèves et Madame la directrice autour de leurs propositions d'aménagement de l'espace scolaire





Travail en équipe, partage et utilisation des TIC ont été au coeur de l'activité de design participatif INPAD