

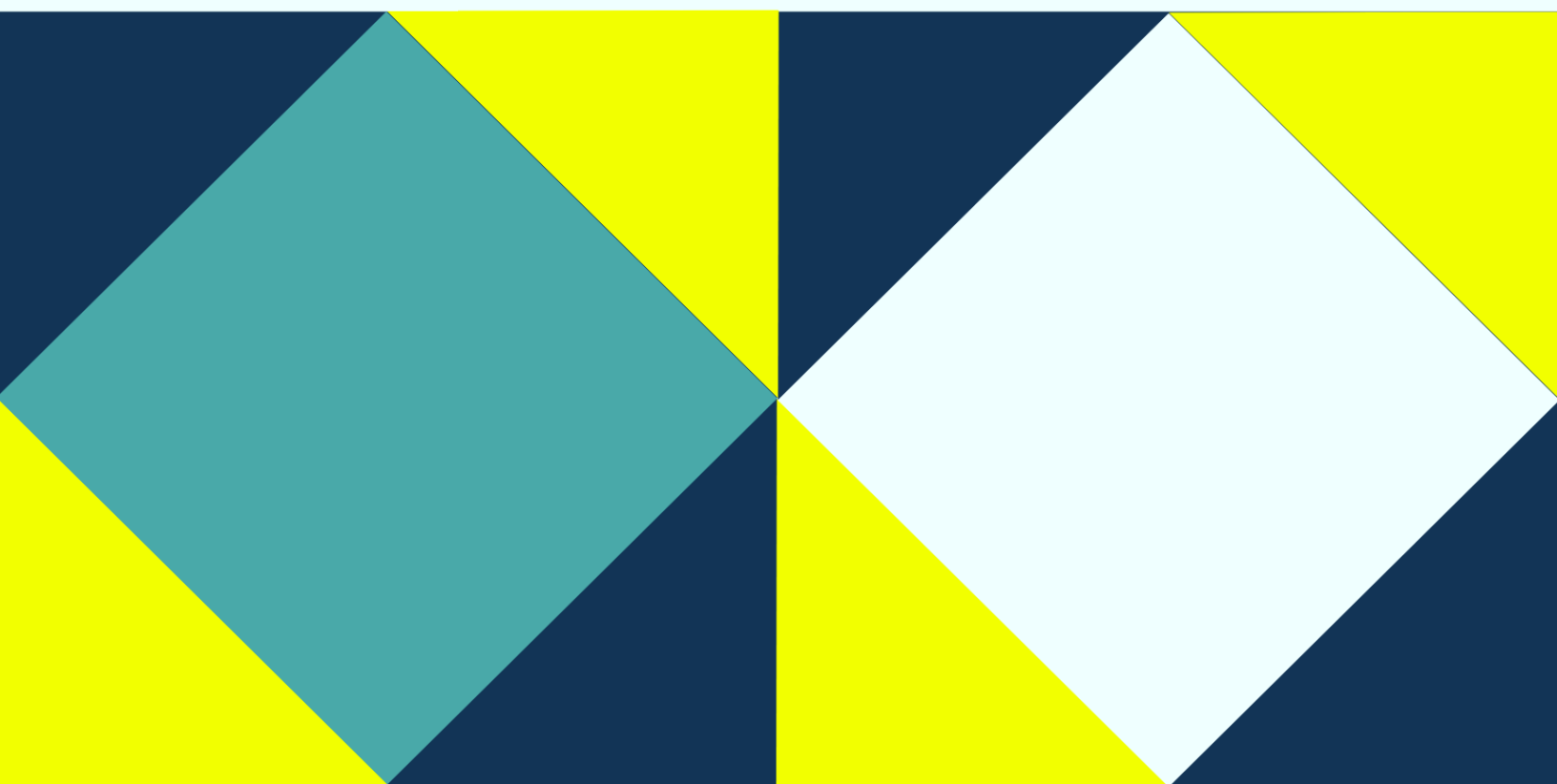
i-MERSION CP

Développement de la compétence numérique
en enseignement supérieur

Scénario pédagogique

CO-LABO
MERSION

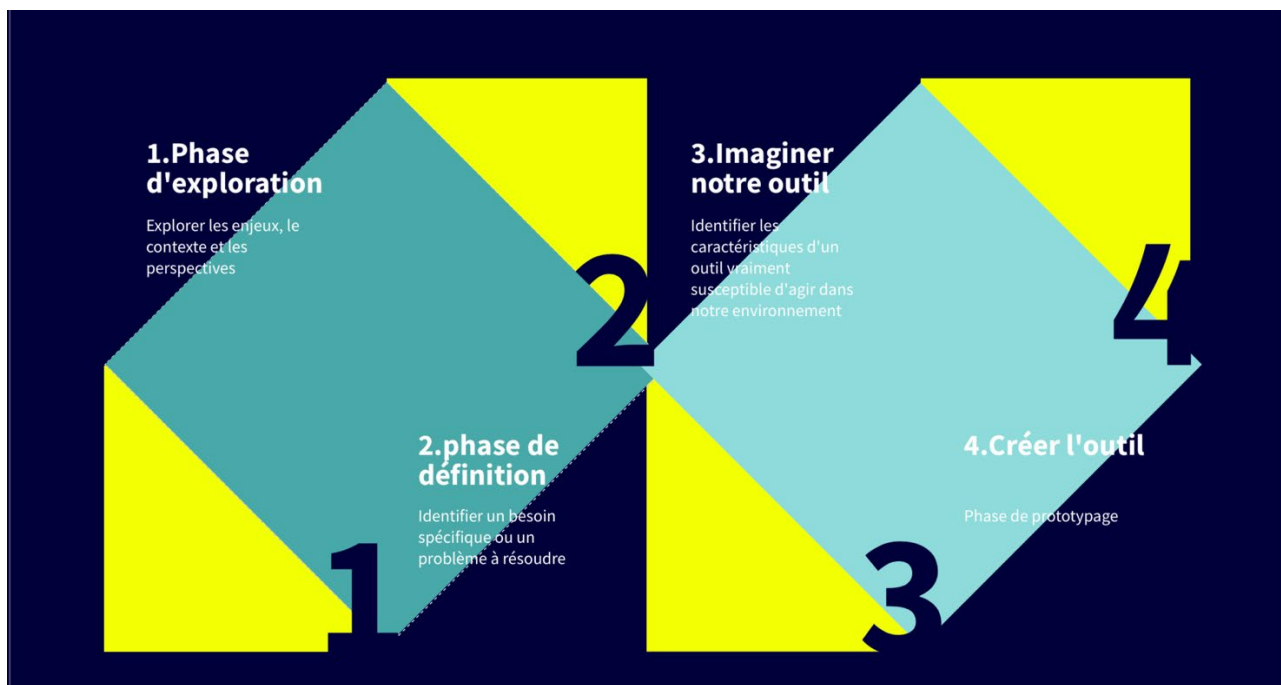
Communauté de co-développement professionnel



SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Co-labo-mersion IA

Communauté de co-développement professionnel : quatre séances



Document de transfert, i-mersion CP

CC BY 4.0

Ce document est diffusé sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International. Il peut être partagé, adapté et réutilisé, y compris à des fins commerciales, avec mention d'i-mersion CP.



La reconstitution et la mise en forme de ce scénario ont été réalisées avec l'assistance d'une IA générative, à partir du matériel et des décisions de l'équipe d'animation.

Contexte

Ce que porte la démarche

Communauté de co-développement professionnel réunissant des personnes conseillères pédagogiques du réseau collégial québécois autour de l'intelligence artificielle en éducation. Quatre séances de deux heures en ligne, réparties sur une année, avec travaux entre les séances.

4

SÉANCES

2 h

PAR SÉANCE

20-30

PERSONNES

1

OUTIL PRODUIT

Deux objectifs

PRODUIRE UNE RESSOURCE COLLECTIVE

Chaque équipe conçoit un outil, entendu au sens le plus large : ressource, dispositif, gabarit, guide, plateforme, plan d'action. La collaboration entre établissements donne à cet outil un potentiel de transférabilité dès sa conception.

S'APPROPRIER LA DÉMARCHE DE DESIGN

Les personnes participantes repartent avec une méthode de *design thinking* transférable à leurs propres projets. Chaque activité est nommée et documentée pour être reprise de façon autonome (voir l'annexe).

La structure en double diamant

La démarche suit deux mouvements successifs d'ouverture puis de recentrement. Chaque séance occupe une position précise dans ce parcours.

Séance 1

DIVERGENCE

Explorer les enjeux, le contexte et les perspectives

Séance 2

CONVERGENCE

Identifier un besoin spécifique et formuler un problème

Séance 3

DIVERGENCE

Idéer des solutions

Séance 4

CONVERGENCE

Prototyper

Cadence et cible de diffusion

ESPACEMENT DES SÉANCES

Prévoir un intervalle plus large entre les séances 1 et 2 : les équipes ont besoin de ce temps pour la recherche documentaire et les entretiens dans leur milieu.

Resserrer ensuite l'intervalle à deux ou trois semaines, une fois le problème ciblé. La proximité des rencontres entretient la dynamique de travail.

ANNONCER LA CIBLE DE DIFFUSION

Fixer dès la séance 1 le moment où les outils seront présentés : les Rendez-vous CP, par exemple. Une échéance datée et publique soutient la production.

Prévoir un temps de finalisation collective à cette occasion, et envisager une diffusion plus large ensuite : services nationaux, réseau RÉCIT, autres regroupements.

Deux appuis transversaux

UN ESPACE COLLABORATIF PERSISTANT

Ouvrir avant la séance 1 un espace commun (Teams ou équivalent) avec un canal général et un canal par équipe.

Y déposer les supports, les consignes et les livrables de chaque séance. Chaque personne y retrouve le fil du parcours avant une rencontre et rejoint le travail en cours après une absence.

Garder l'espace ouvert après la séance 4 : le prototypage s'y poursuit.

LE PROCESSUS EXPOSÉ DÈS L'OUVERTURE

Présenter le parcours complet à la séance 1 et le rappeler au début de chaque séance suivante : ce qui sera produit à chaque étape, et l'objectif partagé vers lequel l'ensemble converge.

Nommer l'intention de chaque mouvement du double diamant, en particulier la réouverture de la séance 3 après le recentrement de la séance 2.

Participation et rôles

Ce qui soutient l'engagement sur quatre séances

DES ÉQUIPES STABLES

Constituer les équipes à la séance 1 et les maintenir jusqu'à la fin du parcours. Un changement d'équipe reste possible sur demande.

La stabilité permet à chaque équipe d'aboutir à un outil et donne à chacune un fil continu d'une séance à l'autre.

UNE PERSONNE RELAIS PAR ÉQUIPE

Chaque équipe désigne une personne qui relance ses collègues entre les séances et fixe les rencontres de travail intermédiaires.

Ce rôle tourne d'une séance à l'autre si l'équipe le souhaite.

Avant la séance 1

Préparation et communication

UN QUESTIONNAIRE PRÉALABLE

Diffuser un court questionnaire à l'inscription. Il annonce le parcours, l'engagement attendu, la nature du livrable et la présentation finale.

Il propose aussi des thématiques de travail (évaluation, choix d'outils d'IA, encadrement des pratiques...) parmi lesquelles chaque personne indique ses préférences. Ces réponses facilitent la constitution des équipes à la séance 1.

UNE COMMUNICATION EN AMONT

Diffuser l'information assez tôt pour que les personnes intéressées puissent réserver les quatre dates dès la rentrée.

Annoncer le calendrier complet et la cible de diffusion en même temps que l'inscription.

Points laissés ouverts

À PRÉCISER EN FONCTION DE LA PARTICIPATION

La méthode de constitution des équipes après le vote de la séance 1, selon la taille de la cohorte.

La ventilation de la marge de la séance 3, selon le nombre d'équipes au moment du partage en plénière.

Séance 1 — Explorer les enjeux, le contexte et les perspectives

Premier diamant · Divergence

OBJECTIF

Situer son positionnement individuel et institutionnel par rapport à l'IA, identifier collectivement les défis prioritaires, constituer les équipes de travail.

TEMPS	ACTIVITÉ	SUPPORT / MODALITÉ
0:00 10 min	Accueil et exposition du processus Présenter la démarche et le double diamant. Nommer ce qui sera produit à chaque séance, l'objectif partagé et la cible de diffusion. Présenter l'espace collaboratif et son usage entre les séances.	Genially · espace collaboratif
0:10 20 min	Se positionner par rapport à l'IA (grand groupe) Quiz interactif, avec arrêts de discussion sur les réponses divergentes. Questions du type « classer les risques de l'IA par ordre d'importance pour nous ». Le débat prime sur le résultat.	Kahoot
0:30 20 min	Situer son institution (individuel) Chaque personne documente : forces et ressources, points de friction, points de connexion, positionnement institutionnel, ce qu'elle apprécie dans son milieu, espaces de dialogue existants.	Miro : canevas « situer mon institution »
0:50 15 min	Nommer son défi (grand groupe) Chaque personne répond à « Pour moi, le défi actuel, c'est... », puis vote sur les défis des autres. Les zones de similarité font émerger les équipes de travail.	Sondage ouvert avec fonction de vote
1:05 40 min	Approfondir (en équipe) Chaque équipe, constituée autour d'un défi partagé, choisit une méthode : les 5 pourquoi, le Jobs To Be Done, ou l'entretien d'empathie.	Salles de sous-groupes · Fiches A1, A2, A3
1:45 15 min	Retour en plénière et consignes Chaque équipe nomme ce que la méthode a fait apparaître, désigne sa personne relais et fixe sa rencontre intermédiaire.	

ENTRE LES SÉANCES 1 ET 2

Refaire l'exercice choisi avec plusieurs personnes du milieu ou de l'établissement.
Déposer les traces récoltées dans le canal de l'équipe.

Séance 2 — Identifier un besoin spécifique et formuler un problème

Premier diamant · Convergence

OBJECTIF

Passer d'un défi ressenti à un problème formulé, assorti d'un objectif SMART.

TEMPS	ACTIVITÉ	SUPPORT / MODALITÉ
0:00 10 min	Accueil et rappel du parcours Resituer la position dans le double diamant et annoncer le livrable de la séance.	Genially
0:10 20 min	Retour d'intersession (en équipe) Chaque personne partage ce que les entretiens menés dans son milieu ont confirmé ou nuancé.	Salles de sous-groupes
0:30 35 min	Arbre à problème Le défi au tronc. Les racines : les causes, incluant ce qui remonte des entretiens. Les branches : les conséquences observables dans les milieux. L'exercice distingue le problème central de ses symptômes.	Miro : arbres pré-esquissés Fiche A4
1:05 25 min	Comment pourrions-nous... ? Passer de l'arbre à un énoncé resserré et actionnable.	Miro : Fiche A5
1:30 20 min	Objectif SMART Traduire l'énoncé en objectif spécifique, mesurable, atteignable, réaliste, temporel. Cet objectif cadre la solution à venir.	Miro : Fiche A6
1:50 10 min	Plénière éclair Chaque équipe lit son énoncé de problème et son objectif SMART, puis les dépose dans son canal.	Espace collaboratif

ENTRE LES SÉANCES 2 ET 3

Valider l'objectif SMART auprès de quelques personnes du milieu.

Rencontre de suivi de 30 minutes entre chaque équipe et l'équipe d'animation : rétroaction sur l'énoncé de problème et sur l'objectif SMART, en format restreint.

Séance 3 — Idéer

Second diamant · Divergence

OBJECTIF

Ouvrir les possibles et repartir avec des idées conçues d'emblée comme transférables.

TEMPS	ACTIVITÉ	SUPPORT / MODALITÉ
0:00 5 min	Accueil Point sur les validations menées dans les milieux et annonce de l'objectif.	Genially
0:05 15 min	Qu'est-ce qu'une REL ? Définition et intention : des ressources conçues pour circuler et être appropriées. Les 5R comme grille de lecture : retenir, réutiliser, réviser, remixer, redistribuer. Les licences ouvertes présentées par leur logique : la personne qui produit décide de ce qu'elle autorise (modification, commercialisation, partage aux mêmes conditions). Un ou deux exemples du réseau illustrent les 5R en situation.	Genially : support REL
0:20 12 min	Crazy 8s (individuel) Une idée par minute, huit cases, minuteur visible.	Feuille pliée ou Miro : Fiche A7
0:32 15 min	Rétention de trois idées (en équipe) Discussion et sélection, avec la transférabilité hors du contexte d'origine comme critère explicite.	Miro : Fiche A8
0:47 25 min	SCAMPER (en équipe) Transformations imposées appliquées aux idées retenues.	Miro : grille SCAMPER Fiche A9
1:12 25 min	Partage en grand groupe Présentation des idées, vote possible.	Miro : outil de vote
1:37 23 min	Transitions, pause et clôture Les passages individuel → équipe → plénière prennent 2 à 3 minutes chacun en ligne. Le solde sert de tampon et de temps de clôture.	

ENTRE LES SÉANCES 3 ET 4

Déposer dans le canal de l'équipe l'idée retenue et les pistes issues du SCAMPER.

Rassembler les éléments concrets utiles au prototype : contenus existants, exemples, contraintes du milieu.

Séance 4 — Prototyper

Second diamant · Convergence

OBJECTIF

Produire une maquette, un chemin de fer ou un modèle prototypable, et éprouver ses hypothèses de design.

TEMPS	ACTIVITÉ	SUPPORT / MODALITÉ
0:00 10 min	Accueil et rappel Resituer le chemin parcouru : problème formulé en séance 2, idée retenue en séance 3. Accueillir les personnes venues tenir le rôle de testeuses.	Genially
0:10 10 min	Reconnexion à l'idée Chaque équipe relit son objectif SMART et son idée, puis nomme ce qui a évolué depuis.	Espace collaboratif
0:20 35 min	Fiche produit Identité de l'outil (type, support, mode de diffusion) · Usage visé (personnes utilisatrices directes, public secondaire, contexte, durée, récurrence) · Fonctionnalités principales · Conditions de mise en œuvre (ressources, compétences, contraintes institutionnelles).	Gabarit fiche produit · Fiche A10
0:55 15 min	Formulation d'hypothèses À partir de l'objectif SMART, formuler deux ou trois hypothèses de design vérifiables.	Gabarit · Fiche A11
1:10 30 min	Test en carrousel Deux rotations de 12 à 15 minutes : présentation 3 min, mise en situation 6 min, recueil des retours 3 min. Les personnes testeuses et les autres équipes assurent le test.	Salles de sous-groupes · grille d'observation · Fiche A12
1:40 20 min	Boucler la boucle Retour réflexif sur la série et sur la méthode. Engagement : qui fait quoi pour passer de la maquette au prototype, avec quelle échéance, en vue de la présentation.	Plénière

APRÈS LA SÉANCE 4

Le prototypage se poursuit dans l'espace collaboratif, jusqu'à la présentation prévue.

Prévoir ce temps de production et son accompagnement au moment de la planification annuelle.

Outils à préparer

Ce qui existe avant la première séance

Espace collaboratif (Teams ou équivalent)

Ouvert avant la séance 1. Un canal général pour les supports et les consignes, un canal par équipe pour le travail entre les séances.

Y déposer au fur et à mesure les livrables : énoncé de problème, objectif SMART, idées retenues, fiche produit. L'espace reste ouvert après la séance 4.

Questionnaire préalable

Diffusé à l'inscription. Annonce le parcours, l'engagement attendu et la nature du livrable. Recueille les préférences thématiques qui serviront à constituer les équipes.

Miro

SÉANCE 1 : CANEVAS « SITUER MON INSTITUTION »

Une zone par personne, dupliquée à l'avance selon le nombre d'inscriptions, structurée en six cases titrées : forces et ressources, points de friction, points de connexion, positionnement institutionnel, ce qu'on aime, espaces de dialogue. Prévoir des post-its pré-colorés par catégorie.

SÉANCE 2 : CANEVAS « ARBRE À PROBLÈME »

Esquisser le visuel à l'avance : tronc central avec un encadré vide pour le défi, racines vers le bas, branches vers le haut. Un arbre par équipe, étiqueté à son nom. Le visuel préparé libère le temps de séance pour la réflexion.

SÉANCE 3 : ESPACES D'IDÉATION

Une zone par équipe pour déposer les Crazy 8s, et une grille SCAMPER vierge : substituer, combiner, adapter, modifier, proposer un autre usage, éliminer, réorganiser.

CONSIGNES AFFICHÉES

Placer à côté de chaque espace de travail une consigne écrite : objectif de l'activité, étapes, exemple rempli. Les termes techniques (hypothèse, JTBD, SCAMPER) y sont définis en une ligne.

Outil de sondage ouvert

Séance 1. Quiz de positionnement construit à l'avance : classement des risques de l'IA, questions de posture, questions à réponses divergentes propices au débat. Repérer d'avance les questions où prévoir un arrêt de discussion.

Outil de sondage ouvert

Séance 1, pour « Pour moi, le défi actuel, c'est... ». Wooclap, Mentimeter ou nuage de mots. La fonction de vote sur les réponses des autres est essentielle : elle sert à constituer les équipes.

Genially

Supports de présentation des quatre séances, dont le bloc REL de la séance 3 : définition, 5R, logique des licences, exemples.

Gabarit de fiche produit

Séance 4, un exemplaire par équipe en édition partagée. Comprend la fiche produit en quatre sections et la section de formulation d'hypothèses, avec un exemple rempli.

La section « usage visé » distingue les personnes utilisatrices directes du public secondaire : un outil destiné aux CP pour soutenir le personnel enseignant a deux publics distincts.

Grille d'observation du carrousel

Séance 4. Intégrée au gabarit de fiche produit ou fournie séparément.

Salles de sous-groupes

Configurées avant chaque séance selon la composition des équipes. Prévoir une personne co-animatrice qui circule entre les salles pour réguler les temps, en particulier pendant le carrousel de la séance 4.

Annexe 1 — Fiches-activités

Une fiche par méthode mobilisée

Les fiches sont numérotées A1 à A12 et référencées dans les tableaux de déroulé. La couleur de chaque fiche indique la séance où la méthode est mobilisée.

A1 · Les 5 pourquoi

SÉANCE 1 · BLOC D'APPROFONDISSEMENT · EN ÉQUIPE · 30-40 MIN

ORIGINE

Méthode développée chez Toyota par Sakichi Toyoda, intégrée au Toyota Production System. Elle sert à remonter d'un symptôme à sa cause racine.

PRINCIPE

Partir de l'énoncé du défi et demander « pourquoi ? » de façon itérative, chaque réponse devenant l'objet de la question suivante. Cinq itérations donnent un ordre de grandeur ; l'exercice s'arrête quand la question cesse de produire du nouveau.

DÉROULÉ

Une personne note l'énoncé de départ. L'équipe formule une première cause, puis interroge cette cause, et ainsi de suite. Chaque niveau est consigné.

REPÈRES D'ANIMATION

Ramener les causes vers ce sur quoi l'équipe a prise. Question de relance : que pouvons-nous influencer ici ? Autoriser les ramifications : une même cause peut ouvrir plusieurs branches.

CE QUE ÇA PRODUIT POUR LA SUITE

Les causes identifiées alimentent les racines de l'arbre à problème en séance 2.

A2 · Le Jobs To Be Done

SÉANCE 1 · BLOC D'APPROFONDISSEMENT · EN ÉQUIPE · 30-40 MIN

ORIGINE

Cadre popularisé par Clayton Christensen. L'idée centrale : les personnes adoptent un outil pour accomplir une tâche, plus que pour ses fonctionnalités.

PRINCIPE

Déplacer la question de « qu'est-ce que les personnes veulent ? » vers « quelle tâche cherchent-elles à accomplir, et dans quelles circonstances ? ».

DÉROULÉ

L'équipe formule une ou plusieurs déclarations de tâche selon la structure : quand [situation], je veux [motivation], afin de [résultat attendu].

Exemple : quand une personne enseignante me demande si elle peut utiliser l'IA pour corriger, je veux lui répondre avec des repères partagés, afin de trancher de façon cohérente avec mes collègues.

REPÈRES D'ANIMATION

Garder la formulation au niveau de la motivation. Question de contrôle : cette déclaration décrit-elle un besoin ou déjà une solution ?

CE QUE ÇA PRODUIT POUR LA SUITE

Les déclarations cadrent le besoin réel et servent de repère en séance 3, au moment de l'idéation.

A3 · L'entretien d'empathie

SÉANCE 1 · BLOC D'APPROFONDISSEMENT, PUIS ENTRE LES SÉANCES · 30-40 MIN EN SÉANCE

ORIGINE

Issu du *design thinking* et des méthodes de recherche utilisateur ; la phase « empathize » du modèle de la d.school de Stanford.

PRINCIPE

Recueillir l'expérience vécue d'une personne concernée par le problème, en la laissant conduire son récit.

DÉROULÉ EN SÉANCE

L'équipe s'entretient en interne, en alternant les rôles : une personne raconte une situation vécue liée au défi, une autre questionne, une troisième prend note de ce qui est dit, y compris les hésitations et les émotions exprimées.

TRAME DE QUESTIONS

Raconte-moi la dernière fois où tu as vécu cette situation. Qu'est-ce qui s'est passé ensuite ? Qu'as-tu ressenti à ce moment-là ? Qu'as-tu essayé ? Qu'est-ce qui aurait rendu les choses plus faciles ?

REPÈRES D'ANIMATION

Poser des questions ouvertes. Laisser la personne combler les silences. Accueillir le récit tel qu'il vient.

CE QUE ÇA PRODUIT POUR LA SUITE

C'est la méthode la plus productive à reconduire entre les séances, parce qu'elle suppose de sortir de l'équipe. Les récits récoltés nourrissent l'arbre à problème.

A4 · L'arbre à problème

SÉANCE 2 · EN ÉQUIPE, SUR MIRO · 35 MIN

ORIGINE

Outil de diagnostic issu de la planification de projets de développement (approche du cadre logique), largement repris en analyse de situation.

PRINCIPE

Distinguer visuellement un problème central de ses causes et de ses conséquences.

DÉROULÉ

Le défi identifié en séance 1 est inscrit au tronc. L'équipe documente les racines (les causes), en mobilisant ce qui remonte des entretiens; puis les branches (les conséquences observables dans les milieux). Un aller-retour entre racines et branches fait partie de l'exercice : le tronc se réécrit à mesure que le problème central se précise.

REPÈRES D'ANIMATION

Garder les racines dans le champ d'action de l'équipe. Question de relance : sur quelles racines avons-nous prise ?

PRÉPARATION

Le visuel de l'arbre est esquissé à l'avance sur Miro, un par équipe, ce qui libère le temps de séance pour la réflexion.

CE QUE ÇA PRODUIT POUR LA SUITE

Le tronc réécrit devient la matière du « Comment pourrions-nous ».

A5 · Comment pourrions-nous... ?

SÉANCE 2 · EN ÉQUIPE · 25 MIN

ORIGINE

Formulation associée au design thinking, attribuée à Min Basadur puis diffusée par IDEO. Connue en anglais sous How Might We.

PRINCIPE

Transformer un problème constaté en question actionnable, assez large pour laisser place à l'invention et assez précise pour être traitable.

DÉROULÉ

L'équipe reformule son problème central sous la forme : Comment pourrions-nous [action] pour [public] afin de [résultat visé] ? Plusieurs formulations sont produites, puis une est retenue.

REPÈRES D'ANIMATION

Viser le juste niveau. « Comment pourrions-nous améliorer l'usage de l'IA au collégial ? » ouvre trop grand ; « Comment pourrions-nous produire un dépliant de trois pages sur les licences ? » contient déjà la solution. Test de calibrage : la formulation laisse-t-elle place à au moins cinq réponses différentes ?

CE QUE ÇA PRODUIT POUR LA SUITE

C'est la question à laquelle l'idéation de la séance 3 répondra.

A6 · L'objectif SMART

SÉANCE 2 · EN ÉQUIPE · 20 MIN

ORIGINE

Acronyme formalisé par George Doran en 1981 en gestion par objectifs.

PRINCIPE

Traduire une intention en objectif vérifiable : spécifique, mesurable, atteignable, réaliste, temporellement défini.

DÉROULÉ

À partir du « Comment pourrions-nous », l'équipe formule un objectif unique et le teste critère par critère. Question de fond : quel outil cette équipe peut-elle produire avec les ressources et le temps dont elle dispose ?

REPÈRES D'ANIMATION

Faire préciser le critère mesurable : à quoi verrons-nous que c'est atteint ? Faire préciser le critère atteignable : un objectif calibré sur les moyens réels mène à un prototype effectivement produit.

CE QUE ÇA PRODUIT POUR LA SUITE

Cadre l'idéation en séance 3 et sert de référence aux hypothèses de design en séance 4.

A7 · Les Crazy 8s

SÉANCE 3 · INDIVIDUEL · 12 MIN

ORIGINE

Exercice du Design Sprint de Google Ventures, formalisé par Jake Knapp.

PRINCIPE

Produire de la quantité sous contrainte de temps, pour dépasser les idées immédiates.

DÉROULÉ

Chaque personne dispose d'une feuille pliée en huit cases, ou de l'équivalent numérique. Une minute par case, une idée par case, minuteur visible. Le dessin sommaire convient ; l'écriture aussi.

REPÈRES D'ANIMATION

Tenir les douze minutes complètes : les idées les plus intéressantes arrivent après les quatre premières cases. Annoncer d'emblée que la qualité graphique n'entre pas en jeu.

CE QUE ÇA PRODUIT POUR LA SUITE

Le matériau brut de la rétention des trois idées.

A8 · La rétention de trois idées

SÉANCE 3 · EN ÉQUIPE · 15 MIN

PRINCIPE

Premier resserrement, encore à l'intérieur de la phase divergente : réduire le nombre d'idées tout en gardant le champ ouvert.

DÉROULÉ

Chaque personne présente rapidement ses Crazy 8s. L'équipe retient trois idées et peut en fusionner. Deux critères explicites : la cohérence avec l'objectif SMART, et la transférabilité hors du contexte d'origine (l'idée aurait-elle du sens dans un autre établissement ?).

REPÈRES D'ANIMATION

Faire argumenter au moins une rétention à voix haute avant de passer au vote.

A9 · Le SCAMPER

SÉANCE 3 · EN ÉQUIPE · 25 MIN

ORIGINE

Liste de questions créatives développée par Bob Eberle à partir des travaux d'Alex Osborn sur le brainstorming.

PRINCIPE

Appliquer à une idée existante une série de transformations imposées, pour la déplacer au-delà de sa forme spontanée.

DÉROULÉ

L'équipe applique successivement aux idées retenues les opérations de l'acronyme : substituer (quel élément remplacer ?), combiner (que fusionner avec autre chose ?), adapter (qu'emprunter à un autre domaine ?), modifier ou magnifier (qu'amplifier, qu'atténuer ?), proposer un autre usage (à qui d'autre, dans quel autre contexte ?), éliminer (que retirer sans perdre l'essentiel ?), réorganiser ou inverser (et si l'ordre était inversé ?).

REPÈRES D'ANIMATION

Chronométrer chaque opération, trois minutes environ, pour parcourir l'ensemble de la grille.

CE QUE ÇA PRODUIT POUR LA SUITE

L'idée composite avec laquelle l'équipe repart.

A10 · La fiche produit

SÉANCE 4 · EN ÉQUIPE, GABARIT FOURNI · 35 MIN

PRINCIPE

Passer d'une idée à une spécification, suffisamment décrite pour qu'une personne extérieure puisse tester l'outil.

DÉROULÉ

L'équipe remplit les quatre sections du gabarit. Identité : type d'outil, support, mode de diffusion. Usage visé : personnes utilisatrices directes, public secondaire, contexte, durée, récurrence. Fonctionnalités principales. Conditions de mise en œuvre : ressources, compétences, contraintes institutionnelles.

REPÈRES D'ANIMATION

Faire distinguer les deux publics : un outil conçu pour les CP afin de soutenir le personnel enseignant a des personnes utilisatrices directes et un public secondaire. Cette distinction oriente la conception.

Consacrer un temps réel à la section « conditions de mise en œuvre » : c'est elle qui rend le prototype réalisable.

A11 · La formulation d'hypothèses de design

SÉANCE 4 · EN ÉQUIPE · 15 MIN

PRINCIPE

Relier les caractéristiques concrètes de l'outil à l'intention de départ, et rendre ce lien vérifiable.

DÉROULÉ

À partir de l'objectif SMART, l'équipe formule deux ou trois hypothèses selon la structure : si notre outil propose [caractéristique], alors [public] pourra [résultat].

Exemple : si le questionnaire est distribué par la direction des études en début d'année, alors le personnel enseignant s'interrogera sur ses usages de l'IA avant de rencontrer des situations problématiques.

REPÈRES D'ANIMATION

Formuler des hypothèses vérifiables. Question de contrôle : qu'est-ce qui, dans le test, montrerait que cette hypothèse est fausse ? Les hypothèses restent internes à l'équipe et ne sont pas communiquées aux personnes testeuses.

CE QUE ÇA PRODUIT POUR LA SUITE

Ce sont ces hypothèses que le carrousel met à l'épreuve.

A12 · Le test en carrousel

SÉANCE 4 · ROTATIONS · 30 MIN

PRINCIPE

Confronter la maquette à un usage réel. L'équipe observe une personne se servir de l'outil.

DÉROULÉ

Deux rotations de 12 à 15 minutes. Chaque rotation : présentation 3 min, mise en situation 6 min pendant laquelle le groupe testeur manipule l'outil ou répond à des scénarios d'usage, recueil des retours 3 min. Les personnes venues pour tester et les autres équipes assurent le test.

MISE EN SITUATION

Fournir au groupe testeur un persona et les caractéristiques de l'outil, sans l'intention qui le sous-tend. Exemple de consigne : « C'est le début de l'année ; vous recevez de la direction des études une infographie qui présente telle information. »

GRILLE DE L'ÉQUIPE PRÉSENTATRICE

L'usage correspond-il à ce que les hypothèses prévoyaient ? Quels obstacles ou incompréhensions ? Quelles adaptations seraient nécessaires ?

QUESTIONS-GUIDES DU GROUPE TESTEUR

Est-ce que je comprends à quoi ça sert ? Est-ce que je me verrais l'utiliser, et dans quel contexte ? Qu'est-ce qui manque ou serait à clarifier ?

REPÈRES D'ANIMATION

Consigne au groupe testeur : réagir spontanément, comme le ferait une personne qui découvre l'outil dans son milieu.

Consigne à l'équipe présentatrice : observer en silence pendant la mise en situation. Chaque incompréhension est une donnée. Une personne co-animatrice circule entre les salles pour tenir les temps.

Annexe 2 — Gabarit de fiche produit

Séance 4 · un exemplaire par équipe

Ce gabarit se remplit en équipe pendant la séance 4. Les champs marqués d'un * sont ceux dont les personnes testeuses ont besoin pendant le carrousel.

Partie 1 : Fiche produit

CHAMP	QUESTIONS D'ORIENTATION	VOTRE RÉPONSE
IDENTITÉ		
Nom de l'outil *	Comment nommez-vous cet outil ? Un nom provisoire convient.	
Type et support *	Guide, gabarit, capsule, formulaire, infographie, plateforme, politique ? Sur quel support ?	
Mode de diffusion *	Comment parvient-il à son public : page web, fichier partagé, courriel, intranet, format papier ?	
USAGE PRÉVU		
Personnes utilisatrices directes *	Qui manipule l'outil ?	
Public secondaire	Qui bénéficie de son usage sans manipuler l'outil ? Exemple : un outil conçu pour les CP afin de soutenir le personnel enseignant.	
Contexte d'utilisation *	À quel moment de l'année, dans quelle situation de travail ?	
Durée et récurrence	Combien de temps prend son usage ? Une seule fois, à chaque session, en continu ?	
FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES		
Fonctionnalité 1 *	Que fait l'outil concrètement ? Une action par ligne.	
Fonctionnalité 2 *		

CHAMP	QUESTIONS D'ORIENTATION	VOTRE RÉPONSE
Fonctionnalité 3		
CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE		
Ressources nécessaires	Temps, budget, outils techniques, appuis à obtenir.	
Compétences requises	Ce que doivent maîtriser les personnes qui produisent l'outil et celles qui l'utilisent.	
Contraintes institutionnelles	Approbations, politiques en vigueur, cycles décisionnels, protection des données.	

Partie 2 : Hypothèses

CONSIGNE

Reformulez en une phrase l'objectif que votre outil cherche à atteindre. Formulez ensuite deux ou trois hypothèses : chaque hypothèse met en lien une caractéristique concrète de l'outil avec un effet attendu sur son public.

Ces hypothèses restent internes à l'équipe. Elles servent à interpréter les retours recueillis pendant le carrousel.

Objectif reformulé	
Exemple	<i>Si le questionnaire est distribué par la direction des études en début d'année, alors le personnel enseignant s'interrogera sur ses usages de l'IA avant de rencontrer des situations problématiques.</i>
Hypothèse 1	
Hypothèse 2	
Hypothèse 3 · (facultative)	

APRÈS LE REMPLISSAGE

Ce document sert de base au test en carrousel de la séance 4.

Présentez aux personnes testeuses les champs marqués d'un astérisque, ainsi qu'un persona et une mise en situation. Gardez la partie 2 pour votre équipe.