



Approches collaboratives pour les enjeux sociétaux



Domaine:
Changement
démocratique et société

Lieu:
Stockholm,
Suède

Durée:
Atelier de deux jours

Public cible :
Étudiants et ICC

Mission

Les secteurs suédois de la culture et de l'enseignement supérieur sont actuellement confrontés à un défi majeur : la forte hausse des coûts de l'immobilier. Organisé au centre culturel Rågsveds Folkets Hus et dans les locaux de la SSES, l'atelier, inspiré des hackathons traditionnels, a créé un environnement immersif propice à la collaboration et à l'exploration de ce défi par les étudiants.

Activités d'engagement

Les étudiants ont pu découvrir des études de cas mettant en lumière les défis auxquels sont confrontées les institutions culturelles et éducatives, tels que la hausse des loyers, les contraintes budgétaires et leur impact sur les communautés. Guidés par des représentants de la communauté locale et de SSES, les participants ont analysé ces problématiques à l'aide d'une approche systémique axée sur la conception, les encourageant à prendre conscience de l'interdépendance des facteurs influençant ces défis.

Activités artistiques

L'atelier a été conçu pour intégrer les arts à toutes les étapes de la réflexion des élèves. Cela s'est manifesté par des promenades exploratoires axées sur les couleurs et les sons, des modes de communication artistiques obligatoires et le développement vidéo.

IMPACT

Cadre reproductible

Autonomisation des étudiants

Stimulation de la réflexion critique

Combinaison d'approches artistiques et technologiques pour améliorer l'apprentissage

QUE S'EST-IL PASSÉ?

La flambée des coûts a entraîné une flambée des loyers, contraignant les musées et les théâtres à des coupes budgétaires et des licenciements douloureux. Le manque de financement agrave encore plus le problème, créant un problème sociétal urgent qui a inspiré l'organisation d'un atelier de deux jours avec des étudiants.

Afin d'adopter une approche multidimensionnelle pour aborder ce problème, RISE s'est associé à la Stockholm School of Entrepreneurship (SSES) pour organiser un atelier d'un week-end sur le sujet. La SSES est une initiative interdisciplinaire proposant des cours et des ateliers aux étudiants de six prestigieuses universités membres : le Karolinska Institutet (KI), l'École supérieure des arts, de l'artisanat et du design (Konstfack), l'Institut royal de technologie (KTH), l'École d'économie de Stockholm (SSE), l'Université de Stockholm (SU) et le Collège royal de musique (KMH).

ENGAGEMENT DES PARTICIPANTS

L'un des points forts de l'atelier était l'accent mis sur les méthodes artistiques et de design comme outils de compréhension et de résolution de problèmes complexes. Les étudiants ont réalisé une cartographie créative d'un cas, en utilisant tous les éléments et perspectives qu'ils ont pu rassembler (informations sur le cas, perspectives personnelles, matériel recueilli lors de la promenade exploratoire). L'inclusion d'une promenade exploratoire a permis aux participants de se connecter aux espaces physiques et de considérer les implications sociétales et culturelles plus larges de leur travail (voir ci-dessous). Ces exercices ont non seulement aidé les étudiants à aborder les cas sous un angle nouveau, mais les ont également encouragés à réfléchir en profondeur au rôle de la créativité, de la communauté et de l'innovation dans l'élaboration de solutions.

Tout au long de l'atelier, la collaboration a été un thème central. Les étudiants ont travaillé en petites équipes multidisciplinaires, réunissant des expertises issues de domaines tels que la médecine, l'ingénierie, le commerce, les arts et les sciences sociales. Cette diversité de points de vue a enrichi les discussions et permis l'élaboration de solutions innovantes et multidimensionnelles. La rotation des cas le deuxième jour a incité les participants à adapter leur réflexion et à appliquer leurs compétences à de nouveaux contextes, favorisant ainsi leur flexibilité et leur capacité critique à résoudre des problèmes.

Le point culminant de l'atelier a été une série de prototypes vidéo, où les étudiants ont présenté trois scénarios d'avenir potentiels répondant aux défis rencontrés par les organisations culturelles et éducatives. Ces scénarios ont suscité des discussions animées sur la faisabilité, la créativité et l'impact potentiel des idées proposées. La séance de réflexion finale a synthétisé les réflexions acquises au cours des deux jours, soulignant l'interdépendance de l'art, de la culture, du design et de l'innovation pour relever les défis sociétaux.

Dans l'ensemble, l'atelier a offert une expérience d'apprentissage riche et stimulante, dotant les étudiants des outils et de l'état d'esprit nécessaires pour aborder des questions sociétales complexes avec créativité, esprit critique et collaboration interdisciplinaire. L'atelier a démontré l'importance de réunir des perspectives diverses et a mis en lumière le potentiel de l'art et du design pour inspirer des solutions concrètes face aux défis urgents du monde réel.

Activités artistiques

L'activité de la structure s'inspire d'un hackathon, mais son format est repensé pour privilégier la créativité, l'exploration artistique et l'apprentissage interdisciplinaire. L'intervention artistique s'est déroulée à plusieurs niveaux, mêlant art et design à l'exploration des enjeux sociétaux.

Sur le plan conceptuel, la refonte de l'événement a privilégié l'utilisation de méthodes et de designs artistiques pour aborder des problématiques sociétales complexes. Les étudiants ont été encouragés à adopter une approche plus créative et holistique de la résolution de problèmes. L'objectif n'était pas seulement de trouver des solutions, mais aussi de réfléchir aux processus d'exploration, de collaboration et de pensée critique.

L'atelier s'est déroulé de manière stratégique au Rågsveds Folkets Hus, un bâtiment culturel d'une grande importance historique et artistique. Ce lieu, connu pour être le berceau du mouvement punk suédois, a insufflé à l'événement une atmosphère de créativité et de rébellion contre les idées reçues. Les étudiants ont eu l'occasion unique de visiter la salle de musique historique où le mouvement punk a vu le jour, reliant ainsi leur travail au patrimoine culturel du lieu. De plus, la galerie d'art de la maison culturelle était ouverte aux étudiants, offrant un cadre artistique immersif et inspirant pour les activités de l'atelier.

Au niveau des tâches, des méthodes artistiques ont été intégrées à la structure même de l'atelier. Par exemple, la promenade exploratoire proposait aux élèves des défis créatifs pour approfondir leur réflexion et accroître leur sensibilité sensorielle aux enjeux sociétaux. Ces tâches consistaient à suivre une couleur ou un son spécifique, à utiliser ces indices pour s'orienter dans leur environnement, puis à discuter d'une question liée à leurs observations.

De plus, les outils traditionnels comme PowerPoint ont été délibérément exclus afin d'encourager les étudiants à dépasser les formats conventionnels lors de la présentation de leurs travaux. Durant la phase de cartographie, les étudiants ont utilisé des méthodes alternatives pour communiquer leurs idées. Un groupe, par exemple, a présenté une pièce de théâtre avec jeu de rôle pour illustrer ses réflexions sur les enjeux sociétaux.

Pour la tâche finale, les élèves ont créé trois vidéos illustrant des scénarios futurs possibles pour relever les défis culturels et éducatifs qu'ils ont explorés. La liberté d'utiliser n'importe quel médium artistique a donné lieu à une multitude de créations. Certains groupes ont filmé des jeux de rôle, tandis que d'autres ont produit des animations simples à partir d'illustrations dessinées à la main, utilisant la narration visuelle pour donner vie à leurs idées.

Cette approche multidimensionnelle a permis aux étudiants non seulement de participer à des activités artistiques en tant qu'observateurs, mais aussi de créer activement en utilisant leurs méthodes artistiques préférées. En alliant exploration artistique, expression créative et résolution collaborative de problèmes, l'atelier a offert une expérience d'apprentissage transformatrice reliant les mondes de l'art, du design et du développement sociétal.

J'ai entendu dire que les élèves ne voulaient pas quitter l'école le dimanche, une fois l'atelier terminé. C'est un signe qu'ils ont vraiment apprécié.

Partenaire de SSES, homme

Impact de l'interaction

Principaux résultats de l'interaction

Cette initiative a mis en lumière les défis majeurs auxquels sont confrontés les secteurs de la culture et de l'éducation pour faire face aux coupes budgétaires. Elle a également démontré comment des approches innovantes peuvent permettre aux étudiants et aux enseignants de relever efficacement ces défis, en leur offrant l'occasion de discuter et de réfléchir à un problème de société concret.

Engagement actif dans l'exploration créative

Tout au long des ateliers, les étudiants ont fait preuve d'un enthousiasme remarquable pour les processus exploratoires et créatifs. Leur participation active a mis en évidence le potentiel de la combinaison des approches artistiques et technologiques pour améliorer les résultats d'apprentissage et stimuler la réflexion critique.

Favoriser la résolution de problèmes et la pensée systémique

Les étudiants ont eu l'occasion d'explorer et d'appliquer des méthodes de conception et d'art pour résoudre des problèmes complexes en appliquant la pensée systémique (par exemple, comment jouer avec les méthodes artistiques et de conception pour prototyper en vue du développement sociétal ; comment apprécier la diversité des perspectives ; comment expérimenter le travail multidisciplinaire avec de véritables parties prenantes, en reconnaissant les différents points de vue). Cette expérience leur a permis d'aborder la pensée systémique, leur permettant de comprendre et d'aborder des questions interconnectées de manière plus globale.

Un modèle reproductible pour l'apprentissage

Le processus d'atelier nouvellement développé s'est avéré très efficace et offre un cadre qui peut être adapté et reproduit pour d'autres problématiques et défis.

Bonnes pratiques de réPLICATION

Vous souhaitez reproduire cette expérience marquante ? RISE a identifié quelques ingrédients clés pour garantir le succès :

- **Perspectives étudiantes diverses** : Inviter des étudiants de diverses disciplines est essentiel pour favoriser des perspectives riches et diverses.
- **Exploiter les espaces culturels** : Organiser des activités dans des lieux culturels offre une occasion unique d'explorer et de réfléchir à l'importance de ces espaces au sein de la communauté. Ces lieux enrichissent l'expérience d'apprentissage et renforcent le lien entre les participants et leur environnement culturel.
- **Partenariats collaboratifs solides** : La collaboration entre RISE, les partenaires de l'industrie, les établissements d'enseignement et les organisations culturelles s'est avérée très efficace.



Ressources

Les coûts de l'interaction comprenaient la location de la salle de conférence, la restauration des participants, le matériel de l'atelier (crayons de couleur, stylos de couleur, ruban adhésif, colle, épingle, ficelle, papiers de couleur, cartes de couleur, grand papier, post-it (différentes couleurs et tailles), ciseaux), l'impression et le contrat de l'artiste pour l'animation de l'atelier.



Contact pour plus d'informations :
magnus.eriksson@ri.se



Funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leur auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'HADEA. Ni l'Union européenne ni l'HADEA ne peuvent en être tenues responsables.