

Le photolangage

Niveau de difficulté : ●○○

<input checked="" type="checkbox"/> Briser la glace	<input checked="" type="checkbox"/> Générer des idées	<input checked="" type="checkbox"/> En présentiel
<input type="checkbox"/> Partager une vision, des valeurs	<input type="checkbox"/> Décider, prioriser	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, synchrone
<input type="checkbox"/> Faire un bilan	<input checked="" type="checkbox"/> Exprimer ses représentations	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, asynchrone



Descriptif :

Le photolangage est une technique qui s'appuie sur un ensemble de photographies. Celles-ci doivent être variées (paysages, personnes, lieux, structures...). Cet outil d'animation est particulièrement apprécié car il convient à tous les domaines et peut être utilisé à tout moment (début, milieu ou fin de la séquence).



Nombre de participants : 10 à 20 personnes



Durée : Environ 20 minutes (pour 15 participants)



Matériel requis :

Photos libres de droit (téléchargeables sur Pixabay, par exemple)



Déroulé :

Disposer les photos sur la table.

Enoncer la question en s'assurant qu'elle est comprise de tous les participants.

Expliquer les modalités du photolangage.

Chacun choisit une ou deux photos qui lui « parlent » le plus dans un temps donné.

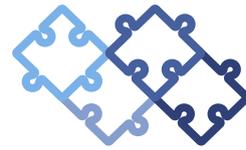
Chaque participant présente au groupe sa ou ses photos et explique ses choix au regard de la question posée.

L'animateur analyse et catégorise les échanges.



Notre avis :

Les 'plus' de cette technique :	Les points de vigilance :
<p>Technique simple à mettre en œuvre</p> <p>Il n'y a pas de bonne réponse (pas de mise en « danger » des participants)</p> <p>La médiation par la photographie facilite la prise de parole.</p>	<p>Bien poser la question de départ</p> <p>Avoir suffisamment de photos (3 à 5 photos par participant)</p> <p>Avoir des photos variées, faciles à s'approprier</p> <p>Le choix se fait en silence pour ne pas influencer les autres participants</p> <p>Bien limiter le temps</p> <p>S'assurer que l'on écoute sans jugement</p>



L'arbre d'Ostende

Niveau de difficulté : ●○○

<input checked="" type="checkbox"/> Briser la glace	<input type="checkbox"/> Générer des idées	<input checked="" type="checkbox"/> En présentiel
<input type="checkbox"/> Partager une vision, des valeurs	<input type="checkbox"/> Décider, prioriser	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, synchrone
<input type="checkbox"/> Faire un bilan	<input checked="" type="checkbox"/> Exprimer ses représentations	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, asynchrone



Descriptif :

Cette technique d'animation permet, à l'aide d'un outil ludique, de connaître l'état d'esprit des participants. Il s'agit d'un arbre où sont représentés de nombreux personnages. Chacun d'entre eux se trouve dans un état d'esprit et une position différents.



Nombre de participants :

En fonction de l'usage qui en est fait (se positionner ou expliquer son choix)



Durée :

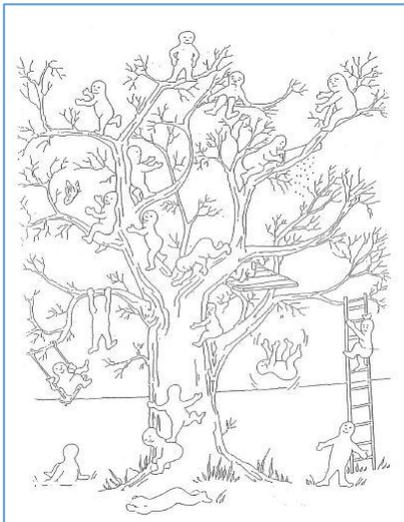
3 minutes pour choisir son ou ses personnages.

1 à 2 min/personne pour expliquer les raisons de son choix.



Matériel requis :

Gommettes ou feutres



Auteur : Pip Wilson, psychologue britannique



Déroulé :

Chaque participant prend quelques minutes pour observer l'arbre et choisir le(s) personnage(s) qui symbolise(nt) au mieux l'état d'esprit dans lequel il se trouve à l'instant *t*.

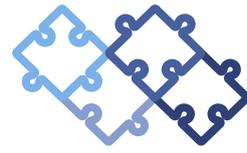
Il présente ensuite son personnage et explique en quelques mots son choix.

L'exercice peut être refait en fin de journée.



Notre avis :

Les 'plus' de cette technique :	Les points de vigilance :
Cette technique peut être utilisée dans différentes situations, à différents moments de la formation. Elle est facile à s'approprier. Permet de faire parler tout le monde (même le formateur peut participer). Elle peut être utilisée en réunion, en formation, séminaire etc.	Chacun doit pouvoir interpréter la posture des personnages. Le formateur doit penser à souligner qu'il n'y a aucun jugement sur les choix qu'il fait.



Le brainstorming (remue-méninges)

Niveau de difficulté : ●○○

<input checked="" type="checkbox"/> Briser la glace	<input checked="" type="checkbox"/> Générer des idées	<input checked="" type="checkbox"/> En présentiel
<input type="checkbox"/> Partager une vision, des valeurs	<input type="checkbox"/> Décider, prioriser	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, synchrone
<input type="checkbox"/> Faire un bilan	<input checked="" type="checkbox"/> Exprimer ses représentations	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, asynchrone



Descriptif :

Le brainstorming ou « remue-méninge » fait partie des outils dits « d'idéation » car il s'agit d'une technique d'animation permettant de générer de nouvelles idées sur un sujet donné.



Nombre de participants : entre 5 et 20 personnes



Durée : 10 à 15 minutes



Matériel requis :

Post-it

Paper-board ou carte mentale (pour faire la synthèse)



Déroulé :

Phase 1 : Définir l'objet du brainstorming (à quelle question précise veut-on répondre ?).

Phase 2 : Lancer le brainstorming.

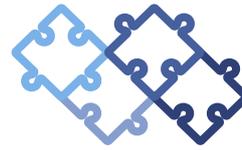
Chaque participant peut dire ce qui lui plaît. Aucune idée n'est mauvaise aussi « surprenante » soit-elle. Il est interdit de critiquer les idées des autres.

Phase 3 : Exploiter les idées. Catégoriser, trier et synthétiser les productions. Retenir toutes les idées.



Notre avis :

Les 'plus' de cette technique :	Les points de vigilance :
Simple et ludique Favorise une atmosphère détendue Encourage l'esprit d'équipe Renforce le travail d'équipe	Demande de l'animation de la part du formateur : ne pas critiquer les autres, ne pas éliminer d'emblée des idées...



Crache ta Valda™ !

Niveau de difficulté : ●●○

<input type="checkbox"/> Briser la glace	<input type="checkbox"/> Générer des idées	<input checked="" type="checkbox"/> En présentiel
<input type="checkbox"/> Partager une vision, des valeurs	<input checked="" type="checkbox"/> Décider, prioriser	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, synchrone
<input type="checkbox"/> Faire un bilan	<input type="checkbox"/> Exprimer ses représentations	<input type="checkbox"/> A distance, asynchrone



Descriptif :

Cette activité, facile à mettre en œuvre, permet d'identifier les sujets de préoccupation liés à une thématique prédéfinie. Elle permet également de définir des priorités partagées par le groupe.



Nombre de participants : 20 personnes



Durée : 1 heure



Matériel requis :

3 post-it™ par personne (une idée par post-it™)

Un poster pour dessiner l'arbre à Valda (ou sur un paper-board)



Déroulé :

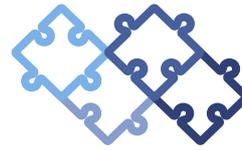
Cette animation se déroule en 3 temps :

- (10') Chaque participant note sur chaque post-it™ un élément qui le préoccupe dans le thème donné par l'animateur.
- (5') Les participants vont les coller sur l'arbre à Valda™.
- (35') A tour de rôle, les participants décrochent une Valda™ qui ne leur appartient pas et la présentent au reste du groupe en commençant par la phrase : « Moi, ce qui me préoccupe actuellement, c'est... ». Le groupe peut réagir.
- (10') A l'aide de gommettes, chacun vote (y compris l'animateur) pour la Valda™ prioritaire.



Notre avis :

Les 'plus' de cette technique :	Les points de vigilance :
Simple à mettre en œuvre Favorise la communication sans tabou Libère la parole	Attention à bien gérer le temps Bien instaurer un climat de confiance pour libérer la parole.



Le défi chamallow

Niveau de difficulté : ●○○

<input checked="" type="checkbox"/> Briser la glace	<input type="checkbox"/> Générer des idées	<input checked="" type="checkbox"/> En présentiel
<input type="checkbox"/> Partager une vision, des valeurs	<input type="checkbox"/> Décider, prioriser	<input type="checkbox"/> A distance, synchrone
<input type="checkbox"/> Faire un bilan	<input checked="" type="checkbox"/> Exprimer ses représentations	<input type="checkbox"/> A distance, asynchrone



Descriptif :

L'objectif est de faire prendre conscience aux participants qu'il est important de coopérer pour être efficaces et que chacun a un rôle à jouer au sein d'un groupe.



Nombre de participants : 20 (4 ou 5 personnes par équipe)



Durée : 30 à 45 min



Matériel requis :

Chaque groupe devra disposer d'un kit complet composé de :

20 spaghettis : Assurez-vous d'utiliser des spaghettis non cuits. Évitez les autres types de pâtes (trop fines ou trop épaisses).

1 mètre de ficelle : Inclure une ficelle qui peut être facilement cassée à la main. Si la ficelle est épaisse, incluez des ciseaux dans votre kit.

1 marshmallow : Utilisez une marque de marshmallows de taille « standard ».

1 mètre de ruban adhésif : Utilisez un ruban adhésif standard.



Déroulé :

1ère partie : Le défi

Chaque groupe est composé de 5 membres maxi et dispose d'un kit complet. Chaque équipe dispose de 18 minutes pour construire la structure la plus haute possible mais aussi autoportante. Le marshmallow entier doit être au sommet : couper ou manger une partie de la guimauve disqualifie l'équipe. Les équipes sont libres de briser le spaghetti, de découper la bande et la ficelles pour créer leur structure.

2ème partie : La mise en commun (compte-rendu de l'expérience)

Chaque groupe fait le bilan de ce qui a fonctionné, ce qui lui a permis de réussir, ce qui aurait pu être amélioré dans le fonctionnement du groupe.



Notre avis :

Les 'plus' de cette technique :	Les points de vigilance :
Simple Favorise la cohésion de groupe	Assurez-vous de disposer d'un mètre et d'un chrono.



Dessine-moi un mouton

Niveau de difficulté : ●○○

<input checked="" type="checkbox"/> Briser la glace	<input checked="" type="checkbox"/> Générer des idées	<input checked="" type="checkbox"/> En présentiel
<input type="checkbox"/> Partager une vision, des valeurs	<input type="checkbox"/> Décider, prioriser	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, synchrone
<input checked="" type="checkbox"/> Faire un bilan	<input checked="" type="checkbox"/> Exprimer ses représentations	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, asynchrone



Descriptif :

Cette technique permet de se présenter d'une manière différente, moins formelle et plus imaginative. Elle peut également être utilisée pour présenter une idée (par exemple, pour parler de son travail).



Nombre de participants : entre 5 et 20



Durée : 30 à 45 min



Matériel requis :

Feuilles de papier
Feutres ou crayons de couleur
Ruban adhésif (pour afficher les productions)



Déroulé :

1. Fournir aux participants une feuille A4 et des stylos
2. Laisser 5/10 min aux participants pour dessiner leur vision de la question posée
3. Ensuite, chacun vient afficher son dessin sur un mur de la salle en se présentant et en commentant son dessin.
4. L'animateur peut proposer une synthèse des éléments saillants.



Notre avis :

Les 'plus' de cette technique :	Les points de vigilance :
Simple et ludique Favorise une atmosphère détendue Facilite la mise en mots d'un vécu	Certaines personnes peuvent se sentir mises en difficultés (par ex. parce qu'elles ne savent pas dessiner).



La situation-problème

Niveau de difficulté : ●●●

<input type="checkbox"/> Briser la glace	<input checked="" type="checkbox"/> Générer des idées	<input checked="" type="checkbox"/> En présentiel
<input checked="" type="checkbox"/> Partager une vision, des valeurs	<input type="checkbox"/> Décider, prioriser	<input type="checkbox"/> A distance, synchrone
<input type="checkbox"/> Faire un bilan	<input checked="" type="checkbox"/> Exprimer ses représentations	<input type="checkbox"/> A distance, asynchrone



Descriptif :

Une situation-problème, c'est avant tout une démarche pédagogique. Elle se présente sous forme de tâche concrète avec une mise en questionnement.

Elle permet de construire une réponse à un problème concret : celui-ci peut être présenté sous forme de question ou d'exclamation (la formule peut être gênante, contradictoire, voire impossible à résoudre).

Elle doit s'appuyer sur les représentations initiales des stagiaires en confrontant leurs idées (ainsi que leurs connaissances antérieures) à la réalité (informations présentées sous des formes variées). Ainsi, les participants ne possèdent pas immédiatement de moyens pour répondre à la question/problématique initiale.

Elle permet de favoriser l'engagement des participants et la construction de savoirs tout en stimulant des conflits socio-cognitifs (mes représentations versus les représentations des autres).

Elle représente un défi (intellectuel) réalisable.

Les situations-problèmes permettent de :

- développer le travail en groupe.
- placer les élèves/participants au cœur du processus d'apprentissage.

Elles peuvent s'appuyer sur des situations réelles, de la vie courante qui peuvent stimuler la motivation.

Elles permettent aux enseignants de renouveler leurs pratiques pédagogiques.



Nombre de participants : entre 5 et 20



Durée : 2 à 3 heures en fonction du sujet



Matériel requis :

Planche documentaire (avec tous types d'extraits : chiffres, définitions, images, extraits d'article...) en lien avec le sujet traité

Apports théoriques

Post-it, demi-feuilles libres



Déroulé :

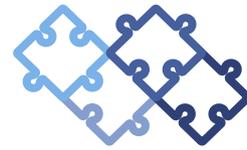
En 4 étapes :

1. Faire ressortir les représentations individuelles autour d'une thématique ou d'une question (sans explication, sans document) par exemple avec des post-it ou une demi-page.
2. Construire une argumentation collective en s'appuyant sur la planche documentaire
3. Confronter les réponses à d'autres apports.
4. Identifier les acquis personnels/individuels.



Notre avis :

Les 'plus' de cette technique :	Les points de vigilance :
Travail sur les représentations Favorise le travail en groupe (co-construction)	Demande un temps de préparation important



Le mur des humeurs

Niveau de difficulté : ●○○

<input checked="" type="checkbox"/> Briser la glace	<input type="checkbox"/> Générer des idées	<input checked="" type="checkbox"/> En présentiel
<input type="checkbox"/> Partager une vision, des valeurs	<input type="checkbox"/> Décider, prioriser	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, synchrone
<input type="checkbox"/> Faire un bilan	<input type="checkbox"/> Exprimer ses représentations	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, asynchrone



Descriptif :

Le mur des humeurs permet d'avoir instantanément l'état d'esprit et la posture des participants. Il favorise l'expression de chacun.



Nombre de participants : 10 à 50



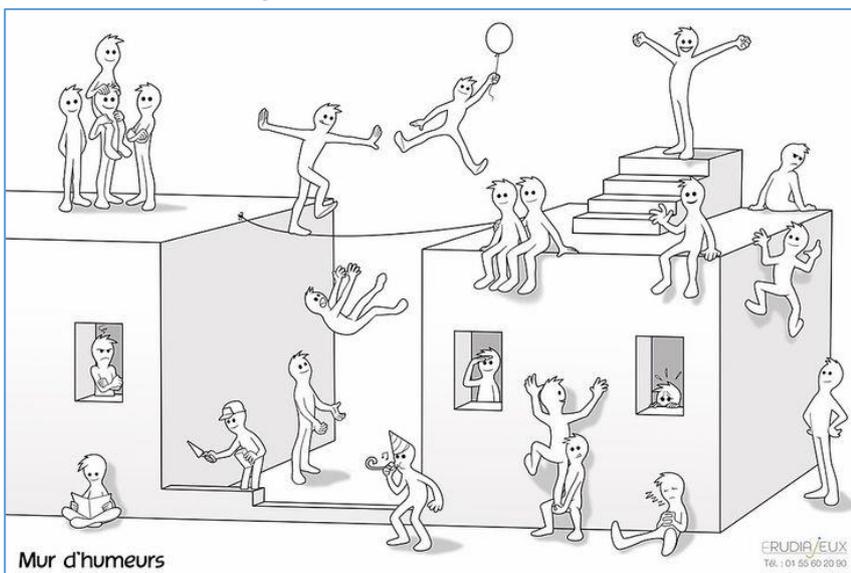
Durée :

La durée est variable en fonction du temps que vous souhaitez y consacrer :

- S'il s'agit d'indiquer son humeur : 5 min
- S'il s'agit de demander aux participants d'expliquer leur choix : 10 à 30 min en fonction du nombre de participants (1 à 2 min par participant)



Matériel requis :



Affiche « Mur des humeurs »

Gommettes

Variantes : l'arbre d'Ostende, la météo du jour



Déroulé :

Choix 1 : Juste prendre la température du groupe. Dans ce cas-là, chaque participant colle une pastille pour répondre à la question posée par l'animateur. Par exemple : *Comment vous sentez-vous ?*

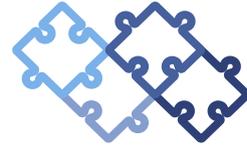
Choix 2 : Permettre à chaque participant d'exprimer ses émotions

- Chaque participant choisit un ou deux personnages
- Chacun explique les raisons de ses choix (toujours en relation avec le sujet traité)
- L'animateur synthétise et clôture les réponses.



Notre avis :

Les 'plus' de cette technique :	Les points de vigilance :
Technique simple Adaptée à de grands groupes (surtout le choix 1)	Chacun doit pouvoir interpréter la posture des personnages. Bien préciser qu'il n'y a aucun jugement Ne pas faire de commentaire qui pourrait être mal interprété



La présentation croisée

Niveau de difficulté : ●○○

<input checked="" type="checkbox"/> Briser la glace	<input type="checkbox"/> Générer des idées	<input checked="" type="checkbox"/> En présentiel
<input type="checkbox"/> Partager une vision, des valeurs	<input type="checkbox"/> Décider, prioriser	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, synchrone
<input type="checkbox"/> Faire un bilan	<input checked="" type="checkbox"/> Exprimer ses représentations	<input type="checkbox"/> A distance, asynchrone



Descriptif :

La présentation croisée est une méthode de présentation de chaque participant où l'on doit présenter une autre personne.



Nombre de participants : 10 à 20 personnes



Durée : Environ 20 minutes (pour 16 participants)



Matériel requis :

Aucun (il est toutefois possible de proposer une grille avec des questions)



Déroulé :

Constituez des binômes avec idéalement, des personnes qui ne se connaissent pas.

Demandez-leur de discuter ensemble durant une durée que vous aurez définie au préalable, par exemple 5 minutes. Durant ces 5 minutes, chacun peut parler de son métier, de ses passions, ses valeurs, ses convictions, ou tout autre sujet qui lui plaira.

Une fois le temps écoulé, chacun devra, durant un temps très court (pas plus d'une minute) présenter à l'ensemble des participants... son binôme, en fonction de ce qu'il aura retenu de leur conversation.



Notre avis :

Les 'plus' de cette technique :	Les points de vigilance :
Simple et ludique Présentation originale, non conventionnelle Favorise l'écoute et l'attention	Attention, en cas de très grand groupe, l'activité risque de se prolonger dans la durée (pour limiter, on peut présenter la personne en 3 mots)



Le world café

Niveau de difficulté : ●○○

<input type="checkbox"/> Briser la glace	<input checked="" type="checkbox"/> Générer des idées	<input checked="" type="checkbox"/> En présentiel
<input checked="" type="checkbox"/> Partager une vision, des valeurs	<input checked="" type="checkbox"/> Décider, prioriser	<input checked="" type="checkbox"/> A distance, synchrone
<input type="checkbox"/> Faire un bilan	<input type="checkbox"/> Exprimer ses représentations	<input type="checkbox"/> A distance, asynchrone



Descriptif :

En représentant l'ambiance d'un café (d'où son nom...), le world café est une technique destinée à faciliter le dialogue constructif en suscitant des échanges et des débats entre les participants sur une thématique donnée.

Le world café permet de :

- Favoriser le partage de connaissances et d'idées nouvelles
- Faciliter le dialogue constructif et stimuler l'intelligence collective
- Développer une dynamique dans le groupe et peut améliorer l'ambiance



Nombre de participants : de 15 à plusieurs centaines !



Durée : 1h à 2h (en fonction de l'organisation choisie)



Matériel requis :

Feuilles de papier A3 (ou plus grand, comme des feuilles de *paperboard*)

Feutres



Déroulé :

En amont :

- Identifier un hôte par table (qui résumera les échanges pour la rotation suivante)
- Veiller à la qualité du thème (sous forme de questions stimulantes)

Pendant l'activité :

À intervalles réguliers, les participants changent de table. Un hôte reste à la table et résume la conversation précédente aux nouveaux arrivés. Les conversations en cours viennent enrichir les idées issues des conversations précédentes.

Au terme du processus :

Les principales idées sont résumées au cours d'une assemblée plénière et les possibilités de suivi sont soumises à discussion et à réaction.



Notre avis :

Les 'plus' de cette technique :	Les points de vigilance :
<p>Possibilité d'utiliser cette technique avec des grands groupes</p> <p>Permet le mélange des participants sans tenir compte de la hiérarchie habituelle (dialogue sans barrière)</p> <p>Réduire le temps au fur et à mesure des rotations (par exemple pour trois tables : 15 – 10 – 5 min)</p> <p>Susciter des échanges entre les participants</p>	<p>Bien définir la question qui sera traitée par chaque table</p> <p>Préparer le matériel (grandes feuilles, feutres...)</p> <p>Rendre concrètes les contributions (s'appuyer dessus ou produire quelque chose)</p>