

9 FAÇONS D'ANIMER UNE ÉQUIPE AVEC LA



Pédagogie
& Numérique :



SOMMAIRE

Créativité dans un cours.....	3
Apprendre à travailler ensemble	4
Valises et ballons	5
• Pour partager une vision	
Brainwritting.....	6
• Pour générer des idées	
Dot voting.....	7
• Pour choisir une idée	
La projection	8
• Pour construire l'action	
Le fil des engagements.....	9
• Pour passer à l'action	



Créativité

DANS UN COURS

INTRODUCTION

La créativité ferait partie des compétences recherchées par les employeurs (1) et qui devraient être enseignées dans les écoles du XXI^{ème} siècle (2) . Elle aurait donc toute sa place à l'Université !

Au fait, c'est quoi la créativité ? Il s'agit de la capacité à construire une idée ou un objet nouveau et adapté à un contexte donné. La créativité nécessite de générer des points de vue divers, de combiner de façon inédite des connaissances indépendantes pour enfin converger vers une idée, un objet.

Elle peut viser l'acquisition de nouvelles connaissances ou l'application, la mise en relation de connaissances acquises.

(1)<https://www.cadremploi.fr/editorial/actualites/actu-emploi/detail/article/jeunes-diplomes-les-competences-les-plus-recherchees-sur-vos-cv.html>

(2)<http://www.oce.ugam.ca/article/les-competences-qui-font-consensus/>

MISE EN PLACE



- L'objectif de ce type de dispositif est de faire vivre aux étudiants une expérience facilitatrice d'apprentissage ainsi que de favoriser la mobilisation de connaissances en situation.



- Il est possible de mettre en place une activité créative sans avoir à modifier tout le programme. Vous pouvez prévoir une activité créative qui s'insère dans le déroulé de l'enseignement.

DÉROULÉ



1. Sélectionnez les concepts clés et les savoirs à mobiliser au cours de l'activité. Il doit s'agir d'un objet d'apprentissage significatif.



2. Choisissez l'activité créative adaptée aux objectifs visés et aux conditions d'enseignement (selon les modalités et les temps de production/présentation possibles et selon les ressources dont vous disposez).

L'activité créative s'appuie un média. Cela peut être : choisir une image ou un objet qui représente un concept et expliquer en quoi, écrire un poème expliquant une expérience, construire un processus en LEGO®, prototyper un objet en carton/ficelle, etc



3. Instaurez un cadre de travail propice à la créativité. Pour cela, vous devez inciter les étudiants à faire preuve de bienveillance, de fantaisie et d'audace.

ACTIVITÉS



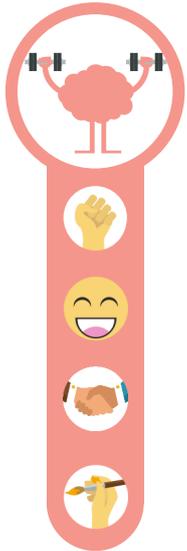
4. À partir d'une consigne, ou en réponse à une question, chacun.e s'exprime à travers le média qu'il ou elle a choisi ou construit. L'objectif est d'utiliser un média afin de mettre une distance entre le contenu et l'étudiant ce qui a pour effet de faciliter les interactions constructives.

5. Les étudiants commentent le média pour accéder à la représentation de l'autre et enrichir la vision du groupe.



6. Mettez en place un système de rétroactions adaptées, en revenant sur ce qui a été apprécié, ce qui n'a pas été compris, ainsi que ce qui pourrait être proposé.

INTÉRÊTS



Ce type d'activités favorise une dynamique constructive qui développe les processus cognitifs propres à la créativité, ce qui a pour effet de favoriser :

- L'autonomie en développant la pensée divergente et la persévérance.
- Le sentiment d'efficacité qui permet de solutionner les difficultés et de développer ses performances.
- Les émotions positives et l'engagement, propice à l'apprentissage.
- Le sentiment de compétence pour créer et expérimenter son potentiel.



Apprendre à **TRAVAILLER ENSEMBLE**



Pour mettre en place la créativité dans un cours, il est important créer le sentiment d'appartenance à un collectif pour favoriser les interactions constructives.

PARTICIPANTS



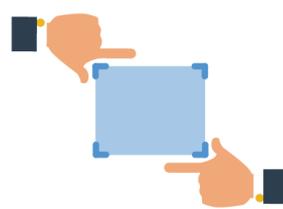
10 personnes maximum par groupe

DÉFI



Adopter une nouvelle approche de travail

CADRE



Poser et garantir un cadre de travail propice et bienveillant

ÉCHAUFFEMENT



Mobiliser l'énergie du groupe et le faire basculer du mode automatique au mode adaptatif

Valises & BALLONS



OBJECTIF

- Prendre conscience des différentes perceptions de la situation qui coexistent dans le groupe afin de converger vers une représentation partagée.

DURÉE

- 35 minutes

ÉQUIPEMENTS

- Valises et ballons(post-it)

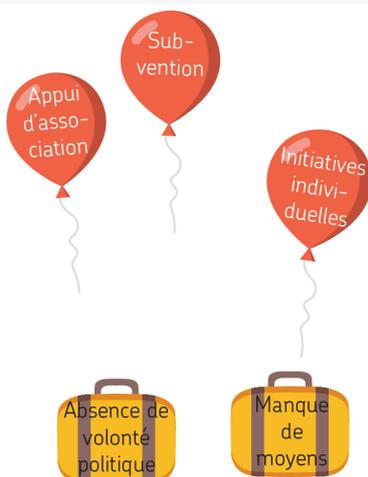


1. L'animateur présente la situation initiale aux participants. 5'
2. Chacun note individuellement ce qui selon lui, est une force de la situation, lui permet de s'élever (post-it ballon) et ce qui est une faiblesse, plombe la situation (post-it valise). . 5'
3. Chaque valise et ballon sont présentés un à un par les participants les ayant produits et sont positionnés les uns par rapport aux autres en discussion avec le groupe. 25'



EXEMPLE :

Les actions écologiques dans le quotidien de l'entreprise



Pour une visualisation plus qualitative, on peut positionner sur un même axe vertical des valises et ballons pouvant se compenser, se compléter ou traitant d'une même thématique. Aussi, on peut convenir que plus les valises sont basses, plus elles sont les lourdes et nécessitent d'énergie pour être déplacées ; quant aux ballons, plus ils sont hauts, plus ils sont moteur et soutenant.. La séparation entre les valises et les ballons peut être matérialisée au préalable, au cours de l'atelier ou ne pas l'être.

Brain WRITTING



OBJECTIF

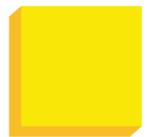
- Produire des idées multiples, nombreuses, originales, variées, incongrues, en réponse au défi, à la problématique de la situation de travail.

DURÉE

- 35 minutes

ÉQUIPEMENTS

- Post-it



PHASE DE DIVERGENCE



1. Chacun note une idée sur post-it puis la passe à son voisin de droite. 2'



2. À partir de l'idée indiquée sur le post-it reçu, chacun produit une nouvelle idée. 2'



3. On répète le processus jusqu'à recueillir suffisamment d'idées. Avec 5 itérations on récolte déjà 50 idées ! 25'



4. Prendre le temps de partager les idées, de prendre connaissance de toutes les idées produites.

Dot VOTING



OBJECTIF

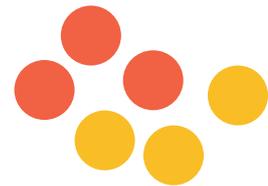
- Évaluer les idées produites selon des critères adaptés au défi ou problème, prioriser et/ou sélectionner certaines idées.

DURÉE

- 25 minutes

ÉQUIPEMENTS

- Gommettes de couleurs



PHASE DE CONVERGENCE

-  2 critères d'évaluation sont indiqués (définis par le groupe, lors d'une activité dédiée, ou décidés par le facilitateur).
-  Chacun dispose de 3 points par critère. 1 point est matérialisé par une gommette (la gommette est de couleur différente selon chaque critère).
-  1. Chacun choisit mentalement les idées auxquelles il va attribuer ses points. 5'
-  2. Chacun colle ses gommettes sur les idées sélectionnées. 5'
-  3. Tout le monde prend connaissance des résultats du vote. Les idées retenues sont identifiées. 15'

La PROJECTION



OBJECTIF

- Développer la ou les idées retenues, définir ce qui sera à faire.

DURÉE

- 60 minutes

ÉQUIPEMENTS

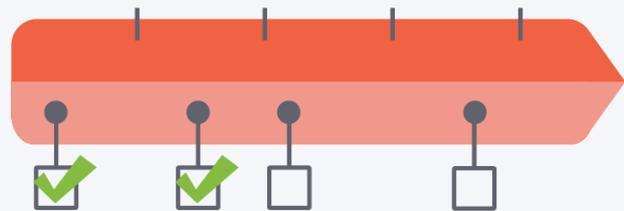
- Tableau blanc
- Papier kraft (au choix)



1. L'idée à réaliser est présentée par l'animateur.
2. Chacun liste individuellement les étapes qui permettent de réaliser l'idée. 10'
3. Tous les participants présentent leurs étapes qui sont positionnées, en discussion avec le groupe, sur une frise chronologique. 50'



Livrable : frise chronologique



Le fil

DES ENGAGEMENTS



OBJECTIF

- Donner vie au travail produit par le groupe.

DURÉE

- 15 minutes

ÉQUIPEMENTS

- Tableau blanc
- Document numérique (au choix)



1. Chacun choisi individuellement ce qu'il s'engage à réaliser du plan d'action d'ici la prochaine rencontre ou à l'échéance fixée par le groupe. 5'



2. Chacun partage au groupe l'engagement qu'il prend, au besoin des ajustements sont réalisés par le groupe. 10'



3. Cet atelier de travail a donc une suite ! Il s'inscrit dans une démarche durable et itérative.



Livrable : rétro planning