

# COMMENT SUSCITER L'ENGAGEMENT ? COMMENT LE RENDRE CONTAGIEUX ?



FICHE PÉDAGOGIQUE



# LES RÈGLES DE L'ATELIER

---



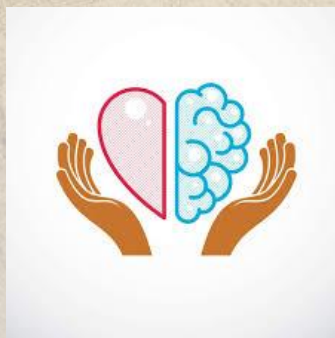
**Être à l'écoute**



**Être présent ici  
et maintenant**



**Oser proposer**



**Suspendre le jugement**



**Quantité d'idées**



**Ne pas trop se prendre  
au sérieux**

# STRUCTURE DE L'ATELIER

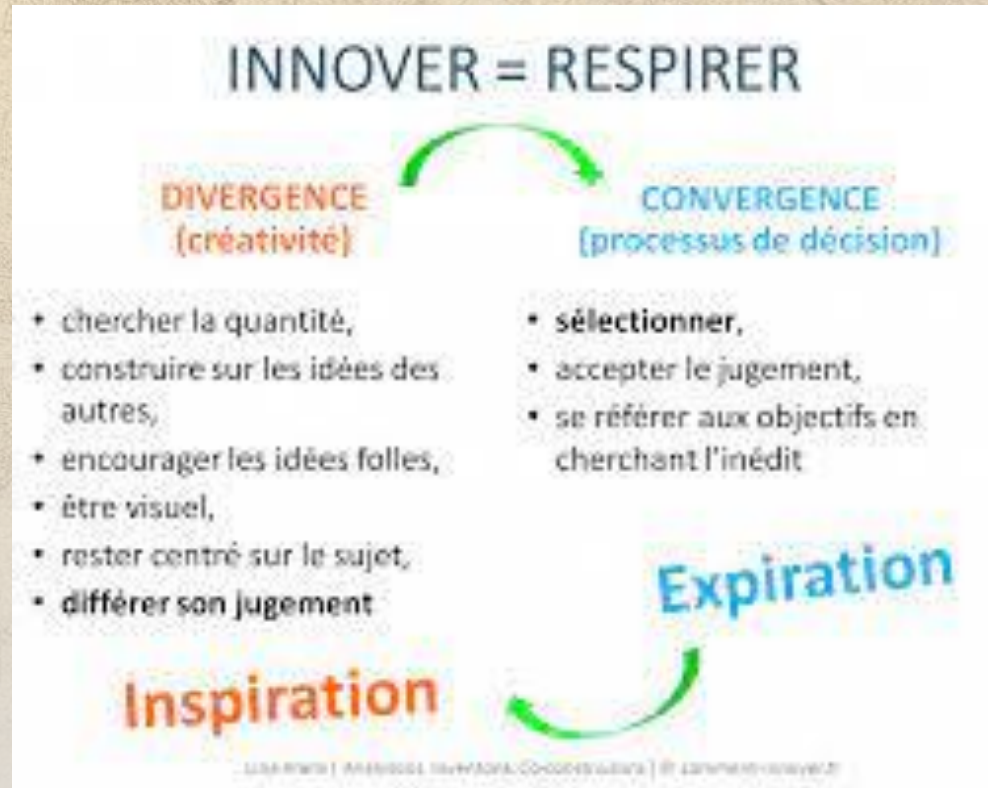
---



- Les équipes travaillent en synchrone sur un tableau blanc collaboratif. Un scribe est désigné dans chaque équipe pour compléter leur tableau. Possibilité de faire un tableau commun.
- Le tableau blanc est structuré en amont de l'atelier avec les différents temps (exemple d'un miro).
- Atelier en 5 temps :
  - Brise glace
  - Générer des idées dans un contexte pas en lien avec le domaine des participants
  - Ventilation des équipes et transposition des idées en lien avec le domaine des participants.
  - Présentation des travaux et votes
  - Debrief final de l'atelier

Equipe de 4-5 personnes  
1 tableau blanc par équipe  
(miro)  
1 scribe par équipe à l'aise avec  
l'outil numérique utilisé  
Outil de vote de type wooclap

# TRAJECTOIRE D'INNOVATION : PROCESSUS DE GÉNÉRATION D'IDÉES



# TEMPS I : BRISE GLACE



5 min

- Formation des équipes et répartition des rôles.
- Connexion au tableau blanc : partage via un lien ou un QR code.
- En lien avec le contexte donné par équipe , les participants ont 5 minutes pour trouver leur nom + une photo
- Le contenu est déposé sur le tableau blanc.

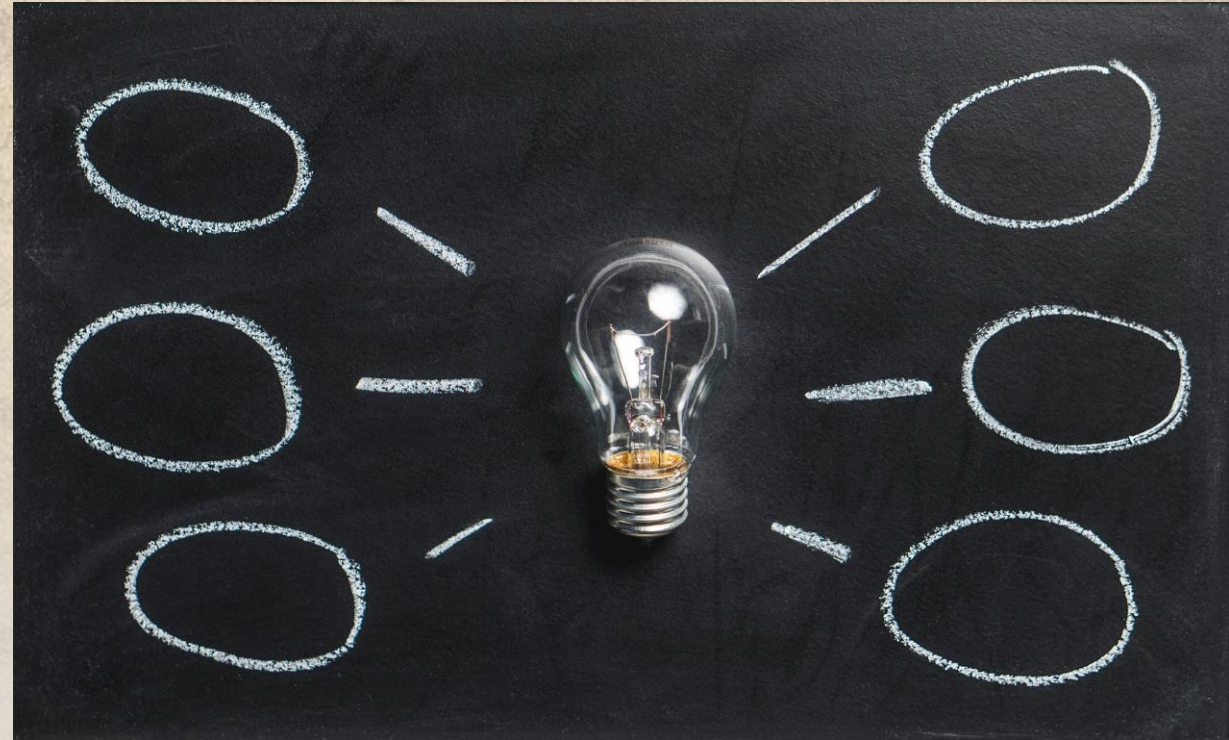


## TEMPS 2 : GÉNÉRER LES IDÉES



20 min

- En lien avec le contexte donné par équipe , les participants ont 20 minutes pour répondre à la question
- Le contenu est déposé sur le tableau blanc.
- Présentation des idées



# TEMPS 3 : VENTILER ET REGÉNÉRER LES IDÉES



20 min

- Ventilation des équipes : tous les participants changent d'équipe sauf le scribe.
- En lien avec le contexte de l'événement, les participants ont 20 minutes pour répondre à la question. Les recherches se font sur le web : tout est permis ! Confronter ce que l'intelligence artificielle propose.
- Le contenu est déposé sur le tableau blanc.
- Présentation des idées

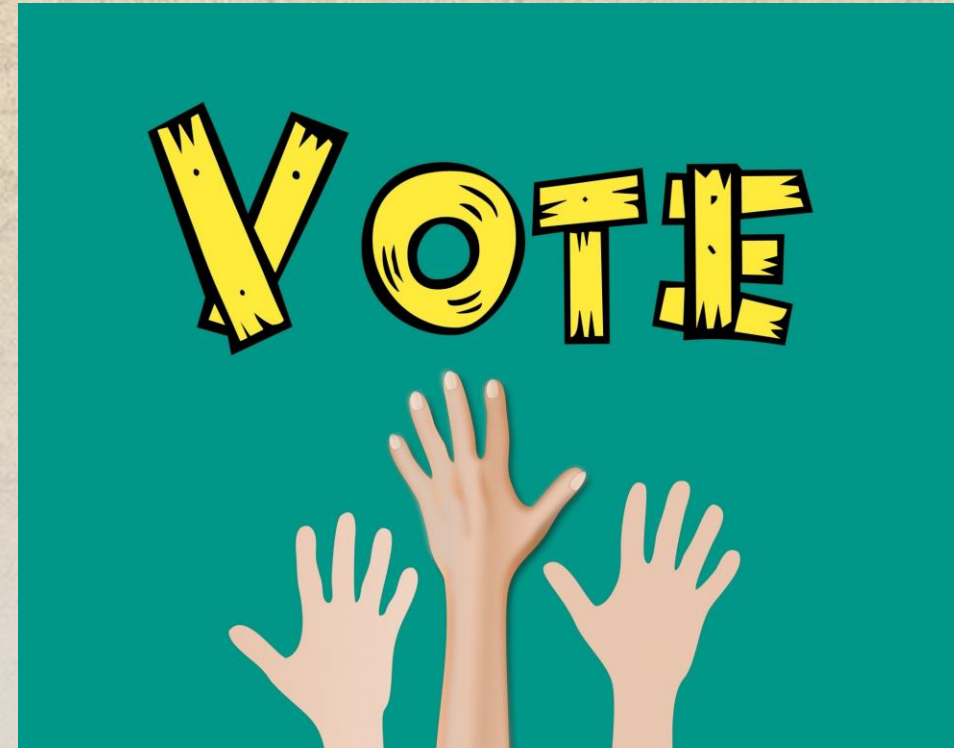


## TEMPS 4 : VOTES



1 min

- Chaque participant a 1 minute pour voter pour les 2 meilleures idées de chaque équipe.





# TEMPS 5 : DEBRIEF GÉNÉRAL DE L'ATELIER



5 min

- Chaque participant indique une chose positive et une chose négative sur l'atelier.
- Le debrief peut se faire via Wooclap pour que tous les participants puissent voir les réponses des autres ou sur le tableau blanc.



blablabla



# BON ATELIER !

---

JULIETTE AFTIS, INGÉNIEURE PÉDAGOGIQUE ET MULTIMEDIA

[JULIETTE.AFTIS@UNIV-CATHOLILLE.FR](mailto:JULIETTE.AFTIS@UNIV-CATHOLILLE.FR)

*N'HÉSITEZ PAS A ÉCHANGER SUR VOS EXPERIENCES D'ANIMATION AVEC D'AUTRES ENSEIGNANTS /  
PROFESSIONNELS DE L'ENCADREMENT DES JEUNES SUR  
LE **CERCLE DES ENSEIGNANTS-ENTREPRENANTS** (FACEBOOK ET LINKEDIN)*

