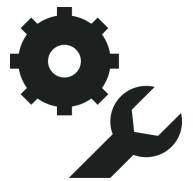


BOÎTE À OUTILS



BRAINSTORMING

Clause de non-responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIFS

BUTS

Stimuler la génération d'idées, en recueillant le plus grand nombre d'idées possibles.

Trouver une conclusion à un problème spécifique en rassemblant une liste d'idées apportées spontanément par les membres du groupe.

Réduire les inhibitions sociales parmi les membres du groupe, augmenter la créativité globale du groupe.

Le brainstorming (remue-méninges) est un excellent moyen de générer de nombreuses idées que l'on ne pourrait pas générer en s'asseyant simplement avec un stylo et du papier. Le brainstorming a pour but de tirer parti de la réflexion collective, en engageant les uns avec les autres, en écoutant, et en s'appuyant sur les idées de chacun.

DESCRIPTION

Le brainstorming est une méthode de collaboration bien connue où un groupe de personnes se réunit pour générer de nouvelles idées et solutions autour d'un domaine d'intérêt spécifique en supprimant les inhibitions. Cette méthode permet de penser plus librement et de suggérer des idées nouvelles et spontanées. Toutes les idées sont notées sans critiques au cours de la session de brainstorming puis, après la session, elles sont évaluées.

Le brainstorming permet de générer un laps de temps pendant lequel les participants favorisent intentionnellement la partie générative de leur cerveau et diminuent la partie évaluative. Le brainstorming est la forme d'idéation la plus fréquemment pratiquée.

Cette méthode combine une approche détendue et informelle de résolution des problèmes avec une pensée latérale. Pour tirer le meilleur parti de votre séance de brainstorming, choisissez un endroit confortable pour vous asseoir et réfléchir. Réduisez au minimum les distractions pour pouvoir vous concentrer sur le problème et envisagez d'utiliser des cartes mentales pour organiser et développer des idées.

INSTRUCTIONS

En espagnol, le brainstorming est appelé "lluvia de ideas", ce qui signifie littéralement "pluie d'idées". Vous pouvez imaginer une pluie colorée de toutes les choses qui vous viennent à l'esprit, aussi folles soient-elles.

INSTRUCTIONS

Quatre règles :

→ **Privilégiez la quantité** : Cette règle est une façon d'améliorer une production divergente, visant à faciliter la résolution de problèmes par la maxime «la quantité engendre la qualité ». L'hypothèse est que plus le nombre d'idées générées est important, plus il y a de chances de produire une solution radicale et efficace.

→ **Refusez la critique** : Lors d'un brainstorming, la critique des idées générées doit être mise en attente. Au lieu de cela, les participants doivent plutôt s'efforcer de développer ou d'ajouter des idées, en réservant les critiques pour une "étape critique" ultérieure du processus. En suspendant leur jugement, les participants se sentiront libres de générer des idées inhabituelles.

→ **Accueillez les idées folles** : Pour obtenir une bonne et longue liste de suggestions, les idées folles sont encouragées. Elles peuvent être générées en adoptant de nouvelles perspectives et en suspendant les hypothèses. Ces nouvelles façons de penser peuvent donner de meilleures solutions.

→ **Combinez et améliorez les idées** : Comme le suggère le slogan "1+1=3". Il est censé stimuler l'élaboration d'idées par un processus d'association.

INSTRUCTIONS

Il existe deux types de brainstorming :

→ **Le brainstorming structuré** : Les membres du groupe s'assoient en cercle. L'animateur écrit leurs idées sous une forme de rotation sur le tableau. Cet exercice sera effectué dans un ordre particulier jusqu'à ce que chaque personne apporte une idée. Si un membre n'est pas prêt avec son idée, il peut passer, puis il peut proposer son idée ou passer à nouveau.

→ **Le brainstorming non structuré** : Les membres du groupe peuvent s'asseoir en cercle ou dans une salle de classe dans n'importe quelle forme de disposition. Il n'y a pas d'ordre de réponse. Le facilitateur motivera chacun à fournir son idée.

Chaque étape est importante dans le processus de brainstorming, l'ignorance d'une étape entraînera un résultat incomplet. Sauter les étapes d'une session de brainstorming peut être une erreur coûteuse et du temps perdu. Si toutes les étapes sont exécutées correctement, le brainstorming peut être très efficace pour trouver une meilleure solution à la question posée.

INSTRUCTIONS

Étapes du brainstorming :

- 1.** Sélectionnez le groupe : l'animateur doit sélectionner les membres, pas moins de 5 ni plus de 20.
- 2.** Précisez les objectifs : L'animateur doit établir les objectifs et définir pourquoi il veut faire un brainstorming. Il cherchera à savoir si tous les membres sont intéressés et satisfaits par la question centrale. Permettez aux gens de faire du bruit, de crier, rire et s'amuser.
- 3.** Définissez les rôles - l'animateur doit décider du rôle du leader, du script, etc.
- 4.** Expliquez les règles : l'animateur doit expliquer les règles à chacun avant le début de la discussion.
- 5.** Lancez la discussion : commencez à lancer la discussion. Les participants doivent faire quelques tours de table et produire des idées.
- 6.** Enregistrez les idées : Les idées doivent être enregistrées et classées.
- 7.** Encouragez les idées : attendez les idées, ne vous pressez pas, les participants doivent avoir suffisamment de temps pour réfléchir et présenter une meilleure idée. L'animateur doit encourager les membres à présenter des idées et à apprécier toutes les idées.
- 8.** Terminez sur les idées folles.

EXEMPLES



1. Associations d'idées

Ce jeu est très simple. Il suffit d'établir un ordre déterminé de personnes qui devront dire la première chose qui leur vient à l'esprit. Il est bon de mettre en place un minuteur afin que les personnes se sentent obligées de répondre rapidement et ne réfléchissent pas trop à leurs réponses.

Nathalie : Si je dis arbre, à quoi penses-tu ?

Sophie : Écorce ! et toi Jean !

Jean : Bouleau. Travail !

Nathalie : Un taille-crayon !

Jean : Une mine ! Une mine d'idées !

Les idées sont notées sous forme de mots-clés, de concepts ou de nuages d'idées.

Conseil : L'animateur de la session est fortement encouragé à reprendre certaines des choses qui ont été dites en cours de route.

EXEMPLES



2. Jeu de rôle (mettez-vous à la place de...)

Le jeu de rôle consiste à donner à un membre de l'équipe un rôle pour poser des questions. Ainsi, vous pouvez demander à un membre de se mettre dans la peau d'un client, d'un employé, d'un fournisseur, d'un concurrent... et même d'un produit. Très utile lorsqu'on cherche un concept de campagne publicitaire ou un point de vue différent sur un sujet récurrent.

Par exemple

Jean-Guy : Je suis une bouteille de Ketchup

Nathalie : De quoi rêves-tu ?

Jean-Guy : D'épouser un hot dog !

Sophie : Tiens, tu deviens rouge tout d'un coup !

Jean-Guy : Je suis un ketchup épicé !

Production : Des idées sous forme d'expressions, de phrases vont émerger.

Conseil : Pour réussir, l'acteur doit se mettre dans la peau du personnage (ton de la voix, vocabulaire, mode de pensée, etc.).

2a) Variante : Chez le psychologue

Une variante de ce jeu consiste à désigner un membre comme étant le "psychologue" ! Chacun des autres membres aura un rôle assigné (produit, client, fournisseur, etc.). Les membres disposent d'un temps déterminé pour écrire sur une feuille de papier leur problème et leurs symptômes. Chaque membre présente ensuite son problème ouvertement et le thérapeute tente d'y répondre.

Conseil : le psychologue peut jouer le rôle de porte-parole de l'entreprise mais il peut aussi choisir délibérément d'adopter un autre point de vue (ce qui peut pimenter la discussion et ouvrir des idées).

EXEMPLES



2b) Variante : PSYCHANALYSE D'OBJET

Le brainstormer est chargé d'apporter des objets physiques. Chaque membre devra psychanalyser l'objet, en essayant de prendre un point de vue différent, que ses coéquipiers n'ont pas encore pris.

Par exemple :

Hôte : Voici une tomate.

Jean-Guy : J'ai la phobie des tomates. C'est plein d'OGM !

Nathalie : Des tomates. C'est la Toscane. C'est l'Italie et le vin rouge. Ce sont mes souvenirs d'enfance.

Sophie : C'est l'alter ego de la pomme !

Bastien : Je SUIS la tomate et j'aime être détendue. Je n'aime pas être pressé !

Animateur : Ah oui, et qu'est-ce que tu ferais si tu étais le jus de fruit ?

Conseil : Faites une psychanalyse en vous forçant à porter différentes lunettes. Cela vous obligera à pousser votre pensée au-delà de l'objet physique et à trouver des idées beaucoup plus riches.

3. Que se passe t'il si ?

L'idée de ce jeu est de poser des questions ouvertes qui commencent par "et si". L'animateur laisse ensuite chaque participant répondre pleinement à ses idées et se réserve le droit de leur poser des questions.

Par exemple

Animateur : Et si... votre produit était une couleur ?

Nathalie : Il serait jaune crème. Comme la crème glacée.

Animateur : Et si... vous étiez une glace ?

Sophie : Je serais un banana split, double chocolat avec des bonbons.

Animateur : Et si... votre bouche était pleine de caries ?

Jean-Guy : Je n'irais pas chez le dentiste. Je déteste les dentistes.

Animateur : Et s'il n'y avait plus de dentistes ?

EXEMPLES



Résultat : Cette activité donne lieu à des réflexions plus profondes sur des questions de fond ou très complexes. Évidemment, cela peut apporter une perspective créative marquée si l'on pose des questions telles que "Et si ... il n'y avait plus de plus de téléphones portables ?"

Conseil : Il est fortement recommandé que l'animateur de la session relance les différents membres avec le résultat des réponses (en ajoutant bien sûr leurs idées) afin d'approfondir les réflexions de l'équipe.

4. Sprint d'itération

Une formule très efficace consiste à faire des SPRINTS CREATIFS en équipes d'environ 5 minutes et de prendre une période de repos de 3 minutes. Cela permet à l'équipe de se concentrer rapidement sur les idées et puis de faire une pause pour se ressourcer. Voici quelques idées de jeux de brainstorming itératifs basés sur ce concept :

Échelle des étapes

Chaque personne écrit ses idées sur papier pendant 3 minutes. Ensuite, on forme un groupe de 2 personnes qui, à tour de rôle, vont lire ce qu'ils ont écrit sur leur feuille et ajouter des notes sur leur feuille.

Ensuite, on intègre une personne supplémentaire qui se joint au groupe et qui parle AVANT les autres. Les autres membres présentent alors à tour de rôle leurs notes, suivi d'une courte discussion où les membres échangent leurs commentaires, ajoutant leurs commentaires et se posent mutuellement des questions. Puis, on intègre une personne de plus... ainsi va le brainstorming !

Passez à gauche

Chaque personne écrit de son côté sur une feuille de papier pendant 3 minutes. Une fois que le chronomètre s'est arrêté, nous PASSONS À GAUCHE ! Répétez jusqu'à ce que la mort s'ensuive !

Résultat : Une série d'idées sous la forme de mots-clés, de phrases ou de nuages de mots.

EXEMPLES



5. 6 chapeaux, 6 postures :

Le principe des chapeaux est simple : chaque chapeau correspond à une posture, que tous les membres de l'équipe doivent adopter en même temps. Découvrez les 6 couleurs existantes, la signification associée ainsi qu'une illustration concrète des idées qui peuvent être générées. Prenons l'exemple d'une équipe qui doit travailler sur la question suivante : "Comment pouvons-nous améliorer notre offre pour mieux satisfaire nos clients ? "

Blanc : les faits. Lorsque l'équipe réfléchit avec le chapeau blanc, elle ne fait que formuler des faits, sans commentaire ou interprétation. Par exemple : "Les résultats de notre dernière enquête de satisfaction nous indiquent que 68% des clients se disent satisfaits de nos services."

Vert : créativité et idées nouvelles. Lorsqu'ils pensent avec le chapeau vert, les membres de l'équipe ont la liberté de faire toutes les suggestions qu'ils veulent. Par exemple : "Mettre en place un chatbox pour répondre aux demandes de nos clients 24 heures sur 24. Ou « Créons un club d'ambassadeurs pour nos clients VIP ».

Noir : les risques et les faiblesses d'une idée. Le chapeau noir est l'occasion pour les membres de l'équipe de penser de la manière la plus pessimiste qui soit ! Par exemple : " Nous ne sommes pas assez nombreux pour travailler sur l'offre ". Ou " Manque de temps ".

Jaune : les espoirs et les avantages. Cette fois, l'équipe adopte une position résolument positive. Par exemple : " Avec le CRM, nous aurons enfin des données pour avancer ! ". " Je pense que nous pouvons viser +20 points de satisfaction ".

Rouge : émotions. Avec le chapeau rouge, l'équipe exprime ses sentiments, quels qu'ils soient, sans avoir à les justifier. Par exemple : " Je suis sceptique sur notre capacité à changer les offres ", " Je suis très fier de faire partie de l'équipe en charge de cette réflexion ! "

Bleu : le chapeau bleu a la particularité de guider tous les autres. Il symbolise la prise de recul, l'organisation de la pensée. En réfléchissant avec le chapeau bleu, l'équipe propose des solutions, organise leur mise en œuvre. Par exemple : " Répartissons les idées en groupes de 3 à 4 personnes pour avancer. ", " Travaillons en mode essai & apprentissage, faisons un premier essai et voyons ! "

EXEMPLES



N'oubliez pas : le chapeau ne correspond jamais à une personne, mais toujours à une posture. L'exercice implique que tous les membres de l'équipe adoptent le même chapeau (même posture) au même moment. Au cours de la réflexion, l'équipe doit changer de chapeau, jusqu'à ce qu'elle ait couvert les aspects à traiter.

Pour bien préparer une séance de brainstorming basée sur la méthode des 6 chapeaux, l'équipe doit avoir en à l'esprit une règle simple : tout le monde doit jouer le jeu !

Lorsque vient le moment de raisonner avec le chapeau vert, par exemple, toute l'équipe fait ses propositions, en essayant de mettre de côté les idées qui correspondent à une autre couleur. Les idées doivent ainsi pouvoir s'exprimer librement, chacun devant garder à l'esprit que le moment venu, c'est avec un autre chapeau, un autre point de vue, qu'il pourra s'exprimer.

POUR



- Encourage la créativité, l'imagination et crée un maximum d'idées en peu de temps de la part des participants. Elle permet d'enregistrer un maximum d'idées et peut donner un certain nombre d'options.
- Permet de trouver la solution et l'idée que le groupe n'aurait probablement pas eu autrement.
- Favorise la camaraderie et renforce l'esprit d'équipe.
- Favorise le sentiment d'appartenance : Les membres du groupe participent activement au processus de brainstorming et sentent qu'ils font partie du projet.

- Implique tous les membres du groupe ; il est important de révéler l'idée de chaque participant sur un problème particulier, il n'y a pas de critique ou d'évaluation, ce qui encourage les membres à produire des idées qui seront prises en compte.
- Permet la coopération entre des personnes très différentes.
- Donne lieu à des réflexions plus profondes sur des questions de fond ou très complexes.
- Permet d'alimenter d'autres outils : les résultats du brainstorming sont également utilisés dans d'autres outils, bases de données, normalisation, etc. Les idées générées peuvent être utilisées ailleurs.
- Est peu coûteux et facile à préparer, à mettre en œuvre et à comprendre, de sorte que personne n'a besoin d'être un expert hautement qualifié ou un consultant hautement rémunéré pour l'utiliser.

CONTRE



Les principaux écueils sont les suivants :

- Le processus de brainstorming peut prendre du temps. Il peut s'écouler des heures, voire des jours avant qu'une solution soit trouvée.
- Idées utopiques : parfois, les idées proposées sont irréalisables.
- Risque de créer trop d'idées qui partent dans toutes les directions et il sera finalement difficile de les analyser et choisir la plus appropriée.
- Les collègues peuvent refuser de considérer les idées des autres ou de s'exprimer de façon trop catégorique. Cela favorise les bagarres et les disputes.
- Besoin d'un facilitateur : Le brainstorming nécessite un leader ou un facilitateur qui prendra le contrôle de la session et s'assurera qu'elle atteint une conclusion satisfaisante.

- Cette méthode ne donne pas assez d'outils pour analyser et classer les idées.
- Elle n'est pas toujours efficace. Le brainstorming est dépend de plusieurs facteurs, et il devient inefficace si un ou deux de ces facteurs ne sont pas présents.
- Par exemple, si un ou plusieurs des participants au brainstorming ont de mauvaises compétences en communication, il leur sera difficile d'exprimer leurs idées ou d'écouter ce que les autres ont à dire. Cela peut alors faire dérailler les discussions et empêcher le groupe de produire des idées nouvelles. De même, si le brainstorming est effectué dans une organisation qui a une structure autoritaire, il sera alors inutile puisque tout le monde attendra que leur patron leur dicte ce dont ils auront à parler.
- Ce n'est pas toujours le bon choix pour tout le monde. Certaines personnes paniquent à l'idée de parler devant un groupe, alors qu'elles peuvent trouver d'excellentes idées lors de réunions en tête-à-tête. Pour ces personnes, le brainstorming n'est pas le bon choix.

CONSEILS



La chose la plus importante est de créer un environnement de brainstorming qui soit favorable et encourageant pour permettre à tous les participants d'utiliser leur créativité aussi pleinement que possible.

- Le brainstorming est censé être une forme de créativité qui met l'accent sur la liberté, mais vous avez tout de même besoin d'une structure de base pour vos sessions de brainstorming.
- >L'essentiel est d'avoir posé la bonne question ou d'avoir posé le problème de manière à ce qu'au moins une partie des résultats de la séance de brainstorming soient utilisables.
- Écrivez clairement ce que vous êtes en train de faire lors du brainstorming. L'utilisation d'une question "Comment pourrions-nous ?" peut encadrer un brainstorming.
- Soyez visuel : utilisez des marqueurs de couleur pour écrire sur des Post-it et affichez-les au mur - ou dessinez votre idée.

CONSEILS



- Établissez des règles ludiques : Critiquer ou débattre des idées peut saper rapidement l'énergie d'une session.
- Les espaces créatifs ne jugent pas. Ils laissent les idées circuler, de sorte que les gens peuvent s'appuyer les uns sur les autres et favoriser de grandes idées
- Investissez de l'énergie dans une courte période de temps, comme 15 ou 30 minutes d'engagement fort. Mettez-vous devant un tableau blanc ou autour d'une table, mais adoptez une posture active en se tenant debout ou assis.
- Essayez de trouver le plus grand nombre possible d'idées nouvelles, plus elles sont nombreuses, mieux c'est.
- Encouragez les idées bizarres, farfelues et sauvages. Il n'y a pas de mauvaise idée. Ne critiquez pas l'opinion d'autrui et n'hésitez pas à proposer vos idées, même si elles ne vous conviennent pas. Quelqu'un d'autre pourrait trouver quelque chose que vous n'avez pas vu et être capable d'exploiter votre idée. Aucune idée n'est trop grande ou trop folle. Il est toujours préférable de réduire un plan irréaliste que d'essayer d'agrandir quelque chose.
- Aucune idée n'est définitive à ce stade. Les meilleures idées viennent lorsque les gens travaillent ensemble pour contribuer, améliorer et affiner un premier concept. Tant que ce n'est pas le cas, toutes les opinions doivent être prises en considération.
- Abordez l'idéation créative en gardant ces éléments à l'esprit, et vous contribuerez à maintenir une certaine orientation sans empêcher les idées de surgir.
- Écoutez les autres et développez les idées de chacun. Ne soyez pas obsédé par vos propres idées. Vous êtes ici pour trouver des idées ensemble. Lorsque tous les membres de l'équipe ont présenté leurs idées, vous pouvez sélectionner les meilleures idées, que vous pouvez continuer à construire et à développer dans d'autres sessions d'idéation. Il existe plusieurs méthodes que vous pouvez utiliser, comme le "vote par post-it", la méthode « Bingo Selection », la méthode des six chapeaux et la matrice How Now Wow

SOURCES

RESOURCES



- <https://en.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>
- <http://www.free-management-ebooks.com/dl/debk/dlth-5brainstorming.html>
- <https://fr.semrush.com/blog/brainstorming/>
- <https://www.masterclass.com/articles/how-to-brainstorm-story-ideas#7-tips-for-brainstorming-book-ideas>
- <https://trainingmethodbrainstorming.weebly.com/pros-and-cons.html>
- <https://lucidspark.com/blog/benefits-of-group-brainstorming>
- <https://klaxoon.com/communaute/brainstorming-testez-la-methode-des-6-chapeaux>
- <https://www.adviz.ca/strat-mark/conseils/idees-activites-et-brainstorming-en-equipe/>

PARTENAIRES



Faculty of
Mathematics
and Informatics



BOÎTE À OUTILS



BRISE-GLACE

Clause de non responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIFS

BUTS

Un brise-glace est une activité, un exercice, ou une expérience conçue pour briser la "glace" qui limite ou empêche généralement les interactions d'un groupe de personnes qui ne se connaissent pas forcément.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS

Un groupe présente de la "glace" s'il ne parle pas ou peu, a une réticence à établir un contact physique et a un mauvais contact visuel. Il peut y avoir des membres du groupe qui se tiennent seuls, ce qui dénote d'un manque d'initiative et d'une absence de confiance.

Pour être considéré comme un brise-glace, une activité, un exercice ou une expérience doit présenter la plupart des caractéristiques suivantes ; un brise-glace doit être :

- amusant.
- non menaçant.
- hautement interactif.
- simple et facile à comprendre.
- orienté vers la réussite.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



Un brise-glace efficace est une activité, un exercice, ou une expérience qui prépare efficacement un groupe à ce qui l'attend, en particulier si vous allez aborder un sujet sensible. Pour un brise-glace efficace, vous devez avoir :

- Un endroit confortable et une atmosphère apaisante.
- Des participants vêtus de vêtements confortables, si possible.
- Un excellent leader ou animateur connaissant bien la méthode du brise-glace.
- Des instructions claires, concises et relativement faciles à suivre.

L'animateur ou le leader joue un rôle important dans la réussite d'un jeu ou d'une activité brise-glace. Les explications doivent être données clairement et la progression du groupe doit être dirigée. La même activité brise-glace animée de différentes manières avec différents groupes peut conduire à une grande variété d'expériences et de résultats différents. Certains jeux brise-glaces requièrent des espaces vastes, de matériaux et d'outils spécifiques ou de calme.

EXEMPLE



> Deux vérités et un mensonge

Demandez à vos jeunes d'écrire sur une feuille trois affirmations à leur sujet, dont l'une est fausse.

Demandez maintenant au groupe de se promener et de commencer à interagir en couple, en essayant de deviner quelle est le mensonge. Lorsqu'un couple a terminé, il se sépare et recommence à marcher pour trouver un nouveau "partenaire".

Donnez-leur suffisamment de temps pour interagir avec différentes personnes. En plus d'apprendre à se connaître en tant qu'individus, cet exercice permet d'amorcer une interaction au sein du groupe.

> Terrain d'entente

En petits groupes, demandez aux participants de trouver six choses qu'ils ont en commun et de les partager avec le grand groupe.

EXEMPLE



> Défi du cercle

Formez votre groupe en deux équipes et demandez-leur de se placer alternativement dans un grand cercle. Donnez à chaque équipe une balle de couleur différente et de même taille, ou placez des marques bien visibles sur le ballon pour que les joueurs puissent les distinguer. Le meneur de jeu dit "Go !" et les ballons sont passés dans la même direction, d'un membre de l'équipe à l'autre.

L'objectif est de déplacer le ballon assez rapidement pour qu'il dépasse le ballon de l'équipe adverse.

Chaque fois que cela se produit, un point est donné à l'équipe qui y parvient et le jeu recommence.

La première équipe qui marque trois points a gagné. Assurez-vous que les joueurs savent qu'ils ne peuvent pas toucher le ballon de l'équipe adverse.

EXEMPLE



> Carte des naissances

Accrochez une grande carte du monde au mur. Donnez à chacun une punaise. Demandez-leur d'épingler le lieu de leur naissance sur la carte.

> Porte-noms créatifs

Donnez à chacun 10 minutes pour créer son propre badge porte-nom. Ils peuvent dresser la liste de leurs loisirs, faire un dessin ou écrire un profil personnel.

> Avion en papier

Chacun fabrique un avion en papier et écrit son nom et deux questions à poser à quelqu'un d'autre.

Au signal, chacun lance son avion dans la pièce, ramasse les avions des autres et continue à les lancer. L'animateur dit d'arrêter au bout d'une minute. Chacun doit prendre un avion en papier. Il doit s'approcher de la personne la plus proche et poser les questions figurant sur l'avion. Donnez aux jeunes un moment pour répondre aux questions en binôme et recommencez.

EXEMPLE



> Identification silencieuse

Donnez à chaque personne une feuille de papier avec les instructions suivantes : écrire des mots ou de dessiner des images qui les décrivent sans parler. Ensuite, ils devront épingler leur papier sur leur poitrine, se promener et se regarder les uns les autres. Les images sont rassemblées et mélangées et les jeunes essaient d'identifier à qui appartient chaque photo.

> Interviews

Demandez aux jeunes de former des binômes. Chaque personne s'entretient avec son partenaire pendant une durée déterminée (10 min). Lorsque le groupe se réunit à nouveau, chaque personne présente son interlocuteur au reste du groupe. Vous pouvez fournir quelques questions ou les laisser libres de décrire librement l'autre personne.

> Chaud et froid

Deux membres du groupe sont choisis pour être envoyés hors de la pièce. Les personnes restantes choisissent une tâche à accomplir (monter sur la table, faire un saut périlleux, etc.).

Lorsque les deux personnes choisies reviennent, le groupe doit les encourager à exécuter la tâche. Toutefois, les seuls encouragements autorisés sont d'applaudir lorsqu'ils sont "chauds" (proches de la solution) et d'émettre des sifflets lorsqu'ils sont "froids". Vous pouvez répéter cela autant de fois que vous le souhaitez.

POUR



Les brise-glaces jouent un rôle important dans toute manifestation ou activité où la communication et le niveau de confort des participants sont importants. Les brise-glaces aident à garantir que tous les participants sont sur un pied d'égalité en brisant les barrières. Voici quelques raisons d'utiliser un brise-glace :

- Les activités brise-glaces aident les participants à faire connaissance avec les autres.
- Les activités brise-glaces réchauffent les participants et font en sorte que les discussions se déroulent confortablement.
- Les brise-glace aident les participants qui se connaissent les uns les autres à briser la glace qui peut se produire lorsque les individus ne veulent pas partager d'informations personnelles, ou que les jeunes sont timides ou se sentent exclus.
- Les brise-glaces aident les participants qui sont des inconnus à commencer à interagir, à communiquer et à partager des pensées d'une manière confortable et simple.
- Les activités brise-glaces aident les participants à se réchauffer avant une discussion plus sérieuse sur des sujets spécifiques.
- Les activités brise-glaces aident les participants de divers milieux familiaux et groupes ethniques à commencer à parler, à rire et à réchauffer la salle.
- Les activités brise-glaces font sortir les jeunes de leurs zones de confort et les amènent à parler, à se socialiser et à travailler avec d'autres personnes.
- Les brise-glaces peuvent être utilisés dans une grande variété de groupes d'âge, de situations et de cadres sociaux.

CONTRE



- De la même manière qu'une excellente séance d'un brise-glace peut ouvrir la voie à une excellente activité, une mauvaise session peut être l'ingrédient d'un désastre. Une mauvaise session est au mieux une perte de temps, ou, au pire, un embarras pour toutes les personnes concernées.
- En tant que facilitateur, le secret d'une session de brise-glace réussie est de rester simple : concevez la session avec des objectifs spécifiques et assurez vous que la session est appropriée et confortable pour toutes les personnes impliquées.
- Certaines personnes détestent les brise-glaces : vous devez décider, en tant qu'animateur, si vous voulez que les jeunes participent et interagissent selon leur propre rythme, ou si vous voulez les obliger à interagir dès le début.
- Les brise-glace prennent du temps : les meilleurs sont rapides (moins de cinq minutes), et ils doivent avoir un certain lien avec l'objectif de l'activité. De nombreux animateurs utilisent n'importe quel brise-glace, indépendamment du contenu, c'est une erreur. Vous devez permettre une expérience amusante, mais aussi une expérience d'apprentissage qui soit pertinente pour les jeunes.

CONTRE



- Faites en sorte que les activités brise-glaces soient inclusives : gardez à l'esprit que certains types d'activités sont difficiles à faire pour certaines personnes. Par exemple, les activités brise-glaces qui nécessitent du mouvement peuvent être difficiles, voire impossibles pour certaines personnes ayant un handicap physique. Une activité peut également toucher des points sensibles. Si vous demandez de faire quelque chose que les participants ne peuvent pas faire, ils vont s'énerver et se sentir gênés.

CONSEILS



Lorsque vous concevez votre activité brise-glace, pensez à la "glace" qui doit être brisée.

Si vous réunissez des jeunes de groupes différents, la "glace" peut simplement refléter le fait qu'ils ne se sont pas encore rencontrés, ou qu'ils n'ont pas l'habitude de travailler ensemble.

CONSEILS



Si vous réunissez des jeunes d'origines, de milieux ou de cultures différents, alors la "glace" peut provenir de la perception que les gens ont les uns des autres.

Vous devrez gérer ces différences avec sensibilité. Ne vous concentrez que sur ce qui est important pour votre objectif.

Et lorsque vous passez à la conception et à l'animation de l'activité, il est toujours préférable de se concentrer sur les similitudes (plutôt que sur les différences), comme l'intérêt partagé pour le sujet abordé. La clé de la réussite est de s'assurer que l'activité vise spécifiquement à atteindre vos objectifs et soit adaptée au groupe de jeunes concernés.

SOURCES

RESOURCES



- <https://icebreakerideas.com/quick-icebreakers/>
- <http://thetrainingworld.com/faq/starticebreakers.htm>
- https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_76.htm

PARTENAIRES



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



BOÎTE À OUTILS



CROSSWORD LABS

Clause de non-responsabilité :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIFS

BUTS

Il s'agit d'un outil simple et rapide pour construire, imprimer, partager et résoudre des grilles de mots croisés en ligne. Vous pouvez engager votre groupe en leur fournissant un outil pour créer leurs propres mots croisés, ou vous pouvez accroître leurs connaissances et les sensibiliser à un sujet.

DESCRIPTION

INSTRUCTION

Crossword Labs est un programme générant des mots croisés. C'est l'un des plus grands référentiels de mots croisés sur Internet - avec plus d'un million de mots croisés.

EXEMPLE



Crosswords Labs est rapide, simple et gratuit à utiliser : vous pouvez créer votre propre grille de mots croisés ou en trouver une toute prête.

Vous pouvez partager votre URL de mots croisés et résoudre la grille en ligne.

Il fonctionne sur les tablettes et les téléphones.

Vous pouvez également imprimer/exporter votre grille de mots croisés au format PDF ou Microsoft Word, ou télécharger vos mots croisés en tant qu'image.

POUR



Il fonctionne sur tous les appareils. Pas de publicité, pas de filigranes et pas d'inscription requise. C'est gratuit.

CONS



L'interface est disponible uniquement en anglais.

Vous pouvez créer un mot croisé uniquement lorsque vous êtes en ligne.

SOURCES

RESOURCES



<https://www.albertopiccini.it/2019/06/05/crossword-labs-una-web-app-con-cui-costruire-parole-crociate-personalizzate/>

[Free, Online Crossword Puzzle Maker - Crossword Labs](#)

PARTENAIRES



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



BOÎTE À OUTILS



DEBRIEFING

Clause de non-responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIFS

BUTS

Le débriefing est une expérience qui permet aux participants de relier les activités et les leçons apprises lors d'une activité, une expérience ou un programme, en relation avec le monde extérieur.

Quand le débriefing a-t-il lieu ?

Le débriefing peut avoir lieu à la fin de toute activité ou expérience, y compris à la fin d'une partie d'une expérience ou à la fin d'une série d'activités. Il n'y a pas de moment idéal pour faire un débriefing, ni de directives sur la durée de chaque débriefing. Diverses stratégies de débriefing peuvent être utilisées, ce qui comprend des activités qui donnent aux participants la connaissance et le pouvoir de bien mener leur processus de débriefing.

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



Étapes du débriefing

Les activités basées sur l'expérience offrent de nombreux points de discussion. Cependant, il est important de se rappeler que si les débriefings post-activité ne sont pas structurés correctement ils peuvent ne pas être efficaces et les opportunités d'apprentissage peuvent ne pas apparaître.

Pour maximiser les avantages des activités basées sur l'expérience et permettre l'apprentissage et le développement des participants au cours du processus, il est utile de suivre un modèle en trois étapes pour poser des questions de débriefing : Quoi ? Et alors ? Et maintenant ?

1. Quoi ?

Objectif : Revoir l'activité de collecte de données sur ce qui ce qui s'est passé.

Explication : L'objectif est d'obtenir le plus d'informations du groupe afin de pouvoir y faire référence plus tard dans la discussion. A partir de ce qui s'est passé, l'animateur peut guider la discussion vers une meilleure compréhension de l'expérience, et aider à en tirer des enseignements.

Exemples de questions : Que s'est-il passé ? Qu'est-ce qui s'est mis en place pendant cette activité ? Qu'avez-vous observé ?

2. Et alors ?

Objectif : Examiner les détails et interpréter les données pour faire ressortir la signification de l'activité afin de mieux comprendre.

Explication : En passant du descriptif et de l'observable à l'interprétatif, l'intention est de de donner plus de sens à ce qui s'est passé, et/ou comment comment cela s'est passé, ainsi que de "décortiquer" les niveaux plus subtils de ce qui s'est passé.

Exemples de questions : Comment était votre communication ? Qu'est-ce qui a contribué au succès de votre équipe ? Quel rôle avez-vous joué dans le groupe pendant l'activité ?

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



3. Et maintenant ?

Objectif : Passer de l'expérience récente à l'expérience future.

Explication : Pour que ce qui vient de se passer ait une signification ou un impact, les questions du « Et maintenant » conduisent les participants à penser à l'avenir et à appliquer ce qu'ils ont appris. Il peut être également approprié pour les participants de considérer ce qui vient de se passer à un niveau métaphorique et d'en tirer un sens.

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)

Exemple supplémentaire : l'activité et les questions de débriefing, "Que vois-tu ?" (regardez une autre feuille).

Schéma d'un débriefing structuré typique

(<https://wattsyourpathway.co.uk/debriefing-research/>)

1. Présentation

Qui êtes-vous ; qui sont-ils ?

Objet du débriefing - confidentiel, dure 2-3 heures

Détails généraux - où, combien de temps, quand revenir ?

Vue d'ensemble - comment c'était ?

2. Identifier ce qui était le plus troublant

Identifiez 3 événements / problèmes qui ont été les plus stressants, bouleversants ou troublants - les pires aspects (par ex. *incident ; vue dérangeante ; relation / difficulté de communication ; difficultés liées à l'emploi ; surcharge de travail, ennui, culture / conditions de vie, éloignement des amis / de la famille ; problème de santé*)

3. Faits, pensées et sentiments

Prenez chaque événement/problème tour à tour : posez des questions sur les faits, puis les pensées, puis les sentiments. NE VOUS PRÉCIPITEZ PAS !

4. Y a-t-il d'autres aspects dont vous voulez parler ?

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



5. Symptômes

Avez-vous ressenti des symptômes liés au stress à un moment donné pendant votre séjour à l'étranger ? Et maintenant ? - Demandez-leur à travers le document pour indiquer les symptômes typiques.

6. Normalisation et enseignement

- Les symptômes sont normaux dans les circonstances - vous ne réagissez pas de manière excessive.
- Quelles méthodes pouvez-vous utiliser pour réduire le stress ?
- Quel soutien est disponible pour vous / à qui pouvez-vous parler ?

7. Quelque chose de positif ?

Y a-t-il eu quelque chose de bon ou de significatif pendant votre séjour à l'étranger ?

Qu'est-ce qui était le mieux ? Qu'avez-vous appris ? Êtes-vous heureux d'y être allé ?

8. Retour à la maison

Comment s'est passé le retour à la maison ? Parlez du choc culturel et de l'adaptation.

9. L'avenir

- Posez des questions sur les projets d'avenir.
- Dites-lui où il peut obtenir de l'aide supplémentaire s'il le souhaite (proposez de l'orienter vers un autre service si nécessaire).
- Demandez s'ils ont des questions, d'autres choses à dire.
- Proposez une réunion de suivi si nécessaire. Sinon, organisez un suivi par téléphone ou par e-mail (2 à 3 semaines plus tard) pour voir comment ils vont.

10. Clôture. Résumez la session, demandez-leur comment ils se sentent maintenant.

POUR



Quels sont les avantages du débriefing ?

David Kolb, théoricien américain de l'éducation, et l'un des pères de la philosophie de l'éducation expérientielle, pensait que pour apprendre réellement de l'expérience, il fallait prendre le temps de réfléchir. Le débriefing est un élément essentiel du cycle d'apprentissage expérientiel de Kolb.

En réfléchissant et en reconnaissant les connaissances, les compétences et les attitudes utilisées dans une expérience, les participants développent une conscience personnelle et deviennent conscients des ressources intérieures auxquelles ils peuvent accéder lors de futures expériences.

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)

CONTRE



Le débriefing est une partie importante de l'apprentissage. La partie débriefing doit être traitée avec soin et bien préparée, sinon il y a un risque de ne pas conclure le cycle d'apprentissage et même de causer des dommages.

Par exemple, il n'est pas approprié de blâmer, car cela n'est pas constructif et peut conduire à des rancœurs. Cela peut être très émotionnel, aussi, et si vous n'êtes pas prêt à ouvrir la "boîte de Pandore", faites attention à la façon dont vous gérerez la situation.

CONSEILS



Préparez l'activité et quelques questions supplémentaires dans la partie débriefing. Respectez le temps. Soyez flexible mais pas trop et suivez les questions de débriefing.

SOURCES

RESOURCES



1) " Qu'est-ce que le débriefing et comment le faire ?

<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>

2. Annexe 1 : Schéma d'un débriefing structuré typique :

<https://wattsyourpathway.co.uk/debriefing-research/>

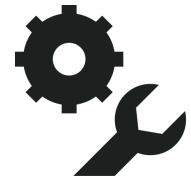
PARTENAIRES



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



BOÎTE À OUTILS



LE DIALOGUE DU BOCAL À POISSONS

Clause de non-responsabilité :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIFS

BUTS

Le bocal à poissons est une technique de dialogue utilisée pour favoriser une participation dynamique dans un groupe. Alternative utile aux débats traditionnels, cette technique permet d'approfondir les sujets controversés, en évitant la polarisation générale entre les points de vue, en facilitant l'émergence des expériences personnelles et des besoins émotionnels des participants.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS

1. MISE EN PLACE (5')

Afin de préparer l'activité du bocal à poissons, vous devez avoir une question intéressante sur le sujet. Vous aurez également besoin de quelques chaises en cercle intérieur, entourées d'un ou de plusieurs cercles de chaises plus grands. Essayez de permettre un accès facile au cercle intérieur et au cercle extérieur. Des tableaux de conférence pour écrire les questions clés pourront être utiles.

DESCRIPTION

INSTRUCTION S



2. FACILITER LE DIALOGUE (40')

- Dans le cercle intérieur, ou aquarium, les participants ont une discussion ; les participants du cercle extérieur écoutent la discussion.
- Pour commencer l'exercice, les animateurs montrent le thème et expriment une première question principale (ex : Comment faire avec les brimades ?).

Ils peuvent ensuite demander à des volontaires de s'asseoir sur les chaises du cercle intérieur et parler. Il est important de souligner que seuls ces participants ont le droit de discuter de ces situations. Si quelqu'un d'autre souhaite exprimer son opinion il/elle doit remplacer la personne au milieu en touchant ses épaules.

Les participants peuvent commencer la discussion dans le but de partager leur point de vue, leurs expériences et leurs solutions possibles. Les autres participants sont encouragés à prendre à prendre part à la discussion en se substituant à eux dans le but de recueillir également d'autres points de vue. Lorsque la discussion est terminée, le débriefing a lieu et après d'autres situations peuvent être discutées.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



3. DEBRIEFING (15')

- Au cours du débriefing, passez en revue les points clés, les commentaires intéressants et les sentiments du groupe concernant des questions particulières. Les participants doivent être autorisés à établir leurs propres conclusions et à s'exprimer librement.
- Fournir aux participants un document de synthèse des enseignements tirés et une liste des ressources clés peut être utile après la fin de l'exercice.

Voici quelques questions intéressantes que vous pouvez utiliser comme point de départ :

- Aux observateurs (le cas échéant) :

- Était-il difficile de ne pas répondre aux commentaires des orateurs du bocal ? Pourquoi ou pourquoi pas ? Si oui, à quels types de commentaires vouliez-vous répondre ?
- Avez-vous entendu quelque chose qui vous a surpris ?
- Qu'est-ce qui vous a aidé à comprendre l'information qui était partagée (indicateurs non verbaux, indices contextuels, etc.) ?

- Aux orateurs :

- Qu'avez-vous ressenti en partageant vos sentiments en sachant que vos pairs vous écoutaient attentivement ?
- Avez-vous habituellement l'occasion de partager votre point de vue sur ce thème ?
- Qu'est-ce que vous auriez aimé dire plus clairement/qu'est-ce que vous auriez aimé faire ressortir ?

EXEMPLE



> **Le bocal à poissons classique**

Définissez un sujet et invitez les intervenants du cercle intérieur à entamer le dialogue.

Les observateurs peuvent entrer dans le cercle en s'asseyant sur des chaises libres ou en touchant l'épaule des participants du cercle intérieur pour les remplacer.

> **Bocal à poissons orientée vers le processus**

Vous pouvez utiliser cette version lorsque vous souhaitez aider le groupe à approfondir son expérience personnelle sur le sujet. Dans ce cadre, vous n'utiliserez que 4 chaises pour le cercle intérieur : 2 chaises exprimeront les deux principaux points de vue polarisés sur le sujet (par exemple, les positions "pour" et "contre" (chaises 1 et 3), 2 chaises exprimeront des expériences personnelles positives et négatives liées au sujet (chaises 2 et 4).

> **Le bocal à poissons théâtral**

En fonction du thème, vous pouvez mettre en avant les principaux rôles/personnages qui configurent le thème. Par exemple, en travaillant sur le thème de l'intimidation avec votre classe, vous pouvez faire apparaître les personnages de l'intimidateur, de la victime et du spectateur. Une fois définis, vous placerez autant de chaises dans le cercle intérieur que de personnages mis en évidence. Étiquettez-les avec un papier, afin d'assigner un personnage à chaque chaise.

POUR



Le bocal à poissons est très utile pour explorer les idées d'appartenance, d'identité et d'expériences partagées. La structure se prête bien aux discussions sur des sujets complexes et sur des sujets difficiles ayant une signification interculturelle.

En donnant à tous les élèves un rôle de locuteur et d'auditeur ainsi qu'un intérêt dans la discussion, le bocal à poissons peut contribuer à créer un environnement d'apprentissage inclusif et favorable. L'aspect d'observation de l'activité permet aux élèves d'identifier les façons appropriées de participer aux discussions. Si elles sont utilisées de façon régulière, les discussions « en bocal à poissons » peuvent établir des limites et des normes essentielles à une communication sans préjugés.

CONTRE



Afin d'avoir un dialogue correct, cette technique est moins utile lorsque les groupes sont inférieurs à 12 participants.

CONSEILS



En tant que facilitateur, vous pouvez utiliser deux outils importants afin de favoriser l'expérience du groupe :

- **La metacommunication :**

Il est important, afin d'apporter plus de conscience au groupe, de communiquer chaque expérience se produisant pendant le dialogue, au-delà du contenu, car cela fait partie du processus de groupe. Soyez attentif à la communication non verbale dans les cercles intérieurs et extérieurs, ainsi qu'aux changements dans l'atmosphère de la classe et faites part de ces observations.

- **L'Expérience interne :**

L'animateur est connecté à l'expérience du groupe. Chaque sentiment et chaque sensation qui lui sont arrivés se produisent, en partie, dans le groupe. Le fait d'apporter ce type d'informations au groupe, pendant le dialogue, aidera les autres participants à prendre conscience de leurs propres perceptions et à utiliser ces informations pour parler de leur expérience.

SOURCES

RESOURCES

- <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/fish-bowl-of-conflict.1362/>
- <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/learning/fishbowls.html>
- <https://www.learningforjustice.org/classroom-resources/teaching-strategies/community-inquiry/fishbowl>

PARTENAIRES



Faculty of
Mathematics
and Informatics



BOÎTE À OUTILS



L'ÉCRITURE CRÉATIVE

Clause de non-responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIFS

BUTS

Le but est d'exprimer des pensées, des expériences ou des émotions. Plutôt que de simplement donner des informations ou inciter le lecteur à effectuer une action bénéfique pour l'auteur, l'écriture créative est utilisée :

- pour divertir ou éduquer quelqu'un
- pour faire connaître quelque chose ou quelqu'un
- pour exprimer simplement ses idées et ses opinions.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



L'écriture créative est toute forme d'écriture rédigée avec la créativité de l'esprit : l'écriture de fiction, l'écriture de poésie, l'écriture non fictionnelle, etc. Il s'agit de tout écrit qui ne relève pas de l'écriture technique, journalistique ou universitaire.

L'écriture créative est également un excellent outil d'apprentissage, un moyen d'explorer le monde qui nous entoure et de remettre en question différentes hypothèses.

Les exercices et ateliers d'écriture créative offrent bien plus qu'une simple formation à l'écriture. Dans la vie professionnelle, l'écriture créative peut vous aider à trouver de nouvelles façons de présenter vos connaissances et votre expérience à divers groupes cibles et à améliorer vos capacités de persuasion.

Pour les enseignants, l'écriture créative est un excellent moyen d'élargir le programme et de donner aux étudiants des défis nouveaux et différents. L'écriture créative renforce notre imagination pour nous aider à créer des idées originales et de nouvelles solutions.

L'écriture créative nous fournit également le moyen de nous sentir plus à l'aise pour partager nos propres pensées, apprendre à mieux se connaître, explorer nos propres forces (et les domaines dans lesquels nous avons besoin d'être améliorés), entrer en contact avec nos sentiments, ainsi qu'améliorer notre confiance en soi et notre estime de soi. L'écriture peut nous aider à nous pardonner et à nous guérir.

EXEMPLE



1. L'écriture libre

L'écriture libre est une technique qui consiste à exercer une écriture continue pendant une période de temps déterminée, sans prêter trop d'attention à des choses comme l'orthographe, les règles de grammaire ou la technique.

Objectif : Le but principal de l'écriture libre n'est pas de produire un texte parfait, mais de briser les blocages.

C'est aussi un exercice pour développer les capacités de l'apprenant dans sa langue maternelle ou étrangère, ainsi que sa créativité.

Instructions : Il s'agit d'un excellent exercice d'écriture qui permet de découvrir de nouvelles idées. C'est aussi le plus simple. Trouvez-vous un siège confortable. Commencez à écrire sur un sujet et ne cessez pas avant la fin du temps imparti. Vous ne devez pas seulement vérifier vos pensées ou même annuler des mots. Au contraire, essayez d'écrire plus vite que vous ne pensez. Si vous vous arrêtez, écrivez les pensées que tu avez alors, puis suivez-les où qu'elles vous mènent.

Durée : Entre 7 et 10 minutes

Variante 1 : Ajoutez quelques images au fur et à mesure que vous écrivez pour stimuler l'histoire ou changer le sens de l'écriture.

Variante 2 : Mettez de la musique, laissez vous toucher quelque chose les yeux fermés pour stimuler l'histoire.

EXEMPLE



Variante 3 : Remplissez votre corps de mots en créant une chorégraphie, puis commencez à écrire.

Variante 4 : Commencez votre écriture par la phrase : Je me promène à l'intérieur de moi...

Exemple d'écriture spontanée :

Décembre est une chanson nostalgique et vieillie avec des accents anciens dans une monotonie délicate, qui fait couler des larmes de joie dans les âmes fatiguées,

Et chaque note mène à des visions mystiques.

Pouvez-vous sentir la beauté des étoiles du ciel briller avec des millions de rêves de velours qui coulent en vous ?

Conseils :

Ne vous jugez pas, laissez-vous aller. Ecrivez-sans vous soucier de ce que les autres peuvent penser. Dites votre vérité sur le papier, même si vous choisissez de ne pas la partager avec les autres membres du groupe. Ne rayez pas et ne révisiez pas au fur et à mesure, continuez simplement à écrire.



2. Utilisez des incitations à l'écriture créative.

La partie la plus difficile de l'écriture est de commencer. L'écriture créative fait le reste. Une incitation à l'écriture créative est une technique simple où vous pouvez utiliser quelques mots ou expressions comme point de départ. Une fois que vous avez commencé à écrire, et que vous avez utilisé un sujet pour vous inspirer, vous êtes libre de vos mouvements. Ces courts exercices d'écriture peuvent être suffisants pour les activités d'apprentissage qui visent à développer les capacités des apprenants en langue maternelle ou étrangère, ainsi que leur créativité.

3. Recherche de métaphores

Objectif : développer les capacités des apprenants à remarquer et à former des liens, et à utiliser des expressions métaphoriques. L'exercice peut également être utilisé pour explorer et obtenir de nouvelles perspectives sur un sujet choisi.

Préparation et matériel : Vous aurez besoin de cartes en papier de deux couleurs différentes pour créer deux séries de mots. Une série de mots (objets différents) doit être écrite sur l'une des cartes et l'autre série de mots (activités ou concepts divers) doit être écrite sur des cartes d'une autre couleur.

Préparez au moins 10 cartes de chaque couleur. Vous pouvez choisir des objets et des activités au hasard ou orienter l'attention des participants vers un thème précis. Il s'agira des mots que les participants combineront au cours de la tâche.

Durée : 20 minutes, y compris le temps de partage des métaphores.

EXEMPLE



Instruction

Demandez à un volontaire du groupe de choisir deux cartes - une de chaque série - sans regarder les mots. Demandez à l'ensemble du groupe de trouver un lien entre ces deux mots et d'écrire de nouvelles métaphores en utilisant la construction suivante : "[ACTION] est comme [NOM] parce que...". Par exemple : "L'ÉCRITURE est comme le CIEL car elle cache beaucoup plus que ce que nous pouvons imaginer".

Conseils : Laissez aux participants la liberté de modifier les concepts sélectionnés.

4. Puzzle de mots

Objectif : Améliorer les compétences rédactionnelles des participants dans une langue étrangère et élargir leur vocabulaire. Des tâches comme celle-ci permettent également de s'entraîner à établir des liens, ce qui est l'une des principales stratégies de la pensée créative.

Préparation et matériel : Avant la session, préparez une liste de mots (modèles) que les participants devront utiliser dans leurs écrits. Chaque participant doit recevoir une liste de mots. Sélectionnez des mots en fonction du niveau de connaissance des participants. Si les participants étudient un sujet particulier, les mots peuvent refléter leur domaine d'étude. Le nombre de mots peut également être adapté.

Temps : Le temps peut être ajusté. L'activité peut être limitée dans le temps et servir d'échauffement pour d'autres exercices. Les participants peuvent disposer de plus de temps pour écrire leur histoire.

Instruction : Distribuez des copies des modèles. Demandez aux participants d'écrire un texte et d'y inclure tous les mots donnés sans changer leur place sur la feuille. Après avoir écrit, les participants peuvent partager leurs histoires afin de montrer comment les mêmes éléments peuvent conduire à des résultats différents.

EXEMPLE



5. Lettre à mon enfant

Objectif

Pratiquer la réflexion et apprendre à apprendre.

Préparation et matériel : Papier de bricolage pour écrire les lettres, stylos, enveloppes. En fonction de l'expérience du groupe, vous devrez peut-être expliquer le terme "réflexion".

Durée : 30 minutes.

Instructions :

La plupart des jeunes reçoivent beaucoup de conseils à l'école, à la maison et dans les médias. Et si nous les mettions au défi et nous les plaçons dans un rôle de conseiller ?

Utilisez cet exercice à la fin d'une expérience d'apprentissage importante, comme un échange international ou un cours de formation. Demandez à chaque participant d'écrire une lettre à son enfant - celui qu'il pourrait avoir à l'avenir.

Demandez-leur de penser à des leçons importantes de la vie qu'ils ont vécues et d'y faire référence dans la lettre. Les lettres peuvent rester anonymes et être échangées entre les membres du groupe, de sorte qu'ils puissent y jeter un coup d'œil, mais assurez-vous que toutes les lettres retournent chez eux avec leurs auteurs. Si vous en avez l'occasion, vous pourriez les collecter et les envoyer aux participants plusieurs années plus tard.

EXEMPLE



6. Héros et anti-héros

Objectifs :

Apprendre à apprendre et à mieux se connaître. Fournir aux participants un cadre créatif pour l'auto-réflexion et l'identification de leurs forces, capacités, compétences et talents. Cet exercice peut également servir d'analyse des besoins qui peut être une base à la définition d'autres objectifs d'apprentissage et de développer un plan d'apprentissage personnel.

Préparation et matériel : Il peut être utile, avant cet exercice d'écriture, que les participants effectuent une analyse SWOT personnelle. Vous aurez besoin d'un stylo et de papier pour chaque personne. Dans une variante de cet exercice, vous aurez également besoin d'un trépied, d'un appareil photo et de quelqu'un qui puisse aider les participants à prendre des photos.

Durée : 60 minutes.

Instructions :

Expliquez aux participants que l'objectif de cet exercice est d'accroître leur conscience de soi. Les participants doivent travailler seuls et leur tâche consiste à créer un nouveau super-héros, ils doivent le décrire et écrire une histoire sur un événement dans lequel le super-héros démontre ses pouvoirs. L'élément essentiel de l'activité est que les super-héros doivent être les participants eux-mêmes et que les pouvoirs de chaque super-héros doivent être basés sur les compétences et talents réels des participants. Invitez les participants à imaginer qu'un article est publié dans le journal au sujet de l'événement susmentionné. Suggérez un titre pour leur article, tel que "Le monde est à la recherche d'un héros mystérieux".

Après avoir écrit leurs histoires de super-héros, divisez les participants en groupes de 2 ou 3 personnes et demandez-leur de partager leurs histoires au sein de ces petits groupes. Si les participants se connaissent bien, ils pourront également se donner un feedback sur les compétences, les forces et les capacités afin de soutenir le développement personnel de chacun.

Pour conclure cette activité, vous pouvez demander aux participants de faire un brainstorming et de créer un plan d'apprentissage visant à développer leurs forces et à éliminer leurs faiblesses.

EXEMPLE



7. Alphapoèmes

Objectif

L'exercice favorise la pensée créative et les capacités à établir des liens entre différents concepts et actions mais s'il est utilisé comme décrit ici, l'objectif principal sera d'améliorer la coopération entre les personnes au sein d'un groupe ou d'une équipe. Prenez-le comme un exemple de comment les exercices d'écriture créative peuvent être adaptés aux besoins de la constitution d'une équipe.

Préparation et matériel : Préparez deux feuilles de tableau de papier sur lesquelles toutes les lettres de l'alphabet sont écrites dessus, les unes sous les autres. Vous pourriez n'avoir besoin que de deux feuilles, mais il est également possible qu'un groupe en ait besoin de plus. Vous aurez également besoin de quelques marqueurs.

Durée : 60 minutes.

Instruction

L'idée d'un alphapoème est simple. Le groupe doit écrire un poème ensemble, chaque ligne commençant par une lettre de l'alphabet, de A à Z.

Donnez aux participants une limite de temps ambitieuse, par exemple 20 personnes pourraient disposer de 3 minutes pour créer un poème. Prévoyez un temps maximum de 10 minutes pour que le groupe se mette d'accord sur une stratégie pour résoudre ce défi. Puis lancez-vous pour le faire !

Si le groupe réussit, invitez-le à lire le poème. Si les participants ne réussissent pas, invitez-les à réviser leur coopération et à réessayer. Si la deuxième tentative échoue, et si le groupe veut revoir son approche et sa coopération pour essayer à nouveau, alors faites-le ! Ne craignez pas l'échec.

EXEMPLE



8. Nous sommes tous faits d'histoires

Objectif

Développer les compétences sociales et civiles. Développer la conscience de soi des participants et les responsabiliser en écrivant des histoires sur eux-mêmes.

Préparation et matériel : Il doit y avoir beaucoup de soutien personnel et d'ouverture au sein d'un groupe pour proposer aux participants cet exercice exigeant. Veillez à ce que l'environnement soit sûr, d'un soutien suffisant et porteur d'une ambiance propice à une auto-réflexion et à une analyse au sein du groupe. Cet exercice est complexe et nécessite de bonnes capacités d'auto-réflexion et d'observation. Il convient donc mieux aux apprenants expérimentés.

Durée : 90 minutes.

Instruction

Nous sommes tous faits d'histoires, dont certaines servent à notre développement tandis que d'autres nous entravent. Le destin et l'avenir de notre monde dépendent des histoires auxquelles nous croyons. Demandez à vos participants de se souvenir de la principale histoire qu'ils racontent à propos d'eux-mêmes (à eux-mêmes ou à d'autres personnes) et de la mettre sur papier. Dites-leur qu'il n'y aura aucune obligation de partager avant qu'ils ne commencent à écrire. Laissez environ 30 minutes pour l'auto-réflexion et l'écriture.

Ensuite, accordez 30 minutes supplémentaires pour écrire les réponses aux questions suivantes :

- Êtes-vous un héros, un méchant ou une victime dans cette histoire ?
- Décrivez comment cette histoire, que vous racontez sur vous-même, vous influence - vous inspire et vous renforce, ou bien vous restreint, vous fait vous sentir mal et perdre confiance en vous ?

EXEMPLE



- Y a-t-il des histoires auxquelles vous croyez qui vous empêchent d'avancer ?

- Comment pourriez-vous réécrire ces histoires qui vous empêchent d'avancer pour en faire des histoires plus encourageantes ?

- Réfléchissez. Qu'avez-vous appris de vos échecs et de vos erreurs ? Est-ce que les critiques et les attitudes négatives des autres vous ont-elles aidé à vous améliorer ? Les mauvais événements vous ont-ils rendu plus fort ? Comment vos expériences douloureuses peuvent-elles aider à renforcer et à inspirer les autres pour s'améliorer ?

9. 100 + 1 Caractéristiques de l'entrepreneur

Objectif

La création de personnages est un élément important de l'écriture créative. Dans cet exercice, des questions courantes sur la création de personnages sont utilisées pour faciliter la réflexion sur les qualités nécessaires pour devenir un entrepreneur.

Préparation et matériel

Tableau de conférence et marqueurs, papier et stylos. Dessinez sur le tableau de papier votre version du modèle de construction ou faites-en la démonstration à l'écran.

Construire un personnage à partir de zéro

Décidez si vous voulez que votre entrepreneur soit une femme ou un homme et quel âge elle/il a.

EXEMPLE



Vérités et mensonges

Rédigez dix déclarations "factuelles" sur votre personnage - tout ce qui vous vient à l'esprit en premier par exemple, il travaille dur, il est gentil, etc. Écrivez sur dix "mensonges", c'est-à-dire des affirmations qui, selon vous, ne peuvent pas être vraies, par exemple, il déteste être avec d'autres personnes.

Caractéristiques :

Nom :

Âge :

Apparence et style :

Santé :

Attitude envers la religion :

Comment les autres personnes le ou la voient :

Éducation :

Capacités particulières :

Caractéristiques importantes :

Statut marital :

Enfants :

Opinions politiques :

Passe-temps :

Caractère :

Opinion d'eux-mêmes :

Relations interpersonnelles

De quelle manière votre personnage se comporterait-il lorsqu'il interagit avec :

Parents

Hommes

Femmes

Amis

Ennemis

Amants

Son équipe

Concurrents

Questions supplémentaires

- Quelles sont les habitudes qui les aident à réussir ?
- Comment définissent-ils la réussite ?
- Si vous lui demandiez quel est son plus grand rêve, que répondrait votre personnage ?
- Quel est un rêve secret dont il ne vous parlerait pas ?
- Comment gèrent-ils l'échec ?
- Qu'est-ce qui fait que les gens les suivent et les soutiennent ?
- Comment se comportaient-ils à l'école ?

Durée : 90 minutes

EXEMPLE



Instructions :

Les participants travaillent en petits groupes. L'objectif de l'exercice est de comprendre quelles habitudes et qualités devons-nous essayer de développer en nous-mêmes pour devenir des entrepreneurs prospères.

Demandez-leur de créer le profil d'un bon entrepreneur en utilisant le modèle fourni. Une fois le profil général complété, invitez les apprenants à inventer différentes citations sur et autour de l'entrepreneuriat que cet entrepreneur à succès aurait pu dire aux médias, à son équipe, un groupe de jeunes, un enfant et un chien.

Invitez les participants à partager les citations qu'ils ont le plus appréciées.

Option : possibilité d'interroger une personne qui leur sert de modèle.

10. Proverbes culturels

Objectif

Stimuler la conscience et l'expression culturelles. Pour réfléchir aux divers éléments des cultures et mieux comprendre les différences et les similitudes entre le patrimoine culturel de différents pays. Cet exercice est plus adapté aux groupes interculturels.

Préparation et matériel

Préparez plusieurs proverbes culturels à titre d'exemple et écrivez les sur un tableau à feuilles mobiles.

Exemples : *Ne prenez que ce dont vous avez besoin et laissez la terre dans l'état où vous l'avez trouvée.* Proverbe amérindien reflétant l'importance de la terre. Ou encore :

L'espoir est le dernier à mourir
Les matins sont plus sages que les soirs

Durée : au moins 45 minutes.

EXEMPLE



Instructions :

Au début de l'exercice, présentez plusieurs proverbes culturels et demandez aux participants de donner des exemples de leur pays.

Tout en partageant, les participants peuvent dire si le même proverbe (ou un équivalent) se retrouve dans leur langue. Demandez ensuite à chaque personne de choisir un de ces proverbes et accordez leur 20 minutes pour écrire une histoire sur le proverbe choisi.

Les participants peuvent écrire sur les situations dans lesquelles ce proverbe est utilisé, leurs expériences personnelles lorsque ce proverbe s'est avéré vrai ou non, ou bien ils peuvent également écrire une histoire qui explique le rôle du proverbe dans leur pays, ou encore imaginer l'origine de ce proverbe. Lorsque les histoires sont terminées, invitez les participants à partager leurs textes.

POUR



- Aiguiser vos compétences d'écrivain
- Briser le blocage de l'écrivain
- Améliorer la communication dans la langue maternelle
- Développer les capacités en langues étrangères
- Améliorer votre créativité et votre spontanéité
- Apprendre à apprendre et développer le sens de l'initiative
- Développer les compétences sociales et civiles
- Développer la conscience et l'expression culturelle .
- Mieux se connaître soi-même
- Développer l'écriture pour la réflexion et l'évaluation créative des activités d'apprentissage

CONTRE



- Ça ne fait pas de vous un écrivain
- Ça peut créer de faux espoirs. Tout le monde peut penser être un écrivain sans avoir de recul dans son écriture
- Cela ne signifie pas que vous serez publié
- Vous n'apprenez pas à écrire une forme spécifique de littérature ou de texte journalistique, selon les règles de l'écriture académique
- si vous ne faites pas attention à votre processus d'écriture, vous risquez de ne pas progresser dans l'écriture

CONSEILS



Quelques conseils utiles :

- Tenir un journal quotidien pour enregistrer et jouer avec vos idées comme elles viennent.
- Réservez chaque jour un moment spécifique (même 5 minutes) pour écrire.
- Utilisez un minuteur pour vous aider à respecter votre habitude d'écriture quotidienne.
- Vous pouvez également vous fixer des objectifs de nombre de mots, si vous trouvez cela plus motivant que les limites de temps.
- Lisez autant que possible le type de contenu que vous voulez écrire.
- Publiez votre travail (sur un blog), et obtenez des commentaires des autres.

Quelques conseils pour animer des séances d'écriture créative.

- Etablissez un environnement d'apprentissage adapté et établissez des règles claires qui le protègent. Assurez-vous que l'ambiance est adaptée à l'activité.
- Assurez-vous que l'endroit où vous travaillez est confortable et qu'il dispose de suffisamment de lumière, les participants doivent s'y sentir à l'aise pendant l'écriture.
- Adaptez votre méthode aux besoins de vos participants, en étant sensible aux différences d'âge, d'expérience, de capacité et de culture entre les personnes du groupe
- Soyez clair quant à l'objectif des activités. Tous les exercices d'écriture n'ont pas tous des objectifs essentiels. Certains d'entre eux sont là pour promouvoir le plaisir, l'esprit ludique, briser les blocages, explorer des idées ou des personnages.

CONSEILS



Quelques conseils pour animer des séances d'écriture créative (suite)

- Osez être authentique et vulnérable. Partager vos histoires personnelles, y compris celles que les gens choisissent souvent de garder pour eux, encouragera également les personnes de votre entourage à partager davantage leurs émotions et leurs expériences.
- Encouragez le partage de textes écrits. Il s'agit d'une excellente occasion d'apprendre du travail des autres.
- Concentrez-vous sur le processus et non sur le résultat.
- Faites en sorte que ce soit ludique. L'une des caractéristiques essentielles de l'écriture créative est la volonté de jouer avec le langage. L'amusement et le caractère ludique aident les idées créatives à pétiller. Incluez des stimulants et des jeux pour construire une atmosphère informelle et détendue.
- Faites preuve de souplesse. L'écriture créative doit être un exercice. Il est important de faire preuve de souplesse en ce qui concerne les exigences et les attentes.

SOURCES

RESOURCES



- https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1429/CW-cookbook-web.pdf
- <https://www.tckpublishing.com/what-is-creative-writing/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_writing
- <https://authority.pub/creative-writing-examples/>
- <https://themodernetiquette.com/2021/12/22/december-passacaglia/>

Livres en anglais

Amberg, J., Larson, M. (1996), Creative Writing Handbook. US: Good Year Books.

- Benke, K. (2010), Rip the Page! Adventures in Creative Writing. Roost Books.

- Bolton, G. Field, V., Thompson, K. (2006), Writing Works: A Resource Handbook for Therapeutic Writing Workshops and Activities. London: Jessica Kingsley Publishers.

- Deutsch, L. (2014), Writing from the Senses: 60 Exercises to Ignite Creativity and Revitalize Your Writing.

- Boston: Shambhala Publications Inc. Donovan, M. (2012), 101 Creative Writing Exercises.

SOURCES

RESOURCES

Livres en anglais (suite)

Dowrick, S. (2009), *Creative Journal Writing: The Art and Heart of Reflection*. Los Angeles: Penguin Putnam Inc.

- Kaufman, S. B., Kaufman, J. C. (2009), *The Psychology of Creative Writing*. New York: Cambridge University Press.
- Morley, D. (2007), *The Cambridge Introduction to Creative Writing*. New York: Cambridge University Press.
- Stockton, H. (2014), *Teaching Creative Writing : Ideas, Exercises, Resources and Lesson Plans for Teachers of Creative-writing Classes*. London: Little, Brown Book Group.

PARTENAIRES



Faculty of
Mathematics
and Informatics



BOÎTE À OUTILS



ENERGIZERS (ou “ÉNERGISANTS”)

Clause de non-responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIFS

BUTS



Un « energizer » ou « énergisant » est une activité qui peut être réalisée au début d'une session de formation. L'objectif de cette activité consiste à (re)dynamiser les participants et à les motiver à participer activement au reste de la session. De plus, un énergisant peut être une excellente occasion d'aider les participants à faire connaissance, à se détendre et à aider le formateur à introduire le sujet de la formation d'une manière plus naturelle.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



Les énergisants visent généralement à dynamiser les participants à deux niveaux : physiquement et mentalement. Par exemple, au début de la session, lorsque tout le monde se sent encore relativement léger, un énergisant physique peut être choisi afin d'apporter de l'énergie au groupe et permettre aux personnes de se connaître. Établir un bon rapport entre les participants est toujours nécessaire pour conduire un programme de formation de qualité.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



Lorsque le sujet de la formation est difficile, le formateur peut utiliser un energizer pour stimuler mentalement les participants, et introduire le sujet afin de les motiver pour qu'ils donnent leur point de vue sur le sujet, de sorte que l'engagement sera accru. Le formateur doit également tenir compte de l'élément temps très soigneusement. Par exemple, si la formation comprend une pause déjeuner, il sera judicieux d'éviter les énergisants très physiques après cette pause mais plutôt choisir des énergisants mentaux.

EXEMPLE



> **Pierre, papier, ciseaux : Le plus grand fan (10 minutes)**

C'est un énergisant puissant avec des éléments de jeu, qui est universellement apprécié : les gens apprennent les noms des autres.

Instructions :

Les participants sont debout dans la pièce et se font face dans un jeu traditionnel de pierre-papier-ciseaux.

EXEMPLE



La différence est que le perdant suit le gagnant en scandant son nom, jusqu'à ce qu'à la fin, il n'y ait plus que deux personnes face à face, avec une armée derrière chacun d'entre eux, scandant leur nom.

Conseil :

Il est bon d'avoir une introduction pour exciter les participants, comme par exemple : "Que diriez-vous de marcher dans la rue avec des gens qui scandent votre nom et qui sont vos plus grands fans ?".

> Éléphant, kebab, grille-pain, vomi de kangourou :

C'est un energizer puissant universellement apprécié.

Instructions : Les participants se placent en cercle, et on leur montre 4 poses qu'ils doivent prendre avec les personnes assises à leur gauche et à leur droite. La personne au centre du cercle choisit une autre personne et celle-ci doit prendre, ainsi que ses voisins, la pose demandée par la personne du milieu. La personne qui est la plus lente à prendre la pose va au milieu.

Conseil : essayez de maintenir un rythme élevé, afin qu'il soit plus difficile de prendre la bonne pose à temps.

EXEMPLE



> **Salade de fruits (~10 minutes) :**

C'est un énergisant puissant, avec des éléments de jeu, qui est universellement apprécié.

Instructions :

Les participants sont répartis en groupes aléatoires (la taille et le nombre de groupes n'ont pas d'importance) et ils doivent choisir un fruit qui représente leur groupe. Puis ils s'assoient dans des positions aléatoires sur des chaises disposées en cercle. L'instructeur donne alors les instructions. La personne au milieu annonce : Je voudrais manger (nom de l'un des fruits choisis par les groupes), puis tous les membres de ce groupe doivent se lever et trouver une autre chaise. L'instructeur devient immédiatement membre du premier groupe. Ensuite, la personne qui reste debout annonce le fruit qu'elle souhaite manger, plusieurs fruits peuvent être choisis. A nouveau, tout le monde doit se lever et se précipiter pour trouver une chaise pour s'asseoir. Lorsqu'une salade de fruits est annoncée, tous les participants doivent se lever et trouver un autre place pour s'asseoir.

Conseils :

Attention, les gens peuvent tomber des chaises. Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace pour que les gens puissent courir partout et qu'aucun objet ne se trouve au milieu pour faire trébucher les gens.

EXEMPLE



> Charades (pantomime) "Que faites-vous là ?"

(~10 minutes)

C'est un bon energizer pour stimuler les participants mentalement.

Instructions : Les participants se placent en ligne, et l'instructeur se place devant eux, en leur faisant face, et donne les instructions : La personne qui fait face au groupe fait semblant de faire une activité (par exemple, se brosser les dents). La personne qui se trouve à l'avant de la ligne, demande "Que faites-vous (nom) ?" et la personne qui fait la charade répond quelque chose d'autre (par exemple, conduire ma voiture). Ensuite, elle va au bout de la file et la personne suivante doit faire ce que la personne précédente a fait tout en faisant autre chose.

Conseils :

Le groupe doit essayer de trouver des activités amusantes sinon l'activité peut être un peu fade, donc quelqu'un du groupe peut être un collaborateur de l'instructeur, afin de susciter des activités amusantes et provocantes pour rendre l'activité plus intéressante.

EXEMPLE



> Deux vérités, un mensonge (~15 minutes) :

C'est un énergisant qui est mis en place normalement au début de la formation afin de briser la glace entre les participants, les faire rire et apprendre à se connaître. Il peut être utilisé pour dynamiser le groupe, et pour briser les stéréotypes.

Instructions :

Les participants reçoivent trois post-it et il leur est demandé d'écrire sur chacun d'eux deux choses vraies et une fausse à leur sujet. Ils ont pour instruction d'écrire des choses qui peuvent être crédibles. On leur donne 10 à 15 minutes pour interroger les autres participants sur leurs histoires et deviner laquelle des trois affirmations ne sont pas vraies. A la fin, s'il y a le temps, on peut faire un débriefing de l'exercice en posant des questions telles que : Comment vous êtes-vous sentis pendant cet exercice ? Quelqu'un a-t-il deviné une chose concrète sur l'autre qui était constamment fausse ?

Conseils : Vous pouvez faire quelques blagues sur les post-it pour que les participants se sentent plus à l'aise.

EXEMPLE



> Jeu des noms (~15 minutes) :

Les gens peuvent commencer à apprendre les noms de leurs coparticipants et apprendre quelque chose les uns des autres.

Instructions :

Ce jeu se déroule au début d'une formation, lorsqu'un groupe n'est pas familier avec les noms des autres participants. Le jeu est organisé en 4 phases :

a) Phase 1 : L'animateur tient une balle et explique le jeu. Chaque personne qui reçoit la balle doit dire son nom et quelque chose d'intéressant à son sujet (selon le contexte du projet, il peut s'agir de l'origine du projet, il peut s'agir de l'origine de son nom, d'une de ses passions, etc.). La balle doit être lancée à quelqu'un qui ne fait pas partie du même groupe.

b) Phase 2 : Maintenant que tous les participants ont dit leur nom et une information sur eux-mêmes, ils doivent lancer la balle à quelqu'un et lui dire son nom et son histoire.

c) Phase 3 : L'animateur désigne une personne, et celle-ci doit s'asseoir sur ses genoux. Les deux personnes qui sont assises à côté d'elle doivent dire aussi vite que possible le nom de l'autre personne. Celui qui perd reste au milieu et choisit la personne suivante.

d) Phase 4 : Une personne courageuse devra dire à la fin tous les noms dans le cercle.

EXEMPLE



> **Se présenter mutuellement (~20 minutes) :**

Pour rencontrer plus en profondeur les autres participants, évaluer les compétences de présentation, se connecter les uns aux autres.

Description :

Vous mélangez les participants en formant des paires avec des personnes qui ne se connaissent pas. Ensuite, vous leur donnez 5 minutes pour parler un peu d'eux-mêmes, des choses qu'ils aiment, qu'ils n'aiment pas, de leurs hobbies, de leurs professions. Puis on revient au cercle et chaque participant doit présenter en bref, non pas eux mêmes, mais l'autre personne qu'ils viennent de rencontrer.

> **Le pouvoir des photographies (~15 minutes) :**

Plutôt que d'utiliser une présentation Powerpoint et avoir des participants non impliqués, vous leur donnez la chance de participer activement et leur permettez de co-crée des connaissances !

Description :

Selon le thème d'une formation vous sélectionnez et imprimez des photos et les déposez dans une formation aléatoire. Vous demandez aux participants d'en choisir certaines et de dire ce qu'ils pensent de ce qu'elles représentent. Ensuite, vous pouvez leur poser d'autres questions, par exemple, faites-vous le lien entre cette photo avec l'une de vos expériences/contexte/intérêt, etc.

Enfin, vous leur expliquez ce que cette photo représente et vous commencez à présenter votre sujet de cette manière interactive.

EXEMPLE



> Exposés (~10 minutes) :

Introduire un sujet en dynamisant et en encourageant la conversation entre les participants.

Description : L'animateur prépare quelques déclarations qui sont liées au thème du sujet. Puis il demande ensuite aux participants s'ils sont d'accord avec l'idée d'avancer. Ceux qui le souhaitent peuvent dire quelque chose sur la manière dont ils/elles sont en relation avec cette idée. Grâce à cet exercice, nous aidons les participants à comprendre combien de choses ils ont en commun.

> Mettez-vous sur la ligne (~15 minutes) :

Permettre l'interaction des personnes sur des sujets d'intérêts spécifiques et faciliter leur participation active.

Description : Faites une déclaration qui provoque une controverse (exemple : "Je pense que l'argent apporte le bonheur"). Ensuite, vous créez deux extrêmes : Je suis d'accord totalement, je ne suis pas du tout d'accord. Dans les étapes suivantes, vous demandez aux participants de se placer sur la ligne entre ces deux extrêmes et d'expliquer leur position.

POUR



-
- Dynamiser le groupe
 - Engager en encourageant la participation
 - Susciter l'intérêt pour les sujets de la formation
 - Les participants apprennent à se connaître
 - Un climat de confiance se crée
 - L'interaction ludique favorise l'engagement

CONTRE



Dans les grands groupes, l'animateur doit exercer un réel contrôle car le temps est à surveiller et les sujets peuvent dérafer.

CONSEILS



-
- Lorsque le facilitateur utilise un energizer, il doit y avoir un équilibre entre le relâchement des participants et leur amusement, tout en restant dans le sujet.
 - Même si les energizers sont des exercices et des activités assez simples, l'animateur doit prendre le temps de les préparer et de les pratiquer.
 - Connaître la "vibration" du groupe des participants peut aider à choisir les activités qui sont les plus appropriées pour eux.
 - N'ayez pas peur de mettre les participants hors de leur zone de confort.

PARTENAIRES



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



BOÎTE À OUTILS



JAMBOARD

Clause de non-responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIFS

BUTS

Disposer d'un tableau blanc interactif, accessible depuis différents appareils, qui permette de travailler en groupe simultanément. Cet outil stimule la créativité des jeunes.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS

Jamboard libère le potentiel créatif de votre équipe grâce à la co-rédaction en temps réel. Faites l'expérience d'une productivité sans entrave, que votre équipe se trouve dans la même pièce en utilisant plusieurs Jamboards, ou à l'autre bout du monde en utilisant l'application Jamboard sur mobile.

Il s'agit d'un produit, conçu et fabriqué par Google, destiné à compléter les types d'outils basés sur le cloud computing qui incluent, par exemple Gmail, Drive, Docs, entre autres.

Il s'agit d'un tableau blanc numérique collaboratif de 55 pouces qui a des accessoires, tels que deux crayons optiques, une gomme et un support, des éléments qui permettent une bonne performance de l'équipe de travail.

EXEMPLE



- Partagez des idées
- Utilisez des images
- Collaborez les uns avec les autres en temps réel
- Travaillez en groupe organisé

POUR



Jamboard peut être utilisé gratuitement. Jamboard permet aux utilisateurs de partager des idées, des images et de collaborer les uns avec les autres en temps réel. Jamboard est doté d'une reconnaissance d'écriture manuscrite et de formes. Il est donc facile à utiliser et intuitif. Vous pouvez dessiner avec un stylet et effacer avec votre doigt, comme sur un tableau blanc. Il est facile de présenter vos jams en temps réel grâce à Meet. Lorsque vous avez terminé, vous pouvez partager votre travail avec les autres.

CONTRE



Vous devez avoir une connexion wifi puissante pour un bon fonctionnement.

CONSEILS



Utilisez-le comme vous le feriez avec un vrai tableau blanc (papier), mais sans limites. Jamboard est un outil numérique très simple et polyvalent. Soyez créatif et explorez son utilisation.

SOURCES

RESOURCES

- <https://support.google.com/jamboard/answer/7424836?hl=en>
- <https://workspace.google.com/products/jamboard/>

PARTENAIRES



Faculty of
Mathematics
and Informatics



BOÎTE À OUTILS



JEU DE RÔLE

Clause de non-responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIFS

BUTS



Un jeu de rôle est une activité qui peut être utilisée à de nombreuses fins, pour de nombreux objectifs, dont les suivants : dynamiser, introduire des sujets qui sont difficiles à aborder si s'ils sont abordés personnellement par les participants, créer un engagement avec des éléments de jeux.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



Les participants qui prennent part à des jeux de rôle ne doivent pas être limités par leurs expériences personnelles, ils sont encouragés à entrer dans la peau d'un autre. Cela présente de nombreux avantages, tels que la liberté d'expression, la possibilité de voir les situations difficiles avec une certaine distance, et bien sûr, cela augmente l'empathie, ou du moins les comportements qui mènent à plus d'empathie envers les personnes qui n'appartiennent peut-être pas à notre groupe.

Les jeux de rôle sont un moyen populaire d'impliquer davantage les participants et de leur présenter des sujets et des situations qu'ils ne pourraient peut-être pas aborder dans la vie réelle. En sortant de leur zone de confort, il est très fréquent que les gens puissent voir le monde sous un angle plus large.

EXEMPLE



> **Le roi de la jungle (~15 minutes) :**

C'est un « energizer » fort, avec des éléments de jeu de rôle, qui est universellement apprécié. Les gens collaborent, améliorant le travail d'équipe et la communication non verbale.

Instructions : Les participants s'assoient en cercle sur des chaises, et deux chaises vides supplémentaires sont également placées dans le cercle. L'instructeur se présente comme le lion et donne les instructions suivantes : "Je quitte la pièce et vous avez 5 minutes pour trouver une stratégie afin que, lorsque je reviendrai dans la pièce, je ne puisse m'asseoir sur aucune des chaises. Vous ne pouvez pas bloquer mon chemin et vous ne pouvez pas déplacer les chaises. Lorsque je reviendrai dans la salle, vous n'aurez plus le droit de parler."

Conseil : Il est bon d'avoir une introduction pour exciter les participants, par exemple : "Allons dans un endroit différent, une jungle où il n'y a pas de règles". Vous pouvez mettre la chanson "Le lion est mort ce soir" sur un haut-parleur pendant que chacun essaiera de trouver une chaise vide.

EXEMPLE



> Châteaux et princesses (15 minutes) :

Jeu de rôle énergisant avant une longue présentation, pour réveiller les participants. Pas besoin d'équipement.

Description : Vous divisez les participants en groupes de trois.

- a) Châteaux : Deux personnes se tiennent debout et relient leurs mains pour former un "château".
- b) Princesses : Une personne est piégée dans le château en se tenant sur ses genoux.

Les participants doivent être des multiples de 3 (6, 9, 12, etc.). Le facilitateur n'a pas de rôle à jouer. Lorsque le facilitateur prononce le mot "Châteaux", tous ceux qui ont le rôle du château doivent changer de rôle entre eux. Le facilitateur prend la place d'une personne, et cette personne est maintenant au milieu. Un autre choix est de dire le mot "Princesses", tous les participants qui ont le rôle doivent changer de rôle. Enfin, lorsque quelqu'un prononce le mot "tremblement de terre", tout le monde change de rôle et trouve une nouvelle paire de 3.

EXEMPLE



> **Trolls/Géants/Sorcières (15 minutes) :**

Jeu de rôle facile à organiser, beaucoup d'énergie et de connexions sont créées entre les membres de l'équipe.

Description : Il y a trois catégories dans ce jeu : Les trolls, les géants et les sorcières.

- Les géants ont peur des trolls (parce qu'ils les attaquent).
- Les trolls ont peur des sorcières (parce qu'elles les cuisinent)
- Les sorcières ont peur des géants (parce qu'ils les mangent).

Nous organisons notre jeu de la manière suivante :

- a) Nous divisons notre groupe en deux sous-groupes.
- b) Nous créons une ligne au milieu de notre espace qui divise ces deux groupes.
- c) Nous créons un espace sûr pour chacun des groupes.

Nous demandons aux deux groupes de se placer en face l'un de l'autre, de choisir un groupe et d'agir (et non de parler) comme le groupe qu'ils ont choisi. En fonction de leur choix, ils comprendront s'ils doivent poursuivre l'autre équipe, ou s'ils seront poursuivis. Le but du jeu est d'attraper les membres de l'équipe adverse, jusqu'à ce que personne ne reste.

EXEMPLE



> **Abri nucléaire (20 minutes) :**

C'est une activité de jeu de rôle pour encourager la discussion sur les valeurs et la prise de décision sous pression.

Description : Les participants sont répartis en groupes de 5-6 personnes. Ensuite, ils reçoivent chacun une feuille de papier avec un rôle que chacun est censé jouer. Chacun a 5 minutes pour lire son rôle et se présenter aux autres membres du groupe.

Les rôles proposés au choix sont les suivants (mais vous pouvez les modifier) :

1. Forty, 38 ans, star d'une émission survivaliste, qui vit en reclus, et a été suspecté mais déclaré non coupable de meurtre.
2. Rita, 19 ans, mère et son bébé (ils occupent une seule place), étudiante en art.
3. Bob, 20 ans, mari de la mère, sans emploi.
4. Agatha, 59 ans, ancienne astronaute et scientifique.
5. Cornelius, 48 ans, historien, expert en histoire et en langues.
6. Joan, infirmière de 68 ans, retraitée, aime jouer avec son chien.
7. Mary, 25 ans, vient de sortir de prison pour avoir vendu de la de marijuana.

Vous leur racontez alors que des bombes nucléaires sont sur le point de tomber sur la terre. Il y a un abri nucléaire devant eux qui permettra de sauver tous les membres du groupe sauf une personne. Vous leur donnez 10 minutes pour discuter de la personne qui ne survivra pas.

Ensuite, vous lancez une discussion : qui a survécu ? Pourquoi ? La décision a-t-elle été facile à prendre ? Quelles sont les conséquences morales ?

POUR



-
- Dynamiser le groupe
 - S'engager en encourageant la sortie de la zone de confort des participants
 - Mise à distance émotionnelle et mentale par rapport aux situations difficiles
 - Exprimer sa liberté d'expression.
 - L'interaction ludique favorise l'engagement

CONTRE



L'animateur doit faire attention à ne pas mettre les participants mal à l'aise. Par exemple, il ne serait pas judicieux de créer une situation de jeu de rôle dans un contexte de guerre au sein d'un groupe de participants ayant un passé de réfugiés, ou créer des situations évoquant le harcèlement sexuel pour des victimes de trafic sexuel. La composition du groupe doit être évaluée avec soin avant de créer un jeu de rôle.

CONSEILS



Ce type d'activités nécessite une planification minutieuse, tant au niveau de la gestion du temps que du contenu.

- Bien connaître le groupe de participants peut aider à choisir les activités les plus appropriées.
- N'ayez pas peur de faire sortir les participants de leur zone de confort.

PARTENAIRES



Faculty of
Mathematics
and Informatics



BOÎTE À OUTILS



OUTIL DIGITAL INTERACTIF KAHOOT !

Clause de non-responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIFS

BUTS



Créer et utiliser un outil numérique interactif, basé sur le jeu, à des fins éducatives.

Kahoot ! est un outil d'apprentissage remarquable qui motive les élèves à apprendre en jouant à des jeux de manière interactive. Il renforce l'engagement des élèves. C'est un outil convivial et adapté aux mobiles et aux tablettes. Il possède une interface facile à utiliser avec laquelle les enseignants et les élèves peuvent créer des jeux et des quiz en quelques minutes.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



Kahoot ! est une plateforme d'apprentissage basée sur le jeu, utilisée comme technologie éducative dans les écoles et autres établissements d'enseignement. Ses jeux d'apprentissage, les "kahoots", sont des quiz à choix multiple générés par les utilisateurs, accessibles via un navigateur web (<https://kahoot.com/>) ou de l'application Kahoot.

Kahoot ! peut être utilisé pour vérifier les connaissances des élèves, pour l'évaluation formative, ou pour faire une pause dans les activités traditionnelles de la classe. Kahoot ! comprend également des quiz.

(<https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>)

EXEMPLE



Exemple de quiz Kahoot du point de vue de l'instructeur et de l'étudiant":

https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&ab_channel=DanielKopsas

Quels types de questions peut-on poser sur kahoot ?

- Un quiz.
- Vrai ou faux.
- Réponse type (fonctionnalité Premium).
- Puzzle (fonctionnalité Premium).
- Sondage (fonctionnalité Premium).
- Nuage de mots (fonctionnalité Premium)
- Remue-méninges (fonctionnalité Premium)
- Question ouverte (fonctionnalité Premium)

POUR



-
- Le premier et principal avantage de Kahoot est qu'il permet un grand engagement des élèves. Ils l'apprécient car il s'agit d'un type de quiz visualisé et unique.
 - Le niveau d'intérêt des élèves étant élevé, les enseignants peuvent facilement évaluer leur niveau de compréhension.
 - Kahoot est très efficace pour réduire la monotonie et l'ennui.
 - Il s'agit d'une plateforme énergique et vivante.
 - Elle peut être utilisée comme un outil d'évaluation pour les enseignants.
 - Kahoot permet de mettre en place un environnement positif parmi les élèves en créant de la motivation.
 - Il permet d'améliorer les performances des élèves en améliorant leur assiduité.
 - Il réduit efficacement le niveau de frustration des élèves lié à la crainte des évaluations formatives dans la méthode traditionnelle.

(https://www.techprevue.com/kahoot/#Avantages_de_Kahoot)

CONTRE



- L'un des principaux inconvénients de Kahoot est que le suivi du niveau de progression de l'étudiant est un processus complexe.
- En raison de la présence de plusieurs joueurs connectés à la même plateforme, il doit y avoir une connection WIFI conséquente.
- Parfois, la musique de fond peut être distrayante et stressante, ce qui conduit finalement à ce que l'élève se détourne de son objectif.
- Comme plusieurs joueurs sont connectés, le niveau de compétition peut être augmenté, entraînant ainsi stress et parfois colère chez les élèves.
- Parfois, la disponibilité des gadgets peut également constituer un problème.

https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages_of_Kahoot

CONSEILS



La version de base de Kahoot est gratuite. Si vous prévoyez d'opter pour une fonction Premium avec des options plus avancées, ce sera payant.

SOURCES

RESOURCES



1. Kahoot ! <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot>

2. Kahoot ! <https://kahoot.com/>

3. "Kahoot What Is It : Features, Advantages, Inconvénients, et FAQs" :

https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages_de_Kahoot

4. "Exemple de quiz Kahoot du point de vue de l'instructeur et de l'élève" :

https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&ab_channel=DanielKopsas

PARTENAIRES



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



BOÎTE À OUTILS



MENTIMETER

Clause de non-responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIFS

BUTS

Créez de superbes présentations interactives. Recueillez des sondages, des données et des opinions de participants en utilisant des appareils intelligents. Obtenez des informations sur les participants grâce à des “tendances” et à l'exportation de données.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS

Le Mentimeter est un outil numérique qui permet de réaliser des activités interactives avec les jeunes. Le public interagit de manière anonyme avec un appareil intelligent (PC, smartphone, tablette, etc.) avec lequel ils peuvent répondre à des questions. Ils peuvent visualiser leurs réponses en temps réel pour créer une expérience ludique et interactive. L'outil propose 13 types de questions interactives, notamment des nuages de mots et des quiz.

Vous pouvez utiliser le Mentimote (via votre smartphone) pour modérer et contrôler les présentations.

EXEMPLE



Créez des présentations interactives avec l'éditeur en ligne facile à utiliser :

- Questions
- Sondages
- Quiz
- Diapositives
- Images

Vous pouvez ajouter des Gifs et d'autres éléments à votre présentation pour créer des présentations amusantes et engageantes.

POUR



Créez des présentations complètes rapidement et facilement avec Content Slides. Le mode Présentateur facile à utiliser. Le public interagit de manière anonyme avec un appareil intelligent.

Utilisez le Mentimote pour modérer et contrôler les présentations.

Activez les filtres dans plusieurs langues.

Recueillez des commentaires via des enquêtes.

CONTRE



En raison de la présence de plusieurs joueurs connectés à la même plateforme, il faudra une connexion WiFi puissante, sinon, cela ne fonctionnerait pas. Cet outil n'est pas très efficace si vous voulez rassembler de longues phrases.

TIPS



La version de base de Mentimeter est gratuite. Si vous envisagez d'opter pour une fonction Premium avec des options plus avancées, il y aura des frais à payer.

SOURCES

RESOURCES

- <https://www.lamiascuoladifferente.it/mentimeter/>
- <https://www.mentimeter.com/>

PARTENAIRES



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



BOÎTE À OUTILS



MURAL (outil numérique)

Clause de non-responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIF

BUT



Il s'agit d'un outil de présentation en direct avec des fonctions interactives et collaboratives. Avec Mural, vous pouvez imaginer et visualiser des tâches ou des idées de façon ludique et stimulante.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



Mural est un espace de travail numérique pour les arts visuels. C'est un espace permettant aux groupes de collaborer visuellement et de résoudre des problèmes plus rapidement grâce à un canevas numérique facile à utiliser.

Ce n'est pas un tableau blanc en ligne ordinaire, MURAL possède de puissantes fonctions qui vous faciliteront le travail collaboratif.

EXEMPLE



Vous pouvez utiliser des notes autocollantes, des textes, des formes et des connecteurs pour créer des diagrammes et mettre en place des flux de travail. Il existe des icônes, des images et des GIFs dans les bases de données, vous pouvez utiliser des cadres pour organiser du contenu et vous pouvez également dessiner à main levée.

Il existe des fonctionnalités intéressantes comme le « Minuteur » - pour respecter le calendrier, le « Summon »- pour s'assurer que tout le monde regarde le même contenu. Il y a aussi « Outline » pour guider les participants avec des instructions et masquer/révéler les étapes suivantes, le « Super Verrou » pour faire en sorte que les objets restent à la même place, « Célébrer » pour souligner les moments positifs et le « Mode Privé » pour masquer les contributions de chaque collaborateur.

POUR



Il peut être utilisé pour des réunions, en tant qu'outil interactif. Il est facile de mener des séances de brainstorming plus productives et plus intéressantes grâce à des dizaines de modèles prêts à l'emploi et à des fonctions clés telles que le Mode Privé, le Minuteur et la Cartographie.

Facilitez le travail d'équipe pour instaurer la confiance, stimuler la participation et améliorer la collaboration lors de votre prochaine réunion. Associez-les au Zoom de MURAL, et aux intégrations Webex et Microsoft Teams pour donner une nouvelle dimension aux appels vidéos. Collaborez avec d'autres personnes pour découvrir de nouvelles idées, visualiser et cartographier le retour d'information. Améliorez votre collaboration de groupe en facilitant des engagements plus interactifs, des sessions de découverte plus productives et de meilleurs résultats, que vous soyez sur site ou non.

CONTRE



La version de base est gratuite, les mises à niveau sont payantes.
Vous devez disposer d'une bonne connexion wifi pour que tout le monde puisse accéder à l'outil en ligne.

SOURCES RESOURCES



- <https://www.mural.co/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Z6hpMxyhoHA&t=27s>

PARTENAIRES



Faculty of
Mathematics
and Informatics



BOÎTE À OUTILS



POWTOON (outil numérique)

Clause de non-responsabilité :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIF

BUT



Communiquer visuellement avec des vidéos courtes et des animations.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



Powtoon est une plateforme de communication visuelle qui vous donne la liberté de créer des vidéos professionnelles et entièrement personnalisées pour susciter l'intérêt de votre public.

Powtoon est un programme de montage vidéo qui peut être utilisé à des fins personnelles et professionnelles. L'application web multimédia vous permet de créer des présentations vidéos rapidement en faisant glisser et en déposant des éléments sur le fichier cible.

EXEMPLE



Vous pouvez créer :

- des vidéos
- des animations
- des enregistrements d'écran
- des présentations
- des personnages personnalisés

POUR



Avec Powtoon, la création de vos propres vidéos ne nécessite aucune compétence technique particulière. Vous pouvez commencer avec des modèles prêts à l'emploi. Powtoon vous permet d'avoir un impact plus important au travail. C'est engageant pour votre groupe.

CONTRE



La version gratuite permet seulement :

- Exportations uniquement avec les fichiers Powtoon
- Longueur maximale jusqu'à 3 minutes (HD)
- Stockage de 100 MB
- Bandes sonores gratuites uniquement
- Objets gratuits uniquement

CONSEILS



PowToon offre une version d'essai gratuite. Nous vous recommandons de commencer par là et de bien évaluer si vous avez besoin d'une version payante.

SOURCES

RESOURCES

- <https://www.powtoon.com/>
- <https://powtoon.it.softonic.com/applicazioni-web>
- <https://it.followband.com/item/660/>

PARTENAIRES



Faculty of
Mathematics
and Informatics



BOÎTE À OUTILS



STORYBIRD (outil numérique)

Clause de non-responsabilité :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIF

BUT



Améliorez votre créativité et vos techniques de narration grâce à un outil numérique. Vous pouvez l'utiliser pour faire participer votre groupe en transmettant des messages de manière simple.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



Storybird est un outil de narration artistique qui peut être utilisé pour créer des livres d'images, des bandes dessinées, des poèmes, etc. Il s'agit principalement de sélectionner des images, de les organiser en une séquence et de raconter une histoire avec elles.

EXEMPLE



Avec Storybird, vous pouvez :

- Sélectionner vos images
- Créer des livres d'images
- Créer des bandes dessinées
- Créer des poèmes
- Utiliser des personnages et des scènes de l'Antiquité à l'ère spatiale
- Utilisez des scènes intelligentes personnalisables
- Utilisez des millions de photos Creative Commons ou téléchargez les vôtres

POUR



Vous pouvez utiliser les images de la base de données et vous en servir pour encourager les jeunes à raconter des histoires, à écrire et à approfondir des sujets spécifiques. Il est compatible avec google classroom. Il peut être utilisé pour différents projets.

Transformez rapidement n'importe quel storyboard en une présentation pour recevoir un retour immédiat !

- Diaporamas en direct en un clic.
- Exportation vers PowerPoint (Keynote, et Google Slides compatibles)
- Créez une nouvelle présentation facilement après les modifications.

CONTRE



Cet outil prend du temps. Si vous voulez l'utiliser souvent, vous devriez envisager d'obtenir une version payante.

CONSEILS



Vous pouvez commencer par la version GRATUITE, qui est la meilleure option pour une utilisation simple (2 storyboards par semaine / mise en page classique du storyboard). Si vous prévoyez de l'utiliser souvent, vous pourrez passer à une version payante. Chaque histoire est unique et le choix de la bonne mise en page peut faire la différence.

SOURCE RESOURCE



<https://www.storyboardthat.com/>

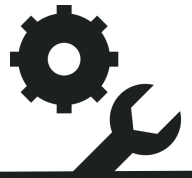
PARTENAIRES



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



BOÎTE À OUTILS



ACTIVITÉS DE TEAM BUILDING

(Renforcement de l'esprit d'équipe)

Clause de non-responsabilité :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIF

BUT



Les activités de team building permettent de consolider le groupe, de gérer la dynamique de groupe et de faire en sorte que les jeunes agissent en équipe.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



Les activités de consolidation d'équipe favorisent la dynamique de groupe en renforçant la confiance, la communication et la capacité à travailler ensemble. Ce sont les raisons les plus importantes pour lesquelles les enseignants, les éducateurs ou les formateurs décident de constituer une équipe pendant leurs activités, leur classe ou leur cours. Un bon groupe de collaboration est un espace idéal pour générer des idées créatives.

Après avoir réalisé une activité de team building, les jeunes comprennent mieux leur motivation à faire partie d'un groupe et ils comprennent mieux les forces et les faiblesses de chacun. Les activités de renforcement de l'esprit d'équipe aident également à développer des compétences en matière de résolution de problèmes. Les membres de l'équipe peuvent déterminer quand ils sont confrontés à un problème et ce qu'ils peuvent faire pour le résoudre en travaillant en équipe.

INSTRUCTIONS



Les activités de team building améliorent la dynamique de groupe en augmentant l'enthousiasme et l'énergie des participants. Les activités de team building sont souvent des tâches stimulantes de résolution de problèmes conçues pour aider les membres du groupe à développer leur capacité à travailler efficacement ensemble. Certaines activités de team building sont des jeux simples et amusants et d'autres sont des tâches complexes conçues pour des raisons spécifiques.

Elles sont également connues sous le nom d'activités de dynamique de groupe, et elles utilisent la dynamique des relations interpersonnelles :

- Les relations entre deux personnes.
- Les relations entre une personne et un groupe.
- Les relations entre les groupes.

EXEMPLE



> Nœud humain

Objectifs :

Le but de cette activité est d'apprendre à travailler ensemble, d'améliorer la communication de groupe et de renforcer l'esprit d'équipe. Elle peut également se concentrer sur la compréhension du groupe en matière de communication, de leadership, de résolution de problèmes, de confiance et de persévérance. L'activité permet également de comprendre les rôles des personnes dans le groupe.

Durée : 20 minutes

Taille du groupe : 7-30 personnes

Instructions :

Les jeunes sont invités à former un cercle, épaule contre épaule. L'animateur leur demande de se rapprocher, afin de les préparer à ce qui va suivre. S'il y a deux groupes ou plus, ils doivent disposer d'un espace suffisant pour ne pas être distraits par les autres groupes et ne pas se sentir en compétition.

Les jeunes doivent fermer les yeux et chacun d'entre eux lève une main au milieu du cercle, puis est prié d'attraper une autre main dans la direction opposée (seulement 2 mains par connexion) ; même chose pour l'autre main. Ils peuvent alors ouvrir les yeux. L'animateur doit expliquer aux participants le but de l'activité : ils doivent se démêler pour former un nouveau cercle, sans lâcher aucune main.

L'animateur peut maintenant prendre du recul et observer le groupe, les individus et la dynamique.

Dans les premières minutes (jusqu'à 10), il se peut qu'il n'y ait pas beaucoup de progrès, mais le rythme devrait s'accélérer. Si aucun progrès n'est réalisé après les 10 premières minutes, l'animateur peut proposer au groupe de ne faire qu'un seul « dé-claque » et « re-claque », puis de recommencer, afin de rendre les choses un peu plus faciles. Le groupe doit alors discuter et décider ensemble des mains à dé-claquer et à re-claquer. Si le résultat est constitué de deux ou plusieurs cercles imbriqués, le facilitateur doit demander au groupe de les déplier également, afin d'obtenir la structure la plus simple.

Débriefing :

Adaptez les questions à l'âge du groupe.

Comment avez-vous trouvé l'activité ?

Pensez-vous que le groupe a bien travaillé ensemble ? Quels types de rôles y avait-il dans le groupe ? Qui a pris le rôle du leader ?

Qu'est-ce qui aurait pu être fait différemment ?

Que pensez-vous avoir appris de cette activité qui puisse être appliquée dans des activités futures ?

Notes importantes pour les animateurs :

Sachez que cette activité implique une grande proximité physique et un toucher potentiellement dans des endroits sensibles ! Les membres du groupe peuvent avoir des difficultés à accepter cette proximité, par exemple en raison de leur culture ou de barrières sociales ou psychologiques.

Le résultat n'est pas la chose la plus importante, utilisez le débriefing pour introduire le fait qu'il n'y a pas de mal à échouer, l'important est d'avoir travaillé.

EXEMPLE



> Chariot à ballons

Les jeunes se voient confier une tâche pour travailler en équipe qui favorisera la participation active, le travail en commun, la résolution de problèmes, sans laisser personne derrière. Bien que l'objectif final soit la réussite du groupe, les actions et les mouvements individuels ont un impact important. Cela peut sembler simple au début, mais cette activité est un véritable défi !

Temps nécessaire : 15 minutes

Taille du groupe : 5-25 personnes

Matériel : Un ballon gonflé par personne (moins un) et du ruban-cache.

Instructions : Avant de commencer, placez deux bandes de ruban-cache sur le sol pour indiquer les lignes de départ et d'arrivée.

Demandez aux jeunes de s'aligner épaule contre épaule derrière la ligne de départ. Remettez à chacun d'eux un ballon, sauf à la dernière personne de la file. Dites-leur que, dans un instant, chacun d'entre eux va placer le ballon entre leurs épaules (c'est-à-dire que deux personnes debout l'une à côté de l'autre tiendront le ballon de chaque côté avec leurs épaules). Ils devront tenir le ballon sans le toucher avec leurs mains. Ils devront marcher jusqu'à la ligne d'arrivée en tant que groupe. Si un ballon touche le sol, toute l'équipe doit recommencer.

EXEMPLE



Conseil pratique : si cette activité se déroule à l'extérieur, sachez que les ballons lâchés dans l'herbe ont beaucoup plus de chances d'éclater que s'ils tombent sur d'autres surfaces. Emportez-en quelques-uns en plus.

Questions de débriefing : Adaptez la question à l'âge du groupe. Que s'est-il passé pendant cette activité ? Une personne s'est-elle imposée comme leader ? Si oui, qui était-ce et qu'a-t-il fait ? Comment avez-vous travaillé ensemble pour atteindre votre objectif ? Comment les actions individuelles ont-elles eu un impact sur le succès de l'équipe ? Comment cette activité se rapporte-t-elle au travail d'équipe qui se produit lorsque vous devez travailler sur un projet en groupe ?

POUR



Lorsque vous avez un groupe de personnes qui doivent travailler ensemble efficacement, une activité de consolidation d'équipe est l'outil idéal. Voici quelques raisons d'utiliser une activité de team building :

- Les activités de team building aident les jeunes à mieux se connaître et à comprendre le rôle et l'importance de chaque participant.
- Les activités de team building animent les jeunes et font monter l'énergie et l'enthousiasme.
- Les activités de team building motivent vos jeunes à travailler ensemble efficacement.
- Les activités de team building menées de manière experte peuvent unir les gens, mettre en valeur leurs forces et remédier à leurs faiblesses.
- Les activités de team building créent un environnement convivial, où les jeunes sont à l'aise et heureux de parler et de travailler avec n'importe qui.
- Les activités de team building œuvrent réellement à l'amélioration de la communication.
- Les activités de team building stimulent les compétences en matière de résolution de problèmes.
- Les activités de team building peuvent être utilisées dans une grande variété de groupes d'âge, de situations et de contextes sociaux.

CONTRE



- L'activité de renforcement de l'esprit d'équipe peut entraîner un mécanisme de compétition ; essayez de transformer cette compétition en collaboration entre les participants.
- Apprendre à bien travailler ensemble peut prendre du temps : les meilleures activités sont faciles à comprendre, avec des tâches claires à accomplir, mais comme elles utilisent la dynamique de groupe, elles prennent du temps.
- Faites en sorte que les activités de team building soient inclusives, gardez à l'esprit que certains types d'activités sont difficiles à réaliser pour certaines personnes. Par exemple, les activités qui nécessitent des mouvements peuvent être difficiles, voire impossibles, pour certaines personnes souffrant de handicaps physiques. Une activité pourrait ainsi exclure quelqu'un, ce qui serait le résultat inverse que vous souhaitez obtenir. Veillez à ce que chacun participe activement aux tâches, en lui donnant le sentiment de faire partie intégrante du groupe.

CONSEILS



Lorsque vous concevez votre activité de team building, n'oubliez pas de simplifier les choses. Des règles simples et claires fonctionnent mieux et permettent au groupe de s'amuser et de se concentrer sur le résultat.

Tout exercice de team building doit encourager la collaboration plutôt que la compétition.

Donner des limites de temps est important ; cela aide à motiver et à activer tous les membres du groupe, mais faites attention à ne pas les conduire au découragement.

Chaque équipe est différente et chaque individu a quelque chose d'unique à apporter. Une fois que vous aurez identifié et encouragé chacun à atteindre son potentiel individuel, votre équipe sera en mesure d'atteindre également son potentiel collectif.

SOURCES

RESOURCES



https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1129/Outdoor%20education_activities%20handbook_2014.pdf

<http://www.nonformalacademy.eu/67-tool-cards/148-team-building>

<https://www.teambonding.com/6-reasons-for-team-building/>

<https://guideinc.org/2017/08/09/team-building-activity-balloon-trolley/>

PARTENAIRES



Faculty of
Mathematics
and Informatics



BOÎTE À OUTILS



Théâtre Forum

...joué en classe.

Clause de non-responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIF

BUT



Le but du Théâtre Forum est de faciliter le dialogue entre les étudiants et les élèves, en encourageant l'émergence de recherches créatives et collectives pour trouver des solutions sur le thème à l'étude.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



1. MISE EN PLACE (avant la session)

En fonction du sujet à discuter avec le groupe, l'animateur écrit une histoire liée au sujet. Il est impératif que l'histoire présente les caractéristiques suivantes :

- Elle doit représenter une situation aussi proche que possible des expériences réelles du groupe.
- Elle doit représenter un conflit clair.
- Elle doit être courte, pas plus de 10 lignes.
- Les personnages doivent être différenciés et parmi eux il doit y avoir au moins, le Perpetrator (celui qui a le pouvoir et exerce la violence), l'Opprimé (celui qui reçoit la violence) et le Témoin (celui qui observe sans intervenir).
- Les RÔLES (qui est-il/elle ?), les DÉSIRES (que veut-il/elle ?) et les PEURS doivent être clairs.
- La personne opprimée perd le conflit dans la partie finale de la scène

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS

2. DÉVELOPPEMENT (50')

- Une fois avec le groupe, l'animateur demande à des volontaires de mettre en scène l'histoire précédemment écrite. Les volontaires reçoivent l'histoire et disposent de 5 minutes pour l'apprendre et la répéter, éventuellement en dehors de la classe.
- Pendant ce temps, le facilitateur explique au groupe qu'ils vont voir deux fois une courte pièce de théâtre et que la deuxième fois, ils auront la possibilité d'arrêter l'action et de remplacer l'un des acteurs ou actrices pour essayer de changer la fin de l'histoire. Pour arrêter la pièce, ils devront frapper dans leurs mains et crier STOP ! chaque fois qu'ils penseront que quelque chose pourrait être dit ou fait différemment.
- Le facilitateur répète l'utilisation de la règle STOP ! avec le public, en l'essayant collectivement.
- Le groupe de volontaires est invité à jouer la scène devant le public de la classe pour la première fois.
- A la fin de la scène, le public est interrogé sur le thème de la pièce, afin de s'assurer que chacun est au clair avec ce qu'il a vu.
- L'utilisation du STOP ! est à nouveau rappelée.
- La scène est répétée une seconde fois, cette fois-ci en invitant le public à arrêter l'action, à entrer dans la scène et à chercher des solutions alternatives, en remplaçant un acteur ou une actrice.
- À chaque fois qu'une intervention est demandée par le public, à la fin de celle-ci, l'animateur questionne le public sur l'intervention, dans le but de générer un dialogue orienté vers l'approfondissement du thème.

Les questions possibles pourraient être :

- Qu'avons-nous vu ?
- Comment cela se rapporte-t-il à votre vie ?
- Comment pensez-vous que cela puisse être mis en pratique dans la vie réelle ?
- Serait-ce facile/difficile ? Pourquoi ?

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS

3. CLÔTURE (10')

- À la fin de toutes les interventions proposées, à un moment où le dialogue a suffisamment progressé, l'animateur invite le public à faire un résumé collectif de tout ce qui a été vécu, en passant en revue les moments du dialogue qui ont représenté une prise de conscience pour le groupe.

POUR

- L'outil facilite la participation des élèves à travers l'utilisation du corps et de l'improvisation, rendant ainsi l'activité plus dynamique.
- Il est possible de clarifier les différents points de vue sur la situation grâce à la mise en scène des différentes pensées entre les participants.

CONTRE

Afin de créer un espace de dialogue efficace, il est recommandé de former un groupe d'au moins 10 élèves.

CONSEILS



- Dès qu'un membre du public remplace un personnage, le reste du public devra attendre la fin de la proposition pour entrer.
- Dans le cas où quelqu'un du public remplace le personnage oppresseur et change comme par magie son attitude, l'animateur peut utiliser ces questions directrices : Que devrait-il se passer dans la vie réelle pour que cette personne ait ce comportement ? Comment en est-il arrivé à générer ce comportement ?
- Dans le cas où personne ne veut se présenter et se substituer aux personnages, l'animateur peut sonder les spectateurs sur ce qu'ils pensent que seraient les difficultés, dans la vie réelle, à modifier les événements comme ceux qui sont dépeints sur scène.

SOURCE RESOURCE



- <https://teachersactup.com/theatre-games/forumrainbow-of-desire/>
- <https://theactivistclassroom.wordpress.com/tag/forum-theatre/>
- <https://organizingforpower.files.wordpress.com/2009/03/games-theater-of-oppressed.pdf>

PARTENAIRES



Faculty of
Mathematics
and Informatics



BOÎTE À OUTILS



TYPEFORM (outil numérique)

Clause de non-responsabilité:

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIF

BUT



Collectez et partagez des informations et des données grâce à des enquêtes numériques attrayantes.

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



Typeform est une plateforme en ligne qui vous permet de concevoir des enquêtes personnalisées, dynamiques et attractives, adaptées à tout appareil mobile.

Typeform rend la collecte et le partage d'informations confortables et conversationnels. Il s'agit d'une plateforme en ligne que vous pouvez utiliser pour créer n'importe quoi, des enquêtes aux applications, sans avoir besoin d'écrire une seule ligne de code.

Avec une belle interface, posant une question comme une véritable conversation, les formulaires de Typeform sont attrayants et amusants à remplir. Grâce à cette combinaison, les formulaires de Typeform ont un taux d'achèvement élevé, ce qui signifie que vous pouvez obtenir des résultats plus nombreux et de meilleure qualité. Contrairement aux formulaires traditionnels, ils sont plus visuels, l'objectif étant que le répondant s'amuse et offre donc de meilleures réponses.

EXEMPLE



Vous pouvez choisir parmi différents formats :

- Quiz maker
- Créateur d'enquêtes
- Créateur de formulaires
- Créateur de sondages
- Créateur de tests

POUR



Toutes les fonctionnalités de Typeform sont situées dans l' "Espace de travail", l'espace où vous pouvez commencer à créer votre premier formulaire à partir de zéro ou en choisissant parmi l'un des modèles par défaut disponibles. Dans la "Galerie de modèles", vous pouvez choisir parmi plusieurs catégories et filtrer les résultats en fonction du format qui vous intéresse le plus. Vous pouvez le prévisualiser et, si vous êtes convaincu, cliquer sur "Utiliser ce modèle". Lorsque vous rédigez une question, la plate-forme vous donne le choix entre plusieurs options, mais vous pouvez également la rédiger vous-même.

CONTRE



Vous bénéficiez de certaines fonctionnalités dans la version gratuite (comme 10 questions par formulaire, 10 réponses par mois). Si vous voulez avoir toutes les fonctionnalités, vous devez passer à la version payante. Cela reviendra assez cher si vous n'avez pas besoin de faire des recherches tous les mois. En outre, Typeform n'offre pas actuellement un moyen d'empêcher automatiquement les soumissions multiples.

CONSEILS



Nous vous recommandons de configurer des notifications automatiques, afin de recevoir une notification par courriel chaque fois que quelqu'un soumet votre formulaire. Souvenez-vous que Typform est conçu pour fonctionner uniquement avec une connexion Internet.

SOURCE

RESOURCES

- <https://www.typeform.com/>


PARTENAIRES



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



BOÎTE À OUTILS



VIDEOSCRIBE

Clause de non-responsabilité :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

OBJECTIF

BUT



Mobilisez votre groupe avec des vidéos créatives

DESCRIPTION

INSTRUCTIONS



C'est un logiciel d'animation facile à utiliser pour réaliser des vidéos de tableau blanc. VideoScribe est un logiciel d'animation vidéo téléchargeable qui vous permet de créer des vidéos attrayantes en quelques minutes.

D'une idée à un storyboard complet, utilisez VideoScribe pour créer des animations 2D époustouflantes, des présentations vidéo et bien plus encore... Les possibilités sont infinies !

Vous pouvez créer beaucoup de choses avec VideoScribe : des vidéos explicatives animées, des vidéos d'animation de tableau blanc, des vidéos de marketing, des vidéos de dessins animés, des vidéos de gribouillage, etc.

EXEMPLES



Vous pouvez créer :

- Animations de tableau blanc
- Vidéos d'explication
- Animations promotionnelles
- Vidéos de marketing
- Webinar
- Blog
- Bibliothèque de modèles

POUR



En quelques clics, vous pouvez rapidement ajouter des images animées, du texte, de la musique et une voix off. Grâce à cet outil, vous serez en mesure de créer de superbes vidéos animées.

Faites un glisser-déposer pour créer de superbes vidéos explicatives, des animations de tableau blanc, des vidéos promotionnelles, des vidéos éducatives, etc.

Produisez un nombre illimité de vidéos avec des forfaits avantageux. Vous pouvez avoir accès à des modèles modifiables.

CONTRE



Vous pouvez... :

- Travailler hors ligne
 - Supprimer le filigrane de VideoScribe
 - Télécharger sur plusieurs appareils
 - Bénéficier d'une assistance en ligne illimitée
- ...Mais uniquement avec une version payante.**

CONSEILS



Soyez créatif et consacrez du temps à la création de vos vidéos. La version de base est gratuite, pour les autres, vous devrez payer.

SOURCES

RESOURCES 

<https://www.videoscribe.co/en/>

<https://www.videoscribe.co/en/using-videoscribe/>

PARTENAIRES



Faculty of
Mathematics
and Informatics

