



❖ COOPÉRER EN ÉQUIPE, EN ÉTABLISSEMENT

Comment créer du collectif dans une équipe pédagogique, disciplinaire ?



❖ DESIGN THINKING ET INTELLIGENCE COLLECTIVE POUR BOOSTER LES APPRENTISSAGES

Pourquoi et comment favoriser le travail collaboratif en classe ?



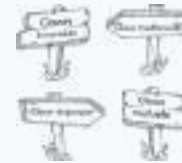
❖ ESCAPE GAMES PÉDAGOGIQUES

Un outil pédagogique qui engage et où l'erreur devient un véritable levier d'apprentissage.



❖ HYBRIDATION DES APPRENTISSAGES ET PÉDAGOGIES INVERSÉES

L'enseignement hybride : un enseignement flexible et personnalisable, qui ouvre la voie aux pédagogies actives et collaboratives.



❖ SCIENCES COGNITIVES DE L'APPRENTISSAGE

Il n'y a pas d'apprentissage sans mémorisation et de mémorisation sans attention !



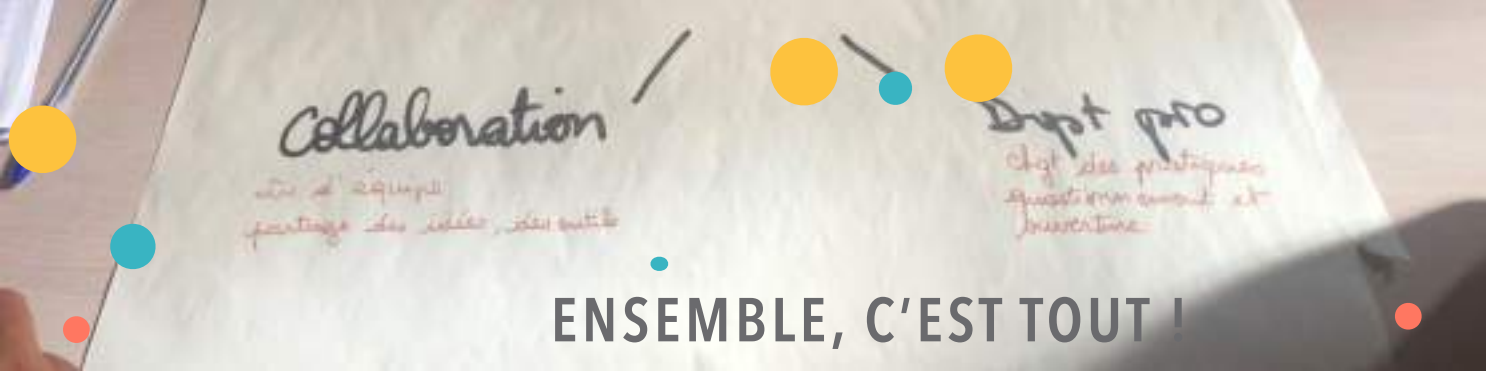
❖ SKETCHNOTING

La facilitation graphique au service des apprentissages.



SOMMAIRE

FIL CARDIE 2D



ENSEMBLE, C'EST TOUT !

COLLABORER ET COOPÉRER EN ÉTABLISSEMENT, POURQUOI, COMMENT ?

Le travail collaboratif serait l'une des compétences majeure du 21ème siècle. Ses apports sont reconnus par les chercheurs : communiquer, mutualiser, cocréer, découvrir d'autres manières de faire, d'autres outils, apprendre à négocier, se développer professionnellement. Pourtant la collaboration entre enseignants ne va pas toujours de soi : comment s'y prendre, quels sont les leviers pour créer du collectif ?

DURÉE

- ◆ 1/2 journée (3h).



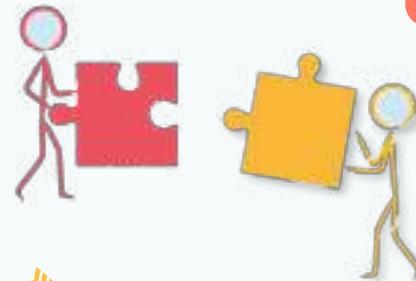
EFFECTIFS

- ◆ De 12 à 28 stagiaires.



PUBLIC CIBLE

- ◆ Enseignants, formateurs, personnels d'encadrement.



OBJECTIFS

- ◆ Découvrir les plus-values du travail collaboratif en s'appuyant sur les travaux de chercheurs et d'institutions (UNESCO, OCDE, etc.).
- ◆ Découvrir des notions sur la dynamique des groupes restreints pour en faire un levier.
- ◆ Concevoir que collaborer ne va pas toujours de soi : se former pour organiser et structurer la collaboration au sein d'une équipe.
- ◆ Découvrir des techniques et outils pour créer du collectif et une dynamique de développement professionnel.

PRÉ-REQUIS

- ◆ L'envie de partager.



PRÊTS À RELEVER LE DÉFI ?

Les formations et ateliers animés par la CARDIE mettent systématiquement en oeuvre l'intelligence collective. Ils sont ludiques, pratiques et participatifs.

La théorie n'est pas oubliée : les apports récents de la recherche sont présentés et analysés.

De plus, des outils, méthode ou techniques d'animation testés et éprouvés en formation sont mis en oeuvre. Toutes les activités proposées sont transférables en établissement (réunion d'équipe, animation, etc.).



AU PROGRAMME...

- ◆ Apports théoriques issus de la recherche notamment pour :
 - ▶ Découvrir des freins et des leviers à la collaboration/coopération.
 - ▶ Comprendre les plus-values du travail collaboratif entre enseignants.
 - ▶ Découvrir la dynamique des groupes.
- ◆ Mise en oeuvre de techniques d'intelligence collective pour une meilleure appropriation : techniques pour créer du collectif, pour engager les participants, pour faire émerger des idées, pour trier et hiérarchiser des idées, pour travailler sur un contenu, etc.



CONTACTS

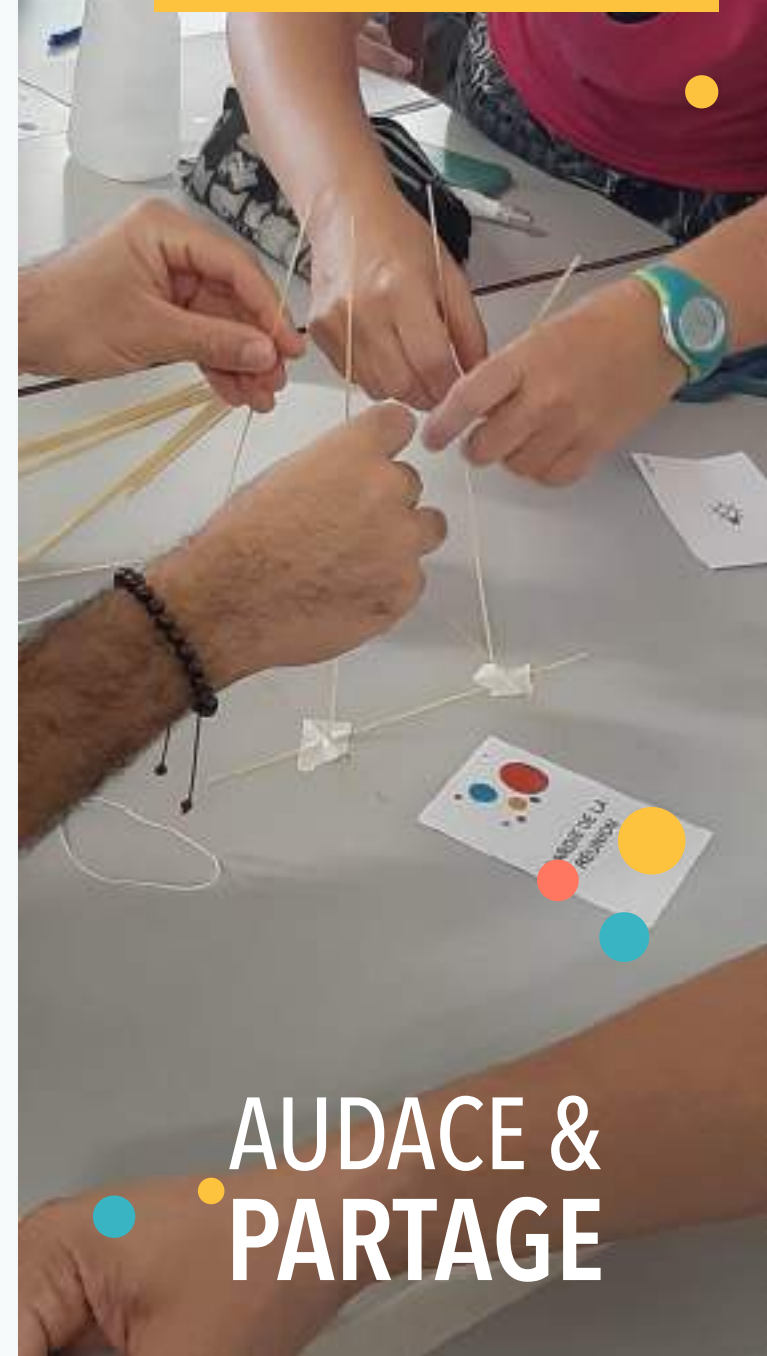
Personnels d'encadrement

David-Paul.Michel@ac-reunion.fr

CDM 2nd degré

Aurelie.Hibon@ac-reunion.fr

DES ENSEIGNANTS QUI APPRENNENT, CE SONT DES ÉLÈVES QUI RÉUSSISSENT !



AUDACE &
PARTAGE

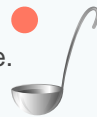
DESIGN THINKING ET INTELLIGENCE COLLECTIVE POUR BOOSTER LES APPRENTISSAGES

COLLABORER ET COOPÉRER EN ÉTABLISSEMENT, POURQUOI, COMMENT ?

Le travail collaboratif serait l'une des compétences majeure du 21^{ème} siècle (UNESCO, OCDE). Ses apports sont reconnus par les chercheurs : communiquer, découvrir d'autres manières de faire, d'autres outils, apprendre à négocier, développer son esprit critique et son altruisme. Pourtant la coopération entre élèves ne va pas toujours de soi : quels sont les leviers et techniques pour la favoriser en classe ?

PRÉ-REQUIS

- ◆ Un soupçon de curiosité et une louche d'envie.



EFFECTIFS

- ◆ De 12 à 28 stagiaires.



PUBLIC CIBLE

- ◆ Enseignants, formateurs.



OBJECTIFS

- ◆ Découvrir les plus-values du travail collaboratif en s'appuyant sur les travaux de chercheurs et d'institutions (UNESCO, OCDE, etc.).
- ◆ Concevoir que collaborer ne va pas toujours de soi : se former pour organiser et structurer la collaboration au sein d'une classe.
- ◆ Découvrir des techniques et outils éprouvés en classe pour créer du travail de groupe qui favorise les apprentissages.

FORMATS POSSIBLES

- ◆ 1/2 journée (3h).
- ◆ 1 journée (6h).



COOPÉRATION EN CLASSE

FIL CARDIE

PRÊTS À RELEVER LE DÉFI ?

Les formations et ateliers animés par la CARDIE mettent systématiquement en oeuvre l'intelligence collective. Ils sont ludiques, pratiques et participatifs.

La théorie n'est pas oubliée : les apports récents de la recherche sont présentés et analysés.

De plus, des outils et méthode testés et éprouvés en classe sont mis en oeuvre. Toutes les activités proposées sont transférables en classe.



AU PROGRAMME...

- ◆ Apports théoriques issus de la recherche notamment pour :
 - ▶ Découvrir le design thinking et comment cela peut favoriser l'esprit critique et enrichir le travail de groupe.
 - ▶ Comprendre les plus-values du travail collaboratif entre élèves.
 - ▶ Notions de dynamique des groupes (freins et leviers à la collaboration).
- ◆ Mise en oeuvre de techniques pour impulser et accompagner le travail collaboratif en classe.
- ◆ Partage d'outils éprouvés en classe et favorisant le travail collaboratif. Création collective d'outils.



CONTACTS

Personnels d'encadrement
David-Paul.Michel@ac-reunion.fr

CDM 2nd degré
Aurelie.Hibon@ac-reunion.fr

La **coopération** repose sur cette conviction profonde : on ne saurait atteindre un but qu'à condition que tous y parviennent.

Virginia Burden



CURIOSITÉ & PARTAGE

UN JEU AU SERVICE DES APPRENTISSAGES



L'ESCAPE GAME



Cet outil pédagogique permet un engagement fort de l'élève dans son apprentissage et une motivation importante grâce à ses caractéristiques ludiques. Il sollicite pleinement l'attention aidant ainsi la mémorisation. Le statut de l'erreur est perçu comme levier d'apprentissage. Enfin, son principe s'appuie sur le travail collaboratif des élèves.

PRÉ-REQUIS

- ❖ Aucune aptitude particulière.
- ❖ Certains jeux peuvent nécessiter des pré-requis en terme de connaissances.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- ❖ Selon les jeux : 1 smartphone pour lire les QR codes.

EFFECTIFS

- ❖ 12 stagiaires.



PUBLIC CIBLE

- ❖ Enseignants et formateurs.



OBJECTIFS



- ❖ Découvrir les ressorts du jeu par l'immersion.
- ❖ Comprendre l'étendue des objectifs pédagogiques envisageables.
- ❖ Démarrer la création d'un jeu, en comprendre les étapes.

ESCAPE GAME

FIL CARDIE

PRÊTS À RELEVER LE DÉFI ?

Les formations et ateliers animés par la CARDIE mettent systématiquement en oeuvre l'intelligence collective. Ils sont ludiques, pratiques et participatifs.

La théorie n'est pas oubliée : les apports récents de la recherche sont présentés et analysés.

De plus, des outils testés et éprouvés en classe sont utilisés en formation.

Toutes les activités proposées sont transférables en classe.



AU PROGRAMME...

- ◆ Jouer ! C'est le meilleur moyen de comprendre l'intérêt de cet outil.
- ◆ Exprimer les ressentis.
- ◆ Découvrir les plus-values d'un escape game pédagogique en classe.
- ◆ Prendre conscience de l'importance du temps de débriefing.
- ◆ Découvrir les différentes catégories d'énigmes.
- ◆ Lister les différentes phases de création.
- ◆ Prendre conscience des limites et des contraintes.
- ◆ Réfléchir à ses objectifs pédagogiques.
- ◆ Rédiger un scénario en équipe.
- ◆ Concevoir ses premières énigmes.



CONTACTS

Personnels d'encadrement

David-Paul.Michel@ac-reunion.fr

CDM 2nd degré

Aurelie.Hibon.@ac-reunion.fr

UNE APPROCHE PAR IMMERSION,
CENTRÉE SUR LA PRATIQUE,
POUR DÉCOUVRIR TOUS LES
RESSORTS DE L'ESCAPE GAME !



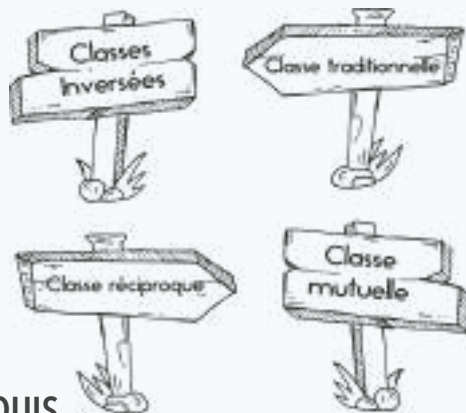
AUDACE &
CRÉATIVITÉ

HYBRIDATION ET PÉDAGOGIES INVERSÉES

HYBRIDER LES APPRENTISSAGES : OUI, MAIS COMMENT ?

Selon des chercheurs, l'hybridation n'est pas seulement la combinaison de cours en présence ou à distance, mais « **un mélange fertile** et en proportion variable de **différentes modalités de formation**, en présentiel et à distance mais aussi entre **des postures d'enseignement** (transmissif/ accompagnement) ».

L'important est de réfléchir à la forme scolaire et à ses postures, pour mieux accompagner les élèves d'aujourd'hui, y compris lors de crises, qu'elles soient sociales, sanitaires ou météorologique.



PRÉ-REQUIS

- ◆ Un soupçon de curiosité et une louche d'envie.

EFFECTIFS

- ◆ De 12 à 28 stagiaires.



PUBLIC CIBLE

- ◆ Enseignants, formateurs.

OBJECTIFS



- ◆ Construire, mettre en oeuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage dans un contexte hybride.
- ◆ Accompagner dans la mise en oeuvre de situations variées de pédagogies et de postures.
- ◆ Découvrir, par l'immersion et la collaboration, des techniques et outils éprouvés en classe pour inverser et hybrider les apprentissages.
- ◆ Co-crédier son premier scénario hybride et mutualiser ses travaux pour faire évoluer ses pratiques.

FORMAT

- ◆ Distanciel (3h).
- ◆ Présentiel (6h).



HYBRIDATION

FIL CARDIE

PRÊTS À RELEVER LE DÉFI ?

Les formations et ateliers animés par la CARDIE mettent systématiquement en oeuvre l'intelligence collective. Ils sont ludiques, pratiques et participatifs.

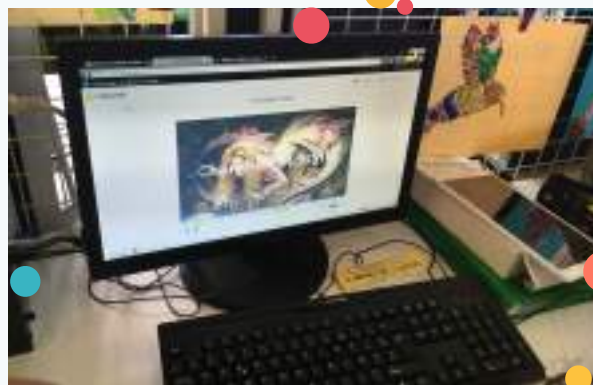
La théorie n'est pas oubliée : les apports récents de la recherche sont présentés et analysés.

De plus, des outils et méthode testés et éprouvés en classe sont mis en oeuvre. Toutes les activités proposées sont transférables en classe.



AU PROGRAMME...

- ◆ Formation hybride, comportant 3h en distanciel asynchrone et 6h en présentiel synchrone.
- ◆ Rappels théoriques sur l'hybridation, la forme scolaire et les pédagogies inversées.
- ◆ Les plans de travail (introduction).
- ◆ Découverte d'outils simple permettant :
 - ▶ d'hybrider les apprentissages ;
 - ▶ d'entrevoir des possibilités nouvelles de mise en oeuvre pédagogiques variées, actives et collaboratives.
- ◆ Création collaborative de scénarios hybrides.
- ◆ Première approche de l'outil Moodle.



CONTACTS

Personnels d'encadrement

David-Paul.Michel@ac-reunion.fr

CDM 2nd degré

Aurelie.Hibon@ac-reunion.fr

Recombinaison l'espace et le temps pour un enseignement flexible et personnalisable !



**CURIOSITÉ &
AUDACE**

PRÊTS À RELEVER LE DÉFI ?

Les formations et ateliers animés par la CARDIE mettent systématiquement en oeuvre l'intelligence collective. Ils sont ludiques, pratiques et participatifs.

La théorie n'est pas oubliée : les apports récents de la recherche sont présentés et analysés.

De plus, des outils testés et éprouvés en classe sont utilisés en formation.

Toutes les activités proposées sont transférables en classe.



AU PROGRAMME (SELON DURÉE) ...

- ◆ Apports théoriques par des activités ludiques et collaboratives :
 - ▶ Notions clés sur l'attention, la mémorisation, la compréhension.
 - ▶ Travaux de recherche récents sur les comportements, les limites des punitions et le pouvoir des récompenses.
 - ▶ L'évaluation (préconisation des chercheurs).
- ◆ Présentation de pistes et outils concrets à mettre en oeuvre en classe, testés par les formateurs.
- ◆ Création collective d'un outil de mémorisation active.



CONTACTS

Personnels d'encadrement
David-Paul.Michel@ac-reunion.fr

CDM 2nd degré
Aurelie.Hibon@ac-reunion.fr

UNE APPROCHE PRATIQUE,
BASÉE SUR LA RECHERCHE,
RICHE EN OUTILS EXPÉRIMENTÉS
EN CLASSE !



AUDACE &
CRÉATIVITÉ

SKETCHNOTER POUR FACILITER LES APPRENTISSAGES

LE SKETCHNOTING

C'est une technique permettant de transformer des mots, idées, etc. En représentations visuelles, de manière à synthétiser un propos, le rendre clair, concis et attrayant.

PRÉ-REQUIS

- ◆ Aucun, hormis un soupçon d'audace...
- ◆ Il n'y a pas besoin de savoir dessiner pour sketchnoter, au contraire...

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- ◆ 1 carnet A5 à pages blanches ou pointées.
- ◆ 1 feutre noir (à,3 à 0,7 mm).
- ◆ 1 feutre gris clair.
- ◆ Eventuellement feutres de deux couleurs au choix.

EFFECTIFS

- ◆ De 12 à 25 stagiaires.



PUBLIC CIBLE

- ◆ Enseignants, formateurs, personnels d'encadrement.



OBJECTIFS

- ◆ Découvrir les plus-values de la pensée visuelle à l'usage de la pédagogie.
- ◆ Découvrir des techniques de bases.
- ◆ Réaliser son premier croquis (sketchnote).
- ◆ Contribuer à la réalisation d'un croquis collectif.
- ◆ Proposer une initiation transposable en classe, pour les élèves.

SKETCHNOTING

FIL CARDIE

PRÊTS À RELEVER LE DÉFI ?

Les formations et ateliers animés par la CARDE mettent systématiquement en oeuvre l'intelligence collective. Ils sont ludiques, pratiques et participatifs.

La théorie n'est pas oubliée : les apports récents de la recherche sont présentés et analysés.

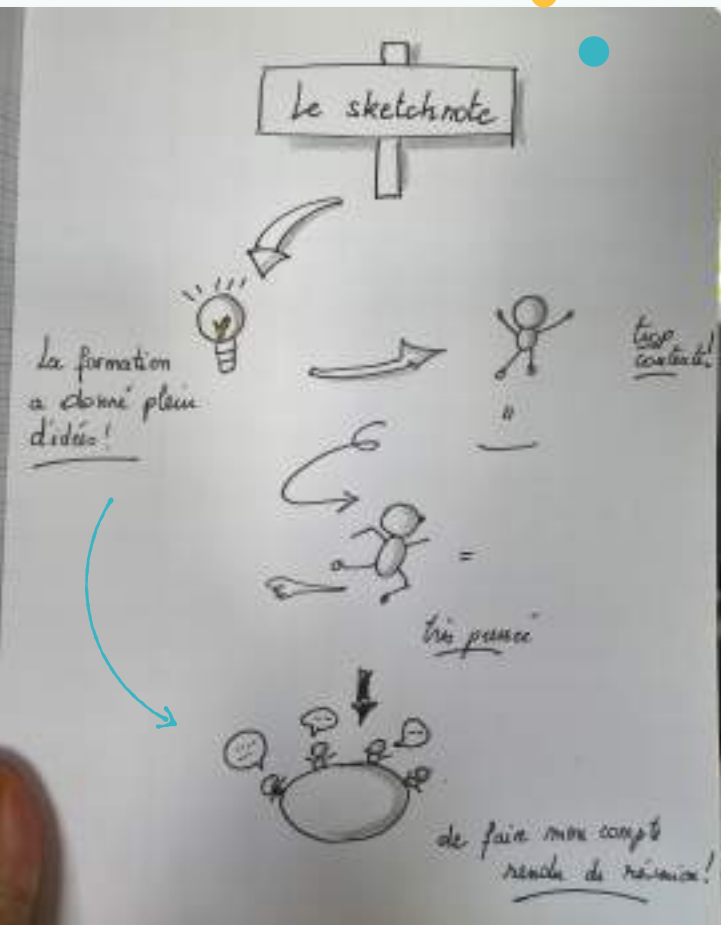
De plus, des outils testés et éprouvés en classe sont utilisés en formation.

Toutes les activités proposées sont transférables en classe.

AU PROGRAMME...

- ◆ Dépasser ses inhibitions.
- ◆ Comprendre ce qu'est le sketchnoting et les différences avec d'autres formes de facilitation graphique.
- ◆ Découvrir les plus-values du sketchnoting en classe et/ou en établissement scolaire.
- ◆ Découvrir une formation entièrement transposable en classe, avec ses élèves.
- ◆ Maîtriser les formes de bases.
- ◆ Élaborer son dictionnaire visuel.
- ◆ Trouver son style.
- ◆ Créer son premier croquis !

UNE APPROCHE PAS À PAS,
CENTRÉE SUR LA PRATIQUE,
POUR DÉCOUVRIR EN
CONFIANCE LE SKETCHNOTING !



CONTACTS

Personnels d'encadrement

David-Paul.Michel@ac-reunion.fr

CDM 2nd degré

Aurelie.Hibon@ac-reunion.fr



AUDACE &
CRÉATIVITÉ