

# Du présentiel au virtuel : Adaptabilité des outils pédagogiques



## FILTRE TAMI

<b>T</b>	<b>Transposable</b>	Directement sans modification	
<b>A</b>	<b>Adaptable</b>	Aisément adaptable, avec variations mineures	
<b>M</b>	<b>Modifiable</b>	<b>Mm</b>	Avec Modifications majeures
		<b>Mc</b>	Complexe : contraintes importantes
<b>I</b>	<b>Inadapté</b>	Trop de contraintes pour une transposition numérique	

MAJ : Janvier 2022



N° de SIREN : 848750824

Association déclarée sous le n°: W174006273

☎ 05 46 38 49 51

📞 06 45 42 37 46

18 boulevard Guillet Maillet - 17100 Saintes

contact@utep-de-saintonge.fr

Ce document « **filtre TAMI** » a été créé par l'UTEP de SAINTONGE afin d'aider les équipes des programmes d'éducation thérapeutique dans le choix de leurs outils pédagogiques, en vue de la transformation de leurs ateliers en mode distanciel.

Ce document fait suite à la fiche 2021-02 : « Transformer un atelier présentiel en atelier virtuel » [lien](#)

Les fonctionnalités variant d'une plateforme de visioconférence à l'autre, nous avons fait le choix ici d'utiliser celles de ZOOM.

Pour découvrir les différentes plateformes, suivre le lien suivant :  
<https://www.blogdumoderateur.com/tools/productivite/visioconference/>

**Nous remercions l'Ireps Nouvelle Aquitaine pour son aimable relecture.**

# SOMMAIRE / ORDRE ALPHABÉTIQUE

Outil pédagogique	Fiche/Filtre	Présentation	Recueil des attentes	Evaluation	Expression, Ressentis, Créativité, Représentations	Information	Page
Abaque de Régnier	A			x	x	x	<a href="#">8</a>
Arbre	A	x					<a href="#">9</a>
Bâton de parole	A	x	x		x		<a href="#">10</a>
Blason	A	x	x				<a href="#">11</a>
Brainstorming ou Remue-méninges	T		x	x	x		<a href="#">12</a>
Carte mentale ou heuristique	A		x	x	x		<a href="#">13</a>
CV minute	T	x					<a href="#">14</a>
Débat	T		x	x	x	x	<a href="#">15</a>
Dessinez-vous	Mc	x					<a href="#">16</a>
Ecriture collective	A				x		<a href="#">17</a>
Fil de laine	A	x					<a href="#">18</a>
Idées reçues	T		x	x	x	x	<a href="#">19</a>
Jeu de la ligne	Mm			x	x	x	<a href="#">20</a>
Kim	I			x	x	x	<a href="#">21</a>
Marguerite dans le bilan éducatif partagé	T	x	x	x	x		<a href="#">22</a>
Métaplan	A			x	x		<a href="#">23</a>
Météo des couleurs	A	x					<a href="#">24</a>
Mots clés	Mc		x	x	x		<a href="#">25</a>
Pelote de laine	Mm	x					<a href="#">26</a>
Petit bac ou méthode « SURNAME »	T	x					<a href="#">27</a>
Philips 6x6	A		x		x		<a href="#">28</a>
Photo expression	A			x	x		<a href="#">29</a>
Portrait chinois	T	x					<a href="#">30</a>
Post it* ou petits papiers	A		x				<a href="#">31</a>
Présentation croisée	A	x					<a href="#">32</a>
Q-sort	A		x	x	x		<a href="#">33</a>
Questionnaire	T		x				<a href="#">34</a>
Vrai-Faux	T			x			<a href="#">35</a>

# SOMMAIRE / NIVEAU DE TRANSPOSABILITÉ

Outil pédagogique	Fiche/Filtre	Présentation	Recueil des attentes	Evaluation	Expression, Ressentis, Créativité, Représentations	Information	Page
Brainstorming ou Remue-méninges	T		x	x	x		<a href="#">12</a>
CV minute	T	x					<a href="#">14</a>
Débat	T		x	x	x	x	<a href="#">15</a>
Idées reçues	T		x	x	x	x	<a href="#">19</a>
Marguerite dans le bilan éducatif partagé	T	x	x	x	x		<a href="#">22</a>
Petit bac ou méthode « SURNAME »	T	x					<a href="#">27</a>
Portrait chinois	T	x					<a href="#">30</a>
Questionnaire	T		x				<a href="#">34</a>
Vrai-Faux	T			x			<a href="#">35</a>
Abaque de Régnier	A			x	x	x	<a href="#">8</a>
Arbre	A	x					<a href="#">9</a>
Bâton de parole	A	x	x		x		<a href="#">10</a>
Blason	A	x	x				<a href="#">11</a>
Carte mentale ou heuristique	A		x	x	x		<a href="#">13</a>
Ecriture collective	A				x		<a href="#">17</a>
Fil de laine	A	x					<a href="#">18</a>
Métaplan	A			x	x		<a href="#">23</a>
Météo des couleurs	A	x					<a href="#">24</a>
Philips 6x6	A		x		x		<a href="#">28</a>
Photo expression	A			x	x		<a href="#">29</a>
Post it* ou petits papiers	A		x				<a href="#">31</a>
Présentations croisées	A	x					<a href="#">32</a>
Q-sort	A		x	x	x		<a href="#">33</a>
Jeu de la ligne	Mm			x	x	x	<a href="#">20</a>
Pelote de laine	Mm	x					<a href="#">26</a>
Dessinez-vous	Mc	x					<a href="#">16</a>
Mots clés	Mc		x	x	x		<a href="#">25</a>
Kim	I			x	x	x	<a href="#">21</a>

# SOMMAIRE / UTILITÉ PÉDAGOGIQUE PRINCIPALE

	Outil pédagogique	Fiche/Filtre	Page
Présentation	CV minute	T	<a href="#">14</a>
	Marguerite dans le bilan éducatif partagé	T	<a href="#">22</a>
	Petit bac ou méthode « SURNAME »	T	<a href="#">27</a>
	Portrait chinois	T	<a href="#">30</a>
	Arbre	A	<a href="#">9</a>
	Bâton de parole	A	<a href="#">10</a>
	Blason	A	<a href="#">11</a>
	Fil de laine	A	<a href="#">18</a>
	Météo des couleurs	A	<a href="#">24</a>
	Présentation croisée	A	<a href="#">32</a>
	Pelote de laine	Mm	<a href="#">26</a>
	Dessinez-vous	Mc	<a href="#">16</a>
Recueil des attentes	Brainstorming ou Remue-méninges	T	<a href="#">12</a>
	Débat	T	<a href="#">15</a>
	Idées reçues	T	<a href="#">19</a>
	Marguerite dans le bilan éducatif partagé	T	<a href="#">22</a>
	Questionnaire	T	<a href="#">34</a>
	Bâton de parole	A	<a href="#">10</a>
	Blason	A	<a href="#">11</a>
	Carte mentale ou heuristique	A	<a href="#">13</a>
	Philips 6x6	A	<a href="#">28</a>
	Post it* ou petits papiers	A	<a href="#">31</a>
	Q-sort	A	<a href="#">33</a>
	Mots clés	A	<a href="#">25</a>

# SOMMAIRE / UTILITÉ PÉDAGOGIQUE PRINCIPALE

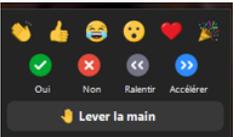
	Outil pédagogique	Fiche/Filtre	Page
Evaluation	Brainstorming ou Remue-méninges	T	<a href="#">12</a>
	Débat	T	<a href="#">15</a>
	Idées reçues	T	<a href="#">19</a>
	Marguerite dans le bilan éducatif partagé	T	<a href="#">22</a>
	Vrai-Faux	T	<a href="#">35</a>
	Abaque de Régnier	A	<a href="#">8</a>
	Carte mentale ou heuristique	A	<a href="#">13</a>
	Métoplan	A	<a href="#">23</a>
	Photo expression	A	<a href="#">29</a>
	Q-sort	A	<a href="#">33</a>
	Jeu de la ligne	Mm	<a href="#">20</a>
	Mots clés	Mc	<a href="#">25</a>
	Kim	I	<a href="#">21</a>
Expression, ressentis, créativité, représentations	Brainstorming ou Remue-méninges	T	<a href="#">12</a>
	Débat	T	<a href="#">15</a>
	Idées reçues	T	<a href="#">19</a>
	Marguerite dans le bilan éducatif partagé	T	<a href="#">22</a>
	Abaque de Régnier	A	<a href="#">8</a>
	Bâton de parole	A	<a href="#">10</a>
	Carte mentale ou heuristique	A	<a href="#">13</a>
	Ecriture collective	A	<a href="#">17</a>
	Métoplan	A	<a href="#">23</a>
	Philips 6x6	A	<a href="#">28</a>
	Photo expression	A	<a href="#">29</a>
	Q-sort	A	<a href="#">33</a>
	Jeu de la ligne	Mm	<a href="#">20</a>
	Mots clés	Mc	<a href="#">25</a>
	Kim	I	<a href="#">21</a>

# SOMMAIRE / UTILITÉ PÉDAGOGIQUE PRINCIPALE

	Outil pédagogique	Fiche/Filtre	Page
Information	Brainstorming ou Remue-méninges	T	<a href="#">12</a>
	CV minute	T	<a href="#">14</a>
	Débat	T	<a href="#">15</a>
	Idées reçues	T	<a href="#">19</a>
	Abaque de Régnier	A	<a href="#">8</a>
	Jeu de la ligne	Mm	<a href="#">20</a>
	Kim	I	<a href="#">21</a>

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Expression sur un sujet donné et argumentation de ses choix	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Relationnel</li> <li>Cognitif</li> <li>Emotionnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>Recueil d'une tendance de groupe</li> <li>Recueil des opinions, des avis, des idées</li> <li>Débat : organisation de la pensée</li> <li>Affirmation personnelle</li> <li>Elaboration groupale d'un argumentaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La caméra support pour montrer son carton</li> <li>La fonction « réactions » de la plateforme de visioconférence</li> <li>La fonction « Partage d'écran » pour visualiser les affirmations</li> <li>La fonction « conversation » ou « discussion »</li> <li>La fonction « Sondage »</li> </ul>
Caractéristiques	Public	Tous publics (selon le thème choisi)	TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION
	Âge	A partir de l'âge de la parole construite et de la capacité d'argumentation	
	Individuel ou Collectif	Plutôt collectif	
	Durée	Variable selon le nombre d'item retenu (Prévoir 5 minutes de débat par item)	
	Nombre de participants	Pas de nombre requis	
	Matériel nécessaire	Carton de trois couleurs différentes pour exprimer son avis personnel "D'accord - Pas d'accord - Sans avis" ; avec rappel écrit sur chaque carte de la mention correspondante à la couleur. Privilégiez des couleurs bien visibles et contrastées	
Déroulé		Une proposition est formulée par l'animateur. Au signal chacun se positionne en levant la carte de son avis personnel. Le groupe remarque la tendance et chacun peut exprimer les motifs de son choix aux autres membres du groupe et argumenter...	<p>Choix de l'animateur de citer les affirmations et/ou d'utiliser un document support des affirmations (PDF, diaporama, Word) et de le montrer à tous les participants par la fonction « Partage d'écran »</p> <p>Comme en virtuel on ne pourra pas distribuer les trois (ou plus) cartons qui permettent d'exprimer son choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Soit on a demandé aux participants de les avoir préparés à l'avance et d'en disposer pour l'animation</li> <li>Soit on utilise un autre moyen de vote et d'expression : <ul style="list-style-type: none"> <li>Fonction « Réactions » pour répondre à l'aide des émoticônes de la plateforme de visioconférence, ou le pouce levé ou baissé et la main horizontale... Ou tout autre geste convenu avec le groupe ;</li> <li>Fonction « Discussion » où chacun exprime à tous son opinion ;</li> <li>Fonction « Sondage » : l'animateur lance le sondage qu'il aura créé en amont de la réunion, un sondage par affirmation. Cette dernière solution offre en plus l'enregistrement automatique des réponses du groupe et la visualisation en direct des résultats.</li> </ul> </li> </ul> <p>Attention à l'expression des minorités. Le virtuel ici peut libérer la parole et l'expression de sa différence car les participants ne subissent pas la pression du groupe ; ils sont seuls devant leur ordinateur si virtuel strict, ou en petit comité si mixte.</p>
Variantes possibles		<ul style="list-style-type: none"> <li>Nuances : Oui-Non ; plutôt d'accord, pas complètement d'accord... Et cartons nuancés en fonction ;</li> <li>Le boulier pour comptabiliser les voix avec des boules de couleurs différentes ;</li> <li>Débat mouvant ou jeu de la ligne.</li> </ul>	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Se présenter	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Emotionnel</li> <li>Relationnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>Recueillir des attentes</li> <li>Respecter une consigne</li> <li>Exprimer une image de soi à un instant T</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La caméra de l'ordinateur</li> <li>La fonction « partage d'écran avec plusieurs utilisateurs » de la plateforme de visioconférence</li> <li>La fonction « conversation » ou discussion », avec téléchargement de fichiers.</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>  Le plus simple sera de faire parvenir à chaque participant un modèle de votre ARBRE, qu'il le complète puis qu'il le montre à la caméra ; Pour les plus aguerris, scanner et enregistrer au format PDF l'ARBRE complété puis partager son écran pour montrer son arbre à tous ; ou bien télécharger son document dans l'outil de discussion de la plateforme pour le partager au groupe. L'animateur pourra alors récolter tous les ARBRES et les afficher. ATTENTION il faut alors que les ARBRES individuels soient NOMMÉS +++
	<i>Âge</i>	Dès la maîtrise de l'écriture	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Individuel puis partagé	
	<i>Durée</i>	10 minutes d'élaboration puis 2 minutes d'exposé par personne	
	<i>Nb de participants</i>	De un à une quinzaine	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Papier crayon (Feuilles et / ou arbres pré-dessinés)	
Déroulé		<p>Offrir une possibilité de se présenter en projetant des représentations ou des attentes sur des thèmes variés (mes racines, mes projets, mon expérience, mes centres d'intérêts... etc.)</p> <p>Chacun "habille" son arbre selon les thématiques définies, puis le présente ensuite au groupe en fonction de ce qu'il souhaite montrer de lui.</p>	<p>Un ARBRE pré-dessiné, projeté et partagé est nécessaire à titre d'exemple et de rappel de la consigne.</p> <p>En distanciel les "Arbres" devront avoir été distribués soit en pièces jointes de la convocation soit à télécharger dans l'outil discussion de la plateforme (Attention aux capacités d'impression de chaque participant +++)</p>
Variantes possibles		<p><b>L'arbre de Vie*</b>: Technique spécifique (déposée) individuelle pour dessiner son parcours et les branches de son passé voire de son avenir.</p>	Intérêt éventuel en travail personnel inter séquences
		<p>Version "NATURE" avec des branches et des feuilles cueillies lors d'une sortie pédagogique ; Fleur ou tout autre figure.</p>	Beaucoup plus long, Pour être transposable cette version nécessite une élaboration individuelle préalable et une simple présentation en atelier distanciel du résultat des créations de chacun.

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Se présenter	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Emotionnel</li> <li>Relationnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>Respecter une consigne sur des items de présentation</li> <li>Réguler la circulation de la parole dans le groupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La fonction icônes « Réactions »</li> <li>La fonction « Lever la main » sur La plateforme de visioconférence</li> </ul>
Caractéristiques		<i>Public</i>	Tous publics
		<i>Âge</i>	Tous âges
		<i>Individuel ou Collectif</i>	Collectif
		<i>Durée</i>	Déterminée pour chaque prise de parole par le groupe ... Ou libre si ce n'est qu'un régulateur de l'intervention de chacun
		<i>Nombre de participants</i>	2 à 15 personnes pour faciliter les échanges de tous
		<i>Matériel nécessaire</i>	Un objet qui symbolise le "Bâton de Parole" à se transmettre réellement entre participants
Déroulé		Prise de parole individuelle et ordonnée, écoute dirigée	<p>La difficulté est de figurer un objet à se transmettre virtuellement.</p> <p>Remarque que le micro coupé et la main levée des visioconférences peuvent être suffisants à cet office.</p> 
		Le bâton circule entre les participants à la demande	
		Chacun ne parle à son tour que lorsqu'il détient le bâton et le passe au suivant (ou à l'animateur) lorsqu'il a fini de parler	
Variantes possibles		Le ballon de parole (ballon de baudruche) en jouant avec le pied en période de COVID	<p>On peut trouver dans les icônes disponibles n'importe quel autre symbole et le faire choisir par le groupe.</p> <p>L'animateur doit veiller à ne transmettre la parole qu'à une seule personne à la fois car en distanciel plusieurs peuvent "lever la main" ensemble.</p> <p>La règle doit être précisément établie dans le groupe en début de séance. ++++</p>

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Se présenter	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Relationnel</li> <li>Cognitif</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>Respecter une consigne</li> <li>Prendre la parole en groupe</li> <li>Recueil des attentes (possible)</li> <li>Donner une représentation de soi à l'aide de « pictogrammes » ou de dessins</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La caméra peut servir de support pour montrer son BLASON</li> <li>La fonction « partage d'écran avec plusieurs utilisateurs » de la plateforme de visioconférence</li> <li>La fonction « conversation » ou discussion », avec téléchargement de son blason.</li> <li>Le Tableau Blanc de la plateforme de visioconférence dans la fonction « partage d'écran »</li> <li>Google drawings®</li> </ul>
Caractéristiques		<i>Public</i>	Tous publics
		<i>Âge</i>	Tous âges
		<i>Individuel ou Collectif</i>	En individuel puis collectif
		<i>Durée</i>	5 minutes d'élaboration et 2 ou 3 minutes de présentation
		<i>Nombre de participants</i>	Non défini : un blason par personne
		<i>Matériel nécessaire</i>	Blasons pré-imprimés avec des items ; crayons et stylos ou feutres ; un blason "générique" affiché
Déroulé		Rappeler l'origine héraldique du "BLASON" et la transposer en définissant un certain nombre de secteurs. Remplir chaque secteur avec une représentation personnelle et présenter l'ensemble ensuite en fonction seulement de ce que la personne souhaite dire d'elle.	Document modèle transmis au préalable aux participants soit dans la fonction « discussion » de la plateforme. (Si impression possible +++ par les participants). Une fois complété, chaque participant montre son BLASON à l'ensemble du groupe en le mettant devant sa caméra. Possibilité aux participants d'enregistrer leur BLASON et le partager à tous par la fonction « partage d'écran » Utilisation possible de l'outil "TABLEAU BLANC " de la plateforme en ayant dessiné le blason et les secteurs au préalable ; avec par exemple "la pioche" d'un thésaurus iconographique préparée sur le tableau... Les thèmes des secteurs sont au choix de l'animateur et peuvent varier selon le public, son âge, ou la thématique de la rencontre... Faire simple et ne pas multiplier trop les thèmes de représentation car cela prendra du temps de présentation en fonction de la taille du groupe et des aléas informatiques en fonction des personnes à l'aise ou pas avec le numérique.
Variantes possibles		Nombre de secteurs ou parties de un à six ou sept	Lecture en présentation croisée plus difficile... Et surtout variable dans le temps donc utile pour une évaluation.
		Bandeau diagonal possible	
		Utilisation de fonds colorés avec signification selon "un LANGAGE des couleurs" (Humeur par ex.)	Utile en cas de difficultés de lecture ou d'écriture Site santé BD adapté à tous publics <a href="https://santebd.org/les-fiches-santebd?s=&amp;cat=9&amp;search=&amp;rub=bd">https://santebd.org/les-fiches-santebd?s=&amp;cat=9&amp;search=&amp;rub=bd</a>
Formes ou icônes à disposition			
			TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPPOSITION

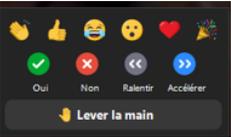
# LE BRAINSTORMING OU REMUE-MÉNAGES

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Faire exprimer (aux membres d'un groupe) un maximum d'idées sur un sujet précis.	<b>T</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	<b>SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES</b>
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expression collégiale</li> <li>• Possible évaluation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le tableau blanc de la plateforme de visioconférence par la fonction « partage d'écran »</li> <li>• L'application web « lino-It<sup>®</sup> » <a href="https://en.linoit.com/">https://en.linoit.com/</a> (! pas de traduction française)</li> <li>• L'application web « PADLET<sup>®</sup> » : <a href="https://fr.padlet.com/">https://fr.padlet.com/</a></li> <li>• La fonction « conversation » ou discussion », pour y insérer le lien vers l'exercice « lino-It<sup>®</sup> » ou « PADLET<sup>®</sup> »</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>
	<i>Âge</i>	Pas de restriction, c'est le sujet qui devra correspondre à l'âge des participants	Le tableau blanc en écran partagé avec l'animateur pour secrétaire remplace le Paperboard La gestion de la parole va passer par l'ouverture concertée des micros (cf. Règles de vie en groupe)
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Collectif surtout	
	<i>Durée</i>	De 5 à 15 minutes selon la taille du groupe et le sujet	
	<i>Nb de participants</i>	De trois à une vingtaine (Pas de règle précise)	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Paperboard ou tableau blanc avec feutres adaptés	
<i>Déroulé</i>	Enoncer le sujet, puis donner la parole au groupe et colliger leurs retours. La prise de parole se fait tour à tour, une seule personne à la fois.		
Variantes possibles			Classification via « lino-It <sup>®</sup> » ou « PADLET <sup>®</sup> »

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Mise en évidence des connaissances, de leurs liens et de leurs constructions	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hiérarchiser les notions</li> <li>• Etablir une démarche, une stratégie</li> <li>• Mettre en évidence l'ensemble des aspects d'une thématique</li> <li>• Faire un état des lieux des besoins</li> <li>• Trouver des solutions à une situation...</li> <li>• Evaluer une démarche, des représentations</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le tableau blanc de la plateforme de visioconférence par la Fonction « partage d'écran »</li> <li>• Application web « MINDMEISTER® » : <a href="https://www.mindmeister.com/">https://www.mindmeister.com/</a> (gratuite jusqu'à 3 cartes mentales)</li> <li>• Application web « MIND MAPPING® » : <a href="https://www.mindmapping.com/fr/">https://www.mindmapping.com/fr/</a> (essai gratuit 30 jours)</li> <li>• Fonction « Discussion » de la plateforme de visioconférence</li> <li>• Image</li> </ul>
Caractéristiques		<i>Public</i>	Tous publics
		<i>Âge</i>	Tous âges
		<i>Individuel ou Collectif</i>	Indifférent (selon la thématique on peut aussi envisager une "sommation" groupale des cartes personnelles)
		<i>Durée</i>	Variable selon le thème, à limiter pour un groupe (30 minutes)
		<i>Nombre de participants</i>	Jusqu'à une dizaine, voire plus
		<i>Matériel nécessaire</i>	Support d'écriture et feutres ou crayons (Adapter le support à la taille du groupe)
Déroulé		<p>Poser un thème ou un mot-clé.</p> <p>Laisser venir par association d'idées les mots ou locutions qui s'y rapportent et les noter autour du thème central. Puis à partir de ce premier "cercle" noter les cercles d'idées générés autour de chacun des mots en un second niveau... et ainsi de suite en se limitant à trois ou quatre niveaux</p> <p>La règle consiste ensuite à lier chaque élément d'un niveau à ceux des niveaux adjacents ou distants en "nommant" ces liens grâce à un verbe, un adverbe ou une préposition. On pourra ainsi "relire" la carte, refaire le chemin de la construction de la pensée du groupe ou de la personne.</p>	<p>Le tableau blanc des plateformes de visioconférence fonctionne mais nécessite que "le secrétaire" manipule les étiquettes de chacun... Théoriquement chaque participant peut écrire sur le tableau, cela expose aux doublons.</p> <p>Il existe sur INTERNET des applications toutes prêtes comme MINDMEISTER®, MINDMAPPING®... qui offrent l'avantage de la simplicité d'emploi mais l'inconvénient d'une forme "pré-établie". Elles sont compatibles avec une utilisation en visioconférence. L'animateur doit préalablement créer une carte avec le thème central sur l'application puis partager le lien dans la fonction « discussion » de la plateforme de visioconférence. Chaque participant ouvre le lien et se retrouve sur l'amorce de carte qu'il va pouvoir compléter.</p> <p>L'animateur rafraichit régulièrement la page du site (fonction F5 sur le clavier) pour que les données de tous soient partagées en temps réel.</p>
Variantes possibles		Une arborescence plutôt que des cercles ou des nuages	
		Des secteurs colorés selon les branches...	Méta-plan avec des liens

## LE C.V. MINUTE

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Se présenter en une minute au groupe	<b>T</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relationnel</li> <li>• Cognitif</li> </ul>	<b>SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES</b>
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter une consigne</li> <li>• Prendre la parole en groupe</li> <li>• Synthétiser sa pensée et l'ordonner</li> <li>• Travailler sur l'image de soi et la confiance en soi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction « partage d'écran » de la plateforme de visioconférence</li> <li>• Ou à l'oral à partir des notes prises par le participant</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>
	<i>Âge</i>	A partir de la maîtrise de la lecture et de l'écriture	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Individuel puis collectif	
	<i>Durée</i>	5 minutes de réflexion et d'élaboration et 1 minute de présentation	
	<i>Nb de participants</i>	Pas plus de 10 (attention au temps)	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Un chronomètre ou un sablier peuvent être "le maître du temps"	
Déroulé		Synthétisation de la pensée, hiérarchisation des données et éducation au choix Chacun réfléchit individuellement, puis tour à tour chacun dispose d'UNE MINUTE pour se présenter Respecter la consigne de temps d'expression et de la bienveillance du groupe	Afficher la consigne et rendre visible l'écoulement du temps. Veiller au strict respect des temps ! Un GONG peut-être ? ou un chronomètre possible.
Variantes possibles		Demander de se présenter sous formes d'adjectifs qualificatifs (5 par ex.)	Cv imaginaire si je n'étais pas qui je suis aujourd'hui ... je serais ...
		L'acrostiche : réalisé avec les lettres de son prénom : Je suis...	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Echange d'idées	<b>T</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	<b>SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES</b>
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décision collective</li> <li>• Elaboration stratégique</li> <li>• Connaissance des personnes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction « Réactions »</li> <li>• La fonction « Lever la main » sur la plateforme de visioconférence</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>
	<i>Âge</i>	Tous âges (Adapté au sujet traité)	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Collectif	
	<i>Durée</i>	Limitée et définie au préalable (Jusqu'à une heure possible)	
	<i>Autres</i>	ATTENTION à ce que chacun puisse s'exprimer	
	<i>Nb de participants</i>	A la discrétion des animateurs	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Aucun	
Déroulé		Confirmation d'idées autour d'un thème donné Rappel des règles de vie de groupe ESSENTIELLES Respect de la parole d'autrui, respect des temps de parole impartis s'il y en a. Bienveillance et non-jugement, politesse dans les propos.... Rôle essentiel d'un ANIMATEUR des débats +++++	<p>En distanciel, la seule contrainte de taille est la régulation de la parole.</p> <p>Il convient lors d'une visioconférence que chacun conserve son micro inactif et lève la main (outil disponible sur la plupart des plateformes disponibles) pour demander la parole.</p>  <p>Le rôle de l'animateur devient celui d'un MODERATEUR.</p>
Variantes possibles		Table-ronde avec des intervenants à qui l'on va poser des questions et débattre de leurs réponses	
		Exposé interactif : Le thème "débattu" est celui exposé par le "conférencier"	
		Focus groupe (dont l'objectif toutefois est d'avoir une représentativité, non exhaustive, d'une population donnée par rapport au thème débattu. Par exemple : un professionnel de santé de chaque branche des soins pour débattre de l'organisation des soins)	Pour un focus groupe, une visioconférence est suffisante.
		Philips 6x6 (Nombre de participants = 36 car six questions, six groupes de 6 et six minutes par question...)	Ici le distanciel impose la création de six sous-groupes et le voyage des questions entre les groupes (Plus facile que de déplacer les personnes !)

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Se présenter par une représentation de soi à un instant T	<b>Mc</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	<b>SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES</b>
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser ses connaissances</li> <li>• Autoriser la mobilisation de sa créativité</li> <li>• Exprimer ses représentations</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le tableau blanc numérique ou diaporama avec la fonction « partage d'écran » puis fonction « annotation »</li> <li>• La fonction « Discussion » ou « Conversation »</li> <li>• Applications web gratuites : Google drawings® : <a href="https://docs.google.com/drawings/">https://docs.google.com/drawings/</a> CANVA® <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a></li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>
	<i>Âge</i>	A partir de l'âge de la lecture et de la capacité à dessiner	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Au choix (Utile en individuel)	
	<i>Durée</i>	10 minutes	
	<i>Nombre de participants</i>	Non défini, en fonction du temps de présentation ensuite	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Papier, crayons, feutres ...	
Déroulé		L'animateur donne la consigne de se représenter par un dessin (une image, une caricature, ou tout autre pictogramme) selon un thème ou un sujet et de la dévoiler au groupe ensuite Attention aux règles, pas d'interprétation psychologique, pas de moquerie.....rassurer le groupe.	Le plus simple c'est de montrer face caméra sa propre composition... Mais attentions aux conditions d'éclairage et à la mise au point de la caméra... et prendre la précaution de demander à ce que les traits du dessin soient gras et contrastés. (Gros feutre marker par exemple) La solution la plus efficace est de demander à chaque participant d'enregistrer son dessin sur son ordinateur (par scanner ou photo puis de le partager avec la fonction « partage d'écran » ou la fonction « discussion ». Dans ce dernier cas, chacun pourra télécharger le dessin partagé et le visualiser, et l'animateur pourra, lui, le partager à tous les participants.
Variantes possibles		Proposer des émoticônes	Attention facile en numérique mais limitant dans le champ des représentations (Surtout si l'on se voit comme un Goëland...)
		Proposer des pictogrammes Schématisez.... Dessinez c'est gagné pour faire deviner au groupe un concept	Idem : Attention à ne pas limiter le champ des représentations possibles Utilisation de nombreux logiciels gratuits possibles

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
		Utilisation pédagogique principale	Obtenir une cohésion de groupe par une production collective
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Relationnel</li> <li>Cognitif</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>Recueil des représentations</li> <li>Recueil des ressentis, des avis</li> <li>Faire appel à la créativité individuelle et collective</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le Tableau Blanc dans la fonction « Partage d'écran » de la plateforme de visioconférence</li> <li>La fonction « Conversation » ou « Discussion »</li> <li>Application web gratuite WAKELET® : <a href="https://wakelet.com/">https://wakelet.com/</a></li> </ul>
Caractéristiques	Public	Tous publics	TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION
	Âge	Tous âges	
	Individuel ou Collectif	Collectif obligatoire	
	Durée	A déterminer selon le groupe	
	Autres	Veiller à ce que cela reste "tonique"	
	Nombre de participants	Limité pour ne pas lasser ceux qui "attendent"	
	Matériel nécessaire	Des cartes "MOTS" préparées, une feuille de papier et un crayon (Feutre) qui circulent	<p>La transposition est assez aisée si l'animateur joue le rôle de secrétaire du groupe et retranscrit sur l'outil partagé "Tableau Blanc" les ajouts successifs de chacun des participants.</p> <p>L'animateur aura préparé en amont une liste de mots à choisir qu'il mettra au moment de l'exercice à disposition des participants dans la fonction « Conversation » ou « Discussion » ou par l'application WAKELET®.</p> <p>Cette technique ne permet pas un tirage au sort !</p>
Déroulé		Chacun à son tour choisit (ou tire au sort) trois mots qui s'emploient dans une phrase laquelle s'ajoute à ce qui a déjà été écrit. A la fin du tour (ou des deux tours...) on obtient un texte qui constitue une histoire que l'on relit en grand groupe	
Variantes possibles		Le fil du téléphone : une phrase lancée par l'animateur est reprise entièrement par le premier participant qui y rajoute un mot ou une locution, ou une phrase et transmet le tout à son voisin successeur qui redit l'ensemble y ajoute son mot, sa phrase et transmet l'ensemble au suivant qui redit la totalité ... etc. Jusqu'au retour à l'animateur. Cette version est ORALE et auditive.	Dans la version "TELEPHONE" aucune contrainte d'adaptation numérique
		On peut imaginer une variante où le groupe vient en "aide" à celui dont c'est le tour et fait collectivement une proposition d'ajout avec le (ou les) mot(s) proposé(s)	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Se présenter	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter une consigne</li> <li>• Stimuler la créativité</li> <li>• Se présenter en fonction des items proposés par l'intervenant</li> <li>• Evaluer avant/après</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La caméra peut servir de support pour montrer l'enroulage du fil de laine par le participant</li> <li>• Le tableau blanc dans la fonction « partage d'écran »</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION
	<i>Âge</i>	Tous âges	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Plutôt Collectif	
	<i>Durée</i>	La durée de l'enroulement du fil par participant x Nombre de participant	
	<i>Autres</i>	Attention à ne pas "couper des brins trop longs"	
	<i>Nb de participants</i>	Limiter en fonction du temps disponible (une douzaine semble raisonnable)	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Une pelote de laine (A chaque séance car on la coupe en morceau à chaque atelier) ... et éventuellement des ciseaux si besoin.	
Déroulé		Chacun coupe un morceau de fil de laine d'une pelote qui circule entre les participants et l'enroule autour de son index. Le temps de parole de chacun est déterminé par l'enroulement du fil autour du doigt : la parole cesse lorsque l'enrouement est terminé. Vigilance sur capacité de déplacement et de mémorisation en fonction des pathologies	Chaque participant se munit auparavant d'un morceau de fil de laine chez lui et l'entoure autour de son doigt comme dans la technique originale (nécessite que la consigne ait été soumise en amont pour avoir le temps de se procurer le matériel).  Par la fonction « tableau blanc » de la plateforme de visioconférence, on peut imaginer que chaque participant trace une "spirale" à l'intérieur d'un cercle sur le tableau blanc. Son temps de parole étant alors déterminé par l'aboutissement au centre du cercle
Variantes possibles		On peut découper de vieux chiffons...  On peut découper des "guirlandes de papier... La parole est interrompue si l'on "casse" la guirlande avant qu'elle ne soit finie d'enrouler. Variante Pelote de laine ( <a href="#">lien</a> ) sans couper le fil et en jetant la pelote résiduelle à l'un des participants tout en conservant le morceau de fil dans sa main ; mais là l'animation limite à quelques items (3 max seulement) les éléments de présentation	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Recueil des ressentis sur un thème donné	<b>T</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emotionnel</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Cognitif</li> </ul>	<b>SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES</b>
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se positionner par rapport à un thème donné</li> <li>• Argumenter sur une donnée énoncée</li> <li>• Recueillir la tendance d'un groupe sur une donnée énoncée</li> <li>• Informer sur l'état actuel de nos connaissances à propos d'une donnée énoncée</li> <li>• Evaluer avant/après</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction « partage d'écran » de la plateforme de visio conférence</li> <li>• La fonction « réactions »</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>
	<i>Âge</i>	Tous âges (dépendant du thème retenu)	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Plutôt collectif	
	<i>Durée</i>	Trois minutes environ par affirmation en individuel, cinq en groupe par exemple.	
	<i>Autres</i>	Ne pas trop multiplier les propositions d'affirmation, ou laisser le choix de parler de telle ou telle.	
	<i>Nb de participants</i>	De un à une quinzaine (Attention au temps de parole de chacun, donc ne pas avoir un groupe trop important. Six paraît très adapté.)	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Soit des cartes préétablies, soit une liste d'affirmations que l'on lit ou fait lire une à une... Un enregistrement serait tout aussi bien envisageable	
Déroulé		<p>Débat autour d'une affirmation du domaine courant, comme du "bon sens populaire" par exemple, ou des maximes... le choix est extrêmement varié. Il faut cependant que cela prête à discussion...</p> <p>Chacun donne son avis à son tour dans des conditions de respect de la parole d'autrui, sans jugement. On peut ensuite en synthèse faire un état des connaissances actuelles sur le sujet.</p>	<p>Partage du document contenant les affirmations. Vos items "idées reçues" sont exposés tour à tour dans votre diaporama.</p> <p>Puis au fur et à mesure vous recueillez les avis des participants soit oralement, soit à l'aide des émoticônes disponibles dans la fonction « Réactions » de la plateforme de visioconférence (Attention ils sont FUGACES !) soit avec un signe de la main exprimant son accord ou son désaccord...</p> <p>Il y a là peu d'intérêt à construire un sondage avec un outil d'évaluation (Style GOOGLEFORM* FRAMAFORM* ou EVAL&amp;GO*) car en général il y a une suite d'idées reçues dont on discute au fil de l'eau ; le sondage va demander à chaque participant un positionnement sur l'ensemble des idées reçues et la discussion risque d'être moins riche et moins spontanée...</p> <p>Par contre dans une optique évaluative (AVANT / APRES) cela peut avoir un certain intérêt comparatif.</p>
Variantes possibles		<p>Abaque de Régnier (où il manque cependant la synthèse sur l'état actuel de nos connaissances) (<a href="#">lien</a>)</p> <p>Jeu de la ligne (<a href="#">lien</a>)</p> <p>Débat mouvant</p>	Adaptation avec des émoticônes du logiciel de visioconférence

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Expression sur un sujet donné et argumentation de ses choix	<b>Mm</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recueil d'une tendance du groupe</li> <li>• Débat : organisation de la pensée</li> <li>• Affirmation personnelle</li> <li>• Elaboration groupale d'une argumentation</li> <li>• Evaluer avant/après</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le Tableau blanc dans la fonction « partage d'écran » de la plateforme de visioconférence</li> <li>• Le logiciel Lino It<sup>®</sup> avec des post-It<sup>®</sup> de couleurs différentes peut être utile</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics (selon le thème choisi)	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>  En adaptant cet outil en virtuel, on en transforme sa nature, de par l'absence de regroupement physique.  Cependant, une partition sur un écran partagé est tout à fait possible : l'animateur trace une ligne centrale sur le tableau blanc virtuel et chaque participant se positionne de part et d'autre de cette ligne, en inscrivant son prénom / la fonction « texte ». Il peut aisément déplacer le cadre de son prénom pour se positionner à la distance voulue de la ligne pour afficher son degré d'accord ou de désaccord.  De la même manière le partage du tableau de Lino It <sup>®</sup> permet de positionner son post-It <sup>®</sup> d'un côté ou de l'autre en argumentant en direct.
	<i>Âge</i>	Sans distinction à partir de "l'âge de raison"	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Collectif de première intention	
	<i>Durée</i>	Variable selon le nombre d'items retenus (Au moins 5 minutes de débat par item)	
	<i>Autres</i>	Prévoir un espace suffisant pour permettre la mobilité de chacun sans agglutination Vigilance sur la capacité de déplacement, les troubles de la mémorisation et l'attention	
	<i>Nombre de participants</i>	Maximum 15 pour privilégier les échanges	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Une matérialisation au sol de la ligne de séparation, identification (colorée ou à l'aide d'un écriteau ou d'un fanion) de chaque "camp"	
Déroulé		Se positionner physiquement et individuellement au sein d'un groupe du côté de la ligne repéré comme "plutôt d'accord" ou "pas d'accord" Rassurer le groupe sur les règles de vie de groupe	
Variantes possibles		On peut afficher un degré d'accord ou de désaccord en se positionnement plus ou moins loin de la ligne de séparation et constituer ainsi « dispersion statistique" Débat mouvant Idées reçues ( <a href="#">lien</a> )	Emoticônes

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Faire émerger les représentations autour des 5 sens	I
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tester la (re)connaissance d'un objet</li> <li>• Travailler les différentes mémoires</li> <li>• Evaluer</li> </ul>	
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION
	<i>Âge</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tous âges</li> </ul>	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Plutôt individuel, mais possible en collectif. On peut aussi jouer en équipes	
	<i>Plein air</i>	Tout à fait possible, voire même indiqué si les objets à reconnaître sont dans la nature.	
	<i>Durée</i>	Fonction du nombre d'objets à découvrir, de leur disposition dans l'environnement, et du nombre de participants.	
	<i>Nombre de participants</i>	Indéterminé : De 1 à X, ou par équipes.	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Une collection de quelques objets et une "mise en scène" qui ne les dévoile que sous un certain jour. Par exemple des objets dans une boîte ou un sac à reconnaître au toucher ; des saveurs à tester les yeux bandés ; un objet caché dont on ne voit qu'une petite partie ; un son extrait d'une bande-son... etc.	
Déroulé		Faire découvrir sensoriellement un objet Selon les cas : sentir, toucher, goûter ou écouter pour reconnaître...	Peu adapté à la transition numérique, cet outil nécessite beaucoup de manipulation et de mise en scène... Le goût, l'odeur et l'aspect au toucher passent mal via les écrans.  Mais on pourrait imaginer peut-être se limiter à l'apparence visuelle ou à l'empreinte sonore de certains objets. Et reproduire une variante « SCHMILBLIC » de cet outil en utilisation numérique.
Variantes possibles		On peut utiliser des ingrédients dont on a changé l'apparence "primitive" : La couleur avec les colorants alimentaires pour certains, la distorsion pour des sons, ou un filtre type "verre dépoli" pour des images...	

# LA MARGUERITE dans le bilan éducatif partagé

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Explorer les composantes de la vie d'une personne dans sa globalité	T
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Emotionnel</li> <li>• Relationnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire connaissance</li> <li>• Recueillir les ressentis</li> <li>• Evaluer les capacités et les attentes de la personne</li> <li>• Evaluer en bilan les variations enregistrées lors d'un accompagnement</li> </ul>	• La plateforme de visioconférence uniquement
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION
	<i>Âge</i>	Tous âges	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Individuel	
	<i>Durée</i>	Variable selon les modalités de recueil des informations	
	<i>Nb de participants</i>	Un	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Le schéma de la Marguerite et un crayon	
Déroulé		A l'aide de questions ouvertes, explorer les différents aspects de la vie de l'autre Un pétale = un aspect ; la marguerite fonctionne comme un pense-bête, et peut être utilisé comme support de prise de note.	Transmettre la marguerite avant l'entretien (courriel, partage de document via la plateforme de visioconférence, dossiers partagés en ligne) Aucune contrainte technique pour son utilisation en visioconférence. Veiller au strict respect des temps ! Donner un rôle de maître du temps, un GONG peut-être ?
Variantes possibles		Les aspects explorés peuvent varier : on renomme alors les pétales Le BEPENDISC®	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Faire émerger les représentations d'un groupe sur un sujet donné et co-construire	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favoriser l'analyse et la structuration d'une démarche collégiale</li> <li>• Permettre une prise de décision co-construite par un groupe</li> <li>• Permettre l'expression individuelle de chacun au sein d'un groupe</li> <li>• Favoriser les échanges au sein du groupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le tableau Blanc dans la fonction « Partage d'écran » de la plateforme de visioconférence</li> <li>• L'application web « lino It<sup>®</sup> » <a href="https://en.linoit.com/">https://en.linoit.com/</a> (! pas de traduction française) et fonction « conversation » ou discussion », pour y insérer le lien vers l'exercice « lino It<sup>®</sup> »</li> <li>• Google Drawing<sup>®</sup> (<a href="https://docs.google.com/drawings/">https://docs.google.com/drawings/</a>) partagé par les participants, ou en écran partagé par l'animateur</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION
	<i>Âge</i>	A partir de l'adolescence	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Collectif	
	<i>Durée</i>	De l'ordre de 10 minutes de réflexion et une vingtaine de minutes de débats	
	<i>Nombre de participants</i>	Variable selon le nombre de post-it* "autorisés"... Mais pas plus de dix à quinze participants pour permettre une véritable relecture collégiale	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Post-it* ou papiers repositionnables ; tableau et feutres	
Déroulé		<p>Chaque participant note un mot ou une locution sur un post-it* en rapport avec le sujet proposé</p> <p>Chacun son tour vient les déposer au tableau ; une relecture collégiale permet ensuite de regrouper les idées, en déplaçant les post-it* puis le groupe nomme chaque ensemble de post-it*</p>	<p>Deux suggestions :</p> <p>Un tableau blanc partagé où chacun peut écrire à son tour en cliquant sur la fonction « Texte ». Les boîtes ainsi créées sont modifiables et repositionnables ;</p> <p>L'application « lino It<sup>®</sup> » gratuite partageable via une plateforme de visioconférence qui autorise les participants à écrire sur des post-it* virtuels de couleur et à les positionner sur un grand tableau partagé : Il s'agit d'un véritable mur collaboratif pour la classe.</p> <p>L'animateur transmet préalablement avant l'exercice le lien aux participants par la fonction « Discussion ».</p>
Variantes possibles		METAPLAN© originel (marque déposée) qui permet d'animer des très grands groupes et pour lequel les titres des nuages sont préparés. Le compte-rendu "idéal" étant alors une photographie du poster final	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Se présenter	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter une consigne</li> <li>• Accueillir ses émotions, ses ressentis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction « Partage d'écran » de la plateforme de visioconférence</li> <li>• La fonction « Affichage » puis « Annoter » puis sélection de la forme de son choix dans « Dessiner » et de la couleur de son choix dans « format »</li> <li>• Le « Tableau blanc » par la fonction « partage d'écran »</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>  Partager à l'écran une "échelle des couleurs" (Cercle chromatique ou arc en ciel ou tout autre dégradé multicolore), puis tour de table oral avec distribution de la parole par l'animateur Par la fonction « Affichage » puis « Annoter » puis « dessiner », chaque participant choisit alors une forme qu'il va positionner sur l'échelle de couleurs. Il peut également sélectionner la fonction « texte » pour inscrire ses initiales ou son prénom sur la couleur choisie. Le tableau blanc peut être utilisé si la palette de couleurs offertes est suffisante ; Chaque participant choisit une forme dans la fonction « Dessiner » puis la couleur dans « Format » et crée sa forme sur le tableau blanc. Puis double clique sur sa couleur et inscrit son prénom dans le cadre qui apparaît.
	<i>Âge</i>	Tous âges	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Au choix	
	<i>Durée</i>	Rapide : une minute par personne	
	<i>Autres</i>	Attention aux personnes daltoniennes pour lesquelles il faudra "nommer" la couleur choisie.	
	<i>Nb de participants</i>	Idéal pour une douzaine de participants (Mais pas de limite théorique, ni de nombre minimal)	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Aucun	
Déroulé		Recueil du ressenti de chacun sur son propre état à l'instant T L'animateur propose différentes couleurs avec (ou pas) leur symbolique. Chacun s'exprime et justifie son choix. Pas d'interprétation de la part du groupe	
Variantes possibles		Selon le référentiel symbolique retenu (Il en existe plusieurs...)	Afficher le référentiel symbolique retenu (Arc en ciel par exemple)
		Le langage des fleurs par exemple	
		La météo de l'humeur voire « l'humeur du temps » avec des illustrations du temps et des intempéries : soleil, nuages, pluie, neige, vent, etc.	Présenter un thésaurus de choix possibles
		La palette des compétences du groupe (Référentiel spécifique de la signification de chaque couleur)	Demander à chacun quelles sont ses deux couleurs préférées, et constater que le groupe dans sa diversité collectionne (presque) toutes les compétences nécessaires à son projet

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Mise en évidence des connaissances antérieures ou représentations à propos d'une question donnée	<b>Mc</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respect d'une consigne</li> <li>• Partage d'opinions</li> <li>• Elaboration de réponses collectives</li> <li>• Construction d'un socle partagé de réflexion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction « sous-groupes » de la plateforme de visioconférence</li> <li>• La fonction « Partage d'écran » et « tableau blanc » pour chaque sous-groupe.</li> <li>• La fonction « Discussion » ou « Conversation » pour transmettre lien document partagé FRAMAPAD®, DRIVE®</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>
	<i>Âge</i>	A partir de la maîtrise de la lecture et de l'écriture	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Collectif exclusivement	
	<i>Durée</i>	Cinq séquences de 5 à 10 minutes maximum selon la taille des sous-groupes et mise en commun collégiale de 15 minutes au moins	
	<i>Autres</i>	Consigne de SILENCE	
	<i>Nombre de participants</i>	Non défini. Mais pour des raisons de durée d'expression : Pas plus de sept ou huit par sous-groupe	
	<i>Matériel nécessaire</i>	2 tableaux avec la question posée, de quoi écrire (un seul feutre par sous-groupe et de quoi le poser pour le participant suivant). De la place pour que les deux sous-groupes ne se gênent pas.	
Déroulé		<p>Sur une même question DEUX sous-groupes vont produire des listes de mots</p> <p>Chaque participant note son mot sur la liste, tour à tour autant de fois que nécessaire, puis dans un second temps coche le ou les mots qu'il aurait pu exprimer et que d'autres ont proposé. Un temps de partage en sous-groupe est alors offert. Puis chaque sous-groupe se déplace pour aller découvrir en silence la liste de l'autre sous-groupe. De retour devant leur liste, les participants de chaque sous-groupe peuvent compléter avec les mots de l'autre sous-groupe leur propre liste si besoin. Ensuite il y a une mise en commun et un échange autour des deux listes ainsi constituées.</p> <p>TOUTE L'ANIMATION SE DEROULE EN SILENCE</p>	<p>La plupart des plateformes de visioconférence offre la possibilité de répartir les participants en sous-groupes. Le tableau blanc sera un outil adéquat pour chaque sous-groupe. Une première contrainte sera la manipulation de l'outil "Tableau-Blanc" par chaque participant, puis de respecter une succession d'écriture pour que les mots n'apparaissent pas en même temps.</p> <p>La difficulté est surtout pour l'animateur va intervertir 2 fois les participants des sous-groupes. Il est vivement conseillé par conséquent de se limiter à environ 4-5 participants maximum par sous-groupe.</p> <p>Attention à l'effacement du tableau blanc quand les sous-groupes sont fermés.</p> <p>Le partage d'un traitement de texte partagé facilite car il suffit juste d'un lien à transmettre par l'animateur (FRAMAPAD®, DRIVE®)</p> <p>Autre contrainte majeure : le respect du silence à ne pas contourner par l'inactivation des micros +++.</p>

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE	
Utilisation pédagogique principale		Se Présenter	<b>Mm</b>	
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Emotionnel</li> <li>Relationnel</li> </ul>		SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ecouter et mémoriser</li> <li>Tisser des liens au sein du groupe</li> <li>Mobiliser un groupe et faire bouger les participants</li> <li>Générer une dynamique de groupe</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Le tableau blanc numérique ou diaporama par la fonction « partage d'écran » avec fonction « annotation »</li> </ul>
Caractéristiques	Public	Tous publics	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>  Il n'est pas difficile de partager n'importe quel objet virtuel dans le groupe... Cependant les contraintes sont : <ul style="list-style-type: none"> <li>Que chaque participant conserve la vision de l'ensemble des autres participants du groupe</li> <li>Que l'on puisse matérialiser le trajet de la parole transmise, sinon on ne peut pas "détricoter"</li> <li>Que le partage d'un éventuel tableau blanc ou diaporama qui est souhaitable, ne limite pas la vision "mosaïque" de l'ensemble des participants</li> <li>Que vous ayez préparé une représentation virtuelle du groupe de vos participants pour schématiser en direct le passage de "la pelote" de l'un à l'autre...</li> <li>Et de pouvoir effacer cette trace au moment du deuxième temps de "détricotage"</li> </ul>	
	Âge	Tous âges à partir de la maîtrise du lancer		
	Individuel ou Collectif	Collectif		
	Durée	Fonction du nombre de participants (30 à 45 minutes)		
	Autres	Espace suffisant (Salle ou plein air)		
	Nombre de participants	Limiter à une quinzaine pour que cela ne soit pas trop long.		
	Matériel nécessaire	De l'espace et une pelote suffisamment longue pour passer de mains en mains.		
Déroulé		Chacun se présente selon une consigne précise quand il reçoit la pelote et, tout en conservant le fil de laine dans ses mains, lance la pelote à la personne de son choix pour qu'elle se présente à son tour. On détricote ensuite le maillage en redisant ce que la personne qui nous a lancé la pelote a dit.		
Variantes possibles		<b>Le Fil de laine (lien)</b> : chaque participant coupe un morceau du fil de la longueur qu'il souhaite et parle en l'entourant autour de sa main ou de son doigt... Il s'arrête lorsqu'il n'a plus de fil.	Adaptable sous condition de préciser lors de la convocation à l'atelier que chaque participant doit préparer en amont son fil.	
		On peut remplacer la pelote par une balle ou un ballon et garder les mains jointes lorsque l'on a déjà reçu le ballon. (cf. le jeu des mouches de notre enfance...)		
		<b>Le relai de parole</b> : on transmet le témoin et seul celui qui le détient parle.	Version adaptable aux outils des plateformes de visioconférence via les icônes de commentaires : une pour transmettre, une pour recevoir.	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Se présenter	T
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Emotionnel</li> <li>• Relationnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter une consigne</li> <li>• Creuser son vocabulaire</li> <li>• Mobiliser sa créativité</li> <li>• Exprimer une image de soi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une plateforme de visioconférence suffit</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION
	<i>Âge</i>	A partir de la maîtrise de la lecture et de l'écriture	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Au choix	
	<i>Durée</i>	5 à 15 minutes selon le nombre de lettres et de participants	
	<i>Autres</i>	Attention à la Littératie et aux compétences d'écriture	
	<i>Nb de participants</i>	D'un à une quinzaine	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Papier crayon	
Déroulé		Chaque participant trouve une caractéristique le décrivant commençant par chacune des lettres de son prénom et l'inscrit sur un support papier. Chacun se présente ensuite au groupe	Il peut être souhaitable que l'animateur montre l'exemple
Variantes possibles		On peut fournir un thésaurus de caractéristiques dans lequel piocher	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Faire émerger les représentations d'un groupe	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Emotionnel</li> <li>• Relationnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recueillir un maximum d'avis sur une ou plusieurs questions à la fois</li> <li>• Permettre une parole partagée sans exposition</li> <li>• Recueil des attentes d'un groupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction « sous-groupes » de la plateforme de visioconférence</li> <li>• L'application « PADLET® » : <a href="https://fr.padlet.com/">https://fr.padlet.com/</a></li> <li>• La fonction « conversation » ou discussion » +/- partage de liens vers « PADLET® »</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION
	<i>Âge</i>	Tous âges	<p>L'adaptation de cette technique se fait grâce aux outils de la plateforme de visioconférence qui permettent la répartition en sous-groupes de six personnes donc, et qui autorisent le retour minuté automatique en plénière.</p> <p>Au cas où vous souhaitez faire un Philips 6X6 complet il va falloir préparer vos <u>SIX</u> sous-groupes à l'<u>AVANCE</u> et si possible attribuer 6 participants à chaque groupe au préalable pour plus de fluidité. Ainsi vous n'aurez qu'à relancer vos groupes de six minutes dès le retour de tous les participants en plénière. Cela représente 36 sous-groupes à prévoir... !</p> <p>Autre contrainte si vous prévoyez un PHILIPS 6X6 complet : vous aurez à partager le thème du groupe en instantané avec chaque groupe ! Prévoyez donc un PADLET avec un lien pour chacun des thèmes, ou des messages groupés dans l'outil de discussion.</p>
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Collectif	
	<i>Durée</i>	SIX Minutes (par sujet exposé maximum : 6) donc jusqu'à 36 minutes	
	<i>Nombre de participants</i>	IDEALEMENT 36 personnes.	
	<i>Matériel nécessaire</i>	6 tables avec six chaises chacune, papier et crayon sur chaque table	
Déroulé		<p>Faire réfléchir rapidement en petits groupes de six sur un (ou plusieurs) sujet(s)</p> <p>Un rapporteur-secrétaire par groupe ; une question posée (ou un sujet de réflexion) et six minutes pour mettre sur le papier la ou les propositions du groupe sur le sujet</p>	
Variantes possibles		<p>Six questions ou thématiques peuvent être proposées : UNE PAR TABLE. Chaque groupe change de table toutes les six minutes jusqu'à avoir traité la totalité des sujets</p> <p>WORD-CAFÉ : La thématique est écrite sur la table, chacun écrit directement sur la nappe. Il n'y a pas de limite de nombre pour les groupes et il n'y a pas de nombre de table fixé, ni de temps imparti pour chaque visite de table</p>	3 petits tours en version numérique : au lieu que ce soit des tables-nappe, ce sont des liens vers des documents partagés.

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Faire émerger les représentations	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Relationnel</li> <li>Emotionnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>Expression en groupe autour d'un thème</li> <li>Respect d'une consigne</li> <li>Recueil des ressentis de la personne</li> <li>Faire connaissance</li> <li>Evaluation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La fonction « partage d'écran » sur la plateforme de visioconférence</li> <li>L'application gratuite « PADLET® » <a href="https://fr.padlet.com/">https://fr.padlet.com/</a></li> <li>Une photo-expression libre de droit utilisable en ligne par chacun des participants. ex. <a href="#">lien document Grand Est</a> ou <a href="#">lien document UTEP de Saintonge</a> libre de droit puis fonction « conversation » ou « discussion » pour partager le lien</li> </ul>
Caractéristiques		<i>Public</i>	Tous publics
		<i>Âge</i>	Tous âges
		<i>Individuel ou Collectif</i>	Plutôt collectif mais possible en individuel
		<i>Durée</i>	Une dizaine de minutes pour le choix et une à deux minutes d'expression par personne
		<i>Autres</i>	Attention au choix des illustrations : <b>NE PAS VERSER DANS LA PHOTO-ILLUSTRATION +++</b>
		<i>Nb de participants</i>	Une quinzaine de personnes environ (Les animateurs peuvent participer)
Matériel nécessaire		Une cinquantaine de photos, ou de reproductions « MANIPULABLES » et de taille moyenne. Un espace suffisant d'exposition pour que chaque participant puisse observer attentivement chaque photo.	
		Chaque participant regarde l'ensemble des photos, fait son choix, se saisit de sa (ou ses) photo(s) et retourne à sa place. Chacun expose ensuite tour à tour les raisons de son choix en décrivant ce qu'il voit sur la photo. Une même photo peut être choisie par plusieurs participants, ils se la passent pour la décrire et partager les motifs de leur choix.	
Déroulé		<p>Chaque participant regarde l'ensemble des photos, fait son choix, se saisit de sa (ou ses) photo(s) et retourne à sa place. Chacun expose ensuite tour à tour les raisons de son choix en décrivant ce qu'il voit sur la photo. Une même photo peut être choisie par plusieurs participants, ils se la passent pour la décrire et partager les motifs de leur choix.</p> <p>Attention, la lourdeur d'un fichier peut empêcher sa transmission si vous devez le faire</p> <p>Possibilité de construire la photo expression dans l'application « PADLET® » et de la partager par la fonction « partage d'écran »</p> <p>Ou transférer le lien d'un exemple de photo expression par la fonction « discussion » ; chaque participant nomme ensuite le numéro de page correspondant à la photo choisie, soit partage la page par la fonction « partage d'écran »</p>	
Variantes possibles		"ART- expression" avec des reproductions de tableaux ou d'œuvres d'art comme des sculptures ou des installations éphémères.	
		"Coupures" de presse où chacun découpe dans des journaux ou magazines l'illustration qui lui évoque le sujet proposé	
		Photo-reportage où les participants vont chercher en les photographiant les expressions et les ressentis qu'ils ont sur le sujet proposé. Les retours en groupe se font alors en partageant les photos prises par chacun. (Limiter à 4 ou 5 photos le reportage de chacun)	
		TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPPOSITION	

## LE PORTRAIT CHINOIS

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Se présenter	T
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Emotionnel</li> <li>• Relationnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter une consigne</li> <li>• Mobiliser sa créativité et son imaginaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction « partage d'écran »</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>  Proposer un exemple affiché des thèmes peut faciliter la compréhension de la consigne ; et pourquoi pas se prêter au jeu à titre d'exemple  En distanciel l'animateur fera circuler la parole en veillant à ce que chacun ait pu avoir l'occasion de s'exprimer
	<i>Âge</i>	A partir de la maîtrise de la lecture	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Au choix	
	<i>Durée</i>	Variable et adaptable : quelques minutes de réflexion et présentation en 2 minutes chacun	
	<i>Nb de participants</i>	De 1 à 10 (pour que ce ne soit pas trop long) mais pas de limite théorique.	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Aucun	
Déroulé		Répondre à la question : "Si j'étais... Que serai-je ?" 4 à 8 thèmes proposés par l'animateur Les participants choisissent 1 ou plusieurs thèmes en motivant le pourquoi de ce choix. Aucune interprétation dans les choix	
Variantes possibles		Selon les thèmes choisis : autant de variantes...	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Recueillir des attentes	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	<b>SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES</b>
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expression des ressentis</li> <li>• Etat des connaissances sur un thème</li> <li>• Elaboration d'un savoir collectif</li> <li>• Evaluation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le tableau blanc numérique par la fonction « partage d'écran »</li> <li>• L'application gratuite « lino-It® » : <a href="https://linoit.com/">https://linoit.com/</a></li> <li>• La fonction « discussion » de la plateforme de visioconférence pour partager le lien vers « lino-It® »</li> <li>• Un traitement de texte partagé</li> </ul>
<b>Caractéristiques</b>		<i>Public</i>	Tous publics
		<i>Âge</i>	A partir de la maîtrise de l'écriture
		<i>Individuel ou Collectif</i>	Au choix mais plutôt collectif
		<i>Durée</i>	5 à 10 minutes de réflexion individuelle ; 1 à 2 minutes de restitution par participant ; et 10 minutes de synthèse de l'ensemble des petits-papiers affichés
		<i>Nb de participants</i>	Pas de règle. MAIS attention au nombre de papiers distribués selon le nombre de participants (3 Post-it* pour 15 participants fait récolter 45 papiers !)
		<i>Matériel nécessaire</i>	Petits-Papiers auto-collant en nombre suffisant. Feutres à pointe grasse
<b>Déroulé</b>		Chacun dispose d'un certain nombre de petits-papiers et note un mot ou une idée sur chaque petit-papier Chacun vient coller ses petits-papiers au tableau en les lisant au groupe.	La distribution de petits-papiers n'est pas possible, le tableau blanc viendra faire office d'affichage et chaque participant à son tour, après le délai de réflexion individuelle accordé, notera sur le tableau blanc ses mots. Si cela est difficile pour lui, l'animateur pourra prendre la main et noter sous sa dictée. Ensuite la synthèse s'effectue de la même manière.  L'application « lino-It® » permet d'attribuer à chacun ses post-it* (éventuellement de couleurs différentes) et de les coller ensuite sur un seul et même « mur ». L'animateur a la possibilité de les déplacer et de les regrouper.
<b>Variantes possibles</b>		Pas de variante	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Présenter une autre personne et être présenté(e) par elle	<b>A</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire connaissance avec l'autre</li> <li>• Respecter les choix de l'autre</li> <li>• Accepter d'entendre parler de soi par un tiers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction « sous-groupe » de la plateforme de visioconférence</li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION
	<i>Âge</i>	Tous âges	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Plutôt collectif	
	<i>Durée</i>	10 à 15 minutes d'échanges en binômes ; puis deux minutes de restitution par personne	
	<i>Autres</i>	Groupe en nombre pair de participants	
	<i>Nombre de participants</i>	Multiple de deux	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Papier crayon par personne	
Déroulé		Travail en binômes Dans un 1 <sup>er</sup> temps chacun écoute l'autre, et dans un 2 <sup>ème</sup> temps le présente au groupe On ne dit que ce que l'autre nous a autorisé à dire au groupe	Utiliser une plateforme de visioconférence qui autorise la répartition en sous-groupes et le retour automatique en plénière. C'est une technique qui prend du temps !  Veiller à constituer (si possible à l'avance) des binômes de personnes ne se connaissant pas ou peu.  La répartition dans les sous-groupes peut prendre un peu de temps si les participants sont nombreux.
Variantes possibles		Ne présenter l'autre qu'à l'aide de cinq ou six qualificatifs	Dans ce cas un exemple peut être utile.
		Possibilité d'utiliser un support « brise-glace » pour donner des idées d'items à aborder en duo	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Permettre à chaque personne d'analyser les différentes dimensions d'un concept ou d'une représentation donnée	A
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favoriser la prise de conscience des choix implicites ou explicites de chacun et ainsi permettre de mieux se situer</li> <li>• Dégager les tendances d'un groupe et ses contradictions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction « partage d'écran » de la plateforme de visioconférence</li> <li>• La fonction « conversation » ou discussion »</li> <li>• Application web « Wakelet®* » pour la mise à disposition de document : <a href="https://wakelet.com/">https://wakelet.com/</a></li> </ul>
Caractéristiques		<i>Public</i>	Tous publics
		<i>Âge</i>	A partir de la maîtrise de la lecture
		<i>Individuel ou Collectif</i>	Au choix : Technique individuelle qui se compare aux résultats donnés par un groupe. Technique Collective qui recueille et hiérarchise les résultats donnés par l'ensemble du groupe
		<i>Durée</i>	Compter UNE MINUTE PAR ITEM... Soit une demi-heure pour une trentaine de réponses
		<i>Nombre de participants</i>	Illimité en théorie, mais en pratique au-delà d'une vingtaine de participants le dépouillement va être fastidieux en direct et nécessitera de le faire à distance
		<i>Matériel nécessaire</i>	Listes des items proposés affectés d'un numéro, rappel de la règle de contrainte des réponses, feuilles de réponse individuelle. Grille de recueil et de calcul des résultats (Score de chaque item et hiérarchisation).
Déroulé		<p>Distribution de la liste numérotée à chaque participant accompagnée d'une feuille de réponses comportant une hiérarchisation des réponses selon que le participant s'estime "tout à fait d'accord, plutôt d'accord, indifférent, plutôt opposé, ou totalement opposé" à la proposition... et ce pour chacun des items de la liste</p> <p>Chaque prise de position est accompagnée d'un "coefficient" positif pour l'accord, neutre pour la position médiane et négatif pour les oppositions (+2 ; +1 ; 0 ; -1 ; -2). La grille de réponses est contrainte : le nombre de cases est faible pour les extrêmes, important pour la position "médiane" et le total des possibilités offertes est exactement celui du nombre des items proposés... <b>Chaque item doit donc trouver sa place</b>, on ne peut ni ajouter, ni retrancher de cases</p>	<p>L'animateur aura la charge de colliger les réponses en retour et de les introduire dans une feuille Excel* partagée à l'écran où les calculs se feront en direct automatiquement.</p> <p>Les logiciels d'évaluation style "GOOGLEFORM* ou EVAL&amp;GO*" offrent des possibilités de sondage sous forme de classement pondéré, mais ce sont des versions payantes.</p>
Variantes possibles		Concernent surtout les propositions de réponses : On peut choisir de mettre en exergue l'item "le plus important" et de bâtir une feuille de réponses sur ce critère d'importance. Ou encore choisir un critère d'acceptabilité des items, ou de faisabilité, ou d'intérêt.	

## TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION

## LE QUESTIONNAIRE

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Recueil des attentes ou des connaissances	<b>T</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	<b>SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES</b>
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluation</li> <li>• Bilan initial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fonction « Discussion » de la plateforme de visioconférence</li> <li>• Messagerie</li> <li>• Applications web basiques gratuites en exemple : « GOOGLE FORMS* » : <a href="https://www.google.com/intl/fr/forms/about/">https://www.google.com/intl/fr/forms/about/</a> « EVALANDGO* » : <a href="https://www.evalandgo.com/fr/">https://www.evalandgo.com/fr/</a> « FRAMAFORMS* » : <a href="https://framaforms.org/">https://framaforms.org/</a></li> </ul>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPOSITION</b>
	<i>Âge</i>	A partir de la maîtrise de la lecture	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Au choix	
	<i>Durée</i>	Pas de limitation de durée si transmis en amont, sinon fonction du nombre de réponses attendues	
	<i>Nb de participants</i>	Illimité	
	<i>Matériel nécessaire</i>	Questionnaire pré-élaboré ; modalités de distribution et de retour pré-établies	
Déroulé		Distribution du questionnaire et définition des modalités de réponses et de retour du questionnaire rempli Répondre à tout ou partie des questions proposées individuellement (ou collectivement)	<p>Bien penser et définir les modalités de distribution du questionnaire et ses modalités de restitution : soit avant l'atelier avec un délai de réponse (Messagerie électronique) ; soit en cours d'atelier via la fonction « discussion » de la plateforme</p> <p>Le retour du questionnaire peut être différé par messagerie ou immédiat via la fonction « discussion »</p>
Variantes possibles		Questionnaire libre (questions ouvertes et réponses en texte libre) : Outils de recueil des attentes préalables	
		Questionnaire à choix multiple (QCM) - Réponses uniques ou multiples : Outil d'évaluation des acquis	
		Questionnaire à choix unique (Grille d'évaluation) : Outil d'évaluation des acquis ou de recueil des ressentis sur le déroulé de la séance	

		PRÉSENTIEL	ADAPTABILITÉ NUMÉRIQUE
Utilisation pédagogique principale		Recueillir des connaissances	<b>T</b>
Champ(s) de compétences exploré(s)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cognitif</li> <li>• Relationnel</li> <li>• Emotionnel</li> </ul>	<b>SUPPORTS ET OUTILS NUMÉRIQUES UTILISABLES</b>
Autres services pédagogiques rendus		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluation des acquis d'une formation ou d'un atelier</li> <li>• Evaluation de l'évolution des connaissances (Avant / Après)</li> <li>• Evaluation d'une tendance au sein d'un groupe (Vérification de l'appropriation d'une notion enseignée par exemple)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fonction « Sondage » de la plateforme de visioconférence</li> <li>• Applications web gratuites : <ul style="list-style-type: none"> <li>• « GOOGLE FORM* » : <a href="https://www.google.com/intl/fr/forms/about/">https://www.google.com/intl/fr/forms/about/</a></li> <li>• « EVALANDGO* » en formule gratuite : <a href="https://www.evalandgo.com/fr/">https://www.evalandgo.com/fr/</a></li> <li>• « FRAMAFORMS* » : <a href="https://framaforms.org/">https://framaforms.org/</a></li> </ul> </li> <li>• Fonction « Discussion » ou « Conversation » pour transmettre le lien vers le sondage créé sur une solution web</li> </ul>
			<b>TRUCS ET ASTUCES DE TRANSPPOSITION</b>
Caractéristiques	<i>Public</i>	Tous publics	<p>Comme pour tout outil d'évaluation les questionnaires et sondages des plateformes, ou des applications comme GOOGLEFORM*, FRAMAFORMS* ou EVALANDGO* sont parfaitement adaptées à ce type d'animation. En plus le rapport sera automatiquement généré. ATTENTION cependant à l'écueil de l'attribution d'une "note" en pratique d'ETP... Mieux vaudrait adopter un pourcentage de réponses exactes.</p> <p>Le lien vers les questionnaires des applications web sera transmis par la fonction « discussion » de la plateforme de visioconférence</p>
	<i>Âge</i>	A partir de la maîtrise de la lecture	
	<i>Individuel ou Collectif</i>	Indifféremment, mais l'expression sera toujours individuelle au sein d'un groupe	
	<i>Durée</i>	Variable selon le nombre de propositions soumises. Compter environ une minute par item	
	<i>Nb de participants</i>	Indéterminé puisque les réponses sont individuelles	
	<i>Matériel nécessaire</i>	La liste des affirmations à soumettre, ce peut être un tableau Excel à renseigner ou tout autre support...	
Déroulé		Chacun exprime son avis à son tour sur chacune des affirmations proposées Il n'y a que trois réponses possibles : VRAI - FAUX - JE NE SAIS PAS	
Variantes possibles		<p>On peut le proposer en différé (à renvoyer avant date butoir) ou en instantané à la fin de l'atelier</p> <p>On peut aussi le proposer avant l'atelier pour adapter son animation aux connaissances des participants</p>	Une variante intéressante est celle de l'incorporation du degré de certitude sur la réponse fournie... Car il n'est pas pareil d'affirmer une "Fausse vérité" dont on est sûr à 100%, que de dire une "bêtise" dont on n'est absolument pas certain (Degré de certitude 25 % ou même moins). De la même manière une réponse correcte sans degré de certitude suffisant méritera d'être renforcée (C'est là qu'intervient la composante psychosociale de cet outil)