GUIDE D'ACTIVITÉS DE LA SALLE DE

Université Bretagne Sud
ubs:

Salle de Pédagogie Innovante et Collaborative

Le mur est velleda
écrivez vos idées !

Pédagogie & Numérique :

Université Bretagne Sud
ubs:

SOMMAIRE

Équipement de la salle 3

Informations pratiques 4

Le débat en étoile 5

- Pour trouver un consensus, partager ses idées, savoir prendre des décisions

Le fishbowl 6

- Pour explorer / réfléchir collectivement, co-construire

Le mur à idées 7

- Pour faire émerger des idées pour construire des solutions, sélectionner, trouver un consensus, travailler en mode projet

Le speed dating 8

- Pour faire connaissance, mieux connaître les affinités des autres participants, constituer des groupes

Le world café 9

- Pour créer un réseau d'échanges et d'activités, faire émerger des idées, co-construire

Le peer & co 10

- Pour collaborer à distance, permettre à l'enseignant de suivre le travail des étudiants distants, favoriser l'enseignement par les pairs

Le blason 12

- Pour identifier les leviers de motivation des étudiants, donner du sens au parcours de formation

Salle de

PÉDAGOGIE INNOVANTE ET COLLABORATIVE

ÉQUIPEMENTS

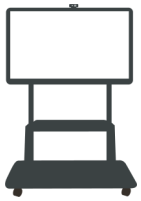
Vidéoprojecteur connecté x1

- Permet de diffuser du contenu sur tous les sites connectés.

Boitier Barco x2

- Permet de projeter le contenu de son ordinateur sans être au bureau professoral.
- Il est également possible de projeter le contenu d'un smartphone. Pour cela, il faut installer l'application « Clickshare », à télécharger depuis le store de votre appareil.
- Il est possible de connecter 2 terminaux simultanément.

Écrans Speechi x2



- Permet aux étudiants de diffuser le contenu de leur ordinateur
- Permet de communiquer et travailler à distance en connectant des écrans Speechi, via le logiciel Tamashare

Vidéoprojecteur local x1

- Permet de projeter le contenu de son ordinateur sur le tableau blanc.
- Usage local uniquement.
- Branchement VGA

Rack + ardoises x25

- Permet de travailler individuellement ou en groupe.
- Possibilité d'exposer, présenter et organiser les différentes productions via le rack
- Dispositif mobile

Mur inscriptible x1

- Permet d'écrire, dessiner, effacer, annoter et structurer les idées

Visualiseur x1

- Permet de filmer/capturer et projeter du contenu pour montrer un objet, réaliser un schéma, des équations…
- Dispositif mobile à connecter à un ordinateur

Informations

PRATIQUES

NOMBRE DE PLACES

- 25 chaises à roulettes
- 15 chaises classiques

EXEMPLES DE CONFIGURATIONS POSSIBLES

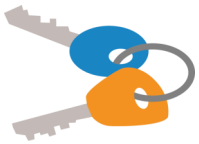
Magistral

Îlots

Présentation

LOCALISATIONS

- Salle D175, bâtiment SSI, campus Tohannic, Vannes 56000
- Salle Mikonos, bâtiment LLSHS, Lorient 56100



ACCÈS À LA SALLE

Clés à récupérer à l'accueil du bâtiment entre 8h et 17h30. En dehors de ces horaires, il est possible de déposer la clé de la salle dans la boite aux lettres de l'accueil. La salle n'est pas en accès libre.

- Accueil SSI VANNES 02 97 01 70 70
- Accueil LLSHS LORIENT 02 97 87 66 66

CONTACT

Pour toutes demandes de réservations de la salle PIC, veuillez envoyer un mail à l'adresse suivante :

- SUP : sup@univ-ubs.fr

Le débat
EN ÉTOILE

OBJECTIFS

- Trouver un consensus
- Partager ses idées
- Savoir prendre des décisions

PARTICIPANTS

- 24 personnes

DURÉE

- De 30 minutes à 1 heure

AVANT

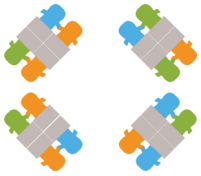
- Préparer la salle en ilots avec les chaises à roulettes

MATÉRIEL ET IMMOBILIER

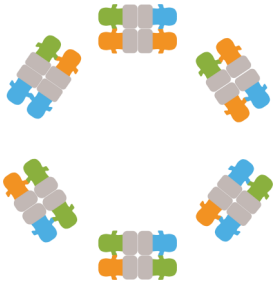
- Chaises à roulettes

RAPPORTEUR

Présente et synthétise les propositions du petit groupe



4 groupes



6 groupes

PENDANT

1. Présenter une problématique.
2. Former des groupes (entre 4 et 6) qui discutent chacun dans un coin de la même problématique. Avant de débattre, chaque groupe désigne un « rapporteur » qui représentera le groupe dans la phase suivante (30').
3. Les quatre « rapporteurs » se retrouvent au centre de la pièce, expriment la synthèse de leur groupe et essaient de trouver un consensus. Pendant ce temps toutes les autres personnes écoutent attentivement et prennent des notes (20').
4. Chaque « rapporteur » retourne dans son petit groupe. Chaque groupe désigne un nouveau « rapporteur » et rediscute pour faire d'autres propositions en prenant en compte ce qui vient de se dire (15).
5. Les quatre nouveaux « rapporteurs » se retrouvent au centre et essaient de trouver un consensus avec ces nouvelles propositions (15').
6. Les « rapporteurs » retournent dans leurs groupes respectifs qui désignent un nouveau « rapporteur ». (15')
7. Les derniers « rapporteurs » finalisent au centre la proposition.

Le

FISHBOWL

OBJECTIFS

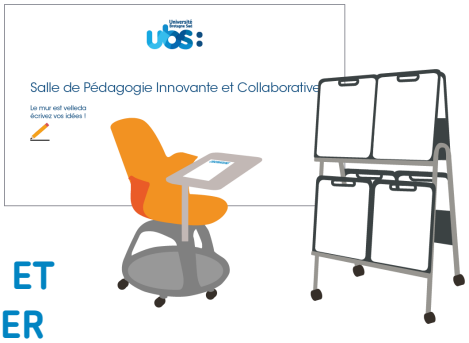
- Explorer / réfléchir collectivement
- Co-construire

PARTICIPANTS

- 24 personnes max

DURÉE

- De 45 minutes à 1 heure

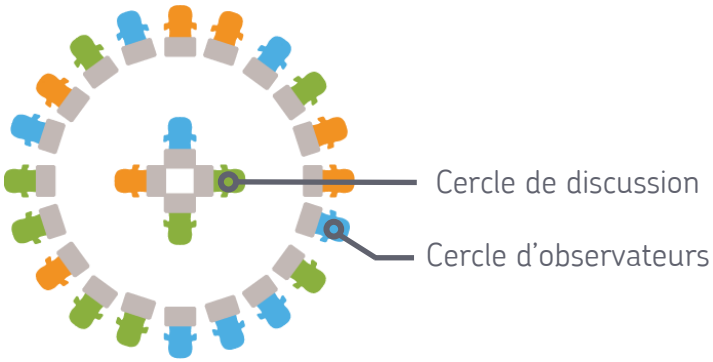


MATÉRIEL ET IMMOBILIER

- Chaises à roulettes
- Mur inscriptible
- Ardoises
- Grille d'observations

AVANT

- Disposer les chaises en 2 cercles concentriques. Avec au centre, 1 cercle de discussion de 4 chaises et 1 cercle d'observateurs à l'extérieur.



PENDANT

1. Inviter 3 personnes à s'installer dans le cercle de discussion en laissant une chaise vide. Placer les autres observateurs sur le cercle extérieur.
2. Une question est lancée au cercle de discussion afin d'engager un débat (discussion ouverte et non dirigée).

   Les 3 personnes débattent.

   Les autres notent leurs observations sur une grille.

   Une 4ème personne entre dans le cercle de discussion pour participer à l'échange.

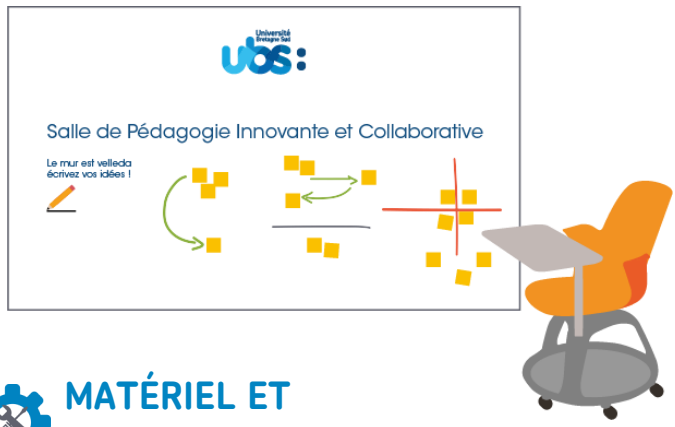
APRÈS

- Synthèse en grand groupe
- Notez les synthèses sur le mur inscriptible et les ardoises selon vos choix.

Le mur
À IDÉES

OBJECTIFS

- Faire émerger des idées pour construire des solutions
- Sélectionner, trouver un consensus
- Travailler en mode projet



PARTICIPANTS

- 24 personnes max

DURÉE

- De 45 minutes à 1 heure

MATÉRIEL ET IMMOBILIER

- Chaises à roulettes
- Mur inscriptible
- Feutres Velleda
- Post-it

AVANT

- Préparer la salle en îlots avec ou sans tables

Îlots en face à face

Îlot avec table en diagonale

PENDANT

Présenter une problématique

1. Laisser chaque groupe donner ses idées sur un espace, avec une couleur de post-it (15').
2. Les groupes changent de place et doivent aller organiser les idées des autres en rubriques (15').
3. Les groupes changent de nouveau de place et doivent aller organiser les idées des autres sous-rubriques (15').
4. Les groupes tournent encore à l'aide de gommettes et votent pour les idées qui leur

APRÈS

- Les idées sélectionnées peuvent devenir des projets à réaliser.

Le speed
DATING

OBJECTIFS

- Faire connaissance
- Mieux connaître les affinités des autres participants
- Constituer des groupes

PARTICIPANTS

- 24 personnes max

DURÉE

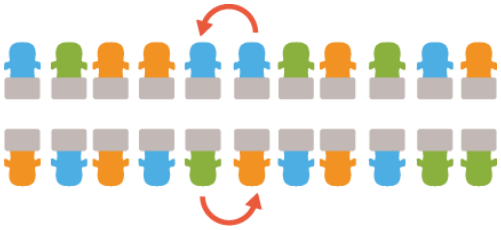
- Toutes les 5 minutes

MATÉRIEL ET IMMOBILIER

- Chaises à roulettes

AVANT

- Disposer 2 lignes de chaises face à face



PENDANT

1. Préparer une activité brise-glace permettant un échange deux à deux pendant une courte durée. Donner une fiche récapitulative pour prendre des notes.
2. Les personnes changent de chaises pour effectuer une nouvelle activité brise-glace.

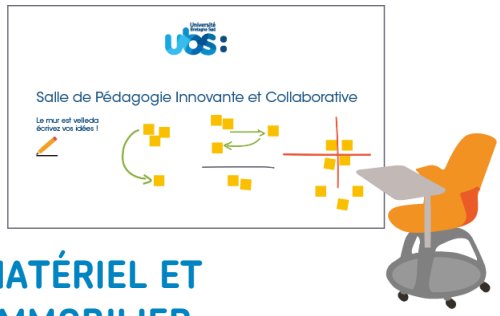
APRÈS

- À la fin, laisser un temps de débriefing pour constituer des groups des travail.

Le world
CAFÉ

OBJECTIFS

- Créer un réseau d'échanges et d'activités
- Faire émerger des idées
- Co-construire



PARTICIPANTS

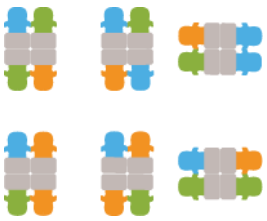
- + de 12 personnes

MATÉRIEL ET IMMOBILIER

- Chaises à roulettes
- Mur inscriptible
- Feutres Velleda
- Post-it

AVANT

- Préparer la salle en îlots avec ou sans tables



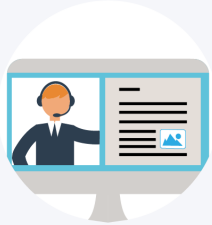
PENDANT

1. Inviter les personnes à se placer en groupe au niveau des îlots afin d'échanger autour de plusieurs sujets identifiés dans une ambiance conviviale. Faire des vagues d'échanges où les participants tournent de table en table et où restent des maîtres de table qui devront stimuler et restituer les échanges.
2. Toutes les 15 minutes les participants changent de table, sauf les maîtres de table. (Réaliser autant de tours que d'îlots).

APRÈS

- Les productions sont exposées par les maîtres de table et synthétisées par tous les participants sur divers supports (papier, post-it et mur inscriptible).

Peer
& CO



OBJECTIFS

- Collaborer à distance
- Permettre à l'enseignant de suivre le travail des étudiants distants
- Favoriser l'enseignement par les pairs

PARTICIPANTS

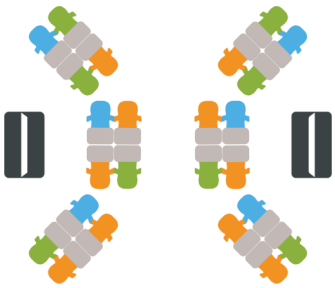
- Jusqu'à 48 personnes (24 par sites)

MATÉRIEL ET IMMOBILIER

- Chaises à roulettes
- Écrans Speechi
- Enceintes bluetooth
- Boitiers Barco

AVANT

- Disposer les écrans de façon espacée dans la salle, former des îlots de 4 chaises par écrans (jusqu'à 3 îlots par écran selon le nombre de participants) et installer une enceinte bluetooth pour chaque écran (à récupérer auprès du SUP).



PENDANT

Donner une activité à réaliser (étude de cas / projet).

1. Organiser deux groupes par sites, répartis de façon équitable.
2. Connecter les écrans d'un site à l'autre en utilisant le logiciel Tamashare sur les écrans Speechi.
3. Répartir le travail en îlot pour assurer une complémentarité des productions de chaque sous-groupe au sein du groupe. Chaque sous-groupe doit présenter leurs travaux à l'ensemble du groupe qui doit alors valider ou apporter des modifications / feedback sur leurs productions. Lors de difficultés ou questions, les participants peuvent solliciter l'enseignant en cas de désaccord.
4. Les groupes synthétisent leur travail à partir des travaux fournis par chaque îlots.

Durant l'activité l'enseignant se déplace dans la salle, pour animer la séance de travail, vérifier le bon avancement des groupes. Il peut aussi être sollicité en cas de besoin (via le système de visio pour le site distant) et diffuser son écran pour répondre si besoin, via le système de boitier Barco.

APRÈS

- Chaque groupe présente « au tableau » le travail réalisé en utilisant les boitiers Barco. Une phase de question peut-être prévue sur la synthèse ainsi que les choix faits lors de la réalisation de l'activité.

POUR ALLER PLUS LOIN

- La mise en place de rôle au sein des îlots et des groupes peut enrichir le déroulement de l'activité et faciliter l'implication des participants :
    - Animateur : assure le bon déroulé de la séance de travail
    - Concepteur : réalise les différentes actions de productions
    - Collaborateur : gère les échanges avec les autres îlots du groupe et l'enseignant
    - Présentateur : effectue la présentation des productions et de la synthèse
- Les deux groupes peuvent travailler sur des activités différentes afin de rendre plus riche la phase de question. Il est possible également de challenger les deux groupes sur des activités similaires, via un système de classement reposant sur un ratio atteinte des objectifs et temps.

Le

BLASON

OBJECTIFS

- Identifier les leviers de motivation des étudiants
- Donner du sens au parcours de formation

PARTICIPANTS

- 25 personnes max

DURÉE

- Environ 1 heure

MATÉRIEL ET IMMOBILIER

- Chaises à roulettes
- Ardoises

AVANT

- Préparer la salle en 5 îlots de 5 chaises chacun.

RESPONSABLE

Assure la prise de parole de chaque membre du groupe.

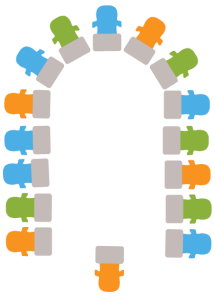
SCRIBE

Assure la prise de note.

RAPPORTEUR

Présente le travail du groupe au reste de la classe.

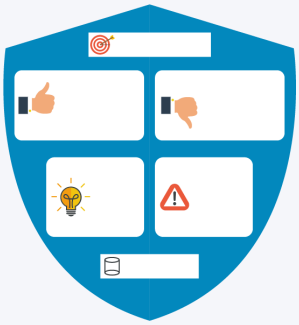
Îlots

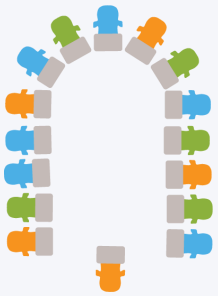


Grand groupe

PENDANT

1. Inviter les personnes à se placer en groupe au niveau des îlots en fonction du nombre de personnes (de 3 à 5 par groupe).
2. Avant de choisir un thème de réflexion, chaque groupe désigne un « responsable », un « scribe » et un « rapporteur ».
3. Chaque personne énonce les aspects représentatifs du blason pour lui au reste du groupe, parmi les catégories suivantes : objectifs à court ou moyen terme, qualités, défauts, souhaits, peurs et objet symbolique qui le représente.
4. Les membres du groupe échangent et s'accordent sur les aspects les



plus représentatifs de leur blason, avant que le scribe ne le dessine sur une ardoise.

5. Restitution : les étudiants se placent en configuration grand groupe et à tour de rôle, les rapporteurs présentent le blason réalisé par leur groupe, ainsi que les choix pris par leurs collaborateurs.