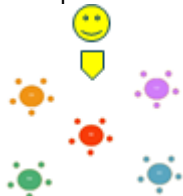




ACTIVITE 1 : LA RUCHE 2H30

TEMPS 1 : APPORT FLASH DE 30 MINUTES

Par un intervenant spécialiste de la thématique (à définir, plusieurs intervenants possibles : choisir un intervenant de proximité. Présentation didactique du thème, éclairage et sensibilisation générale à la thématique, témoignages, exemple d'actions réalisées.



MATERIEL NECESSAIRE

Vidéoprojecteur, écran (si besoin exprimé de la part de l'intervenant), paperboard, feutre, tablettes pour visualiser du contenu vidéo, ordinateur portable, dossier de ressource thématique divisé en 6 sous-thèmes, fiche-guide déroulement du temps, fiche synthétique de présentation du thème.

ACTIVITES GROUPE ANIMATION

Accueil, présentation de la journée, partenariats, Logistique, préparation de salle, mise à disposition des contenus conçus en amont, accueil des stagiaires

Précision sur les attendus et les consignes de l'atelier, assistance technique si nécessaire. Aide à la synthèse, formalisation de la carte mentale en fonction des échanges de la salle, autre (modalités à imaginer).

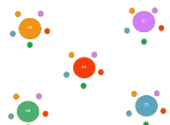
TEMPS 2 : APPROPRIATION D'UN CONTENU DE CONNAISSANCE GROUPE EXPERT 1H15



Détail des modalités pratiques : Les stagiaires sont répartis par groupe de 8-10 sur des tables, sur lesquelles sont disposées du matériel (feutres, feuilles de papier de différents formats, bonbons, tablette numérique 3G pour de la visualisation de contenu éventuel). Ils doivent devenir experts du contenu qui leur est proposé, soit par le biais d'un support documentaire (différents médias possibles) soit par le biais d'une rencontre avec un témoin expert. Au bout d'une vingtaine de

minutes, d'appropriation individuelle le groupe échange sur les principaux axes à retenir et à diffuser dans le cadre de l'étape 2. Il peut présenter ses acquis sous la forme de mots clés sur des post it ou sous la forme d'un schéma ou d'une fiche synthétique.

TEMPS 3 : POLLINISATION DE LA CONNAISSANCE DE CHAQUE EXPERT VERS UN AUTRE GROUPE.20'



Redéploiement des groupes et mixage. 1 membre de chaque groupe initial forme un nouveau groupe avec un des membres de chacun des autres groupes.

Chaque membre du groupe initial, devenu expert du contenu de son groupe, va diffuser sa connaissance auprès des autres membres.

TEMPS 4 : APPORT FLASH 2

Suite à la remontée des groupes de travail et au regard extérieur de l'intervenant, synthèse de l'intervenant du début sous forme d'apport Flash. Présentation du résultat du brainstorming des différents groupes sur le mur de la salle, sous forme de carte mentale par exemple

