**Proposition**

Titre : Premier pas vers l’intelligence collective : Comment mettre en place une dynamique favorable aux apprentissages ?

Public : enseignants, tuteurs chargés de l’accompagnement de groupes d’étudiants et tout acteur impliqué dans des situations de formation auprès des étudiants à l’université.

Objectif général : s’approprier des techniques pédagogiques qui favorisent la mise en place d’une dynamique de groupe favorable aux apprentissages.

Stratégie : organisation d’un hackathon pédagogique d’une journée.

Outil et supports : chaque porteur de projet se verra remettre une boîte à outils pédagogique.

Organisation pratique :

1. Ateliers (9h/10h) : les participants choisissent un atelier parmi un panel proposé.

L’objectif des ateliers est de faire vivre et découvrir aux participants des techniques qui permettent d’instaurer une dynamique de groupe favorable aux apprentissages.

Il s’agit de les outiller, de les inspirer et de les mettre en position d’apprenant pour leur faire vivre une expérience.

Chaque atelier comprend un temps de debriefing

1. Travail en sous-groupe (10h/12h) : les participants sont divisés en sous-groupes et collaborent pour produire un rendu en fin de journée.

Ils doivent imaginer une stratégie visant à favoriser la mise en place d’une dynamique de groupe favorable aux apprentissages dans le cadre d’un projet réel (cours).

Dans chaque groupe, un porteur de projet propose une situation réelle sur laquelle le groupe va travailler (un cours, une séquence pédagogique…).

Chaque groupe est accompagné par un coach chargé de faciliter le travail.

1. Présentation de l’avancée des projets sous forme de pitch (3 minutes)

( 12h/12h30)

1. Repas (12h30/14h)
2. Ateliers (14h/15h) : les participants participent à un nouvel atelier, différent de celui du matin.
3. Travail en sous-groupe (15h/17h) : finalisation des projets
4. Présentations (17h/18h) : chaque sous-groupe présente ce qu’il a imaginé en grand groupe.

Les présentations en grand groupe se font devant un jury mixte composé d’enseignants, de tuteurs et d’étudiants.

Un vote est organisé pour élire le projet gagnant parmi ceux présentés.

Suite à la journée :

Les participants mettent en place sur le terrain le projet qu’ils ont imaginé.

Un retour d’expérience est organisé.

A créer : boîte à outil pédagogique