

ANIMATION EN LIGNE



Comment animer un évènement à distance ? Quelles animations proposées notamment pour les jeunes ? Quelles activités et pour quels objectifs ? Quels outils et méthodes mobiliser pour dynamiser l'atelier / la réunion en ligne ? ...

➤ ANIMATIONS

- Pour se présenter / faire connaissance

1) PADLET d'une carte du monde

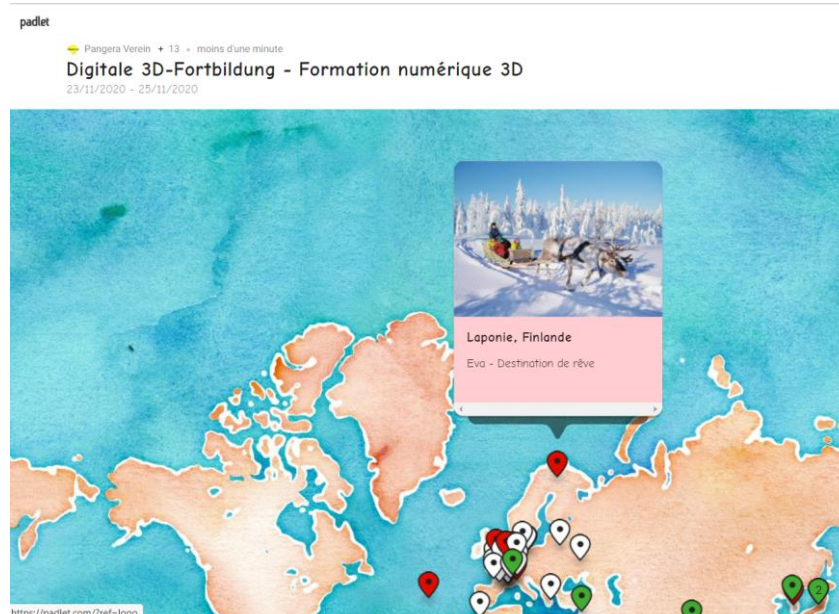
Description : utilisation d'une carte du monde ou d'un pays afin d'indiquer un lieu grâce à une icône de localisation → possibilité d'ajouter une légende ainsi qu'un document (image, lien vers site, photo prise directement avec la caméra ou importée du PC etc.) pour l'illustrer

Pour quels types d'activités ?

- Afin que les membres d'un groupe géographiquement éloignés puissent se présenter tout en montrant l'endroit où ils se trouvent
- Activités autour de l'interculturalité (recettes culinaires, traditions, montrer d'où l'on vient...)
- Activités autour du voyage : « mon lieu de rêve » ; « mon dernier voyage » ...

Lien et aperçu interface :

- https://padlet.com/pangera/carte_F3D : il s'agit du véritable padlet utilisé en formation qui devrait normalement rester ouvert donc n'hésitez pas à cliquer sur les petites icônes de géolocalisation afin de découvrir les informations qui se cache derrière...
- Capture d'écran :



2) Jeu des vérités

Paramétrages techniques	<ul style="list-style-type: none">- Toutes les caméras activées- Ecran en mosaïque pour visualiser l'ensemble des participants- Micro activé uniquement pour la personne qui se présente
Description animation	<ul style="list-style-type: none">- Chaque participant garde près de lui un objet rouge et un objet vert- A tour de rôle, les participants se présente en énonçant leur prénom ainsi qu'une courte anecdote- Les autres participants doivent deviner si l'anecdote est vraie ou fausse en levant l'objet vert (vérité) ou rouge (mensonge)- Puis le participant en désigne un autre afin qu'il se présente à son tour

3) Présentation « mouvement »

Paramétrages techniques	<ul style="list-style-type: none">- Toutes les caméras activées- Ecran en mosaïque pour visualiser l'ensemble des participants
Description animation	<p>Il s'agit d'une présentation classique où un participant se présente (prénom, fonction, structure) mais il tient un objet pour simuler un micro. Lorsqu'il désigne un autre participant pour se présenter à son tour, il simule de lui tendre le micro. Il approche donc l'objet qu'il tient vers sa caméra, et l'autre rapproche sa main de sa caméra pour simuler qu'il attrape le micro.</p>

4) Se souvenir des prénoms

Paramétrages techniques	<ul style="list-style-type: none">- Chaque participant clique sur « Participants » en bas à gauche, puis il clique sur son prénom (il doit se rechercher dans la liste qui apparait à droite normalement), puis sur « actions » et « renommer » afin de changer de prénom (mettre une * par exemple)- Toutes les caméras activées- Ecran en mosaïque pour visualiser l'ensemble des participants- Ouvrir l'espace de discussion
Description animation	<p>Tous les participants cachent leur caméra avec l'un de leur doigt. L'hôte envoie un message privé à 2 participants qui doivent alors retirer leur doigt de la caméra et prononcer le plus rapidement possible le prénom de la personne qu'il voit.</p>
Spécificité(s)	<p>Cette animation est notamment utile pour des participants qui sont amenés à se retrouver plusieurs jours (formation, groupes de travail, week-end...)</p>

- **Autres « brise-glaces » et « Energiser » (pour redynamiser un groupe, après une pause déjeuner par exemple) → effectués sur Zoom**

1) Chasse aux objets

Paramétrages techniques	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les caméras activées - Ecran en mosaïque pour visualiser l'ensemble des participants - Micros activés pour tous
Description animation	Un participant propose un objet ou une thématique, et les autres participants doivent rechercher cet objet et le montrer aux autres grâce à leur caméra. L'idée est de proposer des objets que la majorité des personnes, peu importe où elles se trouvent, pourront trouver facilement.
Exemples	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Doux</u> : écharpe, pull, plaid, pyjama, peluche, animaux domestiques (chat, lapin...) - <u>Piquant</u> : ciseaux, couteau, aiguille à coudre / à tricoter, piment ou épices... - <u>Espèce vivante / Être vivant</u> : un proche (si en télétravail), un animal domestique, une plante, un arbre, une boisson ou un plat fermenté(e) ... - <u>Autres thèmes</u> : livre, stylo, agrafeuse, qui fait du feu, pour s'hydrater, fruits, décoration...

2) Chef d'orchestre

Paramétrages techniques	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les caméras activées - Ecran en mosaïque pour visualiser l'ensemble des participants - La fonctionnalité « salle d'attente » doit être activée par l'hôte - Lorsque la personne revient de la salle d'attente : micro actif uniquement pour elle (les autres désactivent le leur)
Description animation	L'hôte met une personne en salle d'attente. Le groupe désigne un chef d'orchestre qui propose des mouvements que les autres participants doivent reproduire. L'hôte fait alors revenir la personne en salle collective afin qu'elle devine qui est le chef d'orchestre (les autres participants doivent juste bouger sans dire un mot).

3) Chaises musicales

Paramétrages techniques	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les caméras activées - Ecran en mosaïque pour visualiser l'ensemble des participants - Micro activé au moins pour l'hôte
Description animation	Tous les participants cachent leur caméra avec leur doigt, et dès que l'hôte indique que l'on peut « réactiver » les caméras, il faut seulement 3 personnes debout et toutes les autres assises.

4) « Pas de danse »

Paramétrages techniques	<ul style="list-style-type: none">- Toutes les caméras activées- Ecran en mosaïque pour visualiser l'ensemble des participants- Partager l'audio de l'ordinateur- Micros désactivés pour bien entendre la musique
Description animation	Tous les participants se mettent hors du champ de leur caméra. Une personne partage une musique et se met à l'écran pour proposer un / des pas de danse et tous les autres la/le suivent alors. Dès que cette personne sort du champ de la caméra, les autres font de même et une autre personne propose un nouveau pas de danse à suivre. Les « pas de danse » peuvent n'être que des mouvements des mains / pieds dans le champ de la caméra (le reste du corps hors champ) par exemple.
Exemples	Cette activité permet de se mettre en mouvement et de redynamiser le temps d'échanges. Ainsi, l'idéal serait de proposer une musique rythmée comme par exemple : « I'm so excited » The Pointer Sisters

5) « Incarnations » / « Images »

Paramétrages techniques	<ul style="list-style-type: none">- Toutes les caméras activées- Ecran en mosaïque pour visualiser l'ensemble des participants- Tous les micros activés
Description animation	Une personne indique être un objet/animal (tout ce qui sort de l'imagination) et deux autres participants indiquent ensuite être un objet/animal/autres en lien avec le premier objet proposé. Ensuite, la première personne indique qu'elle s'en va avec l'un des deux autres objets proposés. Il reste alors un objet pour continuer.
Exemples	<ol style="list-style-type: none">1. A = « je suis un arbre » → B = « je suis un oiseau » et C = « je suis du papier »2. « L'arbre » indique qu'il s'en va avec « l'oiseau »3. Il reste donc le papier. Et deux autres personnes indiquent ensuite et par exemple « je suis un stylo » et « je suis l'inspiration » etc.

6) Memory

Paramétrages techniques	<ul style="list-style-type: none">- Fonctionnalité « salle d'attente » activée- Toutes les caméras activées- Ecran en mosaïque pour visualiser l'ensemble des participants- Micro activé uniquement pour les 2 personnes qui reviennent de la salle d'attente
Description animation	<p>L'hôte met deux personnes en salle d'attente, il faudrait qu'il reste un nombre pair de participants dans la salle de conférence pour former des binômes. Chaque binôme s'accorde sur une grimace, puis tous les participants cachent leur visage avec leurs mains. Lorsque les deux personnes reviennent, elles proposent deux prénoms afin de voir les grimaces des personnes appelées jusqu'à deviner tous les duos.</p>

7) Mime

Paramétrages techniques	<ul style="list-style-type: none">- Toutes les caméras activées- Ecran en mosaïque pour visualiser l'ensemble des participants- Ouvrir l'espace de discussion- Tous les micros activés
Description animation	<p>L'hôte envoie un message privé à une seule personne en lui indiquant une action à mimer (Exemple : faire la vaisselle, faire les courses, monter un meuble IKEA...). Les autres participants doivent deviner les mimes. Il faut juste penser à s'accorder au démarrage sur les règles : qui propose l'action suivante (l'hôte ? le gagnant ? celui qui vient de mimer ? etc.)</p>

8) Phrase mouvante

Paramétrages techniques	<ul style="list-style-type: none">- Toutes les caméras activées- Ecran en mosaïque pour visualiser l'ensemble des participants- Créer des sous-groupes- Lors du retour en salle commune : micros actifs uniquement pour le groupe qui passe- Ouvrir l'espace de discussion
Description animation	<p>Chaque sous-groupe doit élaborer une phrase contenant autant de mots que de personnes dans le groupe. Les membres du groupe s'attribuent chacun un mot de la phrase qu'ils devront répéter aux autres participants (lorsque tout le monde se retrouve en salle de conférence) afin que ces derniers devinent la phrase entière en remettant les mots dans le bon ordre.</p> <p>Les membres du groupe qui doivent deviner la phrase de l'autre groupe peuvent noter les mots qu'ils distinguent au fur et à mesure sur l'espace de discussion (conversation).</p>

➤ **ACTIVITES**

• **Rallye ou démarche de « décryptage » :**

<p>Description animation</p>	<p>On forme des sous-groupes de travail et l'objectif de chaque groupe est de produire un teaser donnant envie de visiter un lieu (une ville, un quartier, une structure...). Chaque groupe est libre d'organiser son travail : répartition des tâches, contenu (photos, mini films, mini interview avec des passants...), format de la production finale... Chaque groupe présentera ensuite sa production aux autres.</p>
<p>Durée</p>	<p>3h minimum >> le temps de s'accorder avec son groupe, de trouver les ressources (partir prendre des photos et des vidéos, créer un quizz, rechercher des images et des blogs en lien avec son thème...) puis de tout rassembler pour élaborer sa production finale et la présenter aux autres groupes</p>
<p>Paramétrages techniques</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Création de sous-groupes de travail (sur zoom par exemple)
<p>Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire découvrir un lieu (quartier, ville, résidence...) ou un évènement à d'autres personnes, éventuellement éloignées géographiquement - <u>Aspects pédagogiques</u> : permet aux jeunes de gagner en autonomie et en responsabilité comme ils doivent organiser eux-mêmes leur manière de travailler (planification et répartition des tâches) ; faire preuve de créativité pour choisir le format et élaborer la production finale (le teaser) ; découvrir un lieu/évènement mais aussi d'autres manières de faire (permet d'impulser des temps d'échanges sur les différentes productions et outils utilisés par les jeunes) ; travailler son argumentaire (« donner envie »...) ; favorise l'esprit d'équipe
<p>Exemples : outils mobilisables et formats de la restitution finale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming : utilisation de tableaux (whiteboards) pour brainstormer en petit-groupe et s'organiser (quelles ressources utilisées ? quels formats pour la restitution ? comment répartir les tâches équitablement ? etc.) <i>(Des exemples d'outils sont présentés dans l'une des parties ci-dessous)</i> - Montage vidéo avec YouCut : YouCut est une application mobile qui permet d'assembler des séquences vidéo - Création d'une vidéo avec la fonctionnalité « enregistrement » de zoom : Création d'une scénette filmée : élaboration d'un dialogue entre plusieurs protagonistes en projetant (via un partage d'écran sur zoom) un support (pdf, powerpoint...) illustrant leur propos (images, graphiques, photos prises par les membres du groupe etc.) - Création d'un Padlet : création d'un « tableau » avec des photos réalisées par le groupe, des liens qui renvoient vers des vidéos qu'ils auraient également prises ou vers des sites de la ville qui présentent des lieux incontournables etc. - OpenStreetMap : il s'agit d'un outil de cartographie libre → les jeunes peuvent donc ajouter des endroits ou noms de rue à la carte et ensuite la projeter et décrire tous ces lieux aux autres groupes de manière interactive - Intégration d'un quiz / sondage grâce à des outils tels que Kahoot, Quizzdoodle ou encore Mentimeter : Exemples → « Quel est le plat traditionnel à Marseille ? » ; « Que désigne la « bonne mère » ? » ; « Qu'est-ce que ce teaser vous a inspiré ? » etc.

- **CASINO** → jeu qui peut aussi se jouer en présentiel :


<p>Paramétrages techniques et préparation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Création de sous-groupes de travail (sur zoom par exemple) - Un hôte / animateur présent dans chaque sous-groupe - Les règles du jeu doivent être rédigées sur un support (fonctionnalité « partage d'écran » pour le projeter) - Chaque participant a un dé (ou utiliser une application / un site dédié(e) pour lancer des dés) + une feuille + un stylo - Lors du jeu : éventuellement désactiver les micros - Pouvoir switcher une personne d'un sous-groupe à l'autre
<p>Règles et déroulement du jeu</p>	<p>Dans chaque sous-groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personne ne doit parler ni s'écrire via le chat (animateur compris) - L'animateur présente les règles du jeu via un partage d'écran - Tour à tour, chaque participant lance son dé puis montre la face du dé à la caméra. Il note ensuite le résultat obtenu sur une feuille de papier qu'il montre également aux autres. Au bout de 4 tours, le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points. <p><u>Particularités des résultats obtenus</u> : 4 = rejoue une 2nd fois / 2 = le prochain saute son tour / 1 = bonus → + 10 points</p> <p>La personne qui a les cheveux les + long commence. Le perdant ou le gagnant change de groupe.</p>
<p>Objectifs</p>	<p>Lorsqu'ils changent de groupe, les participants remarqueront petit à petit qu'en fait chaque groupe avait initialement des règles de jeu différentes. Par exemple, lorsqu'on tombait sur un 4 dans un groupe, on devait rejouer une seconde fois alors que dans l'autre groupe, lorsqu'on tombait sur ce chiffre, on obtenait 0 point.</p> <p>L'objectif de ce jeu est de faire sortir les participants de leur zone de confort et de voir les dynamiques de groupe qui se créent : comment communiquer sans les codes habituels ? qui doit s'adapter (celui qui arrive dans le groupe ou le groupe) ? comment s'adapter (créer de nouvelles règles...) ? comment sommes-nous accueillis dans un nouveau groupe ?</p> <p>Cela peut permettre de réfléchir aux différentes manières d'interagir en groupe ou d'introduire une réflexion sur les rapports de domination...</p>

- **Brainstorming** :

<p>Objectifs / Usages</p>	<p>Le brainstorming est souvent mobilisé lors d'un travail collaboratif (réalisation d'une production collective, échanges et débats, réflexion sur une thématique ...). Lorsque l'animation est proposée en ligne, un whiteboard partagé peut être utilisé pour effectuer ce brainstorming.</p>
<p>Exemples de whiteboards</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fonctionnalité de zoom : zoom propose en effet le partage d'un whiteboard. Les participants doivent cliquer sur « options d'affichage » puis sur « Annoter » afin d'y avoir accès. Ils peuvent y annoter du texte, des formes et des dessins, mais seul l'hôte peut déplacer les annotations sur la page. - Miro (miro.com/app/dashboard) : il existe plusieurs modèles de whiteboards (post-it, carte, graphique...) qui peuvent être partagés

	<p>via Gmail ou Slack. <u>Désavantages</u> : le fait de devoir partager via un autre outil + il faut créer un compte pour avoir accès à l'ensemble des fonctionnalités.</p> <ul style="list-style-type: none"> - AWWAPP.COM : outil gratuit qui peut être partagé à d'autres personnes en copiant/collant un lien url (modifications instantanées). Le déplacement des annotations est possible pour tous. - r8.whiteboardfox.com - Invision (Ex : https://gindiewelt.invisionapp.com/freehand/test-Yn89s9ARL) : whiteboard intégré dans TEAMS (mais attention, vers février/mars 2021, certaines fonctionnalités de Teams telles qu'Invision deviendront peut-être payantes). - Powerpoint partagé via Microsoft Sharepoint - Padlet : lors d'un échange de pratiques et d'expériences, un padlet peut aussi faire office de whiteboard. Chaque personne peut ajouter une « étiquette » et y inscrire son expérience / son idée etc.
--	--

• **Quiz ou Sondage :**

<p>KAHOOT</p>	<p>Kahoot permet de réaliser des quiz ou QCM interactifs, ainsi que des sondages. Chaque question peut être illustrée par une image, une photo, un graphique etc. Une information (une explication par exemple) peut éventuellement être intégrée entre 2 questions.</p> <p>On peut utiliser Kahoot en direct mais on peut aussi lancer un défi et laisser les participants jouer à leur rythme. Ces derniers peuvent répondre via un navigateur ou via l'application mobile, il leur faudra préalablement saisir un code communiqué par le créateur du quiz.</p> 
<p>MENTIMETER</p>	<p>Mentimeter est un outil de présentation qui permet d'intégrer des commentaires en temps réel. Les participants doivent se connecter sur www.menti.com et saisir un code préalablement communiqué par le créateur du sondage/quiz.</p> <p>Ils peuvent utiliser leur smartphone pour répondre au sondage et l'hôte partage son écran sur zoom (ou Teams ou Discord...) afin que tout le monde puisse voir les résultats (consolidés) en temps réels :</p>



Pour des questions ouvertes, un nuage de mots peut être créé avec les termes notés par les participants. Plus un mot est cité par les participants, plus sa taille grossira sur le nuage :



• Illustration de portraits en ligne :

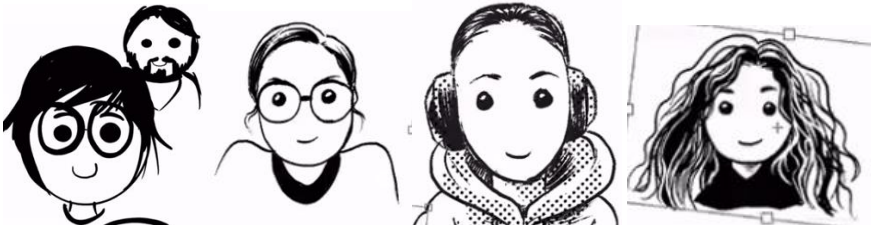
Chaque participant choisit un autre participant à dessiner.

Grâce à une application digitale ou juste une feuille et un crayon :

- Chaque participant dessine un rond
- Il trace un trait vertical et un horizontal au milieu du rond
- Il place les yeux dans la partie supérieure, le nez au niveau du croisement des 2 traits et la bouche en dessous de la ligne horizontale

Description animation

On peut également proposer aux participants de dessiner un smiley :

	<p>L'idée ensuite est de dessiner un signe distinctif : des lunettes, un pull, un casque, une barbe, une casquette, une coupe de cheveux...</p>  <p>→ Ensuite chacun montre son dessin aux autres afin qu'ils devinent de quel(le) participant(e) il s'agit</p>
<p>Comment réutiliser ces portraits ?</p>	<p><u>S'il s'agit d'un évènement en ligne étendu sur plusieurs jours :</u> Afin de valoriser ces dessins, ces derniers peuvent être réutilisés pour jouer à un Qui-est-ce ? virtuel par exemple :</p> <p>L'animateur récupère tous les dessins (s'il s'agit d'une version papier, on peut le prendre en photo ou le scanner et l'envoyer à l'animateur) et les distribuent aléatoirement le lendemain. Chaque participant doit conserver son dessin sans le montrer, et les autres doivent lui poser des questions afin de deviner qui est dessiné dessus (tout en se remémorant les dessins montrés la veille) → « <i>Est-ce que tu es une femme ou un homme ?</i> », « <i>Portes-tu des lunettes ?</i> », « <i>Portes-tu un pull rouge ?</i> » etc.</p> <p>-----</p> <p><u>Pour former des sous-groupes de travail (en présentiel) :</u> on dépose les portraits dans une boîte, et un participant pioche un portrait et forme un binôme avec cette personne</p>
<p>Dans quels buts ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir des techniques simples de graphisme - Apprendre à se connaître de manière ludique - Pour intégrer les portraits à un projet / une production plus global(e) - Conserver un souvenir
<p>Outils d'illustration en ligne / Logiciels graphique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Procreate : pour smartphone et tablette uniquement. Outil payant (Env. 5€ pour les portables et 10€ pour les tablettes : paiement unique, il ne s'agit pas d'un abonnement) - KRITA : en open source donc gratuit - Clip Studio Paint

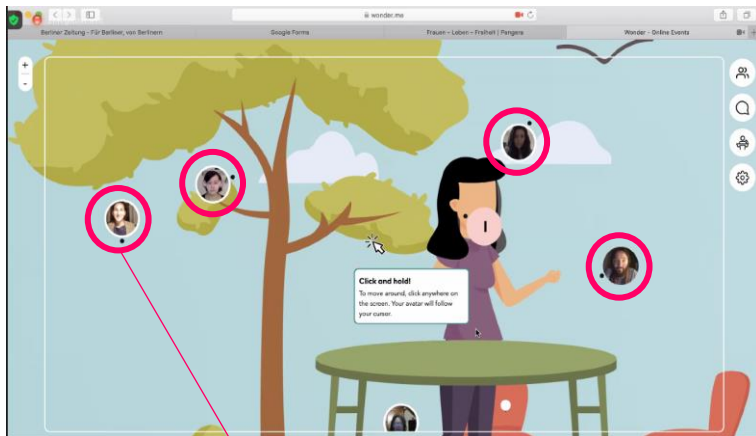
- **Création de grilles bingo ou mots fléchés / croisés :**

Quelques outils libres :

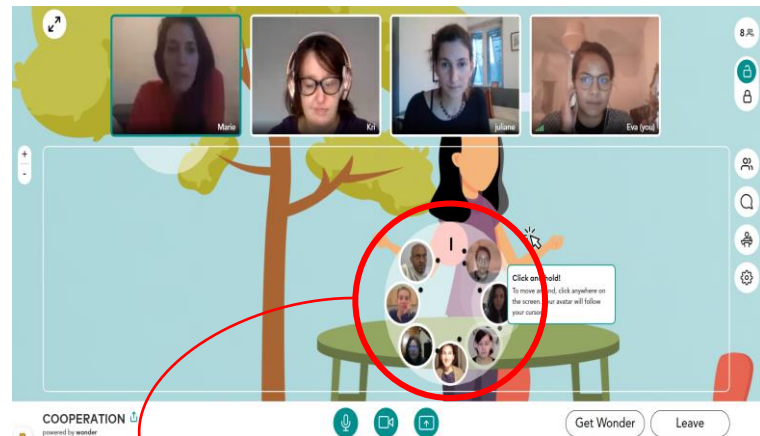
- Learning Apps
- My free bingo cards
- <https://outilstice.com/2020/10/5-generateurs-de-mots-croises-en-ligne/>

➤ OUTILS COLLABORATIFS

• **WONDER.ME :**



A la connexion, les participants sont invités à se prendre en photo et quand ils rejoignent la Visio, leur portrait apparaît



Bulle de discussion avec quelques participants uniquement

WONDER.ME est un outil de visioconférence (comme zoom) mais qui peut aussi être utilisé pour des temps informels :

- On a la possibilité de définir le fond d'écran que l'on souhaite (et donc de créer des « atmosphères » différentes)
- Tous les participants peuvent se déplacer et se rapprocher d'un ou plusieurs autres participants grâce à leur curseur pour créer une « bulle de discussion » entre eux
- Outil qui peut aussi être mobilisé pour des « speedating » afin que des participants échangent rapidement entre eux (pour un jeu de rapidité, pour apprendre à mieux se connaître...)
- Avec la fonctionnalité « Broadcast » : l'hôte peut faire une annonce à tout moment

- **Autres outils collaboratifs libres** sur <https://www.colibris-outilslibres.org/>