

TIG Pédagogique – Brise Glace

Déroulé

Objectifs de l'intervention

- Créer des liens entre les membres de l'équipe de travail
- Contribuer à produire une dynamique de groupe positive
- Dynamiser et motiver les membres de l'équipe

Modalités pédagogiques (méthode, supports...)

- Jeu du Memory

 https://github.com/AnonymalTV/Memory_Num

- Mots croisés

 https://www.educol.net/crosswords/vocabulaire_informatique-1288691



 **Déroulé**

9h10 : Animation d'interconnaissance

Diagramme avec les pieds, d'où je viens, où je suis.

→ Ressource : <https://interpole.xyz/?TechFor&facette=checkboxListeUsageAnim=8>

Si possible à faire dehors : Proposer aux personnes de se regrouper debout. L'animatrice positionne les points cardinaux SNEO imaginaires au sol pour imaginer le territoire français.

Proposer aux personnes de se positionner sur cette France imaginaire selon leur commune de naissance. Les participantes vont devoir se parler pour se positionner. Une fois que chacun·e est positionné·e, prise de parole à tour de rôle où chacun va dire son prénom, nom et la commune de naissance.

Une fois que tout le monde est passé, on propose aux personnes de se positionner sur la commune dans laquelle elles travaillent. Chacune à son tour, chaque personne va dire où elle travaille et dans quelle structure, depuis quand...

Diagramme date de naissance :

Proposer aux personnes de se positionner dans l'espace afin de réaliser une file selon la date de naissance de chacune.

Diagramme moi et le numérique :

→ Ressource : [5 profils utilisateurs du web de l'Observatoire du numérique et le Crédoc.](#)

Les personnes vont devoir se positionner (dans un escalier) selon leur appétence au numérique.

1. Les spécialistes des échanges entre paires.
2. Les touches à tout.
3. Les utilitaristes.
4. Les récréatifs (à la place des jeunes).
5. Les visiteurs du web. Demander à chaque personne d'exprimer pourquoi elle s'est positionnée sur tel profil.

10h : Accords de groupe – un temps pour expliciter le fonctionnement du groupe et les besoins des individus dans le groupe

→ Ressource : <https://interpole.xyz/?CoDefinitionDaccordsDegroupes>

- Le formateur/trice propose à toutes les personnes et sans obligation d'exprimer un besoin individuel : une formation du type : pour me sentir bien lors de cette 1ère journée, j'ai besoin ...
- Souvent dans les groupes qui ne se connaissent pas et n'ont pas l'habitude de ce genre de format d'animation, les besoins tournent autour de la logistique : partir à telle heure, téléphoner. On peut dire que les accords de groupe seront valables toute la semaine et requestionnées si besoin (déterminer une personne qui prend note des accords).

Présentation

- Des formateurs : chacun se présente, sa structure, son parcours ...
- Du lieu de la formation : visite, présentation, obligation, toilettes, repas, ouverture ...
- De la semaine : contenus et formateurs, livret d'accueil
- Prise des numéros de téléphone de tous les TIGistes et de la structure d'accueil.
- Inscription sur tableau blanc des numéros, pour que chaque personne puisse les prendre en photo, de façon à ce qu'ils ne puissent pas dire en cas d'absence qu'ils n'avaient pas les contacts.

10h45 : Pause

11h : Jeu du Memory

Un Memory version numérique/informatique permet de « briser la glace » car tous les participants se prennent au jeu. Rappel des règles : des pièces en bois sont gravées avec un visuel informatique (wifi, clavier, disquette, bluetooth, langage binaire ...) sur une face. Ce visuel permet de faire deviner (voir de l'apprendre) aux participants à quel matériel / fonction informatique il correspond. Chaque visuel est présent sur 2 pièces du jeu (c'est à dire par paire). Il existe 34 paires (68 pièces au total). Les pièces sont retournées et étalées sur une table de manière organisée (par rectangle).

- Chaque participant, tour à tour, retourne une pièce et doit trouver son double sur la table. S'il n'y parvient pas, il doit de nouveau retourner les 2 pièces à leur emplacement. Les participants doivent mémoriser l'emplacement des pièces et de leurs doubles s'ils les aperçoivent. Les premiers tours sont le jeu du hasard, les autres tours suscitent la mémoire pour trouver l'emplacement des paires.
- Si un joueur trouve une paire, il la garde pour lui et marque un point. Il peut rejouer tant qu'il gagne !
- Celui ou celle qui a le plus de points a gagné !
- Ce jeu nécessite de la concentration et la mise en place de moyens mnémotechniques pour retrouver les paires.

12h15 : Point logistique

- Qui utilise son ordi perso, pro, qui a besoin de matériel ? Peut-on laisser des affaires à l'intérieur de la salle, co-voiturage...
- Horaires d'arrivée, de départs, nombre de pauses. Insister sur le caractère obligatoire du respect des horaires ! Au bout de 2 retards, il y aura renvoi du TIGiste.

12h30 : Pause méridienne d'1h.

- Les TIGistes peuvent manger sur place s'ils prévoient leurs repas.

* Alternative au Memory : Tous dans le même bateau

Clarifier les attentes et les besoins des personnes au regard de cette formation.

→ Ressources : <https://www.metacartes.cc/faire-ensemble/recettes/tous-dans-le-meme-bateau/>

- En amont, projection sur le mur d'un bateau avec le vent, une ancre, la soute, le port. Le bateau représente la formation, il conviendra pour chacun d'identifier ce qui pourrait freiner la formation (ancre), ce qui l'aiderait à avancer (vent), ce qui devrait être collecté (soute) ce que chacun aimerait avoir en fin de formation (le port).
- Sur un 1er temps individuel, demander à chacun d'identifier et de poser sur des posts it des éléments à poser sur le dessin.
- Dans un 2ème temps, chacun pose ses post-it's et présente ses éléments.