

Techniques d'animation de groupes

1°) Le tour de table :

on pose une question ou un problème simple et chaque participant à **tour de rôle** donne son avis ou sa réponse. La durée peut être très différente d'un groupe à l'autre. Faire des essais pour voir si le groupe s'exprime longuement ou au contraire très succinctement.

2°) La discussion en panel :

3 ou 4 « **spécialistes** » (étudiants ayant travaillé le sujet) **font face à un groupe et exposent un sujet choisi à l'avance**, scientifique ou non. Ils exposent brièvement une synthèse et répondent en alternance aux questions de la salle.

Cela s'apparente à une soutenance orale et la plupart des sujets scientifiques peuvent être discutés en panel. On peut également prendre des sujets d'organisation, de gestion du temps, de méthodes de travail, de qualités d'un oral, etc

3°) Le brain-storming

Il est essentiellement créatif. Son **objectif est de faire produire des idées nouvelles et originales**. En effet un groupe est souvent plus productif que l'addition de ses membres isolés.

Il faut : un animateur, 8 à 15 participants et 2 à 3 observateurs.

- ☛ Le **problème à poser doit être simple** (c'est-à-dire ne pas se subdiviser en plusieurs questions qui pourraient chacune faire l'objet d'un exercice). L'animateur le présente brièvement, de manière claire et en apportant toutes les précisions souhaitables pour que ce soit bien compris. Ensuite il laisse la parole au groupe pendant 20 à 45 minutes selon les principes suivants :
- ☛ Chacun peut prendre la parole et soumettre n'importe quelle idée, même la plus saugrenue
- ☛ Chacun s'efforce de communiquer **toutes les idées qui lui viennent** sans sélection
- ☛ **Aucune critique** ou discussion sur les idées n'est autorisée : on émet ses propres idées et on écoute celles des autres, c'est tout
- ☛ L'animateur se contente de donner la parole à tous, dans l'ordre ou on la lui demande, sans réagir aux idées émises. Il reformule les idées confuses ou mal comprises ; fait des synthèses partielles, des regroupements convergents ; il relance l'émission des idées, encourage chacun à parler et recentre le groupe sur le problème
- ☛ Les observateurs **notent toutes les idées** émises sans sélection (ce peut être l'animateur qui note au tableau ou sur un paper-board)

Dans un 2^{ème} temps, par groupes de 3 à 6 personnes les participants reprennent toutes les idées notées par les observateurs, **les classent en 4 à 5 catégories** et éventuellement sélectionnent celles qui leur paraissent les plus intéressantes à retenir pour les appliquer.

Chaque petit groupe **expose son classement** à l'ensemble du groupe et propose les idées qui lui paraissent les meilleures. A la fin, l'animateur essaie de faire une synthèse et de concrétiser quelques solutions pour l'avenir.

- ☂ Dans le cadre de nos modules on peut employer le brain-storming (éventuellement raccourci) pour :
- ☂ Trouver des sujets de dossiers, de posters ou d'exercices
- ☂ Trouver tous les mots ou phrases décrivant un phénomène ou permettant de progresser dans l'étude d'un phénomène
- ☂ Trouver tous les sens d'un mot (ou phrase) et tous les mots pouvant y être associés
- ☂ Trouver les démarches et qualités d'une bonne recherche documentaire
- ☂ Trouver les critères de qualité d'un oral et comment bien préparer
- ☂ Donner des idées d'activités du groupe
- ☂ Trouver les moyens de la gestion du temps ; des méthodes de travail pour réussir etc

4°) L'étude de cas : un cas est une **situation concrète problématique**. C'est l'exposé d'une situation observée dans la vie quotidienne ou professionnelle et qui réclame une résolution ou une décision. Il peut être relaté par un document ou tiré de l'expérience du groupe lui-même (pourquoi tel exercice devant être traité en 15 mn a demandé 45 mn ; pourquoi tel travail, préparé depuis longtemps n'a pas abouti, n'a pas donné satisfaction, pourquoi on ne comprend pas en maths...)

Le cas est soumis à chaque participant qui l'étudie. Ensuite, en groupe de 3 à 6 personnes, il s'agira

- ☂ De préciser les **différents aspects** du problème
- ☂ De proposer des **solutions**
- ☂ D'examiner et de **confronter** les diverses solutions
- ☂ D'en **retenir une** et de la formuler clairement

Ensuite chaque groupe expose une synthèse à l'ensemble du groupe et on essaie de dégager les solutions à mettre en œuvre par ordre d'efficacité.

Cette méthode donne l'occasion de provoquer la confrontation des opinions, la découverte des idées d'autrui et de la l'analyse des problèmes.

Il est tout à fait possible de transposer cette méthode à l'étude d'un problème scientifique.

5°) Le Phillips 6/6 : L'animateur expose et marque au tableau le **problème à étudier**.

Des groupes de 6 sont formés par tirage au sort, affinité ou autoritairement. Ces groupes élisent un **président** et un **rapporteur**. Puis ils **délibèrent** sur le sujet 6 minutes (cette indication est théorique et on peut aménager cette méthode en fonction de la tâche et des contraintes matérielles).

Dans un 2^{ème} temps, les rapporteurs se rassemblent autour d'une table sous la conduite de l'animateur et devant les autres participants silencieux. Ils **exposent** brièvement l'idée principale retenue et esquissent un débat.

Les petits groupes se réunissent **de nouveau** et reprennent le problème différemment.

On peut recommencer plusieurs fois jusqu'à ce qu'un accord ou une décision soit prise.

Dans chaque groupe, chacun est à tour de rôle président et rapporteur. Le président fera en sorte que chacun s'exprime et ne donnera son avis qu'à la fin de chaque période.

Cette méthode s'applique à de nombreux problèmes pourvu qu'il y ait une solution à apporter : problèmes de maths, physique, économie, d'organisation, explication de textes, analyse d'œuvres ou d'expériences, analyse critique ...

6°) La simulation: la simulation est une **situation concrète reconstituée** selon un modèle et reproduisant les caractéristiques essentielles d'une situation réelle : scénarios conduisant les participants à réagir à une situation intimidante ou difficile. **En général l'individu joue un rôle très proche de celui qu'il peut être amené à tenir dans la réalité.**

Il faut un animateur qui n'intervient pas sur le fond mais organise et stimule et des observateurs qui notent ce qui se passe et permettront d'analyser.

Cette technique permet :

- ☛ De susciter des **réactions** devant une situation concrète
- ☛ D'**analyser** ces réactions et de trouver de meilleures réponses
- ☛ D'**ajuster** ses réactions aux situations
- ☛ De mieux **se connaître**
- ☛ D'**oser** plus facilement aller discuter dans la réalité

Exemples : téléphoner à un organisme pour des renseignements ; pour des réclamations ; Aller voir un professeur pour discuter de ses résultats ; pour réparer une injustice ; parce qu'on a pas compris ; on a oublié de faire un devoir etc

7°) Les jeux de rôle consistent à faire **jouer à quelques participants d'un groupe devant les autres des rôles inhabituels**, de façon à leur faire prendre conscience des motivations et modes de pensée différents et développer leurs facultés de compréhension et d'adaptation. Pour organiser un jeu de rôle il faut :

- ☛ déterminer les **éléments** principaux de la situation de départ : lieu, époque, personnages et rôles
- ☛ laisser les membres du groupe **se désigner** volontairement pour les rôles à tenir
- ☛ laisser place à **l'improvisation**

Après l'improvisation, l'animateur interroge les acteurs et les spectateurs sur leur ressenti,

Ce qui les a frappés, les réparties adaptées ou pas, les idées constructives etc

Il est intéressant de faire jouer aux étudiants des rôles de professeur qui essaie de faire passer une idée ou explication, d'animateur de projet qui explique sa méthode, de chercheur qui expose ses résultats, de gestionnaire qui donne ses objectifs, de secrétaire qui essaie de cerner et répondre aux étudiants, de journaliste qui interviewe un chercheur etc afin qu'ils prennent conscience des difficultés de communication, des tâches des autres personnes et se responsabilisent.

8°) le photolangage est un **support visuel** qui vise à aider l'expression. On présente en vrac des illustrations (des paysages, des personnages, des situations pour favoriser l'expression vécue, des publicités pour analyser les outils de communication, des croquis scientifiques, des appareils ou des expériences pour parler des phénomènes scientifiques ; ce peut être aussi des mots, des adjectifs, des verbes pour orienter le discours etc).

Exposer le thème de l'exercice (« visualisez-vous dans 5 ou 10 ans dans votre travail » ; « parlez de vos méthodes de travail » ; « que représentent pour vous les études en DEUG ? » ; « reliez ce dessin aux lois scientifiques que vous connaissez » ; « expliquez ce schéma, cette expérience » ; « à votre avis, quels résultats peut-on attendre de cette expérience ? de cet appareil ? »...).

Chaque participant **choisit** une ou plusieurs illustrations (qui doivent être en surnombre et toutes différentes) et doit **exprimer** ce qui lui vient à l'esprit pendant 3 (ou 5) minutes.

A la fin, l'animateur fait une **synthèse** en notant la variété, la richesse des idées, en appuyant sur les idées les plus intéressantes, éventuellement en corrigeant les erreurs.

9°) les questions-réponses : l'animateur propose un **sujet général**. Les participants par groupes de 2 à 5 écrivent toutes **les questions** qui leur paraissent intéressantes sur le sujet puis en sélectionnent 2 ou 3 qu'ils écrivent sur un bout de papier. Tous les papiers sont recueillis dans une boîte.

Dans un 2^{ème} temps, les groupes (remélangés ou non) **tirent au sort un papier** dans la boîte, et travaillent à trouver des réponses et des solutions aux questions.

Dans un 3^{ème} temps, une personne par groupe **expose à l'ensemble** les questions tirées et **les résultats** de son groupe.

Synthèse et conclusion de l'animateur.

Tiré de : Travailler en groupe, F.Vanoye, Hatier 1976

Méthodes et outils pédagogiques, D.Chalvin, ESF ed corrigée 1999