

BRIGHT FUTURE ONLINE

NOTICE ANIMATEUR



Pour cet atelier collectif de créativité, le rôle de l'animateur est très important. Dans chacune des équipes, il est le "chef d'orchestre" des idées et débats qui émergent. Il aiguille les participants vers les différentes étapes du jeu, invite les plus timides à prendre la parole, relance lors des éventuelles baisses de dynamisme de l'équipe et est également maître du temps, en somme l'animateur permet à la mayonnaise de prendre !

En tant qu'animateur, sentez-vous libre de passer plus ou moins de temps sur les étapes. En effet chaque équipe réagira différemment face à ce qui est demandé et les dynamiques seront différentes.

Une fois que les équipes se retrouvent dans leur salle respective, zomez sur votre espace de travail Miro (ex : sur "Équipe 1").

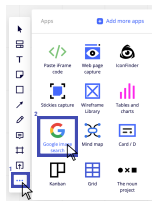
ÉTAPE 1 - ICE BREAKER

Elle permet de faire connaissance avec les membres de l'équipe, appréhender l'utilisation de Miro et sortir des premiers visons du futur.

0. L'animateur se présente rapidement et invite les participants à faire de même. Chacun rentre son prénom dans la zone de texte à la place de "Participant X".

1. Chaque participant choisit une image par catégorie depuis son ordinateur ou internet. Lieu / Personnage / Technologie qui selon lui aura un rôle important à jouer dans une vision du futur.

Pour importer une image rapidement depuis Google, utilisez la barre latérale à gauche, cliquez sur les trois petits points et ensuite sur l'icône Google. Une fenêtre de recherche apparaît alors. Une fois que vous avez trouvé l'image qui vous convient, cliquez dessus et ensuite sur "Select" en bas à gauche. Votre image va s'importer dans le Miro. Pas de panique, cela peut prendre quelques secondes, vous pourrez alors la déplacer dans la zone prévue et modifier sa taille. Répéter l'opération pour les autres catégories.



2. Une fois que tous les participants ont importé leurs 3 images, ils ajoutent un post-it (1 ou 2 mots) expliquant leurs choix.

Barre latérale gauche, 4e icône en partant du haut : "sticky note".



3. À tour de rôle, ils expliquent leurs choix oralement aux membres de l'équipe. Les autres doivent se sentir libres d'interagir avec les propositions.

ÉTAPE 2 - PREMIÈRE DÉCISION COLLECTIVE

1. Collectivement, les membres choisissent 1 image par catégorie : 1 Lieu / 1 Personnage / 1 Technologie, qu'ils garderont pour la suite du jeu.

2. Copiez/collez les images choisies dans les zones dédiées. Les participants ajoutent des post-it dans la zone "Explications" et éventuellement "Notes" pour garder une trace des échanges. En effet, ce choix soulève déjà des réflexions et enjeux qu'il est important de conserver !

ÉTAPE 3 - DÉFINITION D'UN UNIVERS COMMUN

Cette étape est la création d'un "moodboard" : une banque d'image et de mots permettant de mieux définir l'univers que les membres de l'équipe ont commencé à imaginer au travers des étapes précédentes.

1. Chaque participant importe les images et mots pour décrire l'univers : Ambiance / Mots clés / Enjeux... ou tout autre élément qu'il juge pertinent. Temps fort d'échange et de discussion.

Si jamais vous sentez que cette étape ne prend pas auprès de l'équipe, passez rapidement à la 4e. Vous pouvez aussi faire ces 2 étapes en parallèle.

ÉTAPE 4 - CONSTRUCTION D'UN RÉCIT

Cette étape permet de définir la structure du récit futuriste au travers d'actions de 2 protagonistes, d'événements perturbateurs et de leurs conséquences. Partez de l'univers établi dans les étapes précédentes !

1. Les participants choisissent 2 personnages qui jouent un rôle significatif dans ce futur en 2030.

2. Ensuite : Comment passe-t-on de 2020 à 2030 ? Quels événements se produisent ? Quelles sont leurs conséquences ? Comment arrive-t-on à l'univers imaginé en 2030 ? Comment les personnages sont-ils impliqués ? Les participants construisent un récit répondant à ces questionnements.

ÉTAPE 5 - MONTAGE D'UNE UNE REPRÉSENTATIVE

C'est la dernière étape : elle permet de construire une une de journal représentant une "photographie" de ce futur en 2030. Elle servira de principal support lors de la restitution des équipes.

1. Les participants inventent des actualités selon le récit et l'univers imaginés durant les étapes précédentes. Répartissez ces actualités selon des catégories : politique, faits divers, emploi, anniversaire... Sentez-vous libre d'ajouter ou modifier ces catégories. Cette zone est totalement modifiable : images et textes, que les participants se sentent libres de modifier !

2. Choisissez le ou les membres qui présenteront le travail réalisé par l'équipe. Cette présentation doit être très rapide sur la genèse des idées et thématiques abordées afin de tendre vers la présentation du récit et surtout de la une. 5 minutes par équipe.

Voyez avec l'organisateur concernant le temps restant. Lorsqu'il vous indique que le temps est écoulé, incitez les participant à retourner dans la salle principale pour la restitution collective.