

SOUVENIRS DU FUTUR



SOUVENIRS DU FUTUR

OBJECTIFS

- Encourager la réflexion innovante et la génération d'idées originales pour la promotion des STEAM et la réduction des stéréotypes de genre.
- Faciliter la construction d'une vision commune, permettant à chaque participant de contribuer à sa définition.
- Faciliter la création d'un mini cahier des charges qui décrit les caractéristiques essentielles du projet ou de l'événement, intégrant les différentes pistes suggérées.

TIMING

La durée totale de l'activité est d'environ 1h30.

- Introduction (10 minutes)
- Exploration (30 minutes)
- Partage en Plénière (20 minutes)
- Activité Créative (20 minutes)

CONSTITUTION DES GROUPES

Groupes de 3 à 5 personnes

MATÉRIEL :

- Feuilles de Papier
- Stylos, marqueurs, ...
- Post-it



MÉTHODOLOGIE

Cette méthode représente une forme de remue-méninges visant à générer des idées à travers une réflexion collective. Il va au-delà en facilitant la création d'une vision partagée et en suscitant de l'enthousiasme autour d'un projet commun.

La méthode implique de se projeter dans l'avenir une fois qu'un projet ou un événement est achevé, et de "se remémorer" les événements. En narrant des récits du passé, on parvient à matérialiser quelque chose de concret, établissant ainsi une connexion empathique avec le sujet. Il ne s'agit plus simplement d'une notion imaginaire, mais d'une réalité tangible pour tous les participants.

La diversité des individus apporte une richesse au groupe, chaque personne apportant une perspective personnelle, technique, théorique ou pratique. Toutes les pistes, quelle que soit leur nature, se révèlent intéressantes, contribuant à l'élaboration d'un mini cahier des charges décrivant ce que devrait être le projet commun.

DÉROULEMENT

Introduction & mise en situation (10 minutes)

- Présentation de la méthodologie.
- Il est crucial de souligner l'importance de se référer aux "souvenirs" plutôt qu'aux "rêves" du futur. Il ne s'agit pas de fantasmer sur quelque chose, mais bien de se rappeler quelque chose qui s'est déjà concrétisé. Bien que la nuance puisse sembler subtile, elle revêt une importance capitale, car elle favorise la cohésion des participants et initie une dynamique axée sur la réalisation et la mise en œuvre concrète des idées.
- De manière similaire, il est extrêmement significatif que les participants s'expriment au passé. Les résultats seront considérablement différents si l'on pose la question "Comment devrait-on faire?" plutôt que "Comment cela s'est-il passé ?"

Nous sommes en 2030. La parité dans les métiers STEAM est aujourd'hui une réalité. L'enseignement a réussi le pari de dépasser les stéréotypes de genre dans l'approche des STEAM et l'orientation des élèves.



Mes souvenirs (10 minutes)

- Chaque participant bénéficie d'une dizaine minutes pour consigner ses idées sur du papier ou des post-its.
- Il est important de laisser les participants s'installer comme ils le souhaitent.
- Toutefois, cette phase doit être individuelle.

Mise en commun des souvenirs (30 minutes)

- Chaque participant est encouragé à partager ses "souvenirs" avec le groupe.
- Chaque personne s'exprime tour à tour, favorisant ainsi l'écoute attentive et permettant à chacun de présenter sa perspective sans être interrompu. Il peut être intéressant de permettre aux participants de compléter spontanément les souvenirs des autres, mais il est crucial de veiller à ce que chacun ait également l'occasion de s'exprimer sans être constamment interrompu.
- Si les souvenirs ont été consignés sur des post-it, ils peuvent être placés sur un mur ou une table et réorganisés progressivement. Les souvenirs peuvent être enregistrés dans un traitement de texte, un pad ou un outil de mindmapping projeté sur un écran, offrant ainsi une visibilité, une possibilité de réorganisation, tout en permettant la conservation au format électronique.
- Le format peut être clôturé si le temps est limité, sinon on peut choisir de poursuivre et de s'arrêter après l'étape suivante.

Partage en Plénière (20 minutes)

- Chaque groupe présente ses souvenirs à l'ensemble du groupe.
- Discussion ouverte sur les perceptions, les défis et les opportunités dans les domaines STEAM.
- Mettre en évidence les pistes positives pour réduire les stéréotypes de genre.

