Activités pédagogiques

24 activités mobilisables en présentiel comme à distance. Pour chacune : sa description, les conseils d'animation, ses repères d'effort et les outils utiles.

ACTIVITÉ	DESCRIPTION	CONSEILS D'UTILISATION	REPÈRES	OUTILS / MATÉRIEL
World Café SYNCHRONE	Technique d'intelligence collective où les participants discutent en petits groupes tournants. Elle favorise le croisement des idées et l'émergence de solutions créatives.	• Préparez des questions puissantes et ouvertes pour lancer les discussions à chaque table. • Idéal pour des problématiques complexes sans solution évidente, nécessitant de croiser les perspectives d'un grand groupe.	DIFFICULTÉ 4/5 COÛT 1/3 ORIGINALITÉ 2/3 INTERACTIVITÉ 3/3	Paperboards, feutres, post-its, minuteur.
Jeu de rôle SYNCHRONE	Mise en situation où les participants incarnent des personnages pour s'entraîner à des interactions spécifiques (ex: entretien de vente). L'objectif est de développer des compétences relationnelles.	• Mettez les participants en confiance et donnez des consignes claires mais simples. • Le débriefing "à chaud" après chaque jeu de rôle est primordial. • Faites tourner les rôles (ex: manager, collaborateur, observateur) pour que chacun expérimente les différentes perspectives.	DIFFICULTÉ 5/5 COÛT 1/3 ORIGINALITÉ 2/3 INTERACTIVITÉ 3/3	Scénarios préparés, fiches de rôles.
Quiz ASYNCHRONE SYNCHRONE	Série de questions pour évaluer les connaissances de manière ludique et rapide. Il permet de dynamiser une session synchrone ou une modalité asynchrone, et de vérifier la compréhension des points clés.	• Utilisez-le en début de session pour réactiver les connaissances, ou en fin pour ancrer les messages clés de manière ludique. • Mixez les types de questions (QCM, vrai/faux, questions ouvertes) pour maintenir l'intérêt.	DIFFICULTÉ 1/5 COÛT 0/3 ORIGINALITÉ 0/3 INTERACTIVITÉ 1/3	Kahoot!, Wooclap, Google Forms, Mentimeter.
Exercice ASYNCHRONE SYNCHRONE	Tâche pratique individuelle ou en groupe visant à appliquer une notion ou une méthode. Il permet de consolider l'apprentissage par la mise en œuvre concrète des savoirs.	• Assurez-vous que les consignes sont parfaitement comprises par tous avant de lancer l'exercice pour éviter les confusions. • Prévoyez un temps de correction collective pour que les erreurs des uns deviennent une source d'apprentissage pour tous.	DIFFICULTÉ 2/5 COÛT 0/3 ORIGINALITÉ 0/3 INTERACTIVITÉ 1/3	Supports de consignes clairs, grille de correction.

ACTIVITÉ	DESCRIPTION	CONSEILS D'UTILISATION	REPÈRES	OUTILS / MATÉRIEL
Étude de cas ASYNCHRONE SYNCHRONE	Analyse approfondie d'une situation réelle ou fictive. Les participants doivent comprendre le contexte, identifier les problèmes et proposer des solutions argumentées.	• Choisissez un cas suffisamment riche pour permettre plusieurs analyses et solutions possibles, stimulant ainsi le débat. • Faites travailler les participants en sous-groupes pour favoriser la confrontation des points de vue avant une mise en commun.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Texte de l'étude de cas, questions de guidage.
Exposé magistral SYNCHRONE	Présentation structurée d'un contenu par un expert à un auditoire. C'est une méthode efficace pour transmettre des connaissances théoriques de manière synthétique.	• Limitez-le à 15 minutes maximum et illustrez-le d'exemples concrets, d'anecdotes et de visuels forts pour capter l'attention • Terminez toujours par une ou deux questions engageantes pour ouvrir sur une interaction ou une autre activité.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Support de présentation (Canva, PowerPoint, Google Slides)
Exposé participant SYNCHRONE	Courte présentation préparée et animée par un ou plusieurs apprenants sur un sujet défini. Cette activité renforce la maîtrise du contenu et les compétences de communication.	• Donnez un temps de parole court (5 minutes) et un cadre précis, et valorisez chaque présentation par un feedback constructif du groupe et du formateur. • C'est une excellente activité pour démarrer une séquence : chaque groupe présente une facette du sujet qui sera ensuite approfondi.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Cadre de présentation, grille de feedback constructif, support de présentation (Canva, PPT, etc.)
Brainstorming SYNCHRONE	Technique de créativité visant à générer un maximum d'idées sur un sujet sans aucune censure. L'objectif est de stimuler l'imagination et de trouver des pistes originales.	• Séparez bien la phase de divergence (générer un maximum d'idées, sans filtre) de la phase de convergence (trier et sélectionner les idées). • Posez une règle d'or : "Toutes les idées sont bonnes, la critique est interdite" durant la phase de divergence.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Tableau blanc (physique ou numérique), post-its, feutres.
Débat SYNCHRONE	Discussion argumentée entre participants défendant des points de vue différents sur une question. Il développe l'écoute, l'esprit critique et la capacité à construire un raisonnement.	• Le formateur doit jouer un rôle de modérateur neutre, distribuant la parole et reformulant les arguments pour assurer une discussion constructive. • Vous pouvez lancer le débat avec une affirmation provocante ou un sujet controversé pour stimuler la prise de position.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Charte de débat, modérateur, sujet controversé.

ACTIVITÉ	DESCRIPTION	CONSEILS D'UTILISATION	REPÈRES	OUTILS / MATÉRIEL
Jeu de piste SYNCHRONE	Parcours jalonné d'énigmes et d'épreuves à résoudre en équipe. Il combine apprentissage, collaboration et découverte, souvent utilisé pour l'intégration.	• Idéal pour une journée d'intégration ("onboarding") ou pour faire découvrir un nouvel environnement de travail de manière collaborative. • Assurez-vous que la difficulté des énigmes est progressive pour ne pas décourager les équipes.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Énigmes, plan, application mobile dédiée.
Serious Game / Simulation SYNCHRONE	Jeu vidéo ou application interactive qui reproduit un environnement professionnel. L'apprenant prend des décisions et observe les conséquences dans un cadre sécurisé.	• Assurez un débriefing après chaque session de jeu pour aider les participants à analyser leurs décisions et à comprendre leurs impacts. • Laissez les participants jouer une première fois librement, puis une seconde fois après le débriefing pour appliquer de nouvelles stratégies.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Plateforme de simulation, logiciel de serious game.
Vidéo (diffusion) ASYNCHRONE SYNCHRONE	Visionnage d'un extrait vidéo (témoignage, reportage, tutoriel) pour illustrer un propos, susciter une émotion ou lancer une discussion sur un sujet précis.	• Annoncez l'objectif de la vidéo avant la diffusion ("Regardez cette vidéo et identifiez les 3 erreurs du vendeur") pour guider l'attention. • Choisissez des vidéos très courtes (moins de 3 minutes) pour ne pas transformer les participants en spectateurs passifs.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Vidéoprojecteur, enceintes, plateforme vidéo (YouTube...).
Vidéo (création) ASYNCHRONE SYNCHRONE	Activité où les participants réalisent eux-mêmes une courte vidéo. Elle permet de synthétiser des apprentissages et de développer des compétences numériques et de communication.	• Proposez un format très court (exemple : 90 secondes) et un équipement simple (smartphone) pour que l'aspect technique ne prenne pas le pas sur le message. • Organisez une "projection" des vidéos créées, suivie d'un feedback constructif du groupe pour valoriser le travail.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Smartphones, applications de montage vidéo simples (InShot, VN, ...).
Plan d'action personnel ASYNCHRONE SYNCHRONE	Document où l'apprenant formalise les actions concrètes qu'il s'engage à mettre en œuvre après la formation pour transférer ses acquis dans son contexte professionnel.	• Prévoyez un temps dédié en fin de formation. L'action doit être SMART (Spécifique, Mesurable, Atteignable, Réaliste, Temporellement défini). • Proposez un partage volontaire de quelques plans d'action pour inspirer les autres et renforcer l'engagement.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Trame de plan d'action (modèle SMART).

ACTIVITÉ	DESCRIPTION	CONSEILS D'UTILISATION	REPÈRES	OUTILS / MATÉRIEL
Pitch SYNCHRONE	Présentation orale très courte et percutante (quelques minutes) pour convaincre un auditoire. L'exercice vise à développer la capacité de synthèse et la force de persuasion.	• Imposez une contrainte forte (exemple : "vendre" une idée en 1 minute ou sur 3 diapositives maximum) pour forcer à la synthèse. • Utilisez-le comme exercice de restitution à la fin d'un travail de groupe pour une mise en commun dynamique.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Chronomètre, support de présentation (optionnel).
Prototypage SYNCHRONE	Création d'une première version simplifiée d'un produit ou d'un service (maquette, storyboard). Cette activité permet de tester rapidement une idée et de recueillir des retours.	• Encouragez les solutions "bricolées" et imparfaites (dessins, legos, pâte à modeler). L'objectif n'est pas la perfection mais la matérialisation rapide d'une idée. • Mettez l'accent sur le feedback : chaque groupe teste son prototype auprès d'un autre groupe pour l'améliorer.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Papier, ciseaux, legos, pâte à modeler, outils de maquettage (Figma...).
Synthèse co-construite ASYNCHRONE SYNCHRONE	Élaboration collective d'un résumé des points clés d'une session (carte mentale, nuage de mots, fresque). Elle favorise l'ancrage mémoriel et l'alignement du groupe.	• Utilisez des supports visuels comme de grands paperboards ou des outils numériques de tableau blanc collaboratif pour un résultat plus impactant. • C'est une excellente activité pour clôturer une journée ou une séquence importante, en s'assurant que tous partagent les mêmes messages clés.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Tableau blanc collaboratif (Miro, Klaxoon), paperboards, post-its.
Écoute d'un podcast ASYNCHRONE SYNCHRONE	Ecoute de contenu audio sur une thématique précise. Parfait pour l'apprentissage en mobilité, il permet de s'informer et de réfléchir tout en faisant autre chose.	• Demandez aux apprenants de noter une idée clé ou une question que le podcast a soulevée, à partager ensuite sur un forum, ou en salle de formation • Proposez un épisode pertinent d'un podcast existant ou créez vos propres capsules audio avec des experts internes.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Plateformes de podcast (Spotify, Apple Podcasts), smartphone.
Quiz auto-corrigé ASYNCHRONE	Questionnaire en ligne avec feedback immédiat. C'est un excellent moyen de tester ses connaissances, de s'auto-évaluer et d'identifier ses points faibles sans pression.	• Ne vous contentez pas de "bonne/mauvaise réponse", mais fournissez un feedback explicatif pour chaque question afin de renforcer l'apprentissage. • Gamifiez le quiz avec un score, un chronomètre ou des badges pour augmenter la motivation.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Google Forms, Typeform, outils auteur (Genially, Articulate).

ACTIVITÉ	DESCRIPTION	CONSEILS D'UTILISATION	REPÈRES	OUTILS / MATÉRIEL
Recherche documentaire ASYNCHRONE	Collecte et analyse d'informations sur un sujet. Développe l'autonomie, l'esprit critique et la capacité à synthétiser des sources variées.	• Fournissez une liste de sources fiables (sites web, publications) pour démarrer la recherche et éviter la désinformation. • Demandez un livrable précis : une synthèse d'une page, une courte présentation, ou 3 chiffres clés à partager.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Moteurs de recherche, bases de données spécialisées, Perplexity, Google Scholar
Création d'une carte mentale ASYNCHRONE SYNCHRONE	Schématisation visuelle d'idées et de leurs liens. C'est un excellent exercice pour structurer sa pensée, mémoriser des informations et faire une synthèse personnelle.	• Proposez-le comme une alternative à la prise de notes linéaire traditionnelle pour stimuler la pensée créative. • Demandez aux apprenants de partager leur carte mentale pour comparer les différentes manières de structurer une même information.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Miro, MindMeister, Napkin, ou simplement papier et feutres.
Défi/micro-action ASYNCHRONE	Tâche concrète et rapide à réaliser en situation de travail. Ancre l'apprentissage dans le réel et favorise le transfert immédiat des compétences sur le terrain.	• Le défi doit être simple, réalisable en moins de 10 minutes et avec un résultat visible (ex: "Utilisez la technique X lors de votre prochain appel"). • Créez un espace de partage (forum, chat) où les apprenants peuvent raconter brièvement comment ils ont relevé le défi.	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	Application de micro-learning, notifications par email/chat.
Sous la loupe SYNCHRONE	Un premier groupe réalise une activité (jeu de rôle, résolution de problème) pendant qu'un second groupe l'observe à l'aide d'une grille. Une restitution collective suit l'observation.	• Fournir une feuille de consignes d'observations pour guider le groupe observateur • Enregistrer la session pour permettre l'analyse en différé et l'auto-observation par les participants	DIFFICULTÉ COÛT ORIGINALITÉ INTERACTIVITÉ	—

ACTIVITÉ	DESCRIPTION	CONSEILS D'UTILISATION	REPÈRES	OUTILS / MATÉRIEL
Projet "Fil Rouge" ASYNCHRONE SYNCHRONE	Le projet fil rouge est une activité pédagogique dans laquelle les apprenants développent, tout au long de leur parcours de formation, un projet personnel ou professionnel cohérent. Ce projet évolue étape par étape, à mesure que les compétences sont acquises. Il sert de support concret d'appropriation, de transfert et d'évaluation.	• Dès le début de la formation, aidez les apprenants à choisir un projet réaliste, pertinent et mobilisateur, lié à leur contexte. • Intégrez des jalons réguliers : à chaque module ou séquence, ils enrichissent leur projet avec les nouveaux savoirs, outils ou méthodes vus en formation. • Prévoyez des moments de feedback (entre pairs ou avec le formateur) et un livrable final (dossier, soutenance, prototype, etc.) pour valoriser le chemin parcouru.	DIFFICULTÉ ■■■□□ COÛT ■■□ ORIGINALITÉ ■■□ INTERACTIVITÉ ■■□	—



Clément Cahagne — pauuse

Ingénierie pédagogique & IA appliquée à la formation

linkedin.com/in/clementcahagne clement.cahagne@pauuse.fr