

COLLABORATIVE QUESTIONS CARDS WORKSHOP

COKES.ONE

COLLABORATIVE QUESTIONS CARD GAME

- ▶ Création en équipe d'un QCM sous forme de jeu de cartes sur un thème donné
- ▶ 8 à 16 personnes (4 équipes de au moins 2 personnes), 1h30 à 2h
- ▶ Nécessite des participants connaissant le thème
- ▶ Objectifs
 - ▶ Compréhension d'un sujet, individuelle et partagée par l'équipe
 - ▶ Réalisation d'un livrable... réutilisable

MATERIEL

- ▶ Fiches cartonnées A7 ($A4 \div 6 = 74 \times 105 \text{ mm}$)
 - ▶ De 3 couleurs claires (jaune, bleu et rose) : c'est le livrable !
- ▶ Feuilles A4 (voire fiches cartonnées A5 / $148 \times 210 \text{ mm}$)
 - ▶ De 3 couleurs claires (blanc ou jaune, rose, vert)
- ▶ Feutres fins foncés pour écrire sur les cartes
- ▶ Scotch de peintre
- ▶ 1 marqueur pour écrire sur le scotch

PLAN

- ▶ Itération 0 : Présenter le cadre [10' à 20']
- ▶ Itération 1 : De l'individu à l'équipe [25']
- ▶ Itération 2 : De la difficulté [20']
- ▶ Itération 3 : De l'exhaustivité [20']
- ▶ Itération 4 : Livraison. Livrable. [15']
- ▶ Itération 5 : Debriefing [10']

ITÉRATION 0 – LE CADRE [10' À 20']

- ▶ Présenter les objectifs de l'atelier
 - ▶ Voir premier slide
- ▶ Exposer le sujet à étudier
- ▶ Exposer le cadre en disant à voix haute :
 - ▶ Nous allons collaborativement créer un questionnaire sur "le sujet exposé", sous la forme d'un jeu de cartes
 - ▶ Nous allons faire 3 itérations, sur le même format, mais chacune avec son objectif
 - ▶ Répartis en 4 équipes
- ▶ Lancer l'Ice Breaker
 - ▶ Ice Breaker
 - ▶ Se mettre en rond
 - ▶ Une personne commence : elle pose une question à son voisin de droite sur la thématique de l'atelier
 - ▶ Poser une question précise pour laquelle la réponse, à défaut d'être facile, est claire (ne souffre pas ou peu de discussion)
 - ▶ Aucune réponse n'est attendue
 - ▶ En profiter pour poser des questions difficiles ou pour laquelle on n'a pas forcément la réponse
 - ▶ Puis le voisin de droite fait de même à son voisin de droite. Etc
 - ▶ Chercher à poser une question éloignée / différentes des précédentes, à explorer tous les aspects du sujet abordé.

ITÉRATION 1.A – DE L'INDIVIDU À L'ÉQUIPE [25']

- ▶ *[Distribuer une feuille de chaque couleur à chacun]*
- ▶ [5'] Individuellement, chacun de son côté écrit :
 - ▶ Sur sa feuille **verte** les points qu'il connaît **BIEN**
 - ▶ Sur sa feuille **jaune** les points qu'il connaît **PAS BIEN**
 - ▶ Sur sa feuille **rose** les points qu'il ne connaît **PAS DU TOUT**
 - ▶ S'inspirer de l'Ice Breaker

ITÉRATION 1.B – DE L'INDIVIDU À L'ÉQUIPE [25']

- ▶ [10'] En équipe faire un premier jet de 6 fiches
 - ▶ Former 4 équipes de taille similaire (Important d'avoir 4 équipes)
 - ▶ Fusionner les feuilles individuelles par couleur
 - ▶ Reste-t-il des items sur les feuilles jaunes ? roses ?
 - ▶ Choisir 6 items :
 - ▶ au moins 2 sur la feuille **verte**
 - ▶ au moins 1 sur la feuille **jaune**
 - ▶ au moins 1 sur la feuille **rouge**

ITÉRATION 1.C – DE L'INDIVIDU À L'ÉQUIPE [25']

- ▶ *[Distribuer les fiches A7]*
- ▶ En faire 6 fiches sur 3 couleurs :
 - ▶ 1 pour les notions **métier**
 - ▶ 1 pour les notions **technique**
 - ▶ 1 pour les notions d'**application**
- ▶ On écrit sur la fiche (voir schema) :
 - ▶ la question comme titre (recto, haut)
 - ▶ les réponses (recto, centre)
 - ▶ la bonne réponse (verso, en bas)
 - ▶ un texte explicatif (verso, centre)
 - ▶ le thème de l'atelier (verso, haut)

ITÉRATION 1.D – DE L'INDIVIDU À L'ÉQUIPE [25']

- ▶ [10'] Présentation / Feedback
 - ▶ Réunir les équipes par deux
 - ▶ Une équipe présente à la seconde (timeboxer!) :
 - ▶ Parler pendant 2 à 3 minutes
 - ▶ Puis écouter les retours de l'autre équipe pendant 2 à 3 minutes
 - ▶ Chercher les réponses aux questions inconnues
- ▶ Intervertir

ITÉRATION 2.A – DE LA DIFFICULTÉ [20']

- ▶ [10'] 10 à 15 nouvelles questions
 - ▶ Les équipes repartent de leur côté
 - ▶ Et décident d'intégrer (ou pas) le feedback
 - ▶ Trouver 5 à 10 nouvelles questions (ne pas
 - ▶ Ne pas chercher à intégrer les questions de l'autre équipe,
 - ▶ Au contraire, explorer le thème de l'atelier

ITÉRATION 2.B – DE LA DIFFICULTÉ [20']

- ▶ Se poser cette fois la question de la **difficulté** pour chaque question :
 - ▶ Coller une bande de scotch horizontale sur une table
 - ▶ Ecrire dessus : « Difficulté », avec un "-" à gauche et un "+" à droite
 - ▶ Répartir les cartes selon cet axe horizontal, s'efforcer de couvrir tout l'axe
- ▶ Trouver une graduation de maximum 5 niveaux (par exemple une note)
- ▶ Noter cette évaluation dans le coin bas / gauche de la carte (cf. schema)
- ▶ Continuer de respecter les 3 couleurs (métier, technique et application)
- ▶ **[10'] Présentation / Feedback**
 - ▶ Former 2 nouvelles paires d'équipes

ITÉRATION 3.A – DE L'EXHAUSTIVITÉ [20']

- ▶ [10'] Un maximum de nouvelles questions
 - ▶ Les équipes repartent de leur côté
 - ▶ Et décident d'intégrer (ou pas) le feedback
- ▶ Trouver un maximum de nouvelles questions en visant l'exhaustivité :
 - ▶ A-t-on bien tout couvert ?
 - ▶ Aussi par rapport aux questions déjà entendues ?

ITÉRATION 3.B – DE L'EXHAUSTIVITÉ [20']

- ▶ Se poser cette fois la question de l'**importance** pour chaque question :
 - ▶ « *Cette question est-elle capitale pour comprendre le thème ?* »
 - ▶ Coller une bande de scotch verticale sur la table
 - ▶ Ecrire dessus : "Importance", avec un "-" en bas et un "+" en haut
 - ▶ Répartir les cartes selon cet axe vertical
- ▶ S'efforcer de couvrir les 4 quadrants
- ▶ Trouver une graduation de maximum 5 niveaux
- ▶ Noter cette évaluation dans le coin bas / droit de la carte (voir schéma à la fin)
- ▶ [10'] **Présentation / Feedback**
 - ▶ Former 2 nouvelles paires d'équipes

ITÉRATION 4.A – LIVRAISON. LIVRABLE. [15']

- ▶ Mettre les 4 équipes en rond, une équipe -A- commence :
 - ▶ Elle lit une des ses questions à haute voix
 - ▶ Les autres équipes doivent répondre au plus vite
 - ▶ La première équipe -B- qui répond juste lira la prochaine question
 - ▶ Si il y a des Notes ou des Mots Clefs, l'équipe -A- les lit à voix haute
 - ▶ Si une autre équipe à la même question elle la lit
 - ▶ Ces même questions sont alors regroupées
 - ▶ On donne un ID à cette question (coin haut gauche)
- ▶ Puis c'est au tour de l'équipe -B- (sa carte sera posée sur les précédentes, avec un nouvel ID)
 - ▶ Et ainsi de suite jusqu'à épuiser toutes les questions.
- ▶ A la fin, demander si il reste des sujets non abordés. Les noter sur des fiches.

ITÉRATION 4.B – LIVRAISON. LIVRABLE. [15']

► Variante

- Donner des points :
 - 5 points pour une question à laquelle personne ne répond
 - 3 points pour une question unique
(les autres équipes n'ont pas la même question)
 - 1 point pour une question multiple (une autre équipe a la même question)
- Voir aussi la variante A-Soul après...

ITÉRATION 5 – DEBRIEFING [10']

- ▶ ROTIs
- ▶ Qu'avez vous appris ?
 - ▶ Combien d'items sur vos feuilles jaunes et rouges sont résolus ?
 - ▶ De nouveaux items sur les feuilles vertes ?
- ▶ Qu'avez vous ressenti ?
- ▶ Quelle serait la prochaine étape ?

VARIANTES

- ▶ « Mots clefs »
- ▶ « A-Soul »
- ▶ « Ce n'est pas tabou »

VARIANTE – MOTS CLEFS

- ▶ L'utilisation de mots clefs, facultative, au delà de préciser le thème de la carte, confère une meilleure longévité au jeu.
- ▶ Ne pas excéder 5 mots clefs par carte.
- ▶ Voir ces mots clefs comme des macro-thématiques.
- ▶ Cela permet notamment, à posteriori, de regrouper les cartes par mots clefs identiques, et donc aborder les questions selon ces macro-thèmes.

VARIANTE - A-SOUL

- ▶ Identifier au préalable des items importants à aborder sur le thème en question, en écrivant un item par fiche cartonnée, et vous en servir ainsi :
 - ▶ en distribuer quelques uns aux équipes, en début de certaines itérations (comme des figures imposées à traiter)
 - ▶ en garder pour l'itération 4 : chaque fois qu'une équipe pose une question en rapport avec l'un des items, lui donner la carte de l'item. A la fin chaque carte vaut N points supplémentaires pour l'équipe qui les a collectées.
- ▶ Dans le cadre de l'agilité, vous pouvez par exemple utiliser le deck A-Soul avec les concepts clefs.

VARIANTE – CE N'EST PAS TABOU

- ▶ Par défaut, le format des questions est un QCM : il faut proposer différentes réponses possibles. Il est important de rester sur un format simple si il y a des participants qui ne connaissent pas ou peu le thème de l'atelier afin qu'ils restent focalisés.
- ▶ Il est cependant possible de varier le format en exposant aux participants d'autres techniques pour chaque carte :
 - ▶ QCM (comme précédemment).
 - ▶ Tabou : laisser la réponse (verso, en bas), ne pas écrire de question (recto, en haut) et écrire des mots interdits à la place des réponses (recto, au centre) ; le participant doit faire deviner le titre sans utiliser les mots écrits
 - ▶ Mime : Laisser vide la question et les réponses possible (recto) ; le participant doit faire deviner la réponse en mimant.
- ▶ Vous pouvez utiliser un ou plusieurs de ces formats en même temps.
- ▶ Ecrire le format utilisé pour la carte dans le coin haut droit, au recto.
- ▶ Le QCM est à privilégier pour des questions difficiles ou des participants avec une faible connaissance du thème, ou nécessitant une réponse détaillée.
- ▶ Le tabou ou le mime est à privilégier pour des idées ou des concepts.

SLIDES





COMPRIS



PAS SÛRE



INCONNU

QUESTION	format
<div><div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div></div></div>	
<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
motclef1 - motclef2 - motclef3	

RECTO

SUJET DE L'ATELIER
<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
Bonne réponse

VERSO

MÉTIER

TECHNIQUE

APPLICATION

QUESTION

format

- Réponse 1
- Réponse 2
- Réponse 3
- Réponse 4

motclef1 - motclef2 - motclef3

SUJET DE L'ATELIER

Texte explicatif

Informations complémentaires

Bonne réponse

RECTO

VERSO

MÉTIER

TECHNIQUE

APPLICATION

QUESTION	
<div>• Réponse 1</div> <div>• Réponse 2</div> <div>• Réponse 3</div> <div>• Réponse 4</div>	
format	
difficulté	motclef1 - motclef2 - motclef3

SUJET DE L'ATELIER
Texte explicatif
Informations complémentaires
Bonne réponse

- difficulté +

MÉTIER

TECHNIQUE

APPLICATION

QUESTION

format

- Réponse 1
- Réponse 2
- Réponse 3
- Réponse 4

difficulté

motclef1 - motclef2 - motclef3

importance

SUJET DE L'ATELIER

Texte explicatif

Informations complémentaires

Bonne réponse

+

importance

.

-

difficulté

+

MÉTIER

TECHNIQUE

APPLICATION

ID	QUESTION	format
	<ul style="list-style-type: none">• Réponse 1• Réponse 2• Réponse 3• Réponse 4	
difficulté	motclef1 - motclef2 - motclef3	importance

+

importance

.

SUJET DE L'ATELIER
Texte explicatif
Informations complémentaires
Bonne réponse

-

difficulté

+