



**Nouvelles
EXpériences
Territoriales**

**Sciences
Techniques &
Education Populaire**

WEXTEA

28 ET 29 SEPTEMBRE 2023

VANNES

LUDION 2040

Ludion 2040 : origine, philosophie et ambition

Ludion 2040 c'est le marathon créatif organisé par les petits débrouillards Grand-Ouest et Ile-de-France les 28 et 29 septembre 2023 à Vannes. Ludion 2040 vise à renouveler nos dispositifs pédagogiques.

Ludion 2040 réunit des petits débrouillards de tous horizons et compétences pour inventer ensemble des dispositifs pour améliorer la ville dans un esprit convivial et même joyeux !

Il y a des choses importantes qu'il faut que vous sachiez :

- La contribution de chaque participant·e est la bienvenue.
- La diversité des profils, le désir d'inventer de nouveaux dispositifs, de nouveaux cadres sont les ingrédients de base de la potion magique et créative de Ludion 2040
- La confiance, l'écoute, l'esprit critique, le goût du débat d'idée, l'esprit collectif entre pairs sont essentiels.

Règles de constitution d'un groupe :

Dans un groupe, il doit y avoir au moins une personne d'Île de France et de Grand-Ouest.

3 rôles (au minimum) doivent être institués :

- Le rôle de responsable du temps : veiller au respect des échéances du Hackathon.
- Le rôle de responsable de la documentation : veiller à l'impérative publication sur le wiki des textes, photos, ressources, et tout élément permettant de documenter le projet porté par l'équipe.
- Le rôle d'animation : Veiller à ce que le groupe fonctionne bien.

Les personnes qui incarnent ces rôles doivent, le cas échéant, réaliser les tâches décrites, mais l'esprit est plutôt que ces contributions soient collectives.

La constitution idéale d'un groupe est de 3 à 7 participants.

Ludion 2040 est un moment collaboratif où les membres d'un groupe sont solidaires et s'autorégulent où les groupes entre eux peuvent s'entraider.

Bienvenue à Ludion 2040,

Entrez dans une Zone de confort !



LES RÈGLES DE L'INTELLIGENCE COLLECTIVE

Parce que chaque individu est responsable de ses émotions, de ses actes et de ses paroles, mais aussi de l'attention portée aux autres et au bon déroulement de la journée...

ÊTRE BIENVEILLANT.E :

Chacun.e est invité.e à ne pas être dans le jugement de l'autre, des idées proposées, ni dans le jugement de soi-même. Il n'y a ni bon ni mauvais. Tout le monde doit s'exprimer: il faut laisser de la place aux autres, laisser le temps aux personnes de formuler leur pensée, et les aider s'ils et elles ont des difficultés.



SE FAIRE CONFIANCE :

Se faire confiance, oser suivre son intuition, oser exprimer son savoir ; faire confiance aux autres, au processus et aux animateur.ices. Ce qui arrive devait arriver: les moments hyperactifs, les questions, les silences viennent tous enrichir le pot commun.



RESPECTER LE CADRE :

Le cadre est composé des des présentes règles, et des consignes de l'atelier. Être vigilant sur le temps est essentiel au bon déroulement de l'atelier! Tout le monde est responsable de la réussite de la journée.



ÉCOUTER AVEC ATTENTION :

Chacun.e parle sans être interrompu.e, tandis que les autres l'écoutent activement. Les autres participant.es ne doivent pas réagir dans l'immédiat, mais sont invité.es à noter leurs idées ou questions afin de mieux les exprimer lorsque ce sera leur tour de parler.



PARLER AVEC INTENTION :

Chacun.e parle en son nom propre ; chacun.e assume la responsabilité de sa parole, ou de son silence. À chaque prise de parole, il faut aller à l'essentiel pour permettre l'expression de chacun.e.



Ludion 2040, tout un programme !

Certains temps jalonnent les deux jours de Ludion 2040

Synchronisons nos montres, **1, 2, 3 C'est parti !**

	Samedi	Dimanche
		Accueil dès 8h
matin		9h : Reprise des travaux 11h30 : réunion de la facilitation 12h15 : Repas
Après-midi	14h-14h45 : présentation et constitution des équipes. 14h45 : les équipes au taquet ! 16h15 : réunion de la facilitation 17h30 : Topo-pêchu des projets 18h30 : fin de la première journée	13h30 : reprise des travaux 14h30 : remise des diaporamas finaux et présentations. 16h : bilan à chaud 16h30 : fin du hackathon ludion 2040
Soir	19h30 : Repas	

Les réunions de la facilitation :

c'est la réunion des facilitateurs et facilitatrice qui échangent pour mutualiser leurs observations, voir si tout va bien, qui aurait éventuellement besoin d'aide, etc.

Les outils à disposition :

Les outils, ça s'utilise en cas de besoin uniquement. S'il n'y en a pas besoin, ne pas les utiliser !
Le bon outil c'est aussi celui qui vous convient. Si vous en avez d'autres, n'hésitez pas à les utiliser.

Premier contact :

L'objectif de ce temps est de faire connaissance (que chacun se sente bien dans le groupe) et établir une intention commune (pour les membres du groupe, il s'agit de mettre en communs ses représentations, ses idées sur le projet).

QQCOQP ?

Il s'agit de s'assurer que le groupe avance bien. Au besoin, on peut structurer son projet avec la méthode dite du QQCOQP (QUI QUOI OU QUAND COMMENT POURQUOI ?)

Initiation à MediaWiki pour documenter son projet

Il s'agira d'écrire sur le wiki des Fabriques du Ponant pour garder des traces de son projet !

- Webographie,
- Constats,
- objectifs du projet,
- Stratégie et rétroplanning
- Budget et financement,
- Évaluation.

Topo-pêchu : alors comment ça se passe ?

Ce topo-pêchu est le point d'étape pour le groupe. Vous êtes quasiment à mi-chemin, le projet se précise, le prototype est probablement en vue. Avez-vous besoin d'aide des autres groupes ? d'un expert ?

Règle du topo-pêchu : Les membres du groupe vont sur « scène », 3 min au total, un diaporama type.

Topo-pêchu : et voilà !

Topo-pêchu final, pour le groupe c'est le moment crucial de Ludion 2040. Le groupe offre à la communauté son projet, les membres du groupe doivent le présenter et l'expliquer du mieux possible.

Règle du topo-pêchu, la même : Les membres du groupe vont sur « scène », 4 min au total (2 min de groupe, 2min de question/échange), un diaporama type.

La trousse à outils Ludion 2040:

Les outils n'ont pas de cerveau, utilisez le vôtre !

Vous trouverez ces différents outils en format A3 dans votre boîte à outils.

Ils sont à utiliser avec parcimonie et seulement s'il y en a besoin.


- Carré de l'intention
- QQCOQP
- Méthodologie du projet
- Etc.

Tous les outils de Ludion 2040 sont présents dans ce livret



Outil pour les porteurs de projets : Constitution des équipes (temps d'utilisation de l'outil : 30 minutes)

Le document ci-dessous sera affiché sur les tableaux des projets lors de la constitution des équipes. C'est à chaque porteur de projet d'y indiquer les éléments demandés.

Titre du projet	
Description courte	
Mots-Clé	Qui vient ? <small>Au moins une personne d'Île de France et de GO, une personne de terrain et une personne en coordination de projet. 3 membres minimum, 7 au max.</small>

Faisons les présentations (15 min env.) : Qui suis-je ? D'où viens-je ? Où vais-je ? Dans quel état j'erre ?

Pourquoi faire ?

« Briser la glace », faire connaissance, c'est un **moment important** pour un **groupe** qui va devoir concevoir un projet en deux jours.

Lors de marathons créatifs précédents, nous avons identifié quelques écueils :

- Des membres de groupes qui s'installaient leader ou « propriétaire » de l'idée
- Des membres qui ne se sentaient pas à leur place.
- Des participants qui ne trouvaient pas d'espaces pour apporter une contribution, aider, agir au sein du groupe.

Comment faire ?

Pour cela, chacun va écrire sur une feuille, la réponse à deux questions :

Pourquoi suis-je ici ?

Si vous êtes ici, c'est que vous êtes à la bonne place, au bon moment. Racontez comment vous êtes arrivé ici, ce qui vous motive.

Qu'est-ce que j'apporte ?

Vous avez une idée à partager ? Vous êtes simplement curieux ? Vous savez bricoler ? Trouver des subventions ? Concevoir des jeux pédagogiques ?

Le carré de l'intention (durée d'utilisation : 20 min env.)

Objectif : établir une **intention commune** (mettre en communs ses représentations, ses idées) -> **le groupe dispose de son projet !**

Il est important que tous les membres du groupe partagent cette intention, apportent leur contribution à la définition du projet.

Chaque participant remplit des Post-its et les pose sur cette feuille imprimée en A3 (ou dessinée)..

Intention : Que vise le projet ? 	Public : Qui fait le projet ? Pour qui le projet est-il conçu ?
Design : Comment le projet est-il organisé Quelles sont les tâches à remplir ? 	Espace-temps : Ou le projet se déroule-t-il ? A quel Moment ? Selon quelle fréquence ?

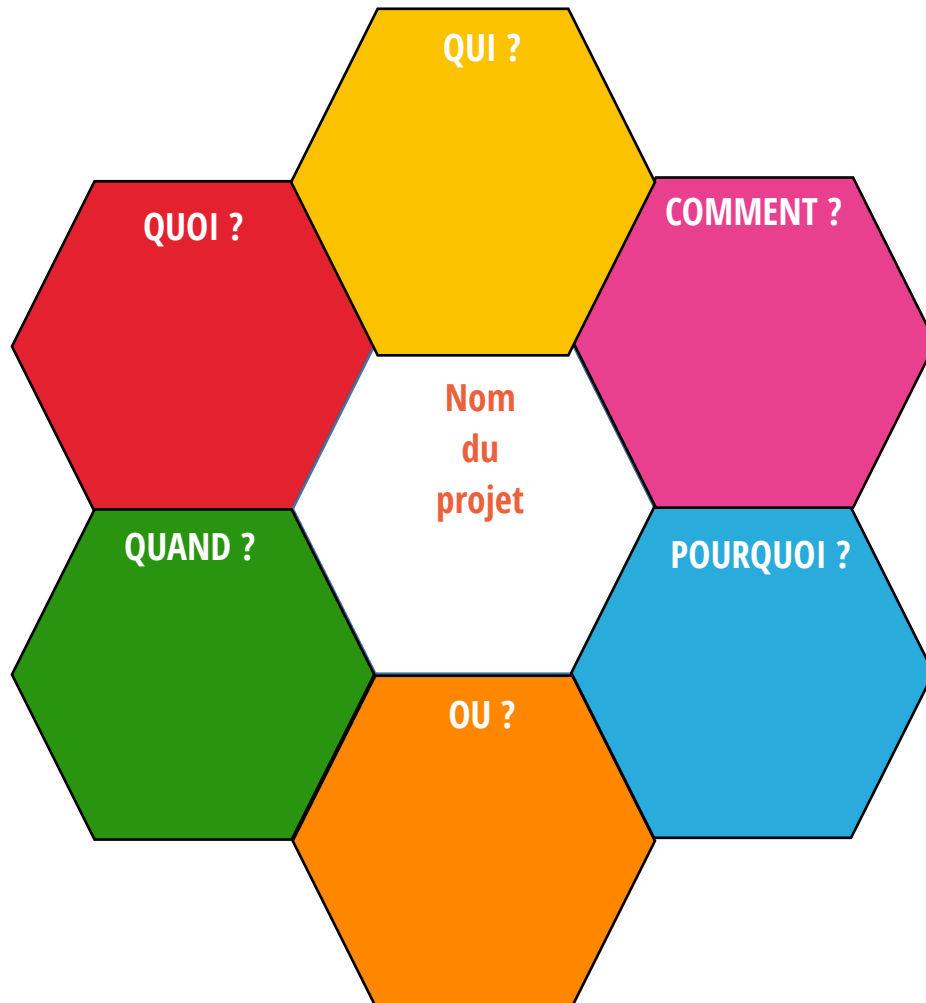
**Nom du
Projet**

Outil pour animer le groupe de projet : QQCOQP

Qui Quoi Comment Où Quand Pourquoi ?

Objectif :

Cet outil vise à aider l'équipe projet à faire le point sur le projet.



Outil pour la facilitation : Feuille de mutualisation à préparer pour la réunion de la facilitation

Titre du projet :	
Constats :	
Qui (Pour qui ?) ?	
Quoi ?	
Où ?	
Quand ?	
Comment ?	
Pourquoi ?	

Etat d'avancement	On discute	Ça Commence	Ça fonce
Faire une croix			
Ambiance	Mauvaise	Comme ci – Comme ça	Bonne
Faire une croix			
Besoin d'aide	OUI	NON	A votre avis ?
Faire une croix			

Autres remarques :

.....

.....

.....

.....

Outil pour animer le groupe projet : méthodo de projet en cinq étapes

(tiré de « Anthropologie du projet » de J.P. Boutinet).

Contexte : Où suis-je ?

J'élabore une bibliographie/webographie pour étayer mes constats.

.....

.....

Objectifs : Où vais-je ?

.....

.....

.....

Stratégie : Comment j'y vais ?

J'indique ici aussi mon calendrier

.....

.....

.....

Moyens : Avec quels moyens ?

.....

.....

.....

Évaluation : Comment ça s'est passé ?

.....

.....

.....

Outil pour animer le groupe de projet : La Rétro-planification (à utiliser au besoin)

En du projet finalisé que l'équipe veut présenter à la fin, il s'agit de remonter le temps étape par étape.

Les jalons de Super Brest :

- **Point d'arrivée** : vendredi, 14h45 nous présentons notre prototype
- Vendredi, 14h30 je remets le diaporama.
- Jeudi, 17h30 nous présentons notre point d'avancement

Entre ces différents jalons, vous avez différentes tâches à réaliser pour bâtir votre prototype.

Outil pour le groupe de projet :

Le diaporama type du topo-pêchu final ! :

Titre de votre GénialProjet



Une belle photo pour illustrer et pourquoi pas un sous-titre explicatif.
Les noms des membres de l'équipe, ... etc.

Ludion 2040

D'où vient le projet ?

- Les principaux constats
- Les jeunes ceci,
- La société cela,
- Un monde meilleur,
- ...

Ludion 2040

But du projet

- Pour les publics,
- Pour les organisateurs,
- Ambitions,
- ...

Ludion 2040

Présentation du projet

- Ce qu'on va faire,
- Quand,
- Avec qui ?
- ...

Ludion 2040

Moyens

- Budget : coûts, pistes de recettes
- Moyens matériels
- Moyens humains
- ...

Ludion 2040

Evaluation

- Mes indicateurs,
- Méthodo d'évaluation du projet,
- Mon projet est réussi si...
- ...

Ludion 2040

Et après ?

- On va passer l'échelle,
- On va changer le monde
- On va trouver des ami-e-s dans le monde entier pour partager notre idée,
- ...

Ludion 2040

Un petit bilan

Avant l'évènement ?

(infos, ...).

Très bien

Bien

Moyen

Très moyen

Pas bien

Développez

Matériel et outils

Très bien

Bien

Moyen

Très moyen

Pas bien

Développez

Au sujet du lieu et de l'aménagement de l'espace ?

Très bien

Bien

Moyen

Très moyen

Pas bien

Développez

Rythme, horaires et encadrement (accompagnement, animation).

Très bien

Bien

Moyen

Très moyen

Pas bien

Développez

Vos propositions d'amélioration pour la prochaine fois

À part ça, votre sentiment général ?

Remerciements

Nous remercions les personnes-ressources qui ont bien voulu apporter leurs éclairages.

- Jean Bourriau, ex-Délégation interministérielle à la ville, observateur de l'éducation populaire.
- Régis Ferron, Alliance Universitaire de Bretagne
- Christophe Moreau, sociologue Jeudevi
- Agnès Le Prince, sociologue à l'INSPE de Bretagne

