Le Blason

Synthétiser les apprentissages d'une séquence en représentant, de manière collective puis individuelle, les notions comprises, retenues ou à clarifier, à travers la création d’un blason symbolique.

Activité de déclusion en fin de séquence ou de formation, le blason permet de ne pas repartir blasé. Il offre un moment collectif et individuel pour revenir sur les contenus, ancrer les notions clés, repérer les incompréhensions et symboliser le parcours. Ce déroulé comprend 4 tours, modulables selon le nombre de sujets abordés. Il favorise l’expression, la réflexion et la mémorisation.

Nombre de participants
8 - 20

Durée prévisionnelle
1h

Durée	Nom d’étape	Notes	Mode et Droits	Contenus	Outils
10 mins	Présentation de l'activité	**Notes** - Expliquer l’objectif : permettre à chacun de savoir où il en est par rapport aux apprentissages, pour mieux ancrer et mémoriser. - Présenter la logique du blason : 1 tour = 1 sujet, 5 min par tour, changement de table à chaque fois pour compléter le blason de chaque sujet. - Proposer un cadre d’écoute bienveillante, à valider collectivement. **Consignes** Avez-vous bien compris ce que vous devez faire dans cette activité ? Souhaitez-vous y ajouter ou modifier ce cadre pour que la formation ou l’atelier se passe bien ?			Avez-vous bien compris ce que vous devez faire dans cette activité, son objectif et son déroulé ?
5 mins	1e tour du blason	**Notes** - Organiser la répartition des participants sur les différentes tables. - Envoyer la première annonce. - Lancer le minuteur. - Envoyer la deuxième annonce à 1 minute de la fin du tour.		Le Blason - Sujet 1 Le Blason - Sujet 2 Le Blason - Sujet 4 Le Blason - Sujet 3	00 h 05 m 00 s C'est parti ! Vous avez 5 minutes pour remplir les parties 1 & 2. Il reste 1 minute.

Consignes
- Listez ensemble les points clés, idées ou apprentissages.
- Classez ces points par ordre d’importance.

---

5 mins — 2e tour du blason

Notes
- Envoyer la première annonce.
- Envoyer la deuxième annonce.
- Lancer le minuteur.
- Envoyer la troisième annonce à 1 minute de la fin du tour.

Consignes
- Changez de table.
- Listez ensemble les points clés, idées ou apprentissages.
- Classez ces points par ordre d’importance.



- Le Blason - Sujet 1
- Le Blason - Sujet 2
- Le Blason - Sujet 4
- Le Blason - Sujet 3

00 h 05 m 00 s

Changez de table dans le sens des aiguilles d'une montre. Les personnes sur la table 1 passe à la table 2, les personnes de la table 2 à la table 3 et ainsi de suite.

C'est parti ! Vous avez 5 minutes pour remplir les parties 1 & 2.

Il reste 1 minute.

---

5 mins — 3e tour du blason

Notes
- Envoyer la première annonce.
- Envoyer la deuxième annonce.
- Lancer le minuteur.
- Envoyer la troisième annonce à 1 minute de la fin du tour.

Consignes
- Changez de table.
- Listez ensemble les points clés, idées ou apprentissages.
- Classez ces points par ordre d’importance.



- Le Blason - Sujet 1
- Le Blason - Sujet 2
- Le Blason - Sujet 4
- Le Blason - Sujet 3

00 h 05 m 00 s

Changez de table dans le sens des aiguilles d'une montre. Les personnes sur la table 1 passe à la table 2, les personnes de la table 2 à la table 3 et ainsi de suite.

C'est parti ! Vous avez 5 minutes pour remplir les parties 1 & 2.

Il reste 1 minute.

---

10 mins — 4e tour et synthèse

Notes
- Envoyer la première annonce.
- Envoyer la deuxième annonce.
- Lancer le minuteur.
- Envoyer la troisième annonce à 1 minute de la fin du tour.

Consignes



- Le Blason - Sujet 1
- Le Blason - Sujet 2
- Le Blason - Sujet 4
- Le Blason - Sujet 3

00 h 10 m 00 s

Changez de table dans le sens des aiguilles d'une montre. Les personnes sur la table 1 passe à la table 2, les personnes de la table 2 à la table 3 et ainsi de suite.

		- Changez de table. - Listez ensemble les points clés, idées ou apprentissages. - Classez ces points par ordre d'importance. - Rédigez une synthèse concise. - Créez un slogan.		Cette fois, vous avez 10 minutes pour remplir les parties 1, 2, 3 et 4. Puis choisissez un porte-parole pour la restitution. Il reste 1 minute. Choisissez un porte-parole pour la restitution.
10 mins	Restitution de chaque équipe	**Notes** - Envoyer l'annonce pour que les participants reviennent en table centrale. - Fusionner et projeter les notes collaboratives des différents groupes. - Demander à chaque porte-parole de restituer le travail de son groupe en 2 minutes. - Lancez et relancez le minuteur à chaque passage pour respecter le temps imparti. - Projeter le Draft pour que chaque groupe puisse noter son slogan. **Consignes** - Chaque porte-parole, restituez le travail de votre groupe. Soyez concis et précis dans votre expression. Allez à l'essentiel. - Reportez votre slogan dans le blason.	Le Blason	00 h 02 m 00 s Revenez en table centrale.
5 mins	Ma liste de courses	**Notes** - Projeter les notes collaboratives fusionnées. - Lancer le minuteur. Chaque participant s'appuie sur la note collaborative pour rédiger sa propre note personnelle. Il y sélectionne les éléments qui lui semblent essentiels et utiles pour son propre contexte, en les adaptant si besoin avant export. Indispensable, cette étape peut être déplacée hors de l'activité en cas de manque de temps. **Consignes** Ouvrez votre note personnelle (en bas à droite de l'écran). À partir de la note collaborative, complétez : Je vais … Quand ? Je prévois … Quand ? Complétez les ... et ajoutez une date à chaque ligne.		00 h 05 m 00 s

10 mins	Evaluation	**Notes** - Lancer les différents sondages. Ce temps est dédié à l’évaluation de l’activité, aux ressentis et aux acquis. Il permet aussi de faire le lien avec ce qui précède ou ce qui suit, et d’apporter un feedback formatif. Les participants peuvent exprimer leur satisfaction, ce qu’ils retiennent, ce qu’ils ont appris, et ce qu’ils pensent réutiliser.		Evaluation - Avez-vous passé un bon moment ? Evaluation - Avez-vous le sentiment d'avoir appris quelque chose ? (5 signifiant "absolument") Evaluation - Dans quelle mesure êtes-vous satisfait par l'animation de cette session ? (5 signifiant "très satisfait")

Légende :

Mode d'animation :

- Tables indépendantes
- Tables synchronisées

Droits des participants :

- Accès bibliothèque table + Interactions contenus + Parole
- Interactions contenus + Parole
- Parole uniquement
- Lever la main