

**NOM DE L'ACTIVITÉ / DU PROJET :**  
JEU DE PISTE CFPsyEN

**NOM ET PRÉNOM DU RÉFÉRENT :** DELPHINE PLANCHET

**ANNÉE DE MISE EN ŒUVRE :** SEPTEMBRE 2024

**AUTRE·S PERSONNE·S IMPLIQUÉ·S :** INGÉNIEURES  
PÉDAGOGIQUES



## CONTEXTE

**DISCIPLINE :** PSYCHOLOGIE  
**FORMAT D'ENSEIGNEMENT :** JOURNÉES  
D'INTÉGRATION  
**TYPE D'ACTIVITÉ :** BRISE-GLACES ET COURSE  
D'ORIENTATION  
**DURÉE :** 1 JOURNÉE  
**LIEU D'ENSEIGNEMENT :** CAMPUS VILLEJEAN +  
MONDE VIRTUEL RENNES 2

### OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ :

- INTERCONNAISSANCE ENTRE LES STAGIAIRES DE LA NOUVELLE PROMOTION ET LES FORMATRICES
- CONNAISSANCE DU PROFIL DE LA PROMOTION (LES SPÉCIALITÉS DE MASTER, RÉGION D'ORIGINE, EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES...)
- CONNAISSANCE DE L'ÉTAT D'ESPRIT DE CHAQUE STAGIAIRE EN ARRIVANT EN FORMATION
- CONSTRUCTION DE LA COHÉSION DE GROUPE (PROMOTION 2024-2025)
- CONNAISSANCE DU CAMPUS

## PARTICIPANT·ES / PUBLIC VISÉ

- **EFFECTIF :** 32 STAGIAIRES
- **FILIÈRE :** CFPsyEN - UFR SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES
- **PARTICULARITÉS ÉVENTUELLES :** PSYCHOLOGUES RECRUTÉS PAR CONCOURS DE LA FONCTION PUBLIQUE APRÈS L'OBTENTION D'UN MASTER 2 EN PSYCHOLOGIE (TOUTES SPÉCIALITÉS)

## ÉVALUATION

**POUR L'ACTIVITÉ :** RETOURS À CHAUD DES ÉTUDIANT·ES AUPRÈS DE L'ENSEIGNANTE À LA FIN DE LA PREMIÈRE JOURNÉE, SUITE À L'ACTIVITÉ JEU DE PISTE.

**POUR L'ACCOMPAGNEMENT :** BILAN ORAL À CHAUD EFFECTUÉ ENTRE L'ENSEIGNANTE ET LES INGÉNIEURES PÉDAGOGIQUES À LA FIN DE LA SEMAINE D'INTÉGRATION.

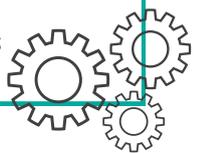
## DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

### MATINÉE :

- **ACCUEIL ET PRÉSENTATION** DES FORMATRICES ET DU PROGRAMME DES JOURNÉES D'INTÉGRATION
- **BRISE-GLACES** AVEC AUTO-COLLANTS ET BINGO POUR FAVORISER L'INTERCONNAISSANCE AU SEIN DE LA PROMOTION
- **ENTRETIEN EN BINÔME** À PARTIR D'UN OU PLUSIEURS CENTRES D'INTÉRÊTS SUITE AU BINGO ET PRÉSENTATION RESPECTIVE DES STAGIAIRES
- **RECUEIL DES ATTENTES,** BESOINS ET QUESTIONS À PARTIR D'UN WOOCAP
- RESTITUTION

### APRÈS-MIDI : JEU DE PISTE

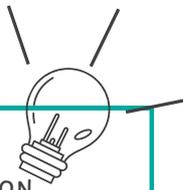
- **COURSE D'ORIENTATION** DANS LE MONDE VIRTUEL A L'ESPACE DES LANGUES
- **COURSE D'ORIENTATION** DANS DIFFÉRENTS LIEUX DU CAMPUS
- RESTITUTION ET BILAN DES ACTIVITÉS



## RÔLES DANS L'ACTIVITÉ

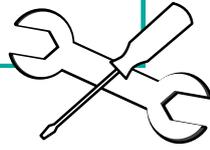
**ENSEIGNANTE** : PROGRAMMATION DE LA JOURNÉE D'INTÉGRATION ET SCÉNARISATION

**INGÉNIEURES PÉDAGOGIQUES** : SCÉNARISATION ET CONCEPTION DES ACTIVITÉS



## RESSOURCES, OUTILS, MOYENS

GOMMETTES, POST-IT, WOOCAP, BINGO SUR FEUILLE, MONDE VIRTUEL 2D, DIGIPAD, LEARNING APPS

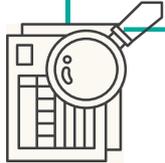


## PROBLÉMATIQUES RENCONTRÉES

MANQUE DE TEMPS POUR PRÉPARER LES ACTIVITÉS

GESTION DU TEMPS LORS DES ACTIVITÉS DE L'APRÈS-MIDI

DIFFICULTÉS A SE CONNECTER A CERTAINES ÉNIGMES



## POINTS FORTS DE L'ACTIVITÉ

- FAVORISE L'INTERCONNAISSANCE ET LA COHÉSION DE GROUPE
- MISE EN SITUATION LUDIQUE ET INTERACTIVE
- IMMERSION DANS SON ENVIRONNEMENT (MONDE VIRTUEL ET CAMPUS VILLEJEAN)

## ÉVOLUTION DE L'ACTIVITÉ

PRÉPARATION DE L'ACTIVITÉ PLUS EN AMONT.

PRISE EN COMPTE DES RETOURS STAGIAIRES POUR AMÉLIORER L'ACTIVITÉ ET LES ÉNIGMES.

CRÉATION DE TROPHÉES DESTINÉS AUX STAGIAIRES DE LA FORMATION SUITE AU JEU DE PISTE.



## MOTS-CLÉS

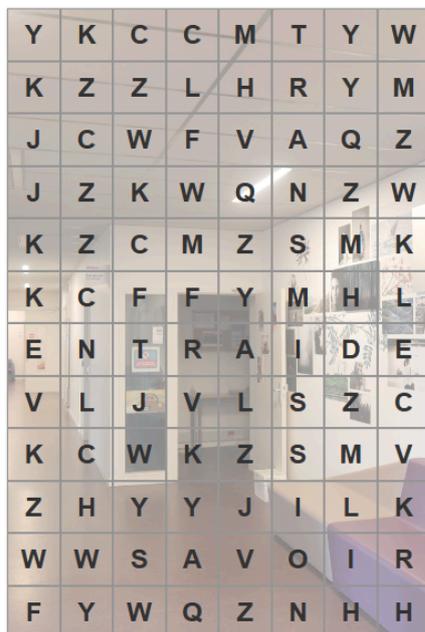
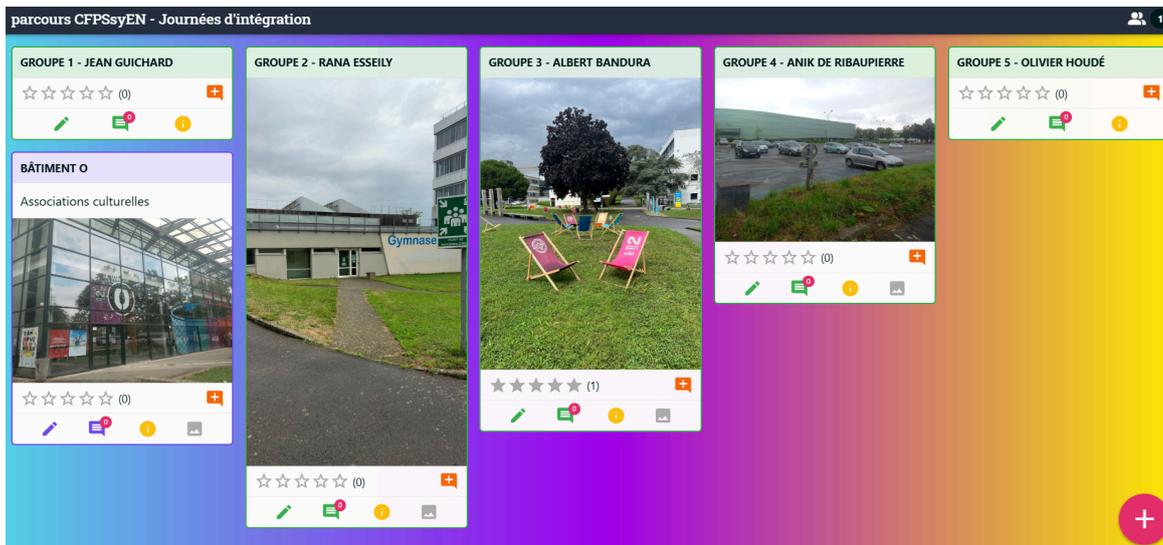
COHÉSION D'ÉQUIPE ; INTERCONNAISSANCE ; JEU DE PISTE ; MONDE VIRTUEL ; ÉNIGMES



## ÉLÉMENTS ESSENTIELS POUR REPRODUIRE L'ACTIVITÉ

- CLARIFIER LES OBJECTIFS EN DÉTERMINANT LES FINALITÉS DE L'INTÉGRATION (COHÉSION, DÉCOUVERTE DU CADRE, REMONTÉE DES ATTENTES, ETC.) ET EN LES ADAPTANT AU PUBLIC (ÉTUDIANT·ES DE LICENCE, MASTER, STAGIAIRES, ETC.)
- ADAPTER LES ACTIVITÉS, LES MÉTHODES ET SUPPORTS UTILISÉS AUX OBJECTIFS VISÉS, EN FONCTION DU NIVEAU D'ÉTUDES (BRISE-GLACE, JEUX COLLABORATIFS, IMMERSION SUR LE TERRAIN)
- ORGANISER UN TEMPS D'ÉCHANGES ET DE BILAN À LA FIN DE L'ACTIVITÉ, ENTRE L'ENSEIGNANTE ET LES PARTICIPANTS AFIN DE REVENIR SUR CE QU'ILS VIENNENT DE VIVRE, LES PISTES D'AMÉLIORATION ET LES PERSPECTIVES POUR LA SUITE
- GÉRER LE TEMPS ET S'ADAPTER AUX ATTENTES ET BESOINS DES APPRENANTS (NIVEAU DE FATIGUE, INTÉRÊT POUR L'ACTIVITÉ, MOTIVATION, ETC.)

# EXEMPLES DE RESSOURCES PRODUITES



1. TRANSMISSION
2. ENTRAIDE
3. SAVOIR

