



Faciliter la communication et la prise de parole chez les élèves

FORMATION PAF ÉCONOMIE ET GESTION
SPÉCIALITE ET PROJET EN TERMINALE
FÉVRIER – MARS 2021

Commençons par un petit jeu

B_nj__r tout le m_nde!

Bi_nv_n_e.

No_s all_ns déco_v_ir les s_cr_ts pour faciliter la
c_mm_ni_ation et la pr_se de p_role chez les élèves.



Commençons par un petit jeu

Bonjour tout le monde!

Bienvenue.

Nous allons découvrir les secrets pour faciliter la communication et la prise de parole chez les élèves.





Hi !

Franck HOARAU

Ingénieur des Mines – Entrepreneur

Master en entrepreneuriat & Innovation

Startup Lover

PULSA.SO – APPRECIALI – SCKOP –

Le Club des Entrepreneurs Audacieux- ...



Franck HOARAU

Formation aux techniques de pitch

Objectif : présentation argumentée et structurée



Salon OSE! 2019

Lauréat « Pitch Expert »



Les règles du jeu

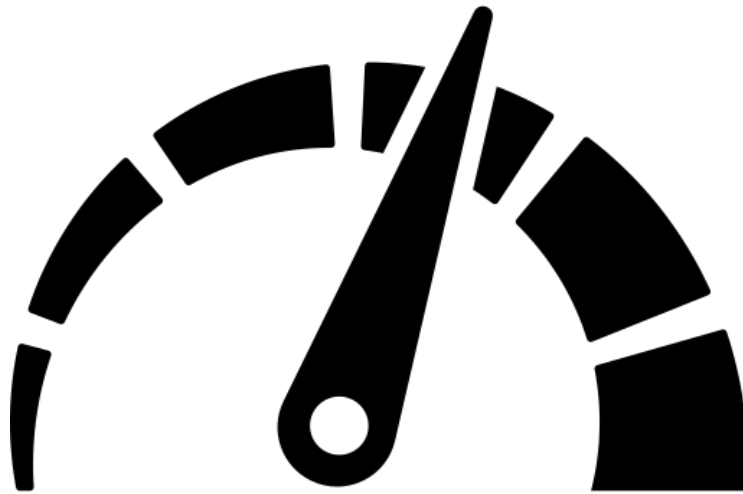
Règle #1 : Ceci n'est pas une formation
(bon, je m'explique)

Règle #2 : Sans protocole

Règle #3 : Pas de honte à avoir
(contrat de bienveillance, ok?)

Comment ça va ?

De 1 (bof, bof, bof) à 5 (c'est la forme!), je me sens...



L'AGENDA

AGENDA

Les présentations

Objectifs de cette formation

Tour de table : la communication, quels enjeux ?

Trois méthodes pour faciliter la communication et la prise de parole chez les élèves

AGENDA

Les présentations

Objectifs de cette formation

Tour de table : la communication, quels enjeux ?

Trois méthodes pour faciliter la communication et la prise de parole chez les élèves

Mais avant, un peu de contexte...

CONTEXTE & OBJECTIFS

CONTEXTE



Liste de 12 principes généraux

En conclusion, l'affirmation d'une culture partagée du Grand oral

A travers la mise en évidence de ces convergences, on ne peut que se réjouir de voir ainsi se développer une culture partagée du Grand oral, tant les préconisations faites ici entrent en résonance avec les principes qui ont fait consensus lors du [dernier séminaire consacré au Grand oral](#) et qui peuvent être rappelés ci-après :

1. La préparation au Grand oral s'inscrit dans les enseignements en travaillant à la fois les compétences langagières et les compétences disciplinaires.
2. Un oral fondé sur des connaissances liées aux spécialités engage l'élève à expliciter, à vulgariser, à reformuler et défendre des idées et à construire une argumentation informée et personnelle.
3. L'élève maîtrise d'autant mieux les échanges lors du Grand oral qu'il est habitué à se confronter à différents avis / différentes théories, qu'il sait reconnaître les éléments de controverse et les intégrer dans un dialogue et qu'il puisse appréhender et anticiper les attentes d'un jury.
4. L'évaluation de la présentation du projet personnel d'orientation ne porte pas sur la qualité du projet ou du parcours mais sur la façon dont le candidat exploite son cheminement pour l'avoir construit.
5. La préparation à l'épreuve doit éviter tout risque de formatage et de standardisation des parcours, motivés par un souci d'efficacité pédagogique.
6. La préparation à l'épreuve ne doit pas être réduite à un format unique de parole et doit laisser place à la diversité des élèves et de leurs compétences.
7. L'accompagnement vers le Grand oral vise à habituer progressivement l'élève à produire une parole synthétique, structurée et savante, basée sur un contenu qu'il s'approprie et ainsi à habiter une parole plus spontanée que celle de l'exposé.
8. L'accompagnement vers le Grand oral consiste à multiplier des moments de prise de parole ritualisés, dans des espaces sécurisants, éloignés de tout enjeu scolaire et évaluatif, fonctionnant sous le socle de l'écoute, l'entraide et la bienveillance entre pairs et permettant l'expression de la créativité, de la sensibilité et des émotions.
9. L'accompagnement de l'élève vers le Grand oral vise à construire un parcours de formation progressive à l'oral incluant des « temps forts » de diagnostic, de bilan, de présentation, d'expression, de validation des choix.
10. L'accompagnement de l'élève vers le Grand oral s'inscrit dans la durée, le temps long de la maturation entreprise dès le collège jusqu'au cycle terminal du lycée.
11. L'accompagnement vers le Grand oral suppose de penser une organisation collective et équitable de l'accompagnement à l'échelle de l'établissement permettant un suivi des élèves tout au long du collège et du lycée et mobilisant de multiples acteurs éducatifs.
12. Cet accompagnement vers le Grand oral doit être porté au niveau de l'établissement, en exploitant les conseils d'enseignement et les conseils pédagogiques, en mettant en place un projet de formation à l'oral au sein du lycée, en prévoyant des concertations disciplinaires, interdisciplinaires et même inter-niveaux.

CONTEXTE & OBJECTIFS

Principe #3 : « L'élève maîtrise d'autant mieux les échanges lors du Grand oral qu'il est **habitué à se confronter à différents avis** / différentes théories, qu'il sait reconnaître les éléments de controverse et les intégrer dans un dialogue et qu'il puisse appréhender et anticiper les attentes d'un jury. »

Principe #7 : « L'accompagnement vers le Grand oral vise à **habituer progressivement l'élève à produire une parole synthétique, structurée et savante**, basée sur un contenu qu'il s'approprie et ainsi à habiter une parole plus **spontanée** que celle de l'exposé. »

Principe #8 : « L'accompagnement vers le Grand oral consiste à **multiplier des moments de prise de parole ritualisés**, dans des espaces **sécurisants, éloignés de tout enjeu scolaire et évaluatif**, fonctionnant sous le sceau de l'écoute, l'entraide et la bienveillance entre pairs et permettant l'expression de la **créativité**, de la sensibilité et des émotions. »

OBJECTIFS

<u>Objectifs</u>	<u>Durée</u>	<u>Séquençage</u>	<u>Compétences</u>
FACILITER LA COMMUNICATION ET LA PRISE DE PAROLE			
Savoir faciliter la communication et la prise de parole au sein d'un groupe d'élèves en instaurant un climat propice à l'échange, à travers des activités ludiques mêlant communication interne (en groupe) et externe (restitution)	3 heures (180 minutes)	[0 – 30 minutes] : Accueil – Tour de table Les enjeux de la communication [30 minutes – 60 minutes] Poser un cadre propice à la communication Présentation de 3 outils [60 minutes – 120 minutes] Atelier : le jeu du pitch [120 minutes – 150 minutes] Le jeu du débat + Le jeu de l'histoire [150 minutes – 180 minutes] Débrief, synthèse des infos clefs, conclusion	S'approprier les enjeux, les notions et les techniques de communication, prise de parole et argumentation Disposer d'un catalogue d'outils et de méthodes à implémenter auprès des élèves en fonction des situations Savoir mettre en place, coordonner et animer une séance de prise de parole (jeu du pitch)

OBJECTIFS

Mon objectif

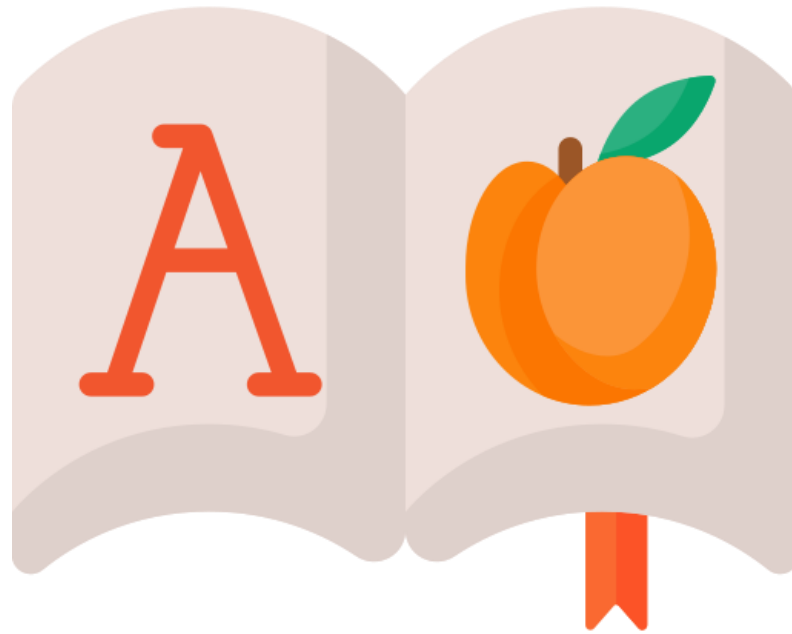
Vous accompagner dans votre rôle de « préparateur » en vous proposant :

- des méthodes simples
- expliquées pas-à-pas
- actionnables tout de suite

TOUR DE TABLE

Y a-t-il des courageux dans la salle ?

TOUR DE
TABLE



Question
ouverte

Pour vous :

Quels sont les enjeux de cette
épreuve du Grand Oral?



Avant toute chose :
BRISER LA GLACE

Les brises glace : la communication, c'est comme une randonnée ; le plus difficile psychologiquement, c'est souvent de faire le premier pas.

Nous allons voir une série de petits exercices qui permettent :

- d'instaurer une atmosphère propice aux échanges,
- de « faire sortir le premier mot »
- de se diriger, en douceur, hors de la zone de confort

/!\ Les exercices sont tous différents. Le choix de l'un ou l'autre se fera sur la base de votre ressenti, et votre connaissance du groupe d'élèves à qui il est destiné.

👉 briser la glace, oser, faire l'expérience de la prise de parole décalée

Jeu n°1 : Le concours de diction

Le jeu est simple. On divise la classe en deux groupes.

Des phrases sont affichées au tableau. Ces phrases sont difficiles à prononcer (ex : un chasseur chassant...).

C'est une « battle » : l'objectif est de pouvoir prononcer les phrases sans se tromper.

Gamification : Si je réussis, mon équipe marque un point. Si j'échoue, l'équipe adverse marque deux points.

Le concours de diction

JEU #1

TROIS TORTUES TROTTAIENT
SUR UN TROTTOIR TRÈS ÉTROIT

JEU #1

TROIS PETITES TRUITES NON CUITES,
TROIS PETITES TRUITES CRUES

JEU #1

PAPIER,
PANIER,
PIANO.
(x3)

JEU #1

CES SIX SAUCISSONS-CI SONT SI SECS
QU'ON NE SAIT SI C'EN SONT.

JEU #1

JE VEUX ET J'EXIGE D'EXQUISES EXCUSES.

Jeu n°2 : La méduse

Le jeu est simple. En groupes, les élèves choisissent un mot, et ne le dévoile pas aux autres.

Sur une feuille, écrire ce mot au centre, dans une bulle.
Ex : le mot « pomme »

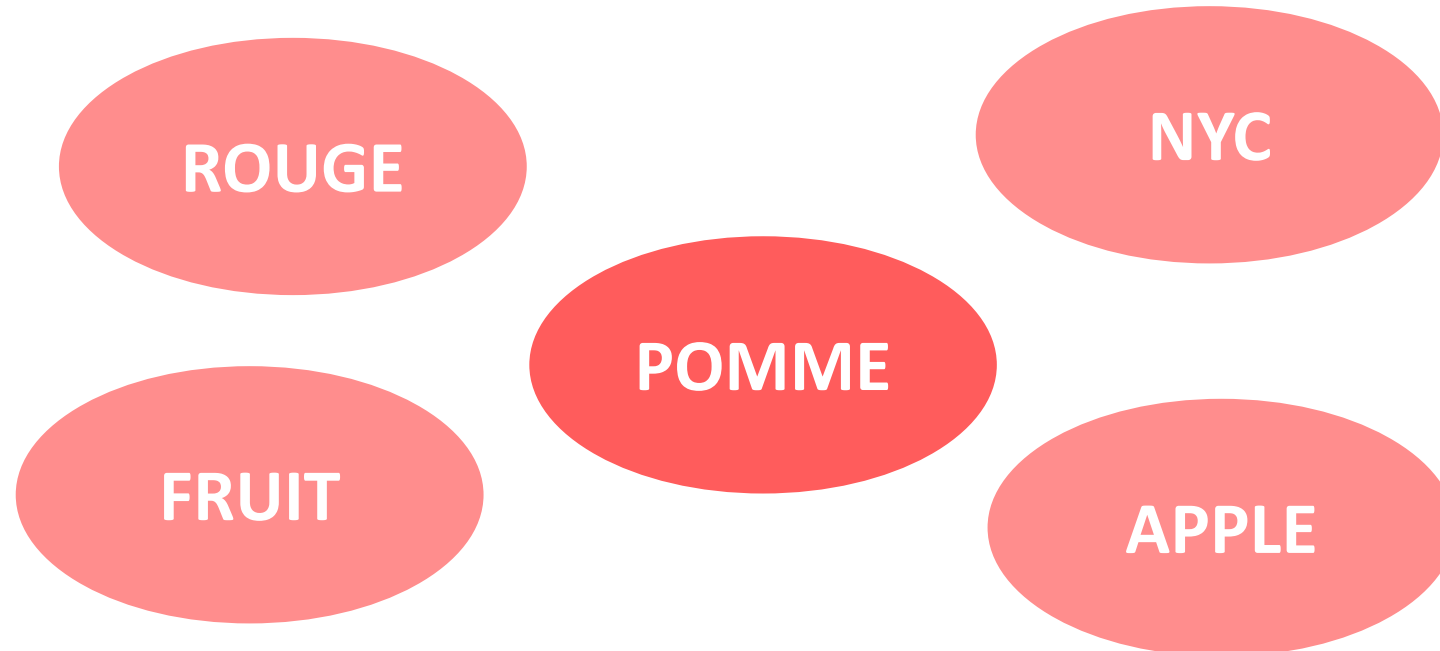


POMME

Jeu n°2 : La méduse

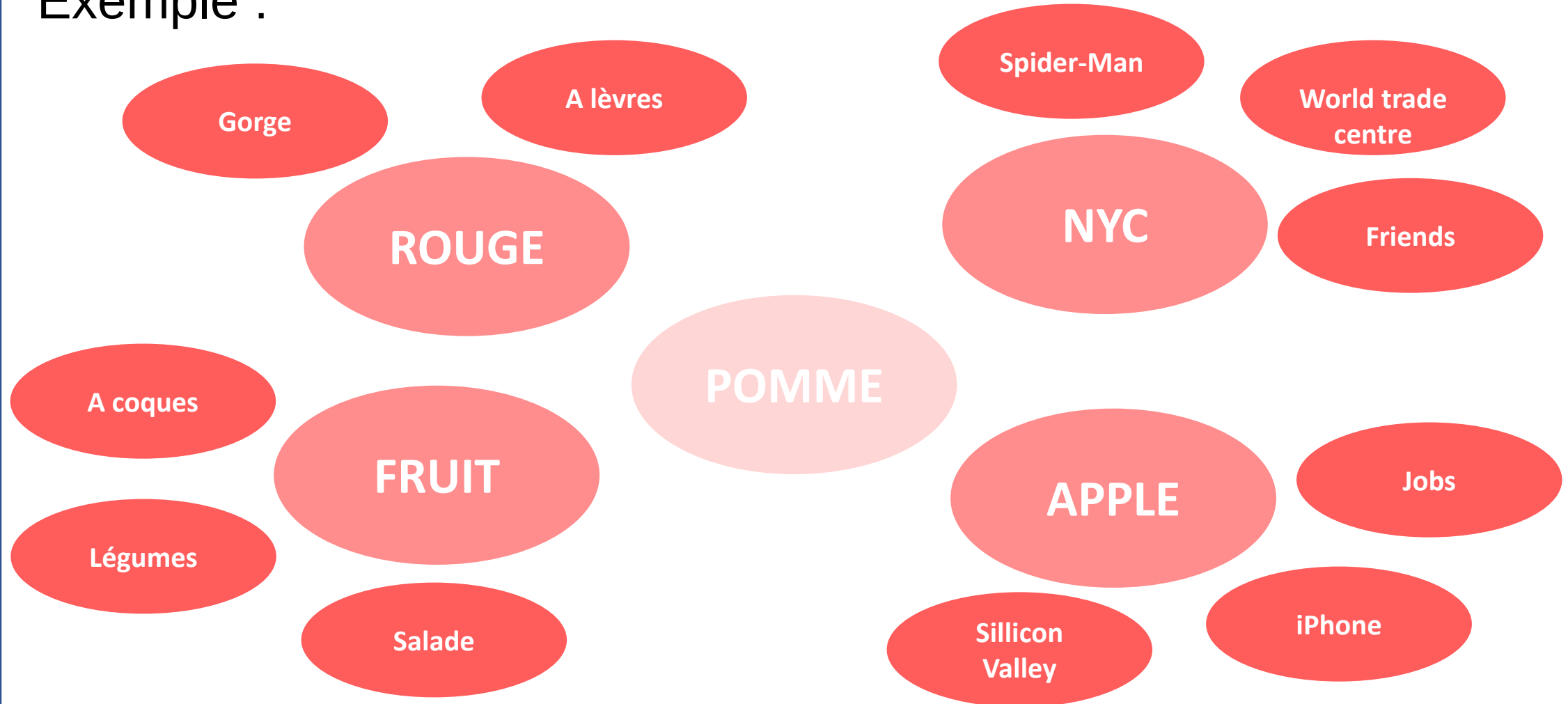
Ensuite, toujours en groupe, écrire 4 mots / idées / concepts rattachés à la pomme.

Exemple : New-York (la grosse pomme), la marque APPLE, la couleur ROUGE, le mot FRUIT



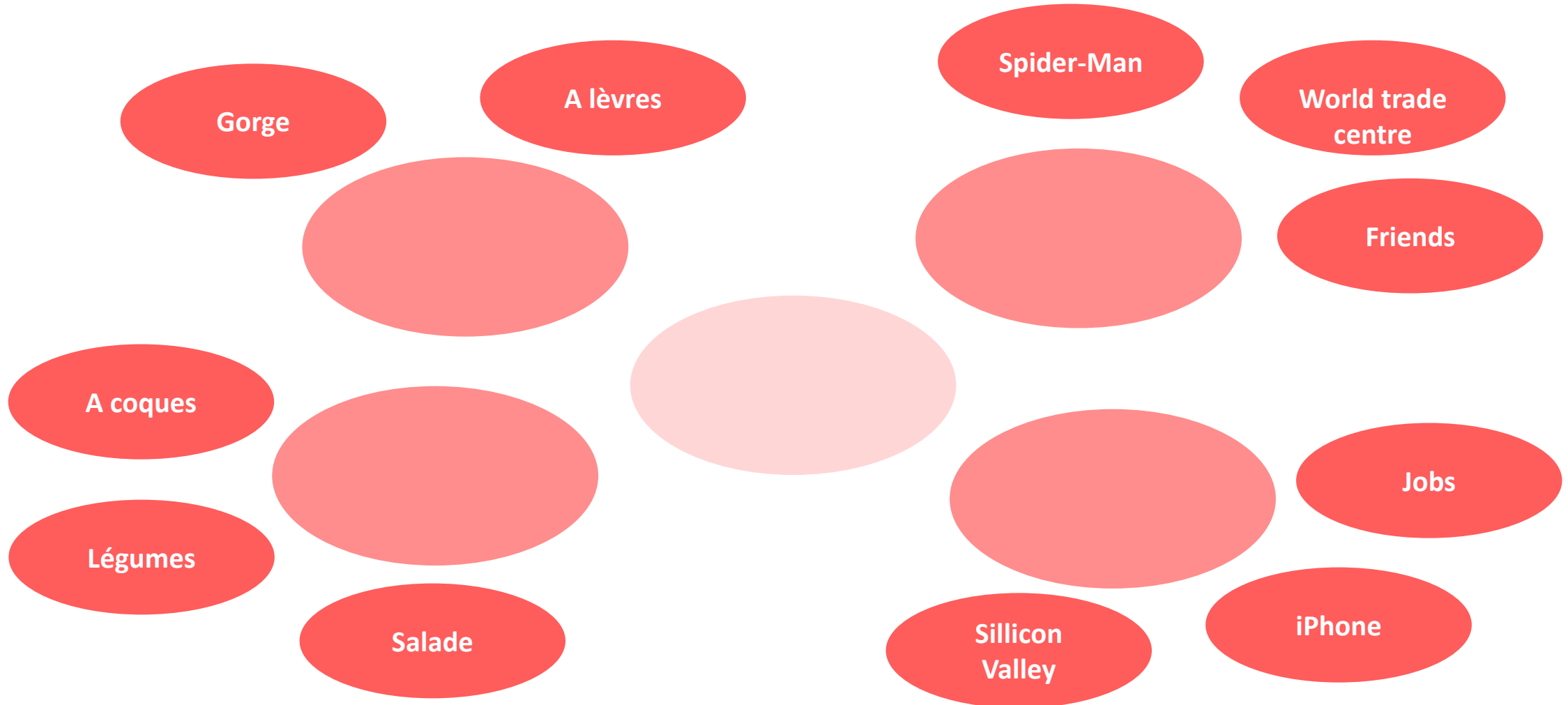
Jeu n°2 : La méduse

De la même manière, rattacher 2 ou 3 mots aux nouveaux mots.
Exemple :



Jeu n°2 : La méduse

Une fois arrivé à ce stade, sur une nouvelle feuille, en respectant la présentation, réécrire uniquement les mots de 3eme niveau.



Jeu n°2 : La méduse

Vous l'aurez compris : les équipes s'échangent les feuilles, et le but est de retrouver le mot du milieu le plus rapidement possible.

Exercice intéressant pour comprendre que chacun dispose d'une manière de penser différente de la mienne.

Exercice qui favorise la poursuite de la séance sur des travaux de groupe.

A coques

Légumes

Salade

Sillicon
Valley

iPhone

Jobs

World trade
centre

Jeu n°3 : Sur une île déserte...

Un exercice de réflexion et de prise de parole.

Durée : 10 minutes

En groupes, se mettre d'accord et argumenter au sein d'une équipe.

Travail de restitution : expliquer sa stratégie de survie aux autres équipes.

Vous êtes coincés sur une île déserte. Vous ne pouvez prendre que 4 objets parmi ceux-ci.



Méthode de prise de parole n°1 : LE PITCH

Le jeu du pitch : par une approche ludique, travailler la prise de parole au sein d'un groupe de travail, donner et affirmer son point de vue sur un sujet attractif pour le public cible. Puis, être en mesure d'effectuer une restitution structurée et argumentée dans un laps de temps défini et chronométré, au format pitch.

👉 synthétiser, donner son point de vue, tenir un discours

Durée : 45 à 60 minutes environ selon le nombre de groupes

Etape 1/2

Un sujet est choisi. Une problématique est formulée.

Exemple parlant : pitcher la destination Martinique face à un tour operator qui hésite entre Martinique, Guadeloupe et Ste-Lucie.

Par groupes, les élèves communiquent entre eux sur : les arguments, les différences, les avantages, puis chaque groupe présente un pitch dont la durée visée est de 60 secondes.

Les points forts et les axes d'amélioration sont discutés, dans un climat de bienveillance.

Durée : 45 à 60 minutes environ selon le nombre de groupes

Etape 2/2

Les groupes sont alors amenés à retravailler leur copie, à la fois sur la base de ces retours (feedback), et en s'appuyant cette fois-ci sur une structure type qui leur est fournie.

Les apports de cet exercice : les élèves, outre le fait de s'exercer à la communication dans un groupe et à la prise de parole en public, réalisent l'importance de la méthodologie et de l'entraînement pour s'améliorer à l'oral.

Atelier #1 : La règle du jeu

« Martinique, pli bèl peyi »



Je représente une agence de voyages,
basée à _____ .

Pour compléter mon catalogue de destinations, trois îles sont en compétition : Martinique, Guadeloupe et Sainte-Lucie.

Vous représentez la destination Martinique. L'objectif est de me convaincre de rajouter votre île dans mon offre.

Vous avez 60 secondes pour me vendre le projet.

Méthode : 10 minutes de préparation du pitch, en groupe

Atelier #1 : Présentation des pitches

Vous avez 60 secondes pour me faire rêver.

Qui est volontaire ?



Atelier #1 : Analyse & Débrief'

Alors, vos pitches, vous en avez pensé quoi ?

Ce qu'il est bien de faire

...

A ne jamais faire

...

Atelier #1 : Analyse & Débrief'

Alors, vos pitches, vous en avez pensé quoi ?

Ce qu'il est bien de faire

- Commencer par un mot positif (bonjour)
- Enchaîner sur une accroche
- Suivre un fil rouge, cohérent
- Opter pour une stratégie « océan, bleu »
- Gérer son temps (+/- 10 secondes)
- Faire une belle conclusion

A ne jamais faire

- Commencer par « Alors », « bon », « ok »
- Conclure sur « voilà »
- Etre trop court
- Etre trop long
- Utiliser des mots non compris par l'auditoire
- Oublier l'objectif du pitch

POINT D'ETAPE

- ✓ Nous avons défini ce qu'est un pitch
 - ✓ Vous vous êtes essayés au pitch
- ✓ Nous avons analysé les points forts d'un pitch
- ✓ Nous avons vu comment rater son pitch à tous les coups...

Et si on rejouait ?

Construire son pitch : 6 étapes clefs

ETAPE	NOM	OBJECTIF
ETAPE 1	L'ACCROCHE	Capter l'attention de votre interlocuteur
ETAPE 2	EVOCATION DU PROBLEME	Créer du lien entre vous et votre interlocuteur (empathie)
ETAPE 3	ANNONCES DES SOLUTIONS ALTERNATIVES	Présenter les solutions existantes en sous-entendant qu'elles ne sont pas complètes
ETAPE 4	ANNONCE DE VOTRE SOLUTION	Argumentaire en fil rouge exposant les avantages de votre solution (océan bleu)
ETAPE 5	APPEL A L'ACTION	Qu'attendez-vous de votre interlocuteur?
ETAPE 6	CONCLUSION	Le dernier mot de votre pitch est celui qui votre interlocuteur retiendra!

Atelier #2 : Nouvelle présentation des pitches

**Vous avez 60 secondes pour (vraiment)
me faire rêver.**



EN CONCLUSION

- ✓ Il n'y a pas de recettes miracles pour réussir son pitch, mais plutôt des principes à suivre : le pitch doit être concis, précis, percutant, travaillé, agréable
- ✓ En revanche il y a des recettes pour rater son pitch à tous les coups...
- ✓ Un pitch, c'est toujours dans un contexte donné, pour un objectif précis, avec des spécificités de forme et de durée
- ✓ Dans tous les cas, un pitch, ça doit toujours être super bien préparé
- ✓ Pour autant, pour être réussi, un pitch n'a pas besoin d'être parfait : ce qu'il faut, c'est être convaincant.
- ✓ On n'est pas convaincant en étant parfait, on est convaincant en communiquant son enthousiasme, son énergie, et en s'appuyant sur des arguments solides, et chiffrés

Méthode de prise de parole n°2 :
LE JEU DU DEBAT

Le jeu du débat : un sujet de discussion est choisi. Il s'agit de choisir un sujet qui soit intéressant pour les élèves pour à la fois rendre l'exercice intéressant et stimulant.

Par exemple, le sujet retenu peut être « les réseaux sociaux ». Une problématique est formulée de manière collégiale autour de ce sujet. Exemple : « Les réseaux sociaux, au cœur des stratégies de gestion des entreprises? ». Un autre sujet pourra aboutir par exemple à une problématique d'actualité : « Dans le contexte de pandémie, à quoi ressemblera l'hôtel de demain ? ».

Dans une boîte, il y a autant de réponses à cette question que de groupes d'élèves. Chaque groupe tire au hasard la réponse / la position / l'idée qu'il devra défendre. Après un temps de recherche et de concertation, un débat est lancé avec un animateur (l'enseignant).

 argumenter, débattre, échanger

Le but de cet exercice est double :

- Affirmer sa position au sein d'un groupe, d'une équipe
- Défendre un point de vue face à un interlocuteur

Durée de l'exercice : 50 minutes

- Temps de préparation par l'enseignant : 5 minutes
- Réalisation des groupes et partage des sujets : 5 minutes
- Temps de préparation, en groupes : 10 minutes
- Débat : 20 minutes
- Débriefing / Conclusions : 10 minutes



Méthode de prise de parole n°3 :
L'HISTOIRE INVENTEE

Le jeu de l'histoire : Le but est d'inventer une histoire collective à partir de contraintes extérieures et en suivant le schéma en 5 parties de la narration (situation initiale, élément perturbateur, péripéties, dénouement, conclusion).

Au préalable de l'exercice, les élèves en groupe doivent choisir 5 mots au choix, en rapport avec la matière étudiée. Quand la liste des 5 noms est faite, les groupes s'échangent les listes. Le premier mot de la liste doit intervenir dans la situation initiale, le second est l'élément perturbateur, le troisième intervient dans une des péripéties, etc. Le but est d'écrire l'histoire la plus cohérente possible.

👉 libérer la parole, prendre en compte les contraintes d'un exercice, restituer

👉 travailler sa créativité, développer un discours spontané

Le jeu de l'histoire :

Ce jeu pourra se rapprocher du programme académique : par exemple, en racontant le premier jour d'un stagiaire au sein d'une entreprise ou le déroulement d'une réunion entre un service marketing et un service de conception, etc.

Il peut exister plusieurs variantes :

- Les éléments extérieurs sont les mêmes pour chaque équipe OU chaque équipe a une liste de mots imposée par d'autres équipes

Il s'agit, par la voie d'un exercice ludique, de maîtriser les notions de discours structuré, de storytelling, et de transmettre des informations avec une parole plus spontanée que lors d'un exposé.

Le schéma à respecter, peu importe la forme, est le suivant :

Le schéma narratif imposé :

ETAPE	NOM	Description
1	Situation initiale	On pose le cadre de l'histoire. C'est une situation normale, standard, vécue par le héros / le personnage principal.
2	Élément perturbateur	Un élément va venir perturber la normalité, la tranquillité de cette situation initiale.
3	Actions & Péripéties	Cette perturbation va entraîner des actions et des péripéties (rocambolesques, inattendues) pour le héros
4	Dénouement	Le problème est résolu : comment ?
5	Situation finale / Conclusion	Retour à une situation normale, éventuellement totalement différente de la situation de départ.

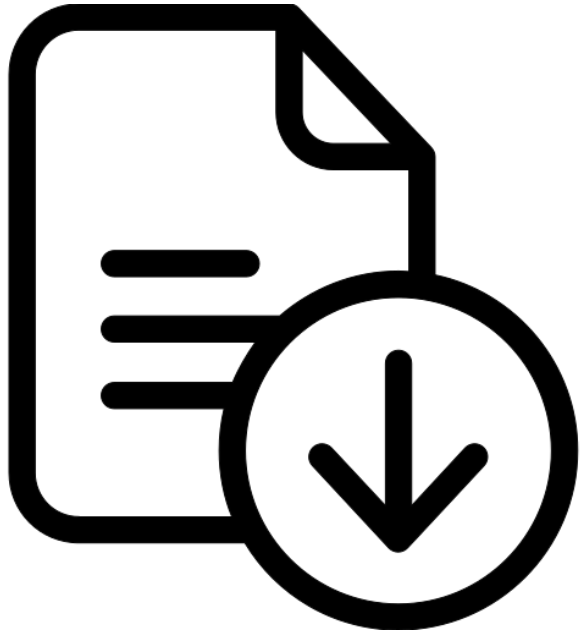
A smiling man with a beard, wearing a light blue shirt and a dark grey blazer, is shown from the chest up. A blue speech bubble with the text 'Merci !' is positioned above his head. In the top left corner, there are three horizontal stripes: blue, white, and red.

Merci !

Franck HOARAU

contact@franckhoarau.fr

+596 696 090 606



Pour recevoir ce support
<http://bit.ly/GRAND-ORAL>