

LA FRESQUE PÉDAGOGIQUE

UNE PRATIQUE...



ARTISTIQUE

La fresque est une technique picturale ancienne qui offre une expression artistique audacieuse. Pensez à une composition en grand format pour une portée artistique significative.

RÉFLEXIVE

La fresque ne se résume pas un beau visuel. Dépassez l'aspect purement esthétique de la fresque. Invitez à la réflexion individuelle ou une analyse en groupe.



COLLABORATIVE

La fresque induit une démarche de construction progressive. Envisagez deux approches : contributions individuelles distinctes ou participation indifférenciée à l'œuvre finale. Pour coordonner les efforts et maintenir la cohérence, une communication efficace est essentielle.

ANCRÉE

La fresque laisse une trace durable du travail accompli, servant d'héritage visuel. Cette mémoire visuelle peut inspirer et être une source de fierté pour les participants.



DÉROULÉ D'UN ATELIER TYPE

2

INTRODUCTION

- Présentation de l'objectif pédagogique de l'atelier fresque. (Peut aussi se faire à la fin en feedback en fonction de ce que vous voulez mettre en avant).
- Mise en contexte et importance de la créativité collective.

1

CRÉATION DES GROUPES

Établir des groupes (si le nombre de participants à l'atelier le nécessite) en fonction de la nature de la fresque.

Considérer le nombre optimal de personnes pour encourager la discussion et la collaboration. (5 ou 6 pers. maximum pour permettre la participation de chacun).

Adapter la taille des groupes en fonction des contraintes physiques de l'espace et du support.



DONNER LES CONSIGNES :

3

- Clarté des consignes pour orienter la créativité, tout en laissant place à l'expression individuelle. Encourager les participants à s'exprimer, poser des questions ouvertes pour stimuler la réflexion.
- Présentation du timing précis pour chaque étape (discussion, mise en action).



TEMPS DE DISCUSSION ET DE CRÉATION

4

- Prévoir un temps suffisant pour la discussion au sein des groupes puis la création de la fresque.
- Le formateur adopte un rôle d'accompagnateur, se tenant en retrait pour favoriser les échanges entre participants. Assurer la disponibilité du formateur en cas de besoin tout en évitant une intervention excessive.



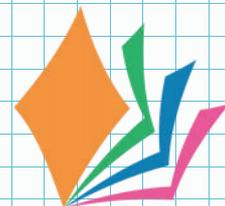
MISE EN COMMUN :

- Définir un temps spécifique pour la mise en commun des différentes fresques : chaque groupe présente son travail et explique les choix artistiques et conceptuels.
- Favoriser les échanges entre les groupes pour enrichir la réflexion collective.

CONCLUSION, ÉVALUATION ET FEEDBACK :

- Récapitulation des principaux enseignements tirés de l'atelier. Invitation à la réflexion individuelle sur la créativité et la collaboration.
- Prévoir un moment pour recueillir les retours des participants sur l'atelier.

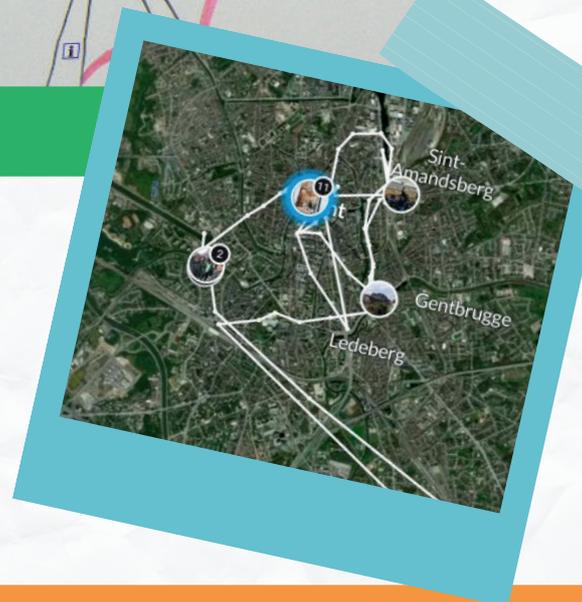
AUTRES EXEMPLES



Form@Nam
SE FORMER INNOVER

FRESQUES PHYSIQUES

- **Carte de circulation** : Illustre un parcours professionnel et personnel, utilisable comme Icebreaker.
- **Cartographie Mapping** : Une autre forme de visualisation de parcours ou d'idées.
- **Jeu de cartes "Le Fil"*** : Jeu de cartes avec images pour conceptualiser des idées et raconter une histoire. Un exemple d'utilisation: pour illustrer un parcours professionnel.
- **Coupages de journaux** : Chaque groupe peut créer sa propre fresque en utilisant des coupures de journaux pour symboliser des idées ou des étapes.
- **Ligne du temps** : Réalisée individuellement, cette fresque représente la timeline d'un participant. Avec un code couleur et une échelle commune, les timelines individuelles peuvent être superposées pour créer une fresque verticale et horizontale :
verticalement représentant les participants et
horizontalement une timeline.



FRESQUES DIGITALES

- **Galerie d'exposition** : Via *artsteps* par exemple, créez une galerie virtuelle pour présenter une exposition interactive. Peut présenter des photos, vidéos, textes...
- **Polar steps** : Parcours documenté : position géographique (cartographie)
- **Mural Miro**



*Le Fil : Jeu de carte par Hewel : <https://www.hewel.co/jeux-de-cartes>