Quelles sont selon vous les étapes importantes de l'hackathon et pour quelles raisons ?

Étapes de la journée	**À quoi ça sert ?**
café	convivialité
Présentation du hackathon	
Échauffement : - jeu du Bonjour - brise glace : marshmallow challenge :	Le choix des équipes est imposé. activités de cohésion de groupe - gymnastique mentale - gymnastique physique
Répartition en équipe	Charte le coach explique qu'il est neutre et ne prendra pas part à la discussion
Jeu : 2 vérités et 1 mensonge	Façon de se présenter de manière plus créative → présentation plus « intime » qu'on n'aurait pas eu avec une présentation classique, traditionnelle Cela permet de repérer des personnalités, caractères : timide, à l'aise à l'oral, bon en informatique...
Tee-shirt, logo, nom du groupe, devise	Unifier le groupe travail de cohésion créer une identité : important pour le sentiment de cohésion
Brainstorming (post-it, carte mentale) -individuellement -collectivement	→ émergence des représentations → se mettre d'accord sur ce quoi on va travailler, sur les définitions → principe de l'entonnoir
problématisation	Lister les obstacles rencontrés dans notre métier Remise dans notre contexte de travail « comment faire pour…. »
Création d'un personnage fictif	Externaliser, contextualiser le problème basé sur ce qu'on a vécu, sur ce qu'on en perçoit… aller plus loin dans la description pour pouvoir l'incarner, pour entrer en empathie, savoir ce qu'il ressent, comprendre pourquoi ça coince (carte d'empathie)
Identification des besoins de cette personne et des raisons associées à ces besoins	
Choix d'un besoin en particulier → entonnoir	Le plus pertinent en fonction de la problématique, le plus motivant <u>Pourquoi 3 pour finir sur 1 ?</u> Pour se donner des priorités, on ne peut pas tout travailler, se centraliser sur un besoin <u>difficultés rencontrées</u> : sortir des sentiers battus, compliquer de sortir du cadre réponses trop institutionnelles qui répondaient trop au besoin du formateur et non du formé → rôle du coach ou du grand témoin (personne extérieure avec un regard neuf) Ils peuvent aider en se mettant en situation et en jouant le rôle du personnage

Brainstorming pour trouver des solutions	Difficultés de sortir du cadre (dû à un manque de pratique) importance de la temporalité : moins on a de temps plus on est créatif Pour le choix de la solution à garder : certains groupes peuvent avoir besoin d'un moment de calme pour digérer ce qui a été proposé. Besoin de faire le point. Au coach de juger si c'est nécessaire de faire une pause ou pas (en fonction des équipes)
Shi fou mi	Cohésion de groupe et dynamique sont remis en place
Présentation du logo, du nom, du cri de guerre	
Développement de la solution	
présentation	<u>Pourquoi libre choix de présentation ?</u> Créativité, expression des compétences de chacun (numérique, théatrale...) <u>Pourquoi que 4 min ?</u> Aller à l'essentiel contrainte de temps fait qu'on va être créatif. Avoir les bons arguments dans un format court partage des tâches → cohésion de groupe
vote	Hackathon classique : obligatoirement un vote car le but est de trouver une solution à un projet qui sera mis en œuvre en suite par un financeur. Hackathon pédagogique : pas de logique de marketing cependant, le vote est nécessaire pour l'émulation (évaluation positive) compétition saine, attention à la frustration Dans un hackathon classique, il peut y avoir un jury externe : IEN, CPC, … avec des critères (pour éviter de juger sur la forme plutôt que sur le fond.) Possibilité de voter avec un boitier pour éviter de voir les différents votes et atteindre l'estime de soi et le sentiment d'appartenance