**Feedback Creative Jam AYCH – 6 Avril 2019 - Partenaires**

*Pour rappel, nous mettons en œuvre des méthodologies d’ergonomie de situation de formation à l’UBO Open Factory : nous partons du vécu des apprenants pour ajuster l’approche pédagogique de nos dispositifs. Aussi, j’ai réalisé des interviews des 5 jeunes Brestois, pour recueillir leur sentiment global, les points et vécus positifs, négatifs et les propositions d’amélioration. J’ai condensé les résultats ci-dessous*

L’événement a plu : le voyage, la découverte, la dimension internationale, la rencontre, les ateliers, les défis

Dans le même, on distingue un ressenti assez différents pour les profils d'apprenant participant pour la première dois à ce genre d'évènements et les apprenants ayant une certains connaissances des Hackathons, FabLab, méthode types Design Thinking.
Le Hachathon a été vécu comme court et intense freinant potentiellement une exploration et une idéation suffisante. Un démarrage type « ice-breaker » aurait certainement permis au groupe de démarrer plus vite en faisant connaissance rapidement. Le mentorat nécessite une vigilance sur les différentes approches. La compétition n’a pas systématiquement été bien perçue, notamment la pression induite et l’absence de retours constructifs des jurys quant à la sélection des projets. Les théories interactionnistes de la motivation expliquent bien cela :

Il existe 2 types de buts chez les apprenants :
- Les buts de compétition = buts de performances induisant de la comparaison sociale
- Les buts de maîtrise = but de progrès ou but d’apprentissage induisant une comparaison temporelle avec soi même

Des objectifs trop élevés lors d’un challenge type Hackathon ont, à priori, assez peu d’effet sur les personnes se fixant leurs propres objectifs, dans des buts de maîtrise : ils redéfinissent un but acceptable pour eux. L’échec prouvant qu’on peut progresser. Ces profils éprouvent du plaisir, une excitation, peu de stress, fournissent un effort important, persévèrent, et n’hésitent pas à chercher de l’aide.
En revanche, des objectifs trop élevés pour les personnes dans la comparaison sociale leur sera plus compliqué à vivre : ils auront tendances à s’estimer insuffisamment compétent pour réussir (Incompétence au regard des autres). Pour ces profils l’échec est un signe d’incompétence et ils éprouveront une forte anxiété.
HIDI (2006) a démontré que l’intérêt situationnel, est un couplage environnement-individu. Il est éphémère et lié à l’environnement. On peut trouver des moments intéressants dans une activité qui n’a pas notre préférence. On a trouvé le couplage intéressant. (On peut ne pas aimer une matière à l’école, mais trouver un cours intéressant et vice-versa) On peut mesurer ce couplage.
**L’intérêt d’une situation repose sur 5 Facteurs :**
-       **La nouveauté**
-       **Le challenge, le défi** (faire quelque chose de difficile)
-       **L’exploration** (tâche qui nécessite d’expérimenter, et en donner le temps)
-       **L’attention**(le nombre d’information qu’on présente dans la tâche, mais sans dépasser les capacités)
-       **L’amusement** (tache ludique, plaisante)
**Il y a une relation négative entre le défi et le plaisir** : trop de défi, de challenge nuit au plaisir.
L’intérêt total pour une activité est directement lié à 2 sources : l’exploration et le plaisir.

§  **Apprenant 1 :**
**« Déçu de quitter Gijón »**
Points positifs (keep) :
-       La prise en charge et l’organisation depuis Brest.
-       La dimension transculturelle, internationale. Les ateliers en groupe.
-       L’organisation de la restauration et des transports.
-       L’université, Les évènements et la proposition de mentorat
Points d’amélioration (improve, drop, add):
-       L’université : aurait voulu rencontrer davantage d’étudiants.
-       Les retards sur les évènements.
-       L’atelier power crunch était une redite d’un atelier connu.
-       Aurait souhaité pouvoir échanger davantage avec Enrique.
-       Peu de temps de sortie et de visite. Très fatigué le soir.
-       Le hackathon a été court : Peu de temps pour produire un MVP viable.
-       Le fait qu’un seul communiquant sur les pitchs.
-       A trouvé que les Français n’ont pas suffisamment fait d’efforts d’intégration

§  **Apprenant 2 :**
**« Voyage Inspirant**, autant pour le projet que pour le voyageur »
Points positifs :
-       La prise en charge (Restauration, Hôtel)
-       La dimension multiculturelle, le brassage.
-       A pu travailler son anglais.
-       A adoré le marathon créatif, En peu de temps a fait des choses qui peuvent prendre des semaines voir de mois.
-       A adoré le mentorat « trop cool », qui canalisait et laissait de l’espace à la créativité.
-       Esprit d’équipe
-       A adoré découvrir la ville, Envie de revenir.
-       Atelier Sound design : professionnel, interactif et fun.
Points d’amélioration :
-       Les temps de trajet entre Brest et Gijon.

§  **Apprenant 3 :**
**« Des points positifs et des points négatifs mais qui ne s’équilibrent pas forcément »**
Points positifs :
-       Les workshops, qui ont beaucoup apportés.
-       L’atelier sound design et la possibilité de manipuler.
-       L’atelier power crunch.
Points à améliorer :
-       L’atelier « réalité augmentée » uniquement théorique.
-       Le premier jour n’a pas laissé un souvenir fort à cause de la fatigue du voyage
-       Manque de communication au sein du groupe Hackathons.
-       Peu de motivation de certains membres du groupe Hackathon.
-       Temps trop cours pour faire émerger une idée le 3è jour, plutot le 1er jour.
-       Énervée car « l’expert porwerpoint » lui a dit qu’elle faisait un « design de grand-mère » : vexée, car remarque non justifiée, non expliquée et déjà sous-pression
-       Travail pas suffisamment abouti, source de déception et énervement.
-       Pas de possibilité d’installer des logiciels sur les PC
-       Ressentit d’une organisation bancale.

§  **Apprenant 4 :**
**« Génial, incroyable »**
Points positifs :
-       Tout trouvé génial, hôtel extra.
-       L’ambiance.
-       Être poussés à se mélanger pour faire l’effort d’échanger.
-       Les rencontres
-       Les ateliers
-       Pouvoir pratiquer son anglais
-       Le mentor qui a su mettre une dynamique

Points négatifs :
-       Workshops mal organisés.
-       Groupe de 6 au Hackathon, avec 4 espagnols qui ne parlaient qu’entre eux.

§  **Apprenant 5 :**
**« Colère, désappointement mais très motivé,** Repart avec beaucoup de questions. Beaucoup d’énergie perdue**»**

Points positifs :
-       Restauration, Hôtel, sorties
-       Les experts des ateliers avec beaucoup d’expérience
-       L’atelier Power crunch dynamique et bien facilité
-       Les rencontres.
-       Confirmé dans sa posture de change-maker.
-       Fort engagement des accompagnants

Points d’amélioration :
-       Commentaires sexistes durant le power crunch
-       Très orienté business, esprit business school.
-       Attention faible de certains participants alors qu’il existe des outils
-       Pas d’évaluation : ne sait pas ce qui a été appris à la fin.
-       Organisateurs semblant perdus, débordés, cela faisait peu professionnel : manque de préparation
-       Le mentorat : stressé et paniqué, bridait les idées et les modifiait.
-       Jusqu’à la fin du Hackathon elle ne connaissait toujours pas ses partenaires. Pas de présentation des participants aux autres participants.
-       Les problèmes techniques, le micro marchait mal.
-       On ne s’assurait pas que les personnes avait compris les instructions.
-       Pas de commentaires constructifs des jurys
-       La compétition : « mon projet est tellement pourri que ça ne sert à rien que je continue avec mon projet ». Creative Jam signifie co-travail, partage, de l’apprentissage, pas une compétition.
-       Manque de support des encadrants
-       Jury aurait dû être préparé, et avoir des questions.
-       Une visite de la ville aurait été plus judicieuse que des vidéos
-       Pas de temps de team building, donc pas de fonctionnement de groupe, pas d’engagement des participants