



Formation des ingénieurs et
conseillers pédagogiques

7, 8 et 9 janvier 2020
5 et 6 février 2020
25 et 26 juin 2020

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Déployer **l'intelligence collective et la créativité** au sein d'une équipe
- Susciter **l'engagement et la motivation** dans le cadre d'un travail d'équipe
- **Se coordonner** de manière efficace

JOUR 1

Finaliser notre projet
d'action de formation

1. Réactivation du contenu des trois premières journées
2. Apprendre à stimuler sa créativité, seul et en équipe
3. Processus de décision intégratif (projet)
4. Définition des rôles nécessaires à la réussite du projet



Nos valeurs

Authenticité
Partage
Bienveillance
Respect
Reconnaissance
Empathie

Créativité
Ambition
Ouverture
« No limit »

Optimisme
Epanouissement
Plaisir
Positivité

Co-responsabilité
Collaboration
Fiabilité

Jeu du bouchon

Former 2 équipes.

- 1) Mémoriser les flash cards du mieux possible : **10 minutes.**
- 2) Compétition entre les équipes pour gagner des points : **10 minutes.**
- 3) Retour à la mémorisation des flash cards en équipe : **10 minutes.**
- 4) Compétition entre les équipes : **10 minutes.**

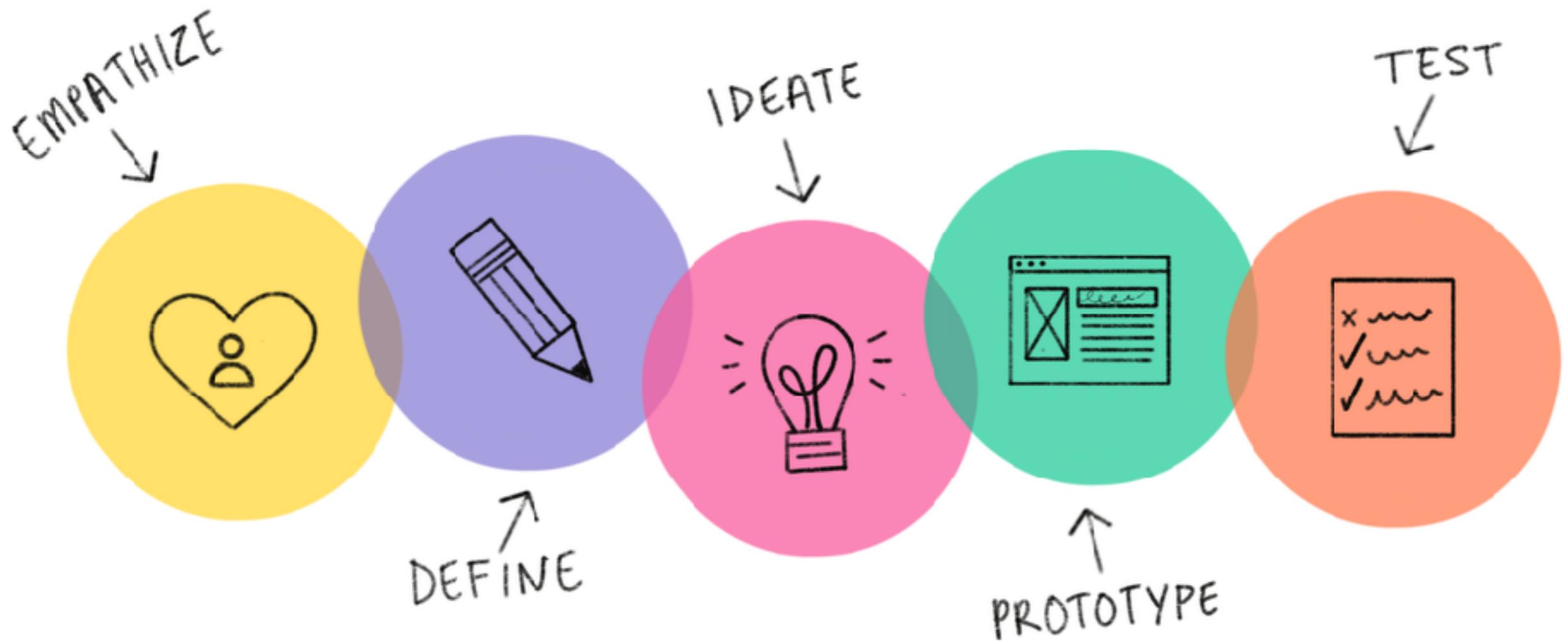
Les équipes se reforment et mettent leurs points en commun...



Le looping de la créativité



Pensée design



Créativité

1. Définir ce qu'est une dynamique de groupe positive : ***portrait chinois***
2. Atelier « créer une dynamique de groupe » : ***brainwriting***
3. Obtenir un maximum d'inscriptions : ***l'inversion***
4. Aligner le fond et la forme, créer une dynamique de groupe positive au cours de la journée : ***spider***



La dynamique de groupe correspond à la qualité des relations qui existent entre les membres d'un groupe. Pour vous, **que serait une dynamique de groupe positive si elle était...** (+ expliquer son choix)

Evènement
historique

Animal

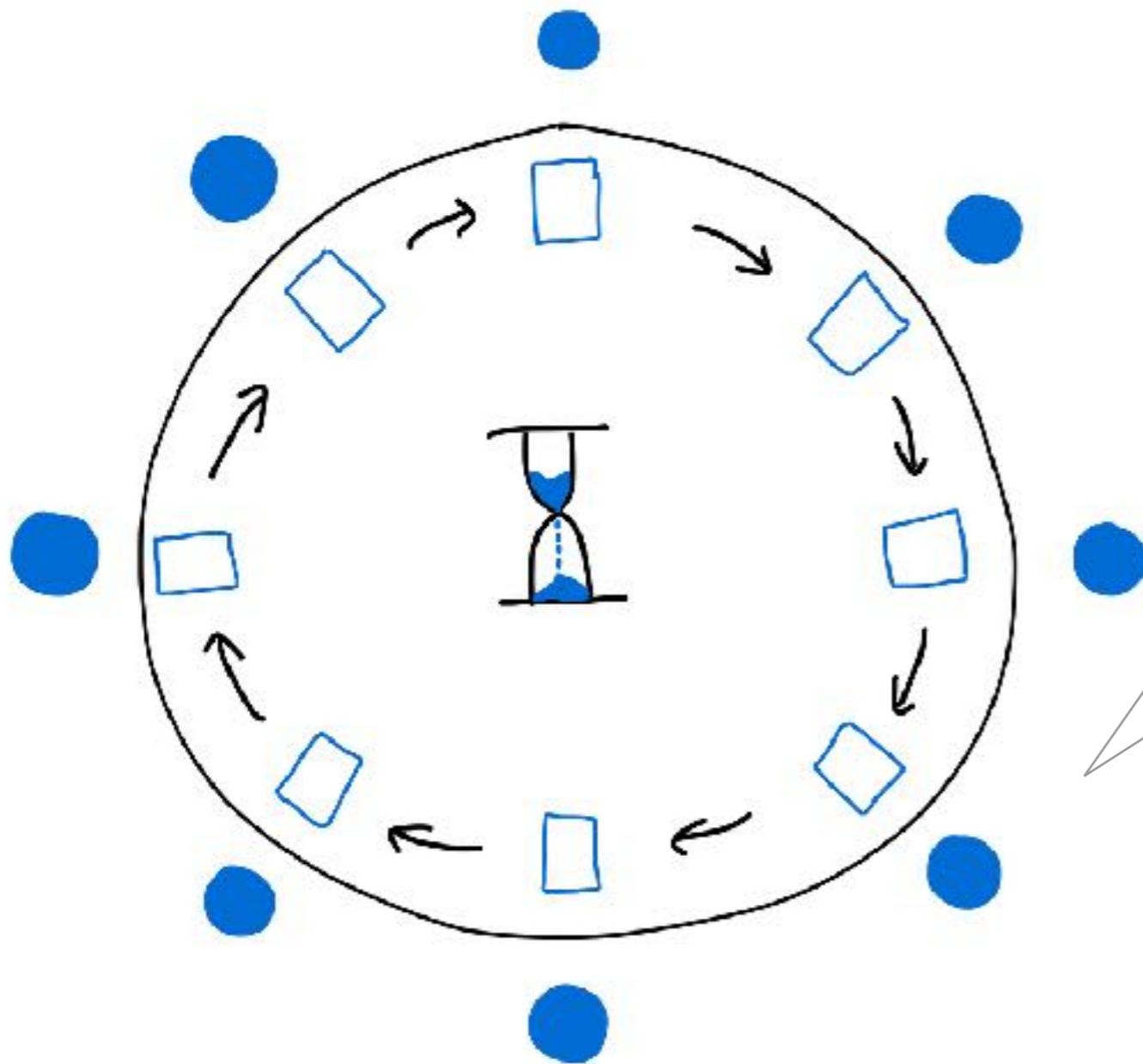
Lieu

Film

Objet

Livre

Atelier en petit groupe pour apprendre à « créer une dynamique de groupe propice à l'apprentissage » : **brainwriting**

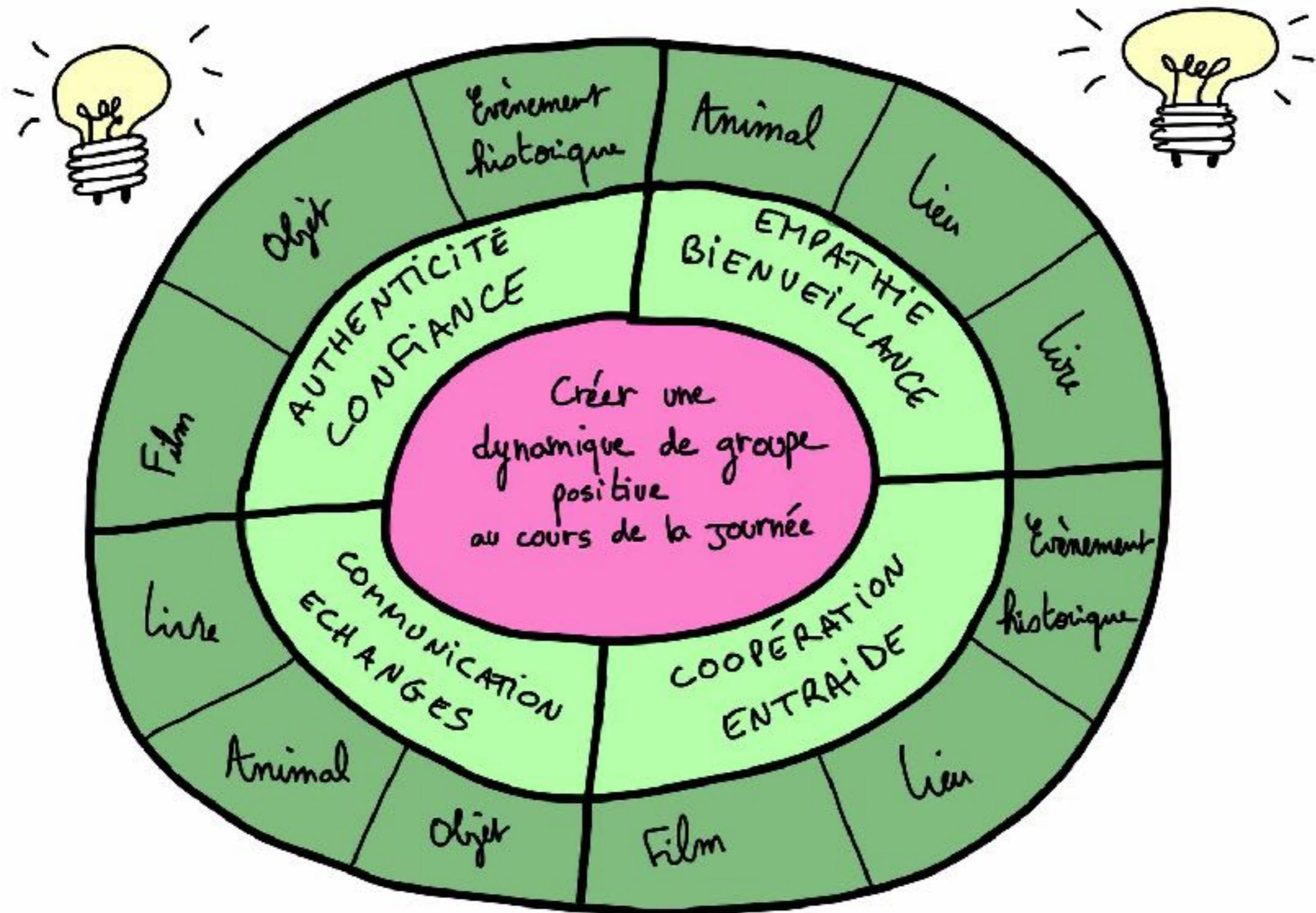


Rebondir sur les idées des autres en les complétant, modifiant, agrémentant...

Obtenir un maximum d'inscriptions : *l'inversion*

**Comment faire en sorte que le
MINIMUM de personnes
s'inscrivent à notre évènement ?**

Aligner le fond et la forme, créer une dynamique de groupe positive au cours de la journée : **spider**



Formuler la **raison d'être** de notre projet

Processus de décision intégratif

2- Clarifications

1- Proposition

3- Objections



5- Célébration

4- Traitement
des objections

Le format hackathon est-il au service de la RE de notre projet ?

- Comment faire en sorte que la créativité se déploie au maximum et diminuer l'auto-censure et la peur d'être jugé (jury, boîte à outils) ?
- Comment rendre le choix d'un gagnant mobilisateur pour tous ?
- Organiser avec un jury la sélection d'un gagnant est-il au service de notre raison d'être ?

Raison d'être : expérimenter l'importance du groupe et de sa dynamique pour soutenir les apprentissages

- Comment faire le lien entre dynamique d'équipe et apprentissage ? **Rôle concepteur et animateur d'atelier**

Comment aligner le fond et la forme ?

- Comment designer une action qui permettrait aux participants de créer une véritable dynamique d'équipe ?

Rôle organisation

- Comment faire le lien entre dynamique d'équipe et apprentissage ? **Rôle concepteur et animateur d'atelier**

Quelle serait la bonne durée pour cette action ?

- Quelle serait le temps idéal pour permettre au travail en sous-groupe d'être mené à bien ?
- Comment définir un temps qui permette l'engagement tout au long de l'action ?

Quand ? Où ?

- Quel budget ?

Comment mobiliser le public idéal pour notre action ? **Rôle communication**

- Quels participants attendons-nous ?
- Combien de participants pouvons-nous accueillir ?
- Devons-nous proposer à des étudiants de participer ?
- Faut-il nous appuyer sur « toujours les mêmes » ou chercher à faire venir « les autres » ?

Comment aligner le fond et la forme ?

- Comment trouver les porteurs de projet ou définir les projets pour que chacun puisse s'y retrouver et adhérer à la démarche ?
- Quel scénario prédéfini ?

Comment communiquer sur le projet pour favoriser la mobilisation ? **Rôle communication**

Comment se sentir légitime pour jouer le rôle de coach ?

- Comment se sentir suffisamment armé ?
- Comment se préparer ?

Identification des rôles nécessaires à la réussite du projet

1. Partage : Quels sont les 3 verbes qui définissent le mieux le(s) rôles que vous préférez jouer dans le cadre d'un travail d'équipe ?
2. Réflexion individuelle : quels sont les rôles nécessaires à la réussite du projet ?
3. Mutualisation



Définir un rôle

Un rôle n'est pas une personne.
Une même personne peut assumer plusieurs rôles.

Objectif : distribuer l'autorité.

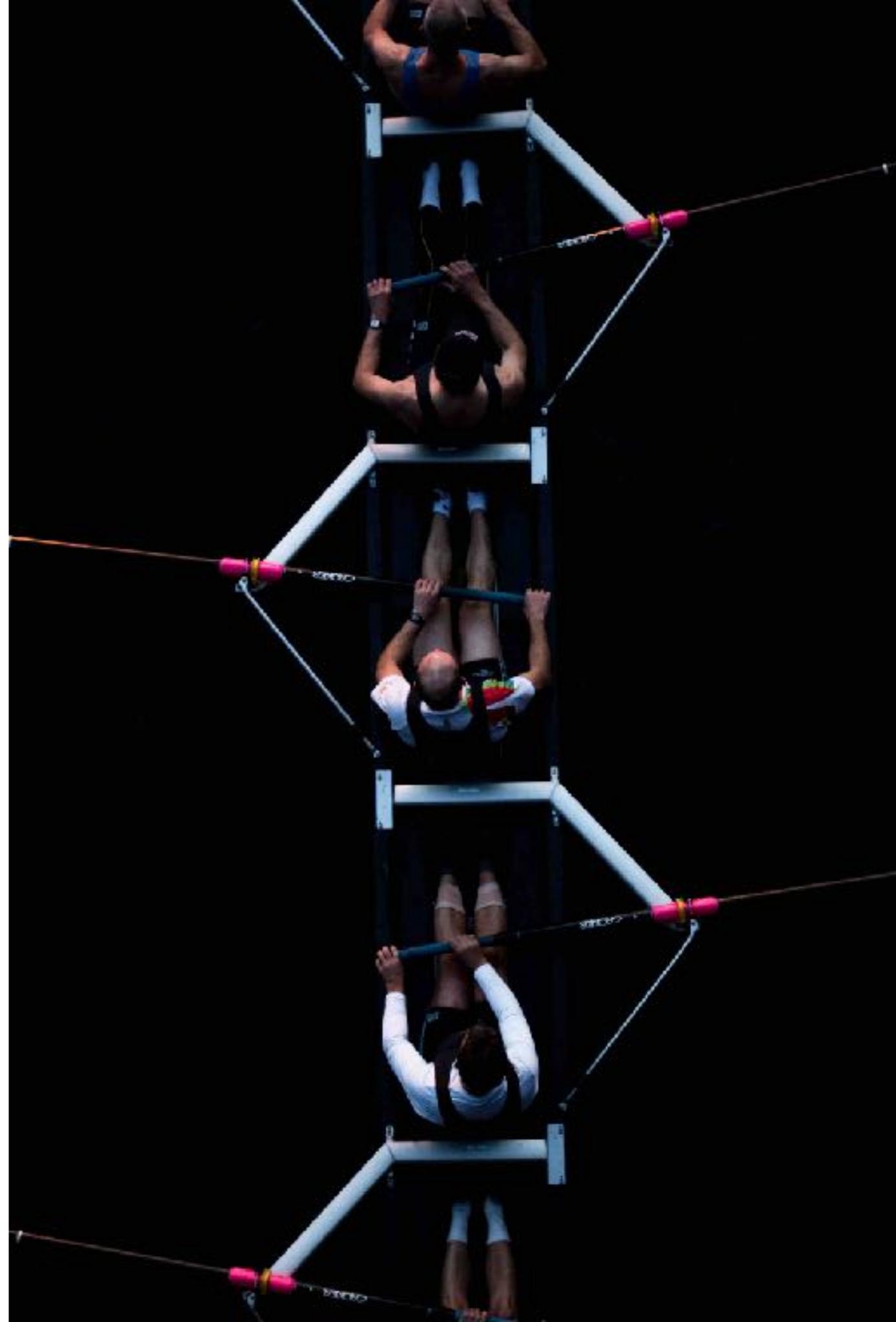
1. **Raison d'être** : quel est son utilité ? Pourquoi est-il nécessaire à la réussite du projet ?
2. **Domaine d'autorité** : quelles décisions/initiatives peut-on prendre lorsque l'on joue ce rôle ?
3. **Redevabilités** : quelles tâches doivent être effectuées pour mener à bien ce rôle ?



JOUR 2

Avancer ensemble dans la même direction

1. Attribution des rôles dans le cadre du projet
2. Processus de sollicitation d'avis
3. Réunions de triage et réunions debout



Attribuer les rôles

Un rôle n'est pas une personne. Une même personne peut assumer plusieurs rôles.

Objectif : distribuer l'autorité.

1. Chacun se positionne individuellement concernant le(s) qu'il préféreraient jouer dans le cadre du projet.
2. Tour de réactions.
- 3.



Les réunions de triage

1- Inclusion

2- Informations
générales

3- Nouvelles
sur les projets
en cours ?



6- Clôture

5- Traitement
des points à
l'ODJ

4-
Etablissement
de l'ordre du
jour

Réunion debout (30 minutes)

- Quels sont mes prochains pas ?
- Quels sont mes blocages ou difficultés ?
- Quelles sont mes idées ?

