




Atelier « Former des équipes créatives »


A l'ère du management par projet, la créativité est identifiée comme déterminante de la réussite. Elle permet tout à la fois une résolution des problèmes plus constructive et efficace, et le développement de propositions à la fois nouvelles et pertinentes. Comment piloter nos projets par la créativité dans nos équipes pédagogiques, nos départements, nos IUT ? Quelles compétences pour devenir créatif, rendre créatif ? Quel management pour favoriser la créativité dans les équipes ?

FEUILLE DE ROUTE

		
2h30	Jeudi	
5 mn	Présentation de l'atelier ➔ Problématique proposée, modalités d'organisation de la séance	Coordinatrice (MLH)
15 mn	Témoignage (exemple et contre-exemple) ➔ Former des équipes créatives : quels enjeux ? quels défis ?	Jean Verger
30 mn 15 mn	Mise en bouche ➔ Mise en pratique sur un sujet décalé en groupes (marshmallow challenge, ou l'objet innovant)	Animateurs (SK et PB)
15 mn	➔ Rapide debriefing par l'expert et conseils méthodologiques	Jean Verger
50 mn	Mise en situation d'équipe créative : Le sujet impossible (ou improbable) <i>Année 2099, le paysage de l'université française a changé. Année 0 pour les ESIT (Ecoles supérieures d'ingénierie et de technologie) qui forment des ingénieurs et des techniciens spécialisés. Un appel d'offre est lancé pour recycler votre vieil IUT en ESIT. Que proposez-vous pour obtenir le label (organisation, formations, professionnalisation) ?</i>	
	➔ Objectifs et consignes • être capable de changer sa posture, son regard • savoir développer des ressources créatives pour la résolution de problème • maîtriser les techniques de management d'équipe pour favoriser la créativité en pédagogie	Animateurs (SK)
	➔ Modalités • Groupes de 5 à 10 personnes • Tirer au sort le rôle et l'attitude • Mettre en place ensemble une méthodologie pour répondre à la situation problème • Elaborer et formaliser les propositions sur un poster (matrice)	Participants en groupe
	➔ Rôles • Fonctions : directeur.trice, RAC, chargé.e de com, chef de département (industriel/tertiaire), chargé.e de mission (à décliner : RI, Pédagogie, Numérique, Patrimoine), enseignant.e, Responsable scolarité, Responsable Qualité, Etudiant.e • Attitudes : l'enthousiaste, l'ambitieux, le sceptique, le paresseux, le blasé, l'inquiet, le je-sais-tout, le fayot, le surbooké...	Animateurs et expert observent et accompagnent les groupes

	<p>➡ Contraintes (1 contrainte différente par groupe)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. n'accueillir que des bacheliers technologiques 2. budget très limité 3. manque d'attractivité des spécialités 4. directeur en vacances sur une île déserte 5. partenariat entreprises 6. artistes/sportifs de haut niveau 7. oppositions écoles d'ingénieurs et de management 8. 1/3 de cours en langue étrangère 9. installation en zone rurale 	
20 mn	<p>Pause</p> <p>➡ Affichage des propositions des groupes</p>	
50 mn	Débriefing et analyse de l'expérience	
20 mn	Restitution et questions sur les propositions	Rapporteur/gp
10 mn	<p>➡ Individuellement sur des post-it de couleurs différentes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facteurs facilitateurs de la créativité • Facteurs bloquants de la créativité • Ingrédients/ressorts de la créativité > préconisations pour former une équipe créative 	Participants
20 mn	<p>➡ Mise en commun</p>	Participants Pascale, Maud Jean (Sophie réalise la carte en live)
10 mn	Conclusion de l'atelier	Jean Verger

Vendredi	Synthèse des ateliers en plénière	
10 mn (45 mn en tout)	Enjeux et ressorts des équipes créatives sous forme de carte mentale +Poisson d'avril	3 animateurs

	Supports	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Feuille de route ✓ Cartes de jeu pour les rôles/attitudes/ contraintes ✓ Feuille A1 Modèle de présentation des propositions
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vidéo projecteur et ordinateur connecté à internet (Brigitte) ✓ Papier, feutres, etc. (Brigitte) ✓ 4 blocs de post-it de 4 différentes couleurs (Brigitte) ✓ 4 paperboards (ou 10 feuilles A1) (Brigitte) ✓ Badges (Brigitte) ✓ Pour petits ateliers (Sophie) : <ul style="list-style-type: none"> • 250g spaghettis • 4 rouleaux de scotch • 4 mètre de ficelle • 10 chamallows • 4 paires de ciseaux • 4 cuillères • 4 livres • 4 miroirs • 4 chargeurs • 4 stylos • 4 cartes de fidélité • 4 clés • 4 tickets de transport • 4 paquets de mouchoirs
	Salles	✓ 1 salle : disposition en îlots de 6-8 personnes

Le marshmallow challenge

➔ Objectif

Construire la structure autoportée la plus haute possible permettant de supporter le chamallow pendant plus d'une minute. L'équipe qui gagne est celle qui a positionné son chamallow le plus haut.

➔ Déroulement

1. Former des équipes de 4 à 5 personnes
2. Matériel par équipe :
 - 10 spaghettis
 - 1 mètre de scotch
 - 1 mètre de ficelle
 - 1 chamallow
 - 1 paire de ciseaux
3. Temps réglementaire : 7 minutes.

➔ Débriefing

Débriefing en commun : ce qui a favorisé la réussite ou l'échec (consignes, contexte, groupe, écoute, expertise, imagination, etc.) ?

- Ne pas avoir peur d'échouer
- Prendre le temps de la réflexion collective
- Savoir écouter les autres
- Expertise/Créativité

L'objet innovant

➔ Objectif

Inventer un nouveau produit innovant, pratique et qui faciliterait la vie des utilisateurs. La création se fera à partir d'objets présents dans notre quotidien.

➔ Déroulement

1. Former des équipes de 4 à 5 personnes
2. Faire choisir 1 objet par personne (cuillère, livre, miroir, bonnet, chargeur, stylo, carte de fidélité, des clés, un ticket de transport, un paquet de mouchoir, un briquet, ...)
3. Expliquer le déroulement du jeu
Piochez 1 objet proposer 3 objets innovants en l'associant avec 2 des autres objets.
10 mn pour trouvez les trois objets et leur utilité

Exemples :

- cuillère chauffante
- livre-mouchoir pour histoires tristes
- un stylo chargeur de portable
- bonnet à cartes

➔ Débriefing










Débriefing en commun : ce qui a favorisé la réussite ou l'échec (consignes, contexte, groupe, écoute, expertise, imagination, etc.) ?

- Il y a toujours de nouvelles idées à exploiter
- En cas de panne d'inspiration, s'aider des objets du quotidien
- Savoir écouter les autres et se servir de leurs avis pour progresser

Atelier 3 : « Former des équipes créatives »

A l'ère du management par projet, la créativité est identifiée comme déterminante de la réussite. Elle permet tout à la fois une résolution des problèmes plus constructive et efficace, et le développement de propositions à la fois nouvelles et pertinentes. Comment piloter nos projets par la créativité dans nos équipes pédagogiques, nos départements, nos IUT ? Quelles compétences pour devenir créatif, rendre créatif ? Quel management pour favoriser la créativité dans les équipes ?

MISE EN SITUATION D'ÉQUIPE CREATIVÉ

	50 mn		Groupes de 5-10 pers.		Rendu : poster		Cartes Formulaires A1
	<p>➔ Objectifs de l'atelier</p> <ul style="list-style-type: none"> • être capable de changer sa posture, son regard • savoir développer des ressources créatives pour la résolution de problème • maîtriser les techniques de management d'équipe pour favoriser la créativité en pédagogie 						
	<p>➔ Situation problème</p> <p><i>Année 2099, le paysage de l'université française a changé. Année 0 pour les ESIT (Ecoles supérieures d'ingénierie et de technologie) qui forment des ingénieurs et des techniciens spécialisés. Un appel d'offre est lancé pour recycler votre vieil IUT en ESIT. Que proposez-vous pour obtenir le label (organisation, formations, professionnalisation) ?</i></p>						
	<p>➔ Modalités de travail</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constituer des groupes de 5 à 10 personnes • Chacun tire une carte « fonction » et « attitude » • Chaque groupe tire une carte « Contrainte » • Chaque groupe met en place une méthodologie de travail et élabore une proposition pour répondre à la situation-problème • Chaque groupe formalise ses propositions sur un poster (à partir d'un modèle fourni) <p>➔ Rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fonctions (une fonction par membre du groupe) • Attitudes (une attitude par membre du groupe) • Contraintes (1 contrainte différente par groupe) 						
	<p>➔ Restitution : grand poster présentant la proposition (à partir du modèle fourni)</p> <p>➔ Affichage des propositions des groupes</p>						
	<p>➔ Questions sur les propositions</p> <p>➔ Débriefing et analyse de l'expérience</p>						



Lettre d'intention 2099

Création d'un ESIT

A faire parvenir au Ministère de la jeunesse et des anciens combattants

MJAC - Bureau 989068

Nom de l'ESIT	
I – Présentation générale des objectifs	
II – Projet d'organisation structurelle	
A – Rattachement de l'ESIT (Ministère, Région, Super-U-niversité, ...)	
B – Organisation interne	
C – Partenariats	
III – Formations proposées	
A – Publics visés	
B – Spécialités et cursus	
C – Plans de formation	
D – Débouchés / poursuites d'études	
IV – Coût prévisionnel et mode de financement	
V – Coordonnées du porteur du projet	