

dans le cadre du réseau **Archipel**

pour



MINISTÈRE DE L'ENVIRONNEMENT,  
DE L'ÉNERGIE ET DE LA MER

MINISTÈRE DU LOGEMENT  
ET DE L'HABITAT DURABLE

***Proposition d'intervention de formation***  
***Découvrir de nouveaux outils***  
***d'animation et de co - construction***

Emmanuel VANDAMME  
Romain LALANDE  
Lilian RICAUD

16 novembre 2016

<http://kaleidos-coop.org>

<http://www.pop.eu.com>

## Votre demande

Des mutations organisationnelles sont actuellement à l'oeuvre au sein des services du ministère de l'environnement et visent plus de transversalité entre les équipes et d'efficacité collective. Il s'agit donc pour eux d'être en capacité de co-produire et d'agir plus efficacement en réseau tant en présentiel qu'à distance.

Si les modes d'organisation s'adaptent pour permettre ces nouveaux modes de faire, le CVRH d'Arras et le CEDIP requièrent une formation à même de faire monter en compétences ses agents autour savoirs-faire et savoirs-être inhérent à toute pratique collaborative.

Au delà, dans un contexte d'incertitude et de changements rapides tant internes (loi NOTRe,...) qu'externe (dématérialisation,société en mouvement,...), les agents territoriaux se doivent désormais d'adopter des pratiques plus résilientes. Être en mesure de faire preuve de créativité et d'agilité dans les réponses données aux problématiques rencontrées est indispensable à une efficacité collective durable des équipes.

## Archipel - réseau et éthique d'intervention

### Un réseau distribué des accompagnateurs d'usages collaboratifs

La présente proposition est le fruit d'une réponse collective co-construite par différents contributeurs du réseau Archipel. Ce réseau regroupe des experts-accompagnateurs de l'outillage et des usages collaboratifs, notamment numériques.

Depuis une quinzaine d'année, de nombreuses expérimentations se sont initiées à travers la France, plaçant le numérique au service de la capacité à agir en réseau à travers des démarches collaboratives. Chaque année, leurs principaux acteurs se retrouvent physiquement (Forum des Usages Coopératifs de Brest, les ROUMICS de Lille...) afin de faire le point sur leurs expériences et d'échanger leurs pratiques.

Issu de ces rencontres, le réseau Archipel se donne pour objectif de mettre la diversité de ces expertises au service d'acteurs qui souhaitent développer des modes de faire collaboratifs et agiles (transversalité, co-construction...).

### Notre éthique d'intervention

**Le formateur devient animateur** : Nos formations ne consistent pas en un transfert de savoirs descendants, l'animateur propose un cadre propice à l'intelligence collective où les

participants aussi apportent et transmettent leurs propres connaissances et expériences. Pour nous l'animateur doit être un facilitateur qui aide le groupe à exprimer sa créativité en créant des liens entre dynamique de groupe, vision partagée et sens commun. Il aide le groupe à produire lui-même et contribuera à créer un écosystème de coopération. Un des critères de réussite de notre formation résidera en la capacité d'autonomisation du groupe.

**La formation constitue une expérimentation** : Notre approche est basée sur l'alternance d'apports concernant le sens, les outils et les techniques d'animations. Elle se base sur des pédagogies actives et ouvertes permettant de faire émerger les idées du groupe, de créer une dynamique coopérative et une vision partagée. Les apprentissages passent par le faire et le cadre de la formation favorise l'expérimentation concrète des contenus proposés. L'enjeu est de faire vivre des expériences irréversibles de coopération afin de pratiquer tant les postures nécessaires à la coopération que les outils qui la facilitent.

**La formation est un espace-temps ressource** : Le temps de formation est un espace qui permet aux participants d'expérimenter, de faire ensemble et de s'exprimer. Il y a donc bien acquisition de compétences nouvelles, mais via des méthodes participatives centrées sur l'humain qui permet à chacun de se ressourcer et de prendre du recul. Les animateurs interviennent d'ailleurs à deux, tant pour proposer des approches complémentaires au groupe, que pour expérimenter entre eux de nouvelles pratiques propres à leur métier.

## Usage et production de Communs

L'ensemble des contenus fournis aux participants sont placés sous licence libre, ce qui permet leur ré-utilisation dans tout contexte ainsi que leur enrichissement par chacun. La plupart de ces contenus, en particulier les fiches méthodologiques, sont d'ores et déjà partagée sur la boîte à outil ouverte [MultiBàO](#). Au delà, les outils choisis et dont les usages seront abordés avec les participants seront des outils placés sous licence ouvertes (logiciels libres) autant que faire se peut.

Durant la formation, les participants comme les intervenants ne se contentent pas d'utiliser des ressources pré-existantes, mais ils en seront également producteur. Qu'il s'agisse de produire des ressources nouvelles en réponse aux attentes du groupe ou d'améliorer celles existantes en vue de les rendre plus complètes, la co-production sera ici appliquée aux contenus même de la formation.

Les contenus / outils placés sous de telles licences sont des Communs, et lorsque nous en utilisons sans y contribuer, nous nous engageons également à rétribuer ceux qui les auront mis à disposition.

# Proposition pédagogique

## De la planification à la stratégie avec une approche agile

Dans un environnement complexe et en changement il est difficile de prévoir tous les besoins dès le début d'un projet, d'où l'intérêt d'une approche « agile » pour le développement des méthodes et outils.

De la même façon il est difficile de prévoir le succès des usages, ou de forcer l'adoption des nouveaux outils et méthodes de travail.

Pour augmenter les chances de succès, mieux vaut passer de la planification (tout détailler) à la stratégie (fixer comme objectif la direction dans laquelle on souhaite aller, mais ne pas figer le choix du chemin à emprunter) ce qui permet d'ajuster le plan initial au fur et à mesure et de saisir les opportunités quand elles se présentent (Lire: Jean-Michel Cornu « la Coopération, Nouvelles Approches »).

Nous vous proposons de travailler ensemble, tout au long du projet, selon des principes inspirés de méthodes de travail « agiles » :

- Définir des usages attendus en les formulant le plus précisément possible “en tant que... je souhaite que... afin que...”
- Hiérarchiser ces usages en fonction d'un critère de “coût de mise en oeuvre” , de “capacité de mise en oeuvre” mais aussi “d'impact positifs attendus dans les services”
- Définir la durée de mini chantiers à durées limités (1 mois) et y mettre en oeuvre les usages définis comme les moins coûteux pour un plus grand effet attendu
- Définir un cycle itératif qui sera mené ensuite en autonomie par le groupe en vue de questionner et d'adapter l'intégration de ces nouveaux outils et méthodes sur la durée

Cette approche itérative permet de mêler action et réflexion mais aussi tend à améliorer les performances du groupe tout en intégrant les retours de terrain.

## Objectifs de la formation

### **Rappel de vos attentes**

*L'amélioration des pratiques professionnelles passe par l'acquisition de savoirs tels que construire la compétence collective, savoir manager un groupe de production et assurer la*

*qualité de la production. Ces éléments doivent se retrouver dans les objectifs de formation listés ci dessous :*

- *Connaître des méthodes innovantes de travail collaboratif et d'animation de groupe en présentiel et à distance,*
- *Connaître et maîtriser l'usage d'outils de travail collaboratifs innovants en présentiel et à distance,*
- *Savoir, au sein de cette boîte à outils, choisir l'outil adéquat au regard du contexte et des objectifs fixés au groupe,*
- *Maîtriser un savoir faire en matière d'animation de groupe pour la co-construction d'un projet,*
- *Maîtriser un savoir-être pour se positionner dans un projet en co-construction (réguler le groupe, créer la confiance et la cohésion, maintenir la motivation),*
- *Savoir capitaliser sur ces nouveaux modes de travail collaboratif.*

*Les attentes concernent uniquement des méthodes et outils innovants. Les « méthodes classiques » telles que le métaplan, le brainstorming, l'arbre à maturité... sont exclues. Les outils numériques doivent rester dans le domaine des logiciels libres.*

## Programme d'intervention proposés

### En amont

Avant la mise en oeuvre des journées de formation, une rencontre physique avec le donneur d'ordre sera organisée afin de valider et d'affiner si besoin le programme ci-dessous au regard :

- des changements survenus depuis la production de l'offre,
- des éléments de contexte non-communicés lors de la rédaction de l'offre.

Nous pourrions également préciser, en fonction de vos attentes, les intervenants qui co-animeront les deux jours de formation parmi les 3 intervenants proposés ci-dessous. Chaque journée sera co-animée par 2 intervenants.

### Première journée

#### **Interconnaissance**

L'ensemble des participants ne se connaissant pas, un temps d'interconnaissance est prévu, il vise tant la rencontre entre les uns et les autres que le lissage des représentations liées aux différents échelons hiérarchiques représentés. La collaboration nécessite une horizontalité maximale des rapports humains et un travail sur les postures individuelles est indispensable.

Des outils d'animation participative seront utilisés et pourront être ré-utilisés par la suite par les participants (fiche méthodologique fournie).

#### **Clarification des attentes**

Un temps d'animation permettra aux participants d'exprimer leurs attentes individuelles vis à vis du temps de formation. La capacité des individus à pratiquer des processus collaboratifs dépend de leur motivation, de l'adaptation de notre programme à leurs réalités et à leurs représentations. Il s'agit ici de permettre à chacun de s'exprimer, et au collectif de faire un choix parmi la diversité des contenus proposés au fil des séquences qui suivront.

### **Apports théoriques**

En fonction du choix effectué par les participants, nous aborderons des éléments de théorie à même d'acquérir la culture générale et les éléments de sens nécessaire à la mise en oeuvre de processus collaboratifs.

Un ou plusieurs apports en fonctions des attentes exprimées parmi les suivants :

- Les Communs à l'heure du numérique : partage, production et gouvernance (licences, modes d'organisation,...)
- Méthodologie agiles, co-production et participation : outils et méthodes pour agir en contexte complexe
- Les changements organisationnels induits par la culture numérique
- Choisir des outils numériques et méthodologies adaptées à ses usages
- Infobésité : risques et moyens d'action

Ces temps théoriques sont également des moments d'échange et constituent une première occasion de pratiquer la co-production à travers une prise de note partagée et collective en temps réel.

### **Expérimentation d'outils et méthodes**

Une large séquence sera consacrée à l'expérimentation d'outils et méthodes et de retours sur leur utilisation. Chaque fois, nous travaillerons à définir des règles d'usage propres au groupe et à l'outil ainsi que les contextes d'utilisation des méthodes vues.

Les participants auront à choisir en fonction de leurs attentes (possibilité de deux groupes simultanés) parmi un panel de possibles :

- Outils numériques : audioconférence, visioconférence, écriture collaborative, partage de documents, gestion de projet collaborative en ligne, espace-ressource partagé, cartographie participative.
- Animation participative : accélérateurs de projets, formats d'événements ou temps co-créatifs, organisation participative de réunion, méthodologie pour des réunions d'équipe efficaces.

### **Clôture et bilan à chaud**

Temps d'échange avec les participants sur la journée, ce qu'ils ont appris, ce qui les a étonné, ce qui leur a plu, ce qui ne leur a pas plu.

## Seconde journée

### **Accueil et choix programme**

Accueil, tour météo, validation du programme du jour avec les participants



## **Expérimentation outils et méthodes, suite**

Vous embarquez pour le futur ? C'est le moment de préparer votre sac. De la simple balade à la conquête des antipodes, on assure vos arrières avec un choix d'ateliers courts et participatifs. Nous vous proposons une série de 6 modules de 2 heures, indépendants et complémentaires, permettant à vos équipes de "remplir leur sac dos" avec les essentiels pour prendre le chemin de la collaboration en s'équipant du pack de base. Le choix de ces ateliers (3 sur 6 pour cette seconde journée) pourra se faire lors de la rencontre en amont et/ou lors du temps de validation du programme du jour avec les participants.

### **LES PAQUETAGES :**

Des micro-ateliers de 2 heures à combiner pour découvrir des méthodes, quelques outils et s'appropriier les pratiques d'une innovation agile et collective.

### **#1-DECIDER**

L'heure du choix est arrivée, il faut maintenant trancher. Explorez des formats de décisions collectives qui laissent les participants exprimer leur point de vue et donne libre cours à l'autonomie !

#### **Objectifs**

- Déterminer et créer les conditions nécessaires à la décision collective (objections, motivations...)
- Préparer et animer la prise de décision
- S'approprier un ensemble de méthodologies existantes

#### **Déroulé / Durée 2h**

- Définir le processus de prise de décision : qui décide, pourquoi ?
- Préparer et documenter son processus
- Découverte et mise en application d'outil de décision collective, étude de leurs avantages et inconvénients, check-list pour la mise en œuvre
- Méthodes «classiques»
- Méthodes participatives
- Outils en ligne

### **#2-INVENTER**

On dit que le hasard fait bien les choses ? Cet atelier sera l'occasion de le vérifier avec un atelier pour ré-inventer la roue ou lâcher les chevaux en explorant la créativité de chacun.

#### **Objectifs**

- Les grands principes de la « pensée latérale »
- Découvrir des méthodes d'exercices individuels et collectifs de créativité
- Préparer un atelier de pensée créative

Déroulé / Durée 2h

- Fixer les objectifs de sa pratique
- Préparer une séance : les exercices d'échauffement
- Présentation et mise en application d'outils et méthodes de pensées créatives
- Développer son propre outil
- Planifier une séance
- Évaluer et exploiter les résultats d'une séance

### **#3-APPRENDRE( à apprendre)**

Apprendre s'apprend ! Mais avec un peu de méthode. Repérer les sources, varier les formats, évaluer les progrès, ce n'est pas qu'un souvenir d'école, mais une pratique individuelle et collective au coeur de l'innovation.

Objectifs

- Identifier les besoins et les connaissances
- Repérer, choisir les sources d'apprentissage
- Découvrir des formats d'apprentissages innovants et collectifs

Déroulé / Durée 2h

- Isoler les compétences, les connaissances d'un champ d'apprentissage
- Présentation des sources exploitables pour apprendre
- Présentation d'outils et de formats d'apprentissage
- Relier et évaluer son apprentissage

### **#4-NOTER**

Les échanges foisonnants, c'est passionnant ! Encore faut-il pouvoir en garder la trace sur le clavier ou à la pointe du crayon, prenez le bon départ pour suivre la piste de vos idées.

Objectifs

- Découvrir des méthodes et techniques de prise de notes individuelles et collectives
- Écouter, synthétiser, relier
- Appréhender les formes graphiques de prise de notes

Déroulé / Durée 2h

- Présentation de techniques graphiques de prises de note (sketching)
- Utilisation du mind-mapping en prise de note individuelle et collective
- Mise en application autour de l'écoute et la synthèse de documents audio (TEDx)

## #5-DOCUMENTER

Ce qui est fait n'est plus à faire. Mais pouvoir le refaire, c'est toujours mieux ! La recette est simple : un peu de méthode, de la rigueur, une pincée de contexte... pas de quoi en faire un plat.

### Objectifs

- Savoir transmettre un processus, une connaissance, un travail en cours
- Capitaliser
- Découvrir la pratique collective de la documentation

### Déroulé / Durée 2h

- Les différentes facettes de la documentation
- Identifier les usagers, adapter sa documentation
- Exercices pratiques de documentation d'un processus, écriture de recettes et d'algorithmes
- Exercice de pratique de l'écriture collective en séance et en ligne

## #6-JOUER

Savoir jouer, c'est savoir innover ! Jouer est une affaire sérieuse à ne pas prendre à la légère. Savoir jouer, c'est comprendre les règles, définir sa stratégie, interagir avec les autres.

### Objectifs

- Décortiquer les composantes du jeu
- Identifier les situations et stratégies du jeu applicables en contexte innovant
- « Gamifier » un processus, une action, un projet

### Déroulé / Durée 2h

- Présentation de moteurs ludiques à travers des exemples de jeux de société et de jeux vidéos
- Établir une stratégie dans un contexte particulier
- Exemple d'adaptation d'un jeu à une situation professionnelle dans un contexte d'innovation

### **Clôture et bilan à chaud**

Temps d'échange avec les participants sur la journée, ce qu'ils ont appris, ce qui les a étonné, ce qui leur a plu, ce qui ne leur a pas plu.

Nous proposerons également des pistes pour permettre au groupe de poursuivre collectivement l'appropriation de ces nouvelles pratiques collaboratives en autonomie.

## Suivi et bilan

A la suite de la mise en oeuvre des journées de formation, un rendez-vous téléphonique avec le donneur d'ordre sera organisée afin de faire un bilan à froid des deux jours de formation.

Nous vous proposons également de réaliser un sondage / questionnaire en ligne 6 mois après la formation, afin d'évaluer l'impact de la formation et la prise en compte par les participants dans leurs pratiques quotidiennes, et de vous envoyer la synthèse de résultats.

# Intervenants et références

## Quelques références significatives

[POP] Nous accompagnons l'INSET (CNFPT) de DUNKERQUE sur une série d'actions de formation utilisant les modalités pédagogiques de co-conception, et sommes référents sur l'animation de la salle de co-conception de l'INSET. Une douzaine de journées d'intervention depuis septembre 2016.

[POP] POP intervient également pour le CFI (centre de formation interne) du CNFPT national pour la formation des équipes des DR et des INSET aux méthodes de co-conception (30 journées d'intervention prévues en 2017)

[Artefacts] Accompagnement à l'outillage et aux usages numériques collaboratifs des acteurs de l'emploi d'Indre et Loire (Unité Territorial 37 de la DIRECCTE) de 2013 à 2016

[\[Plus de détails\]](#)

[Artefacts] Accompagnements et formation aux usages numériques collaboratifs de diverses structures associatives employeuses dans le cadre du Dispositif Local d'Accompagnement 37 depuis 2013.

## POP / Emmanuel Vandamme

Journaliste diplômé de l'ESJ Lille en 1994, j'ai d'abord travaillé comme pigiste dans le domaine de l'internet et du multimédia, avant de créer l'agence web coopérative Insite à Roubaix en 1996. Après 9 ans de design de sites web, de formation et de conseil en stratégie numérique pour le secteur public et le tiers secteur, j'ai pris la direction de l'OTeN, réseau de régions françaises qui, en partenariat avec la Caisse des Dépôts, mutualisent leur réflexion en matière de politiques publiques numériques. J'y ai piloté des études sur des thèmes comme le développement durable et les TIC ou l'apport de la géolocalisation à la communication numérique des territoires. J'ai toujours maintenu le contact avec mon ancienne école et en 2009 j'ai rejoint cette vénérable institution pour piloter son développement numérique. Un chantier passionnant, inscrit sur le long terme, qui mêle recherche, expérimentations, formation à distance, et mise en oeuvre d'outils Web 2.0.

Le fil rouge de mon parcours, c'est l'innovation sociale et numérique. Qu'il s'agisse des collectivités, du monde associatif ou des médias, j'ai toujours travaillé sur l'articulation concrète entre numérique et société : comment ces nouveaux outils et ces nouvelles pratiques modifient au jour le jour la manière de s'informer, d'apprendre, de communiquer, de travailler et de vivre ensemble. Comment faire converger innovation sociale et innovation technologique ? Comment mettre les outils numériques au service de projets collectifs ? Ma motivation tient au goût de la découverte, de l'expérimentation. J'aime construire, m'impliquer, monter des projets.

> communication > numérique > innovation technologique > innovation sociale > design de services > créativité > projets et politiques publiques > développement durable > politique de la ville > économie sociale et solidaire > gestion de projets > accompagnement > pédagogie > conseil

Plus de détails sur mon profil LinkedIn : <https://www.linkedin.com/in/evandamme>

## Artefacts / Romain Lalande

Passionné par les (biens) communs, j'accompagne les démarches qui y contribuent qu'elles émanent de collectivités, de citoyens ou d'entreprises. Concrètement, il s'agit d'augmenter les capacités de participation et de co-production ainsi que le partage des connaissances.

L'appropriation d'usages et d'outils collaboratifs facilitent cette gouvernance contributive des territoires et des organisations.

Je développe cette activité dans la cadre de la SCOP Artefacts et suis entouré de personnes aux compétences complémentaires mobilisables sur ce sujet (gestion stratégique de l'information, sociologie, animation participative, développement informatique).

Plus de détails sur mon profil LinkedIn : <https://fr.linkedin.com/in/lalande-romain-6b963ab3>

## Lilian Ricaud

Biologiste de formation ayant travaillé dans de grands organismes de recherche (INRA, Université de Cambridge, CEA), Lilian RICAUD est consultant et formateur spécialisé dans l'utilisation des outils coopératifs depuis 2006.

Auteur d'une [Étude de cas sur la mise en oeuvre de d'outils coopératif en ligne](#) dans une structure ESS « *Travail coopératif en ligne à l'IME Mathalin - Retour d'expérience sur la mise en place d'outils coopératifs en ligne et la conduite du changement dans une structure médico-sociale.* » Ricaud L. (2012)

Auteur de [nombreux articles](#) sur les outils et pratiques collaboratives et membre du comité d'édition du site [Pratiques Collaboratives](#).

Co-Organisateur ou intervenant lors rencontres autour du numérique et de la coopération (MousTIC 2013, 2015, Montpellier; Quizaine des Tiers-Lieux, St-Etienne; Rencontres ROUMICS, Lille; Forum des Usages Coopératifs, Brest), j'accompagne des collectifs d'associations (DLA37) ou des institutions (Secrétariat Général aux Affaires Régionales - SGAR- Occitanie, Plateforme Interministérielle des Ressources Humaines - PFRH- Occitanie, Communauté de Communes de la Lèze) dans leurs démarches collaboratives.

En savoir plus : <http://www.lilianricaud.com/travail-en-reseau/a-propos/>  
et mon profil LinkedIn : <https://www.linkedin.com/in/lilianricaud>

## Eléments administratifs

La prestation sera facturée par POP.

POP est une entreprise sociale et ouverte sous forme de SAS.

Prestataire de formation enregistré sous le numéro 31 59 08156 59.

Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.



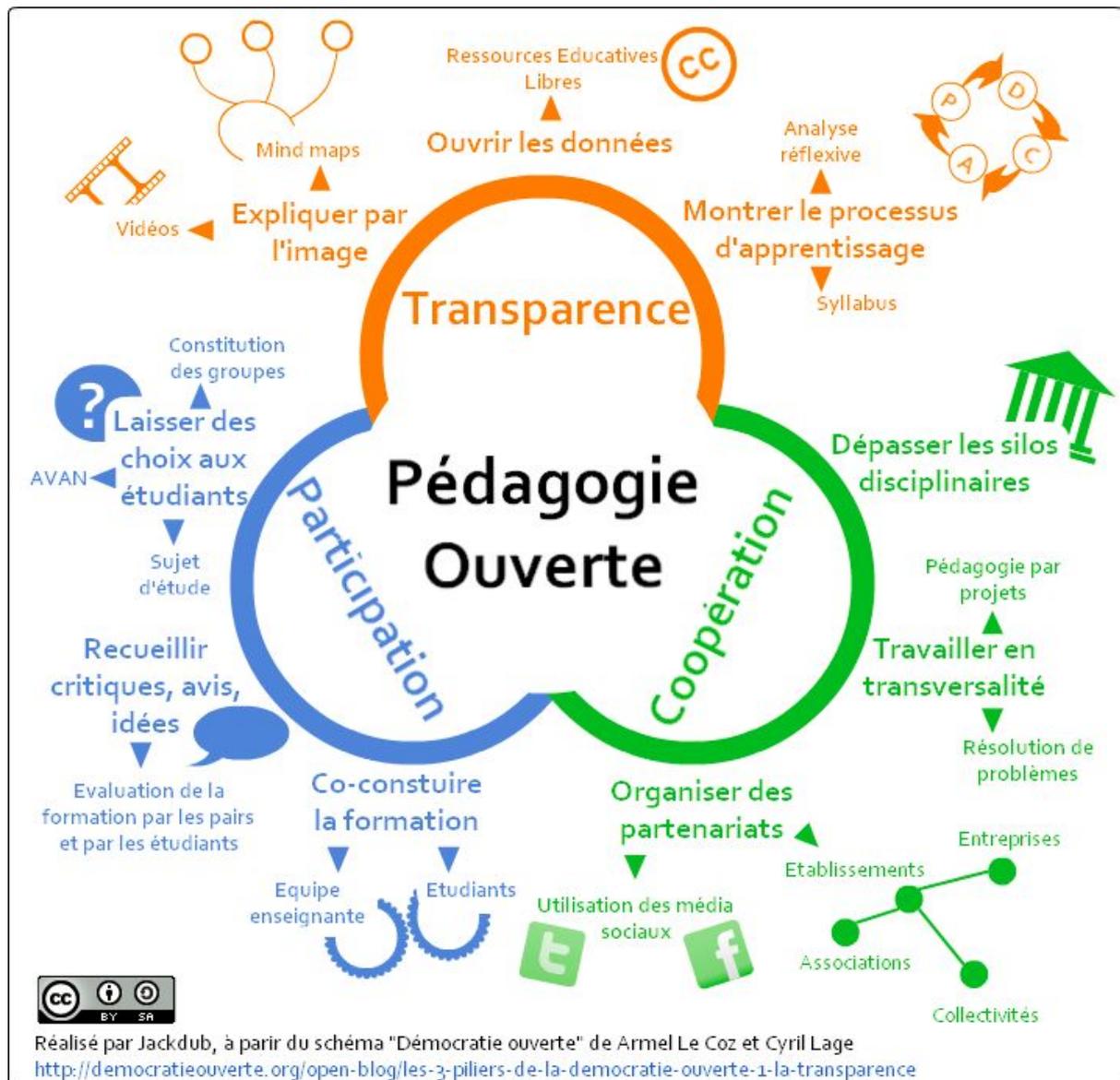
POP – SAS à capital variable  
Mutualab, 19 rue N.Lebanc, 59 800 Lille  
[www.pop.eu.com](http://www.pop.eu.com) [contact@pop.eu.com](mailto:contact@pop.eu.com)  
RCS Lille Métropole 813 269 115 00016  
TVA intracommunautaire : FR 16813269115

A Lille, le 16 novembre 2016,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Wanderson', with a long horizontal stroke extending to the right.

# ANNEXE

## Approche pédagogique ouverte



Nous utilisons une approche ouverte de l'apprentissage dont voici quelques principes:

### Transparence

- Expliquer par l'image : vidéos, mindmap
- Ouvrir les données : ressources éducatives libres, licences Creative Commons
- Rendre visible le processus d'apprentissage : analyse réflexive, syllabus

## **Coopération**

- Dépasser les silos disciplinaires
- Travailler en transversalité : pédagogie de projet, résolution de problèmes
- Organiser des partenariats : Utilisations des médias sociaux, établissements, associations, entreprises, collectivités

## **Participation**

- Laisser des choix aux participants : Constitution des groupes, sujet d'étude, analyse des pratiques
- Recueillir critiques, avis, idées : évaluation de la formation par les pairs
- Co-construire la formation : participants, formateurs