

Neuf années
d'exploration
pour diffuser
la pensée
créative à
l'université



Promising

Édito

La vision qui a conduit à la soumission du projet Promising en réponse à l'appel d'offres IDEFI en 2011 était assez simple : développer de nouvelles approches pédagogiques pour apprendre aux étudiants à inventer.

Nous sommes portés par la conviction que les étudiants que nous formons aujourd'hui ne sont pas destinés à devenir seulement de très bons experts de leur domaine mais aussi des personnes créatives, capables d'inventer de nouvelles solutions et manières de faire afin de relever de nombreux défis.

Et en effet, aujourd'hui, nombreuses sont les invitations institutionnelles à travailler au développement de compétences transversales – ou soft skills –, dont la créativité. Cependant, pour mettre en œuvre une telle vision, de nombreux verrous organisationnels et mentaux demeurent : l'organisation disciplinaire de l'université, le manque de ressources d'encadrement, les charges qui pèsent sur les enseignants, la difficulté à saisir en quoi consiste la pensée créative et comment elle se manifeste concrètement... C'est pourquoi, face à ce défi de transformation dans un contexte institutionnel complexe, j'ai pris le parti de considérer Promising comme un projet de recherche-action et d'expérimentation pédagogique. Un projet sans feuille de route très détaillée donc, mais néanmoins guidé par des principes forts et structurants. Une posture de recherche qui permet aussi de ne pas se décourager face

aux contraintes et aux aléas de la conduite d'un programme sur une période aussi longue et de garder le cap. Ainsi tous les dispositifs pédagogiques développés et présentés ici intègrent ces quatre ingrédients :

La pensée créative Pour cultiver le potentiel créatif en chacun de nous, apprendre à faire face à l'inconnu avec une vision positive et l'envie de changer les choses.

L'apprentissage par le faire Pour construire la connaissance à travers des situations de projets réels, dans une articulation permanente entre la pratique et la réflexion.

La transdisciplinarité Pour dépasser les prismes disciplinaires et développer chez les étudiants une capacité à collaborer avec d'autres étudiants de domaines d'expertise variés, en abordant les problèmes de manière systémique.

La pensée design Pour apprendre à formuler des questions pertinentes et donner forme à des solutions via le prototypage ou la matérialisation de scénarios.

Cet ouvrage bilan permet d'illustrer ce que nous avons appris au cours de cette aventure de près de 10 ans.

En premier lieu, nous avons pu, grâce à la confiance de l'Agence Nationale de la Recherche (ANR) et des partenaires du consortium Promising, explorer dans de multiples directions pour donner chair à ces principes : que se passe-t-il quand on fait dialoguer sciences sociales et design, quand on invite des enseignants à adopter une nouvelle posture pédagogique, quand les étudiants s'engagent dans des projets créatifs avec de vrais enjeux, quand on propose à des entreprises et des collectivités de décadrer leur regard sur l'innovation ? Nous voulons remercier ici ces partenaires pour leur soutien sans faille et leur confiance.

Ensuite, nous avons imaginé de nouveaux dispositifs qui engagent d'autres façons de penser les compétences, la connaissance académique, ou les mécanismes d'apprentissage et nous avons pu ainsi développer une compréhension fine de la créativité appliquée à la pédagogie, dont nous donnons ici quelques illustrations concrètes.

Enfin, cette recherche s'est appuyée sur la construction et l'animation d'une communauté d'enseignants. Cette communauté est certainement le résultat le plus intangible et en même temps le plus précieux de ce programme. Il n'y a rien de plus gratifiant que d'impulser une dynamique de projet et de recevoir en retour des initiatives et des propositions toutes plus créatives les unes que les autres. C'est ici que l'interdisciplinarité prend tout son sens et l'on se rend compte que ce qui lie les personnes entre elles va bien au-delà d'une appartenance à une composante ou un laboratoire : c'est l'envie partagée d'inventer ensemble de nouveaux formats et outils pédagogiques.

Cet ouvrage est un point d'étape d'un programme qui continuera sous une forme ou une autre car de nombreuses graines ont été semées et nous avons appris collectivement beaucoup de choses qui ne demandent qu'à être poursuivies, amplifiées et diffusées.

Bonne lecture.

Valérie Chanal



Valérie Chanal est professeur de management à l'IAE, Université Grenoble Alpes. Ses recherches portent sur les processus d'innovation, de créativité et de design et sur les pédagogies par le projet de design. Elle porte le volet scientifique de Promising depuis son origine.

Explorer

Prendre le risque de s'aventurer dans l'inconnu, s'éloigner de nos connaissances et manières de faire habituelles pour inventer du nouveau et régénérer nos organisations.

P. 08

Développer les postures d'exploration créative chez les enseignants

P. 20

Les étudiants explorent avec nous : l'apprentissage par le faire

P. 26

Le Labo des Possibles : un atelier d'exploration design et sciences humaines et sociales

P. 30

Explorer le potentiel de l'histoire pour former à l'innovation

P. 34

Creative Bangkok : la créativité est-elle universelle ?

Développer les postures d'exploration créative chez les enseignants

Promising propose depuis 2013 de former la communauté éducative afin qu'elle dissémine et diffuse les bonnes pratiques au plus grand nombre et que fleurisse la créativité à l'université ! Les enseignants de toutes les disciplines sont invités à participer aux divers ateliers dans lesquels ils découvrent comment utiliser la créativité et les démarches de design pour enrichir leur pédagogie et inventer de nouvelles manières de faire. Nombre d'entre eux souhaitent renouveler leurs pratiques d'enseignement, introduire un nouveau souffle dans leur rapport à l'apprentissage, expérimenter de nouvelles méthodes.



Les différents formats proposés par Promising :

Parcours créativité découverte en 4 ateliers

- Les leviers pour stimuler la créativité
- Atelier découverte de la créativité
- Atelier découverte de la pensée design
- Apprendre à animer un atelier de créativité

Parcours créativité averti en 3 ateliers

Avec le pré-requis d'avoir suivi au moins l'un des ateliers du parcours découverte

- Installer le climat créatif dans un groupe
- Le vortex, de la clarification à l'émergence
- Le prototypage pour concrétiser rapidement les concepts

Ce parcours comporte aussi des ateliers avec des intervenants différents chaque année pour aborder un aspect de la créativité.

Parcours créativité diplômé

A la rentrée 2021, ouverture du diplôme d'université « créativité pour la formation » qui s'adresse aux professionnels souhaitant développer des démarches créatives appliquées à la formation ou à l'enseignement. Il s'articulera autour des deux modules de compétences suivants : apprendre à concevoir une formation mobilisant les démarches de créativité et d'intelligence collective et apprendre la posture du facilitateur en créativité.

Promising assure également l'animation de cette communauté des enseignants formés à la créativité à travers :

- Des cafés ou déjeuners créatifs organisés régulièrement autour de témoignages, retours d'expériences, découverte de nouveaux outils.
- L'animation de groupes de travail ad-hoc sur des thématiques partagées (la problématisation par exemple).
- Un séminaire annuel pour vivre un temps fort de rencontre entre enseignants de la communauté et les partenaires du consortium Promising.

Cette communauté propose un espace d'échanges de pratiques et d'outils pédagogiques autour de la créativité et renforce l'entraide entre les enseignants pour la conception et l'animation de leurs ateliers.

Une communauté éducative apprenante

Puisque ce sont les principaux concernés, donnons la parole aux enseignants participants aux ateliers ! Voici un condensé de leurs réponses aux questions suivantes : Qu'avez-vous retenu de votre rencontre avec Promising ? Comment l'avez-vous mis en œuvre auprès de vos étudiants et quels sont les résultats que vous avez pu constater ?

Véronique Favre-Bonté

Professeur en management international et de l'innovation à l'IAE de l'Université Savoie Mont-Blanc

→ Promising m'a permis de mettre des mots sur ce que, intuitivement ou empiriquement, je construisais avec mes élèves. Ensuite, à travers les ateliers proposés par Promising (théâtralisation, facilitation graphique, Léo®, etc.), j'ai trouvé une assurance qui m'a permis d'aller encore plus loin dans mes innovations pédagogiques. Promising a agi à la fois comme un révélateur et une bouffée d'oxygène, où chacune de nos rencontres étaient vécues comme une parenthèse et me rendait plus forte. Enfin, j'y ai trouvé une communauté d'échanges, de celle qui vous supporte, qui partage et qui vous donne envie ; envie d'aller encore plus loin, et surtout de prendre du plaisir dans ce que l'on fait : « Keep calm and carry on innovating » !

Maud Giffard

Enseignante d'expression-communication et de Projet Personnel et Professionnel (PPP) à l'IUT1, de littérature jeunesse à l'IUT2, de didactique du français à l'INSPE.

→ Les ateliers et les échanges avec la communauté Promising ont nourri ma pratique de la pédagogie active dans toutes les disciplines que j'enseigne : ice-breakers, exercices de théâtre d'impro, pratiques de type intelligence collective, les exemples sont nombreux ! Ça a aussi été le plaisir de découvrir des enseignants passionnés de pédagogie, positifs, toujours prêts à expérimenter. Je crois beaucoup en la transversalité. De ce point de vue, Promising a nourri mon envie de croiser les domaines, d'utiliser une formation en créativité pour dynamiser ma pédagogie ou d'ajouter un peu de créativité dans un module sur une autre thématique.

Myriam Donsimoni

Maître de conférences en Économie, Directrice du département Administration Économique et Sociale de la Faculté de Droit à l'Université Savoie Mont Blanc

→ J'ai rencontré Promising il y a quelques années lors de formations à la créativité et plus précisément à la méthode CPS. Grâce à Promising j'ai appris à oser ! Oser ne pas faire cours comme les autres, oser adopter une approche plus collaborative dans mes projets, oser recevoir toute idée incongrue avec bienveillance et faire feu de tout bois. J'ai mis cela en œuvre dans mes cours en organisant des ateliers, en faisant s'exprimer tous les étudiants sur des vidéos individuellement et en groupe, en utilisant la méthode CPS sur des sujets « sérieux » autour de thèmes économiques. Mais tous les cours ne se prêtent pas à ce type d'approche ; il a donc fallu en sélectionner certains. Ensuite, il a fallu passer outre les doutes et remises en question de certains étudiants et leur montrer qu'au-delà du côté très convivial du travail en atelier, la méthode était efficace pour révéler leur créativité et faire émerger des réponses plus originales.

Marie-Claire Wilhelm

Maître de conférences en gestion à Grenoble IAE, responsable pédagogique des M1 marketing du campus de Valence et du séminaire de créativité sur Valence.

→ Au départ, j'étais intéressée par le séminaire de créativité qui promettait une approche différente, plus ludique pour un de mes cours en lien avec le marketing, qui demande, entre autres, des qualités autour de la créativité et de l'innovation. Même si je m'y suis rendue avec un sentiment mitigé, j'ai réalisé le fort potentiel de la méthode. Même avec des étudiants frileux, suivre la méthode Creative Problem Solving avec ses différentes phases fonctionne bien. Les résultats sont bons en termes de créativité, les commanditaires en sont souvent bluffés ! Cependant, je constate encore beaucoup d'a priori autour de moi sur ces méthodes plus ludiques d'enseignement... Et mes contacts avec Promising me permettent de retrouver une communauté, où je partage les mêmes valeurs : enthousiasme, passion, et intérêt des étudiants !



Sally Brown →

Sophie Paris
Nathalie Mazin

Enseignantes d'anglais à l'UFR SHS auprès d'étudiants de psychologie, sociologie, sciences de l'éducation, et mathématiques / informatique appliquées aux sciences sociales.

Sophie a participé à un atelier CPS avec Promising et elle a eu la brillante idée de transformer cette formation en stage intensif de créativité, tout en anglais, auprès de nos étudiants de M1 et M2.

Nous avons créé par la suite un stage de 24h d'anglais intensif grâce à cette première formation CPS que nous dispensons en tout début d'année universitaire auprès des primo-arrivants en Master. Le stage permet non seulement aux étudiants d'améliorer leurs capacités de communication en langue étrangère et de prendre conscience de leur fibre créative, mais cette «Semaine de Créa en anglais» permet surtout aux étudiants (qui viennent très souvent de partout en France) de se rencontrer, se découvrir, et de créer des liens sociaux qui restent souvent pérennes pendant les deux années de Master. Cela facilite le travail d'équipe par la suite.

Grâce aux formations Promising nous avons pu rajouter plein de nouvelles cordes à nos arcs pédagogiques. Maintenant nous avons toujours derrière la tête le désir de pousser nos étudiants à sortir des sentiers battus, à réfléchir autrement, à prendre des risques et, surtout, à se comporter de façon bienveillante avec les autres.

Radia →

Bouderbane

Enseignante à la faculté d'économie de Grenoble, responsable pédagogique du master métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation (MEEF).

Pour moi, la créativité pédagogique est un long fleuve tranquille ! Dès 2019, après ma participation à la formation CPS, j'en décline les principaux apports dans mon cours d'introduction à la gestion en L1, mais aussi dans le premier séminaire PPP de la faculté d'économie de Grenoble.

Et c'est dans une papillote de Noël que j'ai trouvé le slogan du cours de créa pour les L3 ingénierie économique : « Toute invention consiste à faire quelque chose de rien » de Jean Racine. C'est ça, la créative-attitude !

Bruno Poyard

Professeur agrégé
en design à l'Institut
de la communication
et des médias de l'UGA.

→ Tirailé entre la fatigue de justifier sans arrêt le bien-fondé du design et l'urgence de mettre en place d'autres méthodes d'apprentissage, je découvre au travers de Promising un réseau d'enseignants issus de multiples disciplines et engagés dans leurs approches de créativité et de pensée divergente. Depuis trois ans, grâce à un programme de rencontres riches de diversité, d'ateliers immersifs, de formations rafraîchissantes, d'aides logistiques, de temps pour la gestation de projet, et d'une confiance facilitante, je participe à la conception et à la réalisation à la fois d'outils pour faciliter la créativité telle que la boîte à outils de divergence Le Bus à l'envers®, des dispositifs innovants comme la box BaoBaö pour l'enseignement de la danse, mais aussi la mise en place d'ateliers confrontant les étudiants à des approches disciplinaires variées comme le singulier atelier pluridisciplinaire de la licence 3 Sha (Sciences humaines appliquées). Les rencontres s'avèrent fécondes, tant au niveau des protagonistes de Promising que de la collaboration avec les collègues enseignants. D'autres projets sont en cours avec d'autres partenaires dans des disciplines diverses : dispositifs pour sensibiliser les étudiants à l'égalité homme femme, outils pour faciliter l'expression de la phase « problématisation » auprès des étudiants dans l'exercice de leur recherche, cartographier la controverse dans une approche systémique...

Sophie Portrat

Maître de conférences
en psychologie cognitive
à l'UGA, département
carrières sociales
de l'IUT2.

→ J'ai suivi la formation « initiation à la créa » proposée par Promising en juillet 2015. Surtout par curiosité initialement. Et, au-delà de la CPS en elle-même, j'y ai trouvé des choses intéressantes pour accroître l'implication des étudiants en cours de manière générale. Depuis, je tente de participer à des formations proposées par Promising avec l'objectif de dynamiser mes enseignements et faciliter les apprentissages mais aussi pour continuer à prendre du plaisir à enseigner !





Anne-Laure Finkel →

Enseignante d'anglais à Polytech Grenoble.

J'ai réalisé qu'on pouvait parfaitement transmettre quelque chose à nos étudiants en sortant d'un poste fixe de transmission enseignant/étudiant : cela m'a poussé à sortir de ma zone de confort et à repenser une partie de mes cours, ce que je faisais déjà avec la classe inversée. Le but pour mes étudiants est de parler anglais et de développer leurs compétences créatives, tout en utilisant leur savoir-faire d'élèves-ingénieurs. Grâce à ma participation à cette formation CPS, je fais maintenant partie d'un réseau, d'une communauté avec qui je peux échanger et progresser autrement, et c'est formidable. Dans mon cas pour l'instant, je n'ai transformé qu'une seule partie de cours grâce à la technique CPS, mais au final, je dirais que tout le monde est gagnant dans ce type de pédagogie !



Fabienne Gillonnier →

Professeure agrégée en éducation physique et sportive à l'Université Savoie Mont Blanc, responsable de la licence professionnelle « Tourisme de montagne et activités sportives » de l'UFR SCEM.

Les formations suivies à Promising en créativité (CPS et design thinking) m'ont autorisé un nouveau champ d'exploration car la créativité a toujours été un souci dans ma démarche pédagogique, car pendant longtemps je n'avais pas de véritables outils pour une mise en œuvre. Lors de la transmission des savoirs je cherche toujours à ce que l'apprenant intègre, s'approprie la connaissance pour mieux comprendre la complexité du réel mais également qu'il perçoive les enjeux sociétaux et identitaires inhérents à l'émergence et la construction même de ce savoir. En ce qui concerne les résultats, j'observe une bonne adhésion des étudiants et étudiantes. Ils sont souvent agréablement surpris par la nouveauté de la démarche qui dynamise un travail collectif et valorise l'expression des singularités de chacun.

Cédric Masclet →

Enseignant-chercheur
en génie mécanique
à Phitem, Université
Grenoble Alpes

Ma formation en créativité à Promising était l'occasion de découvrir d'autres approches, d'enrichir ma boîte à outils et également de partager mon expérience. J'y ai découvert de nouvelles méthodes, un regard différent et un contact avec des collègues d'horizons disciplinaires variés. Cela a élargi mes perspectives. Il m'arrive également de mettre en pratique certains outils dans le cadre de mes enseignements, non comme objet d'apprentissage, mais comme outil d'animation. Les réactions des étudiants sont très variables : certains pensent que c'est inutile, car ils fondent leur représentation du métier sur des savoirs et savoir-faire exclusivement techniques et scientifiques. D'autres découvrent ces démarches, en sont parfois déstabilisés, et apprécient beaucoup cette nouvelle façon d'aborder la résolution de problème.

Claire-Marie Greiner →

Enseignante
de français dans
le second degré
et formatrice à l'ESPE
(École supérieure
du professorat
et de l'éducation).

Je suis très attachée à un enseignement actif et interactif, dans lequel l'enseignant est plus un facilitateur qu'un maître, j'ai toujours essayé d'utiliser au maximum toutes mes compétences acquises en dehors de l'enseignement. Avec Promising, j'ai notamment découvert la démarche CPS, une démarche de résolution créative de problèmes que je m'attache à transposer dans l'enseignement pour la conception de séquences et de modules d'enseignement. En m'appropriant cette méthode CPS et sa transposition, et grâce à l'accompagnement technique et logistique de Promising, j'ai pu mettre en place des ateliers de créativité pour les enseignants. Le but était qu'ils prennent conscience de leur potentiel créatif (ils l'ignorent souvent) et qu'ils découvrent des outils pour les aider à créer des séquences d'enseignement qui stimulent la pensée des élèves et créent des dynamiques de groupe favorables.

Vincent Capponi →

Enseignant en
conception de produits
à l'IUT d'Annecy,
au département
Génie Mécanique
et Productique

Promising m'a permis de découvrir des démarches structurées de créativité, par des formations de qualité qui nous mettent en action et nous donnent les clés pour les appliquer avec les étudiants. Ces actions m'ont donc permis de mettre en place rapidement des ateliers de créativité qui regroupent des profils d'étudiants pluridisciplinaires (2 ou 3 formations) afin de les sensibiliser à la créativité et aux outils d'intelligence collective. Avec le temps, Promising m'a aussi permis d'engager une réflexion sur ma posture d'enseignant, que ce soit sur des ateliers créatifs mais aussi dans mes cours plus techniques et scientifiques : comment instaurer un climat de confiance propice aux apprentissages, comment entretenir cette confiance, quel rôle ai-je à jouer en parallèle de la transmission de savoirs pour aider l'étudiant à se sentir compétent ? Cette adaptation vers un mode plus créatif demande forcément du temps, de l'énergie (beaucoup !) et un réel engagement pour sortir de sa zone de confort ! Cependant, il est relativement facile de faire le transfert avec les étudiants car les formations nous permettent de vivre ce qu'ils vont vivre par la suite, en ayant à disposition tous les outils utilisés.

Pour en savoir plus sur la formation CPS, voir page 42

Les étudiants explorent avec nous : l'apprentissage par le faire



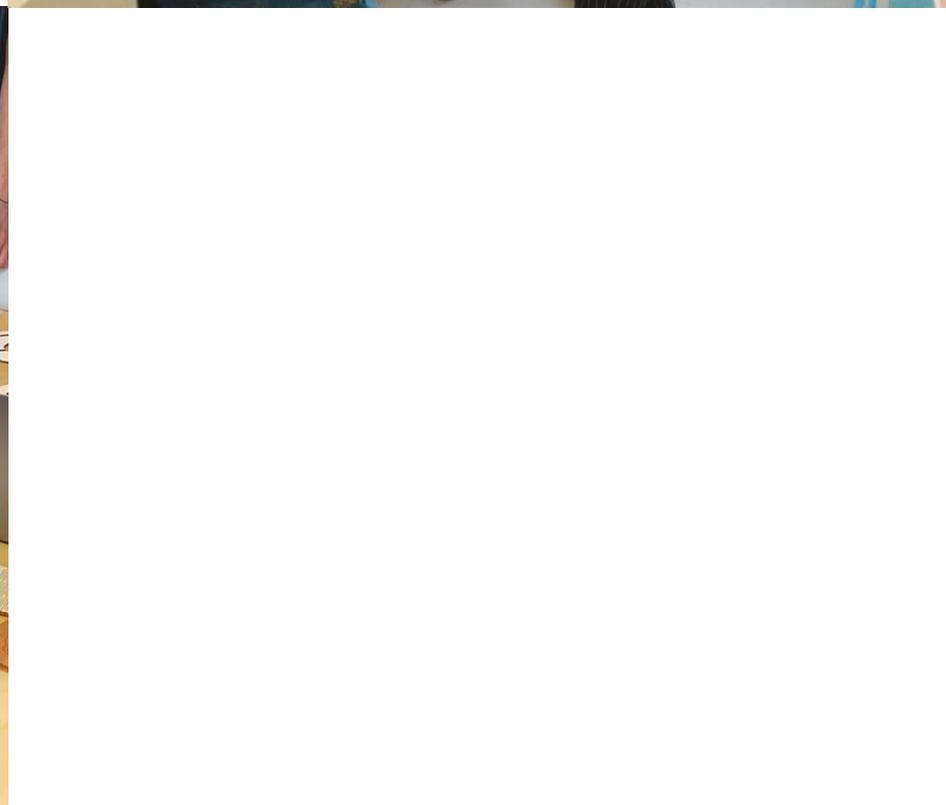
L'apprentissage par le faire : Learning by doing

Depuis la fin du XIX^e, médecins, psychologues ou pédagogues, ont développé de nouvelles formes de pédagogies destinées à stimuler l'intérêt de l'enfant, ses propres capacités d'exploration, sa motivation, et au final la qualité des apprentissages. Le philosophe John Dewey a notamment théorisé une vision de la pédagogie selon laquelle l'apprentissage ne peut se réaliser que dans les expériences, qui s'accumulent et prennent sens dans la vie des individus. Autrement dit, pour apprendre, il faut « vivre » les situations. Ces apports précieux ont fortement inspiré Promising car ils sont valables aussi pour l'enseignement supérieur : les étudiants deviennent acteurs de leurs apprentissages ce qui favorise à la fois l'engagement à faire et la motivation à acquérir les connaissances nécessaires à la réalisation d'un projet.

Dans l'objectif de favoriser l'implication des participants pour les rendre acteurs de leurs apprentissages, l'enseignant doit s'écarter de sa posture habituelle de pédagogie purement transmissive : il n'est plus l'expert du savoir à transférer mais le facilitateur d'exercice de la pratique. Il interroge les étudiants sur leurs initiatives, leur offre un nouvel éclairage sur leurs propositions afin de les inciter à rechercher et mobiliser leurs propres ressources.

L'expérience au cœur de l'apprentissage

Cet engagement s'obtient notamment en encourageant l'expérimentation de ses solutions : manipuler et tester sont des composantes essentielles à la capitalisation de connaissances. Là réside tout l'intérêt de l'accès à des Fablabs (contraction de l'anglais « fabrication laboratory » littéralement laboratoires de fabrication). L'opportunité d'investir des locaux adaptés à ces pratiques, notamment à la Casemate, permet d'accéder à une multitude d'outils favorisant le développement de projet. Ce tiers-lieu, plateforme de ressources humaines comme matérielles, contribue au déploiement de cette pédagogie active : l'apprentissage expérientiel par la manipulation et le test pratique de ses propositions. D'autant que le partage et l'échange de connaissance est au centre de ce concept : un espace d'expérimentation et d'appropriation basé sur le partage des savoir-faire et des connaissances sur le faire ensemble. Sur le site de l'Université Grenoble Alpes (UGA), le FabLab FabMSTIC offre les mêmes possibilités, il accueille notamment chaque année « Hack ton campus », un hackathon porté par Disrupt Campus en collaboration avec Promising, et propose même des formations au prototypage destinées aux enseignants.



60

inscrits pour la promotion
2020-2021

12

ateliers thématiques
répondant à des enjeux
de développement durable
comme l'agriculture
verticale, la sauvegarde
de la biodiversité,
l'urbanisme, la gestion des
déchets et l'alimentation
locale et de saison.

FabLab Jam Session : atelier de la transition énergétique

Cet atelier permet aux étudiants, de Licence au Master, toutes disciplines confondues, de travailler sur des projets qu'ils définissent eux-mêmes pendant huit séances de trois heures sur l'un des 17 objectifs de développement durable portés par le programme des Nations unies pour le développement. Animé par Joël Chevrier, professeur de physique à l'Université Grenoble Alpes, et par deux médiateurs de la Casemate, cet atelier basé sur la pédagogie Learning by doing exploite les solutions aux problématiques actuelles de la transition écologique : biodiversité, gestion de l'eau, des inégalités, des énergies... Les étudiants se répartissent en équipes pluridisciplinaires (sciences, art, design) et proposent un concept qu'ils peuvent prototyper grâce aux outils du FabLab de la Casemate.

Cet atelier interdisciplinaire mobilise des compétences diverses et offre la possibilité de se décentrer, de reconsidérer ou de reformuler les questions complexes de l'anthropocène. Chacune des productions issues de ce module est publiée, mise à disposition du public afin de partager les méthodes et la documentation nécessaire à leur nouvelle expérimentation ou leur poursuite, engageant les étudiants dans une autre responsabilité que celle du regard de l'enseignant.

« Venez comme vous êtes ! » Il n'y a aucun pré-requis pour suivre cet atelier proposé à tous les étudiants de l'UGA dans le cadre des ETC (Enseignements transversaux à Choix). Les points importants sont le goût du travail en groupe et la volonté d'explorer des questions clés autour de la transition écologique. La seule exigence consiste à la livraison d'une production tangible : prototype, dispositif ou même œuvre d'art ! ●

La Casemate : Fabrique de curiosité(s)

Partie intégrante du consortium Promising, la Casemate, association loi 1901, est un centre de culture scientifique, technique et industrielle (CCSTI) dont la mission principale consiste à diffuser et promouvoir la culture scientifique auprès de tous les publics. Lieu d'expérimentation et de projets, le centre privilégie l'interactivité, pour rendre le public acteur de son expérience : à ce titre il propose des ateliers, des expositions, des événements et ouvre les portes de son Fab lab, où se nichent de nombreux outils de prototypage : imprimante 3D, découpeuse laser, brodeuse numérique, etc. disponibles sur inscription.

Pour en savoir plus sur la Casemate,
2 place Saint-Laurent à Grenoble
www.la.casemate.fr

Le Labo des Possibles

Un atelier d'exploration design et sciences humaines et sociales

En 2011, à l'origine du master management de l'innovation, la volonté de l'équipe pédagogique était de former au meilleur niveau possible des chefs de projets et des consultants en innovation, en associant les sciences du management et les sciences humaines et sociales (sociologie, philosophie, sciences politiques). Rapidement, l'approche terrain est apparue centrale pour remplir cet objectif, et c'est tout naturellement que s'est imposée l'idée d'un atelier en mode projet réalisé à travers une « vraie » commande d'un partenaire extérieur. Puis, le goût du travail collectif a nourri la construction d'un programme unique alimenté par les différentes disciplines : le Labo des Possibles® était né ! **Thierry Ménissier**, participant actif à la construction de cet atelier, nous en livre les secrets.



Thierry Ménissier

Professeur de philosophie politique à l'Université Grenoble Alpes, chercheur à l'Institut de Philosophie de Grenoble (IPhiG, UGA) et spécialisé sur les questions d'innovation envisagées du point de vue épistémologique, éthique et politique, Thierry Ménissier dirige actuellement le master management de l'innovation de Grenoble-IAE.

Les objectifs étaient premièrement de se confronter à un sujet complexe sur un terrain réel, qui possède son histoire et qui est caractérisé par les difficultés propres à sa nature (PME, start-up, grand groupe ou collectivité territoriale) et à son secteur d'activité (production, services ; soins et santé, mobilité, médiation culturelle, tourisme...). Deuxièmement de former les étudiants aux savoirs de l'innovation, qu'il s'agisse de la conduite de projet grâce à diverses pratiques du design, des pratiques de créativité, des enquêtes sociologiques et des méthodes de veille, de la réflexion philosophique (épistémologique, éthique et politique), enfin des modèles économiques adaptés aux innovations.

Mieux cerner les changements organisationnels et sociétaux

Une des bases de l'atelier repose sur le choix du commanditaire comme terrain d'exploration : la demande initiale formulée par le partenaire, même très éloignée des champs d'action habituels de l'université, va nourrir le processus d'innovation et conduire à l'observation et l'exploration de la structure participante. La démarche va soulever des leviers très souvent inattendus et parfois bousculer les attentes des participants. Le Labo des Possibles® consiste donc à activer le potentiel de transformation d'une

organisation partenaire, par le biais des forces conjuguées d'étudiants aux profils variés, d'enseignants-chercheurs de diverses disciplines de sciences humaines et sociales passionnés par les problématiques d'innovation, de designers garants de la méthode, et bien entendu des membres du programme Promising, sans l'action desquels beaucoup d'éléments concrets ne seraient pas réalisables.

Tenter d'activer cette transformation consiste d'abord à contribuer par des séances de créativité, par des enquêtes de type sociologique, par une démarche rigoureuse de veille et par la réflexion sur les valeurs, à dévoiler les « angles morts » des pratiques socio-professionnelles de l'organisation partenaire. Ensuite, grâce à un strict processus d'itération, cela va permettre à ce dernier de prendre conscience des options qui sont possibles afin d'opérer des changements potentiellement importants pour lui.

Le secret de fabrication ?

Cet atelier repose sur la capacité d'enseignants-chercheurs à accepter le dialogue avec les autres disciplines et leur volonté de nourrir le projet en commun. Un autre point important de la réussite du Labo des Possibles® dépend de l'état d'esprit des participants : tout est fait pour que les enseignants-chercheurs et les étudiants aient tous conscience de la nécessaire souplesse collective dans l'action au service du sujet qui est travaillé. ●

Le Labo des Possibles® en pratique

Atelier exploratoire d'innovation, à destination des étudiants de master 2 management de l'innovation, sur un semestre complet (12 à 14 semaines), intégrant différents cours et habilement découpé en étapes successives, notamment dans le respect des processus créatifs comme ceux du design thinking. Cette expérimentation se déroule à partir de la problématique émise par un partenaire extérieur (entreprise ou collectivité) et aboutit à des propositions de solutions innovantes, parfois prototypées.

Ils nous ont fait confiance

Sur le thème de l'alimentation des seniors avec la fondation Findus France.
Sur la sensibilisation au PLUi avec l'Agence d'urbanisme de Grenoble
Sur l'expérience visiteur avec l'Office du tourisme de Grenoble.
Sur l'autonomie dans le parcours des 17-25 ans avec le Département de l'Isère.
Le sens du repas en établissements d'hébergement pour personnes âgées dépendantes (EHPAD) avec l'Institut nutrition de la société Restalliance.
Sur la gestion des déchets et du recyclage avec Suez Environnement.



Explorer le potentiel de l'histoire pour former à l'innovation

Pourquoi recourir à l'histoire pour parler de l'innovation aujourd'hui ? Comment se fabrique concrètement l'innovation ? C'est en exploitant la piste de l'histoire de l'innovation que le Conservatoire National des Arts et Métiers (Cnam) propose de combiner les apports et observations de l'histoire pour enseigner l'innovation aujourd'hui. En partenariat avec Promising, le Cnam propose un programme riche et original de formation sous forme de MOOC qui permet de se former à l'innovation par les objets innovants du passé. Grâce à l'analyse des succès et des échecs de l'innovation au cours de l'histoire, ce MOOC permet à travers les collections d'objets techniques du Musée des Arts et Métiers de mieux appréhender les enjeux de l'innovation aujourd'hui.



Gilles Garel

Initiateur de ce projet, Gilles Garel est professeur titulaire de la chaire de gestion de l'innovation du Cnam. A ce titre, il développe des recherches, des enseignements et des innovations pédagogiques sur l'innovation en privilégiant une approche opérationnelle, concrète et aussi historique.

Gilles Garel, pouvez-vous nous décrire ce projet développé avec Promising ?

G. Garel Dès l'origine nous avons proposé d'exploiter un actif spécifique du Conservatoire National des Arts et Métiers qui est son musée. Nous avons déjà commencé de façon très expérimentale à y développer des déambulations sur l'innovation. Promising a été l'occasion de structurer et d'amplifier ces parcours de formation et surtout de les virtualiser en développant le MOOC « Fabriquer l'innovation » avec Loïc Petitgirard du Cnam, historien de l'innovation, expert de la médiation scientifique. Notre idée fut de croiser histoire et management en mobilisant des objets du musée des arts et métiers pour former aux processus d'innovation.

De quels objets parlez-vous ?

G. Garel A la fois d'objets patrimoniaux (qui n'existent plus aujourd'hui mais qui ont encore quelque chose à nous apprendre, comme les machines à vapeur) et d'objets lignées, qui existent encore aujourd'hui mais dont nous avons souvent perdu la mémoire originelle (comme les ordinateurs). Le musée présente ces objets sous des formes variées : produits diffusés, prototypes, ébauches, maquettes, plans...

Pourquoi le Musée des Arts et Métiers ?

G. Gareil Le Musée des Arts et Métiers présente l'une des plus belles collections d'objets techniques au monde depuis la première révolution industrielle. Dès sa création à la fin du XVIII^{ème} siècle, le Conservatoire répond à des missions de formation, de promotion et de soutien à l'activité industrielle. Son but est de transmettre un savoir-faire par la « démonstration » : des machines étaient mises en mouvement par des démonstrateurs afin que les artisans et ouvriers puissent se rendre compte concrètement de leur fonctionnement et donc apprendre et diffuser les innovations techniques de leur époque. Donc, dès l'origine le musée est en fait un « réceptacle » d'objets d'enseignement, un lieu de formation et d'innovation pédagogique. C'est cette tradition oubliée que nous avons voulu reprendre et actualiser !

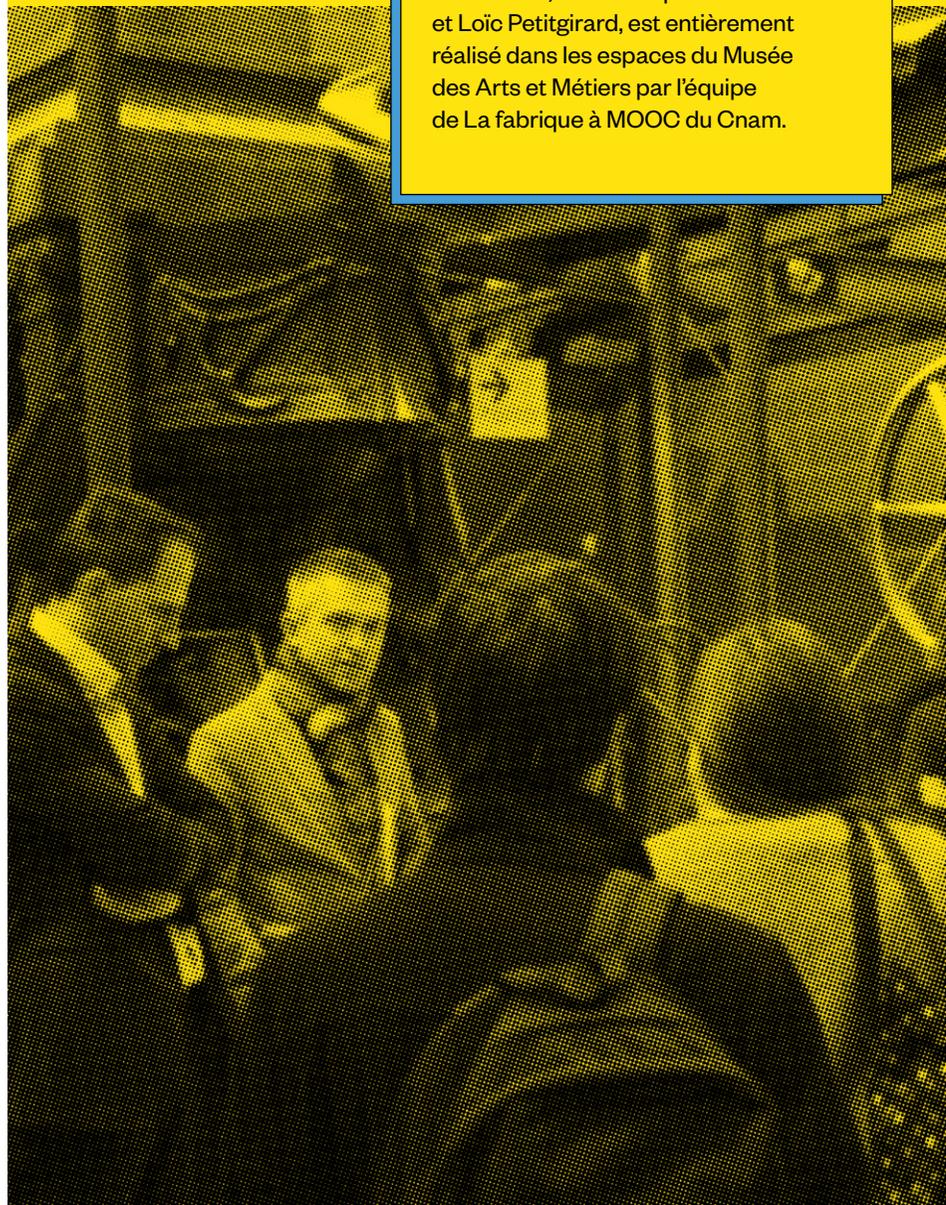


Comment comprendre et expliquer l'innovation grâce à l'histoire ?

G. Gareil L'histoire est le plus court chemin vers l'innovation. Elle donne le recul et l'épaisseur nécessaires à la compréhension fine des processus d'innovation là où le management fournit des cadres d'action. Les objets techniques sont à la fois le résultat d'une conception et la mémoire des processus d'innovation. Ils montrent comment les « choses » se sont construites, ils sont des marqueurs des transformations techniques, économiques et sociales. En sachant les « faire parler », les objets deviennent les supports d'une pédagogie de l'innovation. Ils opèrent comme des tiers ou des artefacts d'un « constructivisme sensible » dans la relation enseignant / enseigné. Le changement de lieu et de scénographie du cours a une plus-value pédagogique importante : loin de la « salle de classe » habituelle, on se projette au musée dans un espace patrimonial et majestueux. Même les jeunes entrepreneurs d'aujourd'hui se laissent saisir par ces objets du passé qui leur en apprennent sur la fabrique de l'innovation. Gilbert Simondon l'avait parfaitement résumé dès 1967 : *« les objets techniques nous apportent une connaissance des époques révolues qui est une connaissance comme au présent »*. ●

Pour en savoir plus

Ce MOOC est accessible en mode « archivé ouvert » sur la plateforme Fun Mooo : entre deux sessions animées, vous pouvez accéder à l'intégralité des contenus sur www.fun-mooc.fr. Ce MOOC, structuré en 5 modules de 4 à 6 séances vidéos d'une dizaine de minutes, co-animé par Gilles Gareil et Loïc Petitgirard, est entièrement réalisé dans les espaces du Musée des Arts et Métiers par l'équipe de La fabrique à MOOC du Cnam.



Creative Bangkok : la créativité est-elle universelle ?

C'est en 2012, grâce à Promising que Vincent Ribière participe à l'École d'été de la créativité de Montréal et découvre ce format innovant et inspirant. Immédiatement, l'idée germe de dupliquer cet événement et d'étendre le réseau des écoles de créativité de Mosaïc* jusqu'en Thaïlande.



Avec son équipe, il a planché sur quel pourrait être le concept pour adapter la semaine de la créativité Nord-Américaine au contexte du Sud-Est Asiatique. La ville de Bangkok était un très bel exemple entre Traditions et Modernité, contraste et intégration du passé et de l'avenir, problématique souvent présente en créativité... Ce thème s'est donc imposé en 2014, pour la première édition. La seconde étape était de décliner ce thème général en sous thèmes plus spécifiques. Les six sens humains que sont la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat et le goût ainsi que l'esprit (issu du bouddhisme) sont continuellement activés dans une ville comme Bangkok. Sachant que le groupe serait international, le programme a été construit de manière à ce que durant les six jours de Creative Bangkok les participants puissent explorer et activer tous leurs sens et les intégrer ultérieurement dans leurs challenges créatifs.

77 participants, 11 nationalités, comment briser la glace ?

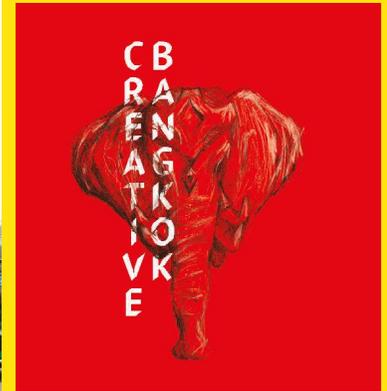
«La diversité d'un événement international est l'une des composantes essentielles à la créativité, nous avons donc développé des activités créatives de manière à ce que les participants de cultures et d'horizons différents puissent échanger et collaborer ensemble sur des challenges créatifs. Par exemple, une activité consistait à créer un nouveau cocktail avec des ingrédients non traditionnels, puis de le nommer et le présenter à un jury, tout cela dans un temps limité. On voit alors rapidement l'agitation créative et intellectuelle se développer principalement au sein de chaque

équipe en compétition. Certaines équipes passent beaucoup de temps à penser et à planifier, d'autres se précipitent sur les mélanges, mais l'intérêt de ces activités est la phase de réflexion qui les suit. C'est là que les participants réalisent qu'il y a différentes approches créatives possibles et que toutes peuvent déboucher sur des solutions innovantes très différentes. Il faut donc ne pas se limiter à une seule approche, mais explorer toutes les options possibles. »

Démocratiser la créativité

En Thaïlande, la créativité est souvent associée au domaine artistique mais malheureusement les entreprises industrielles se sentent souvent peu concernées. C'est la raison pour laquelle la seconde édition a été rebaptisée ASCIM (Symposium Asiatique de la Créativité et de la Gestion de l'Innovation), de manière à ce que l'innovation soit plus parlante au monde industriel et accroisse leur désir de participer.

Créer une expérience participative sur six jours est également un défi : trouver des sites et des activités pour surprendre continuellement les participants afin de maintenir leur intérêt. La ville de Bangkok et les organisations innovantes qui y sont implantées, ont permis de relever ce challenge. C'est au cours de ces expérimentations participatives internationales que chacun réalise qu'il peut apprendre de domaines différents, qu'une union diverse fait la force, que des outils et approches sont disponibles pour développer la créativité, qu'il est normal d'échouer avant de réussir, et que l'expérimentation est un moyen puissant de juger si une idée a des chances de succès ou pas, alors une grande partie des barrières de la créativité sont levées. ●



* Réseau Mosaïc : initié par HEC Montréal, réseau d'écoles de la créativité. Concept qui a germé et s'est exporté dans de nombreuses villes créatives dont Barcelone, Lille, Strasbourg et notamment à Grenoble via Promising.



« A mes yeux, le plus marquant pour les participants reste la partie de Creative Bangkok où ils ont découvert cette ville incroyable à travers les six sens humains et leur contribution à la créativité. Ce tour, où ils ont emprunté des bateaux, des bus, des Touk-Touk, se sont retrouvés dans un temple pour méditer à la suite d'un massage thaï musclé, restera pour beaucoup un moment de partage, d'amitié, de découverte et de déconnexion totale. Nombreux sont ceux qui me demandent régulièrement, à quand la prochaine édition de Creative Bangkok ? Je crois que c'est une des plus belles récompenses pour nos efforts. Encore merci à Promising pour être à la genèse de ces expériences humaines et créatives, merveilleuses et inoubliables. »

Vincent Ribière

Imaginer

S'autoriser à rêver, mobiliser d'autres registres de compréhension du monde comme les images, les sens, le corps, les émotions, pour apprendre autrement.

P. 42

Le cœur méthodologique de Promising : un processus de créativité dynamique

P. 50

Alimenter l'inspiration créative des enseignants

P. 54

Et si on s'autorisait à improviser ?

P. 58

Imaginer d'autres manières de faire : le projet professionnel en mode créatif

P. 62

L'agilité face aux contraintes : la créativité en distanciel, c'est possible

P. 66

L'école d'hiver en management de la créativité : inspirer, respirer !

P. 74

Imaginer une société en transition : l'Université éphémère du design

Le cœur méthodologique de Promising : un processus de créativité dynamique

Par **Christine Bout de l'An**, responsable de la formation créativité aux enseignants à Promising et **Mélanie Ferraton**, facilitatrice et formatrice aux démarches créatives et participatives

Former des enseignants d'université à la créativité a posé plusieurs défis : par quelle entrée aborder un champ aussi complexe et multiforme ? Comment apporter la connaissance mais aussi l'expérience nécessaire pour que les enseignants puissent s'approprier les méthodes de créativité dans leur mission pédagogique ? Pour cela, dans l'esprit des démarches créatives, nous avons procédé de manière expérimentale, en maquant puis en testant et en ajustant des formats de formation continue. **Christine Bout de l'An**, responsable de la formation créativité aux enseignants à Promising et **Mélanie Ferraton**, facilitatrice et formatrice aux démarches créatives et participatives vous livrent leurs secrets de fabrication.

Un cadre de référence est vite apparu incontournable : la méthode « creative problem solving » (CPS), développée par Alex Osborn, notamment dans *Applied Imagination*, publié en 1953. Ce référentiel, partagé dans le domaine de la créativité au niveau international, est une démarche collaborative qui permet de mobiliser l'imagination pour explorer des options innovantes en réponse à des problèmes complexes. L'agence Ixiade, membre du consortium Promising, est intervenue sur la co-conception des premiers formats en construisant un déroulé en trois jours : deux jours de formation et une troisième journée de suivi, quelques mois après une mise en œuvre réelle de la méthode dans un contexte pédagogique.

Durant les deux premiers jours de formation, une démarche par étapes est déployée durant lesquelles les participants sont invités à vivre le processus créatif : en groupe, à partir d'un problème ouvert, les participants définissent une vision et identifient le défi créatif en lien avec cette vision. Ils génèrent des idées créatives en réponse à ce défi en testant différentes techniques de divergence, puis convergent vers une solution créative qu'ils maquent à partir d'une protobox (une réalisation libre à partir d'un carton cubique qui sert de base à la matérialisation du concept imaginé).

La démarche est présentée comme un processus linéaire d'étapes successives. À chaque phase, ses outils et ses productions. La réussite de la méthode dépend, dans ce schéma, du respect de l'ordre des différentes phases. Cette manière d'enseigner la démarche CPS propose un cheminement logique : clarifier la situation problématique avant de générer des idées, diverger avant de converger vers une solution, prototyper la solution retenue par le groupe de manière consensuelle.

D'un processus créatif linéaire à une démarche dynamique

L'intervention de Branko Broekman, directeur de l'Academy for Creative Leadership à Amsterdam, a montré une toute autre manière d'aborder la démarche CPS. Tout d'abord, son approche a révélé l'importance d'une étape du CPS, jusque-là restée relativement dormante bien que prévue par Alex Osborn, « l'analyse de la situation ». Cette étape centrale est en réalité une boussole essentielle pour guider le cheminement dans les autres étapes de la démarche. En analysant la situation que l'on souhaite explorer, ou pour laquelle on sou-

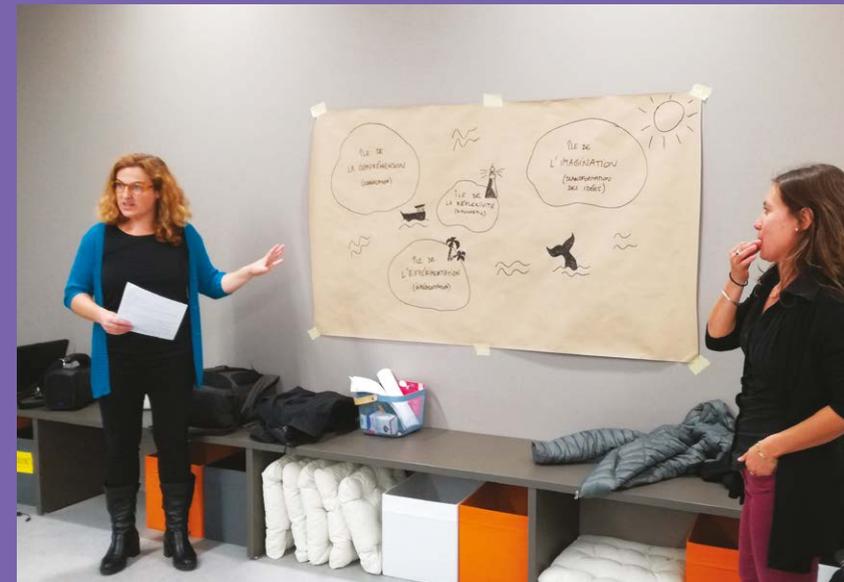
haite innover, on évalue d'abord à quel type de problème on a à faire : est-ce un problème ouvert ou un problème fermé ? Si c'est un problème fermé pour lequel il existe une seule solution où il n'est pas nécessaire d'explorer de multiples options, la démarche CPS ne s'applique pas.

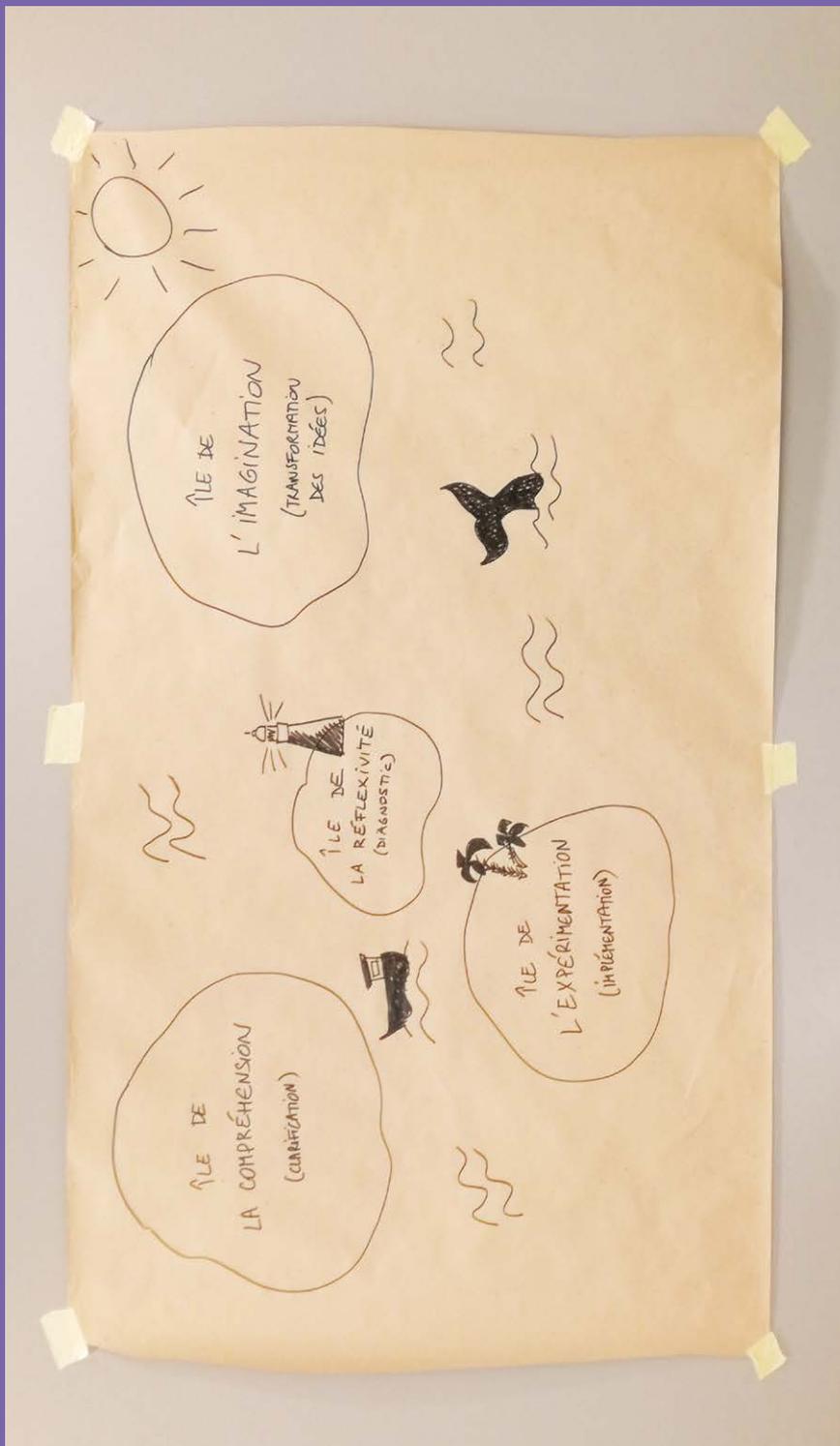
Si c'est une problématique ouverte pour laquelle il existe de nombreuses options et ne sont pas toutes connues, à quel stade de réflexion en est-on ? A-t-on déjà une vision de ce que l'on souhaite atteindre ou bien doit-on débattre de cette vision ? Le problème est-il déjà transformé en défi créatif ou bien doit-on faire émerger le défi le plus prometteur ? Est-ce qu'une recherche d'idées (idéation) est un premier pas qui paraît intéressant à ce stade du projet ou bien les options ont-elles été suffisamment explorées pour passer à une phase de convergence vers le choix d'une solution originale et pertinente ? Si l'on a déjà une idée de la solution à mettre en œuvre, n'est-il pas intéressant de repartir en génération d'idées pour élargir le champ des possibles ?

Il n'est plus question aujourd'hui de passer à travers une démarche linéaire mais d'évaluer la situation de façon dynamique pour identifier de quoi le projet ou l'équipe projet a besoin afin d'agir en fonction des conclusions de cette analyse. Les étapes du CPS deviennent alors des champs d'action proposant différentes ressources : des outils, des techniques, des attitudes et postures créatives, des modes de pensée spécifiques pour chacune. Ces ressources peuvent être mobilisées, non pas dans un ordre prédéfini, mais selon les besoins identifiés par l'équipe projet. Ces besoins respectent aussi bien les exigences du projet que les profils des personnes.

Identifier les étapes-ressources

Ainsi, un groupe qui a tendance à privilégier l'action aura la possibilité de prototyper dès le début du projet et se rendra compte, par exemple, que des idées ont émergé dans la discussion autour du maquettage de la solution mais que le problème n'a pas été assez clarifié. En retournant faire le point à l'étape centrale d'analyse de la situation, il pourra identifier ce que lui a apporté le prototypage et, en creux, identifiera mieux ce qui lui manque. Il pourra alors s'orienter sur la clarification du problème sous-jacent au projet ou encore conclure que le prototypage n'a pas ouvert le champ des possibles et qu'il





est nécessaire d'explorer des idées en grande quantité dans une démarche de divergence (phase de transformation des idées). Les membres de l'équipe ne fonctionnent plus dans une logique étroite où il n'est pas possible de revenir en arrière, où les lacunes d'une étape sont dommageables pour le reste du projet. Au contraire, ils fonctionnent dans une dynamique fluide où la respiration créative permet à tout moment d'aller chercher les ressources d'une étape.

Cela nécessite que les personnes impliquées aient compris le schéma global de la méthode CPS et l'intérêt de chacune de ses étapes-ressources. Cela nécessite aussi une capacité à faire rigoureusement le point sur l'état d'avancement du projet après chaque étape vécue. Cela mobilise des compétences collaboratives d'intelligence collective mais aussi un état d'esprit particulier avec : une grande sincérité en groupe pour envisager les manques et les acquis ainsi qu'une vision positive des manques pour en faire des opportunités d'amélioration.

La capacité de chacun d'avoir de la «tolérance à l'ambiguïté» est importante : il est en effet question d'accepter de réaliser une étape sans savoir où le projet va aboutir. Il n'est pas simple pour beaucoup d'avancer et de construire le chemin en même temps. C'est pourtant un des apports les plus enthousiasmants de la démarche créative. Cela peut générer de l'insécurité chez certains mais celle-ci est compensée par une autre dimension de la créativité : une grande sécurité relationnelle, due à la construction préalable d'un climat créatif basé sur la confiance dans le groupe.

Un archipel d'îles comme métaphore des étapes du processus créatif

Pour permettre aux apprenants de comprendre rapidement le processus créatif dynamique, nous avons cherché très vite à imaginer une animation autour d'une métaphore. La métaphore est un outil pédagogique puissant car il permet de scénariser une expérience immersive autour d'une narration qui fait sens pour l'apprenant.

Dans la méthode CPS, le groupe nous est apparu comme un navigateur qui, d'un camp de base où il peut analyser sa situation, a le choix de mobiliser les différentes ressources des étapes du processus sans qu'elles aient un ordre imposé. De là est né «l'archipel CPS» où les différentes phases ont été

représentées par des îles sur lesquelles le groupe pouvait se rendre symboliquement pour mobiliser des outils et réaliser des tâches différentes. Pourquoi des îles ? Nous avons d'abord pensé à la métaphore de la roue découpée en 3 tiers avec une étape centrale en son cœur : l'analyse de la situation (étape centrale), la clarification du problème ouvert, la transformation des idées et l'implémentation des idées. Mais nous y avons finalement renoncé. En effet, une roue mobilise la représentation mentale d'un cercle qui roule dans une direction avec un ordre immuable des étapes qui la composent. L'idée d'ordre préétabli, même circulaire, pouvait difficilement être évitée.

Or, nous avons besoin de détacher chaque étape les unes des autres, y compris de l'étape centrale pour permettre une circulation fluide entre les phases. La métaphore d'un archipel d'îles nous est finalement apparue comme la plus pertinente : non seulement elle permettait de détacher les quatre phases entre elles et de rendre plus flexible le processus mais également de les combiner librement. Pas de chemin tout tracé en mer, la surface de l'eau permet toutes les libertés pour aller chercher les ressources pertinentes d'une île à l'autre, avec pour seule boussole l'analyse lucide de la situation.

Une démarche créative doit permettre, en effet, tous les cheminements possibles : les essais et les erreurs, les prises de conscience à mi-parcours, les retours en arrière, les redémarrages rapides, la génération d'idées en un temps court ou plus long, un prototypage précoce pour générer des idées en fabriquant quelque chose... Le plus important était d'élargir le champ des possibles en autorisant tous les types de trajectoire entre les étapes.

Un archipel d'îles a un autre avantage : il mobilise un imaginaire positif où il est facile et agréable de se projeter, favorisant ainsi l'implication et la motivation des apprenants.

Pour tester la valeur pédagogique de la version « archipel » de la méthode CPS, nous nous sommes donnés comme défi de faire comprendre la démarche dynamique en 60 minutes chrono lors d'un « créa-lunch » sur le temps de midi, échanges réguliers de pratiques créatives de la communauté d'enseignants Promising.

Pour répondre aux enjeux du monde académique, nous avons d'abord renommé les phases de la méthode avec des termes plus adaptés à la démarche pédagogique. Nous avons ensuite imaginé une scénarisation en trois dimensions où les quatre phases de la méthode étaient matérialisées au sol

sous forme d'îles en papier kraft : une île centrale représentait l'étape « analyse de la situation » que nous avons renommée « Analyser » ; les 3 autres îles représentaient les phases de « clarification » renommée « Comprendre », de « transformation des idées », renommée « Imaginer » et d'implémentation, renommée « Faire ».

Le groupe suivait un scénario de 60 minutes proposé par les deux facilitatrices avec des saynètes jouées sur chaque île. Sur l'île centrale « analyser », la scène faisait comprendre le mode d'analyse de la situation et les choix opérés. Puis un déplacement physique dans l'espace permettait de se rendre sur une autre île pour travailler un aspect de la situation traitée. Sur l'île « Comprendre », des techniques étaient proposées pour comprendre les enjeux du problème, définir l'horizon souhaitable (vision), et choisir un défi créatif prometteur parmi tous ceux qu'impliquaient la vision. Sur l'île « Imaginer », il était question d'apprendre à utiliser l'imagination comme outil intellectuel pour ouvrir les options possibles, différer l'évaluation des idées et converger vers l'option la plus originale et la plus adaptée au contexte. Sur l'île « Faire », l'enjeu était de montrer les bienfaits d'une phase collective de matérialisation des idées sous forme de maquettage : pour continuer à collaborer sur le concept en équipe (car quand un groupe agit ensemble, le lien de collaboration se renforce), discuter des détails en équipe tout en manipulant ou en dessinant, mieux visualiser les différentes dimensions du concept et améliorer ce qui ne convient pas, etc.

Cette scénarisation d'une démarche complexe en 60 minutes a rendu la méthode à la fois compréhensive et vivante en un temps très court. Elle a répondu aux trois contraintes d'une scénarisation pédagogique : tenir compte de l'objectif d'apprentissage, assurer l'engagement et la motivation des apprenants et optimiser le temps d'apprentissage. Ce « vivantiel » immersif s'est révélé, au fond, une façon efficace et motivante de faire l'apprentissage d'une méthode complexe dans laquelle il était difficile de se projeter sans la vivre ●

Alimenter l'inspiration créative des enseignants

Par **Valérie Chanal**, directrice scientifique de Promising

L'esprit créatif est comme un jardin : on le cultive en y plantant des graines et parfois de petites abeilles viennent le fertiliser. Nous sommes convaincus que la créativité vient des rencontres, d'idées nouvelles qui, combinées avec ce que l'on connaît déjà, enrichissent et renouvellent nos pratiques. Dans la démarche de Promising une place prépondérante est donnée à la mise en œuvre de ce que Ikujiro Nonaka, professeur japonais spécialiste de la gestion des connaissances, appelle le « Ba », un concept non traduit dans nos sociétés occidentales, qui désigne un espace à la fois virtuel et réel au sein duquel la connaissance est créée et partagée.

Stimuler le partage des connaissances et des valeurs

Dans ce « Ba », les enseignants de la communauté créent et échangent des connaissances sur les pédagogies créatives, par exemple comment faciliter tel ou tel type d'atelier et aussi sur les sujets traités par les étudiants dans les projets.

Les recherches sur le « Ba » montrent que dans cet espace les interactions reposent sur des valeurs partagées et aussi qu'il est nécessaire d'avoir dans le même temps une diversité de points de vue et un langage commun. En particulier, les valeurs de la créativité telles que l'écoute, la suspension du jugement ou encore le plaisir et l'humour, sont appropriées par les enseignants qui fréquentent souvent les événements organisés par Promising, ce qui génère une ambiance de travail très agréable.

Le séminaire annuel de Promising, qui se tient chaque année dans les derniers jours d'août, avant la rentrée, est l'occasion d'inviter des personnes inspirantes pour la communauté, pour qu'elles renouvellent les codes et les manières de voir.

Une fertilisation croisée

Parmi ces personnes inspirantes, Philippe Brasseur, consultant-facilitateur en créativité et également auteur et illustrateur d'ouvrages sur la créativité, en particulier pour les enfants, a donné une conférence en août 2017 sur les 4 génies créatifs : « Découvrez votre génie pédagogique » lors du séminaire de rentrée Promising.

Par la suite, Philippe a été invité pour proposer une formation Promising sur le rôle de l'image dans les processus créatifs, puis il a accompagné des enseignantes de l'INSPE Valence pour promouvoir les démarches créatives dans l'enseignement secondaire en mars 2018. Pendant la crise Covid, il a animé une séquence de formation à distance sur le potentiel de l'art dans la facilitation. Beaucoup d'autres personnes inspirantes ont été invitées par Promising et ont fait un bout de chemin aux côtés des enseignants : Michel Authier, Isabelle Capron-Puozzo, Edouard le Maréchal, Ghislaine Devalon, Dan Acher, Frédéric Touvard, etc ●

« J'ai rencontré Philippe Brasseur lors de la créa-conférence de Sestri en 2016 j'ai été touchée par sa façon d'animer, car il va chercher chez nous ce qui nous touche, nos émotions. Il nous amène à une vraie relation de confiance et d'authenticité... je l'ai retrouvé un peu plus tard lors de l'une de ses formations Promising à Valence et là, j'ai découvert son action, ses livres et son incroyable conviction à imaginer la pédagogie autrement. Pour lui la créativité est au cœur de tout apprentissage... Et c'est là que le « Manuel de la Pensée Géniale » est rentré dans ma vie. Ses génies sont souvent présents de manière détournée dans mes cours où je les utilise en divergence. »

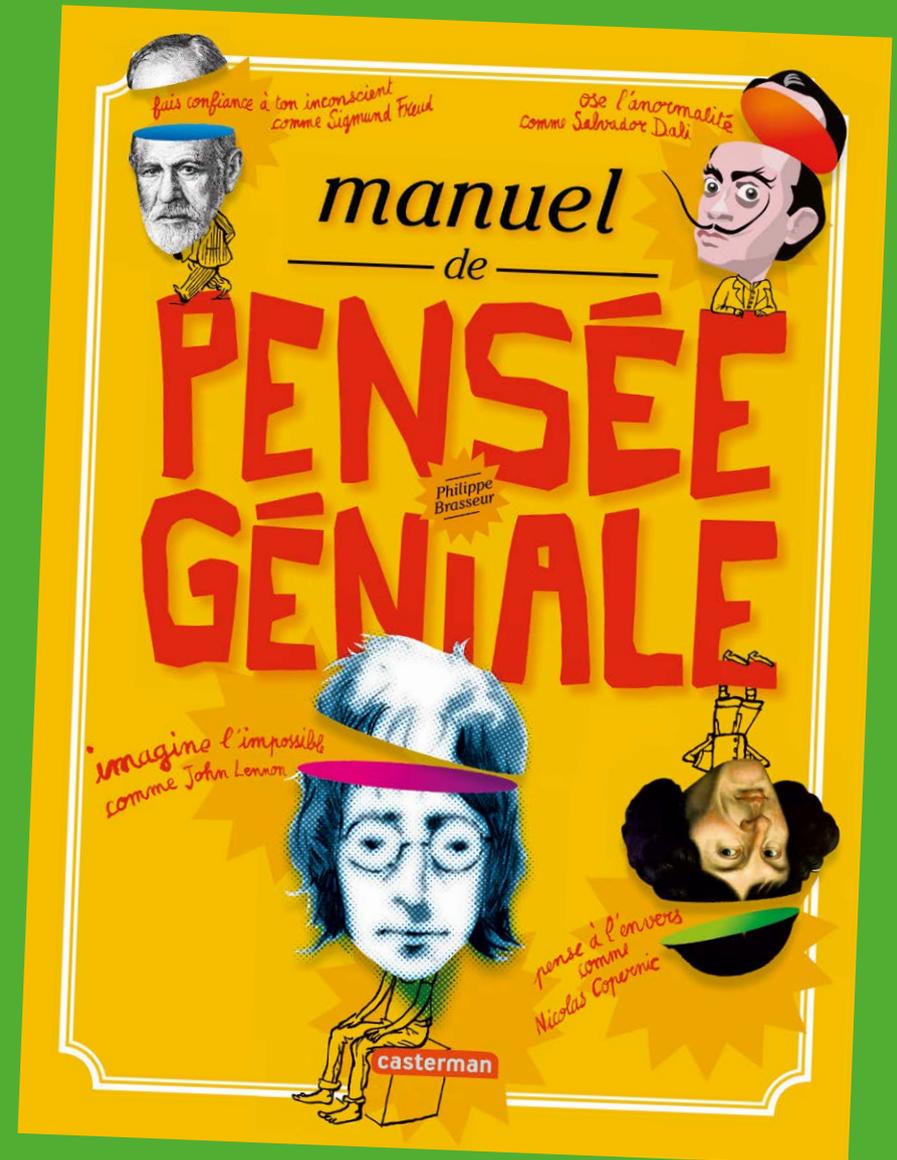
Carole Mens

Enseignante en marketing, conduite de projet et management à l'IUT de Valence

« Philippe nous permet « d'entrer dans l'image », son approche est d'une simplicité désarmante et cependant jamais simpliste. Ses outils offrent des possibilités d'exploitation puissantes, se transforment en leviers opérants et sont faciles à prendre en main. Son approche de l'outil « imagique » m'a beaucoup influencé et donné confiance pour l'exploration d'autres outils utilisant l'image (Bus-à-l'envers et Bao-Bao) dans les processus créatifs. »

Bruno Poyard

Professeur agrégé en design à l'Institut de la communication et des médias de l'UGA



Et si on s'autorisait à improviser ?

Par **Christine Bout de l'An**, responsable de la formation créativité aux enseignants à Promising et **Paul Nichilo**, acteur, compagnie Imp'Acte

Les démarches de créativité appliquées à la pédagogie invitent notamment à travailler sur les attitudes en groupe : celles des apprenants aussi bien que celle de l'enseignant. Écouter de manière active, rebondir, lâcher prise, accepter l'idée de l'autre, en explorer les possibles, différer le jugement... sont autant d'attitudes qui permettent de cultiver la pensée créative. Intégrer ces dimensions dans sa posture avec un groupe ne peut pas découler seulement d'une compréhension intellectuelle. Il est nécessaire de pratiquer en situation, de se chercher, de s'ajuster. En quelque sorte, il est possible de s'entraîner à modifier sa posture pour en adopter d'autres.

Les techniques du théâtre d'improvisation facilitent une bascule des postures

Quand il entre en scène pour jouer un spectacle, le comédien improvisateur convoque des postures adaptées à la créativité : en écoute active au moindre élément imprévu, il dit « oui et » plutôt que « oui mais » aux idées des autres, il lâche prise sur le but à atteindre et rebondit sur les propositions des autres. Sans juger immédiatement une proposition, il l'accepte, l'associe avec ses propres idées et la fait évoluer vers quelque chose d'original ou d'étonnant. Cette posture souple a de nombreux avantages en situation d'enseignement pour interagir de manière fluide avec un groupe. Pour la travailler, de nombreux exercices en théâtre d'improvisation se révèlent précieux pour la créativité en transformant tout imprévu en atout pour la situation d'apprentissage. Des exercices d'écoute active, par exemple, permettent de comprendre rapidement les orientations que prend le collectif, d'accueillir les propositions de chacun et de s'y adapter en temps réel. D'autres exercices, comme des activités de lâcher prise permettent de s'entraîner à se focaliser sur le chemin pédagogique qui est en train d'être réalisé avec le groupe plutôt que sur les « résultats » attendus. En effet, souvent, l'envie de trop réussir amène à adopter des chemins connus et rassurants qui favorisent la pensée reproductive plutôt que créative.

Adopter une posture d'acceptation plutôt que de remise en question immédiate permet de différer le jugement d'une idée et d'en explorer le potentiel. Cette zone de non-jugement, envers les idées des autres mais aussi ses propres idées, est essentielle à mettre en place pour libérer l'énergie créatrice du groupe car l'expérience usuelle montre que, généralement, nous avons tendance à être intransigeants aussi bien avec l'autre qu'avec soi-même.

L'énergie par le mouvement

Mettre en mouvement le groupe est une des voies possibles pour que la connexion entre les participants soit si fluide que chaque élément proposé, verbal ou corporel, devienne une source d'inspiration et un moteur de créativité. Ce que l'on appelle « le climat créatif » consiste, pour le facilitateur en créativité, à veiller que se crée la convivialité et la bienveillance au sein de son groupe, notamment grâce au rire et

au plaisir de vivre le moment. L'aspect ludique renforce ces dimensions. Certaines techniques consistent, par exemple, à inventer des histoires en temps réel en binôme où l'un stimule la parole de l'autre par des mots simples : « action, détails, émotion ». Cette pratique libère le plaisir de la prise de parole libre et facilite l'enrichissement des idées.

Des exercices de « mise en énergie » permettent aussi de découpler l'énergie de chacun pour créer « un tourbillon de créativité » favorable à la génération d'idées nouvelles. Ces exercices sont multiples et mettent en jeu le corps, le son et/ou les sens. Les membres du groupe se remettent ainsi dans le moment présent, de manière douce ou énergique, et s'impliquent davantage dans les activités. Par exemple, faire circuler un son de personne en personne dans le groupe placé en cercle, accroît l'énergie générale du groupe. Associer ce son à un geste multiplie l'efficacité du processus. Ajouter des règles, comme la possibilité d'inverser le passage d'énergie par un geste particulier, accroît la concentration en plus d'accroître l'énergie. Accumuler les règles aide le cerveau à gérer de la complexité, etc. Ainsi, un exercice peut remplir plusieurs fonctions pour mettre les individus d'un groupe en condition à la fois cognitive, physique et émotionnelle.

Narration collective

Un autre élément clé de la pratique du théâtre d'improvisation est de savoir construire des histoires ensemble en s'inspirant les uns des autres. En créativité, cette pratique favorise la prise de parole et permet de comprendre qu'il est aussi très précieux de laisser la parole aux autres. Les partenaires de jeu sont en effet les clés de réussite du spectacle improvisé. Ce sont eux qui, par leur proposition, alimentent la génération d'idées. Il faut donc prendre soin d'instaurer un climat où la confiance est si forte que chacun puisse se sentir capable d'affronter l'inconnu avec enthousiasme.

En créativité, imaginer, laisser libre cours à ses idées en groupe est un chemin à vivre dans les meilleures dispositions. À Promising, dans les ateliers de créativité, les techniques d'improvisation se sont révélées être des aides précieuses pour permettre aux étudiants de penser autrement, avec confiance, au sein d'un collectif convivial et positif. ●



Promising fait appel à la Compagnie Imp'Acte avec **Paul Nichilo** pour initier les enseignants aux techniques de théâtre d'improvisation ou de théâtre forum.



Imaginer d'autres manières de faire : le projet professionnel en mode créatif

Avec **Carole Mens**, enseignante en marketing, conduite de projet et management à l'IUT de Valence, et **Nathalie Lorrain**, enseignante en communication, culture générale et théâtre à l'IUT de Valence.

Le Projet Personnel et Professionnel, ou bien nommé PPP est un module transverse qui a pour ambition d'aider l'étudiant dans sa recherche de stage, envisager sa poursuite d'études ou faciliter son insertion professionnelle. Vaste projet que d'accompagner les étudiants à découvrir et affiner leurs choix sur le plan professionnel, identifier leurs forces et leurs faiblesses pour y parvenir... C'est le défi relevé par de nombreux enseignants en charge de cet atelier, mais grâce à **Carole Mens** et **Nathalie Lorrain**, le PPP est devenu créatif ! Retour sur cette transformation.

Fortes de nos expériences dans le monde de l'entreprise et dans l'enseignement, nous avons à cœur de mettre en évidence le potentiel de chacun. Nous sommes persuadées que la réussite n'est possible qu'en prenant en compte l'humain dans sa globalité avec sa personnalité, ses intérêts, ses performances scolaires ou autres talents. Mais aussi en l'accompagnant à développer sa capacité à mettre en œuvre des relations interpersonnelles positives. Tout cela pour générer du sens, grand levier de la motivation. Nous sommes plutôt agiles de nature et nous aimons le changement : mettre en place une posture différente avec les étudiants, surprendre pour mieux motiver et cette envie d'élargir nos possibilités d'innovation pédagogique a été nourrie de notre participation à la formation CPS de Promising. C'est le partage de cette approche pédagogique qui nous a amenées à créer ensemble « la valise PPP » testée et affinée auprès de nombreux étudiants.

L'atelier du globe-trotteur

Cet atelier s'appuie sur une démarche créative de brainstorming et de visualisation pour accompagner les étudiants dans leur processus de construction de réflexion : identifier les points d'étapes intermédiaires, les ordonner, réunir l'intégralité des documents nécessaires et lister les points de ressource pour constituer les outils indispensables à la réussite de leur projet. Imaginé tel un voyage en plusieurs étapes, cet atelier débute par un jeu de table musical, où ils vont conceptualiser un objet de représentation du voyage (valise, sac à dos, mappemonde, etc.) puis il se poursuit par la matérialisation de ce voyage sur une carte géographique : quel est mon point de départ ? Quelles sont les grandes étapes impératives dans mon parcours pour atteindre mon but ?



Destination entreprise : exporte tes compétences

Quand on interroge un étudiant sur ses compétences, il est souvent incapable de les verbaliser et de les objectiver !

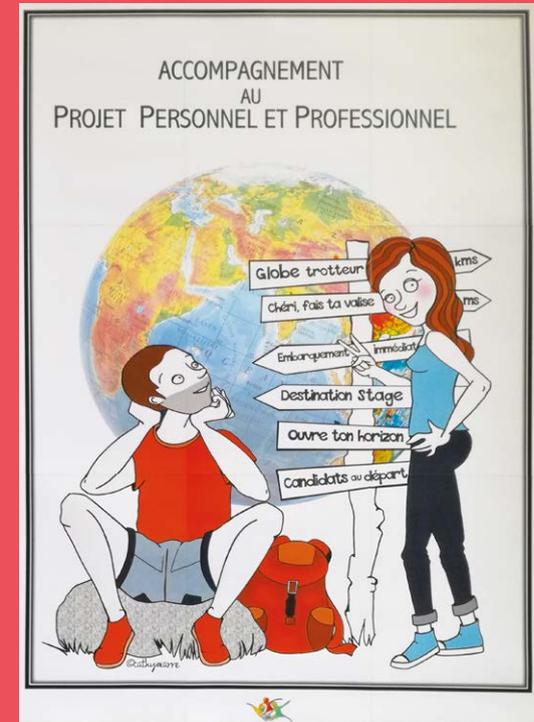
A travers la découverte de cette méthode, les étudiants peuvent prendre, dans un premier temps, conscience de leurs expériences réussies (qu'ils ont souvent tendance à minimiser ou banaliser) et, dans un second temps, se familiariser avec la notion de compétences : définition, identification, verbalisation et valorisation des compétences transférables. Dans cet atelier, les étudiants sont amenés à se questionner sur la notion de compétence : les connaissances, les aptitudes, savoir-faire et savoir-être. Pour aboutir à cet objectif, ils sont invités à produire une affiche, un poster qui illustre la méthode STAR, à l'aide de 5 rébus ou charades (STAR = Situation, Tâches, Actions, Résultats et Compétences). Libres à eux d'utiliser des dessins, des images, des mots découpés dans les journaux. Mais cette production doit répondre à la question : quelles compétences pensez-vous pouvoir exporter dans votre prochain stage ?

Chéri, fais ta valise, on part en impro !

Difficile de prendre la parole quand on se retrouve face à un recruteur ? Cet atelier de théâtre d'improvisation permet de prendre conscience de son potentiel de répartie, de s'affirmer à l'aide de sa voix, sa posture, son regard, de prendre confiance en soi pour mieux maîtriser ses émotions, notamment en entretien de recrutement.

Ouvre ton horizon grâce à ton réseau

Cet atelier permet de découvrir les réseaux et leurs modes de fonctionnement, d'identifier les bonnes pratiques et de les exploiter au mieux. LinkedIn est-il votre passeport pour la découverte de nouvelles tribus ? En résumé, par la métaphore du voyage, ce modèle de PPP en mode créatif permet de dédramatiser les problématiques d'insertion professionnelle dans un séminaire mélangeant les genres, bien éloigné de ce qu'on propose habituellement dans les dispositifs évoquant le projet professionnel. Une manière créative et ludique d'aborder sa matière et de motiver ses étudiants ! ●



L'agilité face aux contraintes : la créativité en distanciel, c'est possible

Même si les méthodes de créativité forment, entre autres, à s'adapter à de nouvelles situations et s'ajuster à de nouveaux cadres, la crise de la Covid-19 a permis de tester la capacité des enseignants à mettre en œuvre la créativité dans des formations à distance. Comment se sont-ils accommodés de la situation ? Quelles astuces ont-ils développé afin de continuer à transmettre dans des conditions inédites ?

Comment enseigner la créativité à distance ?

L'organisation d'une séquence pédagogique demande de la préparation. Mais comment anticiper les décisions sanitaires : présentiel, distanciel ou hybride ? Ces incertitudes ont particulièrement animé l'équipe organisatrice du séminaire de créativité*. Ce module de trois jours, composé de 400 étudiants de master 1 à l'IAE s'est finalement déroulé en distanciel complet en novembre 2020. L'équipe s'est d'abord attelée à déterminer les objectifs à sauvegarder, que ce soit en termes de posture (maintenir notamment une bonne interaction et un certain dynamisme) mais aussi en termes pédagogiques (conserver la compréhension par les étudiants du processus créatif et permettre l'expérimentation des techniques de créativité).

Dans les ateliers de créativité on demande aux étudiants de générer des idées ensemble : la création de l'esprit de groupe apparaît primordiale pour générer ces idées. Pour lancer une dynamique de groupe, on peut adapter les outils utilisés en présentiel : créer une entité qui va créer l'équipe via la détermination d'un nom, la fabrication d'un totem, ou l'élaboration d'un cocktail (de quels ingrédients serait-il composé, et quel goût aurait-il ?). Prendre le temps de faire naître l'esprit de groupe est essentiel, les outils techniques ouvrent de nouvelles options d'interaction, il s'agit de bien les exploiter ! Par exemple, dans Zoom, la fonction de sous-groupe permet de traiter de sujets en petits groupes et de restituer en groupe complet autorisant ces mécanismes de team building plus intimes.

De nouveaux outils au service de la créativité

D'autre part, le recours à Klaxoon, une plateforme de travail collaboratif a permis de pouvoir reconstituer un « tableau » virtuel contributif, où chacun des participants peut ajouter, déplacer ses éléments pour une visualisation globale du travail en cours. Avec ces outils numériques, les propositions de prototypes ont aussi évolué sous de nouveaux formats, qu'ils soient vidéo ou photo par exemple. D'ailleurs, les attendus n'étaient pas seulement basés sur le rendu final, mais aussi sur une restitution vidéo retraçant la vie du groupe durant l'atelier, afin de créer du lien dans les équipes, même sans pré-

* Pour en savoir plus sur le séminaire de créativité des master1 de l'IAE, voir page 100.

sence physique. Le but est d'impliquer l'étudiant et de l'aider à développer des compétences de gestion de projet d'équipe : se saisir d'un sujet et le mener à bien ensemble, à plusieurs, même hors des injonctions académiques. Cette synergie de groupe, bien plus délicate à créer à distance, initie l'ouverture et l'énergie, le sentiment d'appartenance qui permettra la genèse d'idée, essentielle dans un atelier de créativité.

L'écran protecteur ?

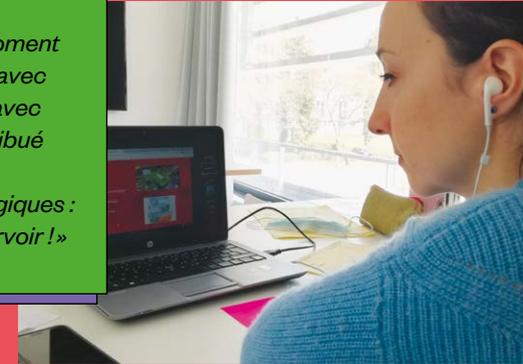
L'écran, point de ralliement avec le facilitateur, interlocuteur principal représente un repère pour les étudiants, mais ils déploient par ailleurs d'autres formes de contact : téléphone, WhatsApp, messenger, etc. Et somme toute, la saturation des outils digitaux a parfois engendré une économie de temps et de langage qui a abouti à une plus grande efficacité des échanges : on peut se servir de la technologie pour gagner en performance en utilisant par exemple diverses astuces, comme « j'éteins ma caméra lorsque j'ai compris », permettant à l'enseignant de visualiser en un clin d'œil que la notion est acquise et qu'il peut enchaîner sur la suivante.

Finalement, le distanciel a mis en lumière tous les défauts du présentiel : gestion du groupe, motivation sur le long terme, stimulation de la participation... Mais on peut tout de même conclure qu'en distanciel comme en présentiel, l'interactivité se génère de la même façon : favoriser un accueil où chacun des participants peut prendre la parole et trouver sa place afin de faciliter un moment collectif épanouissant pour tous. La difficulté majeure réside dans le maintien de la motivation et de l'autonomie des étudiants ! ●

Merci à **Christine Bout de l'An, Sandrine Falcy, Manon Raclot** et **Caroline Tarillon** pour leur précieux retour d'expérience sur l'organisation de l'enseignement de la créativité à distance.

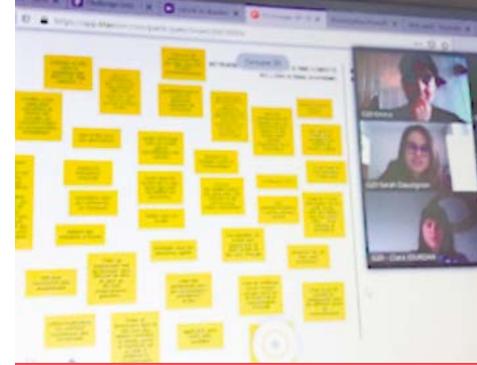
Maud Giffard, enseignante d'expression-communication et de PPP à l'IUT1, de littérature jeunesse à l'IUT2, de didactique du français à l'INSPE :

« Lors du séminaire IAE, j'ai par moment été totalement saturée des visios avec les étudiants, un atelier-échange avec la communauté Promising a contribué à me redonner de l'énergie pour réinventer mes pratiques pédagogiques : ça remet de l'énergie dans le réservoir ! »



Pour **Fabienne Gillonnier**, professeure agrégée en éducation physique et sportive à l'Université de Savoie Mont Blanc, la principale difficulté du distanciel reste la perte des feedbacks sur l'activité de l'étudiant :

« Le présentiel permet le recueil de nombreuses informations sur l'engagement, la compréhension de l'apprenant. Il rend possible une lecture instantanée des obstacles vécus par les participants lors de l'atelier. Le silence, l'agitation, les tensions, le retrait de certains, les rencontres, les rires, l'activité de production rapide ou laborieuse sont autant d'éléments perceptibles pour la régulation des situations. En conclusion, moins de régulations ont été réalisées faute de moyens d'identification efficaces. L'énergie du collectif était moins effective et les phases moins productives bien plus difficiles à gérer. »



L'école d'hiver en management de la créativité : inspirer, respirer !

Garant d'une vision solide des pratiques de la créativité et de l'innovation, le programme Promising tient à essaimer les pratiques d'innovation : c'est pour cette raison que l'on retrouve des publics très variés au sein de ses formations. Entreprises, collectivités, entrepreneurs du changement issus de grands groupes, de PME de l'industrie ou des services, collaborateurs au sein d'associations de l'Économie Sociale et Solidaire (ESS) ou de collectivités territoriales, auto entrepreneurs, consultants autant de profils qui convergent vers le même intérêt pour la créativité et l'innovation.

Animés d'une même motivation, celle de renouveler leurs pratiques en organisation, ils viennent puiser auprès de l'université des ressources pour mieux appliquer l'innovation dans leurs contextes professionnels. Depuis 2016, Promising propose, en partenariat avec le réseau Mosaïc* piloté par Patrick Cohendet, Laurent Simon et Lucy Stojak de HEC Montréal, un module original : l'École d'Hiver en management de la créativité. C'est un programme de formation continue qui accueille des industriels, collectivités territoriales ou doctorants sur un format de 3 jours.

Une approche pédagogique originale

Portée par une équipe transdisciplinaire d'enseignants en sciences humaines et sociales et en management, l'École d'Hiver de Grenoble propose un parcours d'apprentissage actif comportant des apports théoriques, des outils et méthodes, des études de cas, des techniques concrètes, le tout enseigné par la pratique.

Les objectifs

Comprendre les fondamentaux de la créativité, découvrir et explorer les nouvelles méthodes et les meilleures pratiques de créativité, ressourcer sa pratique professionnelle, bénéficier d'un temps de recul et amorcer des partenariats interdisciplinaires... et sur une thématique renouvelée chaque année.

Le programme

Une grande variété d'ateliers interactifs, expérientiels et décadrants ; des témoignages inspirants et des visites remarquables. Les lieux d'accueil font partie intégrante de l'aventure qu'ils soient emblématiques de l'innovation ou représentatifs de notre patrimoine local : les espaces inspirants des entreprises Schneider Electric, Petzl, Korus, MINATEC Ideas Laboratory, le Musée dauphinois ou encore l'ancien couvent Sainte-Cécile abritant les éditions Glénat.

* Mosaic, c'est une communauté internationale de personnes passionnées par la gestion de la créativité et de l'innovation, d'envie collective de changer les règles du jeu et de briser les silos.

Les thèmes des dernières éditions

« Innover par le sens » ou « l'art du récit dans la démarche créative et la valorisation de l'innovation ». Ce n'est pas un module de formation classique, mais une expérience de groupe où se rencontrent des professionnels et des acteurs de l'université : chaque participant arrive avec son bagage, sa formation et chacun repart avec sa créativité nourrie et boostée par un moment de partage, d'intelligence collective, prêt à diffuser la culture de l'innovation dans son organisation !



Essayer les pratiques d'innovation dans le milieu professionnel

Le témoignage de **Pascal Moine**, ingénieur en génie chimique, cellule prospective & innovations chez Pfeiffer-Vacuum.

« Ma première participation à l'École d'Hiver remonte à 2016. Je recherchais de nouvelles façons de travailler en entreprise, animé d'une volonté de brasser profondément les idées, sans savoir exactement ce que j'attendais, en tout cas un désir de les creuser plus en profondeur que par un simple brainstorming ! J'étais aussi très curieux de découvrir ce que l'université propose en matière d'innovation. La seule façon d'aborder ce thème dans mon entreprise se limitait surtout à une approche technique, nous avions finalement peu de connaissances en sciences humaines. Mon souhait était bien entendu de pouvoir transposer les méthodes découvertes dans mon organisation. Depuis ma participation, j'ai eu l'occasion de mettre en place un atelier issu de l'esprit Promising : j'ai bien sûr rencontré quelques réticences face à la transformation des habitudes. Mais finalement, cet atelier a permis d'aplanir les niveaux hiérarchiques et surtout d'augmenter l'écoute entre les différents départements. J'ai pu constater une nouvelle façon de s'exprimer en entreprise, notamment pour des restitutions ou animations de réunions qui ont gagné en efficacité : plus courtes, plus ludiques, plus animées. La forme pitch, plus imagée et plus efficace, a permis d'engager un réel changement dans les échanges. En définitive, l'École d'Hiver m'aide à remplir une de mes missions : véhiculer du changement. Mais on ne change pas une organisation du jour au lendemain, alors je développe petit à petit ma capacité à transmettre à nos équipes, implémenter de nouvelles cultures, distiller au compte-goutte ces éléments dans le monde de l'entreprise, plutôt résistante au changement par nature...

Cette participation m'a aussi permis d'accompagner l'aménagement de nouveaux espaces dans un bâtiment en cours d'installation, avec des éléments favorisant davantage le travail collaboratif. Pour moi, une expérience exceptionnelle que je conseille à tout le monde autour de moi ! » ●



Pascal Moine

Ingénieur en génie chimique chez Pfeiffer Vacuum à Annecy



« Au sein de notre organisation on se pose beaucoup de question sur la ville intelligente, le big data, la place du numérique. L'analyse de Thierry Ménissier sur les différentes familles d'éthique va nous permettre de questionner nos actions et nos processus. »

Nadia Wolff

En charge des questions d'innovation et de transformation à la direction générale de Grenoble Alpes Métropole (38)





Imaginer une société en transition : l'Université éphémère du design

Depuis 2018, l'Université éphémère du design et transition(s) regroupe une centaine d'étudiants issus de l'art, des sciences, du design, d'urbanisme et du management de l'innovation. Encadré par des enseignants chercheurs et des designers, ce module de trois jours sensibilise les étudiants aux pratiques du design et propose une approche des questions complexes par le design. Ils viennent vivre une expérience transdisciplinaire inédite qui s'appuie sur une démarche de « design critique » et qui questionne la place du design dans nos sociétés contemporaines.

Encourager une pensée critique par le design

Pour Promising, une université éphémère c'est un temps privilégié de prise de recul et de réflexion critique sur les problématiques contemporaines. Cette invitation à penser autrement est nourrie par des apports conceptuels, des conférences d'inspirations dans un espace hors les murs, qui permet de se décadrer. C'est un temps concentré, riche et en même temps éphémère puisque chaque édition est différente des précédentes. En 2018 et 2019 les étudiants ont été accueillis au Magasin des Horizons et à la Turbine Coop.

Apprendre à défendre un point de vue singulier avec un manifeste

Pendant les trois jours du programme, les étudiants ont à matérialiser leur réflexion critique sous la forme d'un manifeste, qui sera mis en scène sous différentes formes : exposition, chorégraphie, théâtre etc. Plusieurs ateliers les préparent à cet exercice de mise en jeu du corps. Ils découvrent alors qu'ils peuvent être littéralement acteurs dans leur présence au monde et au regard des problèmes complexes qui les préoccupent... le tout dans une ambiance très joyeuse.

Formuler un commun en commun

Pour Eric Fache, chef de projet de l'université éphémère design & transition(s), designer, chercheur et enseignant à l'ENSAG : « Cet atelier transdisciplinaire leur permet d'éprouver que la mise en forme finale n'est pas si intéressante, que l'intérêt de cette expérience réside surtout dans leur participation à la construction : le faire ensemble ».

Chaque discipline permet une réflexion différente à mettre en commun pour aboutir à l'objectif poursuivi. C'est une forme d'acculturation, ils se découvrent tous contributeurs à part entière, quelle que soit leur origine, leur parcours, leur profil : ils s'affirment tous acteurs du projet. Ils sont rassurés de pouvoir se sentir différents mais de néanmoins pouvoir construire ensemble. Les ateliers proposés, inspirés entre autres des méthodes de créativité développées par Promising, leur montrent que le chemin à parcourir n'est pas une ligne droite, mais leur prouvent qu'emprunter les chemins de traverse n'est pas s'éloigner de l'objectif.

Durant ces trois jours, des ateliers de production, des ateliers de débat, mais aussi des conférences qui nourrissent la réflexion leur seront proposés. Mais aussi un open forum où les facilitateurs viennent témoigner d'une expérience ou d'une réalisation qui est susceptible de s'inscrire dans le cadre d'une proposition de réponse ; ainsi que des ateliers de théâtre avec des comédiens d'improvisation pour jouer les mises en situation imaginées. Cette expérience de co-construction d'une idée critique «les rend plus plastiques face à la complexité des questions qu'ils rencontreront » conclut Éric Fache.

Lors de l'édition 2018, les étudiants se sont interrogés sur la dimension éthique et politique du design. En 2019, c'est la contestation qui a animé les débats : comment la définir et la formaliser. En 2020, l'université s'est organisée en deux temps : à l'automne pour la phase de contestation(s) et au printemps pour celle de précarité(s) par l'approche « design fiction ». ●



« L'intérêt du format est qu'il crée l'espace-temps pour qu'à un moment donné des étudiants, qui sont investis de questions sociétales inédites, s'en saisissent de manière interdisciplinaire et prennent le temps de réfléchir dans un objectif qui n'est pas solutionniste mais plutôt un objectif de mise en perspective critique des problématiques qu'ils vont rencontrer tout au long de leur vie professionnelle et personnelle. »

Sylvia Frédériksson, designer, chercheur à la Cité du Design de Saint Etienne



Faire ensemble

Créer les conditions d'une communauté pédagogique vivante et créatrice, basée sur l'entraide et le plaisir d'inventer ensemble.

P. 82

Co-construire des outils et des dispositifs pédagogiques

P. 86

Zoom sur Baobão : la rencontre de la danse et du design

P. 90

Zoom sur le Bus à l'Envers : quand des enseignants inventent ensemble des outils de créativité

P. 94

L'atelier design de la licence sciences humaines appliquées : accompagner les composantes dans la transformation pédagogique

P. 100

Le séminaire créativité de Grenoble IAE : 300 étudiants en action

P. 104

Co-créer de nouveaux espaces pédagogiques

P. 112

Vers une auto-évaluation des compétences créatives des étudiants

Co-construire des outils et des dispositifs pédagogiques

Habituellement, un enseignant vient à la rencontre de Promising par appétence : il est attiré par la programmation des formations. Déjà sensibilisé à la créativité, il cherche à affûter ses outils, acquérir de nouvelles méthodes, réévaluer sa posture. Il y rencontre d'autres enseignants, motivés par le même souhait : dépasser ou approfondir les outils classiques, les renouveler. Parfois, les enseignants verbalisent leur lassitude d'utiliser toujours les mêmes outils mettant en œuvre la créativité, mille fois utilisés. S'organisent alors des groupes projets, portés par la même ambition : imaginer des outils qui répondent à leurs propres exigences. Il va s'agir alors d'identifier ses besoins puis partir en exploration sur les axes à développer. Promising les accompagne tout au long du processus en fonction des besoins.

Comment Promising favorise la co-construction de nouveaux outils ?

Les formations proposées par Promising ne se cantonnent pas à du simple immersif, puisque lorsqu'elles sont uniquement expérientielles, les participants ne savent pas le reproduire ni réellement décomposer les mécanismes les constituant. Promising apporte un savant mélange de réflexivité et d'expérience. Souvent issus de composantes et de disciplines différentes, les enseignants ont besoin d'être accompagnés pour transposer ce qu'ils ont appris à leur propre contexte de formation. C'est ainsi que Promising crée des situations de co-conception, afin que les enseignants confrontent leurs points de vue et imaginent ensemble les nouveaux outils pédagogiques dont ils ont besoin.

La concrétisation d'un nouvel outil pédagogique se décompose en plusieurs étapes, Promising aide les volontaires à identifier ces différentes étapes. En clarifiant tout d'abord les objectifs poursuivis : vers quelle destination souhaitez-vous embarquer vos apprenants ? Que voulez-vous leur faire vivre en termes d'expérience ? L'ingénierie pédagogique va se construire autour de l'idée de mettre les activités créatives au service de ces objectifs.



Les étapes de la co-conception de l'outil BaoBão

BaoBão est un projet de recherche pédagogique, porté par deux enseignants, l'un en design et le second en danse contemporaine, visant à développer un outil capable de faciliter la créativité en danse en s'appuyant sur une démarche de conception créative. Bruno Poyard, familier de la co-construction d'outils pédagogiques (co-créateur du Bus à l'Envers®), s'est appuyé sur ses connaissances et son expérience pour accompagner Yves Riazanoff dans le développement d'un dispositif permettant de pallier au manque d'outils pour la production chorégraphique.

Générer des idées Conception des premiers prototypes avec un groupe d'étudiants danseurs confirmés. Mise en test auprès de plusieurs groupes d'étudiants. Présentation au festival Fac@Fac de Rennes.

Composer Conception des deuxièmes prototypes sur les retours d'expériences. Mise en test auprès d'un groupe d'enseignants d'EPS du second degré. Recherche et contributions avec un groupe de chorégraphes professionnels

Danser devant un public Sondage auprès de plus de 300 étudiants et élèves de collège et lycée. Reste à faire : Conseils, paroles et astuces de danseurs et chorégraphes professionnels à de jeunes danseurs pour alimenter la partie « paroles de chorégraphes »

Les difficultés rencontrées ?

« Les conditions de travail fortement dégradées par les contraintes sanitaires ont effectivement alourdi le bon déroulement du projet, dans sa dimension interactive et collaborative mais aussi pour l'expérimentation in situ des outils créés. Finalement un petit groupe motivé d'étudiants impliqués au départ s'est constitué et se retrouve régulièrement pour amender le projet. La partie production, distribution et formation à la facilitation avec BaoBão reste un point encore très compliqué à mettre en œuvre aujourd'hui. »

L'intérêt d'une conception collaborative ?

« Pour nous c'est du gagnant-gagnant car même si les interactions peuvent être perturbantes voire déstabilisantes, l'aller-retour entre phases de conception et phases de test permet à chacun d'apprendre de l'autre ; l'expérience devient ainsi très enrichissante et productive car nourrie par d'autres points de vue et parfois d'autres usages d'un même objet. » **Bruno Poyard** et **Yves Riazanoff** co-concepteurs de l'outil BaoBão. ●



BaoBão : une boîte à outils créative pour la création chorégraphique

BaoBão

ZOOM SUR

la rencontre de la danse et du design

Bruno Poyard et **Yves Riazanoff** ont découvert la formation en créativité dispensée par Promising dans des temporalités différentes, mais motivés par la même sensibilité aux méthodes mobilisant l'intelligence collective et développant la créativité. Et c'est en 2019 lors d'un séminaire de rentrée que le duo s'est formé dans l'objectif de co-construire un nouvel outil innovant alliant les champs du design et de la chorégraphie. Retour sur cette improbable rencontre !

Qu'est-ce qui a motivé la co-crédation de l'outil BaoBão ?

Yves Riazanoff J'enseigne la danse contemporaine à l'université depuis 1996 selon des contenus pédagogiques incluant la production de travaux chorégraphiques. Or, si l'idée de créer une chorégraphie en danse stimule beaucoup les étudiants, force est de constater que l'exercice reste complexe pour beaucoup d'entre eux... enseignants compris ! Cela s'exprime par des difficultés à s'accorder sur le projet, la crainte de s'écarter des stéréotypes, la prise de pouvoir d'une seule personne imposant ses idées aux autres ou encore, le choix d'un consensus bas supposé assurer la paix sociale mais qui finit par affaiblir le projet et fragiliser l'engagement du collectif. On constate souvent que les productions se ressemblent beaucoup et se réduisent à quelques sujets récurrents traités selon les mêmes procédés, ce qui est assez décourageant pour les étudiants comme pour les enseignants ! Bref, il manquait des outils de déplacement intellectuel, capables de libérer les étudiants de réflexes positionnels pour leur permettre de co-construire des objets chorégraphiques obéissant à une nouvelle architecture de choix.

Bruno Poyard J'ai rencontré Yves lors d'une formation consacrée à la créativité par l'image que je dispensais à l'occasion du séminaire de rentrée de Promising. Il m'a sollicité pour une collaboration à la fin de la séance. Sa demande consistait à l'aider à la conception d'outils de divergence pour aider les étudiants à sortir des ornières narratives et stéréotypées générées lors de la création d'objets chorégraphiques. D'emblée, le sujet (la danse que je ne pratique pas) et l'envie d'associer des étudiants à ce projet de création collective d'un outil de divergence m'a enthousiasmé. Pouvoir transférer mes connaissances, expérimenter des dispositifs innovants dans un champ nouveau est très motivant pour moi.

En quoi vos deux disciplines, le design et la chorégraphie se retrouvent-elles ?

Y. Riazanoff Il me semble que dès le départ nous avons reconnu de nombreux points communs entre nos deux expériences professionnelles - Bruno le designer facilitateur et moi le chorégraphe pédagogue, tous deux enseignants du second degré à l'UGA. Au-delà de problématiques partagées comme le lien entre le sens et la forme, les éléments d'écriture et leur organisation, il existait une philosophie défendue par nous deux selon laquelle le processus créatif dans sa dimension formatrice est aussi important que la création elle-même.

B. Poyard Le commun est évidemment le domaine de la création. Nos postures respectives, comme la confiance pour cheminer dans l'incertitude et le désir d'engendrer de la novation et du beau, nos facilités à essayer et tester, nous ont permis de trouver aisément des territoires partagés. Cependant l'articulation des deux disciplines n'est pas symétrique. Le design agit comme un rouage : il est convoqué pour le processus de conceptualisation, de conception et de prototypage de l'outil, le sujet reste bien sur la danse et surtout la création chorégraphique.

En quoi cet outil est-il innovant ?

Par quoi se différencie-t-il des outils existants ?

Y. Riazanoff Les institutions de la danse (CDCN, CCN) proposent des outils pédagogiques sous forme de mallettes pédagogiques physiques ou numériques qui ont chacune leurs particularités et leur pertinence tout en restant dans un champ très identifié. Le challenge lancé par le projet BaoBão est de proposer aux jeunes chorégraphes des outils qui, par le biais de la manipulation d'objets, du hasard, du jeu, de l'imaginaire et de la mise en test systématique des idées, ne préfigurent jamais d'un résultat. Dans cette optique, la méthode CPS a inspiré BaoBão en lui apportant une souplesse et une respiration. Ainsi des phases de divergence alternent avec des phases de convergence, les idées et les matériaux se démultiplient ou se précisent au cours des 3 étapes : générer des idées, composer la chorégraphie, danser devant un public.

B. Poyard Je ne connais pas de dispositif de ce type qui engage à la fois les étudiants chorégraphes et les enseignants de danse dans un processus créatif partagé. L'outil permet aux protagonistes de vivre une expérience collective libre, ouverte et évolutive tout en sachant se situer clairement dans les étapes de ce même processus. L'outil offre une lecture réellement accessible et salutaire d'une démarche de création.

Et après ?

Une mise en distribution en septembre 2021 auprès des enseignants d'EPS du secondaire et du supérieur en Région Auvergne-Rhône-Alpes et le lancement d'un programme de formation pour faciliter l'utilisation de BaoBão par les enseignants d'EPS durant l'année 2021-2022. ●



Yves Riazanoff

Enseignant d'EPS au SUAPS de l'UGA, danseur professionnel de 1989 à 2015 dans diverses compagnies (Cie Les pieds dans l'eau, Cie Astragale, Cie 47/49 François Veyrunes, Cie Pascoli, MOM Cie), co-fondateur et chorégraphe de la Cie Astragale et de la Cie universitaire Les Attrape-Corps de 2002 à 2012.

Bruno Poyard

Professeur agrégé en design à l'Institut de la Communication et des Médias. Sa pratique pédagogique enrichie par les théories des sciences de la communication et de la sémiotique lui permet de jouer avec les processus de signification et les interactions entre les constituants matériels et immatériels de l'image et de l'identité.

Les co-concepteurs de BaoBão ont bénéficié d'un accompagnement dans le cadre de l'appel à projet annuel visant à faire émerger de nouveaux projets collaboratifs au sein de la communauté.

Le Bus à l'Envers

Quand des enseignants inventent ensemble des outils de créativité

Une équipe interdisciplinaire d'enseignants-chercheurs de l'Université Grenoble Alpes, formée aux méthodes de créativité et issue de domaines variés (management et accompagnement de l'innovation, designer, information et communication, lettres modernes, linguistique) a conçu un jeu sérieux pour amener les participants à utiliser la pensée divergente. Embarquons avec **Marie-Laurence Caron-Fasan**, co-conceptrice de ce jeu pour le récit de l'aventure de sa conception.



Professeur de management à l'IAE de Grenoble, Marie-Laurence Caron-Fasan est spécialisée dans la veille stratégique et l'anticipation par les signaux faibles : « J'ai toujours cherché à concilier mes enseignements avec mes recherches fortement ancrées auprès des organisations et ainsi adopter une pédagogie par la pratique. » En 2012, nommée Professeur des universités au sein de Grenoble Institut de l'Innovation (G2i), c'est avec enthousiasme qu'elle intègre l'équipe pluridisciplinaire avec quatre autres enseignants-chercheurs : le projet vient juste de démarrer et tout est à construire... L'envie collective est immense, les idées foisonnent et leur engagement est sans faille. C'est le début d'une aventure de près de 10 ans.

Comment stimuler la production d'idées créatives ?

Lors d'une formation avancée sur l'animation des ateliers de créativité, avec six autres enseignants-chercheurs de Grenoble Alpes Université, ils font unanimement le constat que leurs étudiants, confrontés à un problème, avaient beaucoup de difficultés à diverger et à générer des idées créatives. Ceux-ci ne se permettent pas de dépasser leurs schémas de pensée habituels et ne s'autorisent pas à sortir du cadre, à penser hors des sentiers battus. Dans le même temps, ils constatent que les exercices de divergence (pour aider à penser différemment) sont très limités : ils sont peu nombreux et

ne permettent pas toujours d'aider suffisamment les étudiants à produire une grande quantité d'idées nouvelles. Spontanément, le groupe se lance le défi de construire ses propres exercices... et pourquoi pas en faire un jeu ? Pendant un an, à un rythme régulier d'une réunion toutes les cinq semaines, ce « club des 7 » issus de domaines divers tente de manière créative d'identifier des mécanismes et des stimuli susceptibles d'amener des étudiants à utiliser la pensée divergente de manière variée.

Une invitation à sortir de ses habitudes de raisonnement

Ce travail a conduit à la construction d'un jeu, sous la forme d'une boîte à outils. Appelé « Le Bus à l'envers® », il amène les participants à générer des propositions inattendues par de multiples invitations à sortir des habitudes de raisonnement classique. Et c'est sans nul doute ce qui préside à son nom car « Le bus à l'envers® » transporte littéralement les participants dans des contrées inexplorées avec des vitesses, des ambiances et des temporalités très variées !

Le jeu est pré-testé à de multiples reprises entre les concepteurs et des enseignants de Promising... Et suite à un mécanisme d'essais-erreurs, un premier prototype est créé, designé et bricolé pour de premiers tests en grandeur nature. Les résultats sont à la hauteur des attentes, les participants produisent de nombreuses idées tout en s'amusant. L'essai est validé et c'est une période d'exaltation que de voir un travail aboutir et répondre à une forme d'utilité dans les activités de divergence.

Une première dans la valorisation de matériel pédagogique

En 2019, la décision est prise de passer à une échelle plus industrielle et de faire fabriquer le jeu du « Bus à l'envers® » pour le diffuser au delà de la communauté Promising. C'est la phase de valorisation... Moins exaltante, elle suppose toutefois une forme de persévérance pour régler tous les aspects de propriété intellectuelle et de financement ainsi que les aspects marketing ! Le « club des 7 » s'est alors fait aider par des spécialistes de la valorisation au sein de l'université de Grenoble Alpes (filiale Floralis), de l'équipe support de Promising et d'une entreprise spécialisée dans la conception et la vente de produits d'ingénierie pédagogique. ●

En pratique : une boîte à outils créative

Composé de huit types de cartes (pour un total de 48 cartes), Le jeu du « Bus à l'envers » permet aux étudiants d'une part de transposer des informations d'un domaine à un autre pour trouver des correspondances (non évidentes) et d'autre part de changer d'optique et de raisonner à l'envers en prenant le contre-pied de leurs premières idées par exemple. La diversité des cartes multiplie les modes de pensée qui peuvent être écrits, visuels par des images concrètes ou abstraites, conceptuels, narratifs, argumentés... Le jeu permet de mobiliser de manière très agile différents mécanismes intellectuels combinatoires, exploratoires, associatifs ou disruptifs... Le bus à l'envers® propose ainsi une pluralité des modes d'interrogations du problème en variant la sollicitation des participants. Marie-Laurence Caron-Fasan et Guy Parmentier pour *The Conversation*, sept. 2019.



Qui sont les concepteurs, le Club des 7 ?

Le jeu a été conçu par Marie-Laurence Caron-Fasan, Claire-Marie Greiner, Jean-François Hugues, Guy Parmentier, Céline Péréa, Bruno Poyard, Morgane Roche avec le soutien matériel et financier de Promising et l'appui de l'éditeur de jeu Kaperli.

Où trouver le Bus à l'envers ?

→ L'emprunter à la créathèque : 15 coffrets de jeu sont disponibles, en prêt, à la créathèque pour les enseignants formés par Promising.

→ L'acheter auprès de Kaperli : www.kaperli.com

L'atelier design de la licence sciences humaines appliquées

Accompagner les composantes dans la transformation pédagogique

La licence SHA (Sciences Humaines Appliquées) a pour objectif de former des étudiants à la compréhension du monde contemporain et de ses enjeux économiques, sociaux, politiques et culturels, notamment en développant un esprit critique à travers l'acquisition de connaissances croisées de la géographie, de l'histoire et de la philosophie.

Cette licence vise à aller au delà de la pluridisciplinarité pour opérer une réelle convergence entre les disciplines mobilisées. C'est dans l'objectif d'accompagner les étudiants dans un projet d'application de cette convergence que l'atelier pluridisciplinaire a vu le jour. En effet, l'équipe pédagogique de la troisième année de licence souhaitait rendre plus tangibles et visibles les compétences développées par les étudiants à la croisée des disciplines, à travers une mise en situation en mode projet, mais elle manquait d'outils concrets pour la mettre en oeuvre.

Le partenariat avec Promising : terreau d'un écosystème favorable

Une partie des enseignants en charge de cet atelier a pris connaissance de la possibilité d'un accompagnement au renouvellement des méthodes de travail au sein des composantes. C'est donc naturellement qu'ils ont fait appel à l'équipe Promising pour les aider à déployer de nouvelles pratiques, basées sur la créativité et le travail en projet interdisciplinaire. C'était toute la difficulté de ce dispositif : les différents intervenants permettent la construction d'un questionnement autour de leurs disciplines. Cependant, chacun dans sa matière doit déconstruire ses schémas de pensée disciplinaires, lutter contre la tentation de ne saisir la problématique qu'à travers son prisme disciplinaire et laisser une place aux autres enseignements. Promising a surtout permis d'apporter la vision d'ensemble, celle qui permet d'envisager un travail collectif et collaboratif.

La collaboration de Bruno Poyard, intervenant Promising et professeur de design à l'ICM (Institut de la Communication et des Médias) leur permet de questionner leurs pratiques et leurs postures mais aussi d'harmoniser leurs méthodes de travail autour du projet.

Accompagnement logistique et pédagogique

C'est une construction permanente d'une interface entre enseignants, étudiants, intervenants et professionnels : chaque année les apports disciplinaires doivent être réévalués en fonction du sujet et des attentes du commanditaire. Des travaux très variés ont été menés par les étudiants lors des différentes éditions :

- La commémoration des 50 ans des JO de Grenoble, quels enjeux ?
- Comment redynamiser le territoire de Livet Gavet pour les élus de la Vallée de la Romanche
- Comment mieux communiquer sur les risques naturels et industriels auprès des habitants de l'agglomération grenobloise ?
- Comment redynamiser l'usage de la monnaie locale le Cairn ?

Au-delà de l'appui à l'ingénierie pédagogique du dispositif, Promising met à disposition un environnement de travail adapté à la pratique collaborative : un plateau design, large espace modulable, suscitant la créativité des étudiants et favorisant le travail en groupe.

Cet accompagnement permet de renouveler chaque année les activités de cet atelier en fonction des thématiques. Cette expérience permet en outre de donner une meilleure visibilité aux étudiants sur les possibles débouchés professionnels de leur formation ou dans leur projet de poursuite d'étude. ●

Merci pour leur collaboration à l'équipe enseignante pluridisciplinaire de l'atelier :
Sylvie Duvillard, maître de conférences en géographie sociale à l'UGA,
Anne Dalmasso, professeur d'histoire contemporaine à l'UGA
et **Nicolas Mathieu**, professeur d'histoire romaine à l'UGA.



Briser les silos disciplinaires

La création d'un label « design de service » entre Sciences Po et Grenoble IAE : l'accompagnement de Promising dans le partenariat inter-filières.

Olivier Zerbib, maître de conférences en sociologie et responsable du master 1 management de l'innovation à Grenoble IAE, nous explique le contexte de la mise en place du dispositif label design de service : *« Les enjeux de l'IAE et de l'IEP se sont rejoints. Du côté de l'IAE, nous cherchions à donner un premier aperçu des démarches design en première année, avec des commanditaires, mais plutôt sur un mode « exploration », afin de sensibiliser nos étudiants à l'importance de problématiser autrement les questions d'innovation. Du côté de l'IEP, il s'agissait de faire découvrir le design de services à tous les étudiants qui le souhaitent, dans le cadre de leurs options, les « labels ». Le choix du label design répond donc à un choix des étudiants. »*

C'est un format qui s'étend sur 12 semaines, mixant trois heures de cours chaque vendredi et travail en autonomie qui réunit les étudiants en petites équipes de 4 ou 5, pluridisciplinaires et mélangées IEP et IAE autour d'un projet d'innovation, encadré par les équipes Promising et initié par un commanditaire externe. Les sujets évoqués peuvent être très variés :

- « Comment contribuer à l'adaptation des territoires aux épisodes de canicule en proposant un concept de service utilisant des données ouvertes pour mieux adapter les activités des habitants ? » pour la Ville de Grenoble / CCAS / Métro.
- « Comment faire pour travailler à une meilleure collecte et diffusion des serviettes périodiques pour les femmes en situation de précarité ? » pour le CCAS de Grenoble.
- « Proposer un service permettant de qualifier des ambiances urbaines en exploitant les données ouvertes mises à disposition par la Métro conformément à la loi République numérique. » pour Grenoble Alpes Métropole.



Le séminaire créativité de Grenoble IAE 300 étudiants en action

Depuis 2016, Grenoble IAE fait appel aux enseignants formés à la créativité par Promising pour animer un challenge créatif qui s'adresse à l'ensemble des étudiants de master 1 toutes spécialités confondues, soit environ 300 étudiants. Ce challenge s'inscrit dans un dispositif plus global appelé IAE Starter dont l'objectif est de développer des compétences transversales de travail collaboratif en mode créatif. Ce challenge se déroule sur 3 jours et propose aux étudiants de résoudre une problématique réelle, apportée par un partenaire. En 2019, les étudiants ont travaillé pour le compte de GAIA (Grenoble Alpes Initiative Active) sur la question suivante : « comment faire pour aider les restaurateurs à engager des actions pour préserver l'environnement ». Embarquons avec **Christine Bout de l'An**, responsable des formations créativité de Promising.

Les objectifs pédagogiques de ce challenge sont d'amener les étudiants à se saisir d'une question complexe apportée par un commanditaire et à proposer des solutions originales et réalisables. Au delà, il s'agit de favoriser la cohésion de toute une promotion d'étudiants et de montrer la richesse du travail interdisciplinaire. C'est d'ailleurs pour cette raison que les groupes sont constitués par les équipes pédagogiques de l'IAE par un savant mélange des profils.

Les étudiants sont répartis par groupes de 5 avec un enseignant facilitateur pour quatre groupes, qui les accompagne tout au long du processus. Au fil du temps, le format a évolué en fonction du retour des premières expériences : pour éviter que les facilitateurs aient à rappeler constamment les consignes pour l'atelier, un temps collectif avec toute la promotion est désormais prévu pour expliquer l'esprit de la méthode créative et susciter l'engagement des étudiants dans le projet.

Une méthode de créativité adaptée à la situation pédagogique

Dans les premières éditions du challenge créativité, c'est la méthode CPS (Creative Problem Solving) qui a été déployée. Celle-ci prévoit une phase importante de problématisation en amont au cours de laquelle les étudiants doivent s'imprégner du sujet, en comprendre les enjeux, générer différents défis créatifs possibles et en choisir un. Or, les enseignants ont constaté que cette partie était difficile pour les étudiants qui souvent ne comprennent pas l'intérêt de passer du temps à formuler le problème et ont envie de passer directement à la solution. C'est pourquoi ce sont désormais les enseignants qui travaillent le sujet en amont avec le commanditaire et qui apportent un sujet directement formulé sous forme de défi créatif avec une question directe du type « comment faire pour... ». Partant de là, les étudiants s'approprient beaucoup plus facilement le sujet et peuvent rapidement sentir l'énergie de la génération d'idées en mode divergence.

Une autre adaptation de la méthode s'est imposée afin de bien faire comprendre la puissance de la divergence dans une démarche créative. En effet, les étudiants ne comprennent pas toujours l'intérêt de générer plusieurs idées si c'est pour se focaliser sur une seule à la fin. Ils croient souvent tenir une bonne idée tout de suite et ont du mal à s'en défaire. Les exercices de divergence apparaissent alors souvent comme artificiels. La démarche

a été alors adaptée pour demander des livrables intermédiaires à chaque étape comme par exemple un cahier des idées, qui marque le livrable d'une première phase d'exploration du sujet avant d'aller vers le développement d'une solution particulière. Cette adaptation aide beaucoup les étudiants qui ont tendance à oublier que l'objectif pédagogique n'est pas le résultat produit, mais bien la démarche qui permet d'y parvenir !

Les modifications imposées par la situation sanitaire : la créa en mode distanciel

En 2020, le challenge créativité a été assuré entièrement en distanciel ce qui a occasionné de nouveaux changements. En particulier, la présentation finale avec un prototype physique de la solution a été modifiée au profit d'un retour réflexif sur l'expérience sous la forme d'une vidéo de type « récit d'aventure », focalisée davantage sur l'expérience et le processus que sur le résultat. Cette évolution permet aussi de se détacher de la compétition entre groupes qui n'est pas dans l'esprit de la créativité. Dès lors, les étudiants ne sont plus notés mais invités à réfléchir aux nouvelles compétences acquises pendant cette expérience.

Ce module pédagogique réadapté est l'aboutissement d'un groupe de travail qui réunit les facilitateurs concernés et l'équipe de Promising. Il illustre la manière de faire de Promising avec toutes les composantes de formation accompagnées dans la transformation pédagogique : non pas « faire pour », mais « faire avec », chaque module pédagogique étant le résultat d'une co-conception avec les équipes pédagogiques au plus près des étudiants. Avec ce module de créativité, désormais institutionnalisé pour tous les étudiants de master 1, Grenoble IAE vise la sensibilisation de tous ses diplômés au pouvoir de l'intelligence collective, basée sur l'écoute et le travail collaboratif. ●



Les attentes de l'IAE

« Favoriser chez tous les diplômés une posture d'innovation et une capacité réelle à développer des activités. Qu'ils soient financiers, cadres marketing, spécialistes des systèmes d'information, acheteurs ou responsables ressources humaines, les diplômés de l'IAE pourront alors contribuer à la politique d'innovation de leur entreprise et être porteurs d'initiatives. »

Autres exemples de commande

2016

Commanditaire : Grenoble IAE

Mission : Comment faire pour que les couloirs de Grenoble IAE soient à l'image d'une ruche ?

2017

Commanditaire : Le Crous

Mission : Comment faire pour augmenter la fréquentation des restaurants et des cafétérias les soirs et week-end ?

2018

Commanditaire : La direction de l'Aménagement Durable du campus

Mission : Comment faire pour associer les étudiants à l'aménagement de leur campus ?



Co-cr er de nouveaux espaces p dagogiques

Les espaces d'apprentissage sont l'objet de questionnements r currents : comment instaurer un travail collaboratif dans des salles de cours classiques ? Comment favoriser l'esprit cr atif par l'am nagement d'espace(s) ? Quel est l'impact de l'environnement et du mobilier dans l' mergence de la cr ativit  ? Fort de ses nombreuses exp rimentations, Promising b n ficie d'une bonne connaissance de l'influence de l'am nagement d'espaces p dagogiques pour favoriser la cr ativit  et le travail collaboratif.

Premi re exp rience : la salle SPOC   l'IAE

D but 2014, au sein de l'IAE Grenoble, Promising a con u une salle de cr ativit , nomm e SPOC (Salle Pilote Ouverte et Collaborative)  quip e de chaises mobiles agr ment es de tablettes pivotantes, dot e d'un tableau num rique interactif, de boitiers de vote et orn e de murs tableaux fa on Velleda®. Cet  quipement, totalement personnalisable, a  t  con u pour s'adapter   toutes les exigences p dagogiques les plus simples, comme les plus inventives ! Victime de son succ s, d s la rentr e suivante, une seconde salle plus vaste a d   tre am nag e dans une configuration identique.



Le co-design d'espace du bâtiment Ampère par les étudiants

Le co-design est une méthode de conception collaborative, basée sur le principe de la conception (de produits, de services, de solutions ou d'espaces) par les utilisateurs eux-mêmes : c'est une aventure pour le moins originale qu'ont pu expérimenter les élèves du master 2 management de l'innovation dans le cadre d'un atelier en septembre 2016. Encadrés par deux enseignants et guidés par le cabinet d'architecture et de design WorkFriendly, ils ont conçu puis aménagé les 400 m² d'un laboratoire technologique désaffecté de l'INP en espaces de créativité.

Durant ces 5 jours, les étudiants sont passés par des phases d'inspiration et de partage de connaissances, de travail sur les utilisateurs et d'identification de leurs besoins, tout en intégrant les diverses contraintes associées au projet, comme la durée et le budget. Une fois le contexte intégralement analysé, ils sont partis à la recherche d'idées et de conception, puis enfin de réalisation des prototypes et d'aménagement des espaces.

Le fruit de ce travail collaboratif a abouti sur la création et la réalisation de six espaces, avec chacun une fonction bien définie :

- **La Ruche** pour les ateliers de créativité,
- **Le Hub** pour l'accueil des participants et des petites présentations vidéo,
- **La Place** pour des échanges informels et des expositions de travaux d'étudiants,
- **La Bulle** pour travailler dans le calme autour d'un café,
- **L'Atelier** pour réaliser de petits prototypes,
- **Le Magasin** pour le stockage du matériel de créativité.



La ruche



le hub



« En fait, cette opération commando m'a permis de faire des choses en une semaine qui prendraient des mois à l'université en temps normal. Donc, je trouve qu'il y a une forme d'agilité dans ce genre de démarche. Il y a cette idée d'aller vite, de gagner beaucoup de temps, quitte à ce que ce ne soit pas parfait. Par ailleurs, l'espace est un excellent sujet d'application du co-design. Cela oblige l'utilisateur à se mettre à la place du concepteur habituel, donc pour des réflexions en amont, c'est innovant et intéressant. »

Valérie Chanal



La place



La bulle

La MaCI, Maison de la Création et de l'Innovation

Aujourd'hui lieu de convergence de la recherche et de la formation en sciences humaines et sociales sur l'innovation et la création, la MaCI propose de nombreux espaces équipés et modulables, adaptés aux pratiques de la créativité, aux méthodes collaboratives, à l'innovation pédagogique ou à des expérimentations de nouveaux formats... qui n'ont de limite que l'imagination !

Zoom sur la créathèque du learning lab Promising

Le learning lab Promising regroupe cinq espaces ouverts et modulables, sur une surface totale de 320m². Ces locaux abritent une créathèque : un espace de stockage du matériel nécessaire à la mise en œuvre et la stimulation de la créativité, à disposition des utilisateurs sur réservation. On y retrouve :

- Des jeux créatifs, comme Dixit, Le Bus à l'Envers® et des Story cubes
- Des créabox : boîtes contenant le matériel de base pour faciliter l'animation d'ateliers créatifs pour 24 étudiants (post-it pour les phases de divergence, gommettes pour les votes en phase de convergence, feutres surligneurs et magnets) mais que vous pouvez personnaliser en fonction de vos besoins spécifiques.

Les espaces dédiés à la créativité sur le campus

Afin de familiariser les usagers aux utilisations et aux spécificités de chacun de ces espaces innovants, Promising a proposé en 2018 une déambulation découverte des espaces d'apprentissage spécifiques du campus de Grenoble : learning lab, fablabs, plateaux de co-working, salles de créativité, de travail collaboratif, de pédagogies actives, etc. Pour s'y retrouver dans cette terminologie, une page recensant les divers espaces d'apprentissages innovants et une cartographie sélective selon les usages est disponible sur le site de l'UGA :

<https://www.univ-grenoble-alpes.fr/formation/dispositifs-innovants/des-espaces-d-apprentissage-innovants/>





Vers une auto-évaluation des compétences créatives des étudiants



Aujourd'hui, les employeurs recherchent de plus en plus des profils d'étudiants dits «en T» (T-Shaped students) c'est à dire qui peuvent démontrer à la fois un socle robuste de compétences métier et des compétences transversales permettant de travailler dans l'interdisciplinarité autour de questions complexes. Celles-ci sont souvent représentées dans le modèle des 4C : Créativité, Collaboration, Communication et esprit Critique.



De nombreux experts de l'éducation convergent désormais vers le même diagnostic que l'enseignement supérieur doit évoluer de manière radicale pour être en mesure de faire face à ces nouveaux enjeux de société. Le passage d'un modèle industriel de production à une économie mondiale en constante évolution nécessite des compétences spécifiques mais surtout une grande capacité d'adaptation. Ces experts modélisent le profil idéal des étudiants compétents en « T-shaped », des étudiants « en forme de T ». Cette notion suggère qu'au-delà des connaissances disciplinaires approfondies dans un domaine (la barre verticale du T), les étudiants doivent également développer une capacité à fonctionner comme des innovateurs en traversant les frontières entre les domaines (la barre horizontale du T) et pour développer cette aptitude, solliciter des compétences transversales. Ces nouvelles habiletés, parfois nommées compétences du XXI^e siècle, exigent de modifier les méthodes d'enseignement afin de favoriser le développement de la créativité, de la pensée critique et de la coopération.

Face à ce constat, l'enseignement supérieur cherche des solutions, mais reste confronté à un certain nombre de problèmes : manque de temps, de formation ou difficultés dans la mise en place de processus permettant de développer ces compétences.

Enseigner la créativité ? Oui, mais comment procéder ? Et comment l'évaluer ? Pour accompagner la stimulation de cette créativité, Promising utilise notamment une méthode outillée permettant aux participants de générer des solutions nouvelles, adaptées au contexte énoncé et de leur donner forme : le Creative Problem Solving ou CPS.

La pensée créative au service de la pédagogie

L'expérimentation de la méthode CPS dans le cadre de la pédagogie universitaire a conduit les équipes de Promising à ajuster le modèle CPS pour favoriser son appropriation par les enseignants et les étudiants. Le modèle a été adapté au référentiel universitaire et se compose de trois phases pour dynamiser et organiser la créativité :

Comprendre : correspondant à l'exploration et à la compréhension d'une situation problématique,

Imaginer : envisager des idées et concevoir des concepts créatifs,

Faire : pour tester, développer et prototyper des solutions.

Avec ces trois phases, le fonctionnement de la pensée créative fait appel à deux principes : la divergence, qui fait appel à la phase de

génération d'idées et la convergence, qui permet la sélection de ces idées. Le principe est de séparer l'émergence de ces idées, où l'on suspend son jugement, de leur évaluation où l'on sélectionne les plus efficaces et élimine les autres.

Les ateliers de créativité basés sur la méthode CPS sont désormais mis en œuvre dans les formations universitaires. Ils permettent d'initier les étudiants aux démarches créatives et de développer leurs compétences en créativité. Pour les enseignants une difficulté subsiste : évaluer les compétences créatives que les étudiants développent durant ces ateliers. Les équipes Promising ont œuvré pour construire un outil permettant aux animateurs comme aux étudiants de définir et d'évaluer leurs compétences créatives et leur évolution suite à leur participation.

Le carnet de bord

Ce carnet de bord des compétences créatives, élaboré à partir du référentiel proposé par Véronique Dethier, chercheuse à l'Université de Namur, puis retravaillé par Marie-Laurence Caron, professeur à l'IAE de Grenoble, avec l'aide de deux collaborateurs de l'équipe Promising (Valérie Bardot et Jean-François Hugues) prend la forme d'une grille, comportant 12 compétences avec trois niveaux d'évaluation. La méthode a fait l'objet de tests auprès d'étudiants en licence et master de l'Université Grenoble Alpes et de l'Université Savoie Mont-Blanc en 2017 et 2018. A la suite de ces expérimentations, l'équipe a mis au point un carnet de bord d'évaluation des compétences créatives pour les étudiants. Il permet de leur proposer une démarche réflexive inhabituelle mais utile pour comprendre l'intérêt des ateliers de créativité.

L'utilisation de ce carnet a permis aux étudiants d'évaluer leurs compétences en amont de l'atelier et de les comparer à l'issue de la formation. Ces étudiants, peu habitués à s'autoévaluer, ont été tout d'abord déstabilisés par le questionnaire puis encouragés par les intervenants, ils ont pu entamer une démarche réflexive sur leurs points forts et plus faibles et identifier leurs points de progression.

Cet outil fait maintenant partie du répertoire partagé de la communauté et peut être utilisé par les enseignants et par les élèves. ●

Liste des compétences « évaluées » dans le carnet

- Être curieux
- Être capable de générer de nouvelles idées
- Être flexible
- Oser les expériences inhabituelles (avec enthousiasme)
- Être persévérant
- Être tolérant à l'ambiguïté
- Être empathique
- Avoir un esprit d'ouverture (écouter et accepter les idées des autres sans jugement)
- Exprimer ses opinions
- S'intégrer et participer au groupe
- Savoir problématiser
- Savoir communiquer et convaincre

Carnet disponible sur demande sur le site internet de Promising via le QR code ci-dessous :



Carnet de bord

Évaluez vos 12 compétences créatives

Promising

« Ce carnet m'a permis de comprendre que plusieurs qualités sont essentielles dans un travail de groupe ou de créativité comme l'écoute, la curiosité, la prise de parole, la tolérance, l'ouverture d'esprit »
Un étudiant



Objectifs de ce carnet de bord

Ce carnet récapitule l'ensemble des phases que vous allez mettre en œuvre durant votre atelier de créativité. Pour chacune des phases, il vous rappelle sa définition et surtout vous indique les principales compétences créatives que vous êtes susceptible de mobiliser.

Pour chaque phase, il y a au maximum cinq compétences créatives. Certaines compétences créatives peuvent être mobilisées dans plusieurs phases. Au total, ce carnet de bord permet d'évaluer douze compétences créatives différentes.

Ce carnet appartient à :

État des lieux 8

Clarification 14

Transformation 18

Impléme

Synthèse

« Même si l'on ne fait pas spontanément le lien avec le carnet et ce qu'on pourrait utiliser dans notre CV ou sur notre page LinkedIn, ce carnet m'a aidé à identifier des compétences que je ne pensais pas à mettre en valeur »

Un autre étudiant

Avant l'atelier

Prenez quelques minutes pour autoévaluer les 12 compétences créatives susceptibles d'être mobilisées lors de votre atelier de créativité.

Comment s'utilise le carnet de bord

Pour chaque compétence créative, notez si vous estimez être à l'aise ou peu à l'aise avec cette compétence. Lors des évaluations effectuées pendant l'atelier de créativité, il est important de justifier vos autoévaluations en argumentant pourquoi vous pensez posséder ou ne pas posséder la compétence en question.

Par exemple :

Argumentation de la réponse

Compétence évaluée

C7 Être empathique
J'accorde du temps et de l'écoute aux idées des autres membres de mon groupe.
Je m'intéresse sincèrement aux idées des autres.
Je les laisse s'exprimer.

Numéro de la compétence

Niveaux de maîtrise :

- = je suis à l'aise
- = j'y arrive plus ou moins
- = je n'y arrive pas

J'ai essayé d'écouter les idées des autres membres de mon groupe. Mais trop souvent je pensais plus à communiquer mon idée qu'à essayer de comprendre les idées des autres. J'ai encore une marge de progression.

Transformation Choisir une idée

Phase de convergence qui permet de sélectionner une ou deux idées qui soient utiles, originales et faisables.

C.3 Être flexible
J'accepte de débattre pour choisir une idée, je ne m'arrête pas aux premiers arguments énoncés pour faire mon choix. Je suis capable de remettre en cause certains arguments de choix.

C.6 Être tolérant à l'ambiguïté
J'ose choisir une idée même si c'est un embryon d'idée. J'accepte de retenir une idée même si elle n'est pas complètement aboutie et claire.

C.7 Être empathique
J'accorde du temps et de l'écoute aux choix des autres membres de mon groupe. Je m'intéresse sincèrement à leurs arguments. Je les laisse s'exprimer.

C.8 Avoir un esprit d'ouverture
Les choix et les arguments des autres membres

Focus outil

Ce carnet récapitule les différentes compétences que l'étudiant va mobiliser au cours d'un atelier créatif. En premier lieu, chacun doit évaluer ses propres compétences : la flexibilité, la curiosité, la persévérance ou l'empathie. Difficile exercice pour des étudiants peu habitués à s'autoévaluer ! Ce temps précieux d'introspection permet une fois le projet abouti d'observer et d'examiner l'évolution mais surtout d'objectiver ces compétences et interpréter leur importance dans la résolution d'une problématique. Un étudiant convaincu de la force de ces compétences « clandestines » sera plus à même de les revendiquer et de les appliquer dans le monde du travail. Dans la synthèse du carnet, une aide pour identifier ses points d'amélioration, avec l'incitation à énoncer les actions qui pourraient permettre d'alimenter et de développer ces compétences pour générer une progression dans leur parcours.

èse nez votre de compé- s créatives

chaque intersection
le résultat de vos
nces et reliez ensuite
ur visualiser votre
maîtrise.

de générer de nouvelles idées

ériences inhabituelles

rant

à l'ambiguïté

ique

rit d'ouverture

opinions

participer au groupe

matriser

uniquer et convaincre

e

s ou moins

pas



Synthèse Qu'est-ce que je pourrais faire pour m'améliorer ?

Identifiez 3 compétences créatives que vous souhaitez améliorer (notamment par rapport à votre projet professionnel). Pour chaque compétence, décrivez une ou deux actions, faciles et réalistes, et qui pourront vous aider à être plus à l'aise dans la maîtrise de la compétence.

Cochez vos 3 compétences à améliorer :

- Être curieux
- Être capable de générer de nouvelles idées
- Être flexible
- Oser des expériences inhabituelles
- Être persévérant
- Être tolérant à l'ambiguïté
- Être empathique
- Avoir un esprit d'ouverture
- Exprimer ses opinions
- S'intégrer et participer au groupe
- Savoir problématiser
- Savoir communiquer et convaincre

Profitez de la page de droite pour imaginer quelques actions à réaliser →

Financé par l'IDEFI Promising, ce travail s'inscrit dans une démarche pédagogique innovante d'évaluation des compétences en innovation et en créativité. La grille de compétences a été élaborée à partir du référentiel proposé par Véronique Dethier¹ puis retravaillée par Valérie Bardot (Ingénieur de recherche Promising), Marie-Laurence Caron-Fasan (Enseignant-chercheur UGA) et Jean-François Hugues (Animateur-formateur en créativité).

¹ Dethier V. (2016). « Un tableau de bord des compétences essentielles pour la créativité et l'innovation ». Wallonia European Creative District. (Projet financé par la Wallonie et la Commission européenne dans le cadre du Programme compétitivité et innovation).

contact@promising.fr
promising.fr



« Un jeune qui sort aujourd'hui de ses études supérieures, exercera en moyenne 13 métiers différents. Et 65 % de ces métiers n'existent pas encore... Dans un monde en mutation accélérée, à l'avenir plus « illisible » que jamais, la créativité est une des compétences essentielles à développer chez chacun. »

Philippe Brasseur

Consultant et formateur en créativité

Promising année par année

2011

Réponse à l'appel à projet national IDEFI (Initiatives d'excellence en formations innovantes)

L'objectif du Ministère de l'enseignement supérieur était de valoriser l'innovation par le soutien d'un nombre limité d'initiatives ambitieuses, à la hauteur des standards internationaux

2012

Promising sélectionné par l'ANR

Constitution du consortium piloté par l'Université Pierre Mendès France avec l'Université Stendhal, l'Université Savoie Mont Blanc, HEC Montréal, Bangkok University, Le Onam Paris, Ensci les Ateliers, La Casemate et Ixiade

2013

Promising affirme son identité : Définition des valeurs et enjeux du programme, constitution de l'équipe support

Conception des premiers modules de formation

2014

Première formation à la créativité pour les enseignants

Première étude exploratoire « Le labo des Possibles » avec les étudiants du Master Management de l'Innovation

Ouverture du premier espace projet collaboratif.

Lancement du premier atelier «design et sciences humaines et sociales» avec la résidence de l'école de design l'ENSCI-Les Ateliers au CEA de Grenoble

2015

Ouverture du MOOC transdisciplinaire « Innovation et société »

Première Ecole d'hiver en management de la créativité

Lancement du réseau international des écoles de créativité Mosaic - HEC Montréal

Lancement d'une communauté de pratique pour les enseignants formés à la créativité

2016

Fusion des 3 universités grenobloises (Pierre Mendès - France, Stendhal et Joseph Fourier) dans l'Université Grenoble Alpes (UGA)

Lancement du MOOC « La fabrique de l'innovation » du Cnam

Plus de 2 000 étudiants de l'UGA et de l'Université Savoie Mont-Blanc ont participé à un atelier de créativité dans leur cursus

100 enseignants UGA et USMB formés à la méthode de « résolution de problème par la créativité » (CPS)

Atelier de co-design d'espaces de travail par les étudiants du master 2 Management de l'Innovation de Grenoble IAE

Promising participe au projet européen Erasmus + « Students4change » (qui réunit 14 universités dont 10 latino-américaines : Brésil, Chili, Colombie, Costa Rica, Mexique)

2017

Une offre de formation complète à destination des enseignants

Déploiement à grande échelle d'un atelier créativité avec près de 300 étudiants de MI de Grenoble IAE

Elaboration d'un carnet de bord pour évaluer les compétences créatives

Lancement de l'atelier transdisciplinaire avec la Licence 3 Sciences Humaines Appliquées

De nouveaux modules destinés aux étudiants : design thinking, hackathon

2018

Le tournant design avec de nouveaux modules pour les étudiants : Label Design et Université Ephémère du Design

Cartographie des espaces pédagogiques innovants sur le campus de Grenoble

Sept enseignants de la communauté Promising conçoivent un outil pour la divergence : Le Bus à l'envers®

2019

Installation à la Maison de la Création et de l'Innovation

Partenariat avec Disrupt Campus

Positionnement design de solutions pour les transitions

Lancement d'une offre de formation tout au long de la vie pour les entreprises

2020

Préparation de deux nouveaux diplômes :
• Master Design de transitions en formation initiale
• Un diplôme d'université « Créativité pour la formation » en formation continue

Accompagnement renforcé des enseignants qui souhaitent transformer leurs pratiques

Deux enseignants de la communauté conçoivent une boîte à outils pour l'étudiant chorégraphe : Baobão

2021

Création d'une mallette pédagogique pour accompagner l'atelier « Projet personnel et professionnel »

Ouverture du Master Design de transitions en formation initiale en septembre 2021

Ouverture du diplôme d'université « Créativité pour la formation » en formation continue en décembre 2021

Structuration d'une nouvelle entité : La Design Factory Grenoble

Conclu- sion

Nous savons que les processus créatifs procèdent d'un double mouvement de pensée : la pensée divergente et la pensée convergente. Nous avons montré dans ce livre bilan un foisonnement d'initiatives parmi toutes celles que nous avons initiées ou accompagnées. Un beau processus de divergence... mais qui reste inachevé si on ne converge pas à un moment ou un autre. Qu'avons-nous appris ? vers quoi convergions nous ? Même si c'est compliqué de synthétiser près de 10 ans de travail engageant des dizaines de personnes en quelques mots, nous pouvons néanmoins retenir quatre idées :

Un programme inédit « créativité pour la formation » pour les enseignants du supérieur

La transformation des postures pédagogiques prend plus de temps que nous avions prévu. Les enseignants ont besoin de temps, de mises en pratique, d'échanges pour faire évoluer leur pédagogie et changer de posture. En gros plusieurs années, plusieurs dizaines d'heures de formation, et des expériences menées en collaboration. Nous avons stabilisé un corpus de formation d'une centaine d'heures dont les enseignants ont besoin pour vraiment développer une pédagogie créative. Il fait l'objet d'une formation intégrée au sein du nouveau diplôme d'université « Créativité pour la formation » de l'Université Grenoble Alpes.

Un savoir-faire en matière de création et d'animation d'une communauté pédagogique

La création et l'animation d'une communauté créative nécessite un vrai savoir-faire, fait de rencontres formelles et informelles, de dons

et de contre-dons. Offrir aux enseignants des expériences de formation inédites, avec des intervenants inspirants, ou les accompagner avec patience et bienveillance sur leurs projets, et ils le rendront au centuple en s'investissant volontiers et en répondant présents sur des événements organisés pour les étudiants. En langage financier (et quelque peu cynique), on pourrait dire qu'il a du « retour sur investissement » à prendre soin des gens et à prendre en compte leur désir de changement !

Une approche de l'interdisciplinarité en formation augmentée par le design

Les démarches créatives et de design peuvent constituer le liant, le socle commun de dispositifs de formation interdisciplinaires. Mettez ensemble des enseignants d'horizons différents sans cadre de valeur commun... et cela risque de ne pas marcher. S'ils partagent au contraire un même cadre méthodologique, une compréhension partagée des logiques d'exploration et d'expérimentation, ils seront plus enclins à travailler ensemble en étant centrés sur les projets des étudiants plutôt que sur les connaissances à transmettre. C'est cette vision de l'interdisciplinarité dans des projets créatifs qui sera mise au service de la future Design Factory de l'UGA.

Différents niveaux de compétences créatives

Nous distinguons le développement de la confiance créative du développement de compétences créatives approfondies pour aborder des problématiques complexes, notamment celles liées aux thématiques des transitions. Des programmes courts, de sensibilisation, offerts à des étudiants au titre des enseignements optionnels par exemple, ou à travers des challenges créatifs ou des hackathons peuvent leur permettre de nourrir leur confiance créative. En les aidant à prendre conscience qu'ils sont capables de mobiliser leur énergie et leurs connaissances pour inventer du nouveau ensemble. En revanche pour former des personnes capables d'aborder par la créativité et le design des problèmes complexes, il faut des temps de projets plus longs, pouvant aller jusqu'à un programme de master complet comme le master design (et ses deux parcours « design de transition » et « design, résilience, habiter ») développé par Promising avec ses partenaires.

C'est donc un système complet qui se met en place maintenant avec des formations courtes ou plus longues, à destination des étudiants et des enseignants, et une dynamique collaborative au service de la transformation pédagogique, qui ne demande qu'à être poursuivie au sein de l'Université Grenoble Alpes et au-delà. ●

Merci

Merci à toutes celles et ceux qui nous ont accompagnés, en sortant des sentiers battus, en essayant, en risquant de se tromper : nos soutiens institutionnels du départ **Alain** et **Theo** et à leur suite **Lise, Patrick, Nicolas** et pour l'ANR **Mireille** et **Claire. Marie-Laurence, Thierry, Olivier, Valéry**, compagnons de route du master innovation depuis le début qui ont insufflé une vraie dynamique au programme, **Marielle** qui anime aujourd'hui une équipe très investie : **Christine, Nadège, Maguy, Hasret**. Les enseignants de la communauté sur lesquels on peut toujours compter : **Bruno, Nordine, Inesa, Natacha, Fabienne, Isabelle, Claire-Marie, Mélanie, Vincent, Estelle, Véronique, Sandrine, Nicolas, Marie-Hélène, Myriam, Carole, Nathalie, Carine, Sophie, Stéphanie** (une majorité de femmes comme vous pouvez voir !) et tant d'autres que j'oublie. **Anne, Gérard, Eric, Joël, Françoise, Guillaume**, qui étendent nos réseaux aux communautés du design et des transitions. Les partenaires fidèles du consortium Promising : **Jeany, Pascal, Gilles, Loic, Patrick, Lucy, Laurent, Vincent, Véronique, Frédérique, Olivier, Quentin, Véronique, Milena, Irène, Christine**. Nos belles rencontres du début qui ont nourri nos débats tout du long : **Michel, Catherine** et **Denis, Apolline, Véronique, Frédéric**. Nos collègues qui ont œuvré au projet de la Maison de la création et de l'innovation, un bâtiment qui nous offre aujourd'hui des espaces d'exception : **Fabienne, Fabrice, Daniel** et **Dominique, Christine** et **Amélie, Gretchen, Céline, Véronique, Patrick, Brigitte**. Nos inspirateurs de talent pour la facilitation créative : **Philippe, Edouard, Ghislaine, Frédéric, Paul**. Celles et ceux qui soutiennent aujourd'hui les nouveaux projets nés de cette aventure : **Yassine, Yves, Marie, Lionel, Laurence, Yann, David, Hélène**.

Et à tous les autres qui ont croisé notre route.

Valérie Chanal



HEC MONTRÉAL



le cnam



LA CASEMATE



Promising est un programme IDEFI Investissements d'Avenir et bénéficie d'une aide de l'Etat.
(ANR-11-IDEFI-0031)

Cet ouvrage a été imprimé à 300 exemplaires par l'imprimerie du Pont de Claix sur un papier Munken Print White 115 g pour les pages intérieures et 300 g pour la couverture. L'ensemble des textes, sauf mention, ont été rédigés par **Séverine Denis**. La mise en page de ce livre ainsi que l'identité visuelle Promising ont été réalisés par le studio **Silence**. Les textes sont composés en **Founders Grotesk**, caractère typographique dessiné par **Klim Type Foundry**. Crédit photographique : **La Casemate, Le Cnam, D Communication, Université de Bangkok**. Couverture du livre de Philippe Brasseur « Manuel de pensée géniale » chez **Casterman, Promising**.

