

Guide pour concevoir / animer des réunions et ateliers créatifs



Sommaire

Théorie 1 : La créativité en milieu professionnel.....	1
Théorie 2 : Les processus de créativité.....	3
Théorie 3 : Les dynamiques de groupe.....	4
Théorie 4 : La boîte à outils de l'animateur de réunion.....	5
Théorie 5 : L'art de la communication selon Guy Kawasaki.....	5
Fiche Outil 1 : Atelier d'écriture créative.....	6
Les 5 premiers mots.....	6
L'incipit.....	6
Fiche Outil 2 : Métaphore.....	7
Pour expliciter un concept :.....	7
Pour accompagner ses équipes :.....	7
Fiche Outil 3 : Brainstorming visuel.....	9
Fiche Outil 4 : Le World Café.....	10
Fiche Outil 5 : Scribing.....	11
Fiche Outil 6 : Le Creative Problem Solving.....	12
Fiche Outil 7 : L'investigation appréciative (IA).....	13
Fiche Outil 8 : Vote pondéré.....	14
Fiche Outil 9 : Scénarios.....	15
Fiche Outil 10 : Atelier vignettes.....	16
Exercice 1 : Créer sa réunion / son atelier créatif.....	17
Exercice 2 : Le déroulé de ma réunion / atelier.....	18
Annexe 1 : Exemples de scénarios.....	19
Annexe 2 : Ma check-list d'organisateur de réunions créatives.....	20
Annexe 3 : Les outils numériques pour l'organisation et l'animation de réunions.....	21

Théorie 1 : La créativité en milieu professionnel

Principes

1. La créativité est un état d'esprit

- **C** : abolir la Critique, le jugement, oublier le mot non !
 - **Q** : viser la Quantité, le nombre, le fourmillement d'idées
 - **F** : aller vers la Fantaisie, l'original, l'insolite, l'inédit
 - **D** : Démultiplier, rebondir sur les idées des uns et des autres, aller plus loin
2. Les techniques de créativité ne produisent pas de créativité, mais rendent les gens plus créatifs
 3. La créativité nécessite une attitude positive : les situations qui nous imposent à changer nos méthodes sont les bienvenues !

"La nécessité est mère de la création"

Disait l'autre

Des règles de bases

La **préparation** : une phase cruciale pour créer sereinement et aboutir à un résultat

Le **temps** : chaque phase du processus est chronométrée

L'**adhésion** : chaque participant est tenu informé du déroulement, les engagements sont tenus, chacun se prête au jeu

L'inscription dans un **dispositif** :

1. Se mettre dans un **état créatif**
2. **Générer** des idées
3. Complexifier vers le **problème** à résoudre
4. Evaluer, choisir et **planifier** la mise en oeuvre de l'idée.

Quelques définitions

Par principe, il n'existe pas de définition unique à la créativité. Néanmoins, de nombreux chercheurs et consultants se sont penchés sur la question.

- Pour Moles, la créativité est *l'aptitude particulière de l'esprit à réarranger d'une façon originale les éléments du champ de conscience.*
- Pour Jung, *le nouveau dans l'âme individuelle est une recombinaison variée à l'infini de composantes anciennes.*
- Pour Gordon, la créativité est *le processus qui permet de mettre en parallèle des faits, des connaissances, des disciplines différentes.*



Retenons que la créativité est une aptitude impalpable qui se trouve en chacun de nous. Elle concerne **tous les domaines** : art, innovation, environnement, industrie, services...

► Dès que l'on recherche une **solution originale** à un problème donné, il y a créativité.

Les caractéristiques de l'individu créatif

- *Accueille les nouvelles idées et les situations y compris celles qui sont farfelues ou perturbatrices avec ouverture et curiosité*
- *Accepte la critique constructive*
- *Sort des sentiers battus : remet en question le cadre établi, les méthodes, les produits, les services, les approches et les modes de fonctionnement en usage*
- *Concrétise ses inspirations et ses idées*
- *Faire preuve de fluidité et de flexibilité dans la production d'idées, de solutions et de stratégies*
- *Joue avec les idées, les concepts et les images*
- *Associe, superpose des idées, des concepts et des éléments diversifiés et disparates dans la recherche de solutions et d'innovation*
- *Sollicite l'imaginaire et l'intuition de soi-même et des autres dans la recherche de nouvelles idées et solutions*
- *Observe les problèmes sous différents angles*
- *S'implique dans la résolution de nouveaux problèmes*
- *Combine facilement les différentes techniques en créativité*
- *Ne s'arrête pas aux premières idées ou aux idées conventionnelles*
- *Applique le processus créatif de résolution de problèmes en équipe*

Dans combien de ces comportements vous retrouvez-vous ?

Les profils créatifs

 Le « novateur » : il sait provoquer le changement là où il se trouve, avec un état d'esprit affranchi des normes, capable de sortir de l'inertie et de la routine.

 L' « imaginaire » : de nature poète, proche de sa vie intérieure, il est capable de sortir des sentiers battus et de donner libre cours à son inspiration.

 Le « chercheur » : il explore les domaines qui le passionne, avec une méthodologie rigoureuse et technique, et met tout en oeuvre pour atteindre son but.

Quel est votre profil ? Ou, plutôt, de quel mélange êtes-vous fait ?



Théorie 2 : Les processus de créativité

A l'échelle individuelle, plusieurs processus peuvent être mis en oeuvre. Trois mécanismes sont définis : l'**analogie**, l'**association** d'idées et la **combinaison**.

Processus	Principe	Outil/méthode	Exemples
Observation	S'inspirer des phénomènes naturelles	---	Velcro, qui s'est inspiré du règne végétal
Détour de langage	Utiliser des termes d'un champ lexical différent de son contexte pour le décrire	Portrait chinois Métaphore	Mon équipe c'est comme...
Exploration par canevas	Inventorier tous les possibles de manière systématique	Association aléatoire Opposition systématique Examen périphérique Matrices à double entrée	Prendre un dictionnaire et choisir 3 mots au hasard à mettre en relation Enoncer l'inverse du résultat que l'on veut atteindre Mind-mapping
Transposition	Partir de ce qui a fonctionné ailleurs pour trouver une solution à son propre problème	Méthode Triz / ASIT	Voir méthode BàO
Modélisation structurale	Reconnaître dans un système complexe les forces sous-jacentes	Enquête Delphi	Voir méthode BàO
Projection	Visualiser le futur d'une situation, positivement ou négativement	Scénarios	Ma structure dans 5 ou 10 ans Mon projet n'a pas fonctionné, que s'est-il passé ?
Personnification	Attribuer à un produit ou service des caractères humains : émotions, comportements, réflexions...	Les objets vivants	Si mon produit / service était une personne, ce serait... Comment se sentirait mon produit / service si...
Visualisation	Imaginer qu'une autre personne est en train de résoudre le problème	Le professionnel idéal	Attribuer à un personnage des qualités, comment résoud-il le problème ?

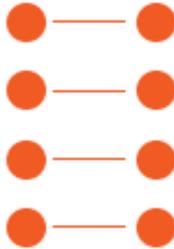


Théorie 3 : Les dynamiques de groupe

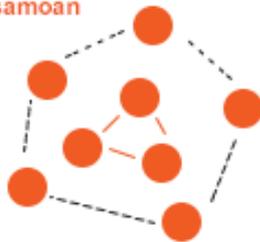
Le débat ouvert



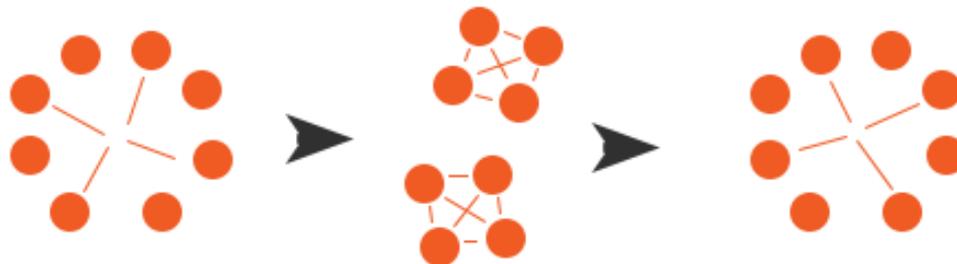
L'échange bilatéral



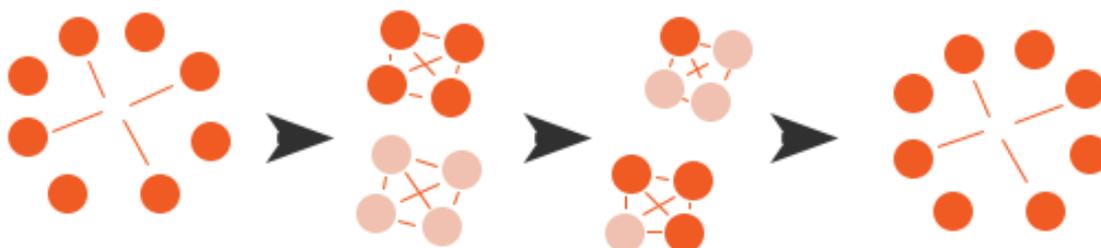
Le double cercle : Cercle samoan



Les ateliers en sous-groupes : Forum ouvert



Les ateliers en sous-groupes tournant : World Café



Théorie 4 : La boîte à outils de l'animateur de réunion

Communication non-verbale

Des cheveux jusqu'aux orteils, nous communiquons :

- Voix : tonalité, débit, volume, articulation
 - ▶ Une élocution fluide et clair, un ton adapté à la personnalité public que l'on souhaite être, un discours audible
- Visage : yeux,
 - ▶ Une expression du visage en accord avec ce qui est dit, sourire pour créer l'adhésion
- Gestes : mains, bras, gestes vers soi, vers les autres, en fermeture, en ouverture
 - ▶ Des gestes qui ponctuent et prouvent le discours
- Posture : épaules, cou, dos
 - ▶ Comme si un cheveu tirait du haut du crâne, épaules détendues
- Déplacement
 - ▶ Attirer le regard et relancer l'attention en vous dirigeant vers vos auditeurs
- Distance
 - ▶ Créer une relation en entrant en contact avec vos auditeurs

Ecoute active

😊 Reformulation : en terme de besoins et intérêts, en le rattachant à la problématique

☑ Synthèse : aller à l'essentiel, rester sur des faits

❓ Invitation : faire développer les points sensibles

Cadrage

🕒 Gestion du temps

💬 Gestion de la parole, des échanges : "Avez-vous une objection argumentée ?"

📌 Se baser sur des faits (dont législation)



Théorie 5 : L'art de la communication selon Guy Kawasaki

Un positionnement clairement énoncé

- Court : composé de dix mots maximum
- Clair : répond à la question "que faites-vous ?"
- Différent : utilise des verbes plutôt que des adjectifs
- Humble : évitant le narcissisme, cela augmente la crédibilité

Hiérarchisation des informations dans un e-mail

- 1) Pourquoi contacte-t-on cette personne ?
 - ▶ Si vous lui écrivez, c'est parce que vous avez une bonne raison, sans quoi l'e-mail n'est pas justifié.
- 2) Qui sommes-nous ? (*voir positionnement*)
- 3) La cause de l'e-mail (*synthétique*)
- 4) Ce que l'on attend précisément de l'interlocuteur
- 5) En quoi il peut nous aider (*vous faire connaître auprès de l'un de ses contacts*)
- 6) Ce qu'il peut faire pour passer à l'étape suivante (*envoyer un e-mail avec la proposition de contenu ci-dessous*)

Cette démarche implique d'aller à l'essentiel, d'éviter les grands discours, les pièces-jointes...

Créer des climats de confiance et de sympathique.

Dans toute action menée, il est important de déclarer ouvertement ses objectifs (financiers compris), et instaurer des dynamiques de réciprocité (tout le monde y gagne). Jouer "**cartes sur tables**" est le meilleur moyen d'instaurer un climat de confiance.

Quelques éléments permettent de donner une appréciation positive à vos messages :

- Fournir des **preuves sociales** (crédibilité)
- Offrir des **expériences indirectes**
- Encourager à **essayer**. La formulation prend en compte les dimensions de :
 - Facilité : il faut pouvoir le faire sans trop de formations, de compétences ou de temps, voire immédiatement
 - Concret : à la fin, il doit être possible de noter des changements concrets dans son travail ou sa vie
 - Réversible : possibilité de revenir sur sa décision
- Montrer que le résultat va **au-delà** de ce que les gens veulent, donc montrer que l'on a pris en compte leurs attentes et besoins



Fiche Outil 1 : Atelier d'écriture créative

Se placer soi-même dans une démarche ludique...

Les 5 premiers mots

★ Principe : s'échauffer, préparer son esprit à la créativité

✍ Matériel : feuille, crayon

👤 Nombre de participants : à partir de 2

🕒 Temps : 10 minutes

📋 Démarche :

1. Ecrire, les 5 premiers mots qui viennent à l'esprit, sans filtrer !
2. Confier la feuille à son voisin : pendant 3 minutes, s'inspirer des mots présents pour en produire 5 nouveaux.
3. Récupérer sa feuille et produire encore 5 mots à partir de ses propres mots.
4. Lire à voix haute le fruit des écritures volages de manière inspirée.

L'incipit

★ Principe : proposer une phrase pour débiter l'écriture

✍ Matériel : feuille, crayon

👤 Nombre de participants : à partir de 1

🕒 Temps : 10 minutes

📋 Démarche : S'inspirer de l'incipit et... écrire...

"Ah, encore une réunion qui s'éternise !"

.....



Fiche Outil 2 : Métaphore

La puissance de l'image comparative

★ Principe : utiliser une formule imagée pour donner un regard nouveau et distancié à une situation donnée

 Matériel : feuille, crayon

 Nombre de participants : à partir de 1

 Temps : 5 à 20 minutes

 Démarche : s'inspirer de l'explication et de l'exemple pour produire ses propres métaphores.

Pour expliciter un concept :

« La formation, c'est comme une boîte de chocolat, c'est tellement bon qu'on ne peut pas s'empêcher de piocher dedans ».

Ma métaphore :

"La réunion créative, c'est comme"....

"Mon association, c'est comme"....

Pour accompagner ses équipes :

Exemples de métaphores :

Le restaurant : pour illustrer l'importance de la coordination et de la hiérarchie dans les entreprises. Elle met en avant l'improvisation, l'urgence pour satisfaire le client, la rigueur dans la réalisation l'innovation et l'enjeu de la motivation.

Le bateau : pour montrer la capacité d'un équipage à s'adapter et à réagir aux contraintes de son environnement. Elle propose une vision d'entreprise mêlant aventure, conquête et exploit. Elle place en priorité la nécessaire collaboration dans l'entreprise des membres de l'équipe et illustre l'évolution du parcours professionnel (mousse, matelot, second, pilote...)

« *Nous sommes tous embarqués dans le même bateau, chacun est responsable de son poste... Il faut savoir prendre les bons vents et tirer les bords habilement pour tirer profit des opportunités du marché, etc..* »



Le cirque : pour présenter des situations où des individus solitaires (famille du cirque) agissent dans des numéros très risqués nécessitant des temps importants d'apprentissage. Grâce au registre du spectacle, de l'enfance et du rêve, cette métaphore reprend les codes de la mode et du monde artistique. C'est une « *organisation de l'éphémère durable pour un public infidèle et exigeant, structuré en tribus de talents passionnés se regroupant le temps d'un spectacle commun.* »

L'orchestre : pour exprimer la coordination et la nécessité de suivre la partition, c'est-à-dire les instructions du chef (d'orchestre). De manière détournée, elle permet d'envisager le fonctionnement des entreprises en mode réactif non programmé (exemple : *free jazz*).

L'équipe sportive : pour illustrer la combinaison de compétences individuelles au service d'un groupe pour l'obtention d'un résultat. Elle inscrit le collectif dans une dynamique de challenge et de dépassement. « *Le collectif est plus que la somme des composantes individuelles* ».

L'expédition de montagne : pour montrer l'importance d'une distribution rigoureuse des rôles (le guide haute montagne, les sherpas, les grimpeurs...) et insister sur la solidarité entre les membres de l'équipe ainsi que la confiance accordée à celui qui mène le groupe.

En savoir plus : <http://www.atlasdumanagement.com> (Rechercher "Métaphore")

Ma métaphore :

"Mon équipe peut être vue comme"...

Peut se décliner en "Ma réunion peut être vue comme..." ou "Un bon animateur c'est comme..."



Fiche Outil 3 : Brainstorming visuel

Créativité visuelle et silencieuse...

★ Principe : générer des idées, collectivement, avec support visuel, en silence

🖌 Matériel : support, post-its, feutres

👤 Nombre de participants : à partir de 3

🕒 Temps : 30 à 45 minutes

💡 Utilisation : programme d'activités (animations, formations...),

📋 Démarche :

1. L'animateur énonce le problème à résoudre et propose des pistes principales de réflexions correspondant à différentes couleurs de post-its.
2. Les participants observent les différentes catégories et colle petit à petit des post-its avec les idées que leur inspirent ces catégories.
3. Pendant que les participants collent les uns les autres (sans ordre ni contraintes) des post-its, l'animateur les regroupe.
4. De temps en temps, l'animateur rompt le silence et commente les regroupements réalisés ainsi que les idées énoncées.
5. A un temps donné, les participants commentent les idées trouvées, questionnent les auteurs et de nouveaux regroupements sont effectués.
6. A la fin du temps imparti, l'animateur synthétise l'ensemble des idées et catégories et propose au groupe de nouvelles actions (hiérarchisation, réflexions, transmission, nouvelles réunions...)

Astuces créatives : penser par analogie (associations d'idées), par opposition, par amplification, par projection.



Fiche Outil 4 : Le World Café

La méthode génératrice d'une puissante intelligence collective

★ Principe : former de petits groupes de travail autour de différentes questions-clés, chaque participant pouvant participer à ces groupes lors des sessions successives

✍ Matériel : feuilles paperboard ou nappes, feutres, crayon

👤 Nombre de participants : groupes de 8 à 200

🕒 Temps : 1h à 2h (dépend du nombre de participants et des questions posées)

📋 Démarche :

1. Tous les participants sont réunis en grand cercle : l'animateur propose différents points sur lesquels travailler ou les participants proposent eux-mêmes leurs points
2. Les participants se divisent en groupe de 4 à 6 personnes (au-delà, il est plus difficile d'obtenir un dialogue authentique) et se placent dans des espaces séparés, où les participants tenteront de répondre collectivement à différentes questions.
3. Trois sessions auront lieu ainsi :

1. Première question large qui permet une importante génération d'idées

Exemples : quelles sont les motivations à l'origine de ce projet ? Quels sont les éléments en rapport avec cette situation ? Quels sont les termes que m'évoquent le nom de ce produit ?

2. Deuxième question plus focalisée pour amorcer une convergence

Exemples : quelles sont les éléments qui empêchent le projet de se réaliser / qui font que le projet n'existe pas encore ? Quelles sont les solutions à envisager pour résoudre mon problème ? Quelles sont les ressources nécessaires au projet ?

3. Troisième question qui permet de récolter les idées qui vont servir à centrer le groupe sur les actions à mener

Exemples : quelles sont les ressources que je peux mobiliser sur ce projet ? Quelles sont les actions que je peux mettre en oeuvre et comment ?

Important : Une personne est la **référente** du groupe de travail. Elle reste toujours présente au même endroit tandis que les autres participants 1°/ doivent rejoindre un autre groupe 2°/ peuvent choisir le groupe qu'ils intègrent. Entre chaque session, les participants disposent de 5 minutes pour "papillonner" entre les tables et lire les traces écrites issues de la session.

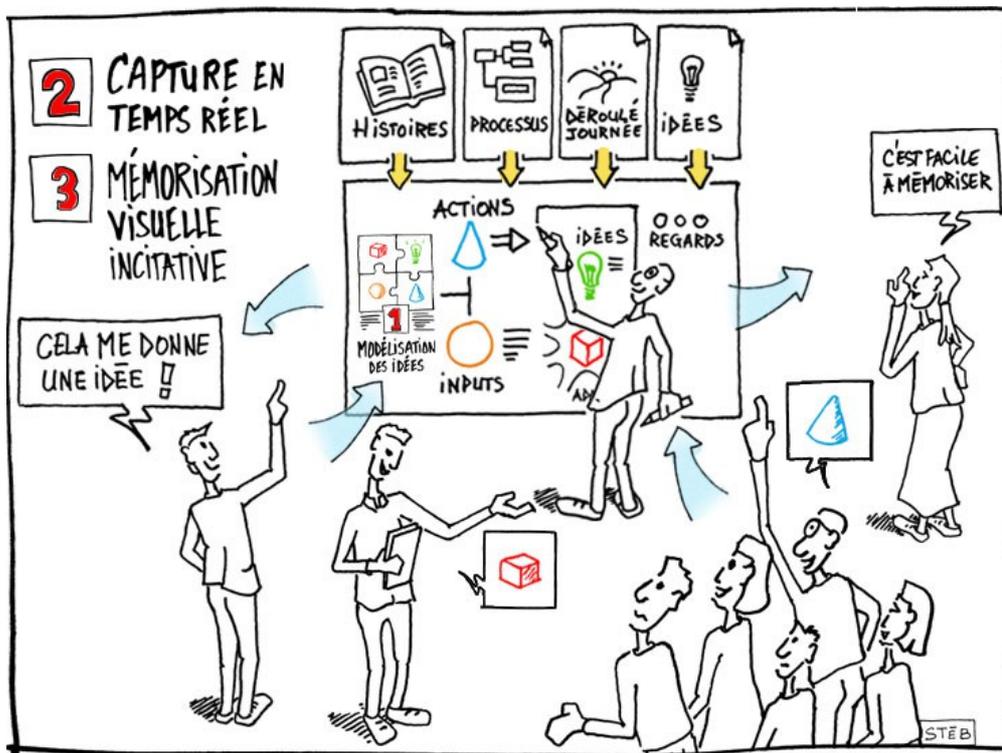
Aller plus loin : multibao.org



Fiche Outil 5 : Scribing

Une image vaut 1000 mots...

- ★ Principe : récolter les idées et les illustrer sous forme de mind mapping imagé
- 🖌 Matériel : feuille *paperboard* (horizontale) ou nappe, feutre
- 👤 Nombre de participants : à partir de 2 discutants + un dessinateur
- 🕒 Temps : le temps de la discussion
- 📁 Démarche



7 fondamentaux de la facilitation graphique



Source : fgcp.net

Fiche Outil 6 : Le Creative Problem Solving

Un processus très efficace de résolution de problème

★ Principe : suivre une méthodologie de réflexion pour résoudre un problème

✍ Matériel : feuilles, stylos

👤 Nombre de participants : indifférent

🕒 Temps : 1h à 2h (dépend du nombre de participants et des questions posées)

📋 Démarche :

- Explorer
 - Etape 1 : poser limitativement le problème (but, souhait ou défi à relever)
 - Etape 2 : collecter toutes les données pertinentes
 - Etape 3 : faire l'analyse critique de ces informations et clarifier le problème
- Générer les idées
 - Etape 4 : dresser l'inventaire des solutions possibles (nouvelles perspectives, idées, opportunités)
- Préparer pour l'action
 - Etape 5 : sélectionner, renforcer, qualifier les solutions
- Plan d'action et suivi
 - Etape 6 : planifier la mise en oeuvre de la solution (qui fait quoi, comment, quand, avec quels moyens, auprès de quels publics)
 - Etape 7 : Evaluer l'efficacité de la solution et réajuster au besoin

A noter : Chacune des étapes peut être couplée à des structures participatives et outils spécifiques, pour plus de créativité et d'efficacité.

Pour aller plus loin : multibao.org



Fiche Outil 7 : L'investigation appréciative (IA)

Plutôt que de résoudre des problèmes, se baser sur nos forces

★ Principe : définir des orientations grâce aux forces/réussites passées et présentes plutôt qu'à des problèmes

✍ Matériel : dépend du nombre de participants

👤 Nombre de participants : 5 à plus de 20

🕒 Temps : 2h à plusieurs jours pour des groupes supérieurs à 20 participants

📋 Démarche :

Les étapes de l'Investigation Apprécative peuvent être réalisées par un groupe restreint pilotant l'opération (l'étape 1 par exemple) ou par un groupe plus vaste (l'étape 2 par exemple). Réfléchir de manière constructive, avec les bons outils, aide à définir avec exactitude des orientations, des solutions, tout en insufflant une dynamique positive.

Étapes :

1. Clarification : déterminer le « problème », le sujet ou champ d'investigation
2. Découverte et mise en valeur de ce qui marche et a marché dans le passé
3. Imagination : imaginer l'avenir
4. Conception : construire l'avenir en se basant sur le meilleur du passé et présent
5. Planification et action

Pour aller plus loin : multibao.org



Fiche Outil 8 : Vote pondéré

Le vote à doigts levés

★ Principe : accélérer une prise de décision en hiérarchisant les choix

✍ Matériel : feuille de papier et crayon, calculatrice ou tableur

👤 Nombre de participants : indifférent

🕒 Temps : de 20 mn à 2h

📋 Démarche :

Les sujets sont classés par ordre de priorité avec une pondération en fonction de leur classement (par exemple 3 pour très important, 1 pour peu important... ou inversement).

Chaque membre du groupe choisit les causes ou solutions les plus importantes à ses yeux et les classe par ordre d'importance (en attribuant par exemple le poids 3 pour celle qui lui paraît la plus importante, le poids 2 pour la suivante...).

On additionne les points de tous les membres, et on retient l'option qui présente le total le plus haut ou bas selon le choix

Exemple :

L'équipe de direction souhaite faire baisser les charges de l'entreprise, et ils ont décidé de travailler sur les coûts engendrés par le chauffage de l'entreprise. Ils ont fait le vote suivant:

	Pierre	Paul	Jack	TOTAL
Mettre des fenêtres et portes isolantes	3	4	3	10
Mettre de portes a fermeture automatique	4	2	1	7
Chauffer moins cette année	1	1	2	4
Changer les radiateurs	2	3	4	9

Dans ce cas, l'équipe de direction choisira la solution de remplacement des fenêtres et portes de l'entreprise (10 points).



Fiche Outil 9 : Scénarios

L'art de l'anticipation pour résoudre des problèmes complexes

★ Principe : se projeter dans le futur afin de construire des solutions à long terme

✍ Matériel : feuilles, crayon

👤 Nombre de participants : groupes de 2 à 6

🕒 Temps : 30 minutes par scénario

📋 Démarche :

1. Choisir une thématique de scénarios (voir annexe 1)
2. Faire la liste des éléments permettant de retracer l'histoire du scénario (éléments ayant survenus qui expliquent la situation imaginée)
3. En cas de scénarios de style négatif (*exemple* : scénarios catastrophe), réaliser la liste opposée
4. Structurer les données émises selon des critères de types (publics, matériels, actions individuelles, actions, collectives...)
5. Etablir un plan d'actions issu de ces données émises

A noter : la génération d'idées peut être réalisée plusieurs formes.

- 5 Why
- Brainstorming classique
- Brainstorming visuel
- Mind Mapping
- Spirale
- Frise chronologique



Fiche Outil 10 : Atelier vignettes

Ou le plaisir de réfléchir et agir en s'amusant...

★ Principe : créer une carte collective en s'inspirant des images mises à disposition (alliance entre Mind Mapping en groupe et photolangage)

 Matériel : feuille *paperboard*, feutres, vignettes, gommettes, pâte à fixe

 Nombre de participants : 3 à 15 personnes

 Temps : 30 à 45 minutes

 Démarche :

1. Placer sur une table une grande feuille blanche servant à récolter les idées.
2. Inscrire la thématique au centre, et éventuellement les branches principales.
3. Dans chaque coin de table, placer les images servant d'inspiration (préférer des icônes, dessins et illustrations neutres) ainsi que des feutres.
4. Installer les participants autour de la table, et donner quelques exemples pour impulser la génération d'idées.
5. Laisser une vingtaine de minutes aux participants pour poser leur vignette dans l'espace appropriée de la carte en indiquant et expliquant leur idée.
6. Hiérarchiser les différentes idées générées selon l'importance (évaluation individuelle), choisir lesquelles pourront être mises en place à travers un plan d'actions.

Voir les vignettes dans la partie Créativité de la Bibliothèque du CPCOOP



Exercice 1 : Créer sa réunion / son atelier créatif

Consigne : Par groupe de 2 ou 3, choisir une situation à résoudre via une session créative faisant appel à une structure de parole, un outil de facilitation graphique, un outil de génération d'idée, un outil de prise de décision.

 Mes convives :

L'enjeu de mon repas :

Difficulté ★★☆☆☆

Temps de préparation :

Temps de cuisson :

 Mes ingrédients :

 Ma recette :



Annexe 1 : Exemples de scénarios

Sous formes de questions ouvertes

- Le scénario catastrophe : "comment être sûr de rater une réunion créative ?" ou "ma réunion a complètement ratée, que s'est-il passé ?"
- Le scénario idyllique : "je suis ravi de cette réunion, j'ai exactement les résultats que j'attendais, comment m'y suis-je pris ?"

Sous formes d'entretiens ou de consultation

Une série de questions peut être posée, portant sur plusieurs types de modalités.

1. Des questions critiques. *Considérez-vous ce que vous voyez comme des enjeux critiques pour l'avenir ? À supposer que je sois en mesure de savoir à l'avance ce qui va se passer, que souhaiteriez-vous savoir d'autre ?*
2. Une issue favorable. *Si les choses se passaient bien, en faisant preuve à la fois d'optimisme et de réalisme, indiquez quelle serait l'issue souhaitable à vos yeux.*
3. Une issue défavorable. *À l'inverse, si les choses se passaient mal, quels facteurs susciteraient votre inquiétude ?*
4. Lorsque la culture doit évoluer. *Concernant les systèmes internes, de quelle manière ceux-ci devraient-ils être modifiés pour contribuer à provoquer l'issue souhaitée ?*
5. Des leçons tirées des succès et des échecs passés. *Si vous regardez en arrière, quels sont selon vous les événements majeurs qui ont engendré la situation actuelle ?*
6. Des décisions auxquelles nous devons faire face. *Si vous regardez vers l'avant, quelles seront selon vous les actions prioritaires qui devront être réalisées prochainement ?*
7. Si vous étiez responsable. *Si toutes les contraintes étaient supprimées et que vous pouviez diriger les actions, que souhaiteriez-vous inclure en priorité ?*

En empruntant les codes du cinéma

Combiné à la métaphore, nous pouvons choisir un scénario et établir :

- Le synopsis : date, lieu, personnages...
- Les personnages : caractéristiques psychologiques, sociales, physiques, comportementales...
- L'histoire
 - Premier acte, l'intrigue : qui est le personnage principal, quel est son problème, avec quels personnages est-il lié ?
 - Deuxième acte, le conflit : le personnage principal entre dans une phase de crise, un conflit se déclare avec son entourage
 - Troisième acte, résolution : le personnage principal résout son ou ses problèmes et clôt son histoire



Annexe 2 : Ma check-list d'organisateur de réunions créatives

Phases	Actions à réaliser	Ressources à mobiliser	Echéances	Fait
<u>1. Information</u> - Recherche documentaire (dont présentation orale) - Informer les participants - Recueillir des informations auprès d'eux				
<u>2. Animation</u> - Structure de parole - Outils / techniques de créativité - Outils de prise de décisions				
<u>3. Matériel</u> - Pour la réunion - Pour la créativité				
<u>4. Réservation de la salle et vérification de ses composantes</u> (NB : connexion internet)				
<u>5. Impression de documents-clés</u> - Pour la documentation - Pour l'animation				
<u>6. Outils pour la prise de note / capture d'éléments graphique</u>				
<u>7. Outils pour la gestion du temps</u>				
<u>8. Rappel aux participants</u>				



Annexe 3 : Les outils numériques pour l'organisation et l'animation de réunions

Outils	Utilité	Url	Inscription nécessaire ?	Collaboratif ?
► Organisation et préparation de la réunion				
Framadate	Sondage pour faire un choix (date et classique)	framadate.org	Non	Après création
Framapad	Ecriture collaborative : ordre du jour	framapad.org	Non	Oui
Google Drive : Formulaire	Enquête avec résumés (pour évaluer les connaissances, les attentes, les préférences...)	drive.google.com	Oui	Oui
► Gestion et planification des tâches				
Scrumy	Organisation des tâches par participants et projets	scrumy.com	Non	Oui
Scrumblr	Organisation / récolte des idées avec post-its	scrumblr.ca	Non	Oui
Trello	Organisation des tâches par participants et projets, avec échéancier et détails	trello.com	Oui	Oui
Tomato Timer	Pomodoro (pour minuter les temps de travail et de pause) en ligne	tomato-timer.com	Non	Non
► Restitution				
Framapad	Ecriture collaborative : prise de notes	framapad.org	Non	Oui
Framindmap	Mind Mapping simplifié	framindmap.org	Non	Non
Framacalc	Tableur en ligne	framacalc.org	Non	Oui
MindMup	Mind Mapping simplifié collaboratif	mindmup.com	Non	Oui
Mind42	Mind Mapping avec icônes collaboratif	mind42.com	Oui	Oui

SpiderScribe	Mind Mapping avec documents	spiderscribe.net	Oui	Oui
Prezi	Diaporama dynamique de relations d'idées	prezi.com	Oui	Oui
Easely	Création simplifiée d'infographies	easel.ly	Oui	Non

