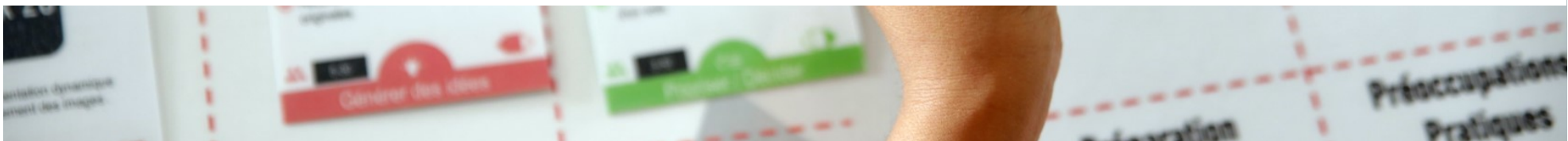


l'atelier collaboratif



KIT DE FACILITATION



Préparez votre prochain atelier collaboratif



Pertinence

Pourquoi l'organiser ? Quelle est l'urgence ?

Quels sont les impératifs ?

Indiquer les objectifs de l'atelier.

Participants

Quelle est la cible ?

Indiquer qui doit participer et quel sera le rôle de chacun.

Pièges

*Quels sont les risques ?
Comment les surmonter ?*

Indiquer les risques inhérents à l'atelier

Préparation

Indiquer les recherches, les lectures, afin de cadrer et préparer au mieux l'atelier.

Préoccupations Pratiques

*Quel matériel doit-on disposer ?
Ex. post it, brown paper,...*

Indiquer les aspects logistiques de l'atelier.

Produit

Quel est le livrable attendu en fin de réunion ?

Un plan d'actions ? Des décisions ? Le partage d'informations ? Une solution ?



MODE OPÉRATOIRE

Objectifs

Apprendre à se poser les bonnes questions et utiliser les cartes pratiques afin de concevoir vos ateliers collaboratifs

Matériel nécessaire

- Plateau organisation
- 2 plateaux pratiques
- cartes pratiques
- des post-it
- 1 crayon !

ETAPE 1

Placer le plateau « ORGANISATION » devant vous.

Commencer par écrire l'objectif (pertinence) de la réunion sur un post-it et coller-le sur le cadre « Pertinence »

Faire de même pour les cadres «Participants » et «Produit»

ETAPE 2

Placer le plateau «PRATIQUES » à côté du premier plateau.

Sélectionner les pratiques que vous souhaitez animer grâce au jeu de cartes.

Pour connaître le déroulé complet d'une pratique, vous pouvez flasher les cartes grâce au Qrcode.

Utiliser les deux plateaux « PRATIQUES » si vous souhaitez organiser un atelier d'une journée.

ETAPE 3

Reprendre le plateau « ORGANISATION »

Suite aux pratiques sélectionnées, compléter les cadres « Préparation », «Préoccupations Pratiques » et « Pièges » .

Procéder de la même façon que l'étape 1 en écrivant puis en collant les post-it sur les cases.

Carte 1

Carte 2

Carte 3

Commentaires

Commentaires

Commentaires

Carte 4

Carte 5

Carte 6

Commentaires

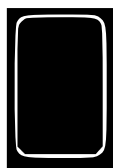
Commentaires

Commentaires

MATRICE DIXIT

🕒 30'

Niveau : ●○○



🎯 Partager sous forme imagée la perception d'un groupe, d'un projet.

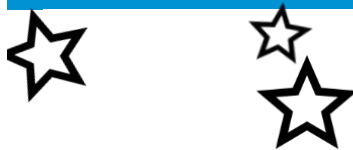


Briser la glace

LA CONSTELLATION

🕒 10'

Niveau : ●○○



🎯 Mieux se comprendre, se connaître et communiquer.

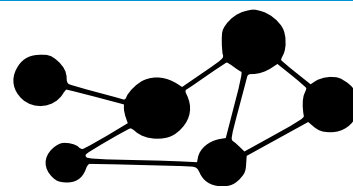


Briser la glace

LE RÉSEAU SOCIAL EN PAPIER

🕒 30'

Niveau : ●○○



🎯 Apprendre à se connaître d'une manière ludique.



Briser la glace

L'ALPHABET DES IDÉES

🕒 30'

Niveau : ●○○



🎯 Se préparer à un brainstorming.



Briser la glace

L'ARBRE À PERSONNAGES

🕒 15'

Niveau : ●○○



🎯 Faire exprimer un état d'esprit grâce au visuel.



Briser la glace

NON MAIS, OUI ET...

🕒 5'

Niveau : ●○○



🎯 Adopter une attitude positive et constructive vis-à-vis du groupe.

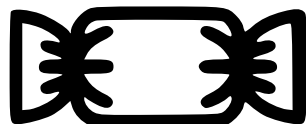


Briser la glace

CRACHE TA VALDA

🕒 90'

Niveau : ●●●



🎯 Identifier et prioriser les sujets de préoccupation liés à un thème donné.



Briser la glace

PRISONNIER, ACHETEUR, VACANCIER, EXPLORATEUR

🕒 5'

Niveau : ●○○



🎯 Mesurer l'engagement des participants lors d'un atelier qui démarre.

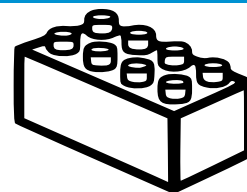


Briser la glace

LA TOUR DES ÉMOTIONS

🕒 1'

Niveau : ●○○



🎯 Créer une tour en Lego représentant l'historique du moral de l'équipe jour après jour



Briser la glace

Utilisez cette technique pour que les participants apprennent à se connaître d'une manière ludique. Chaque participant commence par rédiger une fiche profil en papier. Ensuite chacun vient à tour de rôle se présenter en allant coller sa fiche sur un brownpaper. Enfin, chacun vient matérialiser son réseau en traçant des traits vers les personnes qu'il connaît.



atelier-collaboratif.com

Les participants se positionnent autour de l'objet identifié en fonction des assertions proposées par le facilitateur.



Lyssa Adkins

atelier-collaboratif.com

Inviter les participants à choisir des cartes DIXIT qui représentent le mieux son groupe et les autres groupes.



Illustration Marie Cardouat. Les cartes DIXIT sont éditées par Libellud

atelier-collaboratif.com

Demander à tour de rôle de faire une phrase commençant par "non mais" puis par "oui et". Débriefing et constater la différence du ressenti entre "non mais" et "oui et". Faire en sorte que la consigne soit respectée tout au long de l'atelier.



atelier-collaboratif.com

Utiliser un arbre sur lequel sont dessinés des personnages et dont les positions permettent de faire des analogies avec un ressenti ou un état d'esprit.



Source : Travaillez en mode Workshop

atelier-collaboratif.com

Utiliser cette pratique pour briser la glace au début de votre atelier de créativité et pour connecter les participants au sujet proposé. Demander aux participants d'imaginer à partir de lettres imposées, des mots en relation avec un sujet donné.



atelier-collaboratif.com

À la fin de la journée, invitez chaque membre de l'équipe à choisir une brique Lego® représentative de son état d'esprit. Chaque couleur correspond à un type d'émotion spécifique. Les participants empilent ensuite leur brique sur celles des autres, formant ainsi une tour. Cette tour symbolise le paysage émotionnel collectif de l'équipe à la fin de la journée.



Source: Inspiré du Niko Niko

atelier-collaboratif.com

Demander à chaque participant d'indiquer anonymement son attitude vis-à-vis de l'atelier qui démarre en tant que Explorateur, Acheteur, Vacancier ou Prisonnier.



Source : Paulo Caroli et Taina Caetano

atelier-collaboratif.com

Chaque participant note sur des Post-it (Valda) un élément qui le préoccupe/dérange dans le cadre du sujet abordé puis va les mettre sur l'arbre à Valda. À tour de rôle, les participants décrochent de l'arbre une Valda dont ils ne sont pas auteurs et la présentent au groupe en commençant la phrase par: " MOI, ce qui me préoccupe / dérange, c'est .. ". Le reste du groupe peut réagir jusqu'à obtenir une parfaite compréhension de la problématique.



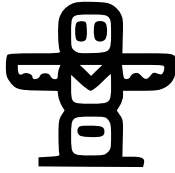
Source : Travaillez en mode Workshop

atelier-collaboratif.com

TOTEM

🕒 15'

Niveau : ●○○



🎯 Créer ou recréer des liens positifs entre les membres de l'équipe

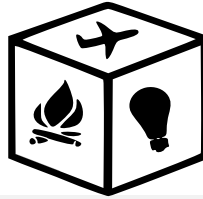


Briser la glace

STORY CUBES®

🕒 5'

Niveau : ●○○



🎯 Partager son état d'esprit avec le groupe

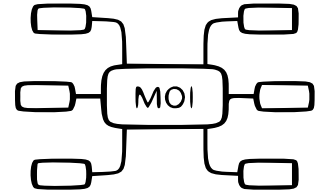


Briser la glace

PERSONAL MAP

🕒 30'

Niveau : ●○○



🎯 Partager et découvrir des aspects personnels et professionnels de chacun

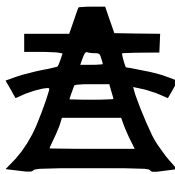


Briser la glace

PORTRAIT CHINOIS

🕒 60'

Niveau : ●○○



🎯 Permettre aux participants de se présenter de manière créative tout en apprenant à connaître les autres.



Briser la glace

BINGO HUMAIN

🕒 30'

Niveau : ●○○



🎯 Encourager l'interaction entre les participants permettant à chacun de mieux se connaître de manière ludique et dynamique.



Briser la glace

L'ÉTOILE DE MER

🕒 60-90'

Niveau : ●○○



🎯 Décider des améliorations à mettre en œuvre pour faciliter le travail d'équipe.



S'améliorer

TOURNE LA TABLE

🕒 30-60'

Niveau : ●○○



🎯 Etre dans une démarche d'amélioration continue.



S'améliorer

LE SPEED BOAT

🕒 60-90'

Niveau : ●●○



🎯 Partager sur les freins et les leviers en utilisant l'analogie du bateau.



S'améliorer

LA RÉTROSPECTIVE 4L

🕒 30-60'

Niveau : ●○○



🎯 Etre dans une démarche d'amélioration continue.



S'améliorer

Créer une carte personnelle d'un collègue pour apprendre davantage sur ses centres d'intérêts en s'inspirant des cartes mentales



Source: Management 3.0 - Jurgen Appelo

atelier-collaboratif.com

Demander à chacun des participants de lancer les Story Cubes® et de raconter une histoire qui correspond aux dés tirés



Rory's Story Cubes

atelier-collaboratif.com

Le facilitateur invite les participants à choisir une carte "Animal" et une carte "Qualité" du jeu "Totem" qui correspond le mieux au trait de caractère de son collègue.



Le jeu de cartes Totem - le jeu qui vous veut du bien

atelier-collaboratif.com

Chacun des participants s'exprime sur un diagramme en forme d'étoile. Ce diagramme possède 5 axes : "on continue...", "on arrête...", "on fait moins de ...", "on fait plus de ...", "on tente..." A l'issue d'un vote, l'animateur peut commencer à établir un plan d'action avec le groupe.



Source : Star Fish retrospective (thekua.com@rest)

atelier-collaboratif.com

Chaque participant reçoit une grille de bingo avec des affirmations ou des caractéristiques diverses (par exemple, "a visité plus de cinq pays", "parle trois langues"). Ils doivent ensuite trouver des personnes dans la salle qui correspondent à ces descriptions et obtenir leurs signatures pour compléter une ligne ou toute la grille.



atelier-collaboratif.com

Chaque participant imagine des réponses créatives à la question "Si j'étais...", facilitant ainsi une introduction ludique et imaginative des membres d'un groupe.



atelier-collaboratif.com

Demander aux participants de lister les forces et les connaissances de l'équipe d'une part et ses axes d'amélioration.



Source : Mary Gorman and Ellen Gottesdiener

atelier-collaboratif.com

Sur un bateau vers son objectif (une île), l'équipe va exprimer ce qui la freine (le vent) et ce qui la pousse (le moteur).



Source : Luke Hohmann (Innovation Games)

atelier-collaboratif.com

Demander à chaque participant d'écrire sur 2 post-it verts ce qui est positif dans le bilan de l'activité puis sur 2 post-it rouges les points d'amélioration. Chacun passe ensuite ses cartes à son voisin et tente de trouver des idées d'amélioration.



atelier-collaboratif.com

LE ROTI AGILE

🕒 1'

Niveau : ●○○



🎯 Avoir un feedback à chaud d'une réunion, d'un atelier.

👥 5-50



S'améliorer

L'ARBRE À POST-IT

🕒

Niveau : ●○○



🎯 Partager visuellement les problèmes et encourager les solutions.

👥 5-50



S'améliorer

LA RÉTRO-VERNISSAGE

🕒 60'

Niveau : ●●○



🎯 Etre dans une démarche d'amélioration continue.

👥 5-50



S'améliorer

LE BOX DES ACCUSÉS

🕒 180'

Niveau : ●●●



🎯 Réaliser le diagnostic d'une équipe, d'un projet ou d'un processus.

👥 5-15



S'améliorer

PERFECTION GAME

🕒 5'

Niveau : ●○○

10/10

🎯 Récupérer du feedback d'un groupe afin d'améliorer un atelier ou une idée

👥 >5



S'améliorer

LE BRAINSTORMING

🕒 60-90'

Niveau : ●●○



🎯 Récolter un maximum d'idées originales.

👥 5-30



Générer des idées

ANALOGIES FORCÉES

🕒 60'

Niveau : ●●○



🎯 Générer des idées en stimulant l'esprit créatif grâce aux analogies.

👥 5-15



Générer des idées

BRAINWRITING

🕒 30'

Niveau : ●○○



🎯 Générer un maximum idées.

👥 5-30

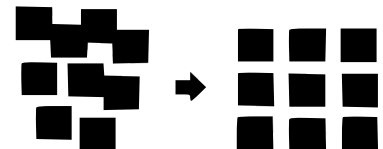


Générer des idées

LE DIAGRAMME D'AFFINITÉ

🕒 60'

Niveau : ●●○



🎯 Organiser les idées.

👥 5-15



Générer des idées

Afficher au mur, à la manière d'un vernissage, des points d'amélioration précédemment identifiés et les actions mises en œuvre pour les traiter. Recueillir ensuite l'avis des participants et, dans un même temps, des axes d'amélioration supplémentaires. A la suite de cela faites une séance de décodage collaborative sur ce qui aura été écrit.



atelier-collaboratif.com

Représenter visuellement dans un des lieux de vie de l'équipe un arbre sur lequel chaque membre pourra venir déposer les problèmes qu'il rencontre (post-it rose) ou les idées/solutions (post-it vert).



atelier-collaboratif.com

R.O.T.I : Return On Time Invested. Evaluer le retour sur le temps investi, à la fin d'une réunion ou d'un atelier, sur une échelle de 1 à 5 en faisant voter chaque participant à main levée.



Source : Lean Thinking

atelier-collaboratif.com

Appelé également tempête d'idées ou remue-méninges, cette méthode permet de recueillir un maximum d'idées. Il est principalement utilisé dans les phases de créativité en favorisant le travail d'équipe et en exploitant le meilleur des idées de chacun.



Source : Alex Osborn

atelier-collaboratif.com

Le facilitateur invite chaque participant à : noter sur 10 l'idée ou l'atelier expliquer pourquoi il a mis cette note proposer des axes d'amélioration pour que la note soit maximale.



Source : The Core Protocols (Jim et Michele McCarthy)

atelier-collaboratif.com

Les participants sont séparés en deux groupes travaillant respectivement sur les activités qui fonctionnent bien et les points d'amélioration de l'équipe. Deux représentants des groupes (le procureur et l'avocat) présentent alors les points de synthèse qui ressortent sous forme de plaidoirie. Le facilitateur joue le rôle de "juge" et effectue la synthèse en prononçant le jugement sous forme de plan d'actions.



Source : Travailler en mode workshop

atelier-collaboratif.com

Le diagramme d'affinité est un outil généralement employé pour organiser des idées évoquées lors d'un brainstorming (ou autre méthode de recherche d'idées) en les structurant par thèmes ou catégories. Ces thèmes seront établis en fonction des liens existants entre les différentes idées = affinité des idées les unes avec les autres.



Appelé également Diagramme KJ identifiée par les initiales de son auteur : Jiro Kawakita

atelier-collaboratif.com

Demandez à chaque participant d'écrire chacune de ses idées sur une feuille A4 et de les passer à son voisin afin qu'il les enrichisse. Cette pratique permet à chaque participant de s'exprimer et de rebondir par écrit sur les idées émises par les autres participants.



atelier-collaboratif.com

Exercice de créativité où les participants utilisent des éléments aléatoires pour établir des parallèles surprenants avec un problème donné, afin de générer des idées innovantes.

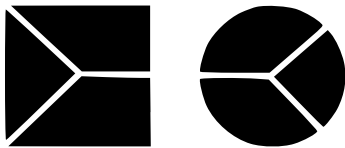


atelier-collaboratif.com

VALUE PROPOSITION CANVAS

🕒 60-120'

Niveau : ●●●



🎯 Structurer l'élaboration d'une proposition de valeur en s'attachant au profil du client ou de l'utilisateur

👥 5-20

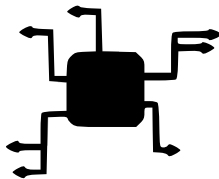


Générer des idées

LE MINDMAPPING



Niveau : ●●○



🎯 Représenter les idées de façon hiérarchique, facilitant ainsi le choix des actions à mettre en œuvre.

👥 5-50



Générer des idées

WORLD CAFÉ

🕒 120'

Niveau : ●○○



🎯 Faire émerger des idées concrètes partagées par tous en s'appuyant sur l'intelligence collective.

👥 10-300

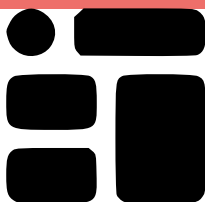


Générer des idées

DESIGN STUDIO

🕒 60'

Niveau : ●●○



🎯 Générer un maximum d'idées en un minimum de temps

👥 3-25

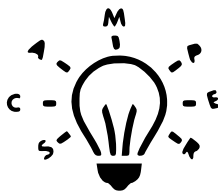


Générer des idées

SCAMPER

🕒 90'

Niveau : ●●○



🎯 Trouver des idées à travers différents angles

👥 3-25

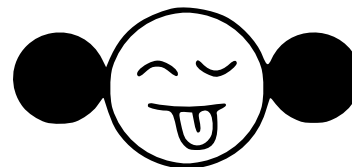


Générer des idées

CRAZY 8

🕒 30'

Niveau : ●○○



🎯 Générer une grande variété d'idées

👥 3-25



Générer des idées

FISHBOWL

🕒 60'-90'

Niveau : ●●●



🎯 Faciliter une discussion structurée et inclusive, permettant l'échange sur un sujet donné.

👥 20-100



Générer des idées

LA BOÎTE À PRODUIT

🕒 120'

Niveau : ●●○



🎯 Obtenir la vision d'un produit et la partager avec l'équipe chargée de le concevoir.

👥 5-30



Partager la vision

RETOUR VERS LE FUTUR

🕒 60-90'

Niveau : ●●○



🎯 Partager une vision commune et identifier le chemin à parcourir afin d'atteindre l'objectif.

👥 5-30




Partager la vision

Inviter les participants à faire émerger des propositions en groupes de 4/5 personnes autour d'une table puis à les faire changer de table régulièrement afin de venir compléter les idées des uns avec celles des autres.




Juanita Brown, David Isaacs (Shaping Our Futures Through Conversations That Matters.)

 atelier-collaboratif.com

Cet outil peut être utilisé dans la résolution de problèmes. Il fournit une représentation en arborescence qui permet de structurer et décomposer en multi-niveaux des idées en fonction d'une situation à analyser.




 atelier-collaboratif.com

Le canevas de proposition de valeur (Value Proposition Canvas) permet : 1- De comprendre le profil du client sur la base de son environnement, ses préoccupations, ses aspirations 2- De proposer une proposition de valeur sur la base des attentes du client.




Source : <https://strategyzer.com/>

 atelier-collaboratif.com

Prendre une feuille A3 et la plier en 8 (8 cases) pour chaque participant. Chaque membre de l'équipe dessine une idée dans chaque partie. Debrief en affichant les dessins.




Design Thinking

 atelier-collaboratif.com

La méthode S.C.A.M.P.E.R. permet au travers d'une série de 7 questions de repenser une solution, un concept, un problème en l'abordant sous différents angles.




Alex Osborn & Bob Eberle, "Scamper Games for Imagination Development".

 atelier-collaboratif.com

Exercice de brainstorming collaboratif en trois itérations, où les participants, répartis en petits groupes, dessinent des solutions à une problématique donnée, partagent et évaluent les idées au sein du groupe, puis votent pour la meilleure solution.




Brian Sullivan

 atelier-collaboratif.com

L'idée principale est de réaliser une feuille de route en partant de la date de fin et en mettant les participants dans un contexte qui peut être par exemple : "Nous sommes en janvier 2022. Le projet est un succès total. Rappelez-vous tout ce que nous avons fait pour en arriver là...".




Source : Luke Hohmann (Innovation Games)

 atelier-collaboratif.com

Faire réaliser à un groupe une image visuelle et concrète d'un produit ou d'un service qu'il est censée développer. Utiliser une boîte en carton matérialisant le produit, l'équipe aura alors pour objectif de remplir chaque face de cette boîte par des images, du texte ou tout autre visuel. L'atelier se déroule sur 3 phases : l'introduction, la création de boîtes et la mise en commun du travail avec simulation de vente.




Source : Luke Hohmann (Innovation Games)

 atelier-collaboratif.com

Un groupe de 4 personnes se tient au centre de la discussion tandis que les autres observent en silence depuis l'extérieur. Si une personne extérieure souhaite participer à la discussion, une personne du cercle de discussion devra alors céder sa place.



 atelier-collaboratif.com

AVEC DES SI...

🕒 60'-120'

Niveau : ●○○



🎯 Se projeter sur des solutions à partir d'une situation imaginaire.

👥 5-50



Partager la vision

LE BLASON

🕒 120'

Niveau : ●●○



🎯 Partager collectivement la vision d'une entité, d'une équipe

👥 5-50

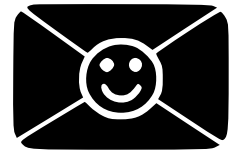


Partager la vision

EMPATHY MAP

🕒 15'

Niveau : ●○○



🎯 Cerner le profil d'un client ou d'un utilisateur type.

👥 5-15



Partager la vision

LE PECHA KUCHA

🕒 6'40

Niveau : ●●●



🎯 Réaliser une présentation dynamique en utilisant uniquement des images .

👥 >5



Partager la vision

LE VERNISSAGE

🕒

Niveau : ●○○



🎯 Présenter à la façon d'un vernissage les différentes facettes d'un sujet.

👥 5-50



Partager la vision

BUSINESS MODEL CANVAS

🕒 120'

Niveau : ●●○



🎯 Expliciter le business model d'un service, d'une société

👥 5-10

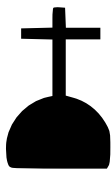


Partager la vision

SESSION "PRE MORTEM"

🕒 60-90'

Niveau : ●●●



🎯 Effectuer une analyse dès le lancement d'un projet afin d'en affronter les risques.

👥 5-30

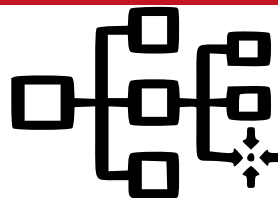


Partager la vision

IMPACT MAPPING

🕒 >120'

Niveau : ●●○



🎯 Représenter visuellement les impacts et hypothèses de développement d'un produit.

👥 >3



Partager la vision

MÉTHODE DU POINT DE VUE (POV)

🕒 10'

Niveau : ●○○



🎯 Enoncer le problème au travers du point de vue de l'utilisateur.


👥 4-15



Partager la vision

Etudier en groupe les caractéristiques d'un profil d'utilisateur en dessinant la tête d'une personne puis demander aux participants de se mettre dans la peau du personnage et de décrire ce qu'il "Pense", " Voit ", " Dit ", " Fait ", " Ressent " et " Entend ".


Source :Scott Matthews

 atelier-collaboratif .com



Laisser s'exprimer le collectif sur ce qui constitue leur équipe : sa mission, ses valeurs, ses objectifs et un slogan qui la définirait au mieux. Ces 4 dimensions seront ensuite représentées sous la forme d'un blason à l'aide d'image, dessin ou tout autre moyen visuel.

Source : Passer en mode workshop

 atelier-collaboratif .com




Mettre les participants dans un contexte fictif en commençant les phrases par "Et si...". A partir de ce contexte, inviter les participants de se projeter sur des solutions ou des amorces de solutions en réponse à la problématique posée.

Source : atelier-collaboratif .com



Le Business Model Canvas est une matrice visuelle composée de 9 blocs.
Segments de clientèle
La proposition de valeur
Les activités clés
Les partenaires clés
Les relations avec les clients
Les canaux
Les ressources clés
La structure des coûts
Les flux de revenus


Source: <https://strategyzer.com/>

 atelier-collaboratif .com



Découper le sujet à présenter en thématiques et mettez en place des stands pour chacune d'entre-elles. Un animateur se chargera alors d'accueillir à chaque stand une partie du groupe de participants afin de lui présenter son thème. Ce format permet de dynamiser l'exercice de la redescende d'informations.


Source : atelier-collaboratif .com

 atelier-collaboratif .com



Faire une présentation en utilisant uniquement des images et en limitant le temps passé sur chaque image. Vous capterez l'attention de votre auditoire et votre discours en sera d'autant plus percutant. La projection de 20 diapositives se succède toutes les 20 secondes (la présentation dure au total 6'40 au total).


Source : Astrid Klein et Mark Dytham

 atelier-collaboratif .com



Le point de vue est la perception du problème vue par l'utilisateur. Il s'agit de décrire le problème sous la forme : L' [utilisateur] A BESOIN DE [décrire son besoin] CAR [le pourquoi du besoin – l'utilité]


Design Thinking - Point of View (POV)
<http://dschool-old.stanford.edu/>

 atelier-collaboratif .com



Représenter un arbre de décisions en répondant aux questions suivantes : Pourquoi, Qui, Comment, Quoi


Source : Gojko Adzic

 atelier-collaboratif .com



Le pre-mortem permet d'anticiper les raisons potentielles de l'échec d'un projet. Contrairement à un post-mortem, qui analyse les raisons d'un échec après qu'il se soit produit, le pre-mortem invite les participants à envisager un avenir où le projet a échoué et à identifier les facteurs qui pourraient conduire à cet échec, en se libérant du biais cognitif habituel d'optimisme.

Source : Gary Klein

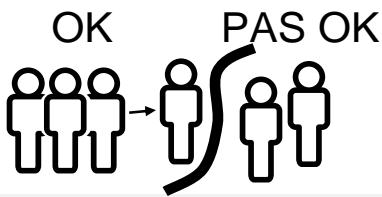
 atelier-collaboratif .com



LE DEBAT MOUVANT

🕒 15'

Niveau : ●○○



🎯 Permettre aux participants d'exprimer, questionner et faire évoluer leurs points de vue sur une affirmation clévante.



Partager la vision

LE PLANNING POKER

🕒 10'

Niveau : ●○○



🎯 Estimer et prioriser des actions.

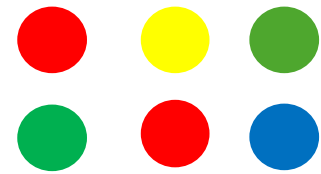


Prioriser / Décider

LA GOMMETTOCRATIE

🕒 5'

Niveau : ●○○



🎯 Prioriser les tâches, idées sous la forme d'un vote.

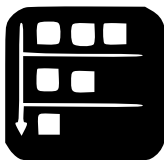


Prioriser / Décider

STORY MAPPING

🕒 120'

Niveau : ●●●



🎯 Structurer la planification de versions d'un projet.



Prioriser / Décider

MoSCoW

🕒 5'

Niveau : ●●○



🎯 Prioriser les tâches et besoins MOA.



Prioriser / Décider

LE PRODUIT ROI

🕒 60'

Niveau : ●○○



🎯 Prioriser les besoins MOA en calculant le ROI des fonctionnalités.



Prioriser / Décider

DÉCISION PAR CONSENTEMENT

🕒 30'

Niveau : ●●○



🎯 Prendre une décision non consensuelle.



Prioriser / Décider

LE CLASSEMENT FORCÉ

🕒 30'

Niveau : ●○○



🎯 Etablir un ordre de priorité sur des sujets précis.

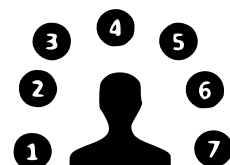


Prioriser / Décider

LE DELEGATION POKER

🕒 60'

Niveau : ●●○



🎯 Comprendre les différents niveaux de délégation.




Prioriser / Décider

Les participants sont invités à placer une ou plusieurs gommettes sur les idées qui séduisent le plus.




Source :Dot Voting

 atelier-collaboratif .com

Cette pratique bien connue du monde de l'agilité permet non seulement d'estimer des tâches mais également de prioriser des idées ou les fonctionnalités d'un produit. L'estimation d'un élément se réalise en points, à l'aide de cartes spécifiques en recherchant le consensus au sein du groupe.




Source :Agile Estimating and Planning (Mike Cohn)

 atelier-collaboratif .com


Les participants prennent physiquement position dans l'espace en fonction de leur opinion sur une affirmation, entre deux pôles opposés. À travers des échanges argumentés, ils peuvent évoluer dans leur positionnement.



 atelier-collaboratif .com

Cette pratique consiste à mettre d'accord l'équipe métier et l'équipe de réalisation sur les fonctionnalités à réaliser en utilisant le planning poker.




 atelier-collaboratif .com

Pour chaque besoin, les participants s'accordent sur l'importance des tâches à réaliser par rapport aux délais prévus.




Source :Lean Management

 atelier-collaboratif .com

Le "story mapping" consiste en une organisation en deux dimensions des fonctionnalités du produit. * L'axe horizontal matérialise la succession (chronologique) des usages de l'utilisateur. * L'axe vertical matérialise la priorité des fonctionnalités. En haut celles qui sont indispensables à l'usage, en bas celles qui sont annexes ou ne concernent qu'une fraction des flux d'informations que traite le produit.




Source: Jeff Patton

 atelier-collaboratif .com

Engager une réflexion collective sur les différents niveaux de délégation sur des actions du quotidien en jouant aux cartes avec l'équipe.




Source :Jurgen Appelo (Management 3.0)

 atelier-collaboratif .com


Les participants disposent d'une liste d'éléments non hiérarchisés et des critères de classement clairs et compris par tout le monde. Les participants opèrent alors des choix sur chacun des éléments en fonction des autres.



 atelier-collaboratif .com

L'idée consiste à orienter l'équipe vers une prise de décision par consentement et non par consensus. On va donc chercher à ce que personne ne s'oppose à la décision et non pas à ce que tout le monde soit d'accord.

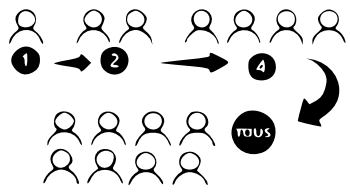


 atelier-collaboratif .com

1 2 4 TOUS

🕒 12'

Niveau : ●○○



🎯 Cocréer des solutions sur une thématique.



Prioriser / Décider

BIAIS COGNITIFS

🕒

Niveau : ●●○



🎯 Eviter la pensée de groupe



Prioriser / Décider

5X5

🕒 30'

Niveau : ●●○

5x5

🎯 Trier collectivement les meilleures idées.



Prioriser / Décider

LES "5 POURQUOI"

🕒 30-60'

Niveau : ●○○



🎯 Remonter à la cause racine d'un problème.



Résoudre des problèmes

QQOQCP

🕒 60'

Niveau : ●●○



🎯 Rassembler des informations concernant une problématique.



Résoudre des problèmes

LE DUR, LE MOU, LE FLOU

🕒 60'

Niveau : ●○○



🎯 Définir le périmètre de travail d'une équipe.



Résoudre des problèmes

LE DIAGRAMME ISHIKAWA

🕒 60'

Niveau : ●●○



🎯 Identifier les causes à un problème.

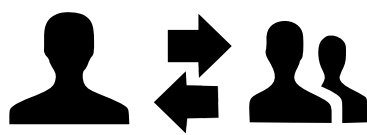


Résoudre des problèmes

LA MATRICE DES ATTENDUS

🕒 60'-120'

Niveau : ●●○



🎯 Formaliser et échanger sur les attendus de chaque partie prenante du projet.



Résoudre des problèmes

LE GEMBA WALK

🕒

Niveau : ●●●



🎯 Comprendre, corriger des problèmes rencontrés sur le terrain.



Résoudre des problèmes

Les participants écrivent une idée puis évaluent entre 1 et 5 anonymement et à plusieurs reprises les idées des autres en les échangeant rapidement. Au final, les idées les mieux notées émergent comme prioritaires pour l'action collective.



atelier-collaboratif.com

Utiliser un jeu de cartes pour identifier et contrer les biais cognitifs durant les réunions, favorisant ainsi des discussions plus objectives et constructives.



atelier-collaboratif.com

Les participants réfléchissent au sujet d'abord individuellement puis par deux, puis par quatre et enfin tous ensemble.



Source : Liberating Structure

atelier-collaboratif.com

Les participants devront définir ce qui dans le projet ou l'organisation représente : le DUR, le MOU, le FLOU. Les participants construisent ensuite une synthèse collectivement.



Source : Travailler en mode workshop

atelier-collaboratif.com

Présenter la grille QQQQCP puis les participants doivent la remplir soit individuellement soit par groupe. Ensuite, le groupe élabore une synthèse de la problématique.



Source : Lean

atelier-collaboratif.com

Les " 5 Pourquoi " est un outil de résolution de problème permettant de remonter à la cause racine d'un problème en se posant plusieurs fois la question " Pourquoi " .



Source : 5 Why (Lean)

atelier-collaboratif.com

Le Gemba signifie " l'endroit où cela se passe ". Cela peut correspondre au bureau du service, au lieu d'expérience client. Le Gemba consiste à privilégier l'analyse sur le terrain plutôt que dans un bureau ou une salle de réunion. L'état d'esprit du Gemba Walk s'applique à tous les niveaux hiérarchiques en allant de la direction jusqu'aux opérationnels.



Source : Lean

atelier-collaboratif.com

Chaque participant renseigne individuellement les attendus envers les autres acteurs : 1 attendu = 1 post-it. À tour de rôle, chacun vient coller ses attendus sur le tableau et les partage avec l'ensemble du groupe.



Source : Gamestorming

atelier-collaboratif.com

Le diagramme est utilisé comme outil d'identification des causes à un problème. Il se présente sous la forme d'arêtes de poissons en classant les causes par catégories. Les catégories peuvent être libres ou reposer sur des axes prédéfinis comme les 5M : Matière, Matériel, Méthodes, Main d'œuvre, Milieu.



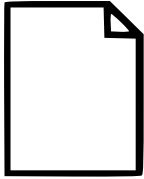
Source : Lean

atelier-collaboratif.com

A3 THINKING

🕒 60'

Niveau : ●●○



🎯 Permet d'identifier, résoudre et suivre un problème.

👥 5-15

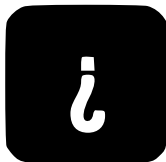


Résoudre des problèmes

L'ANTI-PROBLÈME

🕒 45-60'

Niveau : ●●○



🎯 Débloquer une situation lorsque vous vous trouvez à court d'idées.

👥 3-10

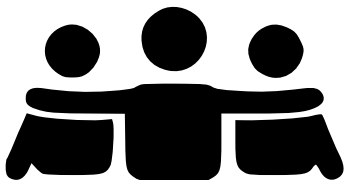


Résoudre des problèmes

CO-DEV

🕒 60'

Niveau : ●●●



🎯 Résoudre des problématiques en groupe en bénéficiant de l'expérience de chacun

👥 4-10



Résoudre des problèmes

LES CHAPEAUX DE BONO

🕒 60'

Niveau : ●●●



🎯 Diviser la recherche des freins et des leviers, chacune représentée par une couleur qui symbolise une façon de penser.

👥 6-15



Résoudre des problèmes

LE LOTUS

🕒 60-120'

Niveau : ●○○



🎯 Etre dans une démarche d'amélioration continue.

👥 5-15



Résoudre des problèmes

COMMENT POURRIONS-NOUS ?

🕒 10'

Niveau : ●○○



🎯 Explorer les différentes perspectives d'un problème pour générer de multiples idées de solutions

👥 5-15



Résoudre des problèmes

MATRICE SWOT

🕒 60'

Niveau : ●●○



🎯 Evaluer la situation d'un service, d'une équipe afin de définir une stratégie.

👥 3-10



Résoudre des problèmes

SIPOC

🕒 60'

Niveau : ●●●



🎯 Comprendre et améliorer les activités d'un processus ou d'une organisation,

👥 5-15

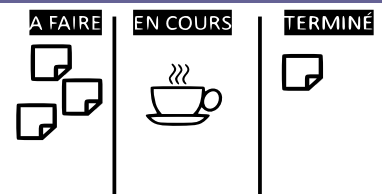


Résoudre des problèmes

LEAN COFFEE

🕒 60'

Niveau : ●○○



🎯 Partager de la connaissance, des idées ou prendre des décisions en lien avec les attentes des participants

👥 3-10



Résoudre des problèmes

Classer et prioriser les données externes en Menaces ou Opportunités et les données internes en Forces ou en Faiblesses. Ensuite tirer des actions à mener sur ces différents stratégies.



atelier-collaboratif.com

La méthode des 6 chapeaux vise à structurer le processus de pensée en attribuant à chaque participant un "chapeau" de couleur différente représentant une perspective unique : faits (blanc), émotions (rouge), critiques (noir), optimisme (jaune), créativité (vert) et organisation (bleu).



Source : Edward de Bono

atelier-collaboratif.com

L'A3 Thinking solving est utilisé pour analyser une problématique et pour trouver les solutions adaptées dans un court laps de temps. Construit par une équipe pluridisciplinaire, il décompose la problématique en plusieurs phases pour permettre de la traiter de manière efficace.



Lean thinking - Toyota

atelier-collaboratif.com

SIPOC signifie Supplier, Input, Process, Output, Customer. Cette pratique est utilisée pour représenter les bornes des processus à améliorer et identifier les pratiques associées en se recentrant sur les attentes du client. Le SIPOC se construit par questionnement: Où commence le processus? Comment fonctionne-t-il ? Où se termine le macro processus ?



Source :Lean

atelier-collaboratif.com

La Fleur de Lotus permet de collecter puis explorer des problèmes en utilisant une représentation de type fleur de lotus.



Source :Inspiré du Lotus Blossum de Yasuo Matsumura

atelier-collaboratif.com

Présenter un problème opposé à celui auquel le groupe fait face. Plus l'opposition adoptée sera extrême, plus l'exercice sera bénéfique. Demander alors aux participants qu'ils développent différentes manières de résoudre l'anti-problème.



Source :Donna Spencer (" Reverse It ")

atelier-collaboratif.com

Les participants identifient puis sélectionnent et priorisent ensemble l'ordre du jour en début d'atelier. La discussion commence avec le sujet le plus prioritaire. Au bout de 8 minutes, le groupe décide ou non de continuer la discussion. 3 minutes supplémentaires sont alors accordées si le groupe décide de continuer, sinon, le sujet suivant est alors abordé par le groupe.



Inventé en 2009 par Jim Benson et Jeremy Lightsmith

atelier-collaboratif.com

La méthode propose de formuler le problème sous forme de question : COMMENT POURRIONS-NOUS ? En proposant différentes perspectives : Comment pourrions-nous : Résoudre le problème ? Amplifier ce qui se passe bien ? Limiter les extrêmes ? ...



« How Might We... » Method (Design Thinking)

atelier-collaboratif.com

Faites exposer et clarifier la problématique auprès d'un groupe de 4/5 personnes autour d'une table puis faire émerger les points de vue de manière collégiale.



Source : Claude Champagne et Adrien Payette

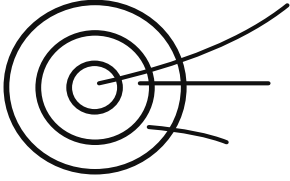
atelier-collaboratif.com

CERCLE D'INFLUENCE

🕒 60'

Niveau : ●●○

PAUSE



🎯 Rediriger l'énergie vers l'action utile plutôt que vers la frustration.



👥 3-20



Résoudre des problèmes

Aider un groupe à
sortir du blocage en
distinguant : ce
qu'il subit ce
qu'il peut influencer
ce sur quoi il peut
agir immédiatement



Le principe vient de Stephen R.
Covey