

P u v 60 a P P r e n d r e e / a r n e n + i j



Management créatif et innovant en établissement scolaire

Gérard Aymon / Sierre le 7 septembre 2022

P u v o a P P r e n d r a e / a r n e n + i f

■ Accueil et description de l'atelier

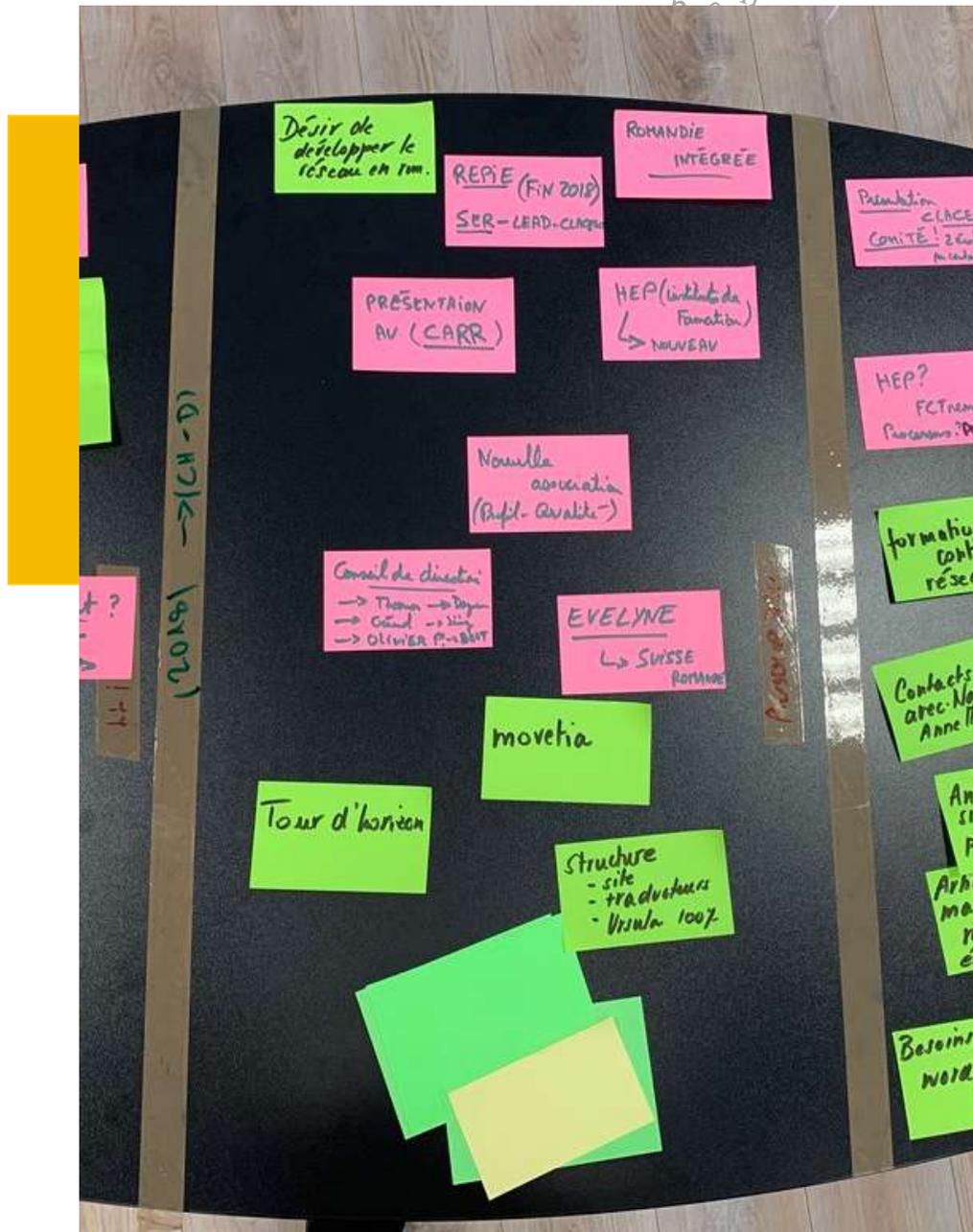


$p_u \rightarrow \infty$ $a \rho p \rightarrow \infty$ $n d r \theta$ $e / a r n + i f$

■ Buts

**Recherche permanente d'une école
où l'on peut contribuer et pas
seulement travailler...**

P u ↓ 50 a P P r e n d r a e / a r n + i f



— La créativité :

— Divergence des idées

— Rebond d'idées

— ~~Dogmatique~~

pu voo a p p r e n d r e e / a r n e n + i j

FAIBLESSES DES BRAINSTORMING

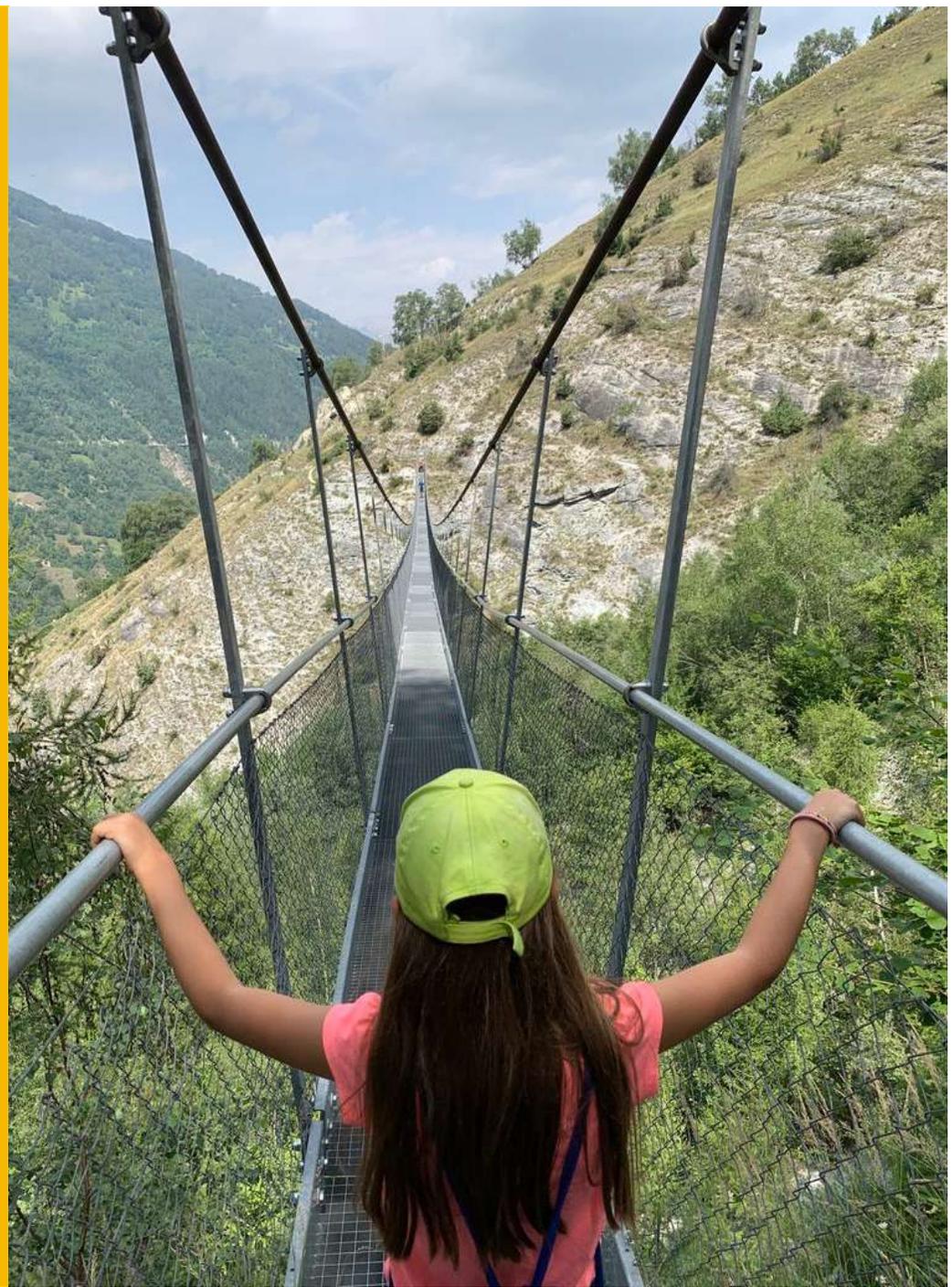
- ☹️ PREMIÈRES IDÉES "ANCRE" LE RESTE DE LA SÉANCE
- ☹️ PETIT NOMBRE GENS GÈNÈRE 60-70% DU CONTENU
- ☹️ INDIVIDUS GÈNÈRENT PLUS D'IDÉES SEULS

Déroulement d'une séance avec le conseil de direction

- Phase individuelle (post-it)
 - Thème (libre ou imposé)
- Phase de regroupement des thèmes (opérationnel, réflexion, à analyser...)
- Phase de «matrice de décision» (quoi choisir important ou non)
- Partage des tâches (chacun repart avec une ou deux tâches)

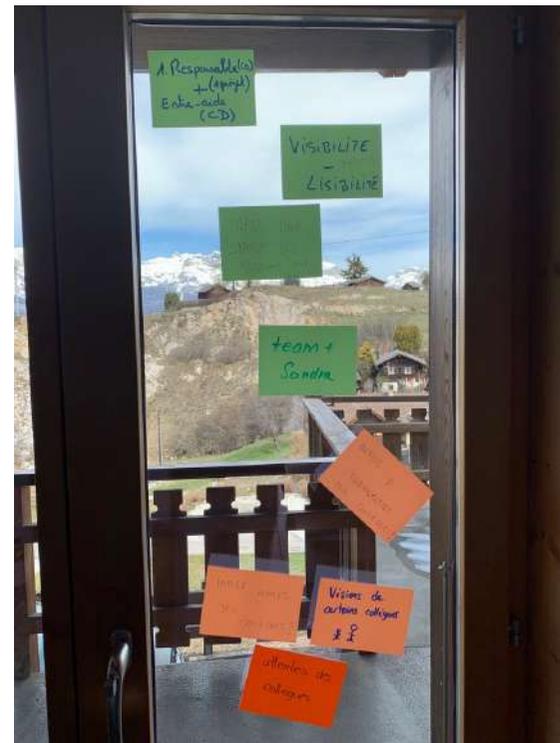
P u l 50 a d r e e / a r n e n + i j

Phase individuelle



P u v so a P P r e n d r a e / a r n e n + i f

Regroupement et discussion



P u / a r n + i f
a p p r e n d r e

Matrice de sélection

NOM DU PROJET:

Défi: Comment pourrions-nous _____ ?

Matrice de sélection

-
Peu
d'effort

7.	8.	9.
4.	5.	6.
1.	2.	3.

Efforts
(coûts,
temps,
qualité)

+
Beaucoup
d'effort

-
Peu d'impact

Impact pour ++

+++
Beaucoup d'impact

Top 3 choix

Coup facile
Une idée gagnante qui est facile d'exécution

Coup de coeur
Une idée attirante qui génère une émotion forte pour l'équipe

Coup de folie
Une idée porteuse, un peu folle pour le futur

NOMS DES CRÉATEURS :

P u v 50 a P P r o n d r a e / a r n + i f

TABLE 4

CHANGEMENT

Matrice de sélection

NOM DU PROJET:

Défi: Comment pourrions-nous _____ ?

Matrice de sélection

-
Peu d'effort

Efforts
(coûts, temps, qualité)

+
Beaucoup d'effort

-
Peu d'impact

Impact pour

++

+++
d'impact

Repenser ou supprimer les conseils de classe

permettre de suivre les cours absents + ballons

- Changement urgent : arrêter de vouloir changer ! (pédagogie multimed. plateforme...)

Tournois (davantage) entre années (1,2,3) et ds tribunal

Top 3 choix

Coup facile

Une idée gagnante qui est facile d'exécution

Sensibiliser à l'utilisation de l'énergie.

Classes flexibles

Les séances de délégués doivent être + régulières et gérées par les élèves → qu'ils deviennent acteurs de l'école

Repenser l'allocation du temps cours / devoirs

Améliorer les infrastructures (cafeteria, espaces salles de classe, salle sport, gestion des ressources...)

Infrastructurer à améliorer Salle + espace extérieurs

...olie ...rieuse, un ...our le futur

concept des devoirs / leçons ? et forte dans les li ?

NOMS DES CRÉATEURS :

■ A la fin de la séance...

- Chacun repart avec un, deux voire trois post-it et va s'occuper du thème qui lui parle le plus.
- Il aura la responsabilité, mais l'équipe est toujours présente pour consultation.

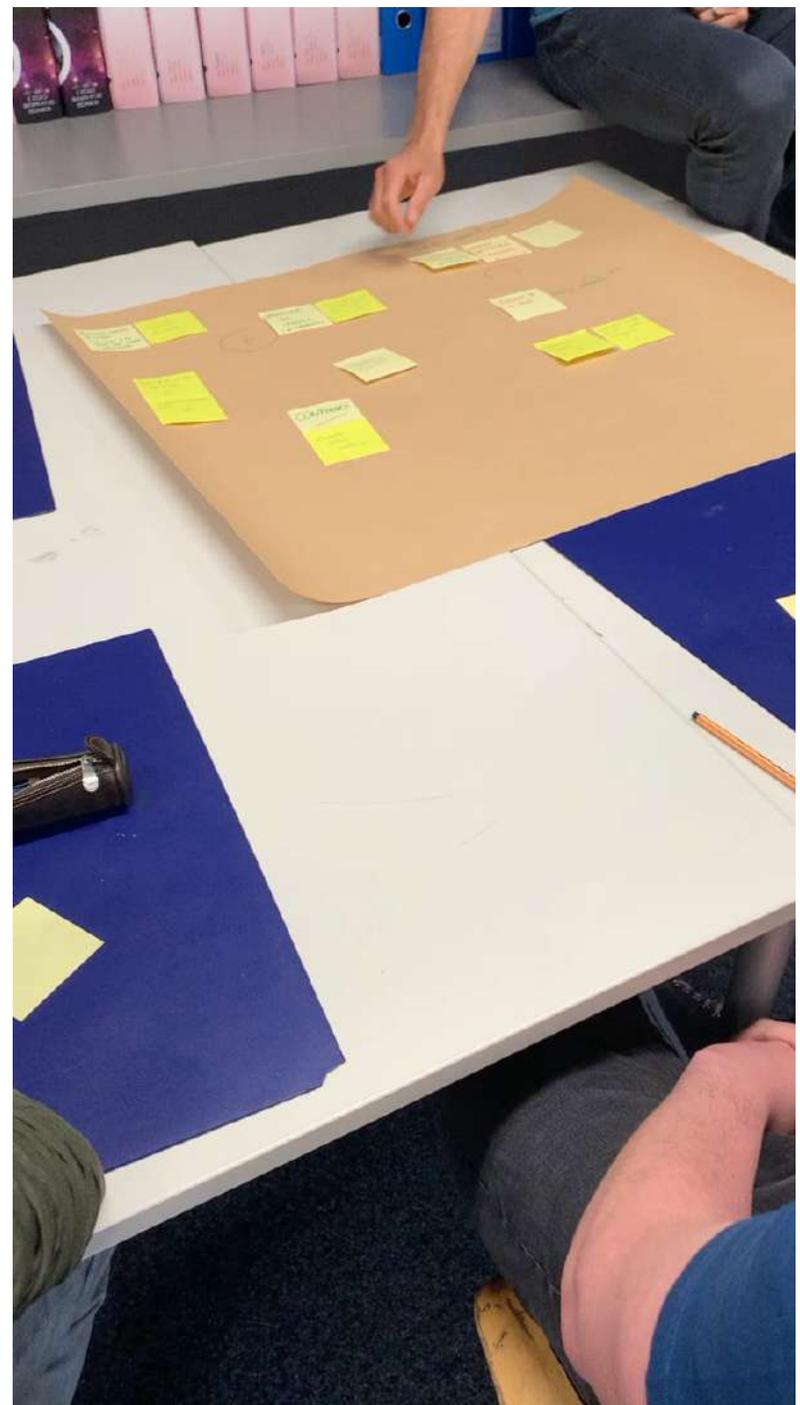
Déroulement d'une séance des maîtres

- Thème abordé (ouvert ou imposé)
- Tables de réflexion
- Résumé de chaque table
- Vote pour centrer plus les priorités

P u y 50 a d p r o n d r e e / a r n e n + i j

Exemple

Suite : Vote directement sur les feuilles (gommettes)



■ Déroulement du Design Thinking

- 1) Définition
- 2) Déroulement (7 points)
- 3) Exemple avec appropriation de l'école
- 4) Phrase pour expliciter l'expérience que nous allons vivre

pu vso a p p r e n d r e a / a r n e n + i j

DÉFINITION DU DESIGN THINKING

(B)

APPROCHE CRÉATIVE



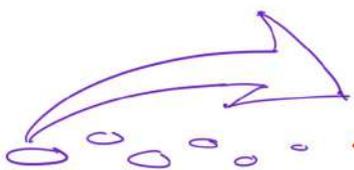
CENTRE
SUR L'HUMAIN



ITÉRATIF &
EXPÉRIMENTAL



COLLABORATIF &
MULTIDISCIPLINAIRE



PORTÉ
SUR
L'ACTION

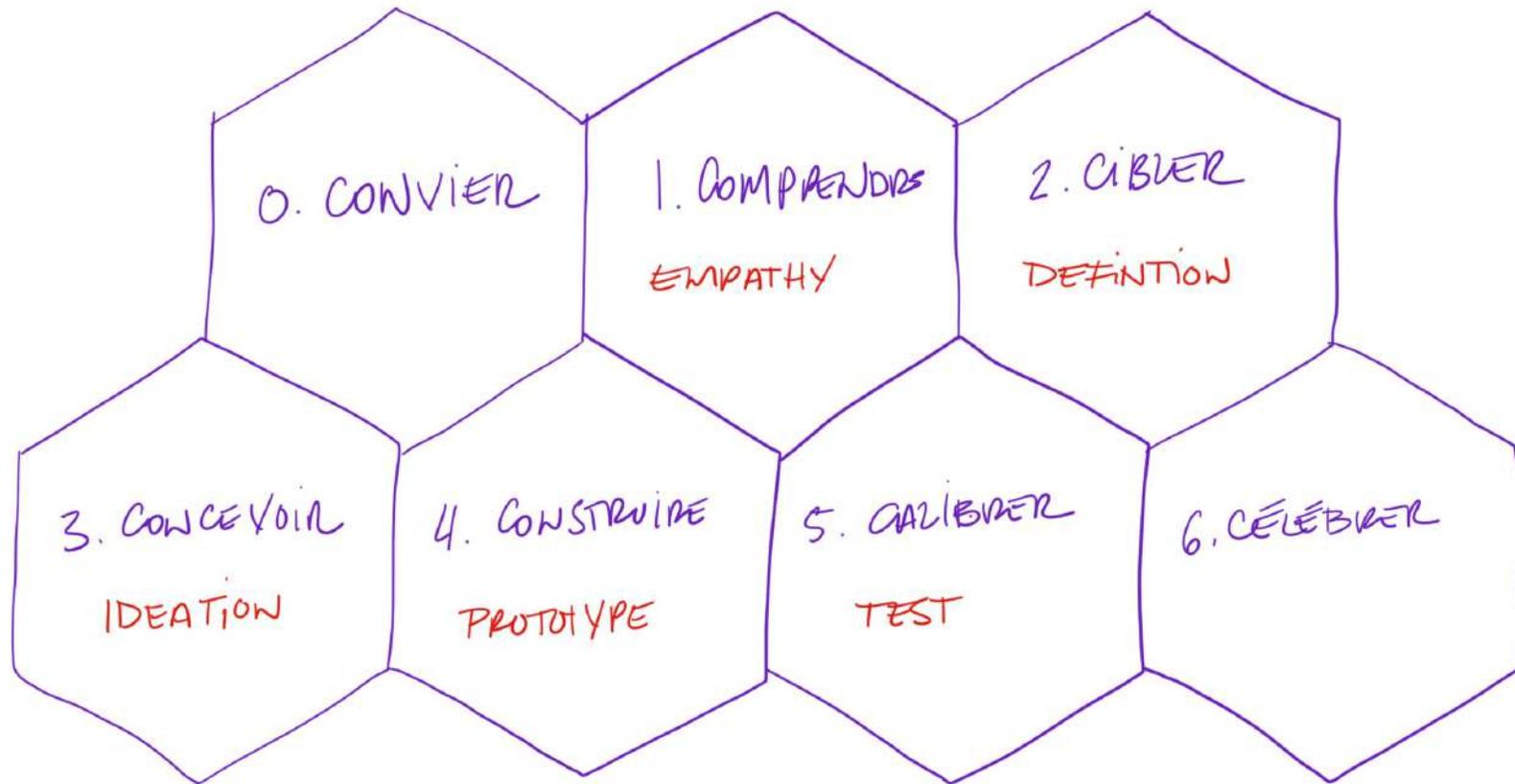


DÉMONSTRATIF
&
VISUEL

$p_u \rightarrow \infty$
 $a \rho p_r \rho n d_r \rho$
 $\rho / \rho r n \rho n + i f$

A

UNE DÉMARCHE STRUCTURÉE



P u ↘ 60 a P P r e n d r a e / a r n e n + i f

CONVAINCRE PAR L'HISTOIRE

A Voici l'histoire de _____
(nom fictif, âge)

_____ *(rôle et situation)*

cherche à _____
(nom) (objectif)

Cependant, _____
(contrainte)

B Chez _____, nous sommes à l'écoute de
(notre organisation)

_____ *(constat ou enjeu)*

Nous nous sommes posé la question, comment pourrions-nous

_____ *(objectif du point de vue du client)*

C Notre solution consiste à _____
(action)

Ceci est possible grâce à _____
(caractéristique de la solution)

D Pour _____, ceci offre le bénéfice de
(nom du client)

_____ *(bénéfices fonctionnels et émotionnels)*

Dans le futur, c'est _____
(public cible plus large)

_____ *(transformation à l'échelle sociale)*

P u λ 60 α α P r o n d r e e / a r n e n + i j

Buts des processus créatifs mis en place :

FLUIDITÉ
RICHESSE DES IDÉES

ORIGINALITÉ :
- Habileté à donner des réponses
- peu fréquentes
- insolites

FLEXIBILITÉ :
VOIR UN PROBLÈME
SOUS DIFFÉRENTS ANGLES!

P u y 50 a d p r o n d e e l a r n e n + i j

EEVE pour le management



GREEN DRAGON

t, une case du DRAGON à chaque fois que vous fa
l'extérieur.

nimum en extérieur, durant un cours, pour que ce

$P_u \rightarrow \omega$ $a P_r \rightarrow \omega$ $n d_r \theta$ $e / a r$ $n \theta n +$ $i f$

Questions ?



P u v so a P P r e n d r a e / a r n e n + i f

■ Merci pour votre participation!

