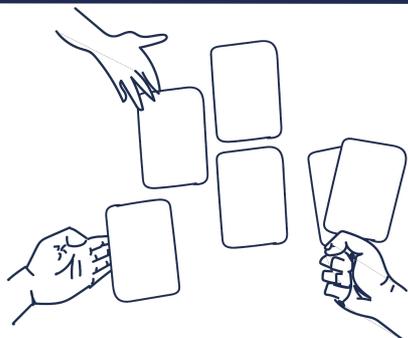




La méthode de l'équipe apprenante, développée par Etienne Collignon, permet à une équipe de réaliser son auto-positionnement à l'aide d'un jeu pédagogique qui comprend 36 cartes descriptives de pratiques d'équipe et d'identifier ainsi des actions de progrès à mettre en place.



EXCELLENT POUR

- Faire un état des lieux du mode de fonctionnement de l'équipe
- Identifier les axes de développement de l'équipe
- Développer la coopération dans l'équipe



1 heure 30 minutes

ANIMATION PAS À PAS

ÉTAPE 1 - Préparation - 5 min

Mélangez les cartes du jeu et répartissez-les entre les différents membres de l'équipe. Imprimez le plateau de jeu disponible sur le site internet de The Learning Person ou reproduisez-le sur une feuille de paperboard en traçant un axe d'auto-positionnement de l'équipe, de 1 (inconnue et inappliquée) à 5 (maîtrisée par tous et mise en œuvre systématiquement) et un espace "point d'interrogation" pour "Je n'ai pas d'informations" ou "Je ne sais pas répondre".



3 à 20 participants

ÉTAPE 2 - Placement des cartes sur le plateau de jeu - 20 min

En tour de parole, chaque participant lit une carte de sa main et la place sur le plateau de jeu en complétant la phrase : "Dans notre équipe, cette pratique est..." 1 = inconnue et inappliquée ; 2 = partiellement connue, appliquée ; 3 = connue en général, plutôt appliquée ; 4 = connue de tous et très souvent appliquée ; 5 = maîtrisée par tous et mise en œuvre systématiquement." Il peut expliquer son choix en l'illustrant au travers d'un exemple de situation vécue dans l'équipe. Les autres participants ne font aucun commentaire. Continuez jusqu'à ce que toutes les cartes soient placées sur le plateau de jeu.



Le Jeu de carte "L'équipe apprenante" créé par Etienne Collignon et le plateau de jeu disponibles ici : <https://thelearningperson.com/equipe-apprenante/>.

ÉTAPE 3 - Accueil des perceptions différentes - 20 min

Chacun peut déplacer une carte de son choix sur le plateau, en justifiant son choix, les autres ne faisant toujours aucun commentaire. Faire 2 tours au maximum.

ÉTAPE 4 - Prise de hauteur - 10 min

Invitez les participants à prendre de la hauteur sur le plateau de jeu : *L'équipe est-elle parvenue à une représentation globale partagée ? Si certains ont encore des différences d'appréciation, est-ce qu'ils peuvent "vivre avec sans trop d'inconfort" ?*

Concluez en invitant l'équipe à se caractériser en choisissant :

- Les 5 pratiques les mieux installées dans l'équipe ;
- Les 5 pratiques les plus manquantes ;
- Les mots qui définissent le plus l'équipe : apprenante, créative, performante, résiliente...?

ÉTAPE 5 - Plan d'actions - 15 min

Invitez l'équipe à choisir 1 à 3 cartes sur lesquelles elle aimerait progresser dans les semaines ou mois à venir. Pour chaque axe de progrès choisi, encouragez l'équipe à formuler une ou plusieurs actions concrètes à mettre en œuvre (quoi, qui, pour quand ?). Vous pouvez aussi utiliser la méthode d'[idéation par écriture tournante](#), pour identifier des actions concrètes à mettre en place.