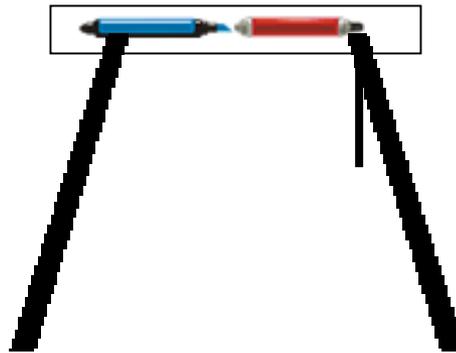


INITIATION A L'INTELLIGENCE PROFESSIONNELLE

- 1-INITIATION AU BRAIN STORMING
- 2-INITIATION AU TRAVAIL D EQUIPE
- 3-INITIATION A LA RECHERCHE D INFORMATION
- 4-INITIATION A L ENQUETTE TERRAIN

Pour quoi faire?



Pr Abdelghani Toumi

INTRODUCTION GENERALE

- **Entreprise en quête de collaborateur intelligent**
- **L'Entreprise sait repérer quand l'intelligence est absente**
- **Développer son I.P c'est plus qu'acquérir des connaissances et des Habilités**
- **Se situer pour Progresser**
- **Apprendre à penser son métier et d'adapter ses pratiques à une situation de travail**

INTRODUCTION GENERALE

- **Travailler sur la motivation et le sens : être proactif dans l'entreprise**
- **Situer les enjeux de l'entreprise dans son environnement**
- **Force de Proposition pour le changement**
- **Avoir une vision pour l'entreprise**
- **Animer et fédérer les équipes**

INTRODUCTION GENERALE

- **Niveau 0: Le nuisible**
 - Pas de projet
 - Aucune capacité de progresser
 - Un manager qui manage par à-coups; décisions incohérentes
- **Niveau 1: Autocentré**
 - Se limite à ses seuls projet
 - Refuse d'apprendre
 - Un manager qui ne cherche que sa promotion; peu de réunion avec son é
- **Niveau 2 : le professionnel**
 - Se limite à son équipe
 - Raisonnant à horizon limitée et manque de vision même à moyen terme
 - Manager expert dans son domaine technique, gere en mode routine

INTRODUCTION GENERALE

- **Niveau 3: l'Acteur**

- Il a le sens des résultats pour son équipe
- Demandeur de changement
- Manager qui anime les équipes, connaît bien l'activité, gère le changement et propose des plan d'action

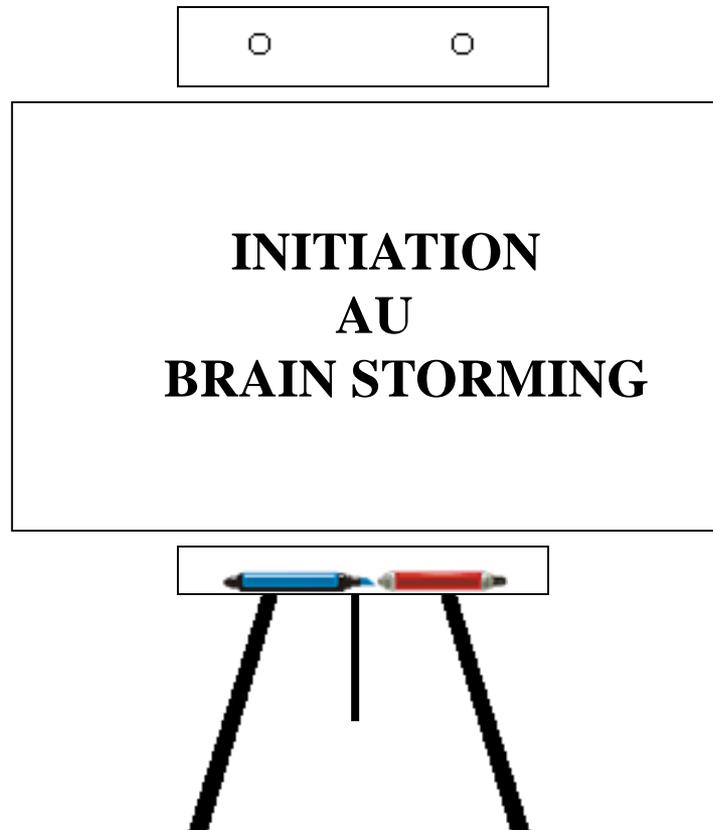
- **Niveau 4: l'Intelligent**

- Situe les enjeux de l'entreprise dans son environnement
- Force de proposition pour le changement
- Lucide et proactif
- Manager qui a une vision pour l'entreprise, pilote le changement avec une capacité de veille , Anime et fédère les équipes

Quelques mots clefs en I.P :

Positionnement - Projet – Apprentissage-Adaptation-Horizon-Décryptage

INITIATION A L'INTELLIGENCE PROFESSIONNELLE



Pr Abdelghani Toumi

PLAN

- **Définition**
- **Objectif**
- **Déroulement et étapes**
- **Recommandation d'animation – Règles**
- **Critique de la Méthode et conseils**

Brainstorming ou comment chercher ensemble et profiter de la dynamique créative du groupe

- Une technique créative de résolution de Problèmes,
- Cette technique permet de recueillir de façon spontanée une production quantitativement riche d'idées ET de propositions.
- Il est utilisé pour recueillir des idées quand on se situe dans une phase d'exploration :
 - ✓ recherche d'un sujet à traiter
 - ✓ recherche des causes d'un problème
 - ✓ recherche d'une solution...

Pourquoi le Brainstorming?

- **L'intérêt :**

- Profiter de la dynamique d'un groupe et de sa créativité.
- Stimuler l'intelligence collective
- Génération de meilleures idées
- aider à faire la connexion des idées
- aider à organiser la réflexion
- aider à poser les bonnes questions

- **Faire du Brainstorming permet :**

1) de partager une vision commune et/ou des projets communs

2) d'être plus perspicace et plus intelligent (l'union fait la force)

3) de profiter de la vision de chacun et d'élargir la vision de tous

le Brainstorming comment le faire

Lancer le brainstorming :

- Cibler le sujet (limites, champ d'application...) –
- Poser la question et la reformuler, écrire la question.
- Clarifier l'objectif en moins de 8 mots.
- Rappeler les règles du brainstorming:
exprimer toutes les idées mêmes farfelues, s'inspirer des autres par association d'idées... respecter tous les participants ne pas critiquer dans la phase de production travailler dans la bonne humeur.
- Ecrire toutes les idées au tableau
- Reformuler les idées mal comprises éliminer les idées hors sujet.
- Exploiter les résultats

Une opportunité qui a besoin de règles pour gagner du temps



Préparer sa réunion c'est Préparer son TOP :

- le **T**hème
- l'**O**bjectif
- le **P**lan

Et répondre aux questions suivantes :

Avec quels participants ?
et pourquoi ?

Où et quand va-t-elle avoir lieu ?

Se préparer c'est se donner les moyens de réussir

« Si j'ai 6 heures pour abattre un arbre, j'en prends 5 pour aiguïser ma hache » Abraham LINCOLN.

Motivation et efficacité:

La motivation vient du fait que chacun sait pourquoi il est là, et ce qui est attendu du Brainstorming.

- Un Thème qui cadre le Brainstorming
- Un Objectif, affiché, accepté, adapté (les trois A) par le groupe:
Par exemple : « Trouver une solution pour réduire de 10% les couts de maintenance correctives»
- Une animation

Un nombre judicieux de participants

*Chacun est responsable de tous. Chacun est seul responsable.
Chacun est seul responsable de tous.*

[Antoine de Saint-Exupéry - Extrait de Pilote de guerre]

Inviter les participants:

- Choisir les participants les plus **concernés** par rapport au sujet
- Les plus **Compétents** par rapport au sujet
- Choisir les participants les plus **Intéressés**
- Choisir les participants les plus **Impliqués**

L'animateur a un rôle particulier à jouer

Les fonctions de l'animateur:

- L'animateur doit diriger vers la production et peut y participer.
- L'animateur doit faciliter les échanges.
- L'animateur doit éviter les conflits.
- L'animateur doit créer les conditions de la réalisation de l'objectif et clarifier les règles.

ANIMER

- L'animateur présente la thématique principale
- Organise la génération des idées
- Stimule par des questions « ET SI »
- Recadrer / décadrer pour permettre de changer de regard
- Etrange Familier- Familier Etrange
- Noter et numéroté les idées
- Relancer les participants
- Enrichir,
- sélectionner les idées
- Evaluation – critères pré établis

Les règles et Principes du Brainstorming

5 grands Principes :

- Stimuler la créativité, l'intuition et pousser les limites de l'imagination
- Pas de critique – Pas de censure – jugement différé
- Ecrire et tout noter
- surenchère permanente– rebondir sur les autres
- Quantité/ peu de souci pour la Qualité : Production importante

DREAM

METHODE CLASSIQUE DE DEROULEMENT DU

– 1. Produire des idées

- Écrire les idées dans l'ordre chronologique
- Numéroter au fur et à mesure
- Répéter l'idée et faire valider par l'auteur si nécessaire

- 3 Phases

- Phase 1: accueil de la diversité et de la subjectivité des idées de chacun. Prise en compte des rebonds. Provoqué par les chocs des mots et des idées. Le tout repris sur une feuille
- Phase 2: un déroulement semblable et dans le même esprit après consultation , sur place d'une documentation se rapportant au thème.
- Phase 3: Même principe après avoir choisi un outil d'enrichissement, cette fois plus abstrait, plus conceptuel, plus général en relation avec l'environnement , la citoyenneté, la pédagogie par exemple,,,etc

METHODE CLASSIQUE DE ROULEMENT

• 2 Nettoyer les idées

- Reprendre les idées une par une
- Rejeter les idées hors sujet (toujours avec l'accord de l'auteur. Demander par exemple : " quel lien voyez-vous avec la question ? " ou " c'était pour se détendre ? ")
- Supprimer les idées redondantes (toujours avec l'accord de l'auteur. Demander par exemple : " l'idée n'a-t-elle pas déjà été émise au point n°x ? ")

– Conseil:

- Bien distinguer le temps imparti à la pensée DIVERGENTE, celle qui revendique le droit à partir dans tous les sens, qui amène toutes sortes de matériaux pouvant servir plus tard; Du temps imparti à la pensée CONVERGENTE qui devrait suivre.
- La convereence organise et rassemble dans lememe faisceau plusieurs ideés exprimées et le nomme

METHODE CLASSIQUE DE DEROULEMENT

3-Données de sortie

- on obtient un ensemble d'idées non classées.
- Place au débat et à l'argumentation
- Choix des meilleures idées

ATTITUDE CREATIVE RECOMMANDATIONS

Avoir une attention
flottante

Pas de
raisonnement
rigide

Protéger
les débuts fragiles

Écouter
S'intéresser
Approuver

Soutenir
d'emblée

**Attitudes qui
ENCOURAGENT
la créativité**

Croire Reconnaître
Être attentif

Entretenir l'incertitude,
utiliser l'ambiguïté

Ne pas juger
prématurément

Créer une situation
sans perdant

Être
sceptique

Exiger trop tôt
la précision

Être
dominateur

**Attitudes qui
DÉCOURAGENT
la créativité**

Ne pas
s'engager

Mettre au défi

Se moquer

Ne voir
que les défauts

Chinoiser

Outils de résolution de problèmes: Le QQQQC pour définir un contexte

Le QQQQC permet de définir et d'analyser précisément les différentes composantes d'un sujet en prenant en compte tous les éléments qui ont une influence sur celui-ci.

Il est utilisé pour définir :

- une situation
- un problème à résoudre
- un plan d'actions
- une procédure...

***Outils de résolution de problèmes:
Le QQQQC
pour définir un contexte***

« Un problème bien posé est à moitié résolu »

Répondre systématiquement aux questions suivantes :

- de QUOI s'agit-il ?
- QUI est concerné ?
- OU cela se passe-t-il ?
- QUAND cela se passe-t-il ?
- COMMENT cela arrive-t-il ?

et pour chaque question dans la mesure du possible,

- COMBIEN
- POURQUOI ?

Outils de résolution de problèmes:

Les 5 pourquoi pour chercher les causes premières

C'est un outil de recherche des causes premières dans une situation simple.

Il s'agit de se poser 5 fois de suite la question « pourquoi ? », et vous trouverez la vraie raison:

- d'un probleme
- d'une situation
- d'un conflit

Outils de résolution de problèmes:

Le vote pondéré pour faire des choix accepté par tous

C'est un outil de prise de décision en groupe. Il est utilisé pour sélectionner des éléments parmi une liste lorsqu'on ne peut pas établir de critères de choix objectifs et mesurables:

identification des causes principales d'un problème

choix d'un sujet...

Outils de résolution de problèmes:

Le vote pondéré pour faire des choix accepté par tous

- chaque participant dispose d'un capital par exemple de 6 points
- il choisit parmi une liste les 3 éléments les plus importants
- il classe ces 3 éléments par ordre d'importance
- il affecte les points à chacun des éléments choisis de la liste
- les points sont additionnés

Les éléments les plus forts en points sont retenus ou choisis en priorité.

Outils de résolution de problèmes:

La matrice de décision

C'est un outil de prise de décision en groupe.

Il est utilisé pour sélectionner des éléments parmi une liste sur la base de critères objectifs.

Critères à utiliser par exemple :

- Facilité de mise en place
- Cout
- ...

Outils de résolution de problèmes: La matrice de décision

Cette méthode comporte six phases :

1. définir les critères de sélection
2. affecter à chaque critère un poids (en option)
3. constituer la matrice
 - en ligne, placer toutes les solutions possibles,
 - en colonne, placer les critères retenus
4. pour chaque solution et chaque critère, se demander par comparaison si c'est important, moyen, faible, nul (note de 3 à 0) (commencer par les plus importants et les plus faibles)
5. calculer le produit des points obtenus
6. les points sont additionnés. Les éléments les plus forts en points sont retenus ou choisis en priorité.

Outils créatifs:

La carte mentale ou schéma heuristique pour recueillir de l'information

Il s'agit d'un brainstorming « organisé ».

C'est une technique de recueil d'informations, de perceptions, de représentations. Elle permet d'appréhender une situation, une idée, et d'en envisager tous les aspects.

CRITIQUES DU BRAIN STORMING

1. Préoccupation sur l'apparence

- Préoccupation et peur du jugement dans un groupe peut influencer négativement notre performance
- Manque de critique envers les autres pour éviter d'être critiqué en retour.
- climat agréable, mais peu propice lors d'une session d'échange d'idées créatives.

• 2. La paresse sociale

- Moins d'efforts individuelle : les autres membres du groupes peuvent prendre le relais.
- Manque de motivation pour trouver les idées

3- Inégalité des chances de contribution

- Tendance à retenir automatiquement les idées quand elles viennent de personnes perçues comme plus expérimentées.
- Personne Introvertis
- Régression vers la Moyenne : Les plus talentueux peuvent avoir la tendance à se rapprocher des moins talentueux
- Risques de récolter des idées médiocres

Art Markman, professeur de psychologie à l'université du Texas l'a dit : "Ce n'est pas le travail en groupe qui est mauvais. C'est seulement la technique qu'Osborn a mis au point qui est mal conçue."

BOOSTER LE BRAIN STORMING

1. Donner la possibilité au groupe pour penser indépendamment

- Les personnes sont plus créatives quand elles sont seules, à l'abri de la dynamique de groupe et des interruptions potentielles.
- les personnes soumettent des idées via un formulaire en ligne ou par écrit
- La phase initiale du brainstorming doit permettre aux gens de réfléchir suffisamment.

2- PRISE DE DECISION

- Choix de responsable pour la prise de décision finale : la meilleure idée: "Meilleure idée" signifie différentes choses selon les personnes, mais à la fin une seule opinion doit peser davantage.
- Le directeur , le Responsable ou le Client qui aura le dernier mot, selon le sujet du brainstorming.
- Evitez le gaspillage des énergies en explorant des directions au-delà du thème voulu, pour se concentrer davantage pour faire jaillir leur créativité.

Remue-méninges *brainstorming*

Un remue-méninges ne devrait pas prendre plus de 30 à 40 minutes. Il est préférable de faire plusieurs séances dans différents contextes.

ATELIER

brainstorming

- ✓ Designer l'Animateur
- ✓ Designer le/la secrétaire
- ✓ Designer les participants
- ✓ Définir la Thématique
- ✓ Valider la Thématique
- ✓ Dérouler le Brain storting
- ✓ Présentez les Résultats

Remue-méninges *brainstorming*

Bonne recherche d'idées!