# Production intellectuelle 2 GUIDE DE LA BOÎTE À OUTILS LEGO® pour l'identification de carrière

Peppino Franco, Giorgio Beltrami et le groupe de travail Echoo Play



Projet n° 2020-1-IS01-KA202-065802



EchooPlay est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre du programme « Erasmus+ ».

Cette publication n'engage que son auteur, et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.







## Contenu

Résumé	2
Abréviations	3
I.La créativité des mains et les briques LEGO®	4
Le "flow" de Csikszentmihalyi	4
LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) : notre expérience	5
Jouer vs. Gamifier	11
Rôle du facilitateur	12
II.Les briques LEGO® pour la méthodologie d'identification de carrière	13
Les étapes	14
III.Comment concevoir et utiliser la méthodologie avec des conseils pratiques et suggestions de œuvre	
Suggestions de mise en œuvre pour formuler des questions puissantes par un facilitateur	20
Suggestions de mise en œuvre pour recueillir des informations à partir des modèles de construction l'IKIGAI	
Conseils pratiques	25
Etudiants	25
Demandeurs d'emploi	26
Migrants	27
IV.Outils, matériel et vidéos	28
À PROPOS DE LSP:	28
À PROPOS D'IKIGAI et DU FLOW (état d'absorption total)	28
VIDÉOS	28
V Bibliographie	29



## Résumé

Le projet EchooPlay porte sur l'innovation dans l'enseignement et la formation professionnels (EFP) et vise à développer, tester, adapter et mettre en œuvre une toute nouvelle méthodologie qui aiderait les éducateurs à orienter les apprenants vers des carrières et à renforcer leurs rôles d'orientation.

Cette boîte à outils décrit une toute nouvelle méthodologie inspirée de certains principes de la méthodologie LEGO® SERIOUS PLAY® à utiliser par les éducateurs pour soutenir une meilleure identification de carrière.

Il s'agit d'une approche plus efficace pour faciliter et débloquer les compétences des formateurs « ouverts d'esprit » afin d'identifier et de sélectionner un parcours de carrière pour chaque apprenant.

La boîte à outils a été développée et écrite par Giorgio Beltrami de Studiodomino (chapitres I et III) et Peppino Franco d'EURO-NET (chapitres II, III et IV) avec le soutien et l'examen du personnel représentant différentes organisations à travers l'Europe et au sein de l'équipe du projet:

- Université de Turku (UTU), Finlande
- Centre de formation continue à Sudurnes (MSS), Reykjanesbær, Islande
- EuroNet, Potenza, Italie
- Kelje Production, Verosvres, France
- StudioDomino, Potenza, Italie



# **Sigles**

UE Union européenne

Établissement d'enseignement supérieur HEI

TIC Informations et technologies de la communication

**IO Production Intellectuelle** 

LSP LEGO® SERIOUS PLAY®

PME Petites et moyennes entreprises

**EFP Enseignement et Formation Professionnelles** 

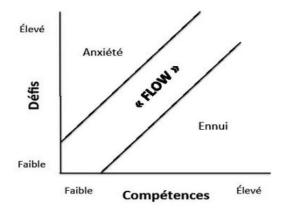


## La créativité des mains et les briques LEGO®

#### Le « flow » de Csikszentmihalyi

Le « flow » est l'état le plus connu qui peut se produire au cours du processus d'apprentissage et que Csíkszentmihályi décrit dans sa théorie du flow. Les autres états mentaux sont l'anxiété, l'apathie, l'excitation, l'ennui, le contrôle, la relaxation et l'inquiétude; ils surviennent lorsqu'un apprenant fait l'expérience d'une combinaison des niveaux de compétences et de difficulté d'une tâche dans des combinaisons non optimales. <sup>1</sup>

Le « flow » est le plus optimal de ces états pour l'apprentissage : il se produit lorsque le niveau de compétence et le niveau de difficulté d'une tâche sont en équilibre. Cela crée à la fois une opportunité d'apprentissage et une forte concentration. Souvent, lorsque les apprenants sont dans le flow, ils en perdent la notion du temps tant ils sont absorbés et concentrés sur la tâche.



Flow de Csíkszentmihályi - source: researchegate.org

Cependant, un apprenant peut éprouver un sentiment d'inconfort tel que l'anxiété ou l'ennui. L'ennui survient lorsque son niveau de compétence est très élevé et que le niveau de difficulté de la tâche est très bas. Inversement, un apprenant éprouve de l'anxiété lorsque son niveau de compétence est vraiment faible et que le niveau de difficulté de la tâche est très élevé. Aucun des deux états n'est propice à un apprentissage optimal.

Le flow est un état qui peut être expérimenté dans n'importe quelle tâche et dans n'importe quel domaine, du travail au jeu. Conformément à ce concept, l'approche d'Echooplay vise à assurer une expérience positive et immersive (flow) à travers tous les outils ou solutions proposés pour soutenir les activités d'orientation professionnelle.





#### LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP): notre expérience

LSP est souvent présenté comme une sorte de dérivé du groupe LEGO®. En ce sens, on peut citer David Gauntlett : <sup>2</sup> "En 1996-7, Kjeld Kirk Kristiansen [propriétaire de LEGO® et petit-fils de son fondateur] était déçu que les réunions de son personnel ne semblent pas être en mesure de générer des stratégies imaginatives pour l'avenir de l'entreprise. Il savait que ses employés étaient des personnes talentueuses, et pensait donc qu'une forme d'outil était nécessaire pour débloquer leur imagination et leur créativité. Durant cette période, il a discuté avec deux professeurs et consultants de la "Swiss Business School IMD" (école de commerce suisse), qui avaient observé ce genre de situation dans d'autres domaines. Ensemble, ils ont réalisé qu'une solution au problème du groupe Lego pourrait être trouvée dans le produit LEGO® lui-même : de la même manière que LEGO® a dit aux enfants de "construire leurs rêves" pendant des décennies, on pourrait peut-être demander aux adultes de "construire" leur vision de la stratégie future.<sup>3</sup>



Selon leurs concepteurs, la méthode LSP se fonde sur certaines théories de la connaissance telles que le Constructivisme et le Constructionnisme.

La notion de constructivisme a été développée par Jean Piaget et s'intéresse à la manière dont l'apprentissage se déroule - en particulier pour les enfants. Piaget a découvert que l'information et la connaissance ne sont pas simplement assimilées, mais activement construites dans les différentes structures de la connaissance. Cela signifie que l'expérience entrante est combinée aux expériences précédentes pour former un ensemble de théories actives.

With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> David Gauntlett, Creative Explorations - New Approaches to Identities and Audiences, Routledge 2007

Pour plus d'informations sur l'histoire et le développement de LSP, veuillez consulter la page d'accueil de LSP (<a href="https://seriousplay.training/lego-serious-play/">https://seriousplay.training/lego-serious-play/</a>) et "Per Kristiansen and Robert Rasmussen, Building a better business using the LEGO® SERIOUS PLAY® method, Wiley 2014. En complément, Giorgio Beltrami, LEGO® JEU SÉRIEUX®: pensare con le mani, FrancoAngeli 2017



Seymour Papert (le plus important élève de Piaget) a étendu la théorie du constructivisme à ce qu'il a appelé le constructionnisme. Papert affirme que l'apprentissage se produit surtout lorsqu'on s'engage dans la création d'objets physiques - par exemple lorsqu'on joue avec des briques LEGO® (Papert, 1993). <sup>4</sup>

Selon les théories de Papert, la méthode LSP est souvent appelée "penser par les mains" ou "apprendre en faisant". En outre, Papert a remarqué que lorsque les gens fabriquent quelque chose avec leurs mains, ils sont dans un état d'engagement plus profond (appelé plus tard "flow" par Csíkszentmihályi) par rapport aux situations où ils ne font que résoudre des questions abstraites.

Mais ils ne peuvent pas négliger la contribution de Maria Montessori<sup>5</sup>. Les mains et leur mouvement jouent un rôle central dans l'approche pédagogique de Montessori. Au début d'un atelier LSP, les animateurs disent : "Faites confiance à vos mains". Pourquoi ? Parce que, comme le disait M. Montessori, les mains sont l'organe exécutif de l'intelligence : lorsque nous construisons, nous donnons un sens à la réalité, nous développons à la fois notre connaissance et notre conscience, et nous faisons l'expérience du monde.

Elle disait aussi que lorsque nous voulons vérifier si quelqu'un a compris quelque chose, nous devons lui demander de le montrer.

Nous pouvons donc noter que l'approche de Maria Montessori fait partie des théories clés sur lesquelles se fonde le programme LSP.

Selon ce que nous avons dit jusqu'à présent, le projet Echooplay vise à exploiter et à valoriser le pouvoir des mains d'une manière spéciale à travers le développement de solutions basées sur la méthode LSP pour soutenir le processus de guidance mais enrichies de solutions originales et combinées avec d'autres outils et des approches comme Ikigai.<sup>6</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> *Ikigai*" signifie en japonais "une raison d'être", ce qui peut être traduit librement par "but". L'exercice Ikigai peut vous aider à définir votre perspective personnelle, en vous posant quatre questions clés. Les questions auxquelles il faut répondre sont les suivantes : "Qu'aimez-vous ?", "Dans quel domaine êtes-vous doué ?", "Pourquoi pouvez-vous être payé ?" et "De quoi le monde a-til besoin ?". En répondant à ces questions et en reportant les résultats sur le canevas Ikigai, vous voyez si certaines entrées sont plus proches du centre du diagramme. S'il y a des choses que vous aimez et pour lesquelles vous êtes doué, par exemple, elles se retrouvent dans la partie du diagramme où ces deux cercles se chevauchent. Essayez de voir si l'une de vos entrées est la réponse à ces quatre questions (source <a href="https://wrkshp.tools/tools/tools/ikigai-canvas">https://wrkshp.tools/tools/tools/ikigai-canvas</a>)



<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Seymour Papert, The Children's Machine, New Yor, NY: Basic Books 1993

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Maria Montessori, The discovery of the child, The Montessori-Pierson Estates 1948



Aujourd'hui, LSP a été développé pour couvrir de nombreuses applications et est utilisé dans diverses situations et entreprises/organisations, mais les applications les plus connues de LSP sont décrites ci-dessous (Gauntlett, 2007 ; Kristiansen et Rasmussen 2014) :

- 'Stratégie en temps réel pour l'entreprise' une séquence d'activités dans laquelle les participants construisent des modèles métaphoriques représentant leur organisation, puis les combinent en une identité partagée de l'entreprise ;
- "Stratégie en temps réel pour l'équipe " une version plus orientée vers la vie d'équipe, dans laquelle les participants commencent par construire des modèles représentant leur identité; ensuite, on leur demande de construire un modèle représentant " le sentiment de l'équipe "; à la fin, à travers une série de " et si ", ils peuvent définir un ensemble de principes directeurs pour prendre des décisions afin de faire face aux événements imprévus et de devenir la meilleure équipe possible;
- Identité en temps réel pour vous" un processus plus simple dans lequel les individus construisent un modèle métaphorique de leur identité, puis le modifient pour montrer comment ils pensent être perçus, puis le modifient à nouveau pour représenter une version à laquelle ils aspirent, "ce que vous pourriez être au mieux de vous-même", et réfléchissent aux différences.



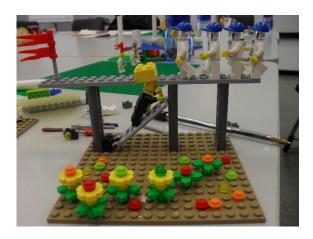
#### Le pouvoir des métaphores

Les métaphores jouent un rôle clé dans la méthode LSP. Selon Lakoff et Johnson, les métaphores constituent un autre moyen pour les personnes ayant des valeurs, des expériences et des perspectives



différentes pour atteindre un niveau élevé d'harmonie et d'accord. Les auteurs affirment que : "une compétence de présentation métaphorique est essentielle pour créer un contact et communiquer des expériences <sup>7</sup>».

Il semble donc que les métaphores soient un très bon moyen d'expliquer les valeurs et les significations, ainsi qu'un moyen d'encadrer et de restructurer les compréhensions.



Le gestionnaire HSE travaille pour la sécuritédes des collègues

La métaphore se produit lorsque j'utilise les caractéristiques de quelque chose pour parler de quelque chose d'autre. Par exemple, je peux utiliser certaines caractéristiques d'un éléphant pour parler d'une organisation trop bureaucratique, avec un processus décisionnel très lent, mais, en même temps, très solide et avec une grande histoire.

Par rapport à l'exemple ci-dessus (l'organisation de l'éléphant), nous pouvons voir un domaine source (l'éléphant) et un domaine cible (l'organisation).

Ainsi, la métaphore nous aide à transférer un modèle de compréhension d'un domaine à un autre.

Dans l'exemple utilisé ci-dessus, les modèles de compréhension de l'éléphant sont transférés au domaine de la vie de la structure.

Cependant, les métaphores ne sont pas seulement intéressantes en ce qui concerne la communication et la création de compréhensions de second ordre. Les métaphores sont présentes partout : les personnes et les organisations utilisent des métaphores pour partager des histoires, des valeurs et des principes dans tous les domaines de la vie ou du travail. Les métaphores constituent donc une part importante de notre capacité à créer des histoires ou à raconter des histoires. Et les histoires sont capables d'impliquer des personnes, contrairement aux concepts théoriques.

7 George Lakoff et Mark Johnson, Metaphors we live by, The University of Chicago Presh 1980 proof the Erasmus+ Programme of the European Union





Les auteurs montrent comment nous utilisons les métaphores pour transposer nos expériences dans notre cognition et leur donner ainsi un sens.

L'utilisation de métaphores comme outil de structuration de nos expériences devient particulièrement importante lorsqu'il s'agit de comprendre des choses qui ne peuvent être appréhendées totalement comme les sentiments, les pratiques morales et la conscience spirituelle (Lakoff & Johnson, 1980). Les métaphores nous fournissent le moyen d'explorer, de comprendre et de partager ce qui est concret mais pas vraiment tangible, comme les sentiments, les valeurs, la conscience spirituelle ou les principes.

Le projet Echooplay vise à améliorer la capacité d'explorer et de partager des contenus en développant les compétences de création d'histoires ou de narration basées sur l'utilisation de métaphores.

#### Les artefacts physiques : construire, c'est penser

Les artefacts physiques - y compris les modèles 3D ou les prototypes - sont généralement utilisés tout au long du processus de développement comme outil de visualisation des contenus, des problèmes ou des solutions. En d'autres termes, les artefacts physiques jouent un rôle important lorsqu'il s'agit de combiner des connaissances et de donner du sens à un sujet spécifique.

Schön affirme que lorsqu'une personne travaille sur un modèle, elle rencontre un certain nombre de défis inattendus et est capable d'y répondre immédiatement, en utilisant ses connaissances implicites en action, qui sont basées sur des expériences antérieures. Ainsi, lorsque nous pouvons faire correspondre, en direct, la pensée et l'action, nos chances de voir apparaître des solutions augmentent beaucoup plus rapidement que lorsque nous utilisons une approche traditionnelle : "planifier - faire".8

En ce sens, les valeurs des prototypes résident moins dans les modèles que dans les interactions (conversations, arguments, consultations, collaborations) - déclenchées par les modèles. "Les prototypes obligent les individus et l'équipe à affronter la tyrannie des compromis". (Schrage<sup>9</sup>) Schrage affirme en outre que les prototypes ou les modèles 3D peuvent favoriser la prise de conscience et l'empathie entre les collaborateurs au sein d'équipes interfonctionnelles et interdisciplinaires et fonctionner comme moyen de communication et de collaboration partagé dans le processus d'innovation. Dans sa perspective, les prototypes ou les modèles 3D peuvent être

With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Donald A. Belle, The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action, Ashgate Publishing 1983

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Michel Schrage, Serious Play: How the World's Best Companies Simulate to Innovate, Harvard Business School Press, With the support of the



considérés comme un outil qui minimise la compétition et les discussions au sein de l'équipe et crée au contraire un espace de collaboration (Schrage).

Même Henderson<sup>10</sup> affirme que la modélisation joue un rôle important en termes de " ciment social ": "L'analyse révèle que les représentations visuelles, y compris les prototypes, ne sont pas seulement des dispositifs de partage communautaire d'idées mais sont aussi un terrain favorable à la résolution de conflits de conception et à la politique d'entreprise, précisément parce qu'elles facilitent l'organisation sociale des travailleurs, le processus de travail et les concepts que les travailleurs manipulent pour réaliser un produit collectif".

Le projet Echooplay utilise l'artefact physique pour permettre aux gens de développer et de partager des contenus de manière collaborative.



of the European Union

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Kathryn Henderson, On Line and On Paper, Visual Representations, Visual Culture, and Computer Graphics in Design With the support of the Engineering, MIT press 1999 Erasmus+ Programme



#### Jouer vs. Gamifier

Dans "Homo Ludens"<sup>11</sup>, Johan Huzinga note que le jeu est plus ancien que la culture elle-même et qu'il est limité dans le temps et dans l'espace : cela signifie que le joueur s'engage à respecter les règles qui régissent le déroulement du jeu. De plus, il souligne que le jeu rend le sujet libre d'accomplir des actions sans conséquences matérielles.

D'après Bo Kampmann Walther, nous pouvons dire :

- play et games sont ancrés dans des cadres spatiaux et temporels ;
- play et games est intégré dans le domaine de la dynamique culturelle, et peut-être même plus ancien que la culture elle-même;
- play et games reposent sur des formes de flux qui équilibrent et optimisent l'expérience ;
- play et games nécessitent une certaine humeur ou une humeur appropriée qui doit être encadrée;
- play et games sont des actes métacommunicatifs qui encadrent des modèles de comportement dans le temps.

Dans le contexte de ce que nous venons de dire, nous pouvons cependant déceler quelques différences majeures entre game et play.

Play fonctionne de manière coopérative et n'attend pas de bonnes réponses, mais des solutions : il n'y a donc pas de bonnes ou de mauvaises réponses, mais seulement différentes solutions pour la même question. Game, au contraire, fonctionne de manière compétitive et la bonne réponse attendue est unique.

"Play" peut être décrit comme une expérience d'exploration : en utilisant une métaphore, vous pouvez vous déplacer dans une prairie sans barrières ni frontières.

"Gaming" est comme une ferme ou un ranch : il y a de nombreuses règles et le cadre logique est fortement structuré.

L'approche d'Echooplay utilise les deux solutions ou cadres : games and play. Lorsqu'ils utilisent le plateau de jeu SKILLS ACADEMY (conçu par l'équipe ECHOOPLAY) ils se servent d'un cadre de "game". Par contre, lorsqu'ils utilisent les briques LEGO® Echoo Play pour l'identification de carrière, ils utilisent un cadre de "play". Mais le but et l'objectif sont les mêmes : faciliter le processus d'orientation pour aider les chercheurs d'emploi.



#### Rôle du facilitateur

Le principal engagement de l'animateur doit être de toujours poser les bonnes questions et de ne jamais donner une interprétation des modèles ou juger les personnes. Il est un guide, pas un enseignant.

Richard Normann<sup>12</sup>, dans son livre "Service management: strategy and leadership in service" business", dit qu'il y a deux façons différentes de soutenir quelqu'un : décharger et faciliter. Le premier fait à la place de son interlocuteur ; le second fournit à son interlocuteur les outils et les compétences pour faire lui-même ce dont il a besoin . En tant que facilitateur, nous devons essayer à chaque fois d'être un accompagnateur qui offre aux gens une réelle opportunité de prendre conscience d'eux-mêmes et de leurs aptitudes ou compétences pour entrer et rester sur le marché du travail.



Source: drillers.com

Une bonne facilitation doit être capable de créer un "moment de vérité" : un moment pour atteindre un niveau de conscience profond sur les aptitudes et compétences de chaque participant, ciblé sur les besoins du marché du travail.

Les aspects méthodologiques et les conseils pratiques pour la formulation de questions percutantes par un bon facilitateur sont décrits en détail au chapitre III.

Erasmus+ Programme of the European Union

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> Richard Forgeron , Gestion des services : stratégie et leadership dans le secteur des services, John Wiley & sopns With the support of the Ltd. 2002



# II. Les briques LEGO® pour la méthodologie d'identification de carrière

La méthodologie développée, testée, adaptée et mise en œuvre par le consortium Echoo Play est basée sur certains principes du document LEGO® SERIOUS PLAY® Open Source publié par le groupe LEGO®.

Au cours du développement de la méthodologie, nous avons utilisé des briques LEGO® ainsi que des éléments pédagogiques et didactiques, mais aussi des éléments de gamification intensive et des points de vue pratiques issus des méthodes d'orientation, de conseil et de coaching.

# Les LEGO® pour l'identification de carrière est une méthodologie utilisée pour soutenir les éducateurs à une meilleure définition des orientations professionnelles.

Au cours des tests et du développement, nous avons rapidement constaté que la méthodologie devait être adaptée et qu'elle changeait en fonction des utilisateurs :

- Les étudiants
- Les demandeurs d'emploi
- Les migrants

De même, dans la même perspective, il est nécessaire de différencier la méthodologie en raison des différents besoins, par exemple, les élèves de dernière année de l'enseignement secondaire ont besoin d'une approche conforme à leurs choix possibles, tels que les études universitaires ou la filière professionnelle.

La phase de conception de l'atelier utilisant la méthodologie des briques LEGO pour l'identification de carrière est essentielle pour développer des résultats, des réflexions et des idées pertinents pour les utilisateurs.

Quelques conseils et suggestions sur l'utilisation de la méthodologie et la manière de la mettre en œuvre sont présentés au chapitre III.





#### Les étapes

- MISE EN PLACE
- ACCUEIL
- OBJECTIF
- ÉTIQUETTE LSP
- CONSTRUIRE DES MODÈLES AVEC DES LEGO®
- RÉFLEXIONS

#### **MISE EN PLACE**

L'équipement comprend :

- 1. LEGO SERIOUS PLAY® Window Exploration Bag Réf. 2000409 (1 sac par personne)
- 2. LEGO SERIOUS PLAY® <u>Kit de démarrage LEGO SERIOUS PLAY Réf. 2000414</u> (1 pack par personne)
- 3. Post-IT® avec nom et prénom du participant ®
- 4. Haut-parleurs
- 5. Vidéoprojecteur



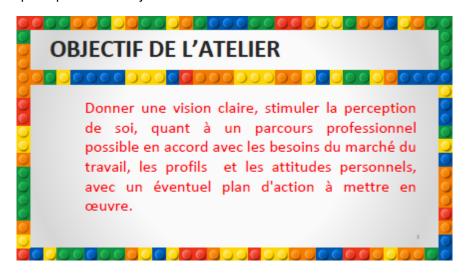
#### **ACCUEIL**

Un accueil chaleureux, accompagné d'une introduction qui permette d'expliquer aux participants que se sentir mal à l'aise ou même sceptiques à l'idée de devoir se retrouver face à des LEGO® n'est pas grave.

Demandez aux participants de faire confiance au processus et d'avoir l'esprit ouvert sur LEGO® Serious Play® pendant les prochaines heures.

#### **OBJECTIF**

Ensuite, il est temps de présenter l'objectif de l'atelier:



#### **PROTOCOLE LSP**

Les participants devraient être initiés selon aux règles et principes de la méthode.

En 2010, le groupe LEGO a décidé d'offrir la méthodologie LEGO® SERIOUS PLAY® en tant que modèle communautaire sous l'acte de licence Creative Commons.

Le document intitulé « <u>Open Source /Introduction to LEGO® SERIOUS PLAY®</u>» a présenté la méthode avec 3 phases et une étiquette pour les participants.

#### Le protocole de LEGO® SERIOUS PLAY®

Le processus LEGO® SERIOUS PLAYTM doit être mené conformément à un ensemble de principes qui sont gérés et contrôlés par le facilitateur. Cet ensemble de principes du JEU SÉRIEUX fait partie intégrale de la méthode, et est appelé "le protocole".

Pour garantir l'intégrité du processus du JEU SÉRIEUX LEGO® et en tirer le plus grand bénéfice, les participants doivent se souvenir et adhérer à ces lignes directrices. Le facilitateur a pour tâche de faire comprendre l'étiquette aux participants tout au long du processus.

Les principes reposent sur un ensemble de valeurs qui sont au cœur de la méthode LEGO® SERIOUS PLAY® et de la pensée qui la fonde.

Ces valeurs fondamentales sont les suivantes :



- La réponse est dans le système. Par conséquent, la méthode LEGO® SERIOUS PLAY® consiste à permettre aux participants de s'exprimer et de s'écouter les uns les autres.
- La multitude de contributions au dialogue est la partie importante. L'objectif général de la méthode est d'amener les participants à exprimer leurs réflexions et leurs pensées, sans jamais chercher à produire des réponses ou des faits "corrects".
- Il n'y a pas UNE seule bonne réponse. Chacun a des opinions différentes, et c'est une bonne chose. Le processus permet à ces différents points de vue de s'exprimer ouvertement sans que personne ne dise lequel est "bon" ou "mauvais".

Les modèles LEGO sont des outils et des moyens pour atteindre un but. Le modèle en lui-même n'est pas le résultat - la construction du modèle est un processus utile pour réfléchir à une solution ou un problème, et le modèle est un outil permettant aux participants de s'exprimer et de mieux comprendre. Ce sont les sens associés à chaque modèle qui lui confèrent sa valeur. Source: Open Source / Introduction à LEGO SERIOUS PLAY®® »

Une fois que le protocole est clair pour tous les participants, il convient de commencer à utiliser les briques pour construire des modèles significatifs.

#### **CONSTRUIRE DES MODÈLES AVEC DES LEGO®**

Les modèles de constructions sont basés sur les trois phases de base du processus LEGO® SERIOUS PLAY®:

- Phase 1 : Le défi Le facilitateur pose le défi de construction aux participants.
- **Phase 2 :** Construction Les participants construisent un modèle LEGO représentant leurs réflexions sur le défi de construction.
- **Phase 3 :** La restitution Les participants partagent la sens et l'histoire qu'ils ont attribué à leurs propres modèles.

Source : Open Source / Introduction à LEGO SERIOUS PLAY®®

La méthode introduite et testée par le consortium Echoo Play est basée sur les étapes de construction suivantes :

- 1. La Tour
- 2. La Métaphore
- 3. Ce que vous aimez faire
- 4. Ce que vous savez faire
- 5. Ce pour quoi vous pouvez être payé
- 6. Vision d'avenir : un travailleur qui réussit

#### 1. La Tour



Il s'agit du premier défi de construction pour se familiariser avec les briques LEGO- il consiste à construire une grande tour avec les briques disponibles pour chaque participant. L'objectif est de donner aux participants les compétences techniques et la confiance nécessaires pour utiliser le matériel.

Le temps de restitution est également pertinent car l'animateur pose les questions en se basant sur les modèles construits par les participants.



#### 1. La Métaphore

Le deuxième défi de construction consiste à permettre aux participants d'utiliser les briques comme métaphores, en donnant un sens à leurs propres modèles.

Le temps de partage est essentiel pour commencer à présenter aux participants le concept selon lequel leurs modèles sont leur réponse personnelle au défi et la signification personnelle qu'ils pourraient donner aux différentes briques ou parties du modèle.





#### 2. Ce que vous aimez faire

Le défi de construction suivant concerne quelque chose de personnellement pertinent pour le participant, construire un modèle le représentant dans une activité qu'il aime faire au travail pendant son temps libre.

Le temps de partage est un moyen de commencer à faire confiance à la méthode et de commencer à parler de soi de manière libre à un public (tous les autres participants).



#### 3. Ce que vous savez faire

Ce défi de construction est légèrement différent des précédents car il s'agit d'un temps de réflexion sur ce qu'un participant sait faire ou savait faire, un modèle le représentant en train de faire quelque chose pour laquelle il était doué dans des moments de réussite.

Le temps de restitution est un moyen d'extraire des idées sur la réussite possible du parcours personnel vers une carrière.

#### 4. Ce pour quoi pouvez-vous être payé

Le défi de construction consiste à imaginer le participant sur un lieu de travail dans un avenir proche, avec un salaire/revenu décent.

Le temps de partage est également utilisé pour intégrer et commencer à chercher des liens avec les modèles précédents.

#### 5. Vision d'avenir : un travailleur qui réussit



Le dernier modèle de construction concerne quelqu'un d'autre que le participant : un travailleur qui a réussi dans son domaine dans 5 ans.

Le temps de partage est utile pour construire l'image d'un travail ou d'un poste souhaité avec tous les éléments nécessaires pour atteindre ce niveau.

#### **RÉFLEXIONS**

Les réflexions finales sont essentielles pour orienter le processus vers des idées pertinentes pour les participants et pour recevoir un retour et des suggestions de la part des pairs (les autres participants).

Le parcours de carrière devrait être plus clair après la construction de tous les modèles.

Il est suggéré de prévoir une session supplémentaire où les participants pourront relier leurs modèles (de 3 à 6) et trouver des solutions possibles pour un plan d'action vers une meilleure orientation professionnelle.

Les questions typiques que l'animateur peut poser à ce stade sont les suivantes :

- Comment vous êtes-vous senti pendant la construction ?
- Quels sont vos projets pour devenir un travailleur accompli?
- Suggérez-vous à l'un de vos pairs des actions pour améliorer sa carrière ?





# III. Comment concevoir et utiliser la méthodologie avec des conseils pratiques et des suggestions de mise en œuvre

Suggestions de mise en œuvre pour formuler des questions puissantes par un facilitateur

Un point clé très important pour la réussite d'un atelier est la capacité de l'animateur à formuler une question puissante en équilibre avec les capacités des participants et les objectifs de l'atelier. Nous pouvons développer cet aspect en partant d'une métaphore. Il faut donc imaginer la question comme une pièce avec un sol et un plafond.

#### <u>Le sol</u>

Le plancher est une sorte de "niveau d'entrée" ou de "point zéro" : il représente un "point de départ" commun en termes de capacités et de compétences concernant la méthode qui sera utilisée pour gérer l'atelier.

Pour aider les participants à atteindre un niveau de compétences confortable (le "flow"), vous devez leur proposer une série d'activités capables de les initier à la méthode et de créer un climat de confiance aussi bien envers la méthode qu'envers les autres participants.

Dans ce sens, il existe quelques éléments clés utiles pour atteindre cet objectif :

- Introduire quelques « règles simples » capables d'assurer un esprit de respect parmi tous les participants.
- Engager tous les participants dans des activités d'échauffement : ce ne sont pas une sorte d'activités de « brise-glace », mais des exercices finalisés pour devenir confiants avec les matériaux et le processus;
- Montrer, si nécessaire, comment utiliser les matériaux et soutenir chaque phase de l'atelier avec les mécanismes de soutien ou les étapes qui aident les gens à entrer dans le défi: la question posée;



#### Le plafond

Le plafond signifie le degré de difficulté et de complexité de la question posée.

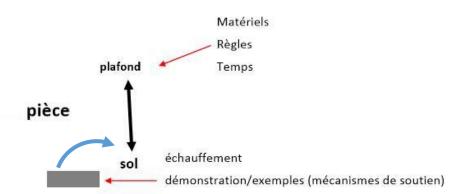
Mais quels sont les éléments qui contribuent à construire une question et son niveau de complexité ?

Il y a environ trois aspects que vous devez prendre en compte : les matériels, le temps et les règles. Pour surmonter les difficultés liées aux matériaux, les activités d'"échauffement" et les mécanismes de soutien (par exemple, montrer comment utiliser certains outils ou pièces) sont très importants.

Temps : le temps accordé aux participants doit être en équilibre avec la richesse et la particularité des matériels, ainsi qu'avec les règles de la question.

Règles de la question : plus vous mettez d'éléments dans votre question, plus la réponse a besoin de temps et de matériel pour être cohérente avec la question.

La combinaison du matériel, du temps et des règles définira le niveau de complexité et de difficulté (le plafond) de votre question.



Par exemple : si vous demandez à quelqu'un de construire, en 3 minutes, un modèle personnel sur la façon dont il se voit dans trente ans en utilisant seulement quelques pièces et seulement elles, vous fixez le plafond de façon à ce qu'il s'agisse d'une "mission impossible". Cela peut générer de l'anxiété et de la frustration.

Au contraire, si vous leur demandez de construire, en 12 minutes, un modèle sur leurs aspirations et/ou leurs craintes concernant leur nouveau travail en utilisant tous les éléments disponibles, vous placez le plafond à une hauteur adéquate et les participants se sentent bien et en harmonie avec le défi. Ils sont et peuvent rester dans le " flow ".



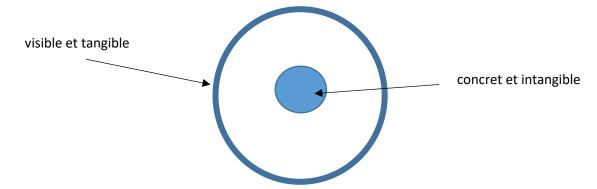
Il est donc très important que le facilitateur possède non seulement le savoir (il/elle connaît la méthode, son processus et ses outils), mais aussi le "savoir-faire".

"Le savoir-faire" est la "condition sine qua non" pour que le facilitateur puisse créer un bon mélange avec les nombreux "ingrédients" d'un atelier : les objectifs de l'atelier, les besoins des participants, la méthodologie et ses mécanismes, le temps disponible, la dynamique de groupe, etc.

En fin de compte, l'animateur doit aussi disposer d'un "art". Cet "art", c'est son attitude ou sa capacité à utiliser les compétences en matière de soft skills.

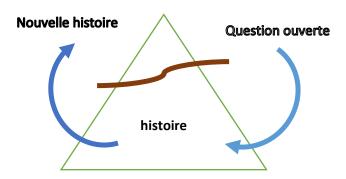
Par ailleurs, une bonne question est une question capable de détecter les aspects "concrets et intangibles" et non - ou pas seulement - les aspects "visibles et tangibles".

Lorsque vous vous concentrez sur les aspects "visibles et tangibles", vous explorez la surface d'une question ou d'un thème, comme la couleur, le poids, le nombre, la taille ou la disposition des objets. En revanche, lorsque vous vous concentrez sur les aspects "intangibles et concrets", vous essayez d'aller sous la surface pour détecter les sentiments, les expériences, les humeurs, les perceptions, etc.



Enfin, et non le moindre, lors de l'interaction avec les participants, les animateurs doivent formuler des "questions ouvertes". Les "questions ouvertes" offrent aux participants la possibilité de se plonger à nouveau dans leur réponse et d'en ressortir avec de nouvelles connaissances ou de nouveaux contenus. Les questions ouvertes peuvent être plus ou moins longues : "et cela" ou "et la porte ouverte" et ainsi de suite. "Et" est une bonne façon d'introduire ou de commencer les "questions ouvertes" car la réponse n'est pas seulement un "non" ou un "oui", mais une nouvelle histoire.





Les questions ouvertes poussent les gens à approfondir leur histoire pour trouver ou rechercher de nouveaux contenus

En effet, si vous demandez aux participants "la couleur jaune signifie-t-elle quelque chose ?", ils peuvent répondre simplement par un "non" ou un "oui" et la conversation se termine sans qu'ils aient la possibilité de partager de nouvelles histoires ou de nouveaux contenus.



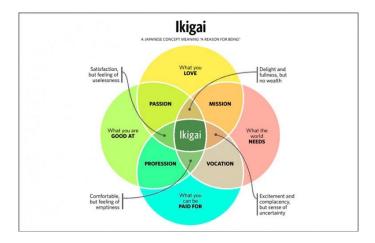
Suggestions de mise en œuvre pour recueillir des informations à partir des modèles de construction avec l'IKIGAI

Les modèles de construction décrits dans le chapitre précédent pourraient être utilisés dans un cadre méthodologique basé sur l'IKIGAI.



La suggestion de mise en œuvre est d'utiliser l'IKIGAI comme cadre après les modèles de construction, comme une réflexion finale sur ces derniers.

L'image suivante représentant l'IKIGAI pourrait être imprimée par chaque participant et ils pourraient y poser leurs modèles personnels. Il est ensuite possible de leur demander de se poser (une <u>minifigurine</u> les représentant) dans le modèle de l'IKIGAI et de commencer à réfléchir aux écarts pour atteindre le centre du modèle.





#### Conseils pratiques

- Demandez aux participants de ne pas utiliser leur téléphone portable ou de l'éteindre.
- Incitez les participants à écouter les modèles des autres.
- Le temps de construction des maquettes peut être réglé par une chanson plutôt que par un simple chronomètre.
- Donnez aux participants le temps nécessaire pour s'exprimer sur leur modèle et sur leurs sentiments.
- Demandez aux participants de ne pas défaire leurs modèles lors des étapes de construction de 3 à 6.
- Recueillir les commentaires des participants pour améliorer les prochaines sessions.

Au cours des tests et du développement, nous avons rapidement découvert que la méthodologie doit être adaptée et qu'elle change en fonction des utilisateurs:

- Étudiants
- Demandeurs d'emploi
- Migrants

#### Les étudiants

Les étudiants n'ont pas l'habitude que quelqu'un leur pose des questions sur leur carrière, le moyen de débloquer leur créativité est de leur rappeler un certain nombre de choses :

- Faites confiance et réfléchissez avec vos mains, racontez l'histoire du modèle
- Intéressez-vous aux modèles des autres

Les élèves de dernière année de l'enseignement secondaire ne sont pas les mêmes et les questions peuvent donc être légèrement différentes en fonction de leur profil :

- Avec un public en universités/études supérieures : se concentrer davantage sur les modèles de construction 3 et 4.
- Avec des étudiants pour améliorer les compétences professionnelles requises par le marché du travail : plus d'attention sur les modèles de construction n° 5 et 6.







#### Demandeurs d'emploi

Comme les étudiants, les demandeurs d'emploi devraient améliorer les compétences professionnelles requises par le marché du travail : se concentrer davantage sur les modèles de construction n° 5 et 6.

Un autre élément à prendre en compte est la motivation personnelle de ce public qui doit être stimulée par des questions de réflexion puissantes et par la création d'un plan d'action efficace et clair dans les jours qui suivent les ateliers.



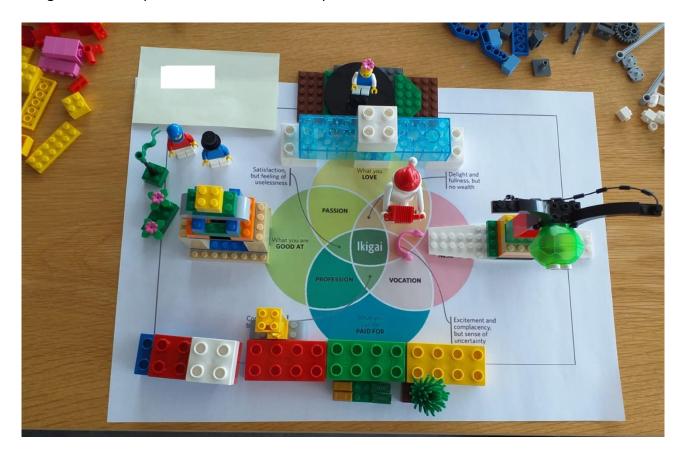


#### **Migrants**

Pour les migrants aussi, il faut tenir compte de la nécessité d'améliorer les compétences professionnelles requises par le marché du travail : il faut se concentrer davantage sur les modèles de construction n° 5 et n° 6. 5 et 6.

Un autre élément à prendre en compte est la barrière de la langue pour communiquer efficacement pendant les ateliers, peut-être avec le soutien de quelques pairs et/ou d'une personne ayant de meilleures compétences linguistiques.

En tous les cas, les éléments visuels des modèles sont d'un grand soutien pour favoriser leur intégration et leur permettre de se sentir acceptés dans leur diversité.





# IV. Outils, matériel et vidéos

# À PROPOS DE LSP:

#### Pages officielles LEGO® sur LSP:

**About LSP** 

Leverage of LSP

<u>Background</u>- incluant un lien vers <u>Open Source /Introduction to LEGO® SERIOUS PLAY®</u> pour une description de la méthodologie et la philosophie.

**Facilitation** 

**FAQ** 

**Products** 

#### **AUTRES SOURCES**

Pour plus d'informations sur l'histoire et le développement de LSP, veuillez consulter la page d'accueil de LSP: <a href="https://seriousplay.training/lego-serious-play/">https://seriousplay.training/lego-serious-play/</a>

# À PROPOS D'IKIGAI ET DU FLOW

Ikigai sur Wikipedia

Toile d'Ikigai: <a href="https://wrkshp.tools/tools/ikigai-canvas">https://wrkshp.tools/ikigai-canvas</a>

Flow sur Wikipédia

# **VIDÉOS**

Qu'est-ce que LEGO® SERIOUS PLAY® ? Par Creative Sandbox Solutions

Qu'est-ce que la méthode LSP ? par Robert Rasmussen et Per Kristiansen

Pensez avec vos mains - une introduction à la méthodologie LEGO® SERIOUS PLAY® par Werner

**Puchert** 



# V. Bibliographie

Mihaly Csikszentmihalyi, Flow: The Psychology of Optimal Experience, Harper & Row 1990

Per Kristiansen and Robert Rasmussen, Building a better business using the LEGO® SERIOUS PLAY® method, Wiley 2014

Giorgio Beltrami, LEGO® SERIOUS PLAY®: pensare con le mani, FrancoAngeli 2017

Sean Blair, Serious work 2016

Seymour Papert, The Children's Machine, New Yor, NY: Basic Books 1993

David Gauntlett, Creative Explorations - New Approaches to Identities and Audiences, Routledge 2007

George Lakoff and Mark Johnson, Metaphors we live by, The University of Chicago Press 1980

Donald A. Schön, The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action, Ashgate Publishing 1983

Michael Schrage, Serious Play: How the World's Best Companies Simulate to Innovate, Harvard Business School Press, 2000

Kathryn Henderson, On Line and On Paper, Visual Representations, Visual Culture, and Computer Graphics in Design Engineering, MIT press 1999

Johan Huzinga, Homo ludens: a study of the Play-element in the culture, Routledge and Kegan Paul 1949

Walther BK. Playing and Gaming: Reflections and Classifications. Game Studies 2003

Open-source/ <Introduction to LEGO® SERIOUS PLAY®>





Ce projet est financé par la Commission européenne.

Cette publication ne reflète que le point de vue de l'auteur, et la Commission/les agences nationales ne peuvent être tenues responsables de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.



Le « Intellectual Output 2 TOOLKIT GUIDE about LEGO Bricks for Career Identification » a été développé dans le cadre du projet Erasmus+ KA2 « EchooPlay » (projet n° 2020-1-IS01-KA202-065802) et il est sous licence Creative Commons. ®

<u>Licence internationale Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0.</u>



#### contact

# www.echooplay.eu

**Auteurs:** Peppino (Italie) Franco, Giorgio Beltrami et le personnel du projet ECHOO Play

**Éditeur**: Consortium ECHOO PLAY Publication gratuite, **septembre 2022**