

## Déroulé de l'atelier du 15 janvier 2020



Quels sont les besoins en coordination nécessaire à l'émergence et au développement de projets éco-innovants dans les filières agroalimentaires et les territoires ?

Quels sont les freins et leviers pour des coordinations favorisant l'éco-innovation ?

**A vous de mener l'enquête !**

Les participants sont répartis dans les 3 salles = 3 thématiques.

Dans chaque salle, les participants sont répartis autour de 2 tables (répartition préparée par les organisateurs au préalable)

Chaque table correspond à 1 dispositif, présenté par 1 référent de ce dispositif (le « témoin »)

Un animateur est associé à chaque table et va en suivre le déroulé, réorienter si besoin.



### **PARTIE 1 : Quels sont les freins et leviers à l'émergence, au développement, à l'essaimage de projets/dispositifs éco-innovants existants**

**55 minutes**

Objectif recherché : Faire émerger des idées de freins et leviers que peuvent rencontrer des porteurs de projet dans la construction de projet éco-innovant, à partir d'un exemple concret. Relier ces freins et leviers aux coordinations qu'ils impliquent.

<b>Lancement du jeu :</b> 5min	Présentation des objectifs et des règles par l'animateur. On présentera bien tous les temps du déroulé de cette première partie
<b>Temps 1 : 5min</b> <b>LE TEMOIGNAGE</b>	Présentation succincte du dispositif à l'oral par le référent (« témoin ») + Chaque participant « détective » aura aussi entre les mains la fiche de synthèse associée (ce sont les « indices », sur lesquels ils peuvent s'appuyer)
<b>Temps 2 : 15 min</b> <b>L'ENQUETE (= phase de créativité / brainstorming)</b>	Chacun son tour, dans l'ordre du tour de table, chaque participant va poser 1 question au témoin, pour tenter de comprendre les interactions, les problématiques, et les opportunités rencontrées lors de la construction et du développement du projet.  Règles du jeu à respecter par tous les participants : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter l'ordre du tour de table</li> <li>- Poser une question quoiqu'il arrive (même lorsqu'on n'a pas d'idée)</li> <li>- La question porte forcément sur le passé. Pas de projection au conditionnel</li> <li>- Le témoin répond brièvement à la question.</li> <li>- <i>Plutôt que de définir un nombre de questions, nous proposons de donner un TEMPS à respecter, et un minimum de 2 questions par personne.</i></li> </ul>
<b>Temps 3 : 5 minutes</b> <b>MAXIMUM</b> <b>LA REFLEXION DU DETECTIVE</b> <b>(= phase d'analyse)</b>	Après cette phase de prise d'information, chaque participant analyse la situation et identifie : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 à 3 freins rencontrés jusqu'à maintenant pour le montage du dispositif</li> <li>• et 1 à 3 leviers qui ont contribué le montage du dispositif</li> </ul>

	<p>Concrètement : il les écrit sur des post-it (1 frein par post-it <b>jaune</b>, 1 levier par post-it <b>vert</b>), soit 2 post-it minimum et 6 post-it maximum par participant</p> <p><i>Les participants peuvent s'appuyer sur leur imagination, leurs connaissances des filières et leurs propres expériences</i></p>
<p><b>Temps 4 : 10 min</b> <b>LES HYPOTHESES DE CHAQUE DETECTIVE (= phase de créativité)</b></p>	<p>Un par un, les participants expliquent leurs post-it au groupe et les collent sur le paperboard dans la colonne correspondante (« freins » ou « leviers ») <i>Ils peuvent brièvement parler d'où l'idée leur vient, raconter leur propre expérience : cela enrichira la discussion</i></p>
<p><b>Temps 5 : 10-15 min</b> <b>RESOLUTION COLLABORATIVE DE L'ENQUÊTE (= analyse de l'existant)</b></p>	<p><b>Le témoin fera un retour sur les freins et leviers s'approchant le plus de sa situation réelle.</b> <b>Puis, analyse collaborative du paperboard :</b> discussion de l'ensemble du groupe sur tout ce qui a été proposé pour faire émerger</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des freins et leviers « principaux »/majeurs/ « type » qu'il est possible de rencontrer dans la création de ce genre de projet.</li> </ul> <p>Puis, leur demander de mettre en lumière les coordinations associées à ces freins et leviers (ils pourront pour cela utiliser un feutre de couleur pour alimenter le paperboard).</p>

**Les participants échangent de table (dans la même salle).** L'animateur et le « témoin » restent à la même table !

*Remarque post-événement : dans 4 tables sur 6, les participants ont demandé à rester à la même table pour la suite de l'atelier afin d'approfondir le même dispositif.*



## **PARTIE 2 : Quelles formes de coordination idéales et réalistes pour construire le futur ?**

**35 minutes**

Objectif recherché : Faire émerger des pistes, en termes de ressources et de coordination de ces ressources, pour permettre le développement « efficace » du projet/dispositif. (en quelques sorte, nous souhaitons les faire « imaginer » des « formes de coordination idéales et réalistes » pour favoriser le montage, le développement, et l'essaimage de projets éco-innovants.

<p><b>Temps 1 : 5 min</b> <b>BILAN DE L'EXISTANT (discussion)</b></p>	<p>Présentation succincte du dispositif à l'oral par le référent, ainsi que des freins et leviers, et coordinations, qui ont été identifiés précédemment. Le groupe peut s'exprimer sur ce bilan (questions de compréhension, réactions d'étonnement....)</p>
<p><b>Temps 2 : 5 min</b> <b>L'OBJECTIF FUTUR</b></p>	<p>L'animateur de table propose une piste de développement pour son dispositif, sur laquelle il va falloir brainstormer.</p> <p><i>A noter : Si ce projet de développement est déjà en réflexion ou initié, le témoin peut déjà mentionner des difficultés rencontrées le cas échéant. Préciser s'il s'agit d'un projet de DEVELOPPEMENT ou d'ESSAIMAGE</i></p>

<p><b>Temps 3 : 15 min</b>  <b>BRAINSTORMING</b>  <b>POUR</b>  <b>CONSTRUIRE LE</b>  <b>FUTUR</b>  <b>(« Peut-être</b>  <b>que.. »</b></p>	<p><b>Comment ce projet/dispositif éco-innovant peut-il être développé, généralisé ou dupliqué ?</b></p> <p>Chaque participant va proposer des pistes de solutions, en termes de ressources et de coordination de ces ressources, pour permettre le développement « efficace » du projet/dispositif</p> <p>Règles du jeu à respecter par tous les participants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter l'ordre du tour de table</li> <li>- <b>Commencer ses phrases par « Peut-être »</b></li> <li>- <b>Le témoin n'intervient PAS tout au long de cette phase du jeu. Aucun commentaire !</b></li> <li>- Toutes les idées sont notées sur le paperboard par l'un des participants (prise de note rapide)</li> </ul>
<p><b>Temps 4 : 10 min</b>  <b>ANALYSE</b>  <b>COLLABORATIVE</b></p>	<p>A partir de toutes ces idées, le témoin donne son retour sur celles qui lui paraissent les plus cohérentes et réalistes pour sa situation.</p> <p>Après une discussion collective sur ces pistes, le groupe doit identifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 ressources clés qui leur semblent « essentielles » (analyse générique)</li> <li>- Qui elles impliquent</li> </ul>

Chaque groupe (=chaque table) désigne un « présentateur »

**PARTIE 3 : 30 minutes** (hors conclusions par Michel Duru et Bruno Lion)



**Restitution en salle plénière, avec l'ensemble des participants de la demi-journée.**

Chaque groupe (=chaque table) désigne un « présentateur »

<p><b>5 minutes</b>  <b>par groupe</b></p>	<p>Chaque « présentateur » du groupe restituera à l'assemblée : le projet en quelques mots, les freins &amp; les leviers nécessaires à sa création, ainsi que les pistes envisagées pour son développement.</p>
--	---