**Ressources méthodologiques et outils**

**utilisés durant le rassemblement NOTT**

**13 et 14 juin 2018**

**1. Le fishbowl (“bocal à poissons”)**

Le fishbowl a pour objectif de créer une conversation avec un grand groupe autour d’une question ou d’un sujet précis. Il permet de réfléchir sur une question ou un enjeu afin de l’approfondir ou de l’explorer, en misant sur l’échange par le biais d’une discussion ouverte et non dirigée.

⇒ Voir présentation du fishbowl par la Fabrique du monde : <https://www.lafabriquedumonde.fr/outils/technique-d-animation-le-fish-bowl-43>

**2. Les 6 chapeaux**

La méthode des 6 chapeaux est utile en séance de résolution de problème ou de créativité pour permettre à chaque participants d’adopter le même chapeau, c’est à dire le même état d’esprit, au même moment.

⇒ Voir :

* + Un article des Cahiers de l'innovation qui présente la méthodologie des 6 chapeaux : <https://www.lescahiersdelinnovation.com/2016/11/les-six-chapeaux-de-bono/>
	+ La fiche des 6 chapeaux de l'Université du Nous : <http://universite-du-nous.org/wp-content/uploads/2013/09/fiche-6-chapeaux-b-2017.pdf>

**3. Fiche mission**

La fiche mission permet de définir les objectifs principaux, les résultats attendus, les activités principales, les interlocuteurs privilégiés, ainsi que les moyens qu’une personne a à sa disposition pour remplir sa mission.

⇒ Voir la fiche mission

<https://docs.google.com/presentation/d/1GeqHuD5dbO-Qk_xZXuNAiOJqT7l_pINELw_WA6tf1vI/edit?usp=sharing>

**4. Interactions chargés de mission et chefs de projet**

Cette fiche permet de structurer la réflexion afin de rechercher des solutions pour répondre à une problématique commune que les chargés de mission et chefs de projet rencontrent

⇒ Voir la fiche interaction chargés de mission - chefs de projet

<https://docs.google.com/presentation/d/1Qx__U84UPu7AaFDDN3ab-WbT60belr2xt3-P1gPgiS8/edit?usp=sharing>

**5. Gestion du jeu d’acteurs**

La matrice du jeu d’acteurs permet de cartographier un écosystème d’acteurs en fonction de l’impact qu’ils peuvent avoir sur le projet et de la facilité à mobiliser ces acteurs pour qu’ils contribuent au projet

⇒ Voir la matrice du jeu d’acteurs : <https://docs.google.com/presentation/d/1HGaQwHgAzCpO8ZDjJB3Sm_Z7ETYWEJNd7lA2AXAKZfI/edit?usp=sharing>

La fiche d’analyse du jeu d’un acteur permet de définir pour un acteur donné (de préférence un qui a un fort impact sur le projet), quelle est la problématique principale qu’on rencontre avec cet acteur et quel plan d’actions mettre en oeuvre pour répondre à cette problématique

⇒ Voir la fiche d’analyse du jeu d’un acteur :

<https://docs.google.com/presentation/d/1V-HeTAEi1fcdY4ky2_eDnFe0TFiA7bqaqnHmtup0810/edit?usp=sharing>

**6. Faire ou Faire-faire**

La matrice des actions à mener permet de cartographier les actions à mener sur un projet ou dans le cadre des missions d’une personne, en fonction de l’impact et de la facilité de mise en oeuvre.

⇒ Voir la matrice des actions à mener :

<https://docs.google.com/presentation/d/1wpaGVrXLJDs_dDVqaZszPvqdHr4OsbNJ5RPCzJIHN-Q/edit?usp=sharing>

Ensuite pour chaque action, la personne peut s’interroger si c’est elle qui doit faire l’action elle-même ou si elle doit la faire faire par d’autres, et dans ce cas : par qui et comment ?

**7. Rétrospective**

La rétrospective consiste à reprendre une situation précise vécue pour analyser :

* quels ont été les principaux facteurs clés de succès s’il s’agit d’une situation vécue positivement
* ou les principaux points bloquants s’il s’agit d’une situation vécue négativement

⇒ Voir la fiche de rétrospective

<https://docs.google.com/presentation/d/1oUfhRsrmTB4CrJ0r6k1jJzRqSPUfs883HjQQFT6-o-Y/edit?usp=sharing>