

LIVRET DES INITIATIVES PÉDAGOGIQUES

Édition 2024

EDITORIAL

Ce livret présente une collection de quinze fiches pratiques dans l'objectif de valoriser et de diffuser les initiatives pédagogiques portées par les membres de la communauté AIMS en 2014.

Évaluées dans le cadre du Prix de la transformation pédagogique de l'AIMS, ces initiatives forment un ensemble diversifié d'expériences pédagogiques, toutes originales et inspirantes.

Bonne lecture !

Commission Permanente de la Pédagogie de l'AIMS :

Amel Attour (Université Côte d'Azur, membre du CA de l'AIMS), Luc Bélanger-Martin (HEC Montréal), Guillaume Carton (emlyon business school), Nathalie Lemieux (ESG-UQAM), Raphaël Maucuer (ESSCA School of Management, membre du CA de l'AIMS), Anne-Ryslène Zaoual (Université d'Artois).

NOS MISSIONS

L'enseignement est une composante de notre identité professionnelle au même titre que la recherche. L'AIMS s'est ainsi dotée d'une Commission Permanente de la Pédagogie (CPP) offrant un espace de réflexion et d'action dédié à la transformation pédagogique.

Mission 1

Animer une communauté de pratiques autour de la pédagogie

La CPP souhaite faciliter le partage et la diffusion des différentes pratiques pédagogiques au sein de la communauté AIMS, promouvoir le développement des compétences pédagogiques, et encourager l'émergence de nouvelles modalités d'apprentissage. Elle adopte une approche inclusive en favorisant les échanges d'expériences et en proposant d'expérimenter de nouvelles méthodes (ex. méthode Lego Serious Play, Conférence AIMS 2024).

Mission 2

Valoriser les pratiques et les créations pédagogiques innovantes

La CPP coordonne deux dispositifs destinés à récompenser l'engagement pédagogique des enseignants-chercheurs :

- le prix du meilleur cas en management stratégique instauré en 2022, en partenariat avec la Centrale de Cas et de Médias Pédagogiques (CCMP)
- le prix de la transformation pédagogique initié en 2024.

À travers ses missions, la CPP souhaite étudier une diversité de thématiques qui interrogent actuellement l'enseignement du management stratégique et des organisations :

- Les grands défis : intelligence artificielle, changement climatique, recompositions géopolitiques, diversité et inclusion, etc.
- Les outils numériques et digitaux, l'hybridation, etc.
- La matérialité des pratiques et des espaces pédagogiques ;
- La coordination pédagogique : l'appui à la pédagogie, la définition des objectifs et des modalités pédagogiques, la construction d'une architecture de cours, la coordination et l'animation d'une équipe pédagogique, etc.
- La professionnalisation (notamment les compétences visées) et l'immersion des étudiants dans des *situations authentiques*.

SOMMAIRE

ACCOMPAGNER LA TRANSFORMATION ÉCOLOGIQUE : LE VÉLO COMME VÉHICULE PÉDAGOGIQUE <i>YVES PLOURDE - HEC MONTRÉAL</i>	PAGE 01	
STIMULER LA RÉFLEXIVITÉ MANAGÉRIALE : LE JEU DE PLATEAU 6TUATIONS <i>AKIM BERKANI, GABRIELLE TOURET & CAROLINE BECKER - OBEA / MINISTÈRE DES ARMÉES</i>	PAGE 02	
INITIER À LA GOUVERNANCE DES COMMUNS : LE JEU DE RÔLE VOLVIC <i>DANIELA BORODAK, EMILIE BOURLIER BARGUES & FABRICE BIEN - ESC CLERMONT BUSINESS SCHOOL</i>	PAGE 03	
RENOUVELER L'ENSEIGNEMENT DE LA STRATÉGIE : LES HACKATHONS <i>LIONEL GARREAU & AMÉLIE GABRIAGUES - UNIVERSITÉ PARIS DAUPHINE-PSL</i>	PAGE 04	
GÉRER EFFICACEMENT DES CRISES : UNE SIMULATION IMMERSIVE <i>MICHAEL BABIN, GUILLAUME DELATOUR & PAUL-HENRI RICHARD - UNIVERSITÉ DE TROYES</i>	PAGE 05	
APPRÉHENDER LA RESPONSABILITÉ SOCIÉTALE : LA PRATIQUE DE L'AVIRON <i>CAROLE BATAILLARD - ISC PARIS</i>	PAGE 06	
PILOTER DES PROJETS EN ÉQUIPE VIRTUELLE : LE JEU MINECRAFT EDUCATION <i>THIBAUT COULON, MARIE-CLAUDE PETIT & SIMON BOURDEAU - ESG-UQAM</i>	PAGE 07	
DÉCIDER ET AGIR EN ENVIRONNEMENT EXTRÊME : APPELEZ LES SAPEURS-POMPIERS <i>SIRE DE MARC EBODE - ECOLE CENTRALE DE LILLE</i>	PAGE 08	
DÉCOUVRIR LES ORGANISATIONS À HAUTE FIABILITÉ : PLATEFORME DE SIMULATION FLIGHTTEAM <i>PHILIPPE LÉPINARD - UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL (UPEC)</i>	PAGE 09	
FORMER AUX DÉFIS GÉOPOLITIQUES DU CLIMAT ET D'ACCÈS AUX RESSOURCES <i>ELDA NASHO AH-PINE - ESC CLERMONT BUSINESS SCHOOL</i>	PAGE 10	
APPRENDRE D'UNE POSTURE ENTREPRENEURIALE : L'ACTION TEAM ACADEMY <i>ODILE PAULUS, LÉONARD CLASS, THOMAS GRESSET & CORALIE HALLER - EM STRASBOURG</i>	PAGE 11	
RAYONNER À L'INTERNATIONAL : LA RÉALITÉ VIRTUELLE IMMERSIVE <i>ANNE ROLLET & PIERRE-YVES PEREZ - UNIVERSITÉ AIX-MARSEILLE</i>	PAGE 12	
IMAGINER DES BUSINESS RESPONSABLES : L'APPROCHE DESIGN FICTION <i>CHRISTEL TESSIER DARGENT - IUT DE SAINT-ETIENNE, UNIVERSITÉ JEAN MONNET</i>	PAGE 13	
ENCOURAGER L'ENTREPRENEURIAT RESPONSABLE : UNE EXPÉDITION FREIRIENNE <i>CHRISTEL TESSIER DARGENT - GRENOBLE INP - UNIVERSITÉ GRENOBLE ALPES</i>	PAGE 14	
AGIR DANS LA COMPLEXITÉ : UNE SIMULATION IMMERSIVE <i>MARYSE TREMBLAY - ESG-UQAM</i>	PAGE 15	

ACCOMPAGNER LA TRANSFORMATION ÉCOLOGIQUE LE VÉLO COMME VÉHICULE PÉDAGOGIQUE

Yves Plourde



Transformation
écologique



Mission de conseil



Cycle Master



15 à 20 étudiants



Depuis 2022



HEC Montréal



Lauréat 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Comprendre les enjeux associés à l'atteinte de la neutralité carbone
- 2 Maîtriser des outils associés à l'atteinte de la neutralité carbone
- 3 Développer des compétences d'accompagnement dans ce domaine

Description

Cette initiative pédagogique propose d'intégrer le vélo dans un cours portant sur la transformation écologique. L'ambition du cours est d'amener les participants à devenir des acteurs de changement. Dans le cadre du projet, les participants visitent une vingtaine d'organisations des secteurs public et privé et travaillent sur un projet d'intervention auprès du Port de Montréal pour l'atteinte de son objectif de carboneutralité d'ici 2045. Les propositions des étudiants en lien avec leurs mandats sont intégrées au plan stratégique 2023-2027 du Port.

Modalités d'évaluation

- Projet collectif (40%)
- Journal de bord (25%)
- Projection à 5 ans (20%)
- Participation orale (15%)



yves.plourde@hec.ca



Image générée par IA

STIMULER LA RÉFLEXIVITÉ MANAGÉRIALE

LE JEU DE PLATEAU 6TUATIONS

Akim Berkani, Gabrielle Touret et Caroline Becker



Management



Gamification



Managers et
étudiants



10-15 participants



Non spécifié



OBEA /
Ministère des Armées



Finaliste 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Développer une posture managériale appropriée
- 2 Développer sa réflexivité managériale en situation
- 3 Identifier les compétences nécessaires au management

Description

6tuations est un jeu de plateau qui propose aux étudiants ou aux managers en activité d'explorer des situations de management. Après une introspection sur leur posture managériale, les participants se confrontent à des scénarios organisationnels simulés. Ils doivent identifier les ressources et les actions nécessaires pour faire face à ces défis, stimulant ainsi leur réflexion sur leur pratique managériale.

Modalités d'évaluation

- Pas d'évaluation mais un feedback qualitatif.



akim.berkani@obeaf.fr



Image générée par IA

INITIER À LA GOUVERNANCE DES COMMUNS

LE JEU DE RÔLE VOLVIC

Daniela Borodak, Emilie Bourlier Bargues & Fabrice Bien



Gouvernance



Jeu de rôle



Cycle Master



Non spécifié



Depuis 2023



ESC Clermont
Business School



Finaliste 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Développer des compétences de leader responsable
- 2 Appréhender les modes de gouvernance des ressources
- 3 Saisir les apports sociétaux des communs numériques

Description

Le dispositif pédagogique vise à introduire l'enseignement des communs. L'enseignement cœur s'articule autour d'un jeu de rôle portant sur le bien commun de la source Volvic. Les étudiants simulent les Etats généraux de Volvic qui se déroulent durant trois années consécutives, durant lesquels ils sont chacun amenés à endosser le rôle d'une partie prenante spécifique. Au fur et à mesure des trois tours, les étudiants prennent conscience de la nécessité de gérer l'eau en commun. Un debrief permet de discuter cet apport.

Modalités d'évaluation

Non spécifié.



daniela.borodak@esc-clermont.fr

Image générée par IA

RENOUVELER L'ENSEIGNEMENT DE LA STRATÉGIE LES HACKATHONS

Lionel Garreau & Amélie Gabriagues



Stratégie



Hackathons



1er Cycle



220 étudiants



Depuis 2023



Université Paris
Dauphine-PSL



Finaliste 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Mettre en œuvre une démarche d'analyse stratégique
- 2 Maîtriser les concepts et outils de la stratégie
- 3 Construire un livrable proposant des recommandations stratégiques

Description

Ce dispositif pédagogique transforme l'enseignement de la stratégie en remplaçant les cours magistraux et travaux dirigés par des hackathons. Les étudiants pratiquent la stratégie en réalisant collectivement une mission lors d'un hackathon. Ils visionnent des vidéos pédagogiques et évaluent leurs apprentissages à travers des jeux et auto-évaluations. Cette approche rend l'apprentissage plus immersif et renforce la réflexion collective à travers des débriefings réguliers. Les étudiants développent une meilleure compréhension des défis stratégiques dans un contexte ludique et participatif.

Modalités d'évaluation

- Note individuelle : évaluation par les pairs en format QCM.
- Note collective : classement selon la qualité du rendu à l'issue de chaque hackathon.



lionel.garreau@dauphine.psl.eu



Image générée par IA

GÉRER EFFICACEMENT DES CRISES

UNE SIMULATION IMMERSIVE

Michael Babin, Guillaume Delatour & Paul-Henri Richard



Gestion de crise



Simulation



Formation continue



33 étudiants



Non spécifié



Univ. de Technologie
de Troyes



Candidat 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Savoir piloter une cellule de crise
- 2 Coordonner les activités dans le cadre d'une cellule de crise
- 3 Mettre en oeuvre une démarche de retour d'expérience

Description

Ce dispositif pédagogique immerge les étudiants dans une simulation de cellule de crise. Après un briefing initial, ils participent activement à la simulation, dont les échanges sont enregistrés. Lors du débriefing qui suit, ils analysent leurs comportements, décisions et interactions durant la crise. Ce processus permet aux étudiants de mieux comprendre les dynamiques des prises de décision en situation de crise et d'améliorer leurs compétences en gestion de crise.

Modalités d'évaluation

Note individuelle :
note de synthèse et soutenance



michael.babin@utt.fr

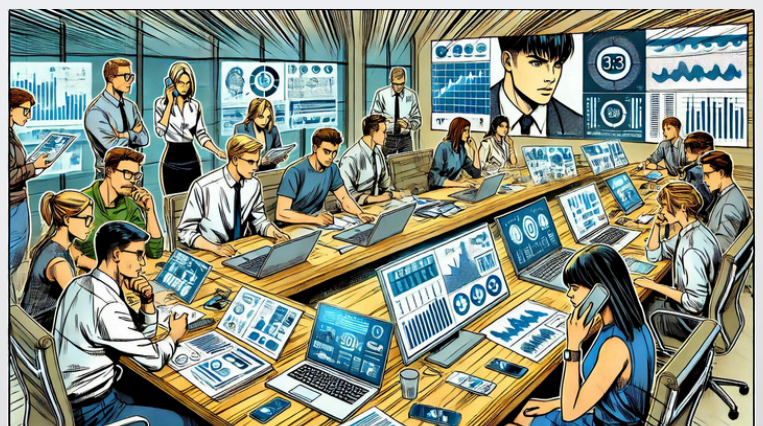


Image générée par IA

APPÉHENDER LA RESPONSABILITÉ SOCIÉTALE LA PRATIQUE DE L'AVIRON

Carole Bataillard



RSE



Expérience
analogique située



Bachelor



30 étudiants



Non spécifié



ISC Paris



Candidat 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Expérimenter une vision intégrative (ex. décisions multi-critères)
- 2 Concilier les enjeux de performances économique et sociétale
- 3 Développer la cohésion et l'adaptabilité en contexte RSE

Description

Ce cours utilise l'aviron pour proposer aux étudiants une "expérience analogique située" pour enseigner la responsabilité sociétale des entreprises (RSE). Pendant quatre heures, les étudiants pratiquent l'aviron sur différents équipements, et découvrent progressivement le concept de la RSE. Le lien entre effort physique et apprentissage de la RSE se fait par la métaphore et l'expérimentation. Un débriefing final permet de discuter les impressions des étudiants et de comprendre comment cette approche les a sensibilisés à la RSE.

Modalités d'évaluation

Non spécifié.



cbataillard@iscparis.com



Image générée par IA

PILOTER DES PROJETS EN ÉQUIPE VIRTUELLE LE JEU MINECRAFT EDUCATION

Thibaut Coulon, Marie-Claude Petit & Simon Bourdeau



Gestion de projet



Gamification



1er cycle et Master



400 étudiants



Depuis 2021



ESG-UQAM



Candidat 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Maîtriser les principes de la méthode SCRUM
- 2 Développer des compétences transversales en gestion de projet
- 3 Être capable de travailler en équipe virtuelle

Description

Ce cours plonge les étudiants dans l'environnement d'apprentissage de la plateforme Minecraft Education, pour relever les défis de la gestion de projet. Organisés en équipes, les étudiants appliquent les principes agiles du cadre SCRUM pour concevoir et construire un village olympique virtuel. Ce dispositif entièrement en ligne, combine des outils comme Microsoft Teams pour la communication et Miro pour la planification, pour collaborer efficacement. Il favorise l'apprentissage par l'action et la collaboration à distance.

Modalités d'évaluation

- Contrôle des connaissances avant et après la simulation.
- Rédaction d'un compte rendu d'expérience.



coulon.thibaut@uqam.ca



Image générée par IA

DÉCIDER ET AGIR EN ENVIRONNEMENT EXTRÊME

APPELEZ LES SAPEURS-POMPIERS

Sire de Marc Ebode



Gestion de situations
extrêmes



Simulation



Cycle Master



100 participants



Depuis 2018



Ecole Centrale de
Lille



Candidat 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Savoir planifier en situation extrême
- 2 Savoir improviser en situation extrême
- 3 Savoir analyser ex post les décisions prises en situation extrême

Description

Ce dispositif pédagogique immerge les étudiants dans une semaine de formation intensive sur le management en environnement extrême. Grâce à un jeu collaboratif en ligne simulant des interventions de sapeurs-pompiers, des débats réflexifs et des études de cas, les étudiants développent les compétences nécessaires pour planifier et réagir efficacement face à des situations extrêmes, en jouant différents rôles au sein d'une équipe.

Modalités d'évaluation

- QCM pour vérifier la maîtrise des outils et concepts des situations extrêmes.
- Rapport d'analyse basé sur une grille (Gouttenoire et Loizon, 2022) évaluer leur capacités réflexives.



Image générée par IA



amx100rc@yahoo.fr

DÉCOUVRIR LES ORGANISATIONS À HAUTE FIABILITÉ

LA PLATEFORME DE SIMULATION FLIGHTTEAM

Philippe Lépinard



Management des
organisations



Simulation



Cycle Master



20 étudiants



Depuis 2023



Université Paris-Est
Créteil (UPEC)



Candidat 2024



Label FNEGE

Objectifs pédagogiques

- 1 Découvrir les organisations à haute fiabilité pour la prise de décision
- 2 Développer des compétences en management des risques
- 3 Développer des compétences en management d'équipe

Description

FlighTeam est une plateforme de simulation virtuelle multijoueurs permettant d'enseigner les principes des organisations à haute fiabilité. Les étudiants, organisés en équipages, endossent successivement plusieurs rôles dans des scénarios de vol. Ce dispositif, basé sur des technologies libres et open source, offre aux étudiants une expérience immersive pour la prise de décision dans des environnements incertains ou risqués.

Modalités d'évaluation

- QCM.
- Questions de réflexion au début et à la fin du cours.



philippe.lepinard@u-pec.fr



Image générée par IA

FORMER AUX DÉFIS GÉOPOLITIQUES DU CLIMAT ET D'ACCÈS AUX RESSOURCES

Elda Nasho Ah-Pine



Stratégie



Projet



Cycle Master



550 étudiants



Depuis 2020



ESC Clermont
Business School



Candidat 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Analyser les tensions entre exploitation des ressources et durabilité
- 2 Développer une approche critique des défis géopolitiques du climat
- 3 Renforcer les compétences en leadership responsable

Description

Ce cours interdisciplinaire plonge environ 500 étudiants au cœur des enjeux géopolitiques liés au changement climatique, à l'accès aux ressources et aux inégalités globales. Ils y apprennent à analyser des défis tels que l'accès à l'énergie, à l'eau et à la sécurité alimentaire, tout en développant des compétences pour proposer des solutions durables à l'échelle mondiale à travers des débats où ils incarnent des rôles inspirés du réel, tels que décideur politique, expert environnemental, industriel ou activiste social.

Modalités d'évaluation

- Exposé catastrophe environnementale (30%)
- Projet d'innovation sociale (40%)
- Exercice réflexion critique (30%)



elda.nasho@esc-clermont.fr



Image générée par IA

APPRENDRE D'UNE POSTURE ENTREPRENEURIALE L'ACTION TEAM ACADEMY

Odile Paulus, Léonard Class, Thomas Gresset & Coralie Haller



Entrepreneuriat



Projet de groupe



Bachelor 1ère année



> 100 étudiants
divisés en groupes



Depuis 2023



EM Strasbourg
Univ. de Strasbourg



Candidat 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Satisfaire un client avec un livrable répondant à une mission simple
- 2 Travailler en équipe
- 3 Expérimenter la gestion de projet

Description

Par l'utilisation de la pédagogie finlandaise Team Academy d'apprentissage par l'action et en équipe, ce dispositif pédagogique vise à permettre à des étudiants de niveau bachelor d'acquérir une posture entrepreneuriale. Pour ce faire, les étudiants sont répartis en petits groupes et doivent, à l'aide d'un enseignant-coach, répondre à la problématique d'une organisation. Ils y répondent par l'utilisation de différents outils issus de la pédagogie de l'apprentissage par l'action. In fine, cela leur permet l'acquisition du travail en équipe.

Modalités d'évaluation

- Client et enseignant-coach mesurent la satisfaction à l'aide d'une grille critériée (40%)
- Rédaction individuelle d'un rapport réflexif sur la gestion de projet et le travail en équipe via une grille critériée (60%)



Image générée par IA



odile.paulus@unistra.fr

RAYONNER À L'INTERNATIONAL LA RÉALITÉ VIRTUELLE IMMERSIVE

Anne Rollet & Pierre-Yves Perez



Stratégie



Réalité virtuelle
immersive



Cycle Master



48 participants



Depuis 2021



Univ. Aix Marseille



Candidat 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Gérer un projet de développement à l'international
- 2 Élaborer un business plan à l'international
- 3 Réaliser des arbitrages risques / performance globale

Description

Ce dispositif pédagogique plonge les étudiants dans une plateforme de réalité virtuelle immersive, leur permettant de développer une argumentation scientifique. Les apprenants construisent une expérimentation, se familiarisent avec l'espace de travail immersif et s'engagent dans le processus de rédaction d'une argumentation scientifique à travers plusieurs phases successives.

Modalités d'évaluation

- Revues d'avancement
- Dossier collectif



anne.rollet@univ-amu.fr



Image générée par IA

IMAGINER DES BUSINESS RESPONSABLES

L'APPROCHE DESIGN FICTION

Christel Tessier Dargent



Entrepreneuriat



Idéation



BUT 3ème année



30 étudiants



Depuis 2023



IUT de Saint-Etienne
Univ. Jean Monnet



Candidat 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Être capable de construire des scénarios (futur souhaitable)
- 2 Développer une pensée créative et critique
- 3 Être capable de concevoir des modèles d'affaires responsables

Description

Ce cours se fonde sur le Design Fiction pour sensibiliser les étudiants aux défis de l'entrepreneuriat responsable. Les étudiants sont invités à imaginer des futurs possibles dans le domaine du tourisme en se basant sur des signaux faibles et des scénarios fictifs. Cette démarche, qui combine prospective, créativité et design, les amène à se projeter dans des futurs alternatifs à travers la narration et le prototypage. Grâce à l'utilisation de la matrice de modèle d'affaires responsable, les étudiants appréhendent le passage à l'action en identifiant les enjeux et défis inhérents à la mise en œuvre de leur projet.

Modalités d'évaluation

- Projet de groupe : création d'artefacts et d'une scénette.
- Note de suivi des livrables.
- Étude de cas individuelle.



christel.tessier@univ-st-etienne.fr



Image générée par IA

ENCOURAGER L'ENTREPRENEURIAT RESPONSABLE

UNE EXPÉDITION FREIRIENNE

Christel Tessier Dargent



Entrepreneuriat



Learning expedition



Cycle Master



30 étudiants



Depuis 2023



Grenoble INP - Univ.
Grenoble Alpes



Candidat 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Être capable de développer une pensée complexe et responsable
- 2 Contribuer à l'intelligence collective et gérer ses émotions
- 3 Manier des données variées issues de sources multiples

Description

Cette expédition apprenante repose sur des projets de groupe, des débats avec des experts et des sorties sur le terrain. L'approche freirienne, au cœur de ce dispositif pédagogique, autonomise et responsabilise les étudiants en favorisant l'intelligence collective et l'émergence d'une vision systémique. Les étudiants acquièrent des compétences pour agir dans des environnements complexes et incertains, développent leur esprit critique et s'engagent dans la transformation de leurs pratiques. Le dispositif favorise également la gestion des émotions face aux défis contemporains.

Modalités d'évaluation

Aucune note n'est attribuée, le but étant de responsabiliser les étudiants et de les inciter à réfléchir et produire librement.



christel.tessier@univ-st-etienne.fr



Image générée par IA

AGIR DANS LA COMPLEXITÉ UNE SIMULATION IMMERSIVE

Maryse Tremblay



Stratégie



Simulation



Bachelor



30 à 40 étudiants



Depuis 2021



Université du Québec
à Montréal



Candidat 2024

Objectifs pédagogiques

- 1 Savoir problématiser des situations complexes
- 2 Appréhender le droit à l'erreur et "l'agir au mieux"
- 3 Développer son esprit critique

Description

Ce dispositif vise à enseigner aux étudiants le droit à l'erreur et "l'agir au mieux" dans des situations complexes, via quatre thématiques : l'imperfection, le pluralisme, les paradoxes et le changement. Il permet de discuter la philosophie queer au regard des travaux de Halberstam. Alternant théorie et pratique, il s'achève par une simulation où les étudiants incarnent des managers confrontés à ces enjeux. Un post mortem et la rédaction de rapports d'étonnement permettent de renforcer leur prise de conscience des comportements à adopter.

Modalités d'évaluation

- Auto-évaluation (5%)
- Rapport d'étonnement (95%)
- Bonification possible du rapport d'étonnement (jusqu'à +10%)



cyr-tremblay.maryse@courrier.uqam.ca



Image générée par IA