

LIVRET DES INITIATIVES PÉDAGOGIQUES

Édition 2025

ÉDITORIAL

Ce livret présente onze fiches pratiques dans l'objectif de valoriser et de diffuser les initiatives pédagogiques portées par les membres de la communauté AIMS.

Évaluées dans le cadre de l'édition 2025 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) et 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.

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 aborder les diverses thématiques et enjeux qui touchent 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 des étudiants.

SOMMAIRE



IMAGINER LE MANAGEMENT DE DEMAIN : UN MUSÉE DU FUTUR

CAROLINE MATTELIN-PIERRARD & FRÉDÉRIC FAVRE-FÉLIX- UNIVERSITÉ SAVOIE MONT BLANC

PAGE 01



PROMOUVOIR L'INNOVATION DURABLE : UN PROJET EN BINÔMES INTERDISCIPLINAIRES

VIRGINIE BELLE - UNIVERSITÉ JEAN MONNET SAINT-ÉTIENNE

PAGE 02



CULTIVER L'INTELLIGENCE ORGANISATIONNELLE : UNE IMMERSION ETHNOGRAPHIQUE

ALEXANDRE BOHAS & ALEXIS LASZCZUK - ESSCA

PAGE 03



APRÉHENDER LA RESPONSABILITÉ SOCIÉTALE : UNE SIMULATION AVEC LE JEU ETIC'HÔTEL

MICKAËL DUPRÉ - UNIVERSITÉ DE LA POLYNÉSIE FRANÇAISE

PAGE 04

DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES COMMERCIALES : UN DISPOSITIF DE MENTORAT ÉTUDIANT

BENJAMIN ASTIER & CHRISTINE ROUSSAT - UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE

PAGE 05

APPLIQUER LES CONCEPTS DE LA GRH : UN CAS IMMERSIF APPUYÉ PAR UN CHATBOT

LAURINE BASSE & CHARLOTTE ZEKHNINI - UNIVERSITÉ AIX MARSEILLE

PAGE 06

DÉVELOPPER LA PENSÉE CRITIQUE ET L'ASSERTIVITÉ : DES JOUTES ORATOIRES

VIRGINIE FERNANDEZ - UMEÅ UNIVERSITY

PAGE 07

S'EXERCER À LA PRISE DE DÉCISION STRATÉGIQUE : UNE MISE EN SITUATION EN ÉQUIPE

PHILIPPE JEAN-BAPTISTE - CESI

PAGE 08

STIMULER L'ESPRIT CRITIQUE ET LA CRÉATIVITÉ : UN DISPOSITIF DE JEUX DE RÔLE SUR TABLE

PHILIPPE LÉPINARD - UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL

PAGE 09

ENVISAGER SON AVENIR DE MANIÈRE RESPONSABLE : DES EXPÉRIENCES SENSORIELLES ET INTELLECTUELLES

DAVID MONTENS - IESEG SCHOOL OF MANAGEMENT

PAGE 10

S'ENGAGER DANS L'APPRENTISSAGE DE LA STRATÉGIE : UN DISPOSITIF DE QUIZ EN ÉQUIPE

ALESSANDRO NICOLOSI - MONTPELLIER BUSINESS SCHOOL

PAGE 11

IMAGINER LE MANAGEMENT DE DEMAIN

UN MUSÉE DU FUTUR

Caroline Mattelin-Pierrard & Frédéric Favre-Félix



Management des
organisations



BUT 3



21-50 étudiants



Université Savoie
Mont Blanc



Depuis 2025



Lauréat 2025

Objectifs pédagogiques

- 1 Développer un regard critique sur le management et ses outils
- 2 Explorer les évolutions possibles des pratiques managériales
- 3 Analyser les effets des mutations sociétales sur le management

Description

Cette initiative engage les étudiants dans un apprentissage expérientiel s'appuyant sur la méthode du design fiction. Inspirée du *Musée du management* du Cercle de l'Innovation de l'Université Paris-Dauphine, elle les conduit à imaginer, concevoir et exposer des objets managériaux du futur. Par cette démarche, qui mobilise créativité et esprit critique, les étudiants questionnent les pratiques managériales et leurs évolutions face aux enjeux sociaux, technologiques et environnementaux contemporains.

Modalités d'évaluation

- Artefact managérial (40 %)
- Poster et présentation orale (60 %)
- Bonus pour les trois meilleurs projets (vote des étudiants et professionnels)



caroline.mattelin@univ-smb.fr

Image générée par IA

IMAGINER LE MANAGEMENT DE DEMAIN

UN MUSÉE DU FUTUR

Caroline Mattelin-Pierrard & Frédéric Favre-Félix



Management des
organisations



BUT 3



21-50 étudiants



Université Savoie
Mont Blanc



Depuis 2025



Lauréat 2025

Objectifs pédagogiques

- 1 Développer un regard critique sur le management et ses outils
- 2 Explorer les évolutions possibles des pratiques managériales
- 3 Analyser les effets des mutations sociétales sur le management

Description

Cette initiative engage les étudiants dans un apprentissage expérientiel s'appuyant sur la méthode du design fiction. Inspirée du *Musée du management* du Cercle de l'Innovation de l'Université Paris-Dauphine, elle les conduit à imaginer, concevoir et exposer des objets managériaux du futur. Par cette démarche, qui mobilise créativité et esprit critique, les étudiants questionnent les pratiques managériales et leurs évolutions face aux enjeux sociaux, technologiques et environnementaux contemporains.

Modalités d'évaluation

- Artefact managérial (40 %)
- Poster et présentation orale (60 %)
- Bonus pour les trois meilleurs projets (vote des étudiants et professionnels)



caroline.mattelin@univ-smb.fr

Image générée par IA

PROMOUVOIR L'INNOVATION DURABLE

UN PROJET EN BINÔMES INTERDISCIPLINAIRES

Virginie Belle



Design et
management
stratégique



Cycle Master



21-50 étudiants



Université Jean
Monnet Saint-Étienne



Depuis 2025



Finaliste 2025

Objectifs pédagogiques

- 1 Favoriser l'interdisciplinarité
- 2 Développer des compétences en innovation et gestion de projet
- 3 Intégrer les enjeux de durabilité et de stratégie circulaire

Description

Cette initiative met en place une collaboration interdisciplinaire entre étudiants en design et en management autour d'un projet de revalorisation textile porté par une association d'insertion. À travers des sessions de travail et une immersion sur le terrain, les binômes interdisciplinaires explorent des problématiques concrètes et conçoivent des solutions innovantes et durables, tout en développant des compétences en gestion de projet et en créativité.

Modalités d'évaluation

- Participation et collaboration (40 %)
- Analyse stratégique et propositions concrètes et créatives (40 %)
- Restitution orale (20 %)



virginie.belle@univ-st-etienne.fr

Image générée par IA

CULTIVER L'INTELLIGENCE ORGANISATIONNELLE

UNE IMMERSION ETHNOGRAPHIQUE

Alexandre Bohas & Alexis Laszczuk



Management des
organisations



PGE



101-250 étudiants



ESSCA



Depuis 2023



Finaliste 2025

Objectifs pédagogiques

- 1 Développer des réflexes d'analyse organisationnelle
- 2 Favoriser la réflexivité par l'analyse des situations vécues
- 3 Maîtriser des outils de diagnostic organisationnel

Description

Cette initiative cultive l'intelligence organisationnelle des étudiants à travers une immersion ethnographique dans des organisations diverses. La tenue d'un journal de bord individuel et l'accompagnement par des apports théoriques et méthodologiques ainsi que du mentorat en petits groupes favorisent l'analyse des dynamiques structurelles, culturelles et de pouvoir. Ce dispositif hybride, apprécié pour son originalité, enrichit la formation en combinant expérience de terrain et perspective professionnalisante.

Modalités d'évaluation

- Livrables intermédiaires (40 %)
- Présentation orale collective (60 %)



alexandre.bohas@essca.fr

Image générée par IA

APRÉHENDER LA RESPONSABILITÉ SOCIÉTALE

UNE SIMULATION AVEC LE JEU ETIC'HÔTEL

Mickaël Dupré



Développement
durable et RSE



BUT, cycle Licence,
ou Master



21-50 étudiants



Université de la
Polynésie Française



Depuis 2025



Finaliste 2025

Objectifs pédagogiques

- 1 Se familiariser avec les trois leviers de la RSE
- 2 Comprendre leurs interactions
- 3 Appréhender l'importance de la cohérence des actions RSE

Description

Ce jeu de plateau, mobilisable de 2 à 250 personnes, invite les étudiants à piloter la stratégie RSE d'un hôtel de luxe sur dix ans. À chaque tour, ils font face à des aléas et planifient des actions dont ils mesurent les impacts économiques, sociaux et écologiques. Dans un contexte mêlant coopération et rivalité, les joueurs expérimentent les arbitrages nécessaires entre durabilité et rentabilité.

Modalités d'évaluation

- Résultats obtenus au jeu (50 %)
- Questionnaire (50 %)



mickael.dupre@upf.pf

Image générée par IA

DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES COMMERCIALES

UN DISPOSITIF DE MENTORAT ÉTUDIANT

Benjamin Astier & Christine Roussat



Négociation et vente



BUT



51-100 étudiants



Université Clermont
Auvergne



Depuis 2024



Candidat 2025

Objectifs pédagogiques

- 1 Renforcer l'engagement cognitif par l'apprentissage entre pairs
- 2 Reconsolider les acquis des BUT 3 par la transmission
- 3 Initier les BUT1 aux fondamentaux de manière détournée

Description

Cet atelier de 3h met en œuvre l'apprentissage par les pairs en mobilisant deux promotions d'étudiants de BUT Techniques de Commercialisation. Les étudiants de 3^e année accompagnent les étudiants de 1^{re} année dans l'appropriation de la technique CAP (Caractéristiques - Avantages - Preuves), appliquée à la vente d'un casque de vélo. Le dispositif favorise à la fois l'intégration des nouveaux entrants et la consolidation des acquis des plus avancés.

Modalités d'évaluation

- Évaluation formative par les BUT3
- Absence de notation institutionnelle



Image générée par IA



benjamin.astier2@uca.fr

APPLIQUER LES CONCEPTS DE LA GRH

UN CAS IMMERSIF APPUYÉ PAR UN CHATBOT

Laurine Basse & Charlotte Zekhnini



GRH



Cycle Licence



51-100 étudiants



Université Aix
Marseille



Depuis 2025



Candidat 2025

Objectifs pédagogiques

- 1 Mettre en pratique les concepts de GRH à travers un cas immersif
- 2 Utiliser une IAG comme outil d'apprentissage
- 3 Développer l'esprit critique face aux propositions de l'IAG

Description

Cette initiative intègre une intelligence artificielle générative (IAG) dans des TD de gestion des ressources humaines afin d'appliquer les concepts vus en cours magistral par une approche immersive. À travers une étude de cas historique sur la guerre de Sécession, les étudiants interagissent avec des personnages *via* un chatbot pédagogique, ce qui favorise la contextualisation, stimule leur analyse et développe leur esprit critique.

Modalités d'évaluation

- Dossier écrit collectif (40 %)
- Retour d'expérience sur l'usage du chatbot (30 %)
- Présentation orale collective (30 %)



laurine.basse@univ-amu.fr

Image générée par IA

DÉVELOPPER LA PENSÉE CRITIQUE ET L'ASSERTIVITÉ DES JOUTES ORATOIRES

Virginie Fernandez



Management des
organisations



Cycle Licence



Moins de 20 étudiants



Umeå University



Depuis 2021



Candidat 2025

Objectifs pédagogiques

- 1 Analyser de manière critique les enjeux liés aux organisations
- 2 Participer à la construction d'une argumentation commune
- 3 S'exprimer en public de manière assertive

Description

Les étudiants débattent en équipe de motions rédigées par l'enseignant à partir des concepts clés du cours, qu'ils doivent défendre ou réfuter. Ce dispositif instaure un espace de débat où la co-construction et la confrontation d'idées sont centrales. Tour à tour orateurs ou auditeurs, ils approfondissent ces contenus tout en renforçant leurs capacités de collaboration, de communication et d'influence.

Modalités d'évaluation

- Évaluation formative basée sur les retours des pairs et de l'enseignant



virginie.fernandez@umu.se

Image générée par IA

S'EXERCER À LA PRISE DE DÉCISION STRATÉGIQUE

UNE MISE EN SITUATION EN ÉQUIPE

Philippe Jean-Baptiste



Management
stratégique



Cycle Master



21-50 étudiants



CESI



Depuis 2023



Candidat 2025

Objectifs pédagogiques

- 1 Appliquer des méthodes d'analyse des risques en stratégie
- 2 Identifier et atténuer les biais dans la prise de décision
- 3 Proposer des stratégies de mitigation adaptées aux risques

Description

Reposant sur des pédagogies actives et une hybridation des modalités d'apprentissage, cet enseignement de stratégie vise à développer une approche critique et stratégique de la gestion des risques. Il alterne travail individuel et collaboration autour de problématiques concrètes, en mobilisant des méthodes comme le brainwriting 6-3-5 et le débat, ainsi que divers outils numériques (ChatGPT, Mentimeter, Padlet, Kahoot).

Modalités d'évaluation

- Analyse des risques (30 %)
- Matrice de criticité (30 %)
- Justification des choix stratégiques (20 %)
- Participation et feedback entre pairs (20 %)



philippejb@icloud.com

Image générée par IA

STIMULER L'ESPRIT CRITIQUE ET LA CRÉATIVITÉ

UN DISPOSITIF DE JEUX DE RÔLE SUR TABLE

Philippe Lépinard*



Management



Cycle Licence et
Master



Plus de 250 étudiants



Université Paris-Est
Créteil



Depuis 2018



Candidat 2025

Objectifs pédagogiques

- 1 Développer la créativité
- 2 Stimuler l'esprit critique
- 3 Développer la culture générale

Description

Quêtes-à-pensées est un dispositif ludopédagogique fondé sur des jeux de rôle sur table, mobilisé dans divers enseignements de management et d'anglais des affaires. Déployé en licence, il s'appuie sur la richesse des univers fictionnels et la création collaborative de récits pour favoriser l'appropriation de connaissances disciplinaires et le développement de compétences transversales dans un cadre immersif et engageant.

Modalités d'évaluation

- Variables selon les activités et les enseignements
- Aucune évaluation pendant les temps de jeu

*Dispositif porté par un collectif d'enseignants et d'étudiants : Anna Deroyan, Patricia Fournier-Noël, Ilyes Hmadi, Élise Lefèvre, Morgane Moore et Odile Solnik



Image générée par IA



philippe.lepinard@u-pec.fr

ENVISAGER SON AVENIR DE MANIÈRE RESPONSABLE

DES EXPÉRIENCES SENSORIELLES ET INTELLECTUELLES

David Montens



Développement
durable



Bachelor



Moins de 20 étudiants



IESEG School of
Management



Depuis 2023



Candidat 2025

Objectifs pédagogiques

- 1 Analyser les effets du court-termisme sur la société
- 2 Développer une pensée orientée vers le long terme
- 3 Concevoir un projet porteur d'une vision durable du futur

Description

Bridging Futures est un module pédagogique outillant les étudiants pour la construction de leur trajectoire personnelle et professionnelle. À partir d'approches réflexives, créatives et corporelles, telles que le journaling, la méditation, le yoga ou l'art, ils réfléchissent à leur impact sur la société et à la manière d'envisager leur avenir de façon consciente et responsable.

Modalités d'évaluation

- Auto-évaluation et essai réflexif individuel (20 %)
- Travaux intermédiaires et présentations collectives (50 %)
- Projet créatif individuel final (30 %)



d.montens@ieseg.fr

Image générée par IA

S'ENGAGER DANS L'APPRENTISSAGE DE LA STRATÉGIE

UN DISPOSITIF DE QUIZ EN ÉQUIPE

Alessandro Nicolosi



Management
stratégique



Cycle Licence,
Master et PGE



Moins de 20 étudiants



Montpellier Business
School



Depuis 2025



Candidat 2025

Objectifs pédagogiques

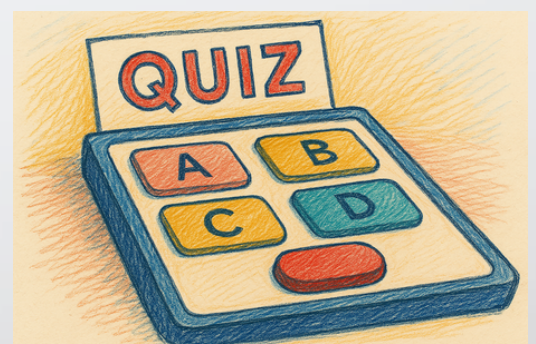
- 1 Se coordonner en équipe
- 2 S'approprier les concepts de la stratégie
- 3 Développer une posture d'apprentissage actif

Description

La Classe-Quiz est un dispositif pédagogique gamifié appliqué à un cours de management stratégique. Les séances prennent la forme de quiz en équipe, inspirés des jeux télévisés, dans lesquels les étudiants mobilisent leurs connaissances pour répondre collectivement à des questions. La coopération au sein des équipes, combinée à la compétition entre groupes, favorise l'engagement et l'émulation.

Modalités d'évaluation

- Participation en classe (40 %)
- Projet d'équipe (10 %)
- Examen final individuel (50 %)



alessandro.nicolosi@hotmail.it

Image générée par IA