

## Appel à intention de communication

### Journées de pratique et de recherche « Approches créatives et critiques de l'apprentissage du management »

Les 25 et 26 janvier 2018  
Localisation : Université Paris-Est Créteil

Portées par le groupe thématique de recherche de l'IRG MACCA (**méthodes et approches créatives et critiques de l'apprentissage et de la formation au management**) et soutenues par les différentes associations scientifiques en sciences de gestion, ces journées de pratique et de recherche proposent d'alterner des échanges autour de travaux de recherche et des ateliers au cours desquels des outils pédagogiques seront présentés et expérimentés par les participants.

#### 1. Appel à intention de communication

Nous vivons aujourd'hui dans un monde en pleine mutation (mondialisation, financiarisation, digitalisation, mais aussi développement de la responsabilité sociétale des entreprises, de l'économie sociale et solidaire, etc.). Avec ces mutations se développent de nouvelles pratiques managériales qui transforment le fonctionnement des organisations. Il nous convient alors, en tant qu'enseignant-chercheur, d'analyser et de questionner ces nouvelles pratiques et leur enseignement.

En recherche, nombre d'auteurs s'accordent à dire et à penser que nous vivons un changement de paradigme en management (Barry & Hansen, 2008). Pour certains, les capacités d'apprentissage doivent être placées au cœur du fonctionnement des organisations (Clarke et Clegg, 2000). La pratique des acteurs sociaux est alors centrale dans la construction de connaissances (Gherardi, 2009). D'autres attirent notre attention sur le regard critique que nous devrions porter sur les pratiques gestionnaires actuelles des entreprises pour redonner du sens au caractère socialement construit des phénomènes organisationnels et développer « une éthique de l'engagement responsable de l'enseignant-chercheur » (Chanlat, 2015 : 95).

Par ailleurs, le monde multiculturel, global, hétérogène, virtuel, connecté dans lequel évolue nos étudiants (Serres, 2012), nous invite à repenser, revoir, réévaluer nos approches et outils pédagogiques et à réinventer l'apprentissage du management tout au long de la vie. Ces mutations liées à la large diffusion des connaissances et des savoirs conduisent à nous interroger sur la portée (et la pertinence) de nos enseignements en sciences de gestion et à nous engager dans une démarche d'innovation pédagogique (Antonacopoulou, 2010).

C'est ainsi que nous souhaitons, par cet appel à communication, inviter les enseignants-chercheurs en management et organisation à envisager les façons de modifier leurs perspectives et leurs pratiques de recherche et d'enseignement en vue d'encourager la réflexivité et la créativité dans les organisations.

Parmi les méthodes et outils pédagogiques innovants développés ces dernières années nous trouvons les outils ludopédagogiques (jeux de simulation, jeux de rôle, jeux de construction, *serious games*, etc.) et les méthodes tirées de l'art et du design (écritures créatives, théâtre, performances, photo, vidéo et autres formes de dialogue avec l'art contemporain, les arts du cirque ou les musées, etc.). Se développent également de nouvelles approches de l'apprentissage mobilisant des supports technologiques et numériques.

En synthèse, cet appel à communication s'articule autour de deux axes :

- le premier, en référence aux mutations économiques et sociales, questionne les pratiques pour soutenir l'apprentissage du management tout au long de la vie et, plus largement, l'éthique et la responsabilité de l'enseignant-chercheur ;
- le deuxième propose un focus sur les outils (par exemple, les outils ludopédagogiques, les *art-based methods*, etc.) et les approches de l'apprentissage (*e-learning*, apprentissage expérientiel, entre autre), comme moyens de développer la réflexivité et la créativité des apprenants

En lien avec ces deux axes voici quelques questions de recherche susceptibles de répondre à l'appel à communication :

- Pourquoi est-il important d'apprendre « autrement » ? Quels effets cherche-t-on à produire chez l'apprenant ?
- Pourquoi et comment favoriser les méthodes créatives et critiques (pensée critique et réflexive) ?
- Que signifie apprendre tout au long de la vie, dans quel cadre institutionnel (école, entreprise, autres lieux) ?
- Quel regard porte-t-on sur nos pratiques d'enseignant-chercheur ?
- Quelle pratique managériale doit-on enseigner et « quelle responsabilité » de l'enseignant-chercheur face aux enjeux socioéconomiques contemporains ?
- En quoi consistent ces approches et outils créatifs et critiques ?
- Quel(s) effet(s) peut-on attendre de ces nouvelles approches pédagogiques ?
- En quoi sont-elles différentes ou comment font-elles la différence ?
- A quels objectifs de formation ou d'acquisition de savoirs, compétences, habilités ces programmes répondent-ils ?
- Quelle serait en d'autres termes la philosophie de la connaissance qui sous-tend ces approches créatives ?
- Comment ce type de méthodes s'intègre-t-il aux différents programmes et cursus de management (formation initiale, MBA, DBA etc.) ?

## 2. Format des intentions de communication

6 pages (maximum) page de garde et bibliographie comprises, soit environ 10 000 caractères espace compris. Times 12 interligne 1,5.

## 3. Dates

**30 novembre 2017** : envoi des intentions de communication au comité d'organisation ([isabelle.derumez@u-pec.fr](mailto:isabelle.derumez@u-pec.fr) et [philippe.lepinard@u-pec.fr](mailto:philippe.lepinard@u-pec.fr)).

**18 décembre** : retour aux auteurs.

L'accès aux journées est gratuit. L'inscription est obligatoire via le formulaire en ligne suivant : <https://goo.gl/forms/HPQHxyjYFW4UaHuw1>

## 4. Comité d'organisation

- Sylvie Chevrier, IRG, Université Paris-Est, [sylvie.chevrier@u-pem.fr](mailto:sylvie.chevrier@u-pem.fr)
- Philippe Lépinard, IRG, Université Paris-Est, [philippe.lepinard@u-pec.fr](mailto:philippe.lepinard@u-pec.fr)
- Isabelle Vandangeon-Derumez, IRG, Université Paris-Est, [isabelle.derumez@u-pec.fr](mailto:isabelle.derumez@u-pec.fr)

## 5. Comité scientifique

- Marianne Abramovici, Université Paris-Est Marne-La-Vallée
- Isabelle Bouty, Université Paris Dauphine
- Guillaume Bourlet, IUT Sénart UPEC
- Imed Boughzala, Télécom École de Management
- Sylvie Chevrier, Université Paris-Est Marne-La-Vallée
- Aurélie Dudezert, Université Paris-Sud
- Carole Drucker-Godard, Université Paris Nanterre
- Jean-Pierre Dumazert, Groupe Sup de Co La Rochelle
- Calire Edey-Gamassou, Université Paris-Est Créteil
- Camille Grange, HEC Montréal
- Olivier Joffre, Université Paris-Est Créteil
- Philippe Lépinard, Université Paris-Est Créteil
- Catherine Maman, Université Paris-Est Marne-La-Vallée
- Hélène Michel, Grenoble École de Management
- Stephan Peze, IAE de Toulouse
- Guillaume Raoul, Université Paris-Est Marne-La-Vallée
- Eila Szendy el Kurdi, Université Paris 8
- Mathias Szpirglas, Université Paris-Est Marne-La-Vallée
- Christelle Theron, IAE de Toulouse
- Julie Tixier, Université Paris-Est Marne-La-Vallée
- Isabelle Vandangeon-Derumez, Université Paris-Est Créteil

## 6. Programme général provisoire des deux journées

Les journées se dérouleront à l'**Université Paris-Est Créteil**

Jeudi 25 matin : Introduction-Recherche

- 9h-9h30 : Accueil
- 9h30h-9h45 : Introduction
- 9h45-10h45 : *Guest speaker*
- 10h45-11h : Pause
- 11h-12h30 : Session présentation des communications

Jeudi 25 après-midi : Ateliers ludopédagogiques

- 14h-17h30 : Présentation des ateliers (3 ateliers, 1 heure par atelier)

Vendredi 26 matin : recherche

- 9h-10h30 : Session présentation des communications
- 10h30-11h : Pause
- 11h-12h30 : Session présentation des communications

Vendredi 26 après-midi : Ateliers ludopédagogiques

- 14h-17h30 : Mise en pratique de outils ludopédagogiques présentés le jeudi (3 ateliers en parallèle)

### **Atelier n°1 : les jeux vidéo en formation par Esteban Giner, chargé de mission innovation & formation IDEA et doctorant en information et communication, Université Paris-Est (UPE)**

Cet atelier vous présentera les différentes possibilités d'apprentissage avec les jeux vidéo, qu'ils soient des *serious games* ou des dispositifs de *serious gaming*. Cet atelier s'appuie notamment sur des travaux de recherche multidisciplinaires destinés à étudier l'impact des choix du *game design* dans l'apprentissage.

### **Atelier n°2 : découverte de la méthode Lego Serious Play® par Catherine Lozé-Faelens, chargée de mission innovation & formation IDEA et facilitatrice Lego Serious Play®, Université Paris-Est (UPE)**

Cet atelier vous permettra de découvrir par la pratique la méthode d'intelligence collective Lego Serious Play® et d'échanger avec une personne formée à cette technique afin de réfléchir sur les usages possibles dans les enseignements de sciences de gestion.

### **Atelier n°3 : les jeux de société modernes en formation par Philippe Lépinard, enseignant-chercheur et *fabmanager* du Gamixlab, Université Paris-Est Créteil (UPEC)**

Cet atelier vous présentera les différentes possibilités d'usage des jeux de société modernes au sein des enseignements de sciences de gestion. Vous essayerez des *serious games* physiques (comme Tech it ! créé par Grenoble Ecole de Management) et des jeux du commerce détournés. Nous aborderons également les notions de *game design* afin de discuter l'intérêt de concevoir des jeux de société dans les formations (*learning by game design*). Cet atelier s'appuie sur des travaux de recherche en ludopédagogie pour les sciences de gestion.