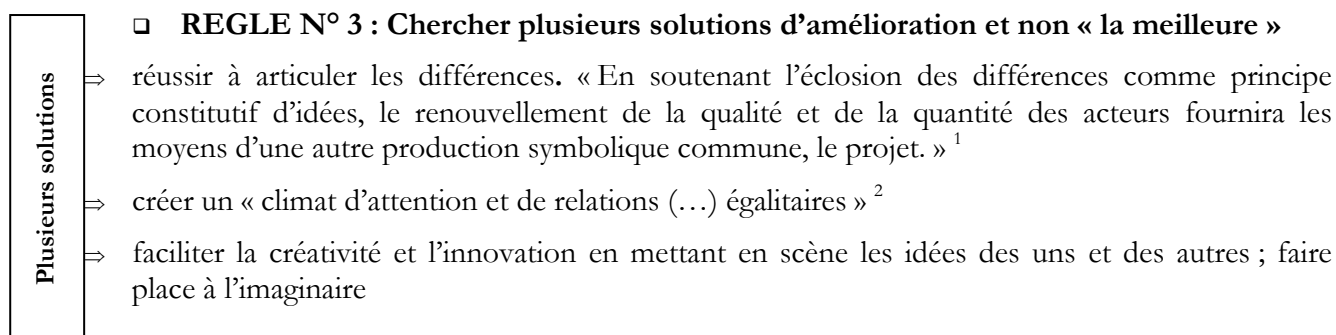
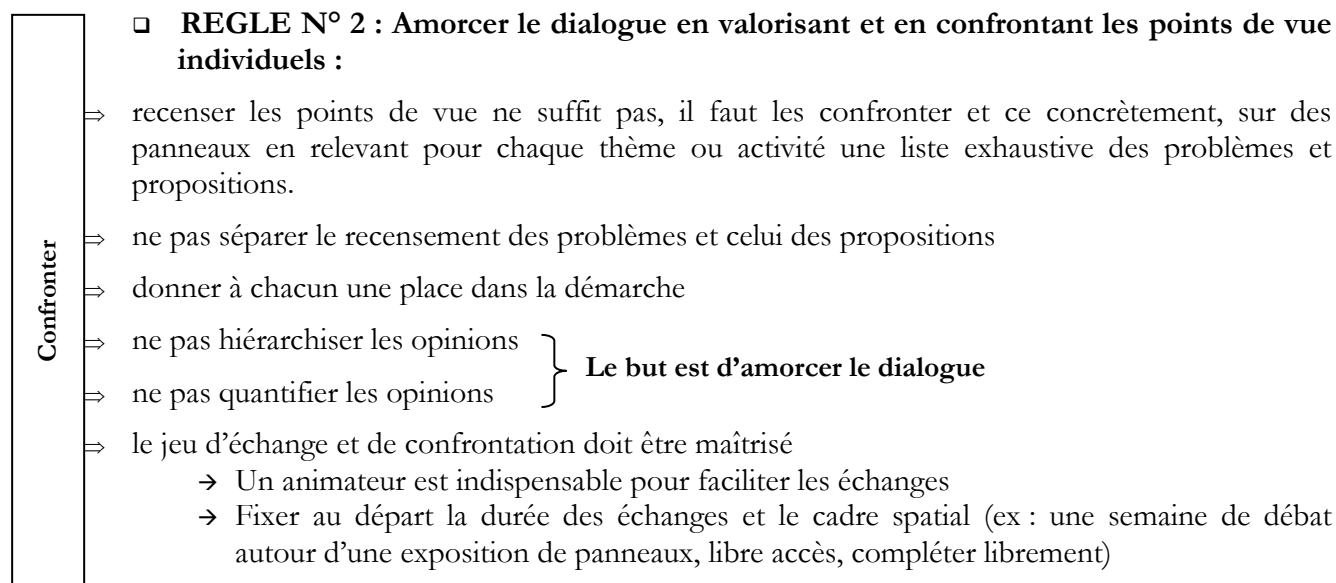
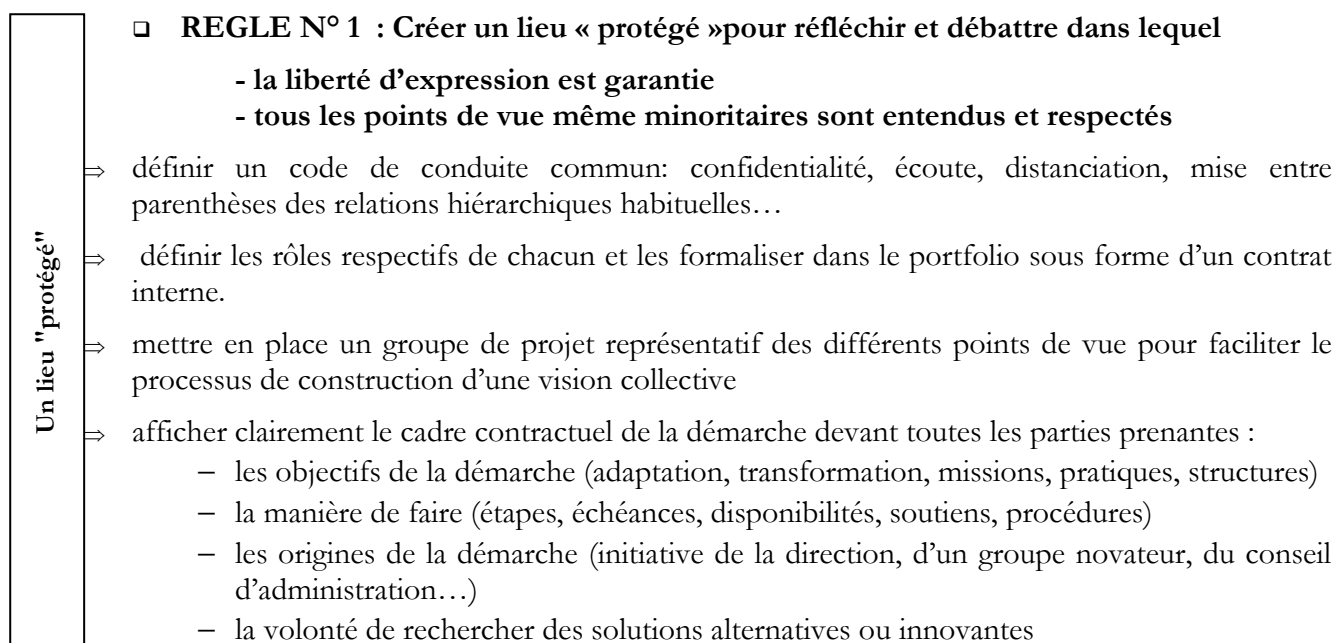


REGLE DU JEU DE LA DEMARCHE AVANT D'IMPLANTER UNE INNOVATION



¹ R. SAINSAULIEU, P.E TIXIER, M.O MARTY, « De l'imaginaire au projet collectif », p. 254-257.

² Id.

Plusieurs solutions	<ul style="list-style-type: none"> → appuyer les débats d'idées sur des choses concrètes : <ul style="list-style-type: none"> → des schémas → des dessins → des exemples → pour progresser dans la réflexion collective, il faut, après avoir recensé les points de vue individuels, travailler dans le cadre du groupe.
---------------------	--

Construire progressivement	<ul style="list-style-type: none"> □ REGLE N° 4 : Construire progressivement des compromis sur les modalités de mise en œuvre de l'innovation → clarifier : <ul style="list-style-type: none"> → Les points qui font accord entre les différentes catégories d'acteurs → Ce qui fait objet de tension, de contradiction et de désaccord → les différentes solutions possibles → confronter les idées avec d'autres sources (historique, éducatives, comparatives, statistiques, etc.) → construire des compromis autour d'axes forts, les fondements et axes de développement de l'établissement. → procéder méthodiquement de manière progressive et systématique → ne négliger aucun aller-retour pour formaliser les accords, convaincre et soutenir la production de scénarios innovants à travers un mouvement constant de réflexion et de discussion formel et informel. → mettre en place de nouveaux rapports sociaux en valorisant les compétences de chacun
----------------------------	---

Formaliser	<ul style="list-style-type: none"> □ REGLE N° 5 : Formaliser les accords au fur et à mesure autour de quelques axes forts et les consigner dans le portfolio. → REGLE D'OR= Stabiliser les points d'accord et de désaccords après chaque séance pour conforter le processus de rationalisation collective et donner forme au projet d'innovation. → Ne pas remanier le projet à la fin de la démarche en absence de ceux qui l'ont élaboré, sinon toute la démarche sera décrédibilisée.
------------	---

Valider	<ul style="list-style-type: none"> □ REGLE N° 6 : Faire valider le projet d'innovation dans l'institution. → La direction et le Conseil d'Administration doivent : <ul style="list-style-type: none"> → valider les propositions du groupe de projet → arbitrer, en dernier ressort sur les derniers points de désaccord et sur les priorités proposées. → négocier avec les autorités de tutelle la planification du projet
---------	---