

Projet POLLUTION

imposer le bon rythme au projet

Il est toujours délicat de programmer par (demi-)journées sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois, un projet qui se déroulerait dans la « vraie » vie sur 2 ou 3 jours consécutifs. Les risques majeurs sont la lassitude, le désintérêt ou l'impression de déjà vu.

- La relance de l'intérêt et de la dynamique de projet est donc un enjeu majeur au début de chaque temps de travail.
- La contextualisation de chaque journée est primordiale : se replonger dans l'ambiance et le contexte, de sorte à donner tout leur sens aux actions demandées.

On nomme « perturbation » tout événement d'origine externe au groupe, capable d'influer sur le contexte de son travail ou ses activités (ce terme n'a donc pas ici de connotation négative). Ici, les 3 sources de perturbation sont :

- les demandes du client et son attitude envers le groupe,
- la documentation fournie, incluant le défi initial,
- le formateur-animateur via ses conseils, son accompagnement ou ses remarques.

Il est nécessaire de relancer chaque nouvelle journée par de nouvelles perturbations, imprévisibles au départ, qui simulent la part d'aléas et de rebondissements qui permet efficacement de relancer en permanence le défi en cours.

- Pour stimuler le groupe, comme dans la « vraie » vie les demandes et les informations doivent arriver progressivement, mais dans le cas présent cela devra se produire selon un timing établi à l'avance par le formateur.
- Celui-ci planifie les « perturbations » et sollicite en temps utile l'intervention d'un acteur (le maire) qui intervient à plusieurs reprises, à chaque fois dans les limites d'un cahier des charges précis.

Dans ce genre de projet, la tentation est grande pour le formateur d'entretenir la dynamique par un rythme de travail rapide et en bousculant fréquemment le groupe par de nouvelles demandes. Cela fonctionne certes, mais le travail produit est souvent bâclé sous l'effet de l'urgence.

- Il est préférable de s'astreindre à produire réellement des livrables de qualité et donc d'avancer plus lentement, mais sous la contrainte de véritables processus d'évaluation et d'amélioration.
- Il faut viser des productions de qualité professionnelle. Certes, la réalisation du projet technique n'est en final qu'un jeu de rôle destiné à induire des apprentissages dans un autre domaine (les méthodologies de production collective).
Mais pour bien "jouer" ce jeu, il est indispensable de viser une réelle plus-value dans toutes les productions du groupe, quelles que soient ses compétences.