

La facilitation

Le facilitateur est attiré à une équipe pendant toute la durée de labOmusée (il n'est pas pour autant un membre de l'équipe)

Le facilitateur s'assure que le projet de l'équipe se déroule bien et aboutisse dans les meilleures conditions de collaboration et d'accès aux ressources.

Le facilitateur occupe un rôle charnière entre les équipes et l'organisation pendant l'évènement.

Ce que le facilitateur ne fait pas :

- ne dirige pas, n'est pas le leader de l'équipe
- n'est pas non plus un "animateur" d'équipe (GO)
- n'a pas d'expertise ou d'avis sur les dispositifs développés et ne s'implique pas personnellement sur le fond du projet (reste neutre par rapport aux idées et au prototype, sauf si sollicité)
- n'est surtout pas un inspecteur de travaux finis :)

Ce que le facilitateur fait :

- de façon générale, il aide, accompagne, rend les choses plus faciles
- se focalise sur la dynamique d'équipe
- il propose des outils uniquement en cas de blocage de l'équipe.

Quelques outils pour démarrer :

- Prendre le temps de faire connaissance, en insistant sur les envies de chacun, les motivations. Cela permettra de voir de quelle manière chacun est impliqué dans le projet.
- Inviter l'équipe à se trouver un nom, un logo, ainsi qu'une "Raison d'être". Cela permet une cohésion dès le départ, et la raison d'être permet d'y revenir si l'on est perdu.
- Inciter à se mettre d'accord sur des règles du jeu (en particulier concernant le jugement. Par exemple : lorsque quelqu'un donne une idée, toujours commenter en commençant par faire un retour positif sur cette idée...).
- Donner le réflexe, dès le départ, de mettre les idées sur le papier. Post-its, dessins, schémas... plus efficaces que des discussions.
- Proposer rapidement de rédiger un retro-planning, en incluant en particulier tous les livrables.

Facilite l'autonomie, la capacité à faire par elles-mêmes des équipes

- il laisse l'équipe faire les choses comme elle entend (dans l'idéal une équipe n'a pas besoin de facilitateur)
- caméléon, le facilitateur s'adapte aux besoins des équipes et sait se faire oublier
- discret, il "intervient" le moins possible, il passe 90% de son temps à écouter l'équipe, il pose des questions plutôt qu'il ne "dit"

Facilite la cohésion et le travail d'une équipe

- en amont, le facilitateur invite les membres à se connaître les uns les autres
- il met en avant les connections, les envies partagées entre les uns et les autres et fait émerger les convergences

- il invite l'équipe à formaliser une vision commune - il peut écrire en gros la vision (le pourquoi) partagé du projet, la "raison d'être" de l'équipe (comme une "boussole" qui va guider l'équipe). Cela permettra d'y revenir si l'équipe se perd en cours de route
- il invite l'équipe à bien définir le coeur de la proposition, à estimer son impact, à voir ensemble ce que ça change fondamentalement pour le visiteur avant et après, sans et avec le dispositif, à établir des critères pour savoir si le dispositif est réussi (en cohérence avec la vision)
- il invite l'équipe à se trouver un nom et à se construire un totem (un symbol, une affiche, une construction en légo...)
- il utilise le dessin collectif et les objets à construire ensemble (maquettes légos par exemple) pour solidifier les échanges au fil du temps (plutôt que les conversations qui s'envolent ou tournent en rond), focaliser sur un projet concret en commun, itératif, et donner l'occasion à chacun de voir comment il peut y contribuer

Facilite les échanges dans l'équipe

- il impulse (sans diriger) les premiers échanges d'idées, de brainstorming et de formulation d'un projet d'équipe
- sans distribuer la parole, il est vigilant à ce que tout le monde exprime ses idées
- il garantit la fluidité de la communication entre les membres de l'équipe

Facilite les ressources hors équipe : pont vers les ingénieurs

- il suggère le recours aux ressources et/ou personnes ressources extérieures à l'équipe
- il a une bonne appréhension des compétences, des expertises des ingénieurs
- il est en relation constante avec les autres facilitateurs pour faire le lien entre les équipes, trouver des croisements d'idées et des mutualisations de ressources fructueuses...
- il crée et met à disposition des codes d'accès de publication pour son équipe (à voir en amont avec le référent web de la coordination locale)
- il comprend l'intérêt des livrables demandés (films prototypes, fiches prototypes....) et est capable de mobiliser l'équipe sur leur réalisation
- il comprend l'intérêt des différentes sessions d'échanges (déjeuners, moments inter-équipes, visites...) et est capable de mobiliser l'équipe pour y participer

Facilite l'espace de travail de l'équipe :

- accompagner l'équipe dans son espace de travail, vérifie qu'elle est bien installée
- il veille à ce que l'espace reste agréable et fonctionnel

Facilite le temps et l'organisation de l'équipe

- il connaît les séquences du déroulé de labOmusée
- gardien du temps, le facilitateur veille au "rythme" de l'équipe. Il s'attache à maintenir un bon enchaînement des étapes, en ménageant des temps de relâche si nécessaire, en redynamisant l'équipe sur l'avancement lorsque les énergies se dispersent ou lors des moments de creux
- il invite l'équipe à poser un rétro-planning simple et garde un oeil sur le planning général de l'événement.
- il accompagne l'équipe dans son organisation et dans sa gestion du temps sans imposer d'outils (par exemple en suggérant un tableau de bord de type [kanban](#) : à faire - en cours - terminé / à remplir avec des post-its)
- il invite l'équipe à définir quel est le "MPV" (prototype minimum viable) qu'elle doit réaliser pour traduire son intention avec le maximum d'impact (au regard de la vision commune de départ) et répondre concrètement à la question "à partir de quel moment seront-nous satisfaits de notre prototype ?")
- il anticipe sur les étapes à venir qui vont demander de la préparation en amont et le rappelle au bon moment à l'équipe
- il donne de l'information sur les livrables et les outils disponibles pour les réaliser

Facilite la sortie de situations de blocage ou de tensions. En amont :

- il invite les membres de l'équipe à clairement exprimer ce que chacun veut et ne veut pas faire, à dire ses attentes
- il invite les membres de l'équipe à valoriser l'expérience de collaboration en tant que telle, tout autant que le résultat et le prototype produit.
- il invite l'équipe à bien considérer les risques éventuels de ne pas aboutir à la réalisation de son prototype "idéal" et à considérer des solutions alternatives, des plans B, et une version "minimale" satisfaisante (= qui donne à expérimenter le plus concrètement possible le projet de l'équipe) à réaliser en priorité
- il invite l'équipe à se mettre d'accord sur les règles du jeu
- il anticipe avec l'équipe les éventuelles situations de blocage quand il n'y pas de consensus spontané. Il propose une façon de fonctionner et de prendre des décisions au sein de l'équipe. (Par exemple se mettre d'accord pour que "celui qui fait a raison" - principe de base dans Museomix), que les objections sont toutefois prises en considération mais que c'est à la charge de celui qui n'est pas d'accord d'apporter une contradiction argumentée et de proposer, ou de faire émerger en commun, une solution alternative cohérente avec l'idée initiale de l'équipe.
- il invite les membres de l'équipe à partir du principe que chacun s'exprime de bonne foi, et à appliquer [les principes de la communication non violente](#) et de l'écoute bienveillante (en empathie) pour sortir des rapports de force

Facilite la sortie de situations de blocage. En cours de route :

- il informe l'équipe d'organisation d'une éventuelle difficulté et fait appel aux personnes compétentes pour résoudre le blocage
- il invite l'équipe à se recentrer sur le projet commun, sur la vision partagée et les motivations au départ si les échanges deviennent infructueux
- il invite l'équipe à se recentrer sur l'expérience globale du visiteur pour prendre du recul sur les expertises "métiers" de chacun. Il invite à une remise en contexte et à aller "sur place" dans l'expo
- il relativise les problèmes en invitant l'équipe à se focaliser sur l'essentiel de son intention et le minimum nécessaire pour la prototyper (MPV)
- il fait descendre le stress en proposant de faire une pause, de faire une promenade, de faire une séance de méditation, de faire une sieste, de faire un jeu, de s'amuser à créer quelque chose qui n'a rien à voir avec le projet...
- il se fait remplacer temporairement si besoin par un autre facilitateur pour redonner une nouvelle dynamique

Facilite la créativité des équipes

- avec des jeux d'association d'idées
- avec des questions "et si..." qui relance la réflexion avec un autre angle
- avec des jeux (de cartes par exemples) qui invitent à voir les choses autrement, sous différents angles, à travers les sens
- avec des jeux qui combinent de façon aléatoire des éléments d'un prototype (visiteurs, technos, ressources, collections...), introduisent des éléments "intrus"