

**CONCEVOIR ET ANIMER DES ATELIERS COOPÉRATIFS AVEC LA MÉTHODOLOGIE LEGO® SERIOUS PLAY®
RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES ET D'ÉVALUATION**

RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES	RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION	
	MODALITÉS D'ÉVALUATION	
	Mise en situation professionnelle simulée sur un projet de conception et d'animation d'un atelier coopératif.	
	<p>Bien que la mise en situation d'un atelier coopératif soit simulée, elle se déroule pour autant à partir d'une problématique réelle exprimée par un commanditaire extérieur. Pour se faire, il est demandé aux candidats (12 candidats maximum) d'être apporteurs d'un sujet d'atelier coopératif déjà identifié en amont auprès d'un de leurs clients, interne ou externe, dans le cadre de leurs activités.</p> <p>Chaque « porteur de sujet » présente au groupe son sujet et la problématique dans ses grandes lignes. Les candidats participants votent pour sélectionner les sujets à traiter (3 au maximum) qui seront ainsi choisis selon leurs affinités au regard du thème, du secteur, du type d'organisation, puis se répartissent par groupes de travail de 6 au maximum autour d'un des « porteurs de sujet » correspondant.</p> <p>Une fois le(s) groupe(s) constitué(s), le « porteur du sujet » prend le rôle du commanditaire en présentant aux autres candidats de son groupe ses attentes, ses besoins ainsi que l'enjeu et le contexte dans lequel s'inscrit sa demande.</p>	CRITÈRES D'ÉVALUATION

	<p>Un rapport de facilitation est co-construit par le candidat comprenant les 3 parties, chacune se référant à une seule mise en situation professionnelle :</p> <p>La partie 1 nommée « Analyse et la reformulation de la demande client », ces éléments étant issus du questionnement du commanditaire par les candidats de l'atelier coopératif (cf.C1).</p> <p>La partie 2 nommée « Identification de la typologie des participants et la gestion des ressources » (cf.C2 et C3). Ces parties 1 et 2 constituent le Cahier des Charges de l'atelier coopératif.</p> <p>La partie 3 correspond à la « Conception de la feuille de route de l'animation » (cf.C2, C3 et C4).</p> <p>Le rapport de facilitation, une fois complété de ces 3 parties, est à remettre au jury d'évaluation.</p>	
<p>C1. Analyser les attentes avec le commanditaire et les parties prenantes, à partir du contexte et des besoins exprimés ou latents de l'organisation, des équipes, des personnes en conduisant l'entretien de cadrage par le Processus Cœur de l'interview en 3-D avec la méthode LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) nommé « CCBO ». Cette analyse approfondie et exhaustive est effectuée en prenant soin de circonscrire le périmètre d'action, d'analyser les enjeux et les défis sur l'environnement proche et l'écosystème concerné, afin de valider la pertinence et le type même de l'activité de facilitation au regard des objectifs visés qui peuvent être relatifs à un atelier de Stratégie d'Organisation ou à un atelier Stratégie d'Équipe.</p>	<p>Mise en situation professionnelle : A partir du sujet sélectionné, les candidats co-construisent la reformulation de la demande en questionnant le commanditaire, dit « porteur du projet », de façon à lever les objectifs cachés ou latents.</p> <p>Ils retranscrivent par écrit, dans la partie 1 de leur rapport de facilitation «Analyse et reformulation de la demande client », les éléments résultant de ce questionnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les objectifs et la finalité visés en lien avec les attentes du commanditaire, • l'analyse du contexte, des enjeux et défis, les contraintes, les éléments de l'écosystème impacté par l'atelier, en intégrant si opportun la chaîne de valeur de 	<p>Cr1.1. Le candidat identifie et analyse les éléments clés du contexte, les enjeux et les attentes du commanditaire en le questionnant selon les 4 étapes du « Processus Cœur d'interview en 3-D », spécifique à la méthode LEGO® SERIOUS PLAY® nommé « CCBO » :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- CONTEXTE : contextualisation 2- CHANGEMENT : pourquoi ce besoin de changement ? 3- BLOCAGE : blocages empêchant le changement 4- OBJECTIF : élaboration et formulation de l'objectif, de façon conjointe avec le commanditaire, en co-construisant préférentiellement avec des briques LEGO. <p>Les méthodes plus usuelles de questionnement « QQQCCP » et « des 5 Pourquoi » peuvent être aussi appliquées.</p>

	<p>l'organisation, le SWOT/FFOM, les modèles PORTER et PESTEL,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le format du livrable attendu du rapport de facilitation. 	<p>Cr1.2. Le candidat synthétise correctement les éléments internes et externes de l'Organisation en lien avec l'objectif visé.</p> <p>- Pour un atelier de Stratégie d'Organisation : l'environnement concurrentiel du marché de l'organisation sur la base du :</p> <ul style="list-style-type: none"> • modèle PORTER tels que l'intensité concurrentielle, les fournisseurs, la typologie des clients, les nouveaux entrants, les produits/services de substitution • modèle PESTEL tels que les facteurs externes Politique-Économique-Sociologique-Technologique-Environnemental-Législatif • analyse SWOT/FFOM tels que Forces-Faiblesses-Opportunités-Menaces <p>- Pour un atelier de Stratégie d'Équipe : les stades de développement de l'équipe sur la base des 6 indicateurs de la grille d'analyse.</p> <p>Cr1.3. Le candidat reporte dans la partie 1 du rapport de facilitation les attentes et les besoins exprimés et reformulés par le commanditaire pour donner suite au questionnement ciblé de la demande sous forme d'une formulation claire de l'objectif visé par l'atelier, les éléments du PORTER, PESTEL et SWOT/FFOM spécifiques à l'organisation ou les stades de développement spécifiques à l'Équipe qui pourront être utilisés dans la partie 3 « Conception de la feuille de route ».</p>
--	--	---

		<p>Le candidat reporte également le type de livrable attendu par le client en fin d'atelier.</p> <p>Cr1.4. L'objectif et le titre de l'atelier sont rédigés de façon cohérente en fonction du contexte et des enjeux identifiés.</p> <p>Cr1.5. Les techniques et méthodes utilisées par le candidat, notamment la méthode « CCBO » d'interview 3-D de LSP, QQQQCCP et les 5 Pourquoi, permettent un échange et un questionnement en mode coopératif ouvert et efficace dans le but d'établir l'analyse et la reformulation de la demande du client.</p>
<p>C2. Identifier et constituer la typologie de(s) groupe(s) de l'atelier coopératif dans leur diversité (cultures, métiers, fonctions, expertises, secteur d'activité, niveaux hiérarchiques) et les spécificités propres à chaque membre (situation de handicap, genre, génération, éducation) pour optimiser la performance de l'intelligence collective et répondre à l'objectif visé par la recherche de complémentarité de(s) groupes spécifiques à la méthode LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP).</p>	<p>Mise en situation professionnelle : A partir du sujet sélectionné, les candidats reportent la composition et répartition de(s) groupe(s) de l'atelier coopératif avec la typologie de chaque participant dans la partie 2 de ce même rapport de facilitation.</p>	<p>Cr2.1. Le candidat applique la méthode LEGO SERIOUS PLAY dans ses principes de respect de l'unicité de chacun pour effectuer le choix de la typologie des participants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - validation des intérêts individuels des participants par rapport à la résolution de la problématique auprès du commanditaire; le candidat indique au « porteur de projet » la nécessité d'expliquer à chaque participant, en amont de l'atelier, l'objectif de l'animation et l'importance de sa contribution comme unique et spécifique. - vérification des contributions nécessaires à la résolution de la problématique pour l'objectif visé qui définit ainsi le type de participants requis pour l'atelier et leur nombre.

		<ul style="list-style-type: none"> - identification des personnes en situation de handicap parmi les participants potentiels comme contributeurs à l’atelier afin d’ajuster les ressources et conditions matérielles à leur situation évaluées dans le critère Cr3. - identification auprès du « porteur de sujet » du Décideur de l’Organisation susceptible d’être Responsable de la mise en œuvre des prises de décisions en fin d’atelier, en vue de sa participation à l’atelier LSP. <p>Cr2.2 Le candidat justifie avec des arguments satisfaisants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le nombre et la contribution individuelle de chaque participant - son choix de composition et de répartition du groupe en fonction des caractéristiques des participants (culture, métier, mission/activité, expertise, niveau hiérarchique, situation de handicap, genre, génération, éducation, etc...).
<p>C3. Gérer les ressources et conditions nécessaires à la mise en œuvre de l’atelier coopératif avec la méthode LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP), en identifiant les différents besoins (humains, organisationnels, matériels, financiers, logistiques) pour assurer l’atteinte des objectifs dans le temps imparti et le respect des obligations sanitaires, sécuritaires (protection des données), en tenant compte des situations de handicap possibles.</p>	<p>Mise en situation professionnelle : A partir du sujet sélectionné, le candidat identifie et reporte, sur la partie 2 du rapport de facilitation, les conditions de la mise en œuvre de l’atelier.</p>	<p>Cr3. Le candidat restitue correctement, dans la partie 2, l’ensemble des ressources et conditions nécessaires à la mise en œuvre de l’atelier coopératif élaboré :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la liste des moyens et des besoins nécessaires est complète : <ul style="list-style-type: none"> ➤ le calendrier, ➤ les horaires et la durée de l’atelier prenant en compte les spécificités de l’organisation, ➤ le coût dédié,

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ les ressources humaines (expériences et compétences spécifiques telles que la mise à disposition d'un co-animateur dédié à un participant en situation de handicap pour l'aider à construire avec le matériel Lego ➤ le nombre et légitimité des animateurs requis en fonction de l'objectif, du nombre de participants, ➤ les obligations sanitaires et sécuritaires telles que l'envoi du protocole sanitaire, du règlement intérieur à envoyer pour acceptation par chaque participant en amont de l'atelier et leur affichage en salle d'animation, d'une autorisation de droit à l'image et de l'utilisation des données à faire signer ➤ le lieu de l'espace d'animation et des pauses accessible à tous les participants dont les personnes en situation de handicap (PMR, déficience visuelle/auditive..), ➤ <u>les</u> matériels LEGO spécifiques dont ceux adaptés tels que Briques en Braille, DUPLO,... pour les personnes en situation de handicap, ➤ les matériels photo/vidéo nécessaires aux livrables pour la réalisation du bilan de l'atelier, identifiés dans les critères Cr8.1 et Cr8.2, ➤ la configuration de la salle. <p>• les éléments de coût, délai et durée en vue de l'établissement d'une proposition financière sont justifiés avec des arguments pertinents.</p>
<p>C4. Elaborer et co-construire le cahier des charges et la feuille de route d'animation de l'atelier coopératif basé sur un dispositif hybride permettant d'apprendre à apprendre dans le cadre d'une communauté apprenante laissant la place à une possibilité d'auto-structurations :</p>	<p>Mise en situation professionnelle : A partir du sujet sélectionné, le candidat élabore avec son groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le cahier des charges constitué des parties 1 et 2 du rapport de facilitation. 	<p>Cr4.1. Le cahier des charges est évalué par les critères Cr1.1 à Cr1.5, Cr2.1 et Cr2.2, Cr3. Le candidat synthétise l'interview du commanditaire, « porteur de projet », et le reporte par écrit dans les parties 1 et 2 de ce cahier des charges.</p>

- en définissant les étapes et l'enchaînement approprié des Techniques d'Application (A.T) pour chacun des objectifs intermédiaires,
- en identifiant des solutions alternatives en fonction des aléas et des imprévus

afin de garantir l'atteinte de l'objectif final dans la durée prévue tel qu'identifié dans la partie 1 du cahier des charges, selon une démarche planifiée et structurée par les mécanismes de jeu LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) et par les 8 caractéristiques du processus créatif de l'Expérience Optimale (FLOW).

- la feuille de route de l'atelier en fonction de la finalité et des objectifs actés de façon à respecter un état de FLOW dès la séquence de démarrage qui structure l'atelier.
La feuille de route est à reporter dans la partie 3 du rapport de facilitation.

Cr4.2. La feuille de route de l'animation de l'atelier élaborée par le candidat est cohérente par rapport aux objectifs visés, à la durée définie et au public cible et comporte pour chaque étape l'énoncé de l'objectif, et la rédaction du script correspondant basée sur une communication ouverte, positive et valorisante, sa durée, les matériels (briques LEGO spécifiques, paper board,...), les moyens nécessaires à l'hybridation du dispositif (plateforme collaborative avec espace personnel respectant RGPD, visio conférence en amont et en aval de la formation, application mobile multi-plateformes type Whatsapp, application de création BD animées...).

Cr4.3. Le candidat identifie les objectifs intermédiaires et la Technique d'Application appropriée définissant ainsi la planification de chaque étape de la feuille de route selon une incrémentation respectueuse des caractéristiques du FLOW pour faire vivre à chacun des participants une Expérience Optimale créative et apprenante.

Cr4.4. Le candidat justifie avec des arguments satisfaisants son choix d'enchaînement de séquences parmi les 7 Techniques d'Applications (AT) suivantes possibles de façon à atteindre l'objectif dans le respect du FLOW:

		<p>AT1. Construire un modèle individuel AT2. Construire un modèle partagé et des histoires AT3. Créer un « paysage » AT4. Etablir des connexions AT5. Construire un système AT6. Jouer l'émergence et les décisions AT7. Extraire des grandes lignes directrices</p>
<p>C5. Animer la co-construction d'idées nouvelles d'un atelier coopératif avec la méthodologie LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) dans un climat de confiance et d'engagement propice à l'apprentissage de 100% des participants en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • communicant auprès des participants sur les canaux Visuel-Auditif-Kinesthésique avec des techniques de questionnement ouvert et positif, • adoptant une posture et un rôle de facilitateur basé sur l'écoute, l'humilité, la bienveillance et l'exigence, • cadrant la facilitation par les mécanismes LEGO® SERIOUS PLAY® présents : <ul style="list-style-type: none"> - dès le démarrage de l'atelier dans l'énoncé des règles du jeu spécifiques à LSP et dans la première séquence clé d'animation nommée «Construction des Compétences LSP» ou «Skills Building LSP », - ainsi que dans chacune des autres séquences suivantes de construction des modèles LEGO 3D et récits métaphoriques par les 4 étapes du «Processus Cœur de facilitation», <p>afin de permettre à chaque participant de construire et partager les émergences dans</p>	<p>Mise en situation professionnelle sous forme de simulation :</p> <p>A partir du sujet sélectionné, et au préalable de l'animation, le candidat configure avec son groupe l'espace d'animation en fonction des indications données dans la partie 2 du rapport de facilitation, en lien avec les objectifs de l'atelier, dont l'évaluation sera faite par le Jury à partir d'une grille d'observation.</p> <p>Le candidat anime, en respectant les consignes rédigées dans la partie 3, une partie des étapes du démarrage de l'atelier coopératif choisie et que le jury évalue sur chacun des critères d'animation de la grille d'observation, pendant un temps imposé en mettant en perspective le principe coopératif et apprenant de celui-ci.</p>	<p>Cr5.1. Le candidat configure correctement la salle en respectant le cahier des charges. (Installation tables, matériels LEGO, paper-board, affichage du titre de l'atelier et des règles du jeu)</p> <p>Cr5.2. Le candidat cadre son animation dès le démarrage en rappelant les objectifs et les enjeux de l'atelier, énonce le titre et les règles du jeu de l'atelier et s'assure que celles-ci sont bien respectées tout au long de l'animation.</p> <p>Cr5.3. Les tours de parole sont équitables, sans jugement et sans influence. Le candidat anime l'enchaînement des séquences dans le respect du FLOW – dans un juste équilibre évitant l'anxiété ou l'ennui. Il adopte une communication, basée sur un mode de questionnement positif et ouvert, requise pour l'animation à chaque séquence d'ateliers coopératifs et de créativité collective selon le « Processus Cœur de facilitation » en 4 étapes de la méthode LEGO SERIOUS PLAY :</p>

<p>l'intelligence collective et vivre l'expérience de FLOW.</p>		<p>1- Poser une question 2- Construire 3- Partager 4- Apprendre et réfléchir</p> <p>Cr5.4. Le candidat anime la séquence clé de démarrage « Construction des Compétences LSP », ou encore nommé Skills Building LSP, pour laquelle le candidat déroule une série de questions spécifiques pour que chaque participant sache construire et faire des récits métaphoriques avec des lego lors des séquences suivantes d'un atelier LSP. Cette séquence clé respecte aussi le « Processus Cœur de facilitation » en 4 étapes de la méthode LEGO SERIOUS PLAY évalué en Cr5.3, garantissant ainsi la réussite de l'atelier.- Cette séquence est animée de façon à instaurer un climat de bienveillance, de confiance et d'engagement favorisant la créativité et l'émergence d'idées contributives pour tous les participants, dont chaque étape est évaluée par le jury dans la grille d'observation.</p>
---	--	---

<p>C6. Développer une Stratégie d'organisation ou d'équipe apprenante basée sur la méthode LSP comme langage commun, constituée par une combinaison sur-mesure de séquences de Techniques d'Application (AT) parmi les 7 AT, choisies suite à l'interview en 3-D avec le commanditaire, en fonction de la finalité de l'atelier et des objectifs intermédiaires suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la construction et la clarification du périmètre d'action proche et étendu (AT1, AT2, AT3), • la construction de l'éco-système à partir de la construction de connexions lego en 3-D simulant les interactions multiples représentatives de l'écosystème considéré dans une vision partagée (AT4, AT5) • la mise en dynamique d'un éco-système adaptatif complexe construit en « jouant » des événements passés et/ou futurs et en visualisant les impacts des changements obtenus (AT6) • l'extraction de Grandes Lignes Directrices (AT7) <p>afin d'améliorer durablement la communication, de résoudre des problématiques complexes et de prendre des décisions en temps réel de Stratégie d'Organisation ou d'Équipe.</p>	<p>Mise en situation professionnelle : Le candidat présente, dans sa partie 3 « Conception de la feuille de route de l'animation », la combinaison sur-mesure des séquences de Techniques d'Application (AT) qu'il a choisi pour pouvoir développer une Stratégie d'organisation ou d'équipe sur un système adaptatif complexe en 3-D avec la méthode LSP en rapport avec l'objectif de l'atelier.</p>	<p>Cr6.1. Le candidat présente la combinaison sur-mesure des séquences de Techniques d'Application (AT) qu'il a choisi parmi les 7 AT. Cet enchaînement d'AT permet d'aboutir à la construction d'un système adaptatif complexe, évalué dans les critères précédents Cr1 à Cr5.</p> <p>Cr6.2. Le candidat justifie, à partir des objectifs de chaque AT choisie, en quoi la succession présentée clarifie la réflexion stratégique visée par l'atelier.</p>
<p>C7. Piloter la mise en dynamique d'un écosystème apprenant, relatif à une problématique de Stratégie en temps réel d'organisation ou d'équipe à résoudre, par l'expérimentation d'incrémentations</p>	<p>Mise en situation professionnelle : Le candidat présente l'ensemble de la feuille de route en expliquant le pilotage en temps réel d'un Système Adaptatif Complexe partagé, construit</p>	<p>Cr7.1. Le candidat justifie la pertinence du choix de la Technique d'Application (AT) LEGO SERIOUS PLAY en adéquation avec l'objectif intermédiaire visé à chaque étape de la feuille de route et en</p>

<p>et d'itérations successives dans le FLOW appliquées à un Système Adaptatif Complexe 3D construit et partagé selon le processus récurrent LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) avec l'enchaînement d'AT définissant le type de modèles individuels, de constructions collectives et de connexions avec des briques LEGO afin de développer les compétences d'une stratégie d'organisation apprenante ou d'équipe.</p>	<p>en 3D à partir des incréments et itérations successives de la méthode LEGO SERIOUS PLAY pour atteindre les objectifs visés et définir des supports à la prise de décisions.</p> <p>Le candidat est notamment challengé sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La construction et l'analyse des éléments de l'environnement proche et étendu de l'équipe ou de l'organisation, • La construction de l'écosystème à partir de la mise en connexions d'éléments spécifiques, • Les événements passés ou futurs probables joués et testés, • L'identification des grandes lignes directrices, <p>La pertinence de chacun de ces éléments étant évalué par le jury dans la grille d'observation.</p>	<p>quoi cet enchaînement incrémental et itératif d'étapes préserve le FLOW jusqu'à la résolution de la problématique et la prise de décisions en fin d'atelier par la construction de Grandes Lignes Directrices.</p> <p>Cr7.2. Le candidat explique correctement le processus de construction, priorisation et analyse des éléments de l'environnement proche et étendu de l'équipe ou de l'organisation qui est mis en interaction - grâce aux connexions choisies et expliquées des AT4 et AT5 - à l'ensemble des parties prenantes et facteurs au regard de la problématique visée.</p> <p>Cr7.3. Le candidat explique correctement le processus sur le choix d'événements passé/futur, joués et testés lors de l'AT6 sur l'écosystème 3-D construit précédemment dans un but de visualisation des résultats et des impacts de changements sur tout ou une partie de l'écosystème.</p> <p>Cr7.4. Le candidat explique correctement la démarche d'identification de Grandes Lignes Directrices dans l'AT7 comme support à la prise de décisions en temps réel pour mieux anticiper les transformations futures.</p>
--	--	---

<p>C8. Gérer en temps réel, tant dans l'organisation en amont que pendant l'animation, les échanges et les interactions dans la diversité des métiers, points de vue, profils, en intégrant les aléas et les imprévus rencontrés au sein du groupe (obstacles, freins, menaces, signes négatifs non verbaux), conformément aux règles de la méthode LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) et dans le respect du FLOW.</p> <p>Afin de maintenir l'élan du groupe et atteindre les objectifs définis dans un climat coopératif, positif et apprenant, l'animateur de l'atelier choisit en temps réel d'adapter la feuille de route préalablement définie, soit par des séquences d'enrichissement de constructions sur une AT donnée, soit par des ajouts ou des suppressions de séquences d'AT.</p>	<p>Mise en situation professionnelle : Le jury d'évaluation intervient de façon impromptue pour perturber la conduite de son animation afin de confronter le candidat à des situations régulièrement vécues dans la réalité, dont la capacité d'adaptation de celui-ci sera évaluée dans la grille d'observation.</p>	<p>Cr8.1 Le candidat gère les échanges et les interactions en temps réel en faisant respecter les règles de la méthode LEGO SERIOUS PLAY :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le respect des règles du jeu à énoncer en début d'atelier - le respect des 4 étapes du Processus Cœur de facilitation - la capacité d'adaptation et l'agilité à modifier son style d'animation face aux aléas et imprévus <p>Cr8.2. Le candidat réagit de façon adaptée, et pertinente aux imprévus dus à la situation provoquée par le jury d'évaluation, et corrige si besoin le déroulé de l'atelier en fonction des imprévus.</p>
<p>C9. Réaliser le bilan de l'atelier avec la méthode LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) par le groupe à partir d'une rétrospective de leurs constructions individuelles et collectives, ainsi que des Grandes Lignes Directrices en briques lego, rendant les participants auteurs de leurs axes d'évolution et/ou d'action pour les engager à poursuivre leurs actions, en autonomie après l'atelier.</p>	<p>Mise en situation professionnelle : Le candidat présente le bilan de sa partie d'atelier qu'il a en charge d'animer.</p>	<p>Cr9.1. Le bilan est réalisé par le candidat en respectant les livrables propres à la méthode LEGO SERIOUS PLAY :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La rétrospective des constructions individuelles et collectives et des Grandes Lignes Directrices.

		<p>Cr9.2 La complétude de la rétrospective réalisée est prouvée. Elle comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enchaînement dans le bon ordre des constructions individuelles et collectives, - L'ensemble des indications des objectifs intermédiaires visés pour chacune des étapes de la feuille de route réalisée, - Le lien entre les Grandes Lignes Directrices construites et le résultat des changements obtenus. <p>Cr9.3 Le candidat énonce le type de livrables à remettre au commanditaire en fin d'atelier, tant en termes de format que de contenus, comprenant les photos et les vidéos des story-tellings de constructions collectives LSP réalisées tout au long de l'atelier. Le candidat mentionne le type d'animation et la durée nécessaire à la réalisation de ce livrable préférentiellement co-construit par les participants en présence d'un animateur en fin d'atelier, pour être directement mobilisable dans un plan d'action opérationnel ultérieur.</p>
--	--	--