

# Boîte à outils de la formation Favoriser les collaborations de recherche — **Guide de l'animateur**

Ce document ainsi que les ressources associées ont été conçus pour aider d'autres organismes à utiliser et à adapter le matériel de formation destiné à faciliter l'atelier *Favoriser les collaborations de recherche aux deuxième et troisième cycles*.

<b>TITRE</b>	Renforcer les collaborations en recherche aux cycles supérieurs et au postdoctorat
<b>OBJECT</b>	Activité de mise en situation de la première réunion : La mise en situation de la première réunion est l'activité d'apprentissage principale prévue pour l'atelier <i>Favoriser les collaborations de recherche</i> . Pour plus d'information sur l'atelier, veuillez consulter l'aperçu qui accompagne cette boîte à outils.
<b>MODULE</b>	Jeu de rôles – La première rencontre
<b>FORMAT</b>	Dialogue orienté, en petits groupes de pairs
<b>DOCUMENTATION COMPLÉMENTAIRE</b>	Diaporama sur le renforcement des collaborations en recherche
<b>BUT</b>	<p>Cette activité a pour but de simuler la première rencontre entre un chercheur ou une chercheuse (professeure ou étudiant des cycles supérieurs, p. ex.) et un ou plusieurs organismes partenaires.</p> <p>En effet, chercheuses et chercheurs ont souvent du mal, surtout quand leur expérience des partenariats est limitée, à cerner les difficultés et les occasions susceptibles d'émerger d'une collaboration avec des partenaires de l'extérieur de l'université, ou encore les besoins de ces partenaires. L'activité doit les aider à développer des stratégies qui leur permettront d'entrer en contact et d'instaurer une relation durable avec des partenaires, et de reconnaître les avantages réciproques possibles d'une collaboration.</p> <p>L'activité s'adresse aux universitaires en début de carrière (qui étudient aux cycles supérieurs ou au postdoctorat, en particulier) souhaitant bâtir ou consolider leurs collaborations avec des organismes non universitaires. Elle a été réalisée à l'origine avec des personnes du milieu de la recherche, mais rien n'empêche de l'organiser pour un auditoire d'un autre milieu.</p>

<b>DURÉE À PRÉVOIR</b>	Description de l'activité (1 <sup>re</sup> partie)	10 MINUTES
	Remplissage individuel des fiches	15 MINUTES
	1 <sup>re</sup> partie : Prendre place à la table	30 MINUTES
	Pause	10 MINUTES
	Description de l'activité (2 <sup>e</sup> partie)	10 MINUTES
	2 <sup>e</sup> partie : Se rallier à des partenaires	30 MINUTES
	Débriefage en groupe	15 MINUTES
	<b>DURÉE TOTALE</b>	<b>2 HEURES</b>

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Former des groupes de 4 à 6 personnes en fonction des fiches de personnages. Cette activité de mise en scène est censée suivre la présentation « L'échange de connaissances : un survol » (diaporama), qui comprend une section sur les moyens de se mettre d'accord avec d'éventuels partenaires de différents milieux en vue d'une recherche en collaboration.

Les participants et participantes jouent différents personnages.

L'activité originale reposait sur un scénario où un personnage chercheur invitait de possibles partenaires à un remue-méninge en vue de la refonte d'un programme pour les repas du midi dans une école primaire fictive. Vous pouvez reprendre ce scénario, ou en concevoir un qui sera plus adapté à votre situation particulière.

En plus du rôle que vous lui attribuez, nous vous suggérons de demander à chaque personne d'assumer activement une tâche pendant l'activité. Voici un exemple de répartition des rôles et des tâches à partir du scénario original.

	<b>Personnage</b>	<b>Rôle structurel dans l'activité</b>
<b>1</b>	Chercheur ou chercheuse	Anime la discussion
<b>2</b>	Parent	Présente le rapport de débriefage
<b>3</b>	Sous-ministre	Prend des notes sur l'écran interactif (secrétaire A)
<b>4</b>	Directrice ou directeur de l'école	S'assure que la discussion reste focalisée sur le sujet
<b>5</b>	Enseignant ou enseignante	Chronomètre l'activité et s'occupe des échanges par clavardage
<b>6</b>	Partenaire de l'industrie	Prend des notes sur l'écran interactif (secrétaire B)

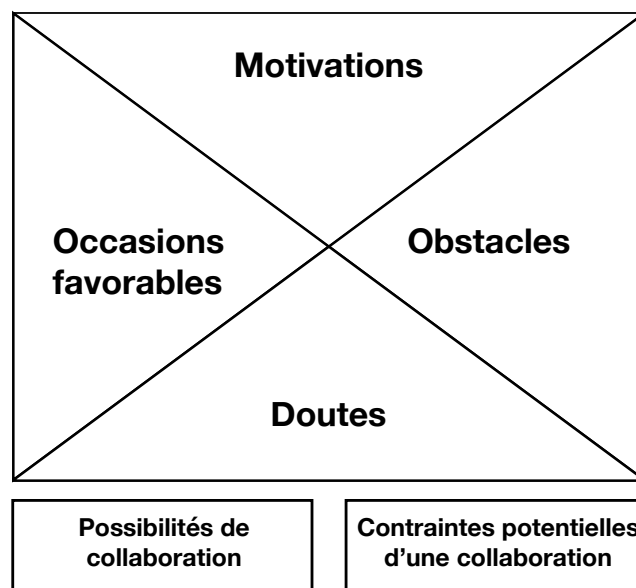
**ACTIVITY  
DESCRIPTION  
(CONTINUED)**

La personne qui joue le rôle de chercheuse ou chercheur développera des habiletés d'animation et apprendra à se servir de son empathie et de sa curiosité intellectuelle de manière à faire valoir les différentes perspectives et formes d'expertise. Les autres participants et participantes apprendront des choses semblables, mais du point de vue de quelqu'un d'extérieur à la recherche, et comprendront mieux les difficultés et les motivations particulières auxquelles se heurtent les partenaires non universitaires dans leurs propres milieux de travail.

Tout au long des deux parties de l'activité, la personne qui joue le rôle de la chercheuse ou du chercheur doit s'assurer que la conversation est fluide et comprendre les besoins et les points de vue des autres personnages. La personne qui coordonne l'atelier fournit à chaque participant ou participante un portrait général de son personnage, et leur donne ensuite 15 minutes pour imaginer ses objectifs, points de vue et motivations propres, avant de commencer la partie interactive de l'activité.

La 1<sup>re</sup> partie est centrée sur la formulation de questions ouvertes visant à découvrir la perspective des autres ; l'idée est d'explorer dans un esprit de découverte et d'empathie, plutôt que d'essayer tout de suite de résoudre des problèmes sans connaître le contexte. Le personnage de chercheuse ou chercheur mène la discussion, en incitant les autres à prendre part à un véritable échange. Cet échange privilégie les questions qui mettent au jour les perspectives, les motivations, les doutes, les contraintes et les objectifs de chaque personnage. (Ce sujet est traité dans le survol de l'échange de connaissances.)

Dans l'activité originale, par exemple, le personnage de l'enseignant était aux prises avec un horaire déjà chargé et de nombreuses autres exigences professionnelles. Pour diriger cette partie de l'activité, nous avons utilisé la « carte de l'empathie » ci-dessous. Si vous préférez, vous pouvez choisir un autre diagramme, comme celui du cycle savoir-action qui est fourni dans le diaporama.



**CONCEPTS CLÉS À RETENIR (A CONTINUÉ)**

Dans la 2<sup>e</sup> partie de l'activité, la chercheuse ou le chercheur demande à chaque autre personnage autour de la table à quoi ressemblerait la réussite, de son point de vue. Le ou la secrétaire inscrit les réponses sur l'écran interactif, en accordant une attention particulière aux personnages qui en arrivent à un consensus sur leurs objectifs communs, leurs attentes mutuelles et la suite des choses. Après cette brève conversation, les participantes et participants sortent de leur rôle et travaillent ensemble à formuler une problématique qui permettra d'atteindre la réussite selon tous les critères qui apparaissent à l'écran. En conclusion, le coordonnateur ou la coordonnatrice de l'atelier conduit le débriefage, en demandant à un personnage donné de chaque groupe (différent du chercheur ou de la chercheuse) de résumer les résolutions de ce groupe.

**CONCEPTS CLÉS À RETENIR**

- Stratégies d'amorce : comment fonder un dialogue avec de possibles partenaires
- Importance de la transparence quant aux intentions, aux fonctions et aux responsabilités

**MATÉRIEL REQUIS**

- Scénario (imprimé sur papier ou projeté à l'écran à partir d'un ordinateur)
- De 4 à 6 fiches de personnages (sur papier ; voir ci-dessous)
- Papillons autocollants de grand format
- Marqueurs

**SÉANCES LIÉES**

- Présentation du diaporama « L'échange de connaissances : un survol »
- Conférence (d'une professeure adjointe ou d'un partenaire communautaire, p. ex.)
- Panel de spécialistes

**PRÉPARATION REQUISE**

- La personne responsable de l'atelier doit préparer un scénario et des fiches à remplir pour les personnages.
- Les participants et participantes n'ont rien à préparer.
- La répartition en groupes de 5 ou 6 personnes doit être organisée d'avance.
- C'est une bonne idée d'inviter une personne par groupe à se porter volontaire à l'avance pour animer la discussion.

**CARACTÉRISTIQUES  
DES PERSONNAGES**

La personne qui anime l'atelier doit formuler un court scénario (de 100 à 200 mots) autour d'un personnage de chercheuse ou de chercheur qui a réuni de 3 à 5 partenaires possibles de milieux différents (université, industrie, collectivité) afin de discuter d'un projet de recherche en collaboration. Dans la première version de cet atelier, par exemple, le projet consistait à repenser l'offre de repas du midi pour une école primaire fictive. Les éléments suivants vous aideront à développer les personnages.

Au début de l'activité, chaque personne remplit la fiche de son personnage, ce qui l'aidera par la suite à imaginer son histoire.

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Organisme ou entreprise : \_\_\_\_\_

Fonction du personnage : \_\_\_\_\_

Persona Descriptions (200-300 words) contain the following elements:

1. What does this person's role entail?
2. What are their motivations for participating in this conversation?
3. What challenges do they foresee?
4. To whom are they accountable?

*Please imagine and write responses to the following for your persona:*

**Votre histoire**

*(2 ou 3 expériences qui ont modelé votre personnage)*

**Ce qui vous tient à cœur**

*(Les 2 ou 3 choses les plus importantes dans la vie, selon votre personnage)*

**Vos frustrations**

*(Les 2 choses les plus frustrantes pour votre personnage)*

**Phrase-résumé**

*(Résumez, en une phrase, l'état d'esprit de votre personnage.)*