



**HAL**  
open science

## Former les (futurs) managers au retour d'expérience

Olivier Douin, Philippe Lépinard

► **To cite this version:**

Olivier Douin, Philippe Lépinard. Former les (futurs) managers au retour d'expérience. 7e Colloque International Game Evolution, May 2023, En ligne, France. . hal-04091044

**HAL Id: hal-04091044**

**<https://hal.science/hal-04091044>**

Submitted on 7 May 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Former les (futurs)managers au retour d'expérience

**Olivier Douin**

Olivier Douin Conseil

[odouin@olivierdouin-conseil.com](mailto:odouin@olivierdouin-conseil.com)

**Philippe Lépinard**

Univ Paris Est Créteil, IRG, F-94010 Créteil, France

[philippe.lepinard@u-pec.fr](mailto:philippe.lepinard@u-pec.fr)

Dans son acception la plus large, le retour d'expérience ou RETEX est « *une méthodologie organisationnelle, principalement formelle, d'amélioration continue ou ponctuelle* » (Douin et al., 2021). Ce poster présente les résultats d'une série de trois expérimentations ludopédagogiques à base de *wargames* se déroulant dans des univers fantastiques (Figure 1) et destinée à former au RETEX. Débutée en 2021 avec des étudiants de Licence puis reproduit en février 2022 avec des étudiants de Master en apprentissage (Douin & Lépinard, 2022), la 3<sup>e</sup> expérimentation a été proposée en juin 2022 à huit managers en activité. L'ensemble de ces expérimentations a été mené à l'IAE Paris-Est, l'école universitaire de management de l'Université de Paris-Est Créteil (UPEC).

L'évaluation de la formation a été double pour chaque expérimentation. Dans un premier temps, nous avons proposé un questionnaire anonyme afin de mesurer le ressenti des participants sur les deux premiers niveaux du modèle d'évaluation des formations de Kirkpatrick & Kirkpatrick (2016) : réaction et apprentissage (Tableau 1). Nous avons pu constater que l'ensemble des réponses des managers est globalement très proche, voire supérieure, à celles des étudiants de Licence et de Master. Dans un second temps, nous avons réalisé une évaluation sommative qui a donné de bons résultats mais toutefois légèrement plus faibles pour les managers par rapport aux étudiants (Tableau 2, NB : nous n'avons pas procédé au test diagnostique lors de la première expérimentation avec les étudiants de Licence).

Notes	Test diagnostique	Test final
Licence	Néant	9,4/10
Master	3,9/10	8,8/10
Manager	3,8/10	8,3/10

Tableau 2. Évaluations sommatives des trois expérimentations.

### Références

- Douin, O., Lépinard, P. (2022), Former les futurs managers au retour d'expérience : le cas d'un dispositif ludopédagogique universitaire s'appuyant sur les *wargames* sur table, 6<sup>e</sup> Colloque International Game Evolution, en ligne.
- Douin, O., Junghans, P., Lépinard, P. (2021), La formation des managers au retour d'expérience : conception d'un dispositif pédagogique générique, XXX<sup>e</sup> conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique, en ligne.
- Kirkpatrick, D. et Kirkpatrick, W. (2016), *Kirkpatrick's Four Levels of Training Evaluation*, ATD Press.



Figure 1. Le jeu mis en œuvre pour l'expérimentation avec les managers fut Star Wars Armada de Fantasy Flight Games.

Caractéristique (Kirkpatrick et Kirkpatrick, 2016)	Moyenne des réponses des étudiants de Licence N = 8, 100% de répondants Durée du cours : 16h	Moyenne des réponses des étudiants de Master N = 10, 100% de répondants Durée du cours : 28h	Moyenne des réponses des apprenants (Managers en activité) N = 8, 100% de répondants Durée du cours : 16h
	[Satisfaction] Je suis satisfait du cours (plaisir, ressources suffisantes, environnement, etc.).	3,8	3,3
[Implication] Ce cours m'a permis de m'impliquer et de m'engager dans l'apprentissage du RETEX.	3,6	3,4	3,9
[Pertinence] Je trouve le cours pertinent pour apprendre à piloter un RETEX.	3,9	3,2	3,9
[Connaissances] Je connais dorénavant les concepts et outils théoriques du RETEX vus durant le cours.	3,9	3,5	3,5
[Compétences] Je suis capable de mettre en œuvre ce que j'ai appris dans d'autres contextes de RETEX.	3,4	3,1	3,4
[Valeur / Utilité] Je pense que les concepts et outils du RETEX vus en cours vont me permettre de mieux gérer ce type de projets (j'ai compris leur importance).	3,8	3,3	3,8
[Confiance] Je suis convaincu que je serai en mesure d'appliquer ce que j'ai appris dans mes autres situations de pilotage de RETEX.	3,3	3,2	3,5
[Motivation] Je m'engage à essayer d'appliquer ce que j'ai appris dans mes futures activités de RETEX.	3,0	3,2	3,8

Tableau 1. Ressentis des apprenants sur les deux premiers niveaux du modèle d'évaluation des formations de Kirkpatrick & Kirkpatrick (2016) : 1 « Pas du tout », 2 « Plutôt non », 3 « Plutôt oui » et 4 « Tout à fait ».