



HAL
open science

Parcours Idéation Une approche pédagogique émancipatrice de l'entrepreneuriat territorial durable

Cécile Perret

► **To cite this version:**

Cécile Perret. Parcours Idéation Une approche pédagogique émancipatrice de l'entrepreneuriat territorial durable. Colloque international Commerce Équitable et Tourisme Solidaire : facteurs déclencheurs de dynamiques territoriales, Université Mouloud Mammeri, Tizi-Ouzou (Algérie), Dec 2023, Tizi-Ouzou, Algérie. hal-04454993

HAL Id: hal-04454993

<https://hal.science/hal-04454993>

Submitted on 13 Feb 2024

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.

Parcours Idéation

Une approche pédagogique émancipatrice de l'entrepreneuriat territorial durable

Parcours Idéation est un outil pédagogique innovant présenté sous forme de cartes. Il propose une approche pédagogique « émancipatrice » (Fayolle, 2021) en vue d'imaginer des projets / entreprises durables. Parcours d'apprentissage en Quintuple Hélice (Etzkowitz et Leydesdorff, 2000 ; Carayannis et al., 2012, Carayannis et Campbell, 2017, Berthou et Boutiller, 2021), il privilégie une démarche « effectuale » (Sarasvathy, 2001) qui invite à l'innovation sociale (Cloutier (2003), Klein et al. (2009 et 2010), Lévesque et al. (2014)) pour nos territoires.

Dans cet article, illustré grâce à une mise en application auprès d'étudiants de Licence, nous analysons en quoi cet outil invite les enseignants et les étudiants à changer de posture afin de co-construire des connaissances activables pour un développement plus durable des territoires.

Mots clefs : production de savoirs, entrepreneuriat durable, Quintuple Hélice, pédagogie émancipatrice

Parcours Idéation

An innovative educational learning tool aimed at territorial sustainable entrepreneurship

Parcours Idéation is a deck of cards for educational purposes. It could be examined in light of the five-helix model (Etzkowitz and Leydesdorff, 2000; Karayannis et al., 2012; Karayannis and Campbell, 2017; Berthoud and Boutiller, 2021). This innovative learning tool tends, through an effectual approach (Sarasvathy, 2001), to the collective and collaborative design of socially innovative (Cloutier (2003), Klein et al. (2009 et 2010), Lévesque et al. (2014)) projects aimed at the sustainable development of territories.

Key Words : knowledge production, sustainable entrepreneurship, Five Helix, education tool

Parcours Idéation

Une approche pédagogique émancipatrice de l'entrepreneuriat territorial durable

Cécile Perret

Enseignante chercheuse

IREGE, Université Savoie Mont Blanc

De nombreux enseignants de l'enseignement supérieur cherchent aujourd'hui à faire évoluer leur pédagogie, s'éloignant d'une « pédagogie classique [...] où les enseignants, [...] détiennent le savoir » (Fayolle, 2021, 60) pour privilégier une approche émancipatrice. Nous savons que l'enseignement de l'entrepreneuriat — et notamment de l'entrepreneuriat durable (entreprises de l'économie sociale et solidaire, *etc.*) — est un moteur puissant de la transformation économique et sociale (Fayolle et al., 2016 ; Fayolle, 2021). Il est aussi, par conséquent, un moteur de l'évolution de nos territoires vers plus de durabilité.

Parcours Idéation, un parcours d'apprentissage à l'entrepreneuriat durable présenté sous forme de cartes et imaginé par une enseignante chercheuse de l'Université Savoie Mont Blanc, souscrit à cette approche et à ces constats préliminaires. En suivant une démarche « effective » (Sarasvathy, 2001) — qui part des compétences des étudiants et/ou des spécificités du territoire — Parcours Idéation permet, étape par étape, de concevoir collectivement et de façon collaborative des projets socialement innovants.¹

En outre, en proposant un « environnement de savoir créatif » (Hemlin *et al.*, 2004) qui inclut les aspects liés à l'environnement naturel de la société et de l'économie, à la transition socio-écologique et à l'écologie sociale, il permet un parcours d'apprentissage en Quintuple Hélice (Etzkowitz et Leydesdorff, 2000 ; Carayannis et al., 2012, Carayannis et Campbell, 2017, Berthoux et Boutiller, 2021).

Dans cet article, grâce à sa mise en œuvre auprès d'étudiants de l'université Savoie Mont Blanc, nous analysons en quoi Parcours Idéation : encourage la pensée interdisciplinaire et l'application transdisciplinaire des connaissances interdisciplinaires, encourage l'autonomisation des étudiants et le travail en équipe, invite l'enseignant à changer de posture et, enfin, stimule l'idéation à la création de projets d'entreprises durables pour nos territoires.

Les nouveaux modèles de production des connaissances : une pédagogie émancipatrice en Quintuple Hélice

Le modèle de la Quintuple Hélice (Carayannis, Barth et Campbell, 2012) offre un cadre d'analyse pertinent de l'évolution du rôle de la recherche scientifique au niveau national en proposant un système de coopération de connaissance, de savoir-faire et d'innovation pour un développement plus durable. La Figure 1 ci-dessous présente les différents modes de production de connaissance (mode 1, mode 2 et mode 3) qui conduisent à la Triple Hélice, la Quadruple Hélice ou la Quintuple Hélice décrites par Carayannis et Campbell (2017).

¹ Si le terme d'innovation sociale est polysémique et controversé, de nombreux chercheurs ou acteurs de l'économie sociale et solidaire (ÉSS) la définissent comme une initiative locale, ascendante, non gouvernementale, ancrée territorialement et qui vise la satisfaction de besoins humains non satisfaits par ailleurs. De nombreuses recherches l'ont décrite : Cloutier (2003), Klein et al. (2009 et 2010), Lévesque et al. (2014), *etc.*

Figure 1 – Les modes de création de connaissance et la Quintuple Hélice

Mode 1	Mode 2	TRIPLE HELICE
<p>La recherche universitaire se « concentre sur la recherche fondamentale, souvent encadrée par une grille de disciplines académiques et sans intérêt spécifique pour une utilisation pratique des connaissances et de l'innovation » (Carayannis et Campbell, 2017).</p> <p>Modèle linéaire d'innovation.</p>	<p>Connaissances transdisciplinaires.</p> <p>Connexions entre production du savoir et application des connaissances.</p> <p>Compatible avec des modèles d'innovation non-linéaires.</p>	<p>Elle est créée par 3 hélices (universités/entreprises/État) interconnectées de manière hybride.</p> <p>Les 3 Hélices constituent le système national d'innovation.</p>
	Mode 3	QUADRUPLE HELICE
	<p>Il promeut des environnements de savoir créatifs.</p> <p>Coexistence et coévolution des différents modes de connaissance et d'innovation.</p> <p>Modèle d'innovation non linéaire.</p>	<p>C'est le résultat de la Triple Hélice à laquelle on ajoute la société civile et le « public basé sur les médias et la culture ». Elle suppose la démocratie.</p> <p>Il y a coévolution de l'économie de la connaissance et de la société de la connaissance.</p>
		QUINTUPLE HELICE
		<p>Elle est basée sur la Triple et la Quadruple Hélice.</p> <p>Elle inclut les aspects liés à l'environnement naturel de la société et de l'économie, la transition socio-écologique, l'écologie sociale.</p>

Source : réalisé à partir de Etzkowitz et Leydesdorff (2000) ; Carayannis et al. (2012), Carayannis et Campbell (2017), Berthoux et Boutiller (2021).

Le mode 1 et le mode 2 sont des « paradigmes de savoir » sur lesquels se fondait traditionnellement la production de connaissance dans les établissements d'enseignement supérieur et les universités (Carayannis et Campbell, 2017). Dans le mode 1, les connaissances sont disciplinaires et la recherche fondamentale se diffuse graduellement dans la société et l'économie. Le mode 1 est compatible avec le modèle d'innovation linéaire : ici l'économie et les sociétés innove en mettant en application les connaissances et découvertes universitaires.

Les connaissances produites dans le mode 2 sont transdisciplinaires. Elles ne sont plus transférées en dehors de leur lieu de production — de l'université vers l'entreprise — comme dans le mode 1, « elles sont d'emblée produites et intégrées au « contexte d'application » qui est aussi une forme d'anticipation du marché » (Vécrin 2003, 7). La production de savoir a donc ici un but pratique. La Triple Hélice, issue des Modes 1 et 2, est un modèle de « réseaux trilatéraux et d'organisations hybrides » de relations d'interdépendance dynamique entre les 3 pôles « universités-entreprises-État » (Etzkowitz

et Leydesdorff, 2000). Ces trois parties prenantes de la Triple Hélice convergent vers l'université entrepreneuriale qui participe à l'émergence de nouveaux savoirs et marchés (Berthoux et Boutiller, 2021).

La Quadruple Hélice ajoute la société civile et le public « basé sur la culture et les médias » à la Triple Hélice ; elle suppose un régime démocratique (Campbell et Carayanis, 2014). Il y a coévolution de l'économie de la connaissance fondée sur des activités intensives en connaissances et de la société de la connaissance où le savoir est considéré comme une ressource activable. Le mode 3, en liaison avec la Quadruple Hélice, est caractérisé par la diversité des modes de connaissance et d'innovation, il promeut les « environnements de savoir créatifs ». Ces environnements de savoir créatifs ont pour caractéristique d'influencer positivement les « êtres humains engagés dans un travail créatif visant à produire de nouvelles connaissances ou innovations, qu'ils travaillent individuellement ou en équipe, au sein d'une seule organisation ou en collaboration avec d'autres » (Hemlin *et al.*, 2004). Dans l'université, un « environnement de savoir créatif » peut être imaginé par les enseignants en suivant une approche pédagogique telle que la prônait Paulo Freire ; les piliers de son approche étant le dialogue, la conscientisation, la praxis, l'éthique, l'autonomie et le questionnement (Fayolle, 2021). Cette approche suppose que les enseignants abandonnent la posture de « sachant » pour évoluer vers une posture de partenaire dans un processus de co-création des connaissances avec les étudiants ; ce au service des acteurs du territoire.

Enfin, la Quintuple Hélice incorpore les préoccupations environnementales à la Quadruple Hélice. La Quintuple Hélice propose ainsi un cadre pour une analyse transdisciplinaire et interdisciplinaire du développement durable et de l'écologie sociale qui se concentre sur l'interaction, le codéveloppement et la coévolution de la société et de la nature pour aller dans le sens d'une transition socio-écologique. Si les partisans de l'écologie sociale soulignent que la relation humains/nature dysfonctionne, ils enracinent ce problème dans une relation humains/humains également dysfonctionnelle (Lagneau, 2013). Ils suivent ainsi les pas de Murray Bookchin qui a cherché à montrer que l'idée de dominer la nature découle de la domination de l'humain sur l'humain, et qui appelait de ses vœux le passage d'une société capitaliste compétitive et centralisée à une société coopérative et décentralisée (Lagneau, 2013). Les entreprises coopératives — et plus généralement les entreprises de l'économie sociale et solidaire souvent socialement innovantes — qui invitent à repenser les modes de gouvernance de l'entreprise vont dans ce sens.

Présentation de l'outil

Parcours Idéation est le fruit de nombreuses améliorations de jeux ou parcours antérieurement créés à l'Université Savoie Mont Blanc et qui ont été testés et enrichis des suggestions des étudiants utilisateurs ainsi que de divers acteurs territoriaux — des chefs d'entreprise ou des représentants de France Active Savoie Mont Blanc et de l'Incubateur Étudiants de Savoie Technolac en particulier.

Parcours Idéation a vocation à servir à la fois des objectifs pédagogiques et d'accompagnement d'initiatives individuelles ou collectives, la méthodologie d'animation et le contenu du jeu pouvant se décliner en fonction du projet ou du contexte d'expérimentation. Support d'animation pour la conduite d'ateliers participatifs et créatifs à l'initiative d'enseignants, d'acteurs du territoire, de collectifs citoyens ou d'associations engagées sur les questions de la transition ; il peut également s'expérimenter en croisant des formations dans un cadre interdisciplinaire ou des expériences dans un cadre interprofessionnel. Il est utilisable individuellement ou par équipe, solution que nous privilégions.

Parcours Idéation comporte 40 cartes et propose 19 étapes numérotées de 1 à 19.² La numérotation des étapes proposées ne présume pas de l'ordre dans lequel le formateur va les utiliser. Les deux premières étapes peuvent cependant servir de brise-glace et permettre une meilleure interconnaissance des membres d'une équipe d'étudiants. Elles peuvent aussi représenter le point de départ d'une démarche « effective » partant des compétences. À chacune des 19 étapes, une/des carte(s) donne(nt) des indications ou des définitions qui permettent à l'étudiant de relever un défi. Certaines cartes sont illustrées — étapes 1, 2, 3 et 4 notamment — afin de donner un aspect ludique au parcours. Les formateurs peuvent ensuite piocher dans Parcours Idéation afin d'imaginer un cheminement qui convient au temps dont ils disposent, au profil de leurs étudiants et à leurs objectifs pédagogiques.

Le tableau 1 suivant présente le contenu des 19 étapes et les situe au regard du référentiel de compétences de l'entrepreneur de Loué et Baronet (2015). Les 8 catégories de compétences de ce référentiel sont : détection et exploitation d'opportunité d'affaires (DEOA), compétences managériales et leadership (CML), gestion des ressources humaines (RH), commercial et marketing (COM), gestion financière (GF), gestion de soi, organisation (GSO), marketing et gestion des activités (MGA) et, enfin, intuition et vision (II).

Tableau 1. Les 19 étapes proposées par Parcours idéation.

	Référentiel de compétences (Loué et Baronet, 2015)	Défi(s) à relever et contenu des cartes
1	GRH, CML	Lister ses compétences (1 carte) Les illustrations et nuages de mots ³ proposés incitent à différencier les compétences douces des compétences techniques.
2	GRH, CML	Lister ses passe-temps (1 carte) Les illustrations et nuages de mots incitent à rechercher tout ce à quoi nous occupons notre temps hors études/travail. Cette étape permet une meilleure interconnaissance des étudiants/participants... et aussi de revenir sur l'étape 1 en identifiant des compétences non explicitées auparavant. Ceci permet de réfléchir au-delà de l'univers universitaire/professionnel et de découvrir les différentes facettes/passions/compétences des membres de son équipe.
3	GSO, II	Choisir son/ses univers pour imaginer un projet d'entreprise (13 cartes) Chaque personne/équipe choisit un univers (ou des univers car ils peuvent se combiner) dans le(s)quel(s) elle aimerait créer un projet d'entreprise. 13 univers sont proposés. Les nuages de mots indiqués sur les dessins permettent de s'immerger dans les différents univers en tenant compte des nécessités du développement durable. Les mots inscrits dans un univers sont mobilisables pour d'autres univers. Par exemple, les NTIC sont utilisables dans tous les projets quel que soit l'univers choisi.
4	DEOA, GSO, II	Se remuer les méninges pour faire évoluer son projet (5 cartes) Il s'agit là de générer un <i>maximum</i> d'idées autour de(s) l'univers choisi(s) grâce aux différentes méthodes d'idéation proposées sur les 5 cartes : <ul style="list-style-type: none"> ✓ L'ébauche ✓ Le brainstorming par post-it ✓ L'appel à une super-héroïne ou à un super-héros ✓ Les chapeaux d'Edward de Bono (De Bono, 2017) ✓ La méthode SCAMPER initiée par Alex Osborn et développée par Bob Eberle (Eberle, 1971). On peut, par exemple, demander aux participants de choisir deux méthodes sur les cinq proposées pour amorcer une réflexion collective.

² Parcours Idéation est téléchargeable et imprimable librement sur ce site : <https://cecileperretdeveloppementviable.wordpress.com/>.

³ Il est possible d'ajouter des mots à tous les nuages proposés le long de ce parcours.

5	DEOA	Identifier les besoins afin d'apporter une solution attractive (1 carte) La carte invite à mettre en évidence la proposition de valeur en décrivant la façon dont l'entreprise/le projet répond aux besoins des clients/usagers.
6	DEOA	Inscrire son projet dans l'un ou plusieurs des 17 objectifs du développement durable des Nations Unies (1 carte) La carte propose d'identifier à quel(s) objectif(s) le projet correspond parmi les 17 objectifs de développement durable des Nations Unies (Agenda 2030). Pour cela, on peut étudier quels objectifs sont concernés par les besoins identifiés à l'étape 5.
7	DEOA	Identifier le type d'innovation apporté (1 carte) La carte invite à caractériser l'innovation grâce à la matrice proposée. Elle comporte 4 cases à renseigner : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Une solution nouvelle pour de nouvelles aspirations sociales ✓ Type(s) d'innovation envisagé(s) et risques pris ? ✓ Les parties prenantes au projet ✓ Un projet à impact. Cette carte invite à rechercher ce qu'est une innovation de rupture (Sarazin, 2019) et à penser que l'innovation peut aussi être sociale. ⁴
8	DEOA, COM	Analyser sa cible principale (1 carte) Il s'agit là de décrire le persona grâce au tableau proposé (Brunet, 2019, Lewrick, 2019)). La cible peut être un individu ou une autre entreprise (commerce B to B).
9	MGA	Dresser un panorama des acteurs du marché (1 carte) Il s'agit d'analyser la concurrence directe et indirecte grâce au tableau proposé.
10	DEOA, GF	Décrire son modèle économique La carte propose de préciser le modèle économique grâce à la méthode CANVAS d'Alexander Osterwalder et Yves Pigneur (2011).
11	GF	Analyser sa Responsabilité Sociale ou son Utilité Sociale (2 cartes) Deux choix peuvent ici être effectués : analyser les critères de la Responsabilité Sociale des Entreprises (RSE) ⁵ ou analyser l'utilité sociale du projet en étudiant ses différentes dimensions. Ceci est important car certaines entreprises peuvent bénéficier d'aides et de financements spécifiques grâce à l'agrément Entreprise Solidaire d'Utilité Sociale (ESUS).
12	GF	Se poser des questions sur son impact écologique (1 carte) Un tableau invite à se poser des questions quant à son empreinte écologique : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Déchets ✓ Air ✓ Eau ✓ Bruit.
13	GF	Prévoir le financement et anticiper les risques de son projet (5 cartes) Prévoir le financement du projet. Plusieurs possibilités sont offertes : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Déterminer les ressources et les dépenses prévisionnelles ✓ Construire un plan de financement ✓ Construire un compte de résultat ✓ Établir la trésorerie ✓ Évaluer les risques.
14	DEOA, II	Identifier les questions à se poser pour choisir un statut juridique (1 carte) Il s'agit de trouver un statut juridique adapté au projet grâce à l'arborescence proposée sur la carte. ⁶ L'objectif est d'arriver à distinguer les entreprises de l'Économie Sociale et Solidaire des autres entreprises, et de se poser des questions essentielles concernant la gouvernance souhaitée ou l'adéquation du statut juridique à la nature du projet.
15	DEOA, II	Identifier les points forts/faibles du territoire d'implantation, découvrir les ressources potentiellement activables (1 carte) Choisir un lieu d'implantation et faire un mini diagnostic territorial grâce à la matrice proposée. Elle comporte 4 cases à renseigner : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Les points forts de l'environnement économique et social ✓ Les points forts de l'environnement naturel et patrimonial

⁴ Une innovation sociale « élabore des réponses nouvelles à des besoins sociaux mal ou peu satisfaits dans tous les secteurs [...] Portée par différents acteurs, l'innovation sociale apporte des solutions efficaces à des enjeux complexes auxquels ni l'État, ni le marché ne peuvent répondre seuls » (Avisé).

⁵ Dans le Livre Vert de la Responsabilité Sociale des Entreprises de 2001, l'Union Européenne définit la RSE de la façon suivante : « l'intégration volontaire des préoccupations sociales et écologiques des entreprises à leurs activités commerciales et leurs relations avec leurs parties prenantes ».

⁶ Merci à Thierry NOËL (France Active Savoie Mont-Blanc) pour l'aide à la réalisation de cette carte.

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les risques environnementaux ✓ Les points faibles ou risques économiques et sociaux. <p>L'analyse des points faibles ou des risques sociaux est particulièrement importante pour imaginer une innovation sociale.</p>
16	GSO	<p>Dessiner son projet (1 carte)</p> <p>La carte invite à réaliser une carte heuristique du projet.</p>
17	COM	<p>Communiquer efficacement autour du projet (2 cartes)</p> <p>2 cartes permettent de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Construire un argumentaire éclair ✓ Et de réaliser une affiche en tenant compte de ce qui est indiqué dans les tableaux proposés.
18	GSO	<p>Mettre en évidence la trajectoire du projet (1 carte)</p> <p>Il s'agit de schématiser la perspective d'évolution du projet en identifiant les étapes marquantes, les bifurcations possibles, les boucles de rétroaction, <i>etc.</i> Bref, tout ce qui peut faire de la démarche de projet un processus chaotique, séquentiel, impliquant une dynamique des idées (ressources – actions – opportunités – objectifs).⁷</p>
19	COM	<p>Tester l'idée et identifier les acteurs territoriaux qui peuvent aider à concrétiser le projet (1 carte)</p> <p>On peut tester notre idée auprès de nos amis, collègues... en réalisant un prototype ou une enquête. En ensuite, si l'on veut passer à l'action, des acteurs territoriaux peuvent nous accompagner. Il s'agit d'en identifier sur le territoire d'implantation du projet.</p>

Les différentes cartes illustrées de l'étape 3 (choix d'un univers) ont été imaginées de façon à ce que les participants, ici véritables acteurs de leur formation, soient imprégnés du vocabulaire autour du développement durable et soient incités à imaginer des projets respectueux de ses différentes dimensions — économique, sociale et environnementale. Les 13 univers proposés sont : Univers textile / mode, Univers santé / bien-être, Univers alimentation et boisson, Univers zéro déchet, Univers mobilité, Univers tourisme, Univers énergie, Univers habiter, Univers éducation /savoirs /culture, Univers faune et flore, Univers design, Univers chimie et, enfin, Univers agriculture, foresterie, utilisation des sols. Ils ont été choisis de façon que des étudiants issus de formations diverses — écoles de commerce, écoles d'ingénieurs, *etc.* — puissent imaginer un projet en adéquation avec leur formation. En outre, nous incitons les étudiants à chercher par eux-mêmes la définition des termes indiqués sur les cartes. Plus généralement, les apprenants sont libres de faire appel à toutes les sources documentaires qu'ils jugent nécessaires. Ceci permet de favoriser l'autonomisation des étudiants.

Le parcours va donc emprunter, par exemple pour des étudiants de Bachelor Universitaire de Technologie, des notions usuellement abordées dans les différentes ressources⁸ enseignées au cours de leur formation. Nous sommes dans le mode 3 de production des connaissances décrit dans la Quintuple Hélice : une application transdisciplinaire des connaissances interdisciplinaires est encouragée (cf. Figure 1). En outre, les participants puisent, au fil des étapes, des informations et connaissances diffusées sur Internet — instrument de la société de la connaissance de la Quadruple Hélice — ou dans leurs cours. Enfin, certaines cartes — étapes 6, 7, 11 par exemple — incitant prendre en compte les 3 dimensions du développement durable, nous nous situons d'emblée dans la Quintuple Hélice.

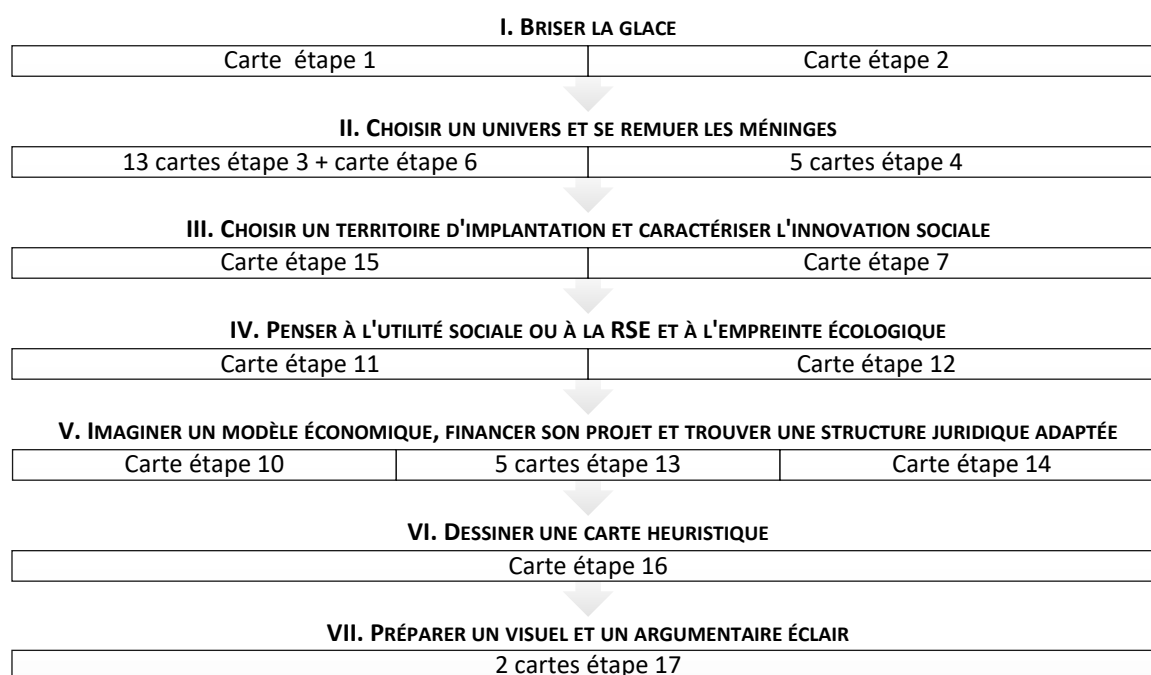
⁷ AVISE 2020 Guide de l'entrepreneuriat social.

⁸ Depuis la mise en place des BUT qui remplacent les anciens DUT ; les programmes comportent des ressources auxquelles sont rattachés des apprentissages critiques et non plus des matières.

Un exemple d'utilisation de Parcours Idéation

Selon le temps dont ils disposent, le profil des étudiants et les nécessités du cours, les enseignants peuvent choisir tout ou partie des différentes cartes proposées. Ainsi, nous avons testé sur deux journées non consécutives le parcours présenté dans la Figure 2 avec des étudiants de niveau L3 Science politique et relations internationales (ESPRI) à l'IAE de l'Université Savoie Mont Blanc. Nous avons ici réparti les cartes en 7 phases composées de différentes cartes.

Figure 2 – Un exemple d'utilisation du Parcours Idéation en L3 ESPRI



Les matrices à compléter ou les tableaux proposés sur les cartes permettent de prévoir des livrables. Ces livrables peuvent faire l'objet de présentations entre les groupes, d'évaluations, de classements ou de gratifications et peuvent aussi donner lieu à la rédaction d'un rapport complet en fin de parcours, solution que nous avons choisie. La dernière phase — cartes de l'étape 17 — permet également, le cas échéant, de réaliser une présentation du projet en présence d'acteurs locaux invités : des représentants d'incubateurs d'entreprises, des chefs d'entreprise, *etc.* Nous n'avons malheureusement pas pu organiser une telle présentation dans le temps imparti.

Nous avons laissé les 22 étudiants former librement 5 équipes et choisir un lieu d'implantation pour leur projet. Les 5 projets imaginés étaient très différents grâce au choix de croisement des univers (cartes de l'étape 3) ou des objectifs du développement durable distincts (carte de l'étape 6). D'autre part, le choix des statuts juridiques (carte étape 14) montre une sensibilisation aux entreprises collectives et/ou de l'ESS (cf. Tableau 2).

Tableau 2 — Les réalisations des étudiants de la L3 ESPRI

Équipe	Univers croisés ou Objectifs du développement durable (ODD) choisis	Nom du projet	Forme juridique choisie	Objectif principal
1	Univers éducation /savoirs /culture Univers santé / bien-être Univers zéro déchet	L'éco-fabrique	Association	Apprendre à fabriquer soi-même ses produits ménagers.
2	Univers habiter	Consom'acteur	Association	Offrir une solution concrète pour encourager la réutilisation et la réparation des produits électroniques grâce à une plateforme collaborative.
3	ODD Accès à la santé ODD Accès à l'éducation de qualité ODD Réduction des inégalités ODD Villes et communautés durables ODD consommation responsable	Aliment'Popup'Air	Société coopérative et participative (SCOP)	Planter les graines de la démocratie alimentaire.
4	ODD Accès à l'éducation de qualité ODD Éradiquer la pauvreté ODD Consommation et production responsables ODD Faim zéro ODD Réduction des inégalités	Les voyageurs de deuxmains	Société coopérative d'intérêt collectif (SCIC)	Concevoir des voyages alternatifs éducatifs qui mettent en avant la découverte de métiers/savoir-faire/compétences et de modes de consommation durables.
5	Univers éducation /savoirs /culture Univers zéro déchet + Univers alimentation et boisson Univers textile / mode Univers mobilité Univers énergie	Natur'Alp	Société par Actions Simplifiée (SAS)	Proposer une application grâce à laquelle les utilisateurs peuvent s'encourager, se motiver, montrer leurs progrès en matière de développement durable et partager leurs « astuces » écologiques.

Durant les 2 journées, le cas échant, nous avons cherché en même temps que les étudiants la réponse à certaines questions des étudiants. La qualité des productions — mémoire contenant l'ensemble des étapes demandées et remis une semaine après la fin de parcours — et le fait que certaines équipes soient allé au-delà des demandes — par exemple en réalisant un site Internet de leur projet ou une video — montre leur engagement dans l'activité.

CONCLUSION

Parcours Idéation — suivant une démarche assimilable à une démarche « effective » (Sarasvathy, 2001) — propose un parcours à la création d'entreprise durable qui crée un « environnement de savoir créatif » (Hemlin *et al.*, 2004). Les premières étapes 1 et 2 permettent l'interconnaissance des étudiants. L'alternance entre des étapes plus ludiques ou créatives — cartes étapes 3, 4, 16 par exemple — et des étapes plus techniques — cartes étapes 10, 13, 14 par exemple — permet de maintenir l'attention des étudiants et de moduler le rythme de l'animation.

Parcours Idéation encourage la pensée interdisciplinaire et l'application transdisciplinaire des connaissances interdisciplinaires, l'autonomisation des étudiants et le travail en équipe. Il oblige également l'enseignant, qui doit abandonner son rôle de « sachant », à changer de posture.

Tout le long du parcours, les participants sont incités à imaginer des projets socialement innovants en partant de ce qu'ils connaissent ou découvrent du territoire et à inscrire leur projet dans une démarche d'utilité sociale et de développement durable. Aucune des trois dimensions du développement durable n'est mise de côté : environnementale, sociale, et économique. Parcours Idéation inclut ainsi des

aspects liés à l'environnement naturel de la société et de l'économie, la transition socio-écologique et l'écologie sociale propres à la Quintuple hélice.

Enfin, notre expérience de ce type de pédagogie nous montre que les projets imaginés sont souvent originaux et que l'engagement des étudiants est d'autant plus fort que nous invitons des acteurs territoriaux lors du lancement de l'activité ou lors des restitutions orales du travail. En outre, nous informons les apprenants de l'existence du statut national d'étudiant entrepreneur ; le savoir et les compétences développées durant le parcours pouvant un jour devenir une ressource activée allant dans le sens d'un développement durable des territoires.

BIBLIOGRAPHIE

Avise (2007), Évaluer l'utilité sociale de son activité Conduire une démarche d'auto-évaluation, *Cahiers de l'Avise* n°5, 124 p.

Berthoux A., Boutillier S., 2021, « L'alternance universitaire, axe central de la triple hélice. L'exemple d'un master en Supply Chain et Modélisation », © 2021 ISTE OpenScience – Published by ISTE Ltd. London, UK – openscience.fr ([iste_techinn21v6n3_04.pdf \(openscience.fr\)](https://www.openscience.fr/iste_techinn21v6n3_04.pdf)).

Brunet E., 2019, *Du design thinking*, La boîte à outils, Collection business, DUNOD.

Campbell, D.F.J., Carayannis, E.G., 2014, « Expliquer et comparer la qualité de la démocratie dans les structures en quadruple hélice : la qualité de la démocratie aux États-Unis et en Autriche, défis et opportunités de développement » In : Carayannis, E., Campbell, D., Efthymiopoulos, M. (eds) *Cyber-Development, Cyber-Democracy and Cyber-Defense*. Springer, New York, NY. https://doi.org/10.1007/978-1-4939-1028-1_4.

Carayannis E.G., et Campbell D.F.J., 2017, « Les systèmes d'innovation de la quadruple et de la quintuple hélice », *Innovations*, vol. 54, no. 3, 2017, p. 173-195.

Cloutier, J., 2003, « Qu'est-ce que l'innovation sociale ? », *Cahiers du CRISES*, Collection Études Théoriques, n° ET0314, 46 p.

De Bono E., 2017, *Les six chapeaux de la réflexion*, Eyrolles.

Eberle R.F., 1971, *SCAMPER. Games for imagination development*, Buffalo, NY : D.O.K Publishers.

Etzkowitz H., Leydesdorff L., 2000, The dynamics of innovation : from national systems and « Mode 2 » to a Triple Helix of university-industry-government relations, *Research Policy*, 29, p. 109-123.

Fayolle A., Verzat C., & Wapshott R. (2016), « In quest of legitimacy: the theoretical and methodological foundations of entrepreneurship education research », *International Small Business Journal*, 34(7), p. 895-904.

Fayolle A., 2021, Promouvoir une pédagogie émancipatrice de l'entrepreneuriat : Des idées du constructivisme critique au modèle éducatif de Paulo Freire, *Revue interdisciplinaire Droit et Organisations*, 1/ 2021, pp. 56-76.

Hemlin S., Allwood C.M., Martin B.R., 2004, « Qu'est-ce qu'un environnement de connaissances créatives ? » In Hemlin S., Allwood C.M., Martin B.R. (éditeurs.), *Environnements de connaissances créatifs*. Cheltenham : Edward Elgar, 2004, p.1-28.

Klein J-L., Fontan J-M., Harrisson D., Lévesque B., 2009, « L'innovation sociale au Québec : un système d'innovation fondé sur la concertation », *Cahier du CRISES*, collection Études théoriques, No ET0907.

Klein J-L., Fontan J-M., Harrisson D., Lévesque B., 2010, « L'innovation sociale dans le contexte du « modèle » québécois : acteurs, composantes et principaux défis », *The Philanthropist* 2010, 23, p. 235-246.

Lagneau A., 2013, « Écologie sociale et transition. Entretien avec Vincent Gerber », *Mouvements*, vol. 75, no. 3, 2013, p. 77-85.

Lamy J., 2016, « Murray Bookchin, *Pour une écologie sociale et radicale* », *Cahiers d'histoire. Revue d'histoire critique* [En ligne], 130 | 2016, mis en ligne le 23 mars 2016, consulté le 03 février 2023. URL : <http://journals.openedition.org/chrhc/5100> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/chrhc.5100>.

Lévesque B., Fontan J-M., Klein J-L., 2014, *L'innovation sociale. Les marches d'une construction théorique et pratique*. Presses de l'Université du Québec, Collection Innovation Sociale.

Lewrick M., Link P., Leifer L., 2019, *Le guide du design thinking. Activez la méthode*, Pearson.

Osterwalder A., Pigneur Y., 2011, *Business model, nouvelle génération*, Pearson France : Village Mondial.

Sarasvathy S., 2001, « Causation and effectuation: towards a theoretical shift from economic inevitability to entrepreneurial contingency », *Academy of Management Review*, vol. 26, n°2, p. 243-263.

Sarazin B., 2019, « Comprendre les concepts d'innovation de rupture », *Innovation de rupture. Guide pour disrupter votre marché*, sous la direction de Sarazin Benoît. EMS Editions, 2019, pp. 11-35.

Vécrin L., 2003, « La naissance d'une Triple hélice : le programme des actions concertées du fonds québécois de recherche sur la nature de la technologie », mémoire présenté comme exigence partielle de la Maîtrise en sociologie, Université du Québec à Montréal, 121 p.