

# Learn**2**Lead – **L2L**

*Projet européen de réalisation d'un jeu sérieux en Leadership*

**MF & Partners Consulting Meeting**

**Journées du E-Learning du 23 et 24 Juin 2011**

**Atelier - Conférence**

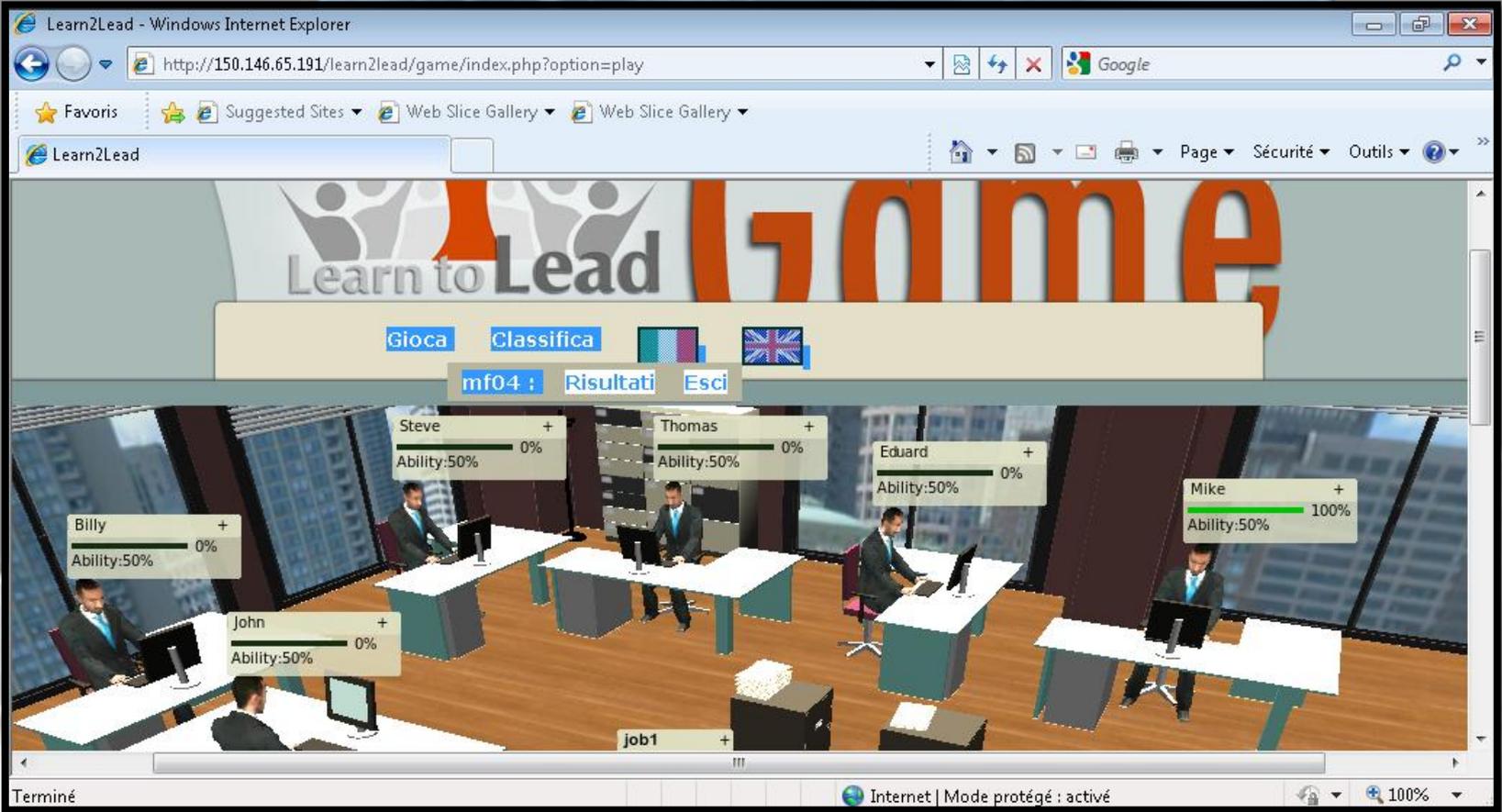
- **Partenaires**
- **Objectifs**
- **Distinction entre Management et Leadership**
- **Présentation en ligne du serious game L2L**
- **Résultats**

- **Learn to Lead ou L2L est piloté par l'Institut des Sciences et des Technologies de la Cognition du CNRS italien, à Rome et réunit d'autres partenaires :**
  - **Le Laboratoire de Cognition Artificielle et Naturelle de l'Université Federico II de Naples**
  - **Entropy KN, centre de formation , Rome, Italie**
  - **Le Département de Psychologie Clinique de l'Université Jaume I de Castellon, en Espagne, près de Valence**
  - **Le Département Informatique de l'Université de Lincoln, en Grande Bretagne**
  - **MF & PARTNERS CONSULTING, Management & Ressources Humanes, à Lyon, France.**

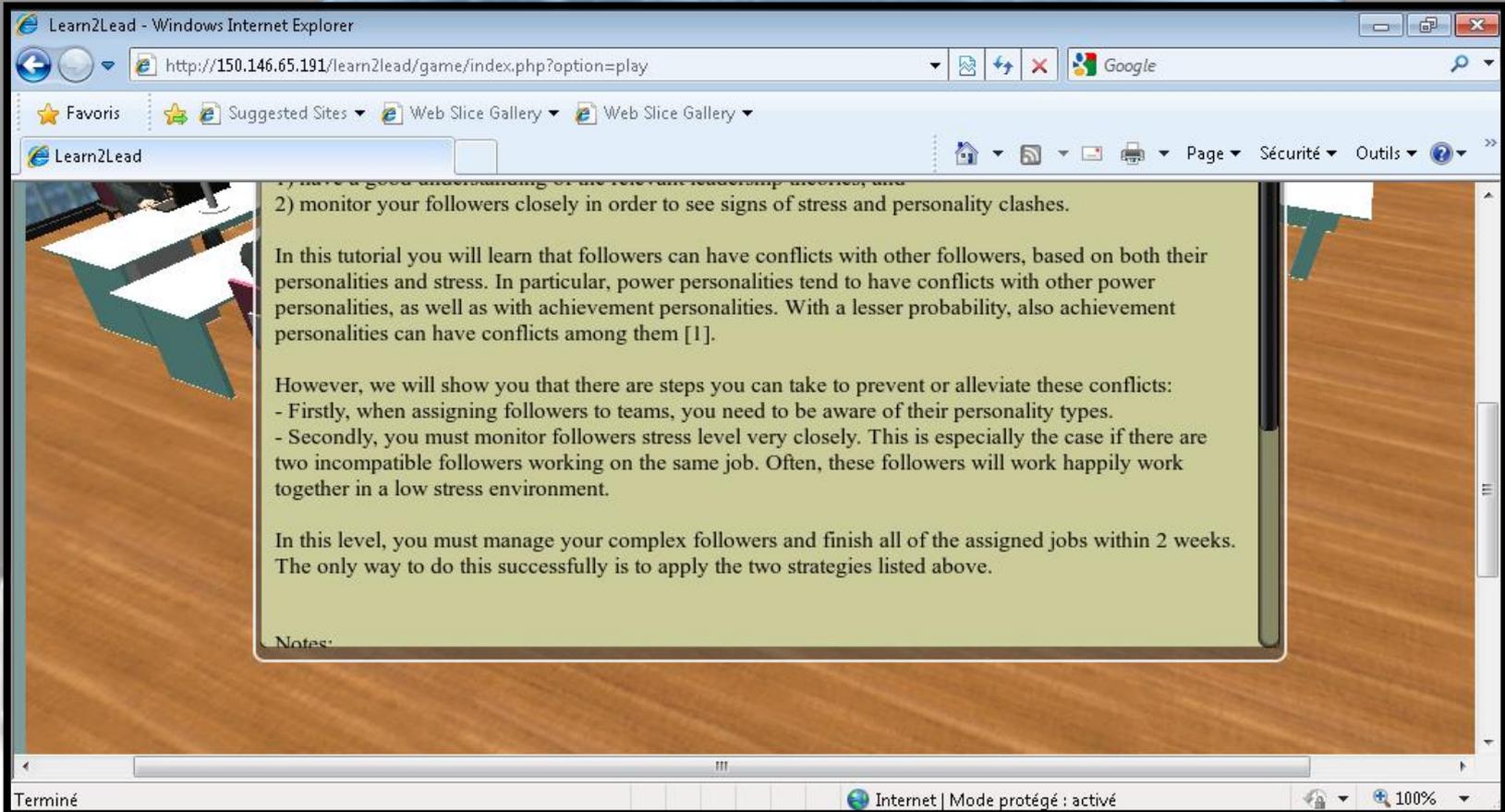
- Le projet Learn2Lead a pour but de créer, d'améliorer, et de tester un nouveau type de formation en leadership, en ligne, pour:
  - Les entreprises
  - Les organismes publics
- Dans ce jeu sérieux, chaque joueur dirigera une équipe de collaborateurs dans le but de maximiser ses objectifs (profit, rendement, résultats, satisfaction clients).

- Une **intelligence artificielle** représentée par des avatars, montrera les effets (parfois indésirables) des décisions prises par le joueur (recrutement, formation, primes ou mesures disciplinaires, réorganisation) sur la dynamique et l'efficacité du groupe qu'il dirige.
- Le système permettra au joueur d'expérimenter différentes approches. Il sera possible de jouer de manière **asynchrone**, les résultats étant sauvegardés, au fur et à mesure des parties (tous les joueurs n'auront pas besoin d'être en ligne au même moment). Un scénario de base sera utilisé afin de faciliter l'usage du jeu, dans différents contextes professionnels.

# IMAGES



The screenshot shows a web browser window titled "Learn2Lead - Windows Internet Explorer". The address bar contains the URL "http://150.146.65.191/learn2lead/game/index.php?option=play". The browser's address bar shows "Learn2Lead". The main content area features the "Learn to Lead" logo and a large "HOME" text. Below the logo, there are navigation buttons: "Gioca", "Classifica", and a flag icon. A sub-menu shows "mf04 : Risultati" and "Esci". The main game area is a 3D-rendered office with several desks. Each desk has a character with a name and an "Ability:50%" bar. The characters are: Billy (0%), Steve (0%), John (0%), Thomas (0%), Eduard (0%), and Mike (100%). A "job1" label is visible at the bottom center of the office. The browser's status bar at the bottom shows "Terminé" and "Internet | Mode protégé : activé".



Learn2Lead - Windows Internet Explorer

http://150.146.65.191/learn2lead/game/index.php?option=play

Learn2Lead

2) monitor your followers closely in order to see signs of stress and personality clashes.

In this tutorial you will learn that followers can have conflicts with other followers, based on both their personalities and stress. In particular, power personalities tend to have conflicts with other power personalities, as well as with achievement personalities. With a lesser probability, also achievement personalities can have conflicts among them [1].

However, we will show you that there are steps you can take to prevent or alleviate these conflicts:

- Firstly, when assigning followers to teams, you need to be aware of their personality types.
- Secondly, you must monitor followers stress level very closely. This is especially the case if there are two incompatible followers working on the same job. Often, these followers will work happily work together in a low stress environment.

In this level, you must manage your complex followers and finish all of the assigned jobs within 2 weeks. The only way to do this successfully is to apply the two strategies listed above.

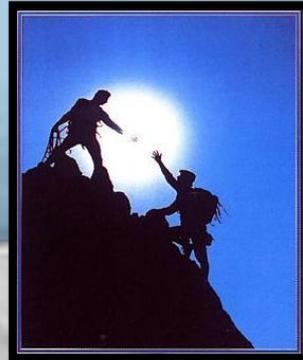
Notes:

Terminé

Internet | Mode protégé : activé

100%

- La notion de pouvoir qui au cœur du concept de leadership comme de celui de management nous a semblé de nature à permettre une meilleure définition du leadership et de la distinction qui en découle avec le management.



- **Pouvoir et Leadership :**
  - Le pouvoir est constitutif des organisations (Etzioni, 1971)

## o La typologie du Leadership de French et Raven (1959):

- 1) **le pouvoir de récompense:** repose sur la capacité de la source d'influence à récompenser la cible
- 2) **le pouvoir de coercition:** repose sur la capacité de la source à punir la cible et sur la perception de la cible que la source a la possibilité de la punir
- 3) **le pouvoir de légitimité:** résulte de l'autorité basée sur le droit ou des valeurs associées à une position
- 4) **le pouvoir de référence:** est fondé sur l'identification de la cible avec la source
- 5) **le pouvoir d'expertise:** repose sur le degré de compétence de la source.

- Les trois premières catégories de pouvoir forment le pouvoir de position dit encore pouvoir formel
- Le pouvoir personnel découle des deux derniers types
  - le leadership consiste en la capacité qu'une personne a d'exercer un pouvoir personnel procédant de sa capacité à influencer autrui
  - le leader se distingue du simple chef

- Afin de réaliser le jeu sérieux, L2L, nous avons procédé à l'analyse des besoins (voir Needs Analysis) pour dresser l'état de l'art en matière de formation en leadership, des modèles théoriques qui les ont inspirées ainsi que des serious games en leadership existants.



## MOLECULAR MODE (15 days)

Moodle access during 15 days

**Day 1: Face to face (3 hours)**

- Introduction (Information about the project and the training program)
- Pre-assessment on-line with the tutor assistance
- Discuss the results of critical incident
- Brief explanation about leadership
- Explanation of the Moodle portal and give general information about the game.

**Play de game (1-15 days)**

### **Day 7: Face to face (2 hours at maximum)**

- Feedback about their experience of participants during the week
- Sharing and solving problems and doubts

### **Days 15: Face to face (3 hours)**

- Post-Assessment and satisfaction measures
- Sharing the experience of participants with the training (we must collect all technical problems for CNR report)
- *Appreciation for participation and delivery of the certificate*

## ATOMISTIC MODE (15 days)

**1. Information of the Moodle access and email address to contact only in case of technical problems.**

**2. Moodle access for 15 days:**

- Pre-assessment on-line: Selfevaluation scale and critical incident
- Leadership lectures
- L2L game (day 1-15)
- Post-Assessment and satisfaction measures online



**Merci de votre  
attention!**



*Lien MF & Partners Consulting:*  
**[www.mfpartnersconsulting.com](http://www.mfpartnersconsulting.com)**



*This project has been funded with support from the European Commission.*

- This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
- El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.
- Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.
- Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.