

SONDAGE ÉCLAIR



OBJECTIFS PRINCIPAUX DE L'OUTIL

Déclencher ou amorcer des échanges

Réfléchir et analyser collectivement

Faire des bilans et évaluer

Lire sa collectivité

Prioriser et décider ensemble

Se donner des assises communes

Générer des idées

DESCRIPTION SOMMAIRE

L'idée du sondage éclair est de ramasser un maximum d'information en un minimum de temps, sans discours ni rhétorique, à l'aide de mots-clés. Cette activité est utile tant pour la personne qui anime que pour les participantes et participants à une démarche. Ce type de sondage permet de recueillir les idées et opinions de chacun de façon synthétisée et d'analyser collectivement l'information ainsi captée pour en tirer des constats. Placé en début de rencontre en guise de tour de table de présentation des participantes et participants, le sondage éclair permet de saisir l'état de la situation et le contexte dont on doit tenir compte dès le départ.

LA VALEUR AJOUTÉE

« J'ai développé cette activité non seulement par besoin de connaître les partenaires avec qui j'aurais à travailler dans une rencontre collective, mais aussi pour saisir leurs contexte et réalité, leurs défis, leurs forces, etc., afin de pouvoir m'y ajuster, tout en ayant très peu de temps pour ce faire. J'ai donc pensé profiter du tour de table pour poser des questions aux participantes et participants auxquelles ils et elles doivent répondre en un seul mot-clé. Honnêtement, cela fait le travail et ce n'est pas tellement plus long qu'un tour de table classique. Tout le monde peut s'exprimer dès le début de la rencontre, se mettre rapidement à jour, faire le point et s'ajuster en conséquence. »



Sonia Racine
Conseillère en développement collectif

PRÉREQUIS

Aucun

MATÉRIEL REQUIS

Papier affiche (*flip chart*)

Gommette

Crayons feutres

TAILLE DU GROUPE

PETIT

10 à -

MOYEN

10 à 30

GRAND

30 à 75

TRÈS GRAND

75 à +

DURÉE DE L'ANIMATION

10 à 30 minutes

POUR UNE RENCONTRE RÉUSSIE

Mettre les résultats en commun

SONDAGE ÉCLAIR

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



PRÉPARATION

Choisir les questions auxquelles on souhaite que les participantes et participants répondent (maximum de 4 questions).

Inscrire les questions sur du papier affiche (une question par feuille afin de pouvoir écrire les réponses en dessous). Il est préférable que les personnes les voient dès qu'ils arrivent dans la salle, histoire qu'elles puissent se préparer à répondre. Il est également possible d'envoyer ces questions avec l'invitation à la rencontre. Insister sur le fait que qu'on leur demande de répondre à chaque question avec un mot-clé.

Exemple de questions :

- Comment qualifieriez-vous l'état actuel du réseau ou de l'organisation que vous représentez aujourd'hui ?
- Quel défi rencontre actuellement votre réseau ou organisation et que notre table pourrait contribuer à relever ?
- Pourquoi votre réseau ou organisation est-il membre de cette concertation ?
- Comment souhaitez-vous ressortir de cette journée de travail ?

ÉTAPE 1

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

Expliquer le but de l'exercice et l'importance de répondre par un mot-clé. Les participantes et participants peuvent ensuite dire en quelques mots pourquoi ils ont choisi ce mot.

ÉTAPE 2

TOUR DE TABLE

Inscrire les mots-clés choisis par les participantes et participants sur les grandes feuilles.

Il peut être intéressant de ne pas suivre l'ordre dans lequel les personnes sont assises. L'animateur peut se laisser aller et oser mettre un peu plus de dynamisme. Si l'animateur connaît un peu les personnes du groupe, commencer le tour de table avec une personne qui respectera bien la consigne. L'animateur pourra alors la citer en exemple pour ceux et celles qui suivront.

ÉTAPE 3

ANALYSE DES RÉPONSES

- Qu'est-ce que ce tour de table nous apprend sur nous ?
- Qu'est-ce qu'il nous apprend sur le contexte dans lequel nous évoluons actuellement ?
- À quoi devons-nous être particulièrement attentifs dans nos travaux considérant ce que nous venons d'entendre ?

Inscrire les réponses sur une autre grande feuille afin d'ancrer les constats et apprentissages qui viennent d'être mentionnés.



