

10 CAPACITÉS



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'outil proposé permet aux personnes participant à une rencontre de choisir une capacité qu'elles souhaitent mettre en application durant la rencontre, à partir d'un répertoire proposé. Ce répertoire des 10 capacités critiques pour mener des changements systémiques est issu du projet CorDesCaps (Corenforcement des capacités à mener des changements systémiques justes, inclusifs et durables) que nous avons coordonné conjointement avec Innoweave.

On peut trouver la description de ces capacités [ici](#) ainsi qu'une image les représentant en un seul coup d'œil [ici](#). On propose de l'utiliser en début de rencontre en guise de réchauffement et de présentation des personnes participantes et à la fin, en mode appréciatif.

LA VALEUR AJOUTÉE

« Après avoir expérimenté cet outil à quelques reprises avec l'équipe de Communagir et aussi dans le cadre d'accompagnements de démarches, je peux témoigner de sa grande valeur pour stimuler et encourager une diversité de perspectives et pour raffiner les contributions de chacun·e. En choisissant une des 10 capacités proposées, les personnes participantes endossent en quelque sorte la mission de la mettre en œuvre dans leur participation aux échanges et aux choix collectifs. Elles permettent ainsi au groupe d'avoir accès à une nouvelle posture de leur part et à un nouvel éclairage qui les sort peut-être un peu de leur contribution habituelle. Quand chacun·e fait sa part pour habiter et faire vivre concrètement la capacité choisie, c'est tout le groupe qui sort gagnant, non seulement parce que les échanges se révèlent plus diversifiés et plus riches, mais aussi parce que ce faisant, le groupe s'approprie graduellement ces capacités.»



Sonia Racine
Conseillère en mobilisation des connaissances

PRÉREQUIS

Il est préférable pour la personne qui souhaite animer cette activité d'avoir lu le document présentant les 10 capacités. Le document pourrait aussi être envoyé aux personnes participantes avant la rencontre en leur annonçant qu'elles devront en choisir une avec laquelle il·elle·s contribueront plus particulièrement à la rencontre.

MATÉRIEL REQUIS

Une [affiche](#) ou une [diapositive PowerPoint](#) présentant les [10 capacités](#).

TAILLE DU GROUPE

PETIT

10 -

MOYEN

10 à 30

GRAND

30 à 75

TRÈS GRAND

75 +

DURÉE DE L'ANIMATION

De 10 à 30 minutes

POUR UNE RENCONTRE RÉUSSIE

Bien camper la rencontre

Appréciation de la rencontre

10 CAPACITÉS

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



PRÉPARATION

Afficher au mur les 10 capacités ou projeter la diapositive les présentant.



ÉTAPE 1 2 À 10 MINUTES

PRISE DE CONTACT

- **Option A** – Demander aux gens de les lire et de réfléchir à celle qu'ils choisiraient d'expérimenter pendant la rencontre (cette option n'est pas à privilégier s'il y a risque d'avoir de faibles lecteurs dans votre groupe)
- **Option B** – Faites-en la lecture à voix haute
- **Option C** – Expliquez chacune des 10 capacités sommairement dans vos mots

ÉTAPE 2 ENVIRON 5 MINUTES

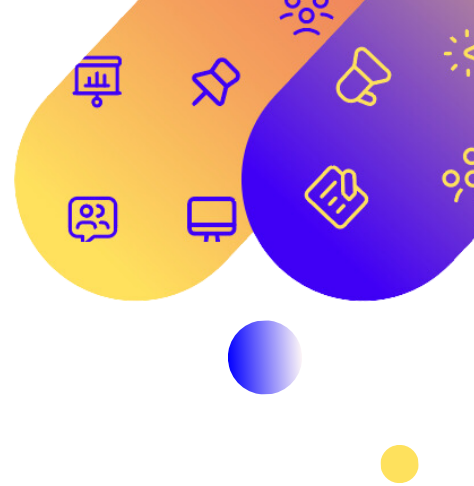
CHOIX D'UNE CAPACITÉ À EXPÉRIMENTER

Laissez un temps de réflexion pour que les personnes participantes choisissent quelle capacité elles tenteront de mettre en œuvre pendant la rencontre.



10 CAPACITÉS

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



ÉTAPE 3 10 À 30 MINUTES

TOUR DE TABLE

Chaque personne se présente en nommant quelle capacité elle a choisi, et idéalement pourquoi elle l'a choisie.

Si le groupe est trop grand pour un tour de table collectif, vous pouvez faire des tours de table par petits groupes. De retour en grand groupe, vous pouvez ensuite nommer une capacité à la fois et demander aux gens qui l'ont choisie de lever la main. Cela vous donnera une idée des capacités qui devraient s'actualiser pendant la rencontre.

Inviter les personnes participantes à renommer leur compétence quand elles interviendront pendant la rencontre.

ÉTAPE 4 ENVIRON 10 MINUTES

APPRÉCIATION DE L'EXPÉRIMENTATION

Il est intéressant et utile de prendre un moment à la fin de la rencontre pour faire un bilan de l'expérimentation. On pourra par exemple demander au groupe :

- Avez-vous réussi à expérimenter les capacités choisies?
- Est-ce que ça a changé ou transformé quelque chose dans vos contributions aux échanges?
- Qu'est-ce qu'on apprend collectivement de cet exercice?

NOTE :

L'activité fonctionne quand même dans le cas où vous laissez les gens se faire leur propre idée de ce que signifient ces capacités, et en dépit du fait qu'ils ne s'en forgent pas nécessairement une compréhension commune.



10 CAPACITÉS

PIÈGES À ÉVITER

Le plus grand piège est probablement de ne pas faire la partie d'appréciation puisque c'est celle-ci qui permettra de découvrir et d'ancrer les apprentissages individuels et collectifs.

SUGGESTIONS ET VARIANTES

Plutôt que de faire choisir une capacité à chacun·e, on pourrait aussi laisser agir le hasard en faisant piger une capacité par les personnes participantes dans un chapeau.

ADAPTATION POUR ANIMATION EN LIGNE

Il est assez aisé d'adapter cet outil par le biais d'une rencontre en ligne.

RÉFÉRENCES

Travaux du projet [Corenforcement des capacités à mener des changements systémiques justes, inclusifs et durables.](#)

NOTES



Vertical list of 17 horizontal lines for taking notes, contained within a rounded rectangular border.

