

Photoshop

Déroulement de l'animation

ÉTAPE 6

Les suites



10 MINUTES

Expliquez comment les travaux seront récupérés et quelles sont les prochaines étapes de travail.

Pièges à éviter

Certaines personnes peuvent percevoir cette activité comme infantilisante compte tenu de la dimension « bricolage » qu'elle suggère. Toutefois, lorsque les objectifs de l'activité sont clairs et que les gens en comprennent le sens et l'utilité, cette résistance tombe facilement. Assurez-vous quand même de bien connaître le groupe avant l'animation et de faire les adaptations nécessaires! Par exemple, vous pouvez utiliser du matériel plus simple (revues uniquement) ou qui ressemble moins à du matériel destiné aux enfants.

Objectifs de l'outil

- Prioriser et décider ensemble

Durée de l'animation

- 120 minutes et plus

Taille du groupe

- Moins de 10 personnes
- 10 à 30 personnes

Description sommaire

Il s'agit d'un exercice de création collective de scénarios ou de solutions globales à partir d'un ensemble de possibilités décortiquées de différentes natures. Les personnes participantes pourront donc, en connaissant l'ensemble des possibles, faire différents choix et construire le scénario le plus adapté aux besoins.

La valeur ajoutée

« Cette méthode permet de prendre une situation complexe, de la décortiquer et de prendre en compte un ensemble d'éléments de différentes natures. Cela renforce la compréhension et le pouvoir d'agir des participant·es en leur permettant de construire le scénario global qui leur semble le plus pertinent. Cette activité permet non seulement d'engager les personnes participantes dans la création de la solution, mais également d'augmenter considérablement leur niveau d'adhésion à la mise en œuvre de celle-ci. »



François Gaudreault
Conseiller en développement collectif

Matériel requis

- Un paquet de cartes par table/équipe.
- Une grande feuille blanche pour la création du scénario par les équipes.
- Crayons feutres et stylos.

Prérequis

Un portrait de la situation (diagnostic).

Pige dans le lac

Déroulement de l'animation

Préparation

L'outil est inspiré du jeu de carte « Pige dans le lac ». Au préalable, il faut donc préparer ledit jeu de cartes. Chaque carte représente une possibilité (option) dans un scénario plus global. Créer un scénario peut être complexe et peut contenir des éléments de différentes natures, c'est pourquoi nous proposons d'imaginer une grande diversité d'options et de les regrouper en grandes catégories. Chaque catégorie aura une couleur spécifique.

Pour assurer une plus grande crédibilité à l'exercice et trouver le plus grand ensemble de possibilités, nous proposons de créer un petit comité pour générer les différentes cartes.

Voici un exemple où un collectif aurait besoin de construire un scénario de gouvernance et d'action dans une perspective de diminution graduelle du financement du bailleur de fonds.

Cartes vertes : catégorie financière

- Se doter d'une stratégie centrée sur la recherche de nouvelles sources de financement pour continuer de soutenir les actions actuelles.
- Diminuer de 25 % le financement de l'ensemble des actions.
- Se doter de critères pour analyser quelles actions on continue de soutenir et quelles actions on doit couper.
- Cartes vierges : pour d'éventuelles nouvelles propositions provenant des participant·es.

Cartes bleues : ressources humaines

- Maintenir une coordination à temps plein.
- Diminuer de façon progressive le temps de coordination (An 1 : 5 jours/semaine, An 2 : 4 jours/semaine, An 3 : 3 jours/semaine).
- Ne plus embaucher de coordination et partager le leadership entre les partenaires.
- Cartes vierges : pour d'éventuelles nouvelles propositions provenant des participant·es.

Cartes jaunes : structure

- Le cas échéant, les actions devraient être analysées par des acteur·rices externes au collectif.
- Le cas échéant, nous souhaitons analyser les actions entre nous, à l'aide de critères prédéfinis.
- Le cas échéant, les actions devraient être analysées par des membres du collectif qui ne portent pas d'action.
- Cartes vierges : pour d'éventuelles nouvelles propositions provenant des participant·es.

Voici un exemple où un collectif en réussite éducative aurait besoin de construire un scénario quant aux rôles prioritaires qu'il veut jouer et la façon dont il veut le faire.

Cartes bleues : faire de la sensibilisation

- Les parents à la valeur de l'éducation et à l'importance d'accompagner et encadrer les enfants en vue de favoriser leur réussite éducative.
- Le milieu à la variété de parcours éducatifs tout en démystifiant les parcours et les idées reçues.
- Les partenaires au sujet des enfants et des élèves à besoins spéciaux.
- Le monde du travail aux thèmes de la conciliation travail-études et tenter d'obtenir sa collaboration pour offrir des opportunités aux jeunes (stages, accueil en milieu de travail d'élèves à besoins, etc.).
- Tous les organismes à l'importance d'agir tôt.
- Cartes vierges : pour d'éventuelles nouvelles propositions provenant des participant·es

Pige dans le lac

Déroulement de l'animation

Cartes vertes : accompagner les organismes partenaires et les concertations locales en :

- Répertoriant les outils existants pour accompagner les parents et les mettre à la disposition des partenaires.
- Créant des outils novateurs pour accompagner les parents et les enseignant·es dans leurs rôles respectifs.
- Favorisant le dialogue pour développer des partenariats entre les écoles et les organismes.
- Aidant les organismes partenaires à rejoindre les parents en collaboration avec les écoles.
- Se servant de plateformes de réseautage entre les personnes clés qui peuvent orienter vers les ressources du milieu.
- Cartes vierges : pour d'éventuelles nouvelles propositions provenant des participant·es.

Cartes jaunes : transférer des connaissances

- Ainsi de suite...

ÉTAPE 1

Présentation de l'activité



10 MINUTES

- Avant de commencer la rencontre (l'activité), il est très important de présenter aux participant·es dans quel contexte on s'apprête à réfléchir collectivement différents scénarios (ex. : contexte de planification stratégique, contexte de restriction budgétaire, contexte de positionnement, etc.). Par la suite, il est nécessaire de mentionner quels choix doivent être faits et rappeler que ceux-ci doivent tenir compte des éléments de contexte présentés.
- Il faut aussi mentionner que plusieurs éléments de différentes natures doivent être pris en compte dans le scénario à construire et que l'idée est de construire un scénario qui prend en compte tous les angles. Le but est de faire émerger une solution globale qui soit vraiment porteuse de succès.
- De plus, plutôt que de partir d'une page blanche, exposez les différentes possibilités qui sont proposées aux participant·es.
- À travers ces propositions, les participant·es devront échanger pour arriver à construire et proposer un scénario global avec des choix qui auront été faits pour chaque catégorie (couleur) de carte.

ÉTAPE 2

Générer des critères communs à respecter



10 MINUTES

Des critères (maximum 5) permettront d'analyser les différentes options et de générer des scénarios sur une base commune. Une proposition de critères peut être présentée aux partenaires qui pourront la valider et la bonifier. Ces critères peuvent aussi être déterminés collectivement avec les partenaires à partir d'une page blanche. À ce moment, prévoir environ 15 minutes en faisant l'animation 1-2-4-all.

Exemples de critère :

- Les scénarios ne doivent pas trop fragiliser les partenaires.
- Les scénarios doivent tenir en compte la responsabilité collective du regroupement de ne pas fragiliser ou démobiliser les partenaires, mais aussi de la responsabilité individuelle de chaque partenaire à contribuer à la solution.
- Les scénarios doivent tenir compte de notre capacité à les mettre en œuvre.

Pige dans le lac

Déroulement de l'animation

ÉTAPE 3 Former les équipes

 5 MINUTES

Créer des tables de 4 à 6 personnes en favorisant le mélange des expertises et des points de vue.

ÉTAPE 4 Présenter le jeu de cartes

 5 MINUTES

Présenter l'ensemble des catégories (couleurs) aux participant·es en nommant en exemple une ou deux options possibles. Il n'est pas nécessaire de présenter toutes les options.

Mentionner aux participant·es que dans leur scénario, une option devra être choisie pour chaque catégorie. Nommer qu'il leur est possible d'hybrider des options, de les modifier ou d'en créer des nouvelles à l'aide des cartes vierges.

Informers les personnes participantes qu'elles peuvent s'adresser à l'animateur·rice ou à une personne ressource ayant contribué à l'élaboration des cartes si elles ont des questions sur différentes options ou sur l'exercice en général.

ÉTAPE 5 Générer des scénarios

 30 À 45 MINUTES

La première étape pour les personnes participantes consiste à s'approprier les différentes catégories et les options pour chacune. Ensuite, elles peuvent échanger, débattre et commencer à faire des propositions qui, en tout temps, tiennent compte des critères identifiés au départ.

Aux trois-quarts du temps écoulé, rappeler aux personnes participantes qu'il est temps de rédiger leur scénario final sur la grande feuille blanche qui leur a été fournie. Elles peuvent représenter leur scénario sous forme de tableau, schéma, texte, etc. et doivent développer un argumentaire qui vient justifier en quoi leur scénario répond aux critères communs. Finalement, chaque équipe doit se doter d'un ou deux porte-paroles qui présenteront le fruit de ses travaux lors de la plénière.

ÉTAPE 6 Plénière : présenter les différents scénarios

 5 MINUTES PAR SCÉNARIO

Chaque porte-parole vient à l'avant, affiche son scénario au mur et en fait la présentation. Seules des questions de compréhension sont permises.

Pige dans le lac

Déroulement de l'animation

ÉTAPE 7 Identifier les convergences et les divergences

 15 MINUTES

Dans un premier temps, la personne qui anime pose la question suivante : Dans l'ensemble des scénarios que l'on vient d'entendre, y a-t-il des convergences fortes sur lesquelles on s'entend tous et dont nous n'avons pas besoin de débattre? Ainsi, ces convergences deviendront les fondements du scénario collectif que l'on tentera de construire à la prochaine étape.

Dans un deuxième temps, la personne qui anime pose la question suivante : Quels sont les éléments sur lesquels on semble avoir des positions différentes et qui mériteraient que l'on débattenne? Elle les prend en note sur une grande feuille de papier affiche.

Note : À cette étape, il serait bon de prendre une pause pour permettre aux personnes qui animent de structurer la suite, c'est-à-dire de formuler les divergences dont il faut débattre et décider de la séquence pour les aborder.

ÉTAPE 8 Traiter les divergences et créer un scénario collectif

 45 MINUTES

Dans un premier temps, écrire sur une feuille de papier-affiche les convergences fortes qui forment les fondements du scénario collectif.

Ensuite, prendre les divergences par ordre d'importance relative (selon la personne qui anime ou le groupe). Nommer la divergence, demander à chaque équipe de justifier pourquoi elle a fait ce choix et pourquoi elle pense que ça devrait rester ainsi. Ensuite, demander aux participant-es s'il y aurait une piste de solution mitoyenne satisfaisante. Engager un dialogue qui vise l'identification d'une réponse satisfaisante pour tout le monde.

À travers les échanges, il est possible qu'on arrive à transformer la divergence en convergence. Il est également possible que l'on n'y arrive pas. Dans ce cas, la personne qui anime demande aux participant-es : « De quoi aurions-nous besoin, dans une prochaine étape, pour être en mesure de trancher sur cet élément? ». La décision ne se prendra donc pas sur le champ, mais un certain plan de match se dessinera pour y arriver. On continue de la même façon avec les différents éléments de divergence.

À la fin de l'exercice, les participant-es pourront avoir un scénario complet et satisfaisant ou un scénario partiel qu'il faudra compléter à l'aide des différentes stratégies identifiées.

ÉTAPE 9 Identifier le prochain pas

 5 MINUTES

Mentionner les prochaines étapes pour continuer à avancer vers la construction ou la mise en œuvre du scénario.

ÉTAPE 10 Retour sur l'exercice

 10 MINUTES

Comme c'est un exercice qui peut s'avérer ardu, il est important de faire un retour avec les participant-es sur l'expérience vécue, leur niveau de satisfaction par rapport aux résultats obtenus et au processus pour y arriver, leurs attentes pour la suite, etc.

Pièges à éviter

Il peut s'avérer risqué de faire cet exercice si les participant·es ne connaissent pas bien le contexte. Il est donc important que chaque participant·e comprenne d'où provient le besoin et pour quelle raison on le fait, sans quoi, des résistances pourraient apparaître rapidement. De plus, il est très important que les différentes options soient construites au préalable par un sous-comité pour s'assurer d'avoir à l'avance le plus de perspectives possible sous peine de ne démontrer qu'une partie des options et de représenter les intérêts que d'un seul parti.

Suggestions et variantes

Si le temps manque une fois les scénarios présentés et les convergences et divergences relevées, il serait possible de créer un sous-comité qui travaillerait sur une proposition de scénario collectif qui pourrait être présenté en vue d'en débattre lors d'une prochaine rencontre.

Adaptation pour animation en ligne

Cet outil peut être adapté à une rencontre en ligne avec une plateforme interactive (Miro, par exemple) sur laquelle les différentes catégories sont présentées et les options sont écrites sur des « notes autocollantes » qui peuvent être déplacées. Un ensemble devrait être disponible pour chaque sous-groupe ainsi qu'un gabarit sur lequel les sous-groupes pourront déplacer les éléments sélectionnés.