**QUELQUES TECHNIQUES D’ANIMATION**

L’anti-problème

**Objectif :** L’anti-problème permet de débloquer une situation en demandant aux participants de se pencher sur un problème opposé au leur.

Participants : 5 à 20 Durée : 30 à 45 min

**Déroulement :**

1. Réfléchir à un problème nécessitant une solution qui soit à l’opposé de celui initial : « Dessiner la pire page d’accueil »

2. Faites des groupes 4 personnes

3. 15 à 20 min pour résoudre l’anti-problème en favorisant les réponses rapides.

4. Partager les résultats.

5. Discuter des réflexions auxquelles les joueurs sont parvenus.

Les UX-Cards

**Objectif :** Permettre de trouver des idées de fonctions ou des services qui répondent aux besoins psychologiques des utilisateurs.

Participants : par 4 Durée : 1 à 2 h

**Déroulement :**

1. Classer les UX-Cards individuellement de la plus à la moins importante.

2. Par groupe pour sélectionner 3 UXCards les plus importante.

3. Pour chaque UX-cards, lister toutes les fonctions ou services répondant à ces besoins en favorisant des réponses rapides.

4. Partager les résultats, les regrouper par affinités.

Image-ination

**Objectif :** Générer des idées sur un sujet bloquant.

Participants : 5 à 7 Durée : 30 à 45 min

**Déroulement :**

1. Avant la réunion, trouver des images, des photos sans texte, dans des magazines par exemple.

2. Sur une grande feuille inscrire 3 ou 4 mots sur le sujet.

3. En silence, chaque participant tire une image et écrit sur un post-it les idées associées et ainsi de suite.

4. Regrouper en suite les idées en fonctions des similitudes observées, trouver un titre et l’image associée

8 de folie

**Objectif :** Générer rapidement des idées et les affiner.

Participants : 4 à 8 Durée : 30 min

**Déroulement :**

1. Chaque participants prend une feuille et la plie en 8, puis la déplie afin d’avoir 8 cases.

2. Le participant à 1 à 3 min pour remplir la première case. Il passe ensuite la feuille à son voisin, qui a 1 à 3 min pour améliorer l’idée. Ils ne doivent pas se parler. Et ainsi de suite 4 ou 8 fois.

3. Au bout de 4 fois, il est possible de partir sur une nouvelle idée.

4. Les participants comparent les idées de départs et celles à l’arrivée.

Le hors-bord

**Objectif :** Cet exercice permet d’identifier les éléments d’un service qui ne plaisent pas aux utilisateurs.

Participants : 5 à 10 Durée : 30 min

**Déroulement :**

1. Dessiner un bateau ayant jeté l’ancre.

Lui donner le nom du service.

2. Noter la question exemple : « Qu’est ce qui déplait dans ce service ?»

3. 15 min pour noter sur des post-it les points déplaisant du service.

4. Demander quelle vitesse gagnerait le bateau une fois libéré de ces ancres (en km/h par rapport à un maximum).

5. Partager les contributions.

La boite produit

**Objectif :** Le but est de donner une forme concrète à un service en le représentant sous la forme de son packaging.

Participants : 4/groupe Durée : 2h

**Déroulement :**

1. En amont, faites réfléchir les participants à la conception du service.

2. Déterminer les principales caractéristiques du service : nom, slogans, valeurs ajoutées, gains pour les utilisateurs…

3. Les participants doivent dessiner la boite du service en reportant dessus les éléments décidés au préalable.

4. Chaque groupe doit vendre sa boite, son service aux autres groupes.

Le mur des souvenirs

**Objectif :** Les participants se remémorent les bons moments passés en ensemble.

Participants : 10 à 50 Durée : 1 heure

**Déroulement :**

1. Distribuer à chacun de quoi dessiner.

2. Donner 15 min pour que les participants notent un bon moment avec leurs collègues.

3. Accompagner ce moment d’un dessin.

4. Accrocher les dessins sur un mur.

5. Inviter les volontaires à commenter leur souvenir.

6. Résumer et inviter les participants à apprécier en silence les contributions.

Paragraphe, phrase, mot

**Objectif :** Le but est de faire ressortir les caractéristiques essentielles d’un produit ou d’un service.

Participants : 5/groupe Durée : 30 min

**Déroulement :**

1. Les participants réfléchissent à une présentation courte du service ou du produit.

« Si vous aviez une minute pour présenter ?»

2. Les participants doivent résumer la présentation en une phrase.

3. Les participants doivent résumer la phrase en un ou deux mots.

4. Partager le résultat obtenu entre les groupes.

LE PHOTOLANGAGE® OU LA « PHOTO-EXPRESSION »

**Présentation**

Le photolangage® est un outil pédagogique et la « photo-expression » une technique d’animation composée de photographies (en noir et blanc ou en couleurs) représentant des groupes, des individus, des situations, des paysages ou des lieux de vie. Cet outil est à la fois une méthode interactive de travail et d’expression orale.

**Objectifs**

• Permettre à un groupe d’exprimer ses représentations sur un thème par le biais d’un outil favorisant l’expression orale.

• Faciliter la prise de parole de chaque membre du groupe à partir de ses connaissances, ses aptitudes et valeurs sa pratique et son expérience.

• Favoriser la dynamique de groupe, surtout s’il s’agit d’un premier contact.

**Déroulement**

• L’animateur dispose sur une table l’ensemble des photographies afin que les membres du groupe puissent tourner autour et procéder au choix d’une photo.

• Il énonce les consignes en insistant sur la nécessité de les respecter.

• Les participants disposent de 10-15mn pour faire leur choix.

• S’ensuit une phase de restitution et d’écoute de chacun.

• Enfin, l’animateur fait une courte synthèse, soulevant la vision globale des représentations de la santé qu’a le groupe. Ce « cliché » du groupe permet à d’animateur d’évaluer les dimensions sur lesquelles il doit insister en fonction des objectifs pédagogiques et des représentations du groupe

L’ABAQUE DE RÉGNIER

**Présentation**

L’abaque de Régnier est une méthode de communication qui permet à chaque participant d’exprimer son opinion par la visualisation de couleurs sur un thème donné. C’est un outil de sondage, de diagnostic d’une situation par les acteurs du terrain et une aide à la prise de décision dans une démarche fondée sur la participation, la concertation et le consensus.

**Objectifs**

• Favoriser une participation active de chacun des membres du groupe.

• Produire un maximum d’idées en un temps relativement court.

• Faciliter les échanges et la mise en commun de points de vue.

• Rendre possible l’expression d’avis opposés tout en partageant une argumentation assez proche.

**Déroulement**

L’Abaque de Régnier se déroule en trois temps :

1. l’animateur formule une affirmation ou une question, sur un thème. Chaque participant vote en plaçant devant lui une fiche colorée correspondante à son avis favorable ou défavorable ;

2. ensuite, l’animateur affiche sur le tableau les votes des participants et chacun d’entre eux argumente la couleur de son choix ;

3. Vient enfin le temps du débat collectif, qui peut s’alimenter du consensus ou des différences apparus sur le tableau du recueil des votes.

LA MÉTHODE DES MOTS CLÉS

**Présentation**

Méthode permettant de mettre en évidence les connaissances antérieures, les représentations ou les attentes des participants en répondant par des mots à une question posée.

**Objectifs**

• Faire émerger les représentations des participants vis-à-vis d’un thème à étudier.

• Permettre à chacun de s’exprimer sur ses idées, peurs ou difficultés.

• Favoriser une communication progressive en sous-groupes en empêchant les prises de pouvoir.

• Mettre en évidence les attentes des participants vis-à-vis d’une formation.

**Déroulement**

• Les participants sont répartis en sous-groupes de 6 à 8 personnes autour d’un tableau.

• L’animateur présente le thème ou la question.

• En silence et chacun leur tour, les participants écrivent sur le tableau un mot qui exprime leur idée sur la question énoncée (10 minutes).

• Toujours en silence, les participants mettent une croix en face du mot qui leur semble le plus important (5 à 10 minutes).

• Les participants commentent leur choix dans leur groupe respectif. Un rapporteur sera chargé de faire la synthèse (10 minutes).

• Les participants vont consulter les autres tableaux. Ils peuvent intégrer de nouveaux mots ou idées dans leur synthèse (10 à 15 minutes).

• En plénière, les rapporteurs présentent leur synthèse et l’animateur fait une synthèse

LA MÉTHODE DES PARTENAIRES

**Présentation**

Activité de groupe qui consiste à faire prendre conscience aux participants de la diversité des approches en fonction des professions et des intérêts de chacun.

**Objectifs**

• Découvrir le champ des pratiques des différentes professions concernées par un même problème.

• Développer les capacités des professionnels à négocier avec les différents partenaires.

• Favoriser la communication interdisciplinaire.

**Déroulement**

• Former différents groupes.

• Attribuer un rôle professionnel à chaque groupe (médecins, administrateurs, représentants de patients…).

• Présenter un cas concret aux groupes.

• Chaque groupe discute du problème et propose une stratégie de résolution en fonction du rôle professionnel qui lui a été attribué (20 min).

• Un rapporteur par groupe présente la stratégie du groupe (épaulé par ces collègues) et l’argumente (5 min par rapporteur).

• Une discussion s’engage entre les différents rapporteurs de chaque groupe, en plénière qui négocient un accord pour la résolution du problème (30 min).

LA TECHNIQUE DE DELPHES

**Présentation**

La technique de Delphes est une technique d’expression qui permet d’atteindre rapidement un consensus autour d’un thème en vue de produire une définition.

**Objectifs**

• Faire participer tous les membres du groupe.

• Mettre les participants en situation de négociation progressive.

• Permettre la construction d’une définition commune.

• Favoriser un travail sur le résultat ou sur le processus.

• Conserver une mémoire des éléments retenus ou rejetés.

• Conserver une mémoire des arguments qui ont permis cette évolution.

**Déroulement**

À partir d’un thème défini par l’animateur vont se succéder 5 étapes :

1. Chaque participant note pour lui-même 5 mots ou expressions qui lui semblent importants à retenir ;

2. Puis chacun se trouve un interlocuteur et échange avec lui sur les 10 mots ainsi apportés. A deux, ils en retiennent 5 ;

3. Chaque duo rencontre un autre duo et procède de la même manière. Les 4 participants retiennent une liste de 5 mots sur les 10 initialement retenus.

4. Même procédure pour la rencontre de 2 groupes de 4 ;

5. Ainsi, chaque groupe de 8 personnes propose 5 mots lors de la mise en commun. En utilisant les 5 mots, les sous-groupes essayent de construire une définition commune autour du thème proposé.

L’ANALYSE D’INCIDENT

**Présentation**

Méthode de travail de groupe pouvant aussi être appelée « méthode de l’incident critique ». C’est un type d’étude de cas dont l’intérêt est d’être élaboré sur la base d’un incident apparu lors de la pratique professionnelle.

**Objectifs**

• Développer les capacités de raisonnement et d’analyse d’une situation, d’un incident.

• Stimuler la recherche d’informations complémentaires nécessaires à la résolution d’un problème et à sa prévention.

• Développer l’esprit critique, les capacités d’autoévaluation.

• Développer les capacités de prise de décision.

**Déroulement**

• Présenter un cas relatant un incident survenu dans la pratique professionnelle et amenant à poser la question : « Qu’auriez-vous fait à la place de … ? »

• Répartir les participants en sous-groupes.

• Phase 1 : laisser émerger dans les groupes les questions permettant d’obtenir des précisions sur le contexte de l’incident, son déroulement, les acteurs impliqués, etc.

Les questions sont posées en plénière et l’animateur y répond dans la mesure où il possède les informations désirées.

• Phase 2 : En sous-groupes, réfléchir à des hypothèses d’explication de l’incident et à des conduites à tenir plus appropriées.

• Phase 3 : les sous-groupes exposent leurs hypothèses d’explication et leurs stratégies décisionnelles.

• L’animateur anime le débat et commente chacune des stratégies (avantages et inconvénients).

LE MÉTAPLAN® OU CRÉAPLAN

**Présentation**

Par la technique du Métaplan®, les participants répondent aux questions posées par l’animateur sur des cartes. Cette méthode sollicite la créativité d’un groupe en s’appuyant sur la participation des personnes, la visualisation et la structuration de leurs idées. Par l’interaction, cette technique rend les discussions fructueuses et vivantes, garantissant le débat entre les participants.

**Objectifs**

• Recueillir et organiser un « matériel » intellectuel sur un thème donné en vue d’une production collective.

• Favoriser une forte implication des participants dans le processus de groupe.

• Permettre la prise en compte de toutes les opinions.

**Déroulement**

• L’animateur expose les règles de l’animation, notamment les modalités de discussion et le rôle du matériel.

L’animateur amorce le travail en formulant une phrase de lancement, comme par exemple : « La santé pour vous c’est… ».

• Chaque participant produit des propositions écrites, individuelles et sans débat. Une carte exprime une idée en 3 ou 4 mots.

• L’animateur recueille ensuite tous les messages et les affiche sans aucun tri ni commentaire.

• Tous les messages étant affichés, l’animateur, va procéder, avec l’accord du groupe, à un travail de rapprochement entre les textes et si nécessaire à un travail de clarification des expressions.

• Chaque groupe thématique ainsi constitué est relu et discuté par le groupe qui lui donne un titre.

 Banque de question

(Pour 6 à 20 personnes)

*Cette forme permet de déblayer une problématique, de l'approfondir, d'en formuler d'autres plus pertinentes pour le groupe en fonction de ce qu'il a exprimé*.

Une problématique ou un sujet est proposé à l'assemblée. Chaque participant-e prend 5 minutes seul-e pour écrire une question qui le/la travaille en rapport avec le sujet. Ensuite les participant-e-s se retrouvent en grand groupe et toutes les questions sont déposées dans un chapeau.

Chaque participant-e-e tire alors au sort une des questions (si c'est la sienne, il/elle en prend une autre). Une personne commence par lire la question qu'elle a piochée. Le but du jeu n'est pas d'y répondre mais d'essayer d'exprimer comment on comprend la question, les problématiques que cela nous évoque. Les autres écoutent. Si un-e participant-e trouve que ce qui vient d'être exprimé rejoint la question qu'elle/il a pioché, elle/il prend la parole et à son tour exprime comment elle/il comprend sa question. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement des questions.

Rivière

(Pour 20 à 100 personnes)

Un trait est dessiné au sol. L'animateur/trice demande aux participant-e-s de se positionner de chaque côté en fonction d'une problématique. (Par exemple : faut-il interdire de fumer dans tous les lieux publics ?). Elle/il demande à un-e participant-e d'exprimer pourquoi elle/il a choisi ce côté. La personne argumente en essayant de convaincre les personnes qui sont de l'autre côté du trait. Ensuite l'animatrice/teur propose à une personne de l'autre côté de s'exprimer. Cette personne va aussi essayer de convaincre l'autre bord. A chaque fois les participant-e-s peuvent changer de coté en fonction des arguments avancés et l'animatrice/teur peut leur demander ce qui les a fait changer d'avis. On peut se donner comme objectif de trouver une proposition qui convienne à tout le monde en fonction de ce qui est exprimé (par ex : on peut fumer dans des endroits publics s'il y a un lieu réservé aux fumeurs avec extracteur de fumée, comme ça on respecte tout le monde). Cette forme permet à l'ensemble des participant-e-s d'intégrer progressivement de nouveaux points de vue pour arriver à un consensus sur une proposition simple.

Les Post-It (ou « Les petits papiers »)

La ou les problématiques de l’atelier (3 maximum) sont exposées sur des feuilles de paperboard, un mur ou un panneau. Les participant-e-s sont invité-e-s à inscrire sur des papiers préparés à l’avance ce qu’ils pensent de ces sujets, en un ou deux mots, ou formules simples par papier. Il n’y a pas forcément de limite aux nombres de papiers. Chacun-e-s fixe ses papiers, au fur et à mesure, sur les problématiques concernées. On peut regrouper, commenter, déplacer les papiers des uns et des autres.

Cette technique permet d’aborder un sujet de façon ludique et exhaustive. Les papiers peuvent être regroupés par thématiques, qui seront traitées en suite séparément, ou en petits groupes.

Le grand AXE

(10 à 100 personnes)

Un repère orthonormé est dessiné sur le sol avec des propositions au bout de ses axes (par exemple : « légitime/pas légitime » ; « je participe/ je ne participe pas »). L'animateur/trice exprime une action (par exemple : manifester contre la guerre). Chaque participant-e va se positionner dans l'espace en fonction de ce qu'elle/il pense. L'animateur/trice demande à certaines personnes d'exprimer pourquoi elles se sont positionnées à l'endroit où elles sont. En fonction de ce qu'exprime la personne, les autres participant-e-s ont la possibilité de se repositionner. Il n'y a pas de débats, ce sont des points de vue différents qui s'expriment. Par contre si quelqu'un-e veut absolument exprimer sa position, elle/il peut demander la parole.

Ensuite l'animateur/trice exprime une autre action et les participant-e-s se placent de nouveau. Cet outil permet de visualiser la position du groupe par rapport à certains sujets. Il est important de formuler les propositions liées aux axes sans jugement de valeur pour ne pas considérer que ce soit bien ou mal quand on se positionne à un endroit.

Le petit AXE

(Pour 6 personnes)

Sur une feuille au milieu de la table, un repère est dessiné avec des propositions à chaque bout (exemple : « j'ai l'impression d'être entendu-e » / « je n'ai pas l'impression d'être entendu-e » ; « je me sens proche des institutions » / « je me sens loin des institutions ») de la même manière que pour la technique du grand axe. Chaque participant-e colle une gommette la/le représentant à l'endroit où elle/il se positionnerait par rapport aux axes du repère. Chacun-e à son tour explique au reste du groupe pourquoi elle/il s'est mis-e à cet endroit (par exemple : « je me sens proche de l'institution parce que je suis élu-e mais je n'ai pas l'impression d'être entendu-e parce que je fais partie d’un groupe politique très minoritaire). Cet outil permet d'impliquer les participant-e-s en les faisant rentrer dans le vif du sujet par un positionnement personnel. Il permet donc de faire connaissance en lien avec la problématique du débat (par exemple : comment se faire entendre de l'institution ?)

**Quescussion**

(Source BSQF (http://bsqf2009.univ-lyon1.fr/)

Une quescussion est un type de discussion qui est conduite entièrement sous forme de questions.

Elle s'est avérée très utile en explorant une série de sujets, particulièrement les controversés, et en exécutant des travaux dans des groupes plus ou moins nombreux. Dans de grands groupes, elle est particulièrement utile parce qu'elle permet à beaucoup de participant-e-s d'apporter de brèves contributions sans l’intervention de l’animatrice-teur, et parce que l'exercice peut être utilisé à plusieurs fins.

**Quel est son but ?**

• fournir une situation qui permet aux participant-e-s de poser des questions sur les choses qu’ils/elles comprennent mal

• aborder des sujets d'une manière non-linéaire, en associant des idées à travers plusieurs matières et en mettant en évidence des avancées questionnables et des idées de fond

• stimuler la formulation et l'examen consciencieux des concepts avant de les exprimer

• prévoir des occasions pour les participant-e-s de clarifier et développer leurs idées sans devoir affronter le jugement des autres

**Comment est-ce que je peux le faire ?**

L'animateur-trice explique les règles du quescussion, qui sont :

o Tout ce qui est dit doit être sous forme de question.

o Les participant-e-s doivent attendre jusqu'à ce que quatre (ce nombre peut varier avec la taille du groupe) autres personnes aient parlé avant qu'elles puissent parler

de nouveau.

o Pas d’énoncé déguisé (par exemple : Tous les enseignants portent du polyester, n’est-ce-pas ?)

L'animateur-trice présente le sujet pour le quescussion. Cela peut être :

o un problème (quelque chose relativement complexe, mais évidemment ceci doit être adapté au groupe) à résoudre ou à confronter, qui pourrait être moral, philosophique, social, psychologique, littéraire, mathématique, ou scientifique ;

o une question ou un énoncé provocateur soigneusement formulé

o un texte de difficulté et de longueur appropriées à analyser ou à discuter.

La durée de la quescussion elle-même variera avec la tâche qui a été imposée, mais durera rarement au-delà de dix minutes voire même moins. Les groupes doivent apprendre comment bien faire la quescussion, et vous pouvez vous attendre à quelques silences entre les questions quand vous utilisez cette technique pour la première fois. Ne vous inquiétez pas : ils/elles pensent. Alors, **ne succombez pas à la tentation de finir la quescussion dès le premier silence de 10 ou 15 secondes**.

Philip 6 x 6

(Philip était un chercheur sur la dynamique des groupes)

(Pour 18 à 36 personnes)

Des groupes de 6 personnes dont un-e rapporteur-e débattent pendant 6 mn (ou 15mn). Au bout des six minutes tou-te-s les rapporteur-e-s changent de groupe dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque personne arrivant d'un autre groupe va synthétiser ce qui vient de se dire dans son précédent groupe pour faire rebondir la discussion. Tous les groupes désignent un nouveau rapporteur-e et débattent pendant 6 mn. Puis les nouveaux rapporteur-e-s changent de groupe et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les personnes de tous les groupes aient changé de table une fois. Cette forme permet, avant une prise de décision par exemple, d'avoir un aperçu de tous les arguments développés par l'ensemble du groupe.

Autre version : entre chaque phase de débat chaque rapporteur-e exprime la synthèse de son groupe, un-e animateur/trice synthétise le tout sous la forme d'une nouvelle problématique qui est débattue dans les nouveaux petits groupes après changement des rapporteur-e-s. Et ainsi de suite.

Boule de neige (ou flocon de neige)

(Pour 16 à 48 personnes)

*Cette forme peut servir à l'élaboration d'une charte de vie collective par exemple.*

L'assemblée se divise en petits groupes de deux personnes qui débattent de la même problématique (durée : 10mn). Chaque couple rejoint un autre couple et il y a débat à quatre personnes du sujet (durée : 15mn). Chaque groupe de quatre en rejoint un autre et débattent à huit (durée : 20mn). Chaque groupe de huit fait une retransmission de son débat au reste de l'assemblée.

Pour le flocon de neige, on commence par prendre un temps seul, puis à deux, quatre, huit. Ceci est une méthode de maturation progressive.

Après la restitution collective, il peut s'en suivre une discussion sur les points de désaccord.

Penser-Comparer-Partager

(Source BSQF (http://bsqf2009.univ-lyon1.fr/)

La stratégie Penser-Comparer-Partager est conçue pour offrir à des participant-e-s l'occasion de partager leurs idées, solutions ou questions avec leurs collègues. Plutôt que de suivre une méthode traditionnelle où l’animateur pose une question et un participant offre une réponse, la Penser-Comparer-Partager encourage un niveau de participation des participant-e-s plus important et peut aider à garder l’attention des participant-e-s sur la tâche à accomplir. L'approche de collaboration permet également à des participant-e-s de résoudre des questions plus difficiles qu'ils/elles le pourraient individuellement.

**Quel est son but ?**

• Laisser du temps suffisant pour penser, augmente la qualité des réponses des participant-e-s.

• Les participant-e-s réfléchissent aux concepts présentés. • La recherche nous indique que nous avons besoin de temps de réflexion pour stocker de nouvelles idées dans la mémoire. Quand les animatrices-teurs présentent trop d'information à la fois, une quantité importante de cette information est perdue. Plus nous donnons à des participant-e-s le temps au Penser-Comparer-Partager pendant la séance, plus les informations critiques sont retenues.

• Quand les participant-e-s parlent des nouvelles idées, ils/elles sont forcés de les intégrer avec leurs connaissances antérieures. Leur incompréhension du sujet est souvent résolue pendant cette étape de discussion.

• Les participant-e-s sont plus disposé-e-s à participer puisqu'ils/elles n’ont pas la pression de répondre devant le groupe entier.

• Penser-Comparer-Partager est facile à utiliser sans préparation à l’avance.

• C’est **une stratégie facile à utiliser avec les grands effectifs.**

**Comment est-ce que je peux le faire ?**

• Annoncez une matière ou un problème de discussion à résoudre. (Exemple : Quelles sont les principales différences entre les cellules végétales et les cellules animales ?)

• Donnez aux participant-e-s au moins 10 secondes pour PENSER à leur propre réponse. (La recherche indique que la qualité des réponses des participant-e-s s’améliore de manière significative quand vous permettez du "think time.")

• Demandez aux participant-e-s de former un duo avec la personne assise à côté d’eux pour COMPARER leur réponse ou solution.

• En conclusion, faites appel aléatoirement à quelques duos pour PARTAGER leurs idées avec le groupe.

• Indiquer les créneaux d’horaires pour chaque étape, afin de vous assurer que les participant-e-s sont efficaces et qu’ils/elles restent centrés sur la tâche.

• Vous pouvez favoriser la discussion en employant des tâches légèrement différentes pour chaque étape, comme en demandant `Quelles sont les principales différences entre les cellules végétales et les cellules animales ?' pour l'étape de PENSER, et ‘Quelle est la différence fonctionnelle la plus significative entre les cellules végétales et les cellules animales ?' pour l'étape de COMPARER.

**Ressources**

• http://olc.spsd.sk.ca/DE/PD/instr/strats/think/index.html

• Peter WHITE, T-PULSE Graduate Teaching Workshop, McGill University

• Siara ISAAC, ICAP, Université Claude Bernard Lyon 1

Les triades

C'est une façon de mettre en place des discussions à trois voix. C'est une méthode particulièrement utile lorsque le groupe se penche sur des questions ou des problèmes personnels. Les participant-e-s sont divisés en groupe de trois : une personne 'parle', une personne 'écoute' et une personne 'observe'. Une fois le thème débattu par les triades choisi, la personne qui 'parle' présente à celle qui 'écoute' le problème ou l'exemple sur lequel il veut se concentrer. La personne qui 'écoute' écoute et répond en proposant son soutien, en donnant des conseils. La personne qui 'observe' ne prend pas part à l'échange entre celui qui 'parle' et celui qui 'écoute' mais enregistre tout ce qui se passe et le restitue sous forme de résumé ou de manière directe aux deux parties. A la fin de l'exercice, il est bien de faire un court bilan avant de changer les rôles et de recommencer le processus afin que chaque participant-e puisse jouer tous les rôles.

Le bocal à poisson

Dans cette méthode, des participant-e-s écoutent sans commentaire tout d'abord, les opinions ou les arguments d'un autre groupe sur un thème donné. Ainsi, un petit groupe se tient au centre entouré par le cercle formé par le grand groupe. Le petit groupe symbolise 'l'aquarium' et le grand groupe 'les observatrices/teurs'. Le petit groupe discute d'un sujet ou d'un problème. Les 'observatrices/teurs' écoutent la discussion. Dans certains cas, il peut leur être demandé de se joindre à l'aquarium et de contribuer à la discussion. Dans d'autres cas, les 'observatrices/teurs' discutent en plénière de ce qu'ils ont entendu et de leurs réactions. Il est possible que tous les participant-e-s se regroupent pour cette plénière. Cette technique peut aussi être utilisée dans les jeux de rôles, par exemple le petit groupe joue le rôle d'enfants qui discutent de la manière dont ils sont traités par leurs parents et le grand groupe joue le rôle des parents qui écoutent les enfants.

Etoile

(Pour 12 à 50 personnes)

*Pour cette technique, il est important que tou-te-s les participant-e-s soient dans une démarche de consensus***.**

On forme quatre petits groupes (il peut y avoir davantage de petits groupes) qui discutent chacun dans un coin d'une pièce de la même problématique, pendant 30mn. Avant de débattre, chaque groupe a désigné une personne « interface » qui représentera le groupe dans la phase suivante.

« L'interface » synthétise les propositions du petit groupe. Dans la phase suivante, les quatre « interfaces » se retrouvent au centre de la pièce, expriment la synthèse de leur groupe et essaient de trouver un consensus. Pendant ce temps toutes les autres personnes écoutent attentivement, prennent des notes et ne réagissent pas (durée 20mn). Ensuite chaque « interface » retourne dans son petit groupe. Ce dernier désigne une nouvelle « interface » et rediscute pour faire d'autres propositions en prenant en compte ce qui vient de se dire (durée 15mn). Les quatre nouvelles « interfaces » se retrouvent au centre et essaient de trouver un consensus avec ces nouvelles propositions (15mn). Elles retournent dans leurs groupes respectifs qui désignent une nouvelle « interface » (15mn). Les dernières « interfaces » finalisent au centre la proposition (15mn). C'est une forme qui permet la prise de décision.

Les plénières

On peut y revenir à la fin des exercices présentés, en particulier pour les sessions finales ou après un travail en petits groupes, où des présentations sont faites devant le groupe entier. Les plénières permettent le partage d'expérience et d'idées avec tout le groupe et génèrent un sentiment de cohésion au sein du groupe une fois l'exercice fini ou les petits groupes dissolus.

Lorsque plusieurs petits groupes doivent présenter leur travail au grand groupe, il est intéressant et stimulant de leur demander d'utiliser des formes plus créatives de présentation que la simple présentation verbale.