

**Quelques exemples
de techniques pédagogiques
à l'usage des formateurs
dans les réseaux d'épidémiologie**

**Jérôme THONNAT
Septembre 2007**

FICHE TECHNIQUE PEDAGOGIQUE N° 1

Mise en commun des connaissances

Objectif

Réviser les connaissances sur les maladies.

Indication

Quand on a à faire à un groupe hétérogène ou dont on connaît mal le niveau de connaissance préalable. Il est alors difficile de préparer un exposé pour qu'il soit adapté au niveau des participants à la formation.

Modalités

Préparation de la grille de collecte

Préparer à l'avance un tableau vierge comportant le nom de la maladie et le type d'informations dont on cherche la mise en commun (*par exemple : symptômes, lésions, causes, épidémiologie, traitement, prévention, conduite à tenir*).

Cette grille peut être réalisée sur une grande feuille de papier (*elle pourra alors, une fois remplie, rester affichée dans la salle et être réutilisée en cours de formation*) ou sur un support (*transparent, diapositive PowerPoint*) qui sera projeté sur un tableau noir ou effaçable à sec.

Réalisation de la mise en commun

En plénière, questionner les participants pour qu'ils remplissent les différentes cases de la grille. Stocker les réponses des participants en écrivant sur la feuille de papier ou sur le tableau de projection jusqu'à ce que le groupe considère que l'ensemble de ses connaissances sur la maladie a bien été pris en compte.

Synthèse et discussion

Le formateur réalise la synthèse des informations recueillies lors de la mise en commun. Il effectue les corrections, les compléments et les rappels éventuellement nécessaires, hiérarchise et discute les différents points et peut déjà, à partir du tableau corrigé, placer ou faire ressortir les éléments qui seront pris en compte dans le protocole de surveillance de la maladie (critères de suspicion légitime, définition du cas, prélèvements et informations à collecter...).

Intérêt de la technique

Elle est participative et dynamique. Elle permet un partage des connaissances entre les participants. Elle permet au formateur d'identifier précisément les lacunes et erreurs des participants et de cibler spécifiquement ses apports sur ces aspects.

Questions administratives

Objectif

Aborder les modalités de mise en place (ou de réorganisation) des activités. Permettre aux participants de poser, sans crainte, toutes les questions qu'ils souhaitent. Permettre au formateur d'y apporter des réponses construites.

Indication

Quand on est dans une phase de mise en place d'un système nouveau ou d'une réorganisation importante d'un système existant.

Modalités

Collecte des questions

Cette phase se déroule en début de session (J2 par exemple), elle dure environ 45 minutes. Le formateur demande aux participants de formuler de façon anonyme et écrite toutes les questions qu'ils se posent sur les modalités pratiques de fonctionnement du réseau, son organisation administrative ainsi que les aspects logistiques et matériels (une quinzaine de minutes sont en général suffisantes). Il recueille au fur et à mesure les questions des participants et les retranscrit sur un tableau de papier de manière exhaustive (éventuellement en les organisant par grands thèmes) puis fait valider cette liste de questions par le groupe. Il est important lors de cette phase de bien veiller à ne pas répondre à ces questions qui doivent seulement être stockées.

Recherche et organisation des réponses

Cette phase se déroule hors temps pédagogique. Le formateur trie les questions pour identifier celles pour lesquelles il n'a pas de réponse. Il les transmet aux décideurs en les priant de bien vouloir fournir des éléments de réponse avant la date prévue pour la dernière phase (Restitution des réponses).

Restitution des réponses

Cette phase se déroule en fin de session (par exemple l'avant dernier jour) et dure 30 à 45 minutes. Le formateur reprend la liste des questions capitalisées lors de la première phase et apporte les réponses (reprises d'éléments apportés au cours de la formation complétées par les apports des décideurs).

Intérêt de la technique

Les participants s'impliqueront davantage dans les activités s'ils ont une vision concrète et précise de la façon dont elles vont se dérouler.

Le formateur n'a pas toujours toutes les réponses à toutes les questions et les décideurs ne sont pas systématiquement présents tout au long de la formation. Il est donc intéressant de consacrer une phase de la formation pour les recueillir de la manière la plus exhaustive possible et d'y répondre dans un second temps.

Questions récapitulatives

Objectifs

Permettre aux participants de poser des questions sur ce qui a été vu la veille pour : évaluer l'acquisition des connaissances transmises la veille ; permettre à chacun, sans inhibition (questions anonymes) d'exprimer ses doutes, ses incompréhensions ; expliquer à nouveau les points mal compris par certains ou mal expliqués la veille ; réviser les contenus de la veille.

Indication

Cette technique peut être mise en place tous les matins à partir du deuxième jour de formation. Il faut prévoir une durée d'une heure pour un groupe d'une vingtaine de participants.

Modalités

Présentation de la méthode (ses objectifs, son déroulement) :

L'animateur doit insister sur les points suivants :

- chaque participant a la possibilité de poser une question à propos de ce qui a été vu la veille en l'écrivant sur un morceau de papier ;
- cette question doit obligatoirement être relative à ce qui a été vu la veille ;
- cette question doit porter sur quelque chose que l'on n'a pas bien compris et que l'on veut voir expliqué à nouveau, il ne s'agit pas de poser une question dont on connaît parfaitement la réponse pour piéger celui qui la tirera ;
- on ne pose qu'une seule question par papier (si un participant souhaite poser plusieurs questions, il utilise plusieurs papiers).

Rappel du programme de la veille

Le formateur récapitule rapidement les différents sujets abordés la veille.

Rédaction des questions

Chaque participant pose sa question par écrit et de façon anonyme (compter environ 5 minutes). Les questions sont réunies dans une urne (couvercle, chapeau ou tout autre contenant).

Réponse aux questions

- tirage au sort d'une question par un participant ;
- réponse du participant à la question posée ;
- reformulation et synthèse de l'animateur ;
- compléments de réponse apportés par les autres participants ;
- synthèse de l'animateur ;
- compléments ou éclaircissements apportés par le formateur intervenu la veille sur le sujet concerné (s'il est présent) ;
- tirage au sort d'une autre question par le participant suivant ;
- déroulement identique jusqu'à épuisement des questions.

Conseils pour l'animation de la séquence

Toutes les questions des participants doivent être acceptées sans jugement ni critique, à condition qu'elles portent bien sur ce qui a été vu la veille.

Si une question porte sur autre chose, elle est mise en réserve. Elle sera soit ressortie le lendemain du jour où ce sujet aura été abordé (et incorporée dans le lot des questions posées par les participants), soit traitée le dernier jour si elle n'a pas été abordée au cours des interventions programmées.

L'animateur doit veiller à ne jamais donner la réponse en premier mais à toujours interroger le groupe pour lui faire dire les éléments de réponse dont il se souvient. Pour cette raison, il est souvent préférable que l'animateur de la séquence ne soit pas, si possible, le formateur qui est intervenu la veille. Il faut faire attention à ce que cette séquence ne soit pas ressentie comme un examen ou un contrôle.

Durant cette séquence, l'animateur a deux fonctions essentielles :

Faire respecter la forme (le déroulement de la séquence tel que prévu) :

- rédaction des questions ;
- tirage au sort des questions ;
- réponse du participant ;
- compléments par le groupe ;
- synthèse, complément, éclaircissements apportés par le formateur de la veille.

Faire respecter le temps prévu pour cette séquence :

A ce titre, il doit veiller à limiter les temps de parole à ce qui est juste nécessaire et suffisant.

Du côté des participants il doit éviter que certains ne prennent la parole pour répéter ce qui a déjà été dit sans y apporter de complément.

Du côté du formateur de la veille, il doit éviter que ce dernier ne refasse son cours (sauf si cela s'avère réellement indispensable) ou qu'il ne profite de l'occasion pour développer de nouveaux aspects autour du thème traité, qui ne soit pas en rapport direct avec la question posée.

L'animateur doit donc avoir le pouvoir de gérer la distribution et les temps de parole afin de faire respecter le temps imparti à la séquence. Ce pouvoir doit lui être reconnu par tous (stagiaires et intervenants de la veille).

Variante

Lorsqu'il y a plus de 20 participants, il est nécessaire, pour ne pas consacrer trop de temps aux questions récapitulatives, de constituer 2 groupes (G1 et G2). Lors de la première séance de questions récapitulatives, les membres du groupe G1 posent les questions et les membres du groupe G2 y répondent. Le lendemain G2 pose les questions et G1 y répond. Les séances se suivent ainsi en alternant les rôles de G1 et G2.

Intérêt de la technique

Passé l'effet de surprise ressenti par les participants qui ne la connaissent pas, cette technique est en général très appréciée. Elle permet au formateur d'évaluer la progression du groupe dans ses acquis et de maintenir une bonne cohésion du groupe vis-à-vis de l'apprentissage. Elle permet aux participants de poser des questions qu'ils n'oseraient pas poser en plénière (notamment dans des groupes hétérogènes dans leurs niveaux de connaissances préalables ou du point de vue des positions hiérarchiques représentées).

Les analogies

Objectif

Aborder, de façon simple et facilement compréhensible, des concepts a priori compliqués avec des groupes ayant un niveau faible de connaissances techniques préalables.

Indication

Quand on doit expliquer des phénomènes biologiques complexes (pathologiques, thérapeutiques, physiologiques) à des groupes ayant une formation de base insuffisante.

Modalités

Principes

Il s'agit, pour le formateur, de construire une histoire à partir d'éléments ou d'évènements déjà connus et compris par les participants dans leur vie quotidienne pour expliquer les phénomènes biologiques que l'on doit aborder. L'efficacité pédagogique de l'analogie est liée à la proximité sociale de l'histoire qui sera construite (voir ci-dessous).

Applications : l'exemple du vaccin

Il s'agit d'expliquer à des élèves peu ou pas alphabétisés comment fonctionne un vaccin et quelles en sont les règles d'usage. Ces analogies ont été construites dans le cadre de la mise en place de programmes de vaccination contre la Maladie de Newcastle.

Cas n°1 : Le Guatemala

Compte tenu de l'engouement des populations pour le football, l'analogie a été construite autour de ce sport. Elle se déroule comme suit :

- Une poule, dans son organisme, joue en permanence un match de football, quand elle perd le match elle tombe malade ou elle meurt. Cela peut se produire dans trois cas de figure :
 - Premier cas, l'équipe adverse est constituée de 11 joueurs, mais la poule n'a dans son équipe que 9 joueurs. C'est ce qui se produit quand elle est faible et mal nourrie ou quand elle est parasitée ;
 - Deuxième cas, l'équipe de la poule est bien constituée de 11 joueurs mais l'équipe adverse aligne sur le terrain 13 joueurs. C'est ce qui se produit quand les conditions d'hygiène de l'élevage sont mauvaises ;
 - Troisième cas, l'équipe de la poule a 11 joueurs, l'équipe adverse également mais elle dispose d'un excellent joueur (prendre l'exemple d'un très bon joueur X connu de tous). C'est ce qui se produit dans le cas de la Maladie de Newcastle.
- Le vaccin consiste à affaiblir ou blesser cet excellent joueur et à lui faire jouer le match contre la poule. Ce joueur va mettre en œuvre sa tactique habituelle, mais il ne pourra pas marquer de but, du fait de son handicap. Par contre, l'équipe de la poule va apprendre à se défendre contre sa tactique. Ainsi, quand plus tard, le vrai joueur, en pleine forme, viendra jouer contre la poule, elle pourra contrer efficacement son jeu.

Cette analogie peut être poursuivie pour aborder les règles d'usage des vaccins de la façon suivante :

- Il faut du temps à la poule pour analyser la tactique du joueur blessé (discussions entre les joueurs et avec l'entraîneur) et trouver une parade. Donc, si dès le lendemain, elle doit jouer un match contre cet excellent joueur qui est guéri, elle risque de le perdre et de tomber malade. Il faut un certain temps pour que la protection apportée par le vaccin puisse s'installer (délai d'établissement de l'immunité).
- La poule n'est pas un animal très intelligent et elle a la mémoire courte. Il faut donc lui faire rejouer régulièrement des matchs avec le joueur blessé pour qu'elle n'oublie pas la parade (nécessité des rappels vaccinaux)
- Enfin, si la poule sait efficacement contrer la tactique du joueur X mais qu'elle se retrouve à jouer contre le joueur Y (prendre l'exemple d'un autre excellent joueur connu de tous), elle va quand même perdre le match car Y n'a pas la même tactique que X (c'est la spécificité du vaccin par rapport à une maladie).

Cas n° 2 : Djibouti

Dans ce pays le football est moins populaire qu'en Amérique centrale et l'analogie a donc été construite à partir de préoccupations plus proches de la vie quotidienne des gens. Elle se déroule comme suit :

- Dans la maison, il y a un animal qui est embêtant, c'est le rat. Un rat rentre dans la maison, puis un second, puis un troisième, ils se multiplient et provoquent de gros dégâts. Chez l'animal c'est la même chose, une petite bête nuisible (le microbe) rentre dans l'organisme et s'y multiplie provoquant la maladie.
- Quand on a des rats à la maison on peut acheter du poison pour s'en débarrasser. C'est pareil pour l'animal malade avec les médicaments. Mais cela peut finir par revenir cher car à chaque fois que des rats s'introduisent de nouveau dans la maison il faut à nouveau acheter du poison (ou des médicaments pour l'animal). C'est donc plus intéressant d'essayer de prévenir plutôt que d'avoir à traiter à chaque fois.
- Pour les rats il existe une prévention c'est d'adopter un chaton (on n'adopte pas un chat adulte car il ne resterait pas à la maison). Pour les maladies des animaux aussi c'est ce qu'on appelle un vaccin.
- Si on prend un chaton alors que la maison est déjà envahie de gros rats, il n'en viendra pas à bout (les rats peuvent même dévorer le chaton). C'est la même chose pour les animaux, on ne doit pas vacciner un animal déjà malade (cela ne sert à rien et peut même tuer l'animal).
- Il faut laisser du temps au chaton pour grandir et apprendre à chasser pour qu'il soit efficace contre les rats. Pour les animaux également, il faut laisser du temps au vaccin pour qu'il protège l'animal (délai d'installation de l'immunité).
- Le chat vieillit et il faut le remplacer, de même pour les animaux il faut faire des rappels vaccinaux pour que la protection persiste.
- Enfin, il y a d'autres animaux nuisibles dans la maison, par exemple les termites et le chat ne sera pas efficace pour s'en protéger. C'est la même chose avec les vaccins chez les animaux (spécificité vaccin – maladie). Pour les termites, il faudra utiliser un poison spécial (spécificité du traitement avec la maladie) ou un autre mode de prévention.

Intérêt de la technique

L'utilisation des analogies est pédagogiquement très efficace. Il est possible d'en créer sur la plupart des thèmes techniques à aborder avec les élèves (il est utile toutefois de les tester auprès d'un public représentatif restreint avant un usage durant la formation)

Méthode progressive

Objectif

Faire travailler en sous-groupes en facilitant l'expression individuelle des idées de tous les participants.

Indication

Quand on doit travailler avec des groupes hétérogènes (par les niveaux des participants, dans leurs aspects culturels ou par les situations hiérarchiques).

Modalités

Phase de travail individuel

Le formateur présente rapidement le déroulement global de la méthode avec ses différentes phases. Il présente et explicite ensuite les termes de référence du travail proposé au groupe (présentation du problème, liste de questions...) qu'il peut distribuer sous format papier aux participants ou maintenir projetés à partir d'un transparent ou d'un diaporama. Il invite chaque participant à répondre individuellement aux termes de référence à partir de son expérience personnelle et à noter ses idées sur papier. Il laisse 5 à 10 minutes (selon l'ampleur du travail demandé) pour cette phase.

Mises en commun successives

A la fin de la phase de travail individuel, le formateur demande aux participants de se réunir par paires et de mettre en commun leurs réflexions. Il insiste sur le fait que cette mise en commun ne doit pas aboutir à la recherche du dénominateur commun mais à bien valoriser également les divergences éventuelles de point de vue et toute la richesse des productions individuelles. Les modalités de constitution des paires peuvent être laissées au hasard ou au contraire être dirigées si le formateur souhaite que soit associés au sein de chaque paire des acteurs différents. Une durée de 15 à 20 minutes est en général suffisante pour cette mise en commun.

A l'issue du travail par paires, le formateur demande que les paires se regroupent par 2, 3 ou 4 (constituant ainsi des groupes de 4, 6 ou 8 participants) pour réaliser la mise en commun avec les mêmes précautions qu'évoquées précédemment quant à la préservation de la richesse des travaux produits lors de la phase précédente. Il demande que dans chaque groupe soit désigné un rapporteur. L'objectif de ce regroupement est d'aboutir à la constitution de 2 à 3 sous-groupes qui réaliseront la restitution finale. Une durée de 20 à 30 minutes est généralement suffisante pour cette phase.

Restitution finale, synthèse et débat

Le formateur demande à chaque rapporteur de restituer le travail de son groupe, il fait la synthèse des différents apports et peut lancer un débat sur cette synthèse. Une durée de 30 à 60 minutes (selon l'ampleur du travail et le temps consacré au débat) est à prévoir pour cette phase.

Intérêt de la technique

Les phases préliminaires de travail individuel et par paire donnent l'occasion à chacun de faire valoir ses idées et de lever les inhibitions pouvant provenir de l'hétérogénéité du groupe.

Les jeux pédagogiques

Objectif

Permettre une révision ludique des connaissances transmises lors d'une formation. Evaluer les acquis des participants.

Indication

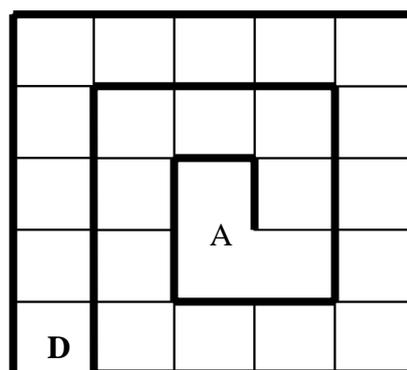
Les jeux pédagogiques sont surtout utilisés dans la formation des producteurs car ils permettent de diversifier les situations d'apprentissage et sont particulièrement adaptés aux publics peu habitués aux salles de classe. Ils peuvent être utilisés pour d'autres catégories de publics sous réserve qu'ils soient culturellement et sociologiquement bien acceptés.

Modalités

Le principe de base est de détourner des jeux de société pour les transformer en activité pédagogique. Les règles du jeu doivent être simples pour être facilement comprises et utilisées par les participants. L'idéal, mais ce n'est pas toujours possible, et d'utiliser un jeu déjà connu du public. Les quelques exemples qui suivent ont été utilisés avec succès, dans différents contextes culturels (Amérique centrale, Afrique et Madagascar) pour la formation des producteurs.

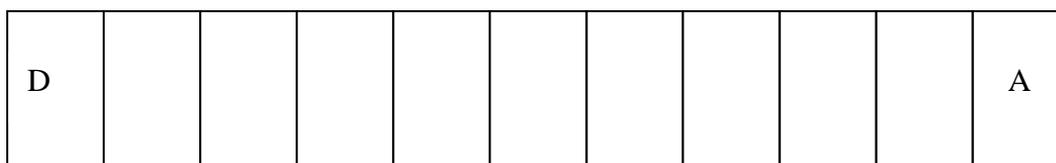
Jeu de l'oie (version VSF - Guatemala)

Un plateau de jeu avec dans chaque case une question simple relative aux connaissances abordées lors de la formation. Chaque joueur (ou équipe) dispose son pion sur la case départ (D). Le premier joueur lance un dé, avance son pion sur la case correspondante et essaye de répondre à la question qui y figure. Si la réponse est considérée comme bonne il reste sur la case, si elle est fautive il retourne sur la case départ. Le joueur suivant lance le dé et on procède de même. Quelque soit l'endroit du jeu où se situe le joueur, toute réponse fautive renvoie à la case départ. Le gagnant est celui qui parvient le premier à l'arrivée (A).



Jeu de l'oie (version VSF - Madagascar)

Le jeu se joue en 2 équipes. A tour de rôle chaque équipe tire une question au sort (les questions ont été préparées à l'avance par le formateur sur des petites morceaux de papier), se concertent puis formule sa réponse. Si la réponse est juste elle lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant. Si la réponse est considérée comme fautive ou incomplète elle passe son tour sans jeter le dé. L'équipe gagnante est celle qui arrive la première à l'arrivée.

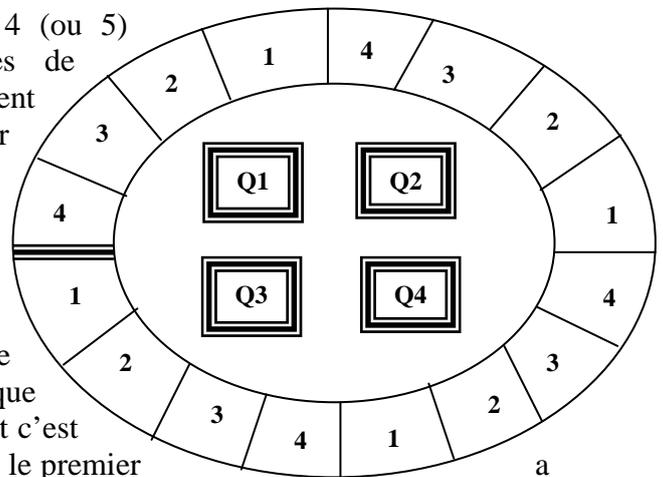


Mistigri

Ce jeu est constitué d'une trentaine de cartes qui s'apparient toutes deux à deux (par exemple une carte nom de la maladie et une carte symptômes observés, ou une carte nom de la maladie et une carte traitement) sauf une qui est le Mistigri et qui ne peut pas s'apparier avec une autre (par exemple une maladie pour laquelle il n'existe pas de traitement). Ces cartes sont fabriquées à l'avance par le formateur. Le jeu se déroule de la manière suivante : l'ensemble des cartes est mélangé puis distribué face cachée aux joueurs (3 à 6 joueurs), ces derniers les prennent en main et déposent au milieu de la table toutes les paires qu'ils peuvent constituer à partir des cartes qu'ils ont en main, le premier joueur (le plus jeune ou celui situé à gauche du donneur) fait alors tirer une carte de son jeu à son voisin de gauche, celui-ci l'intègre dans son jeu, dépose éventuellement au centre de la table une paire qu'il a pu constituer grâce à cette nouvelle carte puis fait tirer une carte à son voisin de gauche. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les paires aient été constituées et déposées sur la table, le joueur se retrouvant avec le Mistigri a perdu.

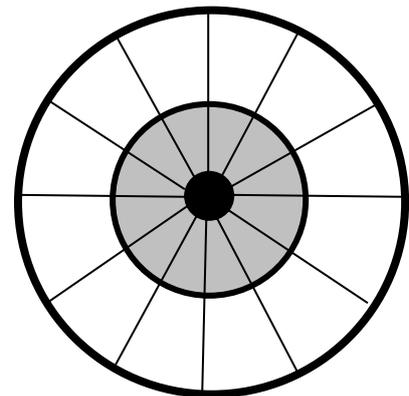
Trivial Poursuit

Les cases du plateau de jeu sont réparties en 4 (ou 5) catégories auxquelles correspondent des séries de questions (Q1, Q2, Q3, Q4). Tous les joueurs placent leur pion sur le trait de départ (en gras). Le premier joueur lance le dé et déplace son pion du nombre de cases correspondantes (il choisit à chaque fois le sens de rotation qui lui convient le mieux), il tire une question correspondant à la catégorie sur laquelle tombe son pion et tente d'y répondre. Si sa réponse est fautive, c'est au joueur suivant de jouer. Si sa réponse est juste il gagne une marque attestant qu'il a réussi cette catégorie de question et c'est au joueur suivant de jouer. Le gagnant est celui qui le premier réussi à réunir une marque de chaque catégorie.



Fléchettes

La cible peut être construite en carton fort ou acquise sur le marché. A la périphérie de la cible, dans chacun des 12 secteurs, sont punaisés 2 petits papiers comportant chacun une question. Les participants sont séparés en 2 équipes. Le premier joueur de l'équipe 1 tire une flèche. Si elle arrive au centre (zone noire) il fait gagner un point à son équipe sans répondre aux questions. Si elle arrive dans la zone grise il tire au sort une des questions et doit y répondre correctement pour gagner le point. Si elle arrive dans la zone blanche il doit répondre aux deux questions pour gagner le point. Le premier joueur de l'équipe 2 tire sa flèche et on procède de même. Puis à tour de rôle chaque joueur de chaque équipe joue. La première équipe à avoir atteint le nombre de points fixé au départ (entre 10 et 20) a gagné.



Intérêt de la technique

Par leur côté ludique ces jeux pédagogiques permettent de générer une dynamique intéressante au sein du groupe en formation. Ils facilitent la mémorisation des connaissances et permettent au formateur d'évaluer leur degré d'acquisition tout en évitant les situations « d'examen » souvent difficile à vivre pour des publics d'adultes.

Présentations interpersonnelles

Objectif

Faciliter l'établissement de relations interpersonnelles entre les participants à la formation. Amorcer la constitution d'une cohésion au sein du groupe. Favoriser la participation active et l'implication des membres du groupe.

Indication

En tout début de session de formation, pour des groupes de personnes se connaissant peu ou pas du tout. Cette phase est particulièrement utile quand il existe une hétérogénéité de position hiérarchique ou sociale au sein du groupe.

Modalités

La plupart du temps, le classique tour de table de présentation sans consigne particulière, aboutit au fait que les participants se retranchent derrière une présentation type « carte de visite » (nom, prénom, profession) ou « mini CV » pour ne pas prendre le risque de se dévoiler personnellement face au groupe. Il en résulte une pauvreté extrême des informations échangées à cette occasion, voire le renforcement des difficultés à établir des relations entre des membres du groupe ayant des statuts ou des positions différentes. Les modalités proposées ci-après permettent de « briser la glace » en incitant les participants à « baisser leur masque social » pour se présenter de manière un peu plus personnelle.

Présentations dirigées

Le formateur demande aux participants de bien vouloir se soumettre à un plan de présentation en répondant à une liste de questions (qui peuvent être projetées durant cette séquence) parmi lesquelles se trouvent des questions plus personnelles. Classiquement on peut, par exemple, diviser le plan de présentation en 4 parties :

- Qui je suis ? : Nom, prénom, âge, situation de famille, profession
- D'où je viens ? : Géographiquement et professionnellement
- Où je vais ? : Projet professionnel, place de cette formation dans mon projet professionnel
- Pour mieux me connaître : Ma passion dans la vie, Mon dégoût ou ce qui m'énerve dans la vie, une ou deux dates importantes qui ont marqué ma vie.

Si le formateur utilise les présentations dirigées sous la forme d'un tour de table, il est préférable qu'il se présente le premier en suivant le plan de présentation qu'il aura préalablement exposé. Cela « dédramatisera » les questions personnelles et laissera un peu de temps aux participants pour se préparer.

Présentations par paires

Dans le cas de groupes très hétérogènes, l'utilisation des présentations dirigées sous la forme de tour de table peut être relativement anxiogène et peut nécessiter d'avoir recours aux présentations par paires. Le formateur constitue alors des paires au hasard (par exemple il prépare à l'avance des papiers comportant des numéros : 2 n°1, 2 n°2, 2 n°3, 2 n°4,... qu'il fait tirer au sort par les participants). Une fois les paires formées il laisse 10 à 15 minutes pour que chaque paire s'isole et que les participants s'interviewent mutuellement. Il réunit ensuite le groupe en plénière et demande à chacun de présenter le partenaire qu'il a interviewé.

Jeu de rôle : simulation de réunions avec les éleveurs

Objectif

Permettre l'acquisition des « savoir-être » nécessaires à l'animation de réunions avec les éleveurs.

Indication

A chaque fois qu'il est nécessaire de renforcer les compétences en animation de réunions des participants à la formation.

Modalités

Rappel préliminaire

Le formateur fait un exposé préliminaire d'une heure environ pour présenter les grandes règles et principes de l'animation de réunions avec les éleveurs et les différents types d'animation possibles avec leurs avantages et leurs inconvénients. Si les participants à la formation ont déjà une certaine expérience dans ce domaine, il peut remplacer cet exposé par une phase de travaux en sous-groupes pour capitaliser et valoriser cette expérience. Cette phase de rappels préliminaires est faite une fois au cours de la formation, le nombre de simulations organisées ensuite est variable suivant l'importance que l'on souhaite accorder à ce sujet lors de la session, mais l'idéal est de pouvoir en réaliser plusieurs pour permettre l'intégration progressive par les participants des recommandations formulées lors de la phase d'analyse. Les étapes de mise en œuvre de ces simulations sont décrites ci-après.

Constitution des groupes

Sur la base de candidatures volontaires ou par tirage au sort les rôles suivants sont répartis : Groupe animateur (2 participants), Groupe observateur (2 participants), Groupe public d'éleveurs (le reste du groupe). Cette phase dure 5 minutes, chaque groupe d'acteurs travaille isolément lors de la phase suivante (il est préférable de prévoir une salle ou un bureau à part pour chacun des 3 groupes afin qu'ils puissent préparer leurs prestations de manière indépendante).

Explicitation des rôles et préparation

Cette phase dure 30 à 40 minutes. Le formateur passe dans chacun des groupes pour expliciter le travail demandé.

- **Groupe animateur** : il précise que leur travail consiste à préparer, sur le fond et la forme, une réunion sur un thème qu'il leur donne (des documents techniques peuvent si nécessaires leur être fournis en appui) et qu'ils ont rendez-vous dans 30 minutes avec un groupe d'éleveurs. Il les informe qu'un seul d'entre eux animera la réunion et qu'il sera tiré au sort au dernier moment.
- **Groupe observateur** : il précise qu'ils ont 30 minutes pour préparer une grille d'analyse et d'appréciation, sur le fond et sur la forme, de la réunion à laquelle ils vont assister en tant qu'observateur externe et au cours de laquelle ils n'auront pas le droit d'intervenir. Il les informe du thème de la réunion qui a été donné au groupe animateur.
- **Groupe public d'éleveurs** : il précise qu'ils ont 30 minutes pour se préparer avant l'arrivée de l'animateur. Il les informe qu'ils peuvent décider de se répartir des rôles (chef de village, commerçant, gros propriétaire, personnalité locale) ou des traits de caractère particuliers mais qu'en tout état de cause la qualité de leur prestation sera appréciée vis-à-

vis de son réalisme par rapport aux réalités locales. Il leur demande d'organiser l'espace dans lequel se tiendra la réunion. Il choisit de les informer ou non du thème de la réunion.

Simulation de la réunion

Cette phase dure 30 à 45 minutes. Le formateur informe le groupe public d'élèves de l'arrivée imminente de l'animateur. Il demande aux observateurs externes de prendre place dans la salle où va se dérouler la simulation en veillant à se situer suffisamment en retrait pour ne pas perturber la scène. Il va chercher les participants du groupe animateur, procède au tirage au sort de celui qui va réaliser l'animation et précise à l'autre qu'il doit rejoindre les observateurs externes pour analyser les écarts entre ce qui était prévu pendant la préparation et ce qui se passe réellement durant la simulation.

La simulation débute dès que l'animateur entre dans la salle où se trouve le groupe public d'élèves. Le formateur, les observateurs externes et l'animateur devenu observateur doivent s'abstenir de toute intervention dans son déroulement même s'ils sont sollicités par les acteurs en scène (ils doivent devenir « transparents »). La simulation se déroule jusqu'à son terme c'est-à-dire jusqu'à la fin de la réunion. Toutefois si sa durée dépasse trop le temps imparti, le formateur peut y mettre un terme.

Analyse

Cette phase dure 30 minutes environ. Le formateur doit veiller à ce que le participant ayant joué le rôle de l'animateur ne soit pas déstabilisé par les critiques formulées sur sa prestation. Pour cela, il lui laisse en premier la parole pour qu'il exprime ses remarques sur sa simulation, ses impressions, les difficultés qu'il a rencontrées. Il demande ensuite aux observateurs externes et à l'animateur devenu observateur de faire leurs remarques, de partager leurs analyses en les invitant à les formuler de manière positive et constructive. Le formateur fait ensuite la synthèse des observations faites, les complète et formule des conseils pour améliorer les faiblesses observées. Il peut lancer un petit débat sur ces premières conclusions. Il demande que lors des prochaines simulations réalisées lors de la session, ces éléments soient bien pris en compte par les participants.

Intérêt de la technique

Les jeux de rôles et les simulations sont les techniques pédagogiques les plus efficaces pour l'acquisition des « savoir-être ». Ils permettent en effet aux participants de prendre conscience de leurs attitudes réelles (qui sont parfois différentes de celles qu'ils pensent avoir), ce qui est indispensable pour qu'ils puissent travailler dessus afin de les améliorer.