

20 min à 1 h



10 participants

Écriture et lecture non nécessaires



1 animateur par petit groupe

Si possible une personne pour prendre des notes



Matériel

Cartes images ou photos en lien avec le thème évoqué (plastifiées si possible)



Lieu

Calme et confort

Le photo-langage

Le photo-langage vise à faire s'exprimer un groupe oralement à partir de photos ou d'images et ne nécessite donc pas de maîtriser le passage à l'écrit. Il fait appel aux perceptions, expériences et savoirs des participants. Il peut s'adapter à de nombreuses thématiques et à divers objectifs, et peut donc être utilisé à différentes étapes de la démarche. Il s'appuie sur des récits et permet ainsi de mieux se connaître.

FICHE OUTIL



Diagnostic

Proposition

Décision

Action

Évaluation

Objectifs

- › S'exprimer en lien avec le sujet abordé (les représentations initiales).
- › Permettre à chacun d'identifier les représentations des autres participants.
- › Situer les connaissances initiales des participants.
- › Recueillir des savoirs et pratiques en lien avec le sujet abordé.
- › Identifier les problématiques et contribuer au diagnostic d'une situation.
- › Créer du lien.

Préparation

- › Constituer un jeu de quelques dizaines de cartes (une trentaine de cartes ou plus) en lien avec le thème abordé (voir rubrique « Astuce(s) et variante(s) », paragraphe « Monter son photo-langage »).
- › Installer une table de taille raisonnable pour pouvoir voir les cartes quand on se trouve de part et d'autre.

Déroulement

- › **Disposer les cartes au centre du groupe** et énoncer la consigne : « Sélectionnez une carte (ou plusieurs) qui retient votre attention et expliquez pourquoi vous l'avez choisie. »
- › Les participants disposent de quelques minutes (à déterminer) pour **choisir et prendre en main une ou plusieurs cartes** (à déterminer), sans échange oral.
- › **Les participants prennent ensuite la parole** quand ils le souhaitent, chacun à leur tour, dans le respect des autres et des opinions des autres. (Le rôle de l'animateur est de distribuer la parole et de faire en sorte qu'elle ne soit pas coupée).
- › Noter les mots ou idées clés énoncées par les participants et **faire une synthèse**.



Point(s) de vigilance

- › L'importance de la question posée et de l'intention : faire s'exprimer sur un thème de façon libre ou cadrer les réactions (ex. ce qui me plaît, me déplaît, ce qui est bien, n'est pas bien, etc.).
- › Le choix des photos et images : il faut veiller à ce qu'elles soient relativement neutres et sans « absurdités » vis-à-vis du quotidien des participants, pour ne pas générer de débat qui pourrait être éloigné de la question initiale. Il est important qu'elles permettent de répondre à la consigne avec un choix très varié et qu'elles soient très claires et parlantes, afin que tous les participants s'y retrouvent.
- › Cela nécessite d'être au calme.



Astuce(s) et variante(s)

- › L'animateur peut proposer de sélectionner en groupe complet à partir des mots clés de la synthèse quelques photos illustrant les idées communes du groupe, pour synthétiser.
- › Dans le cas d'un grand groupe (au delà de 10), il est possible de réaliser l'atelier en sous-groupes et de mettre en commun à la fin. Dans ce cas, prévoir plusieurs jeux de cartes identiques.
- › La fiche outil N° 9 « Les trois piles » est une autre forme de photo-langage.
- › Il peut aussi être combiné à un outil amenant à analyser une situation telle que « Succès-Échecs-Potentialités-Obstacles » (cf. fiche outil N° 24) ou « Conserver-Cesser-Créer » (fiche outil N° 25).

Monter son photo-langage

- › Sélectionner des images qui représentent de façon exhaustive une situation (bon et mauvais côté). Les images peuvent provenir de sources variées :
 - piocher dans les banques d'images en ligne, libres de droits (ex. pixabay, flickr, recherche avec option « libre de droits » dans un moteur de recherche) ;
 - prendre soi-même des photos : « neutres » ou prises directement sur le territoire concerné ;
 - faire prendre les photos par les participants ou d'autres acteurs du territoire (ex. les enfants) ;
 - livres, magazines, etc.

Tout en veillant à ce qu'elles soient harmonieuses les unes par rapport aux autres (taille, couleur ou noir et blanc, style, etc.) pour éviter que le choix du participant soit influencé par ces paramètres.



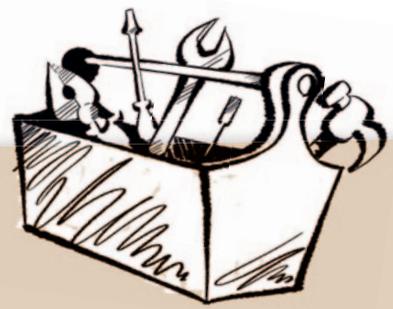
Exploitation et prolongement

- › L'analyse peut se faire en deux temps :
 - Au sein du groupe pour identifier par exemple les idées partagées ou non (ex. accords/désaccords, points faibles/points forts, etc.) ;
 - Par l'animateur qui recueille l'ensemble des idées et pourra ainsi identifier d'éventuels points de blocage, leviers, thèmes à développer par la suite.

L'analyse constitue une première base de diagnostic.



UTILISÉ PAR :
DAAC, Kwala Faya,
PaG, Mizion Earth



45 min à 1 h



10 participants

Lecture et écriture
non nécessaires



1 animateur



Matériel

Feuilles et stylos par
participant, affiches
et feutre



Lieu

Espace, calme et
confort

Les trois piles

Il s'agit d'un outil de photo-langage avec une consigne précise visant à examiner l'impact négatif ou positif d'une pratique sur la santé, sur l'environnement, et favorisant ainsi l'échange entre les participants.

Ces échanges permettent aux participants de confronter le s'enrichir mutuellement, de créer une culture commune, avant d'aller vers de l'action collective.

Chacun des participants est ainsi amené à sensibiliser en retour aussi.

Le résultat contribue au diagnostic d'une situation.

FICHE OUTIL

9



Diagnostic

Proposition

Décision

Action

Évaluation

Objectifs

- › S'exprimer en lien avec le sujet abordé (les représentations initiales).
- › Permettre à chacun d'identifier les représentations des autres participants.
- › Situer les connaissances initiales des participants.
- › Recueillir et échanger des savoirs et pratiques en lien avec le sujet abordé.
- › Identifier les problématiques et contribuer au diagnostic d'une situation.
- › Créer du lien et une culture commune.

Préparation

- › Monter son jeu de dessin : sélectionner des images qui représentent de façon exhaustive une situation, avec des scènes ni positives, ni négatives, mais qui amènent à se questionner (ex. un homme qui porte un déchet, on ne sait pas s'il va le jeter dehors ou dans la poubelle, etc.). Voir rubriques « Astuce(s) et variante(s) » de la fiche N° 9 pour constituer le jeu d'images.
- › Imprimer les affichettes (« bon », « acceptable » et « mauvais » au verso).
- › Disposer la salle de sorte que l'ensemble du groupe puisse voir les images.

Déroulement

- › **Expliquer le principe** aux participants : « On va chercher à classer, tous ensemble, un jeu d'images en bonnes, acceptables et mauvaises pratiques ».
- › Dans un premier temps, **étaler l'ensemble des cartes** sur la table de sorte que tous puissent les voir, et inviter les participants à prendre connaissance de ces cartes, à échanger pour clarifier certaines images si nécessaire.

- › Une fois que le groupe semble prêt, **disposer au centre de la table les trois pancartes : bon, acceptable, mauvais**, et inviter les participants à **classer chacune des cartes** dans l'une des trois catégories. Les participants échangent pour déterminer dans quelles catégories mettre chaque carte et doivent arriver à un consensus. L'ensemble des cartes doit être classé.
- › Demander ensuite au groupe **d'identifier les pratiques les plus courantes** au sein de son territoire et observer dans quelles catégories elles se trouvent.

Point(s) de vigilance

- › L'animateur ne doit pas intervenir dans le choix des classements, ni dans la compréhension des images. Les échanges en lien avec ces points de blocage sont justement ce qui va stimuler la discussion. Interpeller plutôt les membres du groupe qui s'expriment moins. Si une image pose vraiment problème, la mettre de côté !
- › Au moment du classement, veiller à ce que la décision ne revienne pas à une seule personne. Le cas échéant, intervenir dans l'animation des échanges en interpellant les uns et les autres.

Astuce(s) et variante(s)

Si le groupe est grand

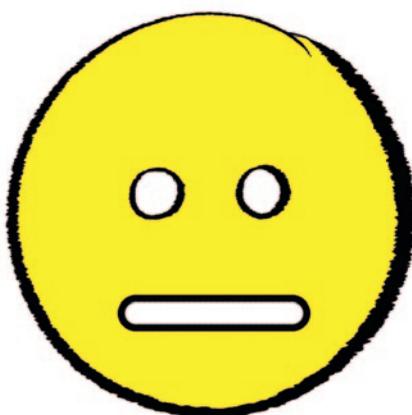
- › Diviser le groupe en sous-groupes si les participants sont trop nombreux (au delà de 10). Dans ce cas, attention de prévoir plusieurs jeux de cartes images et d'affichettes bon/acceptable/mauvais. Laisser un temps donné pour effectuer le classement des images dans les trois catégories de façon visible sur une grande affiche. Ensuite, en groupe complet, inviter chaque sous-groupe à identifier un porte-parole qui va présenter le classement du groupe (1 affiche avec images collées par groupe) et les raisons de ce classement. Une fois toutes les présentations faites (support visuel), inviter les participants à identifier les similitudes et les différences dans le choix du classement et à échanger dessus.

Exploitation et prolongement

- › Cette activité permet à l'animateur d'identifier les représentations et connaissances qu'ont les participants sur la thématique traitée.
- › Tout au long des échanges, l'animateur prend des notes. Les échanges sont le reflet des pratiques habituelles et permettent de diagnostiquer une situation.

Pour commencer à envisager des pistes d'actions

- › Proposer au groupe de s'attarder en particulier sur les pratiques classées dans « mauvais » et commencer à échanger sur les actions à mettre en place pour changer les choses.



UTILISÉ PAR :
Kalitéo
Environnement,
ANCRAGE

Exemple d'affichettes

"Bon", "Acceptable", "Mauvais"
à photocopier, ou à reproduire
à la main.