

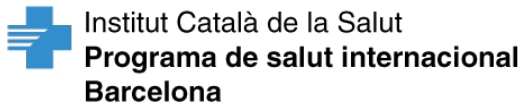
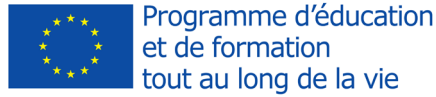
Des outils
culturels
et linguistiques
pour amorcer
autrement
la relation
avec la personne
accompagnée
en travail
sanitaire
et social



KNOWLEDGE
IDENTITY
LANGUAGE
TOOLS



Programme d'éducation
et de formation
tout au long de la vie



Le projet KILT a bénéficié du concours du programme **Leonardo da Vinci - Transfert d'Innovation**, outil du **programme européen pour l'éducation et la formation tout au long de la vie**.

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.



Licence Creative Commons :

Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Partage dans les mêmes conditions

4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Vous êtes autorisé à :

Partager — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats.

Adapter — remixer, transformer et créer à partir du matériel.



****BY****

Attribution – Vous devez accorder le crédit, fournir un lien à la licence et indiquer si des modifications ont été faites. Vous pouvez le faire de manière raisonnable, mais pas d'une façon qui suggère que le donneur de licence vous approuve, vous ou votre utilisation.

****NC****

Pas d'Utilisation Commerciale – Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette œuvre, de tout ou partie du matériel la composant.

****SA****

Partage dans les Mêmes Conditions – Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'œuvre originale a été diffusée.

Contenu

Introduction	05
Processus de formation et de changement KILT	
Le cœur et la logique intrinsèque de KILT	06
Architecture de formation	08
Architecture de formation - structure	17
Kit culturel - outils	
MODULE 1	
<i>Clés de compréhension anthropologique et sociologique</i>	
Séquence 0	
<i>Introduction au cheminement KILT</i>	19
Séquence 1.1	
<i>Le carnet de bord des notes de terrain : fil rouge de la formation KILT</i>	23
Séquence 1.2	
<i>Habiter un territoire : Une question de regard</i>	26
Séquence 1.3	
<i>Habiter un territoire : Un choix de vie</i>	28
Séquence 1.4	
<i>Habiter un territoire : Le fruit d'une histoire</i>	32
Séquence 1.5	
<i>Le lieu que j'habite, le rêve qui m'habite</i>	35
MODULE 2	
<i>Réalité du système social et sanitaire</i>	
Séquence 2.1	
<i>Appréhender en observant</i>	37
MODULE 3	
<i>Rôle et place du professionnel</i>	
Séquence 3.1	
<i>Fluxogramme, ou comment analyser des processus de travail et de réseaux de prise en charge, du soin et d'accompagnement</i>	39
Séquence 3.2	
<i>Transmettre pour partager des repères</i>	42
MODULE 4	
<i>Déterminants sociaux de la santé</i>	
Séquence 4.1	
<i>Qu'y a-t-il autour de moi ?</i>	44

Kit culturel - outils	MODULE 5		
	<i>Prise en compte de la trajectoire individuelle</i>		
	Séquence 5.1		
	<i>Le jeu de la Vie : un kit autobiographique</i>		47
	Séquence 5.2		
	<i>Rencontres, contes et narration : Storytelling Café</i>		49
	Séquence 5.3		
	<i>Cartographie des trajectoires de vie</i>		51
	MODULE 6		
	<i>Communication à l'autre et psychologie relationnelle</i>		
	Séquence 6.1		
	<i>L'accueil, la rencontre d'un résident, d'un usager, d'un patient</i>		53
	Séquence 6.2		
	<i>Communication non violente : des clés pour l'ouverture à l'autre</i>		55
	Séquence 6.3		
<i>Préjugés, estime de soi et sentiments de supériorité</i>		61	
Séquence 6.4			
<i>La rencontre avec l'Autre</i>		65	
MODULE 7			
<i>Stratégie de communication pour une approche collective ou communautaire</i>			
Séquence 7.1			
<i>L'Aquarium</i>		67	
Séquence 7.2			
<i>Groupe de discussion</i>		70	
Kit culturel - supports	Support M1 S1.1		74
	Support M1 S1.2		78
	Support M1 S1.3		85
	Support M1 S1.4		87
	Support M2 S2.1		88
	Support M4 S4.1		---
	Support M6 S6.2		89
	Support M7 S7.1		106
Kit linguistique - outils	Notice I.D.E.A.		109
Communication	Charte KILT <i>affiche</i>		114
Partenaires	Contacts, carte		116

Introduction

Le projet **KILT** et sa pérennisation au travers du « **KNOWLEDGE IDENTITY LANGUAGE TEAM** » qui en a découlé, reposent sur le constat de difficultés vécues par des professionnels du secteur médico-social, au regard de la relation personnelle qui doit être initiée, établie, vécue avec les personnes faisant l'objet de leur accompagnement.

Divers partenaires européens (organismes de formation, structures d'accompagnement socioprofessionnel, structures de santé, institutions de tutelle...) se sont ainsi interrogés sur les difficultés, pour ces professionnels, à établir une relation la plus efficiente possible, humainement respectueuse des caractères socioculturels intrinsèques des personnes rencontrées et accompagnées.

De fait, l'aptitude à instaurer une relation forte, entière et équilibrée avec la personne accompagnée est une compétence première, essentielle, que le professionnel doit mettre en œuvre. Il s'agit, pour permettre de développer cet aspect spécifique et complémentaire à ce qui est actuellement abordé dans les différents cursus européens de formation en travail sanitaire et social, de **renforcer la prise en compte des identités culturelles et linguistiques, de même que des situations complexes, dans l'élaboration des méthodologies d'accompagnement en intervention sociale.**

Ceci s'est traduit par la production de modules de formation et de kits pédagogiques adaptés, visant à développer et renforcer les compétences et capacités des « emplois blancs » médicaux et sociaux, pour la construction d'une relation à l'Autre qui intègre les spécificités culturelles et linguistiques de l'utilisateur ou bénéficiaire.

Cette prise en compte favorise désormais la connexion et la construction de lien social et professionnel entre personnes vulnérables et intervenants de l'action sociale, en charge de leur accompagnement au quotidien. Elle facilite également la mise à l'emploi durable et l'action professionnelle de ces professionnels au sein de territoires locaux spécifiques et/ou dans des espaces de contexte multiculturel et/ou multi-ethnique.



Processus de formation et de changement KILT

Le cœur et la logique intrinsèque de KILT

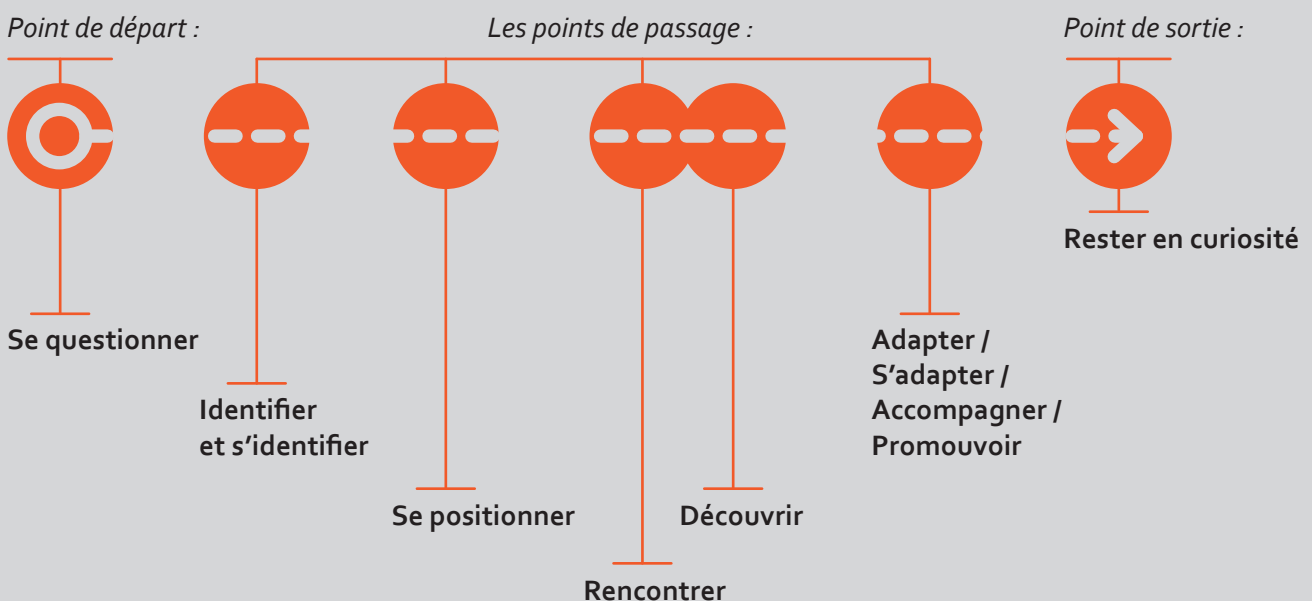
La formation KILT : une dynamique de changement de la personne qui passe avant tout par un enchaînement de séquences d'expérimentations perso-professionnelles. Les apports théoriques sont envisagés comme des éléments complémentaires venant appuyer le socle de l'expérimentation (et non l'inverse). Il s'agit d'une formation qui vise le changement, l'adaptation et l'éveil permanent de sa propre identité et de celle de la personne (ou de la communauté) accompagnée.

La logique KILT s'appuie sur le postulat que se mettre en questionnement, accepter de se redécouvrir conduit à la curiosité de l'autre, influe sur la posture et l'image transmise à l'autre, incitant ce dernier à enclencher le même processus d'ouverture et de partage.

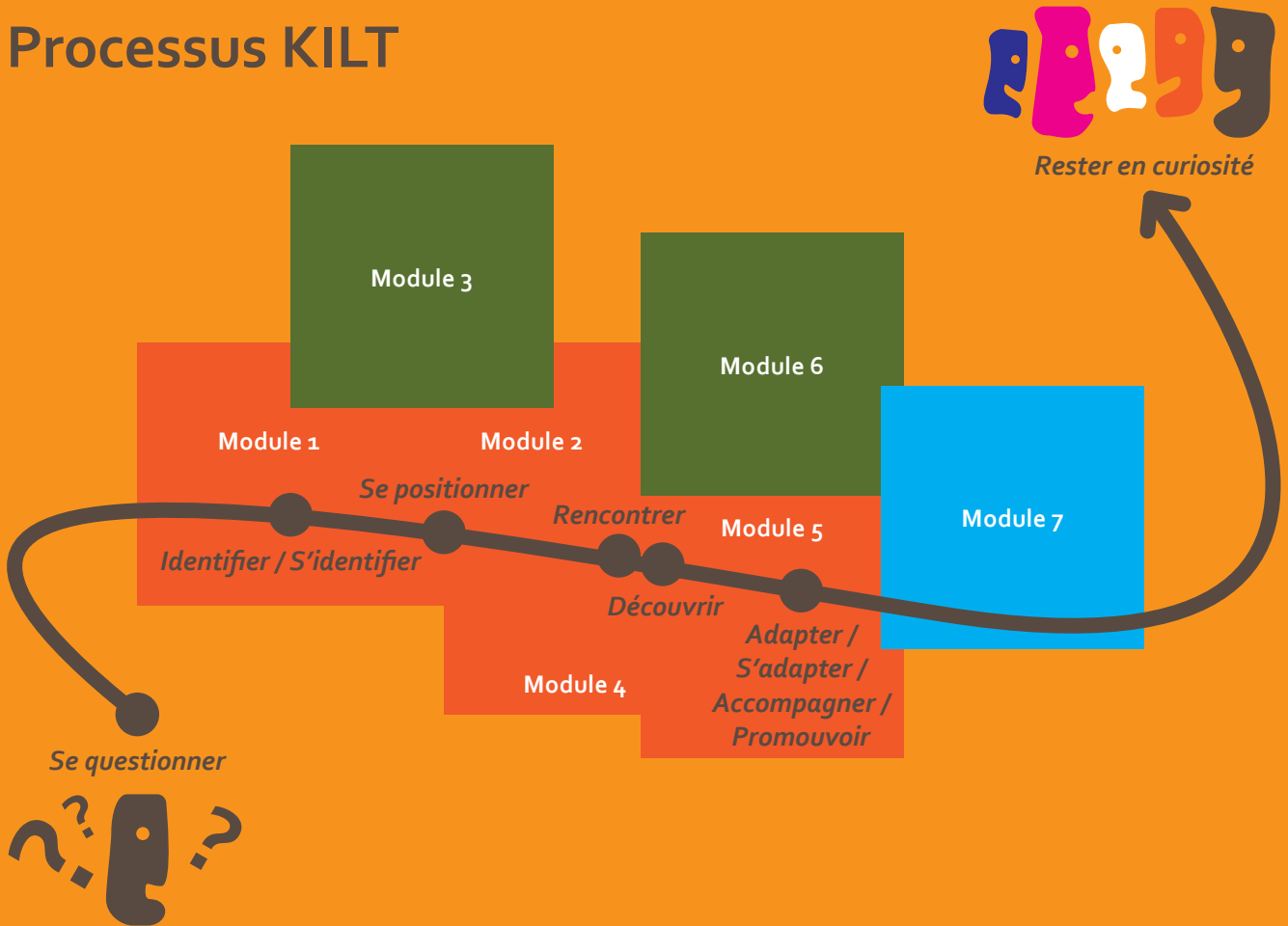
KILT est donc un processus qui transforme, qui produit une évolution quant au champ des représentations et de la relation à soi et à l'autre : c'est un processus de reconstruction et de réaffirmation du sens. Il prend sa forme et s'affirme dans la dynamique pédagogique déployée, amenant chaque participant à être maître de son propre cheminement.

KILT est une trajectoire de transformation et de changement.

Nous proposons de fixer des repères pour la construction du changement, à travers des « **verbes clefs de la transformation** » :



Processus KILT



En termes de conduite pédagogique, d'une part l'articulation des différents modules, d'autre part chaque outil (*nous entendons par outil : un temps construit d'immersion, des mises en situation, des exercices de simulation ou des jeux de rôle*) doit procéder et conduire à ce changement, à **savoir permettre au professionnel formé de traverser les différents états de la transformation** (se questionner ; identifier et s'identifier ; se positionner ; rencontrer ; découvrir ; adapter, s'adapter, accompagner, promouvoir ; rester en curiosité).

Pour simplifier la présentation, l'architecture de formation est retranscrite de manière classique, séquencée et linéaire. Il reste néanmoins clair que la **dynamique de trans-formation** relève davantage d'un enchaînement en « boucle », d'une congruence cumulative de changement et d'évolution des questionnements, représentations et attitudes individuelles et collectives.

Architecture de formation

MODULE 1 – Clés de compréhension anthropologique et sociologique

Finalité : Disposer de clés de compréhension anthropologiques et sociologiques de l'identité préparatoires à la rencontre de l'autre.

Programmation totale du module – **12 heures de formation** : 2 séquences de 30 minutes, 1 séquence de 2 heures et 3 séquences de 3 heures.

Séquence 0 – « Introduction au cheminement KILT »

Temps d'accueil et de présentation de KILT de 30 minutes.

Présentation de la formation KILT :

- sa raison d'être (histoire et fondements du projet),
- la logique de parcours de transformation (« les verbes clés de la transformation »),
- l'organisation et le déroulement des modules.

Séquence 1.1 – « Le carnet de bord des notes de terrain : fil rouge de la formation KILT »

Temps de présentation du support conducteur de 30 minutes.

Objectifs :

- S'approprier un outil de mémoire de la formation et des mises en situation vécues.
- Appuyer son propre changement dans le regard porté à soi et aux autres.

Les quatre séquences suivantes peuvent faire l'objet, au-delà de la mise en exercices des participants, d'apports spécifiques au regard des points de découverte et de questionnement soulevés au fur et à mesure par les ateliers interactifs. Les thématiques anthropologiques abordées seront :

- sous un angle général, l'identité, la culture, l'interculturalité, la société, la religion, le genre, l'équité,
- sous un angle appliqué, la maison, la maladie, la vieillesse, la mort, la famille, les ancêtres, les sentiments, le corps, le travail, les biens matériels, le rapport à la terre...

Séquence 1.2 – « Habiter un territoire : une question de regard »

Atelier de 3 heures.

Objectifs :

- Définir les paysages physique, mental et culturel que je me représente, que je vis, que je connais.
- Circonscrire le ou les territoires qui sont les miens.
- Prendre conscience de la diversité possible des regards.
- Relativiser mes connaissances.

Descriptif :

Débat croisé à partir de quatre éléments travaillés durant la séance (un schéma, un mot, une photo, un quizz) sur la manière dont chacun se représente son territoire.

Séquence 1.3 – « Habiter un territoire : un choix de vie »

Atelier de 3 heures.

Objectifs :

- Définir l'organigramme d'une journée et préciser les différents lieux, activités et relations qui constituent cette journée.
- Repérer mes priorités (sphère familiale, professionnelle, conjugale, amitiés, engagement associatif) et mon réseau de relations.
- Reconsidérer certaines convictions que je peux avoir (mon territoire « privilégié » est-il véritablement celui que je crois ?).
- Prendre conscience et me confronter à d'autres manières de vivre pour être plus ouvert et plus tolérant par rapport à celles-ci.

Descriptif :

Travail personnel portant sur la description par chacun de son mode de vie, de ses priorités, du degré de satisfaction de mes besoins suivi d'une restitution et d'un débat complétés d'un apport d'analyse théorique.

Séquence 1.4 – « Habiter un territoire : le fruit d'une histoire »

Atelier de 3 heures.

Objectifs :

- Travailler sur l'histoire des migrations (proches ou lointaines) dans la famille.
- Travailler sur ses propres migrations.
- Prendre conscience de cette mémoire « biologique » des ancêtres dont chacun est l'héritier(e).
- Prendre conscience qu'on habite finalement tous un même monde et que de tous temps les hommes ont, pour des besoins vitaux, beaucoup bougé (les différentes vagues d'émigration, celle du peuple basque par exemple, en témoignent).
- Relativiser notre différence et notre « distance » avec les autres cultures.

Descriptif :

Débat-discussion à partir d'un travail de cartographie des migrations familiales.

Séquence 1.5 – « Le lieu que j'habite, le rêve qui m'habite »

Atelier de 2 à 4 heures (en fonction du besoin de réalisation par les participants d'un support audio/vidéo préalablement).

Objectifs :

- Porter un regard sur le logement et le territoire dans lequel je vis.
- Prendre conscience de l'« univers des possibles » : les circonstances auraient pu ou pourraient m'amener à habiter d'autres lieux, je suis entouré(e) de gens qui vivent dans des conditions complètement différentes des miennes etc...
- Se questionner sur le rapport entre identité (d'un territoire) et habiter un territoire : vivre dans un territoire, un lieu ou un logement différents entraînerait-il des modifications dans ma manière de vivre ? Dans quelle mesure « l'extérieur » peut-il avoir une incidence sur « l'intérieur » ? Quels liens entre l'identité du territoire, la configuration du logement, son implantation et la possibilité de créer du lien social, le sentiment d'appartenance, l'harmonie de la vie collective ?

Descriptif :

Visionnage d'un micro trottoir suivi d'une discussion et d'un exercice de brainstorming. Le micro trottoir doit être réalisé à l'avance, soit par l'animateur, soit par ceux qui sont en formation. Dans ce second cas, il faut inclure le temps de filmage dans le déroulement de l'outil. Le temps de filmage peut varier en fonction du ou des lieux où on filme (temps de déplacements) et de la durée du montage.

Débat croisé à partir de quatre éléments travaillés durant la séance (un schéma, un mot, une photo, un quizz) sur la manière dont chacun se représente son territoire.

MODULE 2 – Réalité du système social et sanitaire

Finalité : Disposer d'outils d'analyse des contextes d'intervention sanitaire et sociale.

Programmation totale du module – **6 heures** (4 heures d'immersion et 2 heures de formation).

Le caractère spécifique de chaque pays et ou de chaque situation de partenaire ne permet pas de produire de séquence formative type couvrant une présentation générique globale précisant les fondements du contexte contemporain de l'action sanitaire et sociale d'une part, et appréhendant l'ensemble des populations cibles de l'intervention sanitaire et sociale d'autre part.

Pour autant, une attention devra être portée sur le fait que chaque stagiaire participant soit en appropriation d'un cadre de connaissances suffisant au regard notamment :

- de l'histoire politique, économique et sociale (d'une lecture nationale aux enjeux locaux),
- des fondements et fonctionnement du système sanitaire et social (enjeux, cadre et évolution),
- de l'identification des populations cibles de l'intervention sociale (et/ou, dans le cas de populations migrantes, de la connaissance des raisons qui ont poussé à émigrer les communautés les plus représentées localement).

De fait, la séquence proposée a un caractère d'appui au pré-positionnement professionnel dans une logique et une dynamique différenciées dans le déroulement du processus KILT.

Séquence 2.1 – « Appréhender en observant »

Atelier d'observation participante de 4 heures minimum dans un service suivi d'un débat/discussion de 2 heures.

Objectifs :

- Prendre positivement conscience de ses propres représentations.
- Ouvrir son champ d'analyse et de questionnement.
- Repérer sa posture en situation d'apprenant et/ou de professionnel en voie de confirmation.
- Développer un vocabulaire argumenté professionnel pour le communiquer à des pairs partageant l'expérience.
- Participer d'une construction collective pour déterminer et spécifier les différents espaces professionnels.
- Confronter son système de valeurs pour l'adapter en correspondance avec un champ professionnel spécifique véhiculant lui-même son propre registre de règles et d'usages.

Descriptif :

Animation d'un débat/discussion collectif sur la base de la production de « blasons » faisant suite à un temps d'immersion et d'observation dans un service sanitaire ou social.

MODULE 3 – Rôle et place du professionnel

Finalité : Positionner sa mission et son rôle dans le système social et sanitaire.

Programmation totale du module – **5 heures de formation** : 1 séquence de 3 heures et 1 séquence de 2 heures.

Séquence 3.1 – « Fluxogramme », ou comment analyser des processus de travail et de réseaux de prise en charge, du soin et d'accompagnement

Atelier de jeu de 3 heures.

Objectifs :

- Identifier rôle et place des professionnels sociaux et sanitaires dans une dynamique d'équipe pluridisciplinaire.
- Activer l'analyse et l'auto-analyse d'un processus de travail en matière de prise en charge sanitaire ou d'accompagnement social.
- Appuyer la construction de réponses adaptées en matière d'organisation du travail d'équipe pour un accompagnement spécifique.

Descriptif :

Atelier de jeu visant la détermination de la représentation cartographique d'un processus de travail collaboratif.

Séquence 3.2 – « Transmettre pour partager des repères »

Atelier créativité de 2 heures.

Objectifs :

- Clarifier sa mission professionnelle.
- Savoir identifier une situation sociale et sanitaire spécifique et l'analyser.
- Se positionner dans ce contexte singulier.
- Savoir communiquer et expliciter sa mission et son rôle à l'autre.

Descriptif :

Atelier de production de supports précisant en grandes lignes simplifiées et accessibles la logique et l'organisation du système social et sanitaire et les enjeux de l'accompagnement et/ou de la prise en charge sous forme de parcours à vivre entre le professionnel et le bénéficiaire, l'utilisateur ou le patient.

MODULE 4 – Déterminants sociaux de la santé

Finalité : Disposer d'une capacité de compréhension et d'analyse des interdépendances et des impacts croisés des états de vulnérabilité sociale et de fragilité sanitaire.

Programmation totale du module – **2 heures de formation.**

Séquence 4.1 – « Qu'y a-t-il autour de moi ? »

Atelier jeu participatif de 2 heures.

Objectifs:

- Acquérir des connaissances sur la santé des personnes et leurs déterminants.
- Évaluer les connaissances sur les déterminants de santé.
- Partager des connaissances, des sentiments, de la culture, des idées et des réflexions sur la santé des personnes et de leurs déterminants.
- Construire une vision de la réalité d'une personne à partir d'une vision collective et globale.
- Reconnaître les valeurs présentes dans le groupe.

Descriptif :

Séquence de jeu collectif sur plateau sous forme de débat/discussion animé par un acteur modérateur animateur préalablement formé sur la question des déterminants sociaux et de santé.

En complément de la séquence, peuvent être développés des apports complémentaires spécifiques à chaque pays et/ou partenaire pour approfondir la compréhension globale des populations cibles de l'intervention sociale et sanitaire.

MODULE 5 – Prise en compte de la trajectoire individuelle

Finalité : Appréhender la trajectoire individuelle de l'autre et perdurer en curiosité de soi et de l'autre.

Programmation totale du module – **7 heures de formation** : 2 séquences de 3 heures chacune et 1 séquence d'1 heure.

Séquence 5.1 – « Le jeu de la Vie : un kit autobiographique »

Atelier jeu de 3 heures.

Objectifs :

- Développer une aisance pour narrer des instants et/ou moments de vie.
- Développer la capacité d'écoute active.
- Favoriser et créer l'auto-subjectivité.
- Faciliter la réflexion et l'identification de ses propres préjugés pour apprendre à les gérer puis les dépasser.

Descriptif :

Atelier jeu plaçant le participant à partager des informations ou raconter des instants de vie au fur et à mesure de la découverte de photographies ou d'images symboliques.

Séquence 5.2 – « Rencontres, contes et narration : Storytelling Café »

Atelier de discussion/réaction/simulation d'1 heure sur la base d'un visionnage partagé d'un film « Storytelling café ».

Objectifs :

- Appuyer la compréhension des éléments de vie pouvant influencer une situation sociale ou de santé d'une personne ou d'un groupe et leur accès et leur utilisation aux services sanitaires et sociaux.
- Développer des capacités permettant la prise en compte et la compréhension des histoires personnelles de l'autre.
- Favoriser la réflexion pour envisager le déploiement de réponses singulières tenant compte de l'identité complexe de chaque patient, bénéficiaire ou usager.

Descriptif :

Atelier collectif de discussion et d'analyse reposant sur la découverte d'un mini-film plaçant des personnes en situation de narrer leur histoire ou leur quotidien.

Séquence 5.3 – « Cartographie des trajectoires de vie »

Atelier jeu de 3 heures

Objectifs :

- Prendre positivement conscience de ses propres mouvements (ou migrations) et des moments ayant permis la construction progressive de son identité.
- Appréhender les rapprochements possibles et points communs de vie avec un Autre pensé comme différent de soi dans un premier temps.
- Relativiser notre différence et notre « distance » avec les autres cultures.
- Faciliter les échanges et les découvertes dans une relation duale ou sein d'un groupe.

Descriptif :

Atelier jeu reposant la construction et le partage/croisement de cartographies retraçant les parcours et mouvements de vie en y associant des images symboliques d'événements, de phases clés, de traits de personnalité de la personne.

MODULE 6 – Communication à l'autre et psychologie relationnelle

Finalité : Communiquer et développer une posture professionnelle adaptée à toute forme de diversité ou de différence.

Programmation totale du module – **10 heures de formation** : deux séquences de 2 heures et deux séquences de 3 heures.

Les séquences de formation de ce module, au regard des mises en situation et des apports proposés dans les modules préalables, s'attacheront à appuyer le professionnel à :

- reconnaître les caractéristiques culturelles et personnelles de l'autre,
- amorcer une relation d'échange avec l'autre sur la base de son identité,
- identifier les obstacles au processus de communication,
- élaborer un système de communication spécifique,
- adapter sa posture professionnelle en fonction des différentes situations interpersonnelles et interculturelles,
- transmettre et/ou transférer le modèle de communication établi aux autres acteurs de l'accompagnement de la personne,
- maintenir une relation dans le temps et appuyer la mise en autonomie des personnes.

Séquence 6.1 – « L'accueil, la rencontre d'un résident, d'un usager, d'un patient »

Atelier jeu de rôle de 3 heures.

Objectifs :

- Analyser sa communication verbale et non verbale.
- Développer une posture positive incitatrice pour préparer l'enclenchement d'un processus d'échanges avec l'autre.
- Identifier les obstacles au processus de communication et élaborer un système de communication spécifique.
- Adapter sa « mise en scène » professionnelle en fonction des différentes situations interpersonnelles et interculturelles des personnes accueillies.
- Transmettre et/ou transférer le modèle de communication établi aux autres acteurs de l'accompagnement de la personne.
- Envisager les pistes possibles d'adaptation du protocole ou processus usuel d'accueil de l'établissement ou du service.

Descriptif :

Atelier jeu de rôle simulant le premier contact ou le premier accueil d'un résident, usager ou patient.

Séquence 6.2 – « Communication non violente : des clés pour l'ouverture à l'autre »

Atelier participatif de 2 heures.

Objectifs :

- Expérimenter d'autres modalités d'observation sans évaluer ou juger l'autre.
- Savoir reconnaître les besoins de l'autre.
- Exprimer avec aisance ses ressentis et savoir formuler ses demandes.

Descriptif :

Atelier jeu de rôle reposant sur quatre items clés : l'observation, le ressenti, le besoin et la requête.

Séquence 6.3 – « Préjugés, estime de soi et sentiments de supériorité »

Atelier jeu de rôle de 2 heures.

Objectifs :

- Identifier et analyser les causes sous-jacentes des phénomènes sociaux et des réactions.
- Éliminer les modèles et les stéréotypes de pensée.
- Appliquer la pensée critique dans l'évaluation et la qualification des phénomènes sociaux.
- Développer sa capacité à se faire reconnaître et à exprimer sa propre opinion.

Descriptif :

Atelier d'expression sous forme de débat/discussion.

Séquence 6.4 – « La rencontre avec l'Autre »

Exercices de mises en situation (atelier de 3 heures).

Objectifs :

- Reconnaître les caractéristiques culturelles et personnelles de l'autre et amorcer une relation d'échange avec l'autre sur la base de son identité à travers la mise en place d'activités partagées.
- Identifier les obstacles au processus de communication et élaborer un système de communication spécifique.
- Adapter sa posture professionnelle en fonction des différentes situations interpersonnelles et interculturelles.
- Maintenir une relation dans le temps et appuyer la mise en autonomie des personnes.
- Transmettre et/ou transférer le modèle de communication établi aux autres acteurs de l'accompagnement de la personne.

Descriptif :

La séquence se déroule sous forme d'un atelier de présentation d'un item spécifique d'identité à faire découvrir et partager (par exemple : la préparation d'une recette traditionnelle, la réalisation d'une danse, la confection d'un vêtement...).

MODULE 7 – Stratégie de communication pour une approche collective ou communautaire

Finalité : Être un acteur relais entre le système et les populations de l'intervention sociale et sanitaire.

Programmation totale du module – **5 heures de formation** : 1 séquence de 3 heures et 1 séquence de 2 heures.

Ce dernier module (qui dans le cas de travail avec certaines communautés, roms en Slovaquie par exemple, peut être positionné avant le module 6 centré sur l'accompagnement direct des usagers et bénéficiaires) a pour objectif d'appuyer le professionnel à :

- partir à la découverte curieuse d'une famille, d'un groupe, d'une communauté,
- identifier et s'appuyer sur des personnes relais pouvant influencer positivement le groupe d'appartenance,
- identifier et encourager des occasions de rencontres et d'échanges entre cultures et systèmes de valeurs différents afin de promouvoir l'éducation interculturelle dans la communauté locale,
- adapter sa posture professionnelle en fonction des différentes situations interpersonnelles et interculturelles,
- élaborer un système de communication spécifique,
- viser l'adaptation progressive des organisations et des services pour répondre au plus près et le plus efficacement possible aux besoins des populations locales.

Séquence 7.1 – « L'Aquarium »

Atelier jeu de mise en situation de 3 heures.

Objectifs :

- Faciliter la confrontation et la collaboration au sein d'un groupe.
- Appuyer la construction et la prise de décision pour résoudre des problèmes spécifiques après avoir relevé l'ensemble des avis et analysé les solutions possibles.
- Favoriser la création d'espaces participatifs.
- Développer une posture adéquate d'animateur et modérateur dans un groupe.

Descriptif :

Atelier de simulation de résolution de problème.

Séquence 7.2 – « Groupe de discussion »

Atelier d'exercice de mise en situation de 2 heures.

Objectifs :

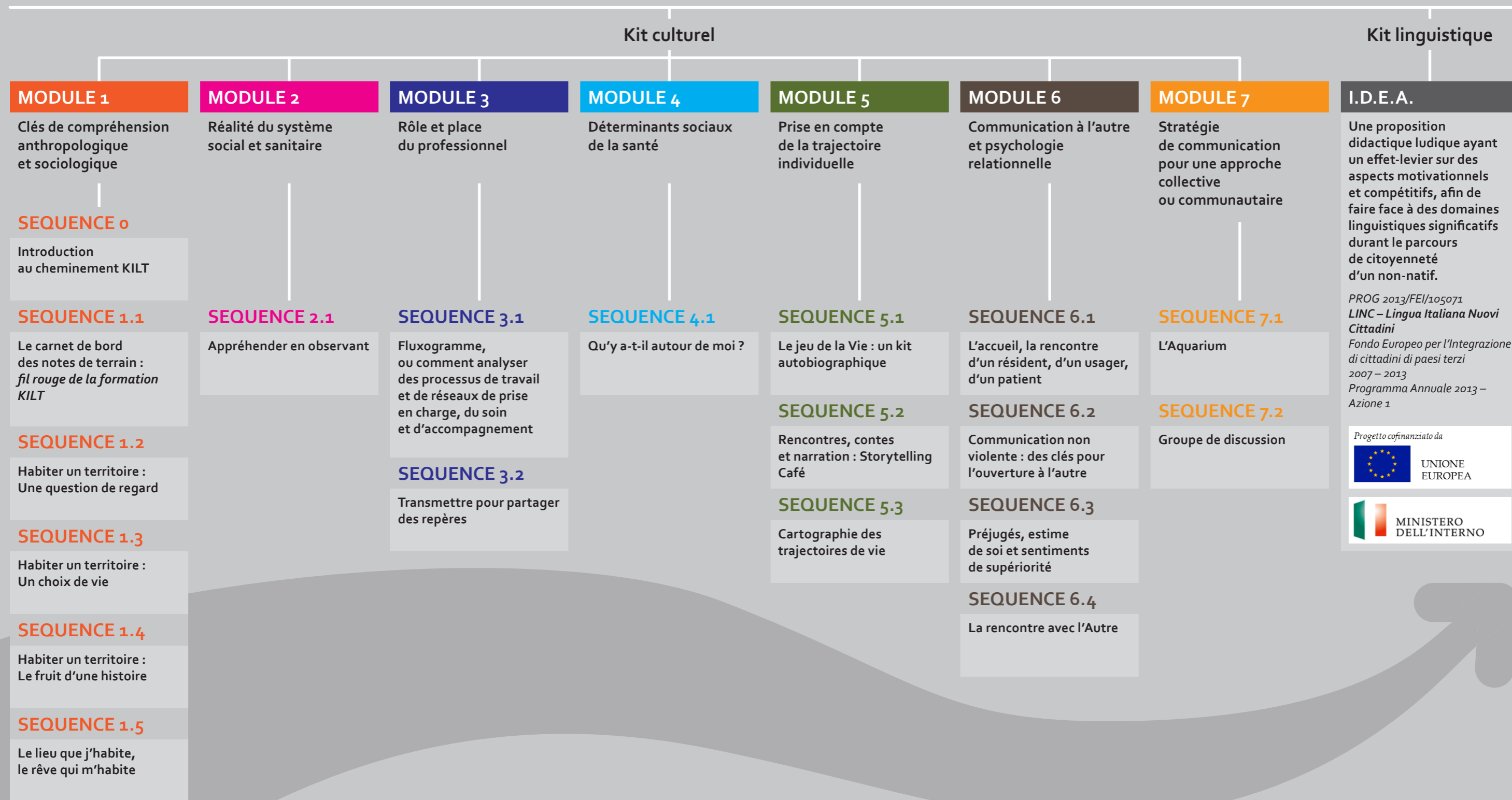
- Développer des capacités pour recueillir et analyser les expressions et perceptions d'un groupe.
- Renforcer ses outils d'analyse des contextes et situations spécifiques à un groupe ou une communauté.
- Développer des outils de construction participative et de concertation positive.

Descriptif :

Atelier de type démarche participative.

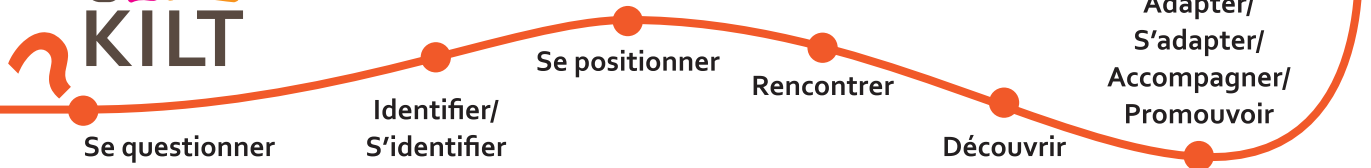
En complément de ce module, pourront être exploités différents supports pédagogiques de divulgation de bonnes pratiques sanitaires notamment à destination de publics collectifs ou de communautés afin d'appuyer la dynamique de pratiques préventives : SIDAJOC, Vidéo/DVD d'éducation sanitaire sur la tuberculose, video/DVD de sensibilisation sur la maladie de Chagas (Saber o no saber : me siento bien, dicen que tengo la enfermedad de Chagas).

Architecture de formation - structure



Etat de l'architecture au 31 octobre 2015

Kit culturel Outils



MODULE 1

Clés de compréhension
anthropologique et sociologique

SEQUENCE 0

Introduction au cheminement KILT

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) :	15 à 20
Durée :	30 minutes d'ouverture générale et de présentation du dispositif de formation KILT et 3 heures de jeu interactif
Matériaux supports :	<ul style="list-style-type: none"> • feuilles de missions préalablement imprimées, • (idéalement) téléphones portables munies d'une connexion internet, • carte de la ville, stylos, marqueurs, tampons, scotch...
Recommandation de lieu :	Une salle pour le temps de présentation puis un espace public (une place, un centre commercial, une rue...) où il sera possible d'intercepter du public et d'impliquer des anonymes volontaires dans des activités.

Contexte et enjeux

Reposant sur un constat partagé multi-métiers croisant les questions et les problématiques sanitaires, sociales et médico-sociales, des professionnels européens ont fait le choix de relever un pari, celui de partir à la rencontre de l'identité et de la culture de toutes personnes pour lesquelles il a mission d'accueil, de prise en charge, de soin, d'accompagnement, pour que chaque posture professionnelle soit singulière, spécifique, plaçant ainsi le bénéficiaire, l'usager, le patient au cœur de toute logique d'intervention.

Ce challenge d'expérimentation se traduit aujourd'hui par un processus de formation et de changement inédit, KILT.

Qu'est-ce que la formation KILT ? Une dynamique de changement de la personne qui passe avant toute chose par un enchaînement de séquences d'expérimentations perso-professionnelles ; les apports théoriques étant envisagés comme des éléments complémentaires venant appuyer le socle de la mise en expérimentation (et non l'inverse). Il s'agit de fait d'une formation qui vise la transformation, l'adaptation et l'éveil permanent de sa propre identité et de celle de la personne (ou de la communauté) accompagnée.

La logique s'appuie sur le postulat que se mettre en questionnement sur soi, en acceptation de sa propre découverte, se « revisiter », conduit à la curiosité de l'autre, influe sur la posture et l'image transmise à l'autre ; et par effet d'écho, conduit ce dernier à enclencher ce même processus d'ouverture et de partage d'identité et de culture.

KILT est donc de fait un processus qui transforme, qui permet de produire une évolution quant au champ des représentations et de la relation à soi et à l'autre ; c'est un processus de reconstruction et de réaffirmation du sens.

Cette logique doit aussi prendre sa forme et s'affirmer dans la dynamique pédagogique déployée, amenant chaque acteur participant à être maître de son propre cheminement.

Parce que KILT est une trajectoire de transformation et de changement, de fait, nous nous proposons de fixer des repères pour la construction du changement, à travers des « verbes clefs de la transformation » :

Point de départ : **Se questionner**

Les points de passage : **Identifier et s'identifier**

Se positionner

Rencontrer

Découvrir

Adapter, s'adapter, accompagner, promouvoir

Point de sortie : **Rester en curiosité**

Objectifs pédagogiques

- **Appréhender les enjeux et contextes** qui ont conduit la mise en expérimentation du projet KILT.
- Diffuser les contenus de la formation en proposant un format agréable et amusant, qui transforme une présentation formelle en une véritable expérience immersive et réflexive.
- **Expérimenter de façon ludique sa propre capacité de remise en question, d'écoute et d'interaction** avec l'environnement qui accueille l'événement.
- **Parcourir et découvrir les phases du cheminement** de formation KILT.

Déroulement de la séquence

Après un temps de présentation du contexte et des objectifs du projet, les participants à la séquence introductive de découverte, répartis en équipes, abordent individuellement et collectivement des missions, leur permettant de retracer métaphoriquement les principales étapes et verbes clés du cheminement formatif KILT (Se mettre en question, identifier et s'identifier – Se positionner - Rencontrer - Découvrir – S'adapter et rester en curiosité). Ces missions proposées aux participants sous forme de défis stimuleront leurs capacités à mettre en jeu leurs compétences interpersonnelles et de communication.

Les étapes de la séquence

- Accueil des participants et exposé sur le projet KILT (à partir du document Architecture KILT) (30 minutes)
- Présentation du déroulement du jeu et règles de convivialité et de bonne humeur (10 minutes)
- Missions et défis (2 heures 20 minutes)
- Conclusion de la séquence et ouverture sur l'engagement de KILT (30 minutes)

Le principe du jeu

Le groupe est d'abord divisé en équipes, idéalement en nombre égal de personnes, et dans la mesure du possible constituées au hasard. Toutes les équipes auront à jouer cinq missions simultanément dans 3 endroits différents.

Chaque mission se traduit par un acte de communication. Les résultats des missions accomplies seront affichées et mises en ligne sur le groupe Facebook de KILT à travers une image, une vidéo, un texte décrivant le défi réalisé. Les modes de retour sont détaillées dans le descriptif de la mission.

Un jury sera composé de gens ordinaires, d'acteurs anonymes grand public. Les jurés, chacun connecté à partir de son propre ordinateur à la maison, sur son lieu de travail, ou via son smartphone, verront apparaître sur la page Facebook de KILT les résultats des missions accomplies et devront donner une note en temps réel comprise entre 1 et 5 pour chaque équipe en fonction de critères préalablement convenus (*originalité, le nombre d'acteurs impliqués...*).

L'animateur de la séquence, juge en chef des résultats, sera responsable de la mise à jour en continu du score total de chaque équipe, et pourra donc indiquer en temps réel l'équipe en tête.

Lorsque toutes les équipes auront terminé leurs missions, est organisé un moment de réflexion sur le sens et l'intérêt des missions menées au regard de la posture professionnelle et du cadre de travail des participants (*comment les compétences que j'ai mises en jeu aujourd'hui peuvent être utiles pour mon travail ?*).

En clôture de l'événement le jury attribuera un prix symbolique à l'équipe qui a marqué le plus de points. Il est suggéré de prévoir pour tous les participants un prix / gadget / certificat de participation.

Les phases du jeu – missions à accomplir

- **S'identifier : Qui sommes-nous ? (20 minutes)**

Tous ensemble dans la même salle, les participants sont invités à écrire à quelle profession en dehors de leur activité habituelle ils pourraient comparer leur travail et pourquoi (*par exemple : le guichetier parce que je vois beaucoup de personnes par jour, le boucher parce que je travaille avec le sang, l'orfèvre parce que je travaille dans un espace protégé, la sécurité parce que je suis vigilant etc.*).

Toutes les feuilles sont placées sur une planche et divisées en trois ou quatre catégories principales (si cela est impossible en raison de l'hétérogénéité des réponses, choisissez toujours les trois ou quatre grandes catégories les plus représentatives et demandez à tout participant qui reste en dehors de choisir un rattachement parmi celles retenues).

Chaque macro-catégorie devient une équipe (les équipes ne doivent pas dépasser cinq participants). Chaque équipe est alors appelée à trouver en quelques minutes une caractéristique inhabituelle partagée par tous ses membres (*nous avons tous la même peinture de chaussure, nous avons tous appris à skier quand nous étions petits, etc.*) et à prendre une photo avec une feuille centrale disant ce que ils partagent.

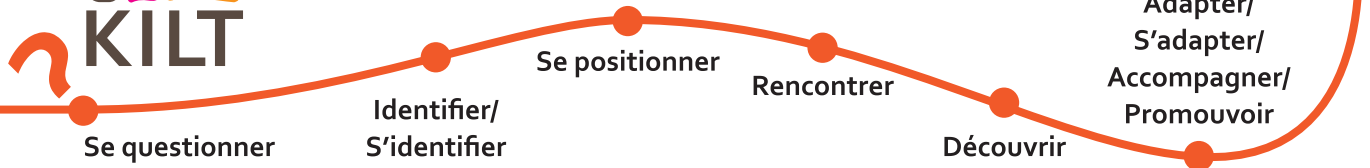
Les photos sont affichées sur Facebook et le jury vote en fonction de l'originalité (« *on aime le football* », à noter probablement faiblement comparé à une proposition du type « *il nous arrive de mettre deux chaussettes de couleur différente* »...).

- **Se positionner : Le lieu et le contexte dans lequel nous évoluons. (40 minutes)**

Chaque équipe doit élaborer un questionnaire (un maximum de 2 questions) grâce auquel elle pourra découvrir quelque chose qu'elle ne connaît pas en matière d'habitudes et d'usages de vie de la ville dans laquelle les participants résident. L'équipe pour ce faire devra interroger un échantillon suffisant pour obtenir une réponse fiable. Une fois les données recueillies, les résultats seront exposés dans une vidéo de deux minutes à poster sur Facebook. Le jury attribuera un score basé sur l'originalité et l'intérêt des questions sélectionnées et la qualité des conclusions.

Exemple : Quel est l'endroit, espace public, que vous fréquentez le plus pendant les moments libres ? Cherchez à savoir si il est vrai que les citoyens de XXX (nommez la ville concernée) ont une mauvaise perception de leur ville. Où ils achètent les fruits et légumes ? Quelles perceptions ont ils des vaccins ? Quel est l'endroit où je n'irais jamais à XXX ?...

- **Rencontrer : Je me mets en relation avec ceux qui vivent cet espace.** (30 minutes)
Chaque équipe se voit attribuer une carte d'un quartier de la ville hôte. La mission est de trouver des gens du quartier et leur demander d'écrire sur la carte :
 - qui dans ce quartier pourrait donner des informations sur les besoins et les ressources de l'arrondissement (le magasin des journaux, l'homme au comptoir du café, le facteur, l'agent municipal, l' élu de quartier ?...)
 - quels sont les lieux de rassemblement du quartier ?Lorsque l'équipe juge suffisants les renseignements recueillis, elle pourra commenter dans une courte vidéo les résultats de ses recherches. Le jury décernera également des points en fonction de la qualité et de la quantité d'informations recueillies.
- **Découvrir** (20 minutes)
L'équipe doit essayer de deviner : la famille, l'origine géographique, la profession, le niveau d'instruction, les intérêts, les projets de la soirée.... d'une personne quelconque qui fait ses courses ou se promène sans communiquer avec elle. Il faudra pour ce faire que l'équipe exerce une observation discrète.
Lorsque la mission est complétée, l'équipe devra trouver un moyen pour vérifier avec la personne choisie les informations qu'ils ont essayé de deviner.
A la fin de la mission, l'équipe publiera une photo de la personne choisie (avec son accord) et la photo des hypothèses et de la vérification réalisée. Le jury attribuera un score.
- **S'adapter, accompagner, encourager, prendre en charge** (30 minutes)
L'équipe devra convaincre le plus grand nombre possible de personnes de chanter une chanson populaire en chœur. Après, l'équipe devra tourner et monter une vidéo de la performance.
Le jury évaluera en fonction de la participation du groupe.



MODULE 1

Clés de compréhension
anthropologique et sociologique

SEQUENCE 1.1

Le carnet de bord des notes de terrain :
fil rouge de la formation KILT

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) :	Pas de limites au nombre de participants
Durée :	30 minutes

Objectifs pédagogiques

- S'approprier un outil de mémoire de la formation et de ses mises en situation (*le carnet de bord KILT suivra l'apprenant tout au long de sa formation*).
- Appuyer son propre changement dans le regard porté à soi et aux autres.

Contexte et enjeux

L'observation participante (dite aussi méthode de l'observateur participant) est une méthode qualitative qui puise ses origines dans la recherche ethnographique traditionnelle.

Elle est bénéfique pour immerger l'observateur dans une communauté et lui permettre d'acquérir une connaissance (de la complexité de cette communauté, de son fonctionnement intérieur) que ni la littérature, ni toute autre méthode d'information indirecte ne pourrait lui fournir.

Elle livre des tranches de vie et de coutumes dont les gens ne parleraient pas si on le leur demandait. L'observateur est immergé dans un certain contexte, maintient des relations avec la communauté et participe à ses activités.

Son observation lui permet d'évaluer la différence entre ce que les gens font et ce qu'ils disent qu'ils font. Elle consiste en grande partie à prendre des notes d'observation détaillées et à les porter sur un carnet de bord. L'observation peut parfois amener à quantifier quelque chose et à le traduire en données numériques, par exemple compter le nombre de personnes qui engagent une activité spécifique dans un espace et un laps de temps spécifiques.

Déroulement de la séquence

La séquence qui suit aidera l'apprenant à prendre des notes complètes et détaillées de ce qu'il observe ainsi qu'à observer sans imposer sa propre réalité sociale. L'apprenant retranscrira ses observations par écrit mais il pourra aussi utiliser cartes, diagrammes ou organigrammes.

Cette attitude « d'observateur participant » est conseillée tout au long de la formation KILT de manière à pouvoir retranscrire à tout moment, sur le carnet de bord, des situations vécues et/ou observées.

L'apprenant peut appliquer cette méthode dès la fin de la formation KILT en observant la communauté avec laquelle il travaillera et en utilisant ensuite ses observations pour construire un projet réaliste.

Première étape de la séquence

L'animateur présente aux apprenants une situation (un film, une vidéo, une scène jouée par les apprenants eux-mêmes) et leur demande d'observer librement, sans but précis, ce qu'ils voient.

Schéma d'observation 1

Action/événement observé 1 : ...	Nombre de personnes : ...	Date : ...
Durée de l'action :		
Description : ...		

Ce type d'observation aide les apprenants à comprendre combien de choses échappent à leur observation.

Deuxième étape de la séquence

L'animateur propose d'observer la même situation à travers un schéma plus développé.

Schéma d'observation 2

Lieu/date/période de l'observation (action/événement)
Décrivez le contexte général dans lequel l'événement s'intègre
Décrivez l'espace et plus particulièrement les limites physiques dans lesquelles l'action se déroule, les objets utilisés par les personnes etc. Vous pouvez, si vous le souhaitez, prendre une photo.
Décrivez les personnes (type, rôle, etc.)
Sujet 1 :
Sujet 2 :
...
Décrivez comment ces personnes se placent dans l'espace. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre une photo.

Décrivez la relation entre ces personnes et leur approche de communication (formelle ou informelle)

Par exemple : qui parle très souvent à qui, qui est timide, qui est le leader et ainsi de suite...

Vous pouvez, si vous le souhaitez, utiliser un des tableaux suivants :

Tableau 1

Action : ...		
Sujet 1	Sujet 2	Commentaires de l'observateur
<p><i>Décrivez le comportement (par quelques phrases significatives)</i></p> <p><i>Qu'est-ce qu'il/elle fait?</i> <i>Qu'est-ce qu'il/elle dit?</i> <i>Combien de temps a t-il/elle parlé au sujet 2?</i> <i>Utilise t-il/elle un renforcement positif ou négatif?</i> <i>Quel est le ton de sa voix?</i> <i>Quelle est sa posture?</i> ...</p>	<p><i>Décrivez le comportement (par quelques phrases significatives)</i></p> <p><i>Comment il/elle réagit?</i> <i>Qu'est-ce qu'il/elle dit?</i> <i>Qu'est-ce qu'il /elle fait?</i> <i>Combien de temps a t-il/elle parlé au sujet 1?</i> <i>Utilise t-il/elle un renforcement positif ou négatif?</i> <i>Quel est le ton de sa voix?</i> <i>Quelle est sa posture?</i> </p>	<p><i>Quelles sont les conséquences?</i></p> <p>....</p>

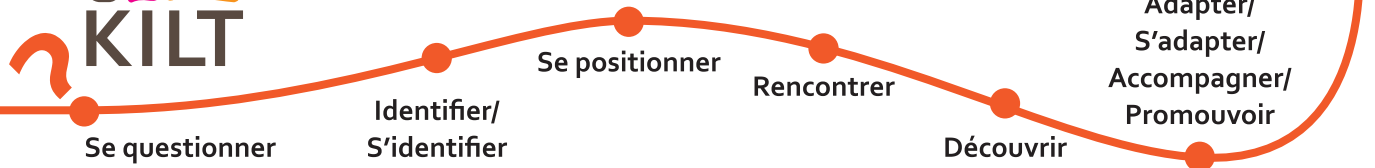
Tableau 2

Durée	Action	Type de relations entre les personnes	Commentaires de l'observateur
...

Troisième étape de la séquence

L'animateur propose d'observer une situation réelle à l'aide d' un schéma développé (voir schéma 2).

Les participants peuvent adapter le schéma d'observation pour leurs propres objectifs.



MODULE 1

Clés de compréhension
anthropologique et sociologique

SEQUENCE 1.2

Habiter un territoire : Une question de regard

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre
de participants
(mini/max) :

entre 5 et 15

Durée :

3 heures

Matériaux supports :

- éventail large et représentatif de photos
- feuilles format A3 et gros feutres
- un tableau ou un mur pour afficher les feuilles A3
- quizz sur le territoire où le travailleur social ou sanitaire est censé pratiquer son métier (à voir l'annexe - il faut l'adapter aux territoires relatifs)

Contexte et enjeux

Comment est-ce que je me représente (d'un point de vue physique, mental et culturel) le territoire que j'habite ? Comment est-ce que je m'y sens ? Qu'est-ce que j'en connais ?

Cette séquence part du constat que chacun se construit une ou des images de son territoire mais aussi de celui des autres. Au Pays Basque par exemple, la maison, qui a joué un rôle central dans le sentiment d'appartenance identitaire, a généré une certaine façon de se représenter l'espace. Ce premier outil interroge ces différentes représentations et confronte le mythe à la réalité, c'est-à-dire le territoire « rêvé » au territoire tel qu'il est réellement vécu et connu. Avoir conscience que chacun de ces territoires a sa place en moi est important si je veux avoir un positionnement clair en tant qu'agent social, médical, éducatif ou touristique.

Objectifs pédagogiques

- **Définir les paysages physique, mental et culturel que je me représente/que je vis/que je connais.**
- **Circonscrire le ou les territoires qui sont les miens.** Si je veux me comprendre ou comprendre celui que je vais accompagner, il faut d'abord que je me situe par rapport à mon territoire : Comment je me le représente, qu'est-ce que j'en connais, comment je m'y sens.
- **Prendre conscience de la diversité possible des regards.** Deux personnes vivant sur un même territoire peuvent en avoir une représentation totalement différente à tel point que nous pourrions nous demander si elles habitent vraiment le même lieu. Un territoire existe par le regard que nous lui portons. Mais ce regard dépend de plusieurs facteurs : éducatifs (il faut avoir des rudiments intellectuels de connaissance et d'analyse), matériels (les voyages forment le regard) et psychologiques (l'envie et l'aptitude à regarder hors de soi, la curiosité).
- **Relativiser mes connaissances.**

Déroulement de la séquence

Débat croisé, à partir de quatre éléments travaillés durant la séance (un schéma, un mot, une photo, un quizz) sur la manière dont chacun se représente son territoire.

Important : l'animateur doit se munir d'un panel de photos illustrant la diversité et les différentes facettes d'un territoire.

A Travail personnel (15 minutes) : comment est-ce que je me représente mon territoire ?

- Représentez le territoire où vous habitez (sur feuille format A3 avec gros feutres).
- Placez sur ce schéma **un mot** qui exprime comment vous vous sentez dans ce territoire.
- Choisissez **une photo** qui évoque le territoire où vous habitez.

B Tour de table (40 minutes)

- Chacun affiche son schéma et sa photo sur un tableau ou un mur.
- Tout le monde observe l'ensemble.
- Premier tour de table où chacun explique pourquoi il a ainsi représenté son territoire.
- Second tour de table où chacun répond à la question suivante :
Cette représentation du territoire est-elle le fruit des enseignements que l'on vous a prodigués, des lectures que vous avez faites, de votre propre expérience ou de tout à la fois ?

Important : L'animateur doit, durant ces deux tours de table, prendre des notes, enregistrer ou filmer.

C Pause (10 minutes)

D Travail à deux (30 minutes) : Répondre à un quizz sur le territoire cible.

Un quizz est un questionnaire permettant de tester des connaissances générales ou spécifiques. Ici il s'appliquera au territoire où le travailleur social ou sanitaire est censé pratiquer son métier et se présentera sous forme de questions avec possibilités de réponses uniques ou à choix multiples. Les questions se répartissent en thèmes (7 au maximum), chaque thème pouvant comporter de 1 à 6 questions simples.

Les thèmes toucheront :

- les découpages administratifs et/ou culturels du territoire,
- sa dynamique démographique,
- l'origine de sa population (anciens et nouveaux résidents),
- les compétences linguistiques et caractéristiques culturelles des populations les plus représentées,
- les secteurs économiques dominants,
- le marché du logement,
- l'exclusion sociale.

La différence avec un autre test de connaissances est que la réponse n'a pas besoin d'être développée.

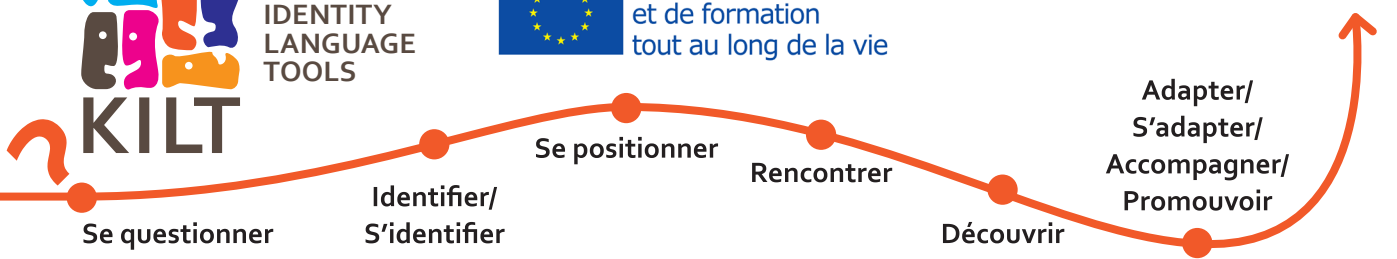
E Validation du quizz (15 minutes)

Remise du quizz avec les bonnes réponses à chacun des participants. Chacun prend le temps de repérer où se situent ses lacunes.

F Pause (10 minutes)

G Synthèse conclusive et apports complémentaires (60 minutes)

- Mise en évidence des différents territoires subjectifs ou objectifs : Comment je me représente mon territoire ? (exercice A) Qu'est-ce que j'en connais ? (exercice D) Comment je m'y sens ?
- Apports complémentaires de conclusion : la notion de territoire, la notion d'habitat. Aboutir sur une vision partagée de ces notions (à travers peut-être des définitions).



MODULE 1

Clés de compréhension
anthropologique et sociologique

SEQUENCE 1.3

Habiter un territoire : Un choix de vie

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre
de participants
(mini/max) :

entre 5 et 15

Durée :

3 heures

Matériaux supports :

Une feuille A3 avec au recto deux
tableaux, au verso les trois questions et
une place distincte pour énumérer voire
développer les trois constats.

Précision:

Apport spécifique d'un intervenant-expert
sur la dernière partie (F) de l'exercice.

Contexte et enjeux

Comment j'investis mon territoire ? Quels sont les lieux
que j'occupe pendant une journée, de 0h à 24h, à l'inté-
rieur mais aussi à l'extérieur du logement que j'habite ?
Comment est-ce que j'occupe mon territoire, du point de
vue de l'espace mais aussi des activités et des relations ?

Cette séquence a été développée pour étudier la façon
spécifique, singulière qu'a chacun d'être en relation avec
son espace de vie (logement et territoire) : comment l'uti-
lise t-il, comment y accomplit-il ses temps de vie, avec qui,
quel est son investissement personnel dans chacun des
lieux etc.

Objectifs pédagogiques

- **Définir l'organigramme d'une journée** et préciser les différents lieux, activités et relations qui
constituent cette journée.
- **Repérer mes priorités** (sphère familiale, professionnelle, conjugale, amitiés, engagement associatif) et
mon réseau de relations : Est-ce que je vis surtout seul ou en groupe, quels sont les espaces que j'habite
le plus, quelles sont les personnes avec lesquelles je passe le plus de temps ? etc...
- **Reconsidérer certaines convictions que je peux avoir** (mon territoire « privilégié » est-il véritablement
celui que je crois ?).
- **Prendre conscience et me confronter à d'autres manières de vivre** pour être par exemple plus
tolérant par rapport à celles-ci.

Déroulement de la séquence

Travail personnel de 1 heure portant sur la description par chacun de son mode de vie, de ses priorités, du
degré d'atteinte de ses besoins, suivi d'une restitution et d'un débat complétés d'un apport d'analyse théorique
(1 heure 30 minutes).

A Chacun se présente : origines, intégration sur le territoire, motivation professionnelle (15 minutes).

B Travail personnel sur tableaux (30 minutes)

Sur chaque tableau (tableau semaine, tableau week-end), écrivez le **type d'activité** que vous menez et cochez **avec qui** et dans **quels lieux**.

TABLEAU SEMAINE / TABLEAU WEEK-END									
HEURES	ACTIVITES	RELATION						LIEUX	
		Seul	En couple	En famille ou avec les enfants	Avec des collègues	Avec des amis	Autres	Chez soi	Extérieur de chez soi
0									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									

Attention, consignes importantes pour le tableau :

Les activités peuvent être les suivantes : sommeil, repos, activités domestiques (ménage, cuisine, entretien du linge, tâches administratives...), temps d'aide familiale (prise en charge d'un parent ou proche en situation d'autonomie réduite), autres activités de maison (bricolage, jardinage), repas, loisirs à la maison (télé, lecture, jeux, internet...), travail ou activité professionnelle, loisirs à l'extérieur, activités associatives, déplacements, autres (à préciser).

L'activité du sommeil peut être considérée, au bon vouloir de chacun, comme temps individuel (seul) ou partagé.

Prenez la peine de remplir **chaque tranche horaire** (même si la même activité vous occupe plusieurs heures).

C Au regard de l'exercice B avec les tableaux, répondez aux 3 questions suivantes (15minutes) :

Comment estimez-vous le temps passé ?			
	Insuffisant	Suffisant	Important
Seul			
En couple			
Avec les enfants ou en famille			
Avec des collègues			
Avec des amis			
Autres (à préciser)			

Comment estimez-vous le temps passé ?			
	Insuffisant	Suffisant	Important
A la maison			
A l'extérieur de la maison			

Sur une échelle de 0 à 4, positionnez le degré d'atteinte des besoins suivants dans votre vie actuelle.					
	0	1	2	3	4
Les besoins vitaux ou physiologiques <i>(Manger, être abrité, avoir une bonne hygiène, faire du sport, se sentir en sécurité)</i>					
Les besoins affectifs					
La sécurité matérielle					
La réalisation professionnelle					
L'épanouissement intellectuel et culturel					
L'inscription dans la vie sociale					

D Au regard des exercices B et C, rédigez trois constats minimum sur votre mode de vie (15minutes).

...

...

...

E Tour de table (30 minutes)

Chacun exprime ses constats (le travail écrit de l'exercice D sert de support au tour de table).

Pause (15 minutes)

F Synthèse collective avec apports théoriques complémentaires d'un intervenant (45 minutes)

sur le rapport au temps, à l'action, au pouvoir, au travail, la question de l'accomplissement (adéquation entre identité personnelle et réalité de vie) mais aussi du choix, de la responsabilité etc. L'objectif est d'appuyer la réflexion des participants sur des solutions pour un « mieux être dans son identité ».



MODULE 1

Clés de compréhension
anthropologique et sociologique

SEQUENCE 1.4

Habiter un territoire : Le fruit d'une histoire

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre
de participants
(mini/max) :

entre 5 et 15

Durée :

3 heures

Matériaux supports :

- l'arbre généalogique (sur feuille A4 ou A3) pour le premier exercice
- pour le second (cartographie), des cartes en format A3 (Monde, Europe, Pays, Région et Département, deux par participants)
- des dessins/symboles pour les illustrations de cartes
- des feutres de couleur

Précision:

Il peut être utile d'associer un acteur témoin en capacité de développer des apports sociologiques sur les migrations.

Contexte et enjeux

Habiter un logement, un lieu, un territoire n'est pas le fruit du hasard. C'est un acte librement consenti ou imposé certes, mais dans tous les cas c'est un acte porteur de sens et d'histoire. Après avoir travaillé sur le regard que je porte sur le territoire, puis la manière de laquelle j'y vis, le troisième défi est de se poser la question : « Et moi, de quelle histoire suis-je le fruit ? Qu'est-ce qui fait que je suis, moi, ici, aujourd'hui ? ».

Cette séquence intègre la dimension de l'origine et du (des) mouvement(s) dans la construction des histoires de chacun et donc des identités singulières. Il porte donc plus sur l'histoire de vie personnelle, familiale, l'histoire des migrations qui ont touché la famille. Habiter un lieu c'est porter en soi la marque de toutes ces histoires qui influencent inconsciemment notre rapport à l'Autre.

Objectifs pédagogiques

- Travailler sur l'histoire des migrations (proches ou lointaines) dans la famille.
- Travailler sur ses propres migrations.
- Prendre conscience de cette mémoire « biologique » des ancêtres dont chacun est l'héritier(e).
- Prendre conscience qu'on habite finalement tous un même monde et que de tous temps les hommes ont, pour des besoins vitaux, beaucoup bougé (les différentes vagues d'émigration, celle du peuple basque par exemple, en témoignent).
- Relativiser notre différence et notre « distance » avec les autres cultures.

Déroulement de la séquence

Débat-discussion à partir d'un travail de cartographie des migrations familiales.

A Travail personnel sur l'histoire de sa famille, de ses migrations et de ses propres mouvements ou mobilités (40 minutes au total)

Exercice 1 : Donnez sur cet arbre généalogique les informations demandées.

Remarque : l'exercice doit être réalisé sans préparation préalable, sur la base de ce qu'elles savent ou ont appris d'elle-même. Dans un deuxième temps, si elles gagent en curiosité, elles sont libres de s'enquérir des destinations qui ont été celles de leurs parents ou grands parents.

Grand Père maternel	Grand-mère maternelle	Grand Père paternel	Grand-mère paternelle
Prénom	Prénom	Prénom	Prénom
Lieu de naissance	Lieu de naissance	Lieu de naissance	Lieu de naissance
Lieu(x) vécu(s)	Lieu(x) vécu(s)	Lieu(x) vécu(s)	Lieu(x) vécu(s)
Belle mère	Mère	Père	Beau père
Prénom	Prénom	Prénom	Prénom
Lieu de naissance	Lieu de naissance	Lieu de naissance	Lieu de naissance
Lieu(x) vécu(s)	Lieu(x) vécu(s)	Lieu(x) vécu(s)	Lieu(x) vécu(s)
	Moi		
	Lieu de naissance		
	Lieu(x) vécu(s)		
	Demi frère / Demi sœur	Frère / Sœur	
	Prénom	Prénom	
	Lieu de naissance	Lieu de naissance	
	Lieu(x) vécu(s)	Lieu(x) vécu(s)	

Exercice 2 : Cartographiez de manière visuelle vos propres migrations ou mobilités (même récentes, emploi, études...).

L'exercice nécessite deux cartes :

- une première de grand « angle » (carte du Monde, d'Europe ou d'un Pays en fonction de l'histoire de chaque participant) afin de conduire le tracé du point le plus éloigné pour arriver au point le plus actuel (cette carte est importante même si le point de départ est identique au point de vie actuel),
- une « d'angle » plus réduit (Région ou Département) afin de mettre en évidence les mobilités actuelles et le territoire aujourd'hui vécu.

Sur chacune d'elles, reliez les différents points (lieux) de votre vie, en fléchant le sens des mobilités et en identifiant avec des cercles de taille variable les différents territoires d'habitation.

Pour chaque point de vie, deux à trois illustrations ou symboles peuvent être associés représentant des activités (école, pratique d'un sport...) ou des moments (mariage, naissance...) qui sont pour vous des facteurs clés de la construction de votre identité.

B Exercice collectif : présentation et discussion (80 minutes)

Chaque histoire familiale et chaque trajectoire personnelle sont présentées en même temps qu'elles sont support d'une discussion curieuse de découverte positive de l'autre l'objet d'une discussion.

Le registre de questions associées peut être de la nature suivante :

- Sur les trois générations, y a-t-il eu immigration ou émigration, d'où à où ? Pour quelles raisons ? Comment se sont-elles passées ? Y a-t-il eu des traumatismes ? La personne est-elle retournée/revenue à son pays d'origine ? Quel sentiment d'appartenance, quelle identification par rapport aux différents lieux traversés ?
- Dans toutes les mobilités individuelles, quels souvenirs, images de paysages, de rencontres ? Quelle(s) surprise(s) à chaque mise en mouvement ? Quels apprentissages ?

C Apports complémentaires et découverte d'histoires (60 minutes)

Documentaires audiovisuels, chants, lettres, livres, webographie sur des histoires de migrations. Témoignages vivants d'anciens émigrés.

MODULE 1

Clés de compréhension
anthropologique et sociologique

SEQUENCE 1.5

Le lieu que j'habite, le rêve qui m'habite

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre
de participants
(mini/max) :

entre 5 et 15

Durée :

2 heures

Précision:

Réalisation préalable d'un microtrottoir.

Contexte et enjeux

Quel est aujourd'hui mon point d'ancrage ; c'est-à-dire, quel est le logement que j'habite : individuel, collectif, mobile (caravane), squat, rue, accepté ou imposé (maison de retraite, prison, maison de santé etc.), propriétaire ou locataire ? Quel jugement est-ce que je porte sur mon habitation tant sur le plan du confort que de l'esthétique, de la situation, de l'accessibilité, de l'intégration dans le contexte culturel et paysager ?

Comment est-ce que je me sens aujourd'hui dans l'espace et le territoire que j'habite ?

Pourrais-je partager mon habitat ? Pourrais-je concevoir un autre type d'habitat ? Pourrais-je aller vivre ailleurs ?

Suis-je habité(e) par un idéal : comment ai-je envie d'habiter un logement, un lieu, un territoire ?

Cette séquence vise à élargir le propos de son propre logement à un autre logement possible (rêvé par soi ou habité par d'autres) pour déboucher sur l'idée qu'il existe diverses manières d'habiter, chacune d'elle ayant un sens.

Objectifs pédagogiques

- Porter un regard sur le logement et le territoire où je vis.
- Prendre conscience de « l'univers des possibles » : les circonstances auraient pu ou pourraient m'amener à **habiter** d'autres lieux, je suis entourée de gens qui vivent dans des conditions complètement différentes des miennes etc.
- Se questionner sur le rapport entre identité (d'un territoire) et habiter un territoire : vivre dans un territoire, un lieu ou un logement différents entraînerait-il des modifications dans ma manière de vivre ? Dans quelle mesure « l'extérieur » peut-il avoir une incidence sur « l'intérieur » ? Quels liens entre l'identité du territoire, la configuration du logement, son implantation et la possibilité de créer du lien social, le sentiment d'appartenance, l'harmonie de la vie collective ?

Déroulement de la séquence

Visionnage d'un micro trottoir suivi d'une discussion et d'un exercice de brainstorming.

Le micro trottoir doit être réalisé à l'avance, soit par l'animateur, soit par ceux qui sont en formation. Dans ce second cas, il faut inclure le temps de filmage dans le déroulement de l'outil. Le temps de filmage peut varier en fonction du ou des lieux où on filme (temps de déplacements) et de la durée du montage.

A Visionnage ou écoute d'un micro trottoir audiovisuel ou sonore (15 minutes) où des personnes différentes sont questionnées sur :

- Où habitez-vous et dans quel type de logement ? (variables à prendre en compte : monde rural ou urbain, habitat collectif ou individuel, espaces partagés, précarité)
- Êtes-vous propriétaire ou locataire ?
- Y êtes-vous par choix ?
- Avez-vous la sensation, là où vous êtes, de vivre dans une région ou un territoire spécifique ?
- Êtes-vous impliqué(e) ou avez-vous l'intention de vous impliquer dans la vie locale ?
- Êtes-vous satisfait de votre logement (confort, esthétique, voisinage, situation etc.) et pourquoi ?
- Voudriez-vous en changer ? Rêvez-vous d'autre chose ? Si oui, quel serait votre habitat idéal ?
- Si vous ne désirez pour le moment pas en changer, pourriez-vous concevoir de vivre dans un autre type de logement ? Pourriez-vous concevoir de vivre dans un autre territoire ?

B Discussion à partir du micro trottoir (75 minutes)

Chacun réagit et répond lui aussi aux questions qui sont posées dans le documentaire.

C En guise de conclusion, chacun écrit sur un papier trois mots qui lui semblent essentiels pour habiter correctement un lieu puis en fait part aux autres en expliquant son choix (20 minutes).



MODULE 2

Réalité du système social
et sanitaire

SEQUENCE 2.1

Appréhender en observant

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre
de participants
(mini/max) :

entre 5 et 25

Durée :

2 heures

Matériaux supports :

blasons pour exploitation individuelle,
pré-renseignés des items clés sur lesquels
porter le regard

Objectifs pédagogiques

- Prendre positivement conscience de ses propres représentations.
- Ouvrir son champ d'analyse et de questionnement.
- Repérer sa posture en situation d'apprenant et/ou de professionnel en voie de confirmation.
- Développer un vocabulaire argumenté professionnel pour le communiquer à des pairs partageant l'expérience.
- Participer d'une construction collective pour déterminer et spécifier les différents espaces professionnels.
- Confronter son système de valeur pour l'adapter en correspondance avec un champ professionnel spécifique véhiculant lui-même son propre registre de règles et d'usages.

Contexte et enjeux

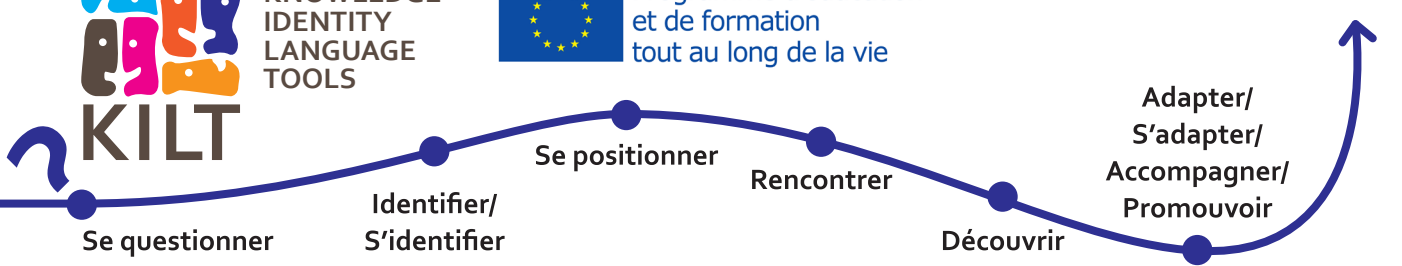
Cet outil s'inspire des modalités d'analyse et de confrontation des représentations. Il a pour objet le fait de formaliser un premier niveau de ressenti, d'en faire un objet d'échange avec des pairs partageant la même expérience, afin d'en tirer un regard analysé partagé. Fréquemment utilisé pour une lecture différenciée du territoire et de ses usages, il est ici transposé dans la sphère de l'action sanitaire, sociale et médico-sociale pour une extrapolation novatrice, sensible et centrée sur le champ des émotions.

Les premières confrontations et rencontres avec l'espace professionnel (une institution, une organisation, un service) sont souvent l'objet d'inquiétudes, de surprises, de frustrations... Elles sont surtout le premier espace de proximité et d'échanges avec d'autres professionnels en exercice d'une part, et les publics sujets de l'accompagnement ou de la prise en charge d'autre part : échanges avec ceux qui détiennent la compétence et l'expertise, échanges avec les autres, leurs réalités, leurs histoires, leurs identités... Face à ces personnes auprès desquelles le participant stagiaire se prédestine, quelle posture première adopter ? Quels enseignements en tirer au-delà de la représentation, de l'idéalisation, du jugement ? Comment en faire part ?...

Déroulement de la séquence

Débat-discussion et production collective, suite à un temps d'immersion individuelle au sein d'un service sanitaire, social ou médico-social, d'un blason déterminant une réalité du système découvert.

- A Temps préalable d'immersion dans un service sanitaire, social ou médico-social (minimum 4 heures)**
A l'issue de la séquence d'immersion, chaque participant stagiaire renseigne un blason articulé autour des items suivants :
- l'image ou l'émotion que vous retenir,
 - les trois mots clefs qui vous semblent pouvoir définir la logique de fonctionnement du service,
 - les trois mots clefs qui vous semblent pouvoir définir la posture des professionnels et intervenants que vous avez observés,
 - la représentation dont vous vous êtes « défait » à l'issue de la période d'observation,
 - la question qui reste en suspens.
- B Présentation en sous-groupe de 5 participants stagiaires (35 minutes)**
Chaque acteur participant relate son expérience d'immersion à partir de la restitution de son blason ; les autres membres du groupe ne le questionnent que sur des points de compréhension ou de précision.
- C Identification en sous groupe des éléments de convergence et divergence des regards portés sur la séquence d'immersion (40 minutes)**
Chaque sous-groupe s'applique à identifier les items partagés et convergents dans chacune des situations individuelles.
Également, il s'attache à préciser dans les points qui créent discussions et écarts ce qui relève du contexte spécifique de la structure/du service d'accueil/des publics accompagnés d'une part, et du ressenti individuel légitime d'autre part.
- D Exercice en grand groupe : mutualisation et détermination des biens communs (30 minutes)**
En grand groupe et sur la base des synthèses de chaque sous-groupe, les participants identifient les espaces ou traits communs qui construisent un blason collectif.
- E Travail de détermination de la posture à adapter lors de l'arrivée dans un nouveau service ou un nouvel établissement (15 minutes)**
Le groupe de participants précise en conclusion les cinq déterminants de la posture « idéale » pour amorcer une intégration dans un service sanitaire social ou médico-social.



MODULE 3

Rôle et place du professionnel

SEQUENCE 3.1

Le « fluxogramme », ou comment analyser des processus de travail et de réseaux de prise en charge, du soin et d'accompagnement

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) :

entre 5 et 10

Durée :

3 heures

Matériaux supports :

- un tableau noir, un panneau d'affichage ou un outil qui rend visible le processus
- des marqueurs

Objectifs pédagogiques

- Identifier rôle et place des professionnels sociaux et sanitaires dans une dynamique d'équipe pluridisciplinaire.
- Activer l'analyse et l'auto-analyse d'un processus de travail en matière de prise en charge sanitaire ou d'accompagnement social.
- Appuyer la construction de réponses adaptées en matière d'organisation du travail d'équipe pour un accompagnement spécifique.

Contexte et enjeux

L'analyseur *Fluxogramme* est né de la nécessité de disposer d'un outil d'analyse du processus de travail en matière de santé. Cette base d'analyse est l'élément principal qui définit le modèle de soins en matière de santé ; elle est un nœud central dans les processus de transformation et de qualification de l'assistance. (Merhy, 1997, 2002; Franco et Merhy, 2004; Franco et Merhy, 2014). L'outil est conçu comme un moyen de soutien à la recherche sur le processus de travail en matière de santé et il est considéré comme une référence dans de nombreux articles scientifiques. Il est également utilisé par les réseaux de services de santé dans lesquels le processus de travail est considéré comme le point focal.

L'analyseur *Fluxogramme* est une représentation graphique des réseaux de soins et des processus de travail. Il représente le mode de production des soins et, de cette façon, fournit aux professionnels la perception de leurs propres formes de production. Le *Fluxogramme* permet un processus d'analyse et d'auto-analyse du processus de travail en matière de santé, en décryptant les nœuds centraux parmi les facteurs impliqués dans les soins. C'est un outil qui révèle les facteurs fragiles possibles à la fois par rapport aux formes d'assistance et par rapport aux relations de production dans les réseaux de soins, en mettant les professionnels en mesure de s'organiser pour décrire leur travail et la configuration de leurs réseaux. De cette façon, il peut être utilisé pour des projets de transformation dans les services, pour mettre en œuvre de nouveaux services ou dans le cadre de l'élaboration d'un processus de planification.

Déroulement de la séquence

Le *Fluxogramme* est une représentation graphique du processus de travail. C'est un outil qui permet de révéler la dynamique du processus de travail à travers l'analyse du travail de l'équipe. L'objet d'étude est le processus de travail en matière de santé et/ou de prise en charge et d'accompagnement des publics bénéficiaires.

Les fonctions du *Fluxogramme* sont :

- éclaircir le processus de travail,
- identifier les questions critiques pour la dynamique de travail,
- contribuer à la planification et à la réorganisation des pratiques de travail,
- analyser les processus de soins de production dans les unités de santé ou des équipes,
- activer les processus d'analyse et d'auto-analyse de l'équipe de soins.

Comment appliquer le *Fluxogramme* ?

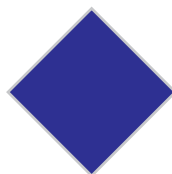
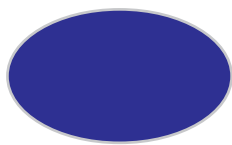
- Assurer le matériel à l'avance (feuilles, marqueurs, panneaux d'affichage).
- Réunir l'équipe de travail.
- Expliquer ce qu'est le *Fluxogramme*, quelle est sa fonction, comment traiter le processus de travail dans le *Fluxogramme*.
- Définir un «traceur» pour élaborer le *Fluxogramme* (par exemple parcours de soins dans l'hypertension, accès à la salle d'urgence, etc.).
- Identifier les sources de données (dossiers des patients, mémoire des travailleurs, d'autres sources...).
- Développer le *Fluxogramme* centré sur le lien patient/usager.
- Poser des questions sur le travail de l'équipe, stimuler le récit des professionnels sur leurs processus de travail, lors du traitement du *Fluxogramme*.
- Enregistrer tous les détails qui sont importants pour eux, par exemple: temps d'arrêt, attentes, procédures; etc. ...

Analyse du *Fluxogramme*

L'analyse du *Fluxogramme* nécessite des connaissances sur le processus de travail. Si certains aspects ne sont pas clairs, essayez de les approfondir avec le professionnel à travers un interview.

Il faut marquer les données, notes et tout ce qui est important et qui règle le processus de travail et les détails du travail d'équipe dans des notes à côté de la représentation graphique, à marquer avec *

Symboles à utiliser

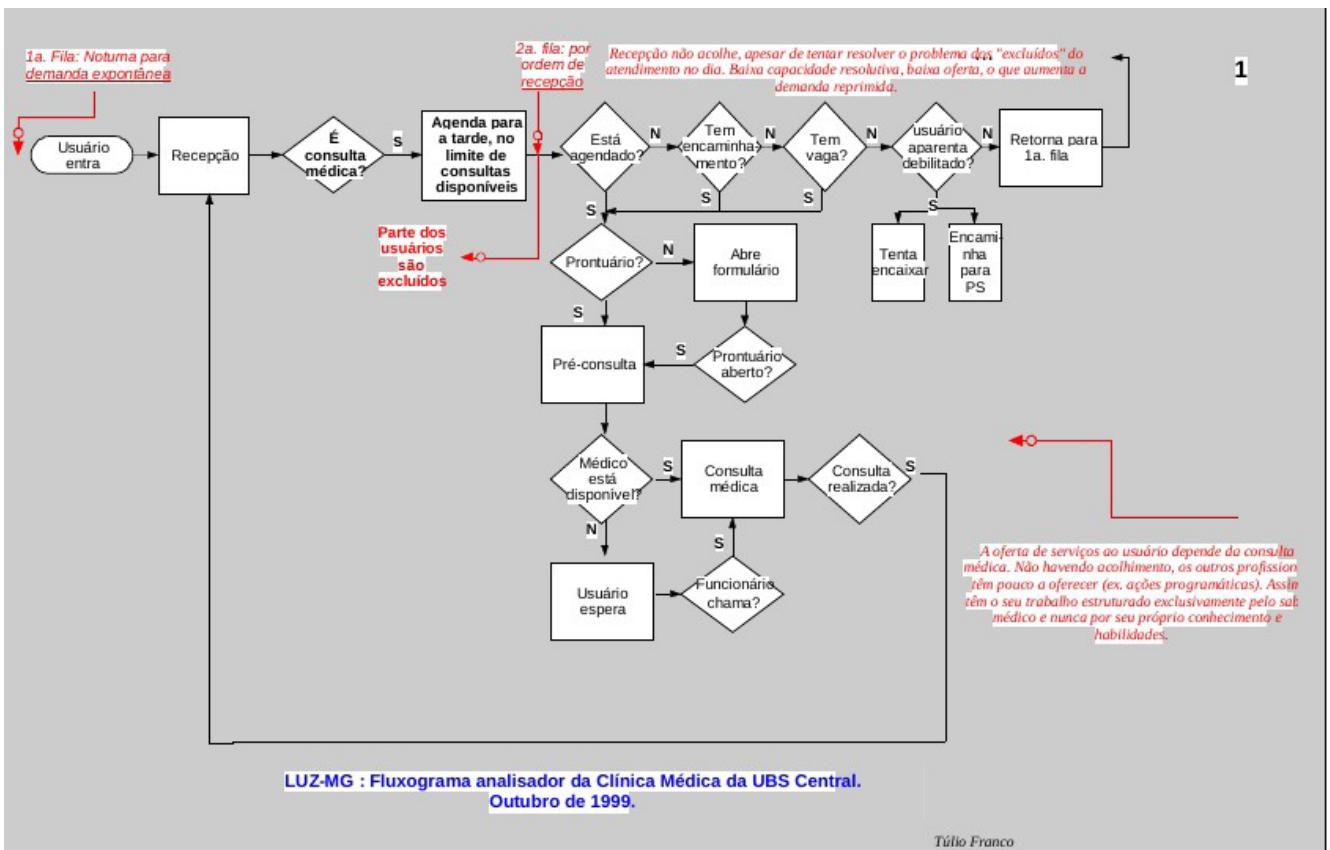


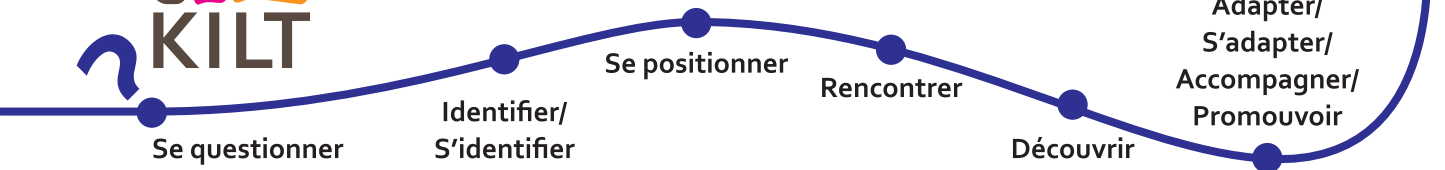
Ellipse	Losange	Rectangle
Entrée de l'utilisateur dans un service	Décision et questions	Action réalisées
<i>Enregistrer comment se déroule l'accueil.</i>	<i>Enregistrer les questions qu'on s'est posé pour réaliser l'accès du patient/usager dans le service (quels sont les besoins, dois je prendre contacts avec d'autres professionnels ?...)</i>	<i>Enregistrer ici les actions réalisées en réponse à une question posée. Exemples : le patient a une visite ou il y a l'activation d'un service ou une réunion d'équipe...</i>

*Il est très important d'enregistrer dans la marge avec un * comment certaines décisions ont été prises ou comment les parcours ont été activés.*

Dans la mesure du possible, il est judicieux d'organiser une deuxième session de travail avec l'équipe pour analyser ensemble le *Fluxogramme* produit collectivement.

Exemple de Fluxogramme





MODULE 3

Rôle et place du professionnel

SEQUENCE 3.2

Transmettre pour partager des repères

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre
de participants
(mini/max) :

entre 5 et 15

Durée :

2 heures

Matériaux support :

Différentes méthodes créatives peuvent être utilisées (dessins, photos, jouets, légo, vidéos...).

Objectifs pédagogiques

- Clarifier sa mission professionnelle.
- Savoir identifier une situation sociale et sanitaire spécifique et l'analyser.
- Se positionner dans ce contexte singulier.
- Savoir communiquer et expliciter sa mission et son rôle à l'autre.

Contexte et enjeux

Cet outil a été envisagé au regard d'une critique trop souvent formulée par les bénéficiaires ou usagers s'étonnant ou questionnant le sens ou le contexte de la présence de tel ou tel intervenant professionnel à leurs côtés. Parallèlement, cet outil s'inscrit dans une logique d'approche intégrée de l'action sociale plaçant la personne accompagnée au cœur du dispositif d'intervention, en tant qu'acteur « partenaire » de sa reprise progressive d'autonomie ou de mieux être, mais également pour prévenir les ruptures dans le parcours de soin, de prise en charge.

La clarification et la spécification du rôle professionnel sont un préalable nécessaire à toute situation d'accompagnement social et/ou de prise en charge sanitaire, et ce tant pour le patient, usager ou bénéficiaire que pour le collègue ou collaborateur attaché à l'équipe pluridisciplinaire en charge d'intervention auprès de la même personne. Le professionnel sanitaire ou social doit être au clair tant sur sa mission que sur ses compétences et les manières dont celles-ci s'articulent au sein d'un système global de la prise en charge et s'exercent en complémentarité dans une chaîne d'intervenants. Afin de produire un accompagnement en efficacité et en sécurité, il est essentiel que la personne accompagnée ou prise en charge en mesure et en saisie aussi les enjeux et les modalités pratiques dans le temps.

Déroulement de la séquence

Séquence de production individuelle et collaborative conduisant chaque participant à transcrire son rôle et sa place de professionnel dans une fiche type d'une page, formulée de manière à ce qu'elle puisse être utilisée comme outil support dans sa relation avec tout usager, patient ou bénéficiaire.

Le support produit devra (à minimum), en fonction du type de public ou d'établissement, faire rappel et explication :

- de la logique et de la mission de l'établissement ou de la structure d'accueil,
- du type d'acteurs y intervenant,
- de l'identité du professionnel concerné, de son rôle et de sa fonction,
- des gestes et/ou des actes qu'il va produire avec et pour le bénéficiaire, le patient ou l'utilisateur,
- des échanges et de la forme de relation qui doivent animer les deux acteurs, professionnel et personne accompagnée ou prise en charge.

Une attention toute particulière sera donc portée en termes de vocabulaire et/ou de pictogramme afin d'illustrer de façon accessible et appropriable le positionnement de l'intervenant sanitaire ou social.

Au cours de l'exercice, l'animateur-pilote de la séquence produira les apports spécifiques nécessaires permettant de conforter le participant dans sa connaissance des différentes formes et mesures de prises en charge, de types de structure d'intervention sanitaire ou sociale, des publics cibles et des partenaires.



MODULE 4

Déterminants sociaux de la santé

SEQUENCE 4.1

Qu'y a-t-il autour de moi ?

Modalités pédagogiques et d'animation

**Nombre
de participants
(mini/max) :** entre 4 et 12

Durée : 2 heures

Matériaux supports :

Le jeu comprend un plateau de jeu, 4 cartes numérotées, un dé et des fiches d'instructions.

Objectifs pédagogiques

- Acquérir des connaissances sur la santé des personnes et leurs déterminants.
- Évaluer les connaissances sur les déterminants de santé.
- Partager des connaissances, des sentiments, de la culture, des idées et des réflexions sur la santé des personnes et de leurs déterminants.
- Construire une vision de la réalité d'une personne à partir d'une vision collective et globale.
- Reconnaître les valeurs présentes dans le groupe.

Contexte et enjeux

Ce jeu est né dans le cadre du projet européen KILT, et a été conçu comme un outil pédagogique dans la formation d'agents communautaires, afin de promouvoir et de partager sous forme dynamique et ludique des connaissances sur la santé et ses déterminants.

C'est une activité éducative médiatisée par le jeu, qui combine la connaissance, la communication et la construction. Il s'agit d'une participation guidée et tutorée pour promouvoir l'apprentissage des personnes dans le processus à travers la communication et la coordination du jeu.

La finalité est d'utiliser le jeu comme un instrument médiateur de l'apprentissage. Il est déployé de manière à ce que l'interaction des participants :

- favorise le partage des connaissances, des sentiments, de la culture, des idées et des réflexions sur la santé des personnes et de leurs déterminants,
- permette de construire une vision de la réalité « Autour de moi » individuelle, collective et globale,
- et appuie la reconnaissance des valeurs qui sont présentes dans le groupe des acteurs.

Déroulement de la séquence

Le jeu *Autour de moi* est un outil pour dynamiser des séances informatives, évaluer les connaissances des participants du groupe et identifier des possibles idées et perceptions qu'ils peuvent avoir sur la santé et les déterminants qui les entourent.

Le contenu du jeu :

- un plateau de jeu,
- 4 cartes de différentes couleurs,
- un dé,
- et des fiches d'instructions.

Autour de moi est plus qu'un jeu de questions/réponses, c'est un jeu de débat/discussion.

On peut participer en petits groupes ou individuellement, bien que la forme groupale soit la plus recommandée. Le nombre de joueurs peut varier. Il est recommandable qu'il y ait entre 8 et 12 participants, regroupés en petits groupes de deux ou trois joueurs. Cela permet d'atteindre un bon rythme de jeu.

Les participants sont encadrés par une personne préalablement formée (par exemple un agent communautaire) qui joue le rôle d'un guide/modérateur, anime et stimule l'activité afin d'atteindre une ambiance agréable, détendue et participative.

Le jeu se compose d'un cadre graphique (plateau) où les différents déterminants qui influencent la santé des individus sont regroupés en trois blocs en forme de cercles concentriques de couleurs :

Déterminants personnels de dimension territoriale individuelle

Déterminants sociaux de dimension inter et trans territoriale

Déterminants global politique de dimension universelle

Ces trois blocs (cercles) sont, à leur tour, divisés en sections :

Déterminants personnels de dimension individuelle et territoriale

- Génétique et bio-physiologique
- Modes de vie
- Ressources Social communautaires
- Logement
- Agriculture et production alimentaire
- Eau et hygiène
- Éducation
- Conditions de vie/ travail
- Lieu de travail
- Droits humains
- Services de santé

Déterminants sociaux de dimension inter et trans territoriale

- Ecosystème
- Mise en réseau interaction sociale
- Commerce et développement économique
- Politiques de santé

Déterminants global politique de dimension universelle

- Conditions globales de l'environnement
- Conditions et interactions culturelles globales
- Conditions socio économiques globales
- Conditions politiques globales

Un chemin parcourt les différents blocs.

Chaque participant (un joueur ou un groupe de joueurs) a une carte et un dé à l'aide desquels on commence à jouer et on avance peu à peu dans les différentes parties du chemin.

La sélection des questions/sujets est basée sur le hasard.

Le joueur commence en lançant le dé et se déplace d'un cercle à autre selon le chiffre que les dés marquent. L'animateur pose au joueur/groupe une question ou une hypothèse sur le type de déterminants correspondant à la case du joueur. Par exemple, si le joueur se trouve sur l'étoile de couleur rose du bloc des déterminants personnels de groupe des facteurs liés au mode de vie, vous pourriez poser des questions comme celle-ci :

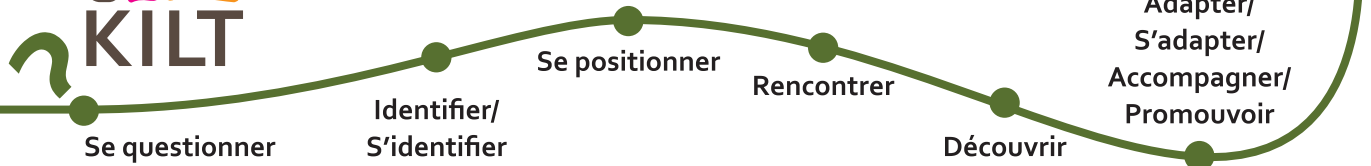
- Est-ce que la nourriture influe sur notre santé ?
- Comment pouvons-nous répartir l'alimentation tout au long de la journée ?
- Dans notre milieu comment peut-on accéder à la nourriture ?

Le participant (groupe ou individu) mène une discussion sur le sujet.

Au cours du jeu, il peut y avoir une interrelation entre les idées de différents groupes, ce qui permet des discussions en petits groupes puis grand groupe.

Pendant le jeu, peuvent être émises de nouvelles idées, qui peuvent être liées à d'autres déjà travaillées par d'autres groupes. Cela permet d'engager des débats complémentaires.

Si on envisage de réaliser plus d'une séance pour continuer à jouer avec le même groupe, le conducteur pourrait le combiner à la prochaine séance avec un exercice de recherche réalisé par les participants sur leurs propres déterminants environnementaux, traités antérieurement (ville, quartier, logement, services, architectural, historique, etc., de leur milieu).



MODULE 5

Prise en compte de la trajectoire individuelle

SEQUENCE 5.1

Le jeu de la Vie : un kit autobiographique

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) : entre 6 et 15/20 participants

Durée : 3 heures

Matériaux support :

Beaucoup d'images qui encouragent les participants à raconter leur propre histoire.

Objectifs pédagogiques

- Développer une aisance pour narrer des instants et/ou moments de vie.
- Développer la capacité d'écoute active.
- Favoriser et créer l'auto-subjectivité.
- Faciliter la réflexion et l'identification de ses propres préjugés pour apprendre à les gérer puis les dépasser.

Contexte et enjeux

Les approches pédagogiques autobiographiques ont été développées il y a quelques années dans le domaine de la pédagogie interculturelle. A l'intérieur du modèle narratif, l'approche autobiographique représente une manière efficace d'aider les gens à révéler les besoins et sentiments liés à leur condition. L'approche autobiographique devient un outil à travers lequel les individus peuvent être appréhendés et compris, par l'exploration de l'histoire de leur vie et la prise en compte d'épisodes et expériences qui font partie de leur identité. Dans cette perspective, une autobiographie représente une technique très efficace, en aidant au développement de la connaissance de soi, de son auto-formation et de l'exploration continue des sentiments les plus intimes de chacun.

De plus, les théories psychologiques contemporaines des préjugés suggèrent que les individus doivent prendre conscience de leurs convictions et attitudes, pour pouvoir développer des comportements plus égalitaires. Pour aider les étudiants, la pédagogie autobiographique augmente la conscience de leurs propres préjugés et de leurs comportements discriminatoires.

Déroulement de la séquence

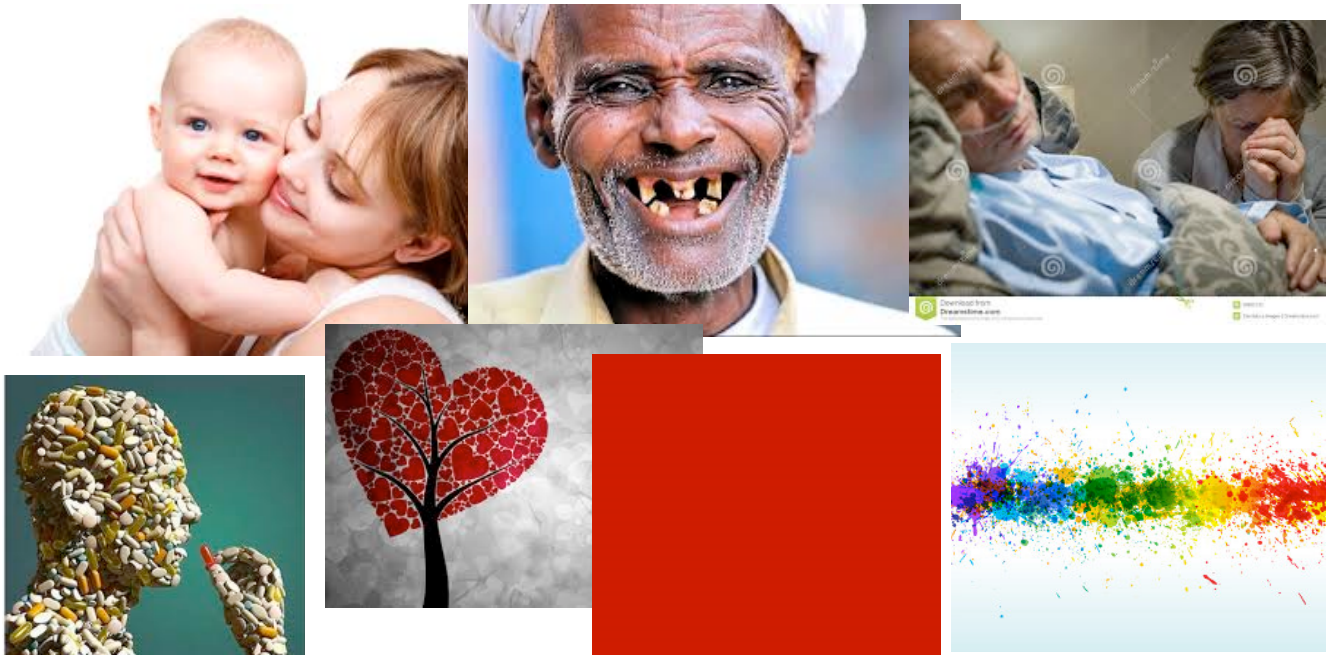
Le jeu de la vie est composé d'une trajectoire et d'espaces numérotés successifs. Dans chaque espace se trouve une image affective (une mère avec un enfant, une personne à l'hôpital, quelques personnes âgées, ainsi de suite). Les étudiants se déplacent sur la piste et doivent choisir l'image la plus émotive pour eux.

Quand l'étudiant reste dans un espace particulier, il doit raconter une partie de son histoire. Il est très important que l'étudiant soit libre de raconter son histoire dans le temps et de la manière qu'il préfère.

TUTORIEL – Le jeu de la Vie

PREMIÈRE ETAPE

L'animateur choisit quelques images affectives (comme une mère avec son enfant, une personne à l'hôpital, quelques personnes âgées, une couleur, une fleur, ainsi de suite).



DEUXIÈME ETAPE

L'animateur met les images par terre et propose aux participants de se déplacer à travers les images et de les regarder.

TROISIÈME ETAPE

L'animateur propose aux participants de choisir l'image la plus affective pour eux.

QUATRIÈME ETAPE

L'animateur demande à chaque participant de :

- décrire l'image,
- expliquer la raison de leur choix,
- décrire l'émotion qu'ils ressentent quand ils regardent l'image,
- lier l'image à un événement de leur vie et de le décrire,
- raconter la première fois qu'ils ont ressenti cette émotion.

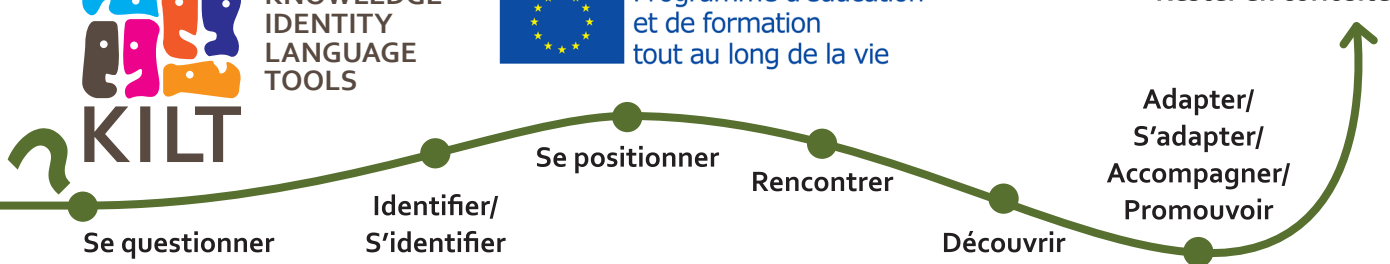
Il est très important que les participants soient libres de raconter leur propre histoire dans le temps et de la manière qu'ils souhaitent.

CINQUIÈME ETAPE

Pour finir, l'animateur doit proposer aux participants de réfléchir aux différents sens et émotions qu'ils donnent à la même image.

L'animateur doit aider les participants à comprendre les convictions et les comportements qu'il adoptent, sans en avoir conscience, dans le but de développer des comportements et des attitudes plus égalitaires.

L'animateur doit aider les participants à augmenter la conscience de leurs propres préjugés et comportements discriminatoires.



MODULE 5

Prise en compte de la trajectoire individuelle

SEQUENCE 5.2

Rencontres, contes et narration :
Storytelling Café

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) :	3-4 au storytelling café, où les conversations sont filmés, et 12-14 dans les séances/groupes de discussion
Durée :	séance de discussion = 1 heure ; storytelling café = le temps qu'il faut
Contrainte de lieu :	Un endroit tranquille pour le storytelling café, de sorte que les personnes puissent parler en toute quiétude sans être entendus d'autres publics.
Matériaux supports :	<ul style="list-style-type: none"> • caméra pour filmer/enregistrer • études de cas/scénarios • commentaires/notes pour le facilitateur

Contexte et enjeux

La façon dont les gens perçoivent et accèdent aux services sanitaires et/ou sociaux ne relève pas seulement de leurs sentiments immédiats. Elle se construit aussi à partir d'un grand nombre de facteurs, tels que les circonstances de leur vie quotidienne, leurs croyances au sujet de la santé ou de la maladie, leur situation de vie, leurs attentes au niveau des services, l'analyse de leurs besoins, et l'expérience qu'ils ont déjà des services, autant dans le pays dans lequel ils résident actuellement que dans leur pays d'origine dans le cas de populations migrantes.

Il existe également des différences considérables entre les personnes, selon la perception qu'ils ont de ce qui peut influencer la santé, positivement ou négativement, et les manières par lesquelles ils font face et s'adaptent à la maladie au cours de la vie quotidienne.

Ainsi, tout un chacun comprend et subit différemment les soins et traitements médicaux, ainsi que ses rapports avec le professionnel.

Le but principal de cet exercice de simulation est de faire prendre conscience aux étudiants de médecine et autres intervenants sociaux et médico-sociaux des nombreux aspects pouvant influencer la bonne et la mauvaise santé, l'accès aux services et leur utilisation. Ainsi ils seront encouragés à réfléchir sur la manière de soigner et de répondre aux besoins de ces patients, en prenant en compte leur complexité et la spécificité de leur vécu.

La découverte des histoires personnelles permet ainsi de remarquer les nombreux facteurs pouvant influencer la santé et la maladie mais également de souligner la différence des perceptions sur les questions de santé et de bien-être.

Dès lors, le principe de « soins centrés sur la personne » ne peut devenir réalité qu'à partir du moment où l'histoire personnelle est bien comprise et entendue, ainsi que le contexte et circonstances globales de la vie vécue.

Ainsi, les priorités de certains patients/usagers pourront être très différentes de celles du médecin/autre professionnel sanitaire ou social. Il est donc nécessaire d'encourager les professionnels à réfléchir sur ce que cette réalité implique au niveau de leur pratique et des relations thérapeutiques et/ou de prise en charge et d'accompagnement.

Objectifs pédagogiques

En s'appuyant sur les entretiens filmés, les scénarios sont développés en s'attachant à des points spécifiques relevés dans les histoires racontées, comme la raison ayant amené l'individu à une rencontre médicale (pour une maladie ou une crise quelconque).

De cette façon, le scénario relève de la vie d'une vraie personne et pose cette réalité dans le contexte médical, social ou médico-social. Les participants à la discussion ont pour tâche de découvrir l'histoire et les circonstances personnelles de l'individu, afin de considérer comment, en tant que professionnels, ils pourraient travailler avec ce patient pour le soutenir et répondre à ses besoins de la meilleure manière possible.

Ainsi, les objectifs pédagogiques peuvent se traduire comme suit :

- Appuyer la compréhension des éléments de vie pouvant influencer une situation sociale ou de santé d'une personne ou d'un groupe et leur accès et leur utilisation aux services sanitaires et sociaux.
- Développer des capacités permettant la prise en compte et la compréhension des histoires personnelles de l'autre.
- Favoriser la réflexion pour envisager le déploiement de réponses singulières tenant compte de l'identité complexe de chaque patient, bénéficiaire ou usager.

Déroulement de la séquence

Des individus sont invités à prendre part à une conversation, de façon assez informelle, avec un des stagiaires participants en racontant leur vie et leur histoire personnelle (si possible, inclure une diversité de personnes, selon niveau de salaire, métier, origine ethnique, femmes/hommes/ adultes/jeunes etc.).

Cet entretien est filmé, et de ce point de départ, on crée des scénarios qui serviront de base de discussion pour les séances.

Ces films ont pour but d'éclaircir et discuter :

- de quelle façon la trajectoire individuelle a pu influencer la santé de l'individu, et sa manière de regarder/utiliser les services de santé,
- de quelle façon, en tant que médecin ou professionnel social ou médico-social à l'avenir, les participants réagiraient avec ces personnes afin de mieux les soigner ou mieux les accompagner.

Les scénarios prennent la forme d'études de cas, qui sont distribués aux participants et deviennent la base support de la discussion. Il est important de fournir au facilitateur-animateur de la séance des commentaires, afin de s'assurer d'une discussion qui mette en évidence tous les points clés (ces commentaires devraient comporter par exemple des explications sur le contexte historique et social pour les groupes divers, par rapport à leur utilisation/access aux services santé /sanitaire etc.).



MODULE 5

Prise en compte de la trajectoire individuelle

SEQUENCE 5.3

Cartographie des trajectoires de vie

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) :

entre 5 et 15

Durée :

3 heures

Matériaux supports :

- des cartes en format A3 (Monde, Europe, Pays, Région et Département, deux par participants)
- des dessins/symboles pour les illustrations de cartes
- des feutres de couleur

Objectifs pédagogiques

- Prendre positivement conscience de ses propres mouvements (ou migrations) et des moments ayant permis la construction progressive de son identité.
- Appréhender les rapprochements possibles et points communs de vie avec un Autre pensé comme différent de soi dans un premier temps.
- Relativiser notre différence et notre « distance » avec les autres cultures.
- Faciliter les échanges et les découvertes dans une relation duale ou au sein d'un groupe.

Contexte et enjeux

Pour tout un chacun, l'existence s'est construite sur des mouvements physiques mais aussi sur des moments-temps forts... Ils ont été l'occasion de rencontres, de découvertes, autour de passions, de ressources mises en lumière... Ces temps, ces instants de vie, sont, avec la culture, des parties constitutives de l'identité. Ils peuvent se raconter, s'écrire, se dessiner, mais aussi se traduire sur des « cartes » retraçant les cheminements, cartes qui peuvent devenir un matériau support d'échanges avec l'autre.

Cet outil s'inscrit dans la logique de faciliter une mise en lien pouvant s'affranchir de la barrière de la langue, tout en se centrant sur la découverte et le partage d'identités et de cultures différentes.

Il se traduit sous la forme d'un atelier-jeu visant la réalisation de cartographies retraçant les parcours et les mouvements de vie de tout un chacun, en y associant des images symboliques des événements-phases clés et des traits de la personnalité de chaque personne.

Déroulement de la séquence

Débat-discussion à partir d'un travail de cartographie des mouvements, des moments et des traits de personnalité d'une personne.

A Finalisation du travail de cartographie réalisé lors de la séquence 4 du module 1 (20 minutes)

Pour rappel de la consigne de la séquence 4 du module 1:

Cartographiez de manière visuelle vos propres migrations ou mobilités (même récentes, emploi, études...). L'exercice nécessite deux cartes :

- *Une première de grand « angle » (Monde, Europe ou Pays en fonction de l'histoire de chaque participant) afin de conduire le tracé du point le plus éloigné pour arriver au point le plus actuel (cette carte est importante même si le point de départ est identique au point de vie actuel)*
- *Une seconde « d'angle » plus réduit (Région ou Département) afin de mettre en évidence les mobilités actuelles et le territoire aujourd'hui vécu.*

Sur chacune d'elles, reliez les différents points (lieux) de votre vie, en fléchant le sens des mobilités et en identifiant avec des cercles de taille variable les différents territoires d'habitation.

Pour chaque point de vie, deux à trois illustrations ou symboles peuvent être associés représentant des activités (école, pratique d'un sport...) ou des moments (mariage, naissance...) qui sont pour vous des facteurs clés de la construction de votre identité.

B Exercice en sous groupes de 2 à 3 personnes : présentation et rapprochements (40 minutes)

En sous groupes de 2 ou 3 personnes, chaque participant présente à tour de rôle ses deux cartes (à noter que l'exercice peut être réalisé sans recours à l'expression orale, en jouant sur les symboles apposés sur les cartes, en mimant les moments, découvertes ou activités construisant le parcours de vie). Puis les participants identifient ensemble les points de similitudes de leurs trajectoires (lieux de vie ou de passage, traits d'histoires...) afin d'aborder une relation de découverte sur leurs points de convergence ou les intérêts et curiosités suscités par la présentation de l'autre.

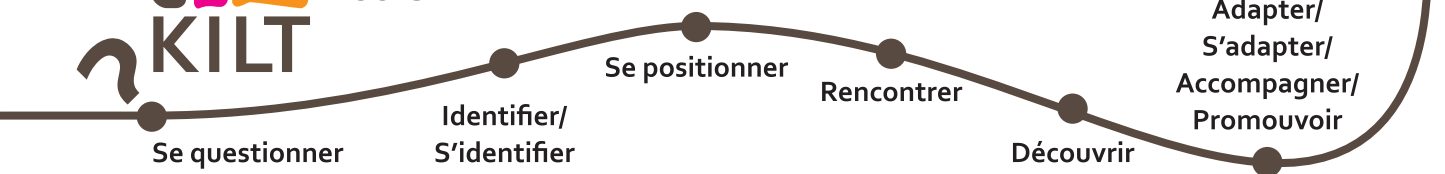
C Exercice en grand groupe : mutualisation et détermination des biens communs (60 minutes)

En grand groupe, les participants, sur la base des cartographies individuelles identifient les espaces ou traits communs qui construisent l'identité du groupe sur la base de leurs points identiques ou similaires, en intégrant des éléments de la trajectoire de chacun. Ce faisant, ils déterminent ensemble une nouvelle identité, celle du groupe, un groupe qui réunit, qui relie, qui englobe et respecte l'identité de chacune de ses composantes.

Débat en grand groupe sur l'analyse de l'exercice.

D Travail de transfert de l'outil-exercice dans les contextes professionnels (60 minutes)

Après un temps de réflexion individuel, les participants construisent ensemble un (des) tutoriel(s) de déploiement de cet outil-exercice dans leurs contextes professionnels au regard des publics qu'ils accompagnent (en précisant les conditions, moyens, temps, déroulement et objectifs de mise en scène professionnelle).



MODULE 6

Communication à l'autre
et psychologie relationnelle

SEQUENCE 6.1

L'accueil, la rencontre d'un résident,
d'un usager, d'un patient

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) :	entre 5 et 15 (idéalement, 8 personnes)
Durée :	3 heures
Matériaux supports :	<ul style="list-style-type: none"> • support d'enregistrement vidéo • grille d'évaluation des indicateurs de la communication • 4 scénarios type de lancement des entretiens (précisant contextes et publics de nature différente)
Précision 1 :	Les apports formatifs produits en fin de séance sont centrés sur les techniques de communication et supports de médiation, et les points clés pour instaurer une relation.

Contexte et enjeux

La phase d'accueil est un moment clé pour le résident d'une structure, le bénéficiaire d'un service. L'accueil réalisé par une personne suffisamment en confiance elle-même et ayant travaillé sa posture et sa communication doit enclencher chez l'autre un mouvement d'ouverture ou du moins permettre la verbalisation ou l'explication de blocages, d'incompréhensions, d'appréhensions, sans crainte de jugement ou de répercussions négatives.

Cet outil est développé pour analyser la communication verbale et non verbale des travailleurs sociaux, sanitaires ou médico-sociaux qui sont (ou seraient) amenés à être référents des usagers intégrant un établissement d'hébergement ou bénéficiant des prestations d'un service de jour.

Sur la base d'exercices de simulation d'entretien d'accueil, la séquence de formation vise à appuyer le participant à analyser son mode de communication et à le confronter à cette situation spécifique de première rencontre d'une personne.

Objectifs pédagogiques

- Analyser sa communication verbale et non verbale.
- Développer une posture positive incitatrice pour préparer l'enclenchement d'un processus d'échanges avec l'autre.
- Identifier les obstacles au processus de communication et élaborer un système de communication spécifique.
- Adapter sa « mise en scène » professionnelle en fonction des différentes situations interpersonnelles et interculturelles des personnes accueillies.
- Transmettre et/ou transférer le modèle de communication établi aux autres acteurs de l'accompagnement de la personne.
- Envisager les pistes possibles d'adaptation du protocole ou processus usuel d'accueil de l'établissement ou du service.

Déroulement de la séquence

La séquence repose sur des exercices de simulation (type jeux de rôle), des apports spécifiques quant aux techniques d'entretien et des notions de communication verbale et non verbale.

A Exercices de simulation d'entretien d'accueil (140 minutes)

Il s'agit de réaliser 4 simulations d'entretiens d'accueil, en faisant jouer deux membres du groupe en formation (l'un jouant le professionnel, l'autre l'utilisateur, en spécifiant à chaque fois la nature du public cible et le contexte de l'accueil) face à un groupe témoin.

Chaque entretien dure 15 minutes et s'ensuit durant 20 minutes des retours du groupe témoin ayant observé la scène.

L'observation portera sur les indicateurs suivants :

- Analyser la communication verbale : expression de la voix, clarté du langage, distance entre les personnes, reformulation, caractère ouvert ou fermé des questions.
- Analyser la communication non verbale : le regard (fuyant, complice...), les gestes, les mimiques, la posture, l'apparence.

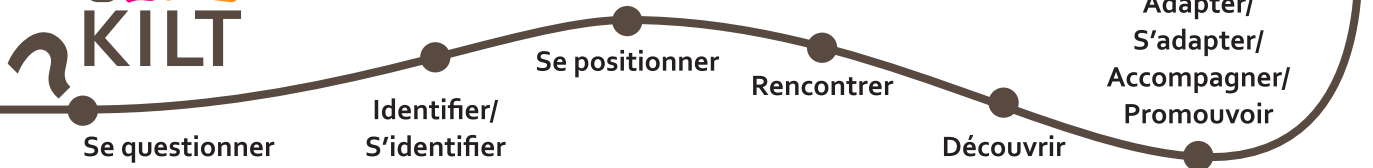
La scène peut être filmée et certaines parties retransmises pour étayer les retours du groupe observant et objectiver ce qui a été observé.

Durant la séance, 8 personnes seront en situation d'expérimenter l'exercice de simulation.

B Débat et apports formatifs complémentaires (40 minutes)

L'animateur de la séquence organise un débat, permettant à chacun d'offrir son analyse des contextes professionnels au cours desquels se jouent les premières rencontres avec les usagers, résidents ou patients. Cette séquence permet de formuler collectivement des préconisations d'amélioration ou d'adaptation des processus et postures déployés.

L'animateur propose ensuite des techniques d'entretien et une sensibilisation aux notions de communication verbale et non verbale.



MODULE 6

Communication à l'autre
et psychologie relationnelle

SEQUENCE 6.2

Communication non violente :
des clés pour l'ouverture à l'autre

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) : 8/12

Durée : 2 heures

Matériaux supports :

- papier
- crayons
- cartes des besoins (pdf) et cartes des sentiments/émotions (pdf)

Contexte et enjeux

La communication non violente (abrégé de CNV, est aussi appelée Communication compatissante ou Collaborative) est une communication dont le procédé a été développé par Marshall Rosenberg au début des années 1960. Elle consiste en trois aspects de communication: l'empathie de soi (définie comme une profonde et compatissante conscience de sa propre expérience intime), l'empathie (l'écoute d'autrui avec une profonde compassion), et une expression de soi honnête (c'est à dire: s'exprimer soi-même d'une manière authentique de manière à inspirer de la compassion aux autres).

La CNV est basée sur l'idée que tous les êtres humains sont capables de compassion et n'ont recours à la violence ou à des comportements qui font mal aux autres que lorsqu'ils ne trouvent pas d'autre stratégie efficace pour répondre à leurs besoins. Les habitudes de penser ou de parler qui amènent à recourir à la violence (psychologique et physique) sont apprises à travers la culture. La théorie de la CNV suppose que tous les comportements humains recherchent la satisfaction des besoins et que les besoins universels des hommes ne sont jamais en conflit. Ainsi, les conflits se produisent autour des stratégies adoptées pour satisfaire ces besoins. La CNV consiste dès lors à considérer que si une personne parvient à identifier ses besoins et les besoins des autres, à travers les sentiments qui les expriment, l'harmonie peut être atteinte.

Même si la CNV est représentée comme un moyen de communication désigné pour améliorer la connexion empathique avec les autres, elle a été aussi interprétée comme une pratique spirituelle, un sens des valeurs, une technique parentale, une méthode éducative et une vision du monde.

La CNV a été utilisée dans le domaine organisationnel et des affaires, chez les parents, dans l'éducation, dans la médiation, en psychothérapie, dans le domaine de la santé, pour des problèmes alimentaires, comme point de départ de livres pour enfants, mais aussi dans d'autres contextes.

Utiliser la CNV nous aide à restructurer la manière dont l'on s'exprime nous-mêmes et avec laquelle on écoute les autres. Au lieu de suivre les schémas habituels ou de recourir à des réactions automatiques, nos mots peuvent apporter des réponses conscientes fondées sur la connaissance de ce que nous percevons, ressentons ou souhaitons. Nous sommes faits pour nous exprimer avec honnêteté et clarté, et répondons simultanément aux autres avec une attention respectueuse, et une reconnaissance consciente de leurs besoins.

Objectifs pédagogiques

- Expérimenter des modalités d'observation sans évaluer ou juger l'autre.
- Reconnaître les besoins de l'autre.
- Exprimer avec aisance ses ressentis et formuler ses demandes.

Déroulement de la séquence

ATELIER (adapté par SNEHA 2011 – un Manuel d'entraînement sur la Communication Non Violente publiée par l'Education de la Nutrition et l'Action de la Santé).

Cela comprend 4 étapes basées sur l'Observation, le Sentiment, le Besoin et la Sollicitation.

ETAPES

1. Introduction (10 minutes)

L'animateur présente les étapes et le but de l'atelier et le groupe se familiarise.

2. Qu'est-ce que la violence ? (15 minutes)

Les participants se demandent « ce qu'est la violence ». Leurs points de vue sont écrits dans une charte par l'animateur (généralement la violence à travers la communication devient un point valable dans la discussion).

3. Observation (20 minutes)

- Demandez aux participants de jeter un coup d'œil à la salle et d'écrire 5 observations + 2 participants pour lire à haute voix ce qu'ils ont écrit.
- Demandez ensuite aux participants d'écrire leurs observations sur une personne assise dans la salle + 2 participants pour partager ce qu'ils ont écrit.

[Débriefing : L'observation semble facile quand il s'agit d'objets inanimés. Mais quand il s'agit d'observer le vivant, les jugements semblent être la norme. Pourtant, les jugements nourrissent la communication 'violente'. Comment alors observer sans juger ? La réponse consiste à donner son avis, à parler de ce que l'on perçoit : « Selon moi... », « il me semble... », etc... Peut-on se passer d'émettre des jugements sur nos collègues, nos aînés, nos patients et leurs proches & ceux qui nous sont chers ?]

4. Les sentiments (20 minutes)

L'animateur pourrait aider l'apprenant/e avec un jeu de cartes des « sentiments/émotions » et un jeu de cartes des « besoins », qui seraient conservés au centre. On pourrait demander aux participants de prendre une carte correspondant à leur sentiment/émotion.

En parallèle, les participants pourraient rechercher à identifier le besoin qui a été rencontré/non satisfait, et qui est à l'origine de leurs sentiments/émotions.

[Débriefing: Risque d'entendre des formulations comme « Je me sens en colère parce que tu... », « Je me sens en colère parce que je veux... » Pourtant, la cause de nos sentiments/émotions n'est pas à rejeter sur une autre personne, mais plutôt à rechercher dans nos propres pensées, souhaits, et désirs. Nous nous mettons en colère à cause des pensées que nous avons, et non à cause de ce qu'une autre personne nous a fait. Dès lors, la violence, qu'elle soit verbale ou physique, résulte de la supposition que nos sentiments ne sont pas le reflet de ce qu'il se passe à l'intérieur de nous-mêmes, mais plutôt de ce qui se passe à l'extérieur. Nous disons alors des choses blessantes, pour punir ou blâmer la personne que nous croyons être à l'origine de nos sentiments/émotions. Consciente de cette tendance, une personne pratiquant la communication non violente pourrait conclure, « Je suis en colère car mes attentes n'ont pas été respectées ».]

5. Jeux de rôle (20 minutes)

- **Scène A** : demander à deux volontaires de jouer cette scène :

Vous venez juste de rentrer dans la salle et l'autre personne, qui est assise sur une chaise, commence à crier : « Tu le fais toujours. Tu n'es jamais à l'heure. Chaque fois qu'on a besoin de toi, tu n'es pas là. Et, on ne peut même pas te trouver. Tu ne prends même pas tes appels. Quand tu vois mon/nos numéros, tu raccroches ton téléphone. Je suis très remonté(e). Si cela persiste, je vais me plaindre aux supérieurs ».

Ensuite, demander les réactions des participants.

[Débriefing : Ce type de communication est critique, négative et évaluative. Le communicant adopte une position supérieure et parle avec condescendance à son auditeur. Cela peut conduire le destinataire à se sentir offensé, contrarié, et sans information pour savoir comment procéder. Ce n'est pas constructif car le locuteur ne dit pas ce qui ne va pas et ne propose aucune solution pour améliorer la situation. L'utilisation de cette manière de communiquer continuellement crée un problème majeur : rien ne permet de restaurer la relation, pour construire une situation permettant la réconciliation. De plus, le mode jugement n'est pas la meilleure manière de motiver un opérateur/employé.]

- **Scène B** : demander à deux volontaires de jouer la même situation mais la conversation se ferait ainsi :

Vous venez juste de rentrer dans la salle et l'autre personne assise sur une chaise vous salue avec un sourire. « J'ai remarqué que la semaine dernière tu es arrivé(e) une demi-heure après que ton équipe commence. Je me sens perturbée quand tu n'arrives pas à l'heure. Tu sais que nous sommes juste trois employés dans cette équipe et la salle est complète. J'ai besoin de ta coopération. Pourrais-tu, s'il te plaît, discuter de cela avec moi ? »

« Oh, oui...Pourrait-on se voir dans 15 minutes ? J'ai quelque chose d'urgent à faire... »

« D'accord. On se voit ici dans 15 minutes. »

« Je suis désolé(e) que mon retard de la semaine dernière t'ait perturbé... »

Ensuite, demander les réactions des participants.

6. Discussion (20/25 minutes) :

A ce stade, l'animateur utilise une affiche sur laquelle le groupe va pouvoir insérer tous les éléments permettant d'indiquer si l'on est dans l'observation ou l'évaluation.

* Exemples de sentiments

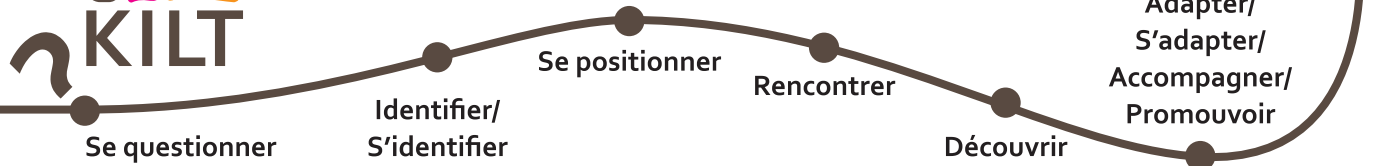
Sentiments quand nos besoins SONT satisfaits				
AFFECTUEUX	ENGAGE	REPLI DE GRATITUDE	JOYEUX	EN PAIX
Compatissant	Absorbé	Élogieux	Amusé	Calme
Amical	Tous sens en éveil	Reconnaissant	Réjoui	Perspicace
Affectueux	Curieux	Touché	Heureux	Rasséréné
Aimant	Enchanté		Radieux	En accord avec moi-même
Bienveillant	Ravi	EXCITE	Titillé	Satisfait
Tendre	Fasciné	Stupéfait	Comblé	Stoïque
Chaleureux	Intéressé	Animé		Accompli
	Intrigué	Ardent	VIVIFIE	Apaisé
CONFIANT	Impliqué	Réveillé	Béat	Tranquille
Capable	Envoûte	Illuminé	Exalté	Soulagé
Épanoui	Stimulé	Désireux	Captivé	Décontracté
Fiable		Énergique	Exubérant	Serein
Fier	REGENERE	Enthousiaste	Rayonnant	Tranquille
Protégé	Vivifié	Grisé	Ravi	Confiant
	Rajeuni	Fortifié	Enthousiaste	
INSPIRE	Transformé	Habité	Euphorique	PLEIN D'ESPOIR
Stupéfait	Reposé	Passionné	Comblé	Dans l'expectative
Intimidé	Reconstitué	Surpris		Encouragé
Émerveillé	Rétabli	Vibrant		Optimiste
				Inspiré

* Exemples de sentiments

Sentiments quand nos besoins NE SONT PAS satisfaits				
PEUR	CONFUSION	EMBARRAS	TENSION	TRISTESSE
Effrayé	Ambivalent	Honteux	Anxieux	Déprimé
Craintif	Perplexe	Chagriné	Chagriné	Découragé
Inquiet	Déconcerté	Troublé	Bouleversé	Désespéré
Méfiant	Etourdi	Coupable	Désemparé	Découragé
Paniqué	Hésitant	Mortifié	Crispé	Déçu
Pétrifié	Perdu	Embarrassé	Irrité	Abandonné
Peureux	Déchiré		Nerveux	Sombre
Terrifié		FATIGUE	Agité	Mélancolique
	INQUIÉTUDE	Abattu	Stressé	Mécontent
ENNUI	Agité	Epuisé		Malheureux
Exaspéré	Alarmé	Extenué	VULNERABILITE	
Consterné	Découragé	Léthargique	Fragile	DECONNECTION
Mécontent	Déconcerté	Apathique	Sur ses gardes	Étranger
Frustré	Troublé	Endormi	Impuissant	Distant
Impatient	Perturbé	Fatigué	Peu sûr de soi	Indifférent
Irrité	Secoué	À bout	Méfiant	Ennuyant
Agacé	Agité		Réservé	Froid
	Choqué	REPUGNANCE	Tremblant	Détaché
COLÈRE	Effrayé	Consterné		Distant
Fâché	Surpris	Dégoûté	DOULEUR	Eloigné
Enragé	Turbulent	Horrible	Souffrant	Renfermé
Furieus	Bouleversé	Hostile	Angoissé	
	Inconfortable		Endeuillé	
	Inquiet		Dévasté	
	Enervé			

* Exemples de besoins

Besoins				
Être considéré pour ce que je suis	Être compris dans mes intentions véritables	Contact	Tendresse	Bonté
Réconfort	Équité/Justice	Accomplissement	Compétence	Evolution
Reconnaissance	Partage	Expression	Compagnie	Intimité
Considération	Solitude	Gratitude	Clarté	Compassion
Rêves	Explorer et honorer mes propres valeurs	Autonomie	Choix	Célébration
Chagrin / Acceptation	Authenticité	Sens	Intégrité	Créativité
Interdépendance	Acceptation	Communauté	Réalité partagée	Connection
Appréciation	Considération	Contribuer à la vie	Aise	Empathie
Amour	Honnêteté	Soutien	Vérité	Compréhension
Beauté	Inspiration	Harmonie	Ordre	Paix
Rire	Amusement	Jeu	Nourriture/eau/air/abri	Stimulation sensorielle
Mouvement physique	Respect /égard	Repos	Sécurité physique	Plaisir



MODULE 6

Communication à l'autre
et psychologie relationnelle

SEQUENCE 6.3

Préjugés, estime de soi et sentiments
de supériorité

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) :	entre 6 et 20
Durée :	2 heures (dont 30 à 45 minutes pour la discussion filmée)
Matériaux supports :	<ul style="list-style-type: none"> • support d'enregistrement vidéo • sujets de discussion • commentaires/notes pour le facilitateur

Contexte et enjeux

Des préjugés et des sentiments de supériorité existent et se développent habituellement dans un groupe... Les problèmes interpersonnels sont assez fréquents et deviennent la source permanente d'une mauvaise ambiance et de tensions entre les personnes. Mais s'agit-il toujours d'émotions purement négatives ? Est-ce que le sentiment de supériorité est irrecevable dans n'importe quelle situation de vie ? L'éthique et la morale nous interpellent sur la dimension et la connotation plutôt négatives de tels sentiments et types de réaction. Parallèlement, paradoxalement, il est souvent convenu qu'il n'est pas bon d'étouffer en soi une émotion humaine naturelle. Est-il possible de considérer le sentiment de supériorité comme une émotion humaine naturelle ?

Cette problématique que les travailleurs sanitaires et sociaux rencontrent à partir du moment où ils interviennent avec un groupe d'utilisateurs, de bénéficiaires ou de patients prend une dimension accrue à l'échelle d'une communauté.

Les stagiaires participant au module de formation KILT peuvent eux mêmes être dans une configuration analogue. Le groupe peut donc servir de cas support pour une mise en situation pratique, afin d'analyser ce type de processus et d'en tirer des enseignements de posture et de dynamique de gestion de groupe, afin de dépasser le cadre des représentations et les phénomènes de rejet ou de blocage, au sein d'un collectif de personnes accompagnées.

Afin de gagner en innovation et de sortir des modèles formatifs conventionnels de débat/discussion, cette séquence de travail est enrichie par l'utilisation de la vidéo à travers une dynamique de jeux de rôle. L'enregistrement vidéo de la discussion en groupe peut être utile à la fois pour les formateurs et les participants. Au cours du débat sur un problème posé, les stagiaires ont tendance à se concentrer sur leur discours verbal, les arguments verbaux. L'enregistrement de la discussion en groupe offre un espace pour l'analyse et la construction de pratiques professionnelles différenciées. Lors de l'analyse des enregistrements, les participants ne participent plus seulement à la discussion support, ils entrent dans le rôle d'observateurs de leur propre posture, et notamment de leur communication non verbale. Ils peuvent évaluer leurs réponses au problème discuté, ainsi que les réactions des autres membres du groupe.

L'utilisation d'un enregistrement vidéo de discussion en groupe peut également être exploitée sous la forme de « projet étudiant » où le formateur joue le rôle de facilitateur ou superviseur. Dans ce cas, les participants doivent, eux mêmes, définir le sujet de la discussion et formuler les questions liées aux problèmes soulevés. La mise en œuvre de la vidéo est dirigée par des stagiaires, ainsi que l'analyse vidéo.

Objectifs pédagogiques

- Identifier et analyser les causes sous-jacentes des phénomènes sociaux et des réactions.
- Éliminer les modèles et les stéréotypes de pensée.
- Appliquer la pensée critique dans l'évaluation et la qualification des phénomènes sociaux.
- Développer sa capacité de se faire reconnaître, d'établir un questionnement approprié et d'exprimer sa propre opinion.

Déroulement de la séquence

ETAPE 1.A - DISCUSSION THEMATIQUE EN GROUPE

Le formateur prépare préalablement des sujets et des questions liés à la session spécifique. Il s'agit de thèmes axés sur la vie interne, la psychologie sociale de l'individu, son échelle de valeurs et ses attitudes.

Exemples de sujets de discussion (*les sujets peuvent être étendus / adaptés aux besoins d'une communauté particulière ou d'un type d'intervenants professionnels*) :

1. Comportement « honorable »

« De par mon travail, il m'a été donné l'occasion de m'approprier la propriété de l'autre, l'autre étranger, sans courir le risque d'être découvert. Tous mes collègues ont profité de cette occasion, mais moi non. Ce n'était pas par peur mais par ma conviction morale. »

Questions :

- Est-ce que j'ai le droit de me sentir supérieur à ceux qui ont volé ?
- Combien de personnes sur 100, étant dans une situation similaire à la mienne, auraient ce sentiment de supériorité ?

2. Traditions culturelles

« Lors d'une réunion de jeunes et d'étudiants de différents pays européens, j'ai trouvé que nous étions seulement 4 membres d'une nation avec une longue tradition culturelle, qui a légué un héritage au reste du monde. Au cours des conversations avec d'autres participants à la réunion, je me suis rendu compte que personne ne s'intéresse à cette problématique. »

Questions :

- Est-ce que nous avons le droit de nous sentir supérieur aux autres participants ?
- Comment se sentiraient les représentants d'autres pays avec une longue et riche tradition culturelle dans une telle situation ?

(Remarque : ce sujet peut être adapté sur le respect des libertés et droits fondamentaux de l'homme.)

3. Bilan de vie

« 30 ans après la fin des études au lycée, j'ai rencontré deux de mes camarades de classe. Nous avons parlé de nos vies, de nos succès et de nos échecs. Plus tard, quand j'ai repensé à cette conversation, j'ai trouvé qu'en comparaison, j'ai mieux réussi dans ma vie. Grâce à ma responsabilité, ma diligence et mon honnêteté, je réalisé quelques succès. Je me suis accompli au niveau familial et quant à mon statut social. Mes camarades de classe sont loin d'avoir une vie comparable, principalement en raison de leur irresponsabilité, leur indiscipline et surtout en raison de leur faible degré de morale. »

Questions :

- Est-ce que j'ai le droit de me sentir supérieur à mes camarades de classe ?
- Quel pourcentage de personnes sur 100 se sentirait supérieur dans une situation similaire ?

4. Indice de qualité de vie

« Lors d'une réunion de seniors de différents pays européens, j'ai trouvé que dans mon pays, le système de soins est de véritable qualité et que nous avons un des plus élevés indice de qualité de vie. Pendant la réunion, je voulais parler de ce sujet avec d'autres participants, mais aucun de ceux qui étaient présents n'étaient intéressés. Le pire est que certains semblaient même opposés à l'idée de faire quelque chose avec l'état de l'indice de qualité de vie dans leurs pays. »

Questions :

- Est-ce que j'ai le droit de me sentir supérieur aux autres participants de la réunion ?
- Quel pourcentage de personnes étant dans ma position se sentirait supérieur ?

ETAPE 1B - UTILISATION D'ENREGISTREMENT VIDEO DANS LA DISCUSSION EN GROUPE

En travaillant avec la caméra, il n'est pas moins important de prêter attention à chacun des acteurs de la même manière dans la même mesure. La vidéo réalisée à des fins éducatives n'est généralement pas utilisée qu'une seule fois ; il convient de l'analyser avec le groupe durant la séance, mais aussi après un laps de temps afin de réexaminer la séquence à froid et ainsi de compléter les différentes réactions des participants.

Au cours de l'analyse, il est nécessaire de fournir à chaque stagiaire l'occasion d'exprimer son impression générale du débat, ainsi que les sentiments associés au fait de s'exprimer face à la caméra. Par conséquent, les participants qui étaient à ce moment là en qualité d'observateurs (c'est à dire n'ayant pas participé à la discussion) ont la même possibilité d'exprimer leurs points de vue sur le sujet, sur le débat lui-même, tout en analysant les expressions non verbales et verbales des acteurs. Cette phase de la réflexion peut également être enregistrée sur vidéo.

ETAPE 2 - EDITION D'ENREGISTREMENT VIDEO

ETAPE 3 - ANALYSE ULTERIEURE DE LA DISCUSSION ENREGISTREE

Au regard de possibles contraintes de temps, il est probable que le groupe pourra poursuivre l'analyse de la vidéo éditée lors de la prochaine réunion. Pendant la lecture de l'enregistrement, les formateurs proposent de mettre l'accent sur des domaines spécifiques, tels que la communication non verbale, la dynamique de groupe, l'expression verbale individuelle des participants, ou l'argumentation développée.

Exemples de points d'analyse :

1. L'analyse ciblée sur la dynamique de groupe, les rôles dans le groupe et l'interaction du groupe

Les participants ont pour tâche de choisir un acteur cible, chez lequel ils vont observer les réactions suivantes : A quel participant s'adressait l'acteur cible choisi ? Qui se joint au débat avant lui ? Qui se joint au débat après lui ? Combien de fois l'acteur cible choisi s'est engagé dans la discussion ? Quel était son rôle en tant que membre du groupe ?

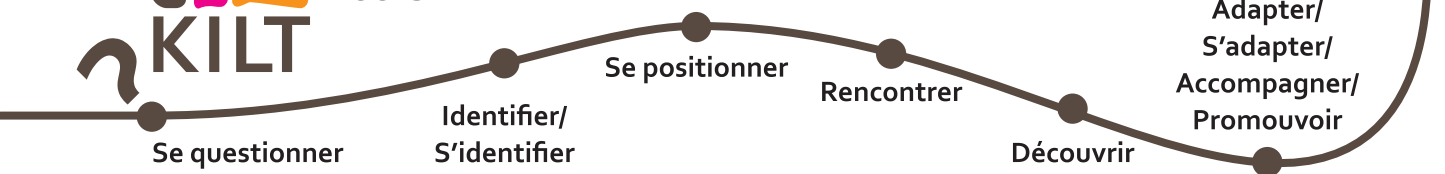
En comparant les témoignages individuels et les réactions des stagiaires, nous pouvons déterminer l'image de la dynamique du groupe, proposer une qualification du statut des membres du groupe, mais également analyser la compétence à s'exprimer, faire valoir un point de vue ou une décision.

2. L'analyse ciblée sur l'argumentation des élèves

Si le but est de trouver comment les stagiaires sont en mesure de formuler des points de vue et des raisonnements, pendant l'analyse de vidéo, formateur et participants se centrent sur les arguments développés pour promouvoir leur point de vue, les facteurs sociaux dans leur prise de position et de décision, les aspects laissés en suspens...

3. L'analyse ciblée sur la communication non verbale

Il est également possible de choisir comme point d'analyse la description de la communication verbale et non verbale des participants. Le formateur invite les stagiaires à observer les éléments individuels de la communication non verbale (expressions faciales, postures...), ainsi que le ton de la voix, ou des phrases prononcées dans un murmure.



MODULE 6

Communication à l'autre
et psychologie relationnelle

SEQUENCE 6.4

La rencontre avec l'Autre

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) :	entre 5 et 15
Durée :	4 heures
Précision 1 :	Les supports sont réalisés en amont par les participants.
Précision 2 :	Les apports formatifs produits en fin de sens sont centrés sur les techniques de communication et supports de médiation, et les points clés pour instaurer une relation.

Contexte et enjeux

Souvent dans les établissements d'accueil d'enfants en danger, sont recueillis des mineurs étrangers. Les enfants du pays d'accueil « regardent » d'un œil un peu interrogatif, leurs pairs qui ne communiquent pas du fait de la barrière de la langue.

La non rencontre provoque de la méfiance, l'ignorance de l'autre, voire du rejet.

L'organisation d'un temps festif requérant l'implication de tous fait naître généralement chez les uns et les autres le besoin de retrouver des rites, des fêtes associant des plats partagés en famille, au sein de la communauté.

Ce même constat peut être porté dans des structures accueillant des publics d'autre nature, par exemple, des personnes vieillissantes en perte d'autonomie, amenées de ce fait, à vivre en collectivité, avec d'autres dont les histoires et les cultures pourraient ne pas se croiser naturellement.

Dans l'espace professionnel, qu'il s'agisse d'accompagnement social ou de prise en charge médico-sociale, l'autre est « objet » de mission. Enclencher la relation dans ce contexte n'est pas processus aisé. En déplaçant la séquence de la relation sur un terrain d'activité partagée, chacun peut être amené à produire une ouverture attendue. Dans les faits, il s'agit de découvrir l'autre et ainsi lui permettre de se présenter à travers les arts culinaires, musicaux, la danse... Par ce biais, chacun peut mettre en valeur son identité culturelle. Ce changement de posture permet à toute personne de donner du sens à l'étrange, à la différence, et autorise chacun à être plus soi-même, dans son appartenance, sa singularité, dans un groupe. Ce faisant, peut s'amorcer une relation d'échange avec l'autre sur la base de son identité culturelle.

Objectifs pédagogiques

- **Reconnaître les caractéristiques culturelles et personnelles de l'autre et amorcer une relation d'échange avec l'autre sur la base de son identité à travers la mise en place d'activités partagées.**
- Identifier les obstacles au processus de communication et **élaborer un système de communication spécifique.**
- **Adapter sa posture professionnelle** en fonction des différentes situations interpersonnelles et interculturelles.
- **Maintenir une relation dans le temps et appuyer la mise en autonomie des personnes.**
- **Transmettre et/ou transférer le modèle de communication établi aux autres acteurs de l'accompagnement de la personne.**

Déroulement de la séquence

La séquence se déroule sous forme d'un atelier de présentation.

En amont de la séance, chaque participant choisit le support qui lui permet de faire connaître aux autres sa culture et le présente (par exemple : la préparation d'une recette traditionnelle, la réalisation d'une danse, la confection d'un vêtement...).

Ce support doit être choisi comme étant celui qui caractérise sa culture, et de plus pourrait être marqué d'étrangeté au regard d'un tiers.

Ce support est élaboré par le participant avant la séquence de formation.

A **Présentation en groupe des supports produits** (150 minutes)

Chaque participant présente le support qu'il a produit ou la prestation qu'il offre aux autres membres du groupe.

A l'issue de chaque présentation, son auteur explique les raisons de son choix de support et en précise la signification culturelle.

Les autres membres du groupe peuvent alors questionner ou réagir en écho de leur propre support ou culture.

(NB/pour l'animation, compter environ 10 minutes par participant, présentation et premier jeu de questions réponses inclus.)

B **Débat discussion** (40 minutes)

L'animateur de la séquence organise un débat tour de table autour du ressenti des participants, des enseignements qu'ils en tirent, du lien qu'ils font avec leur contexte et situation professionnelle.

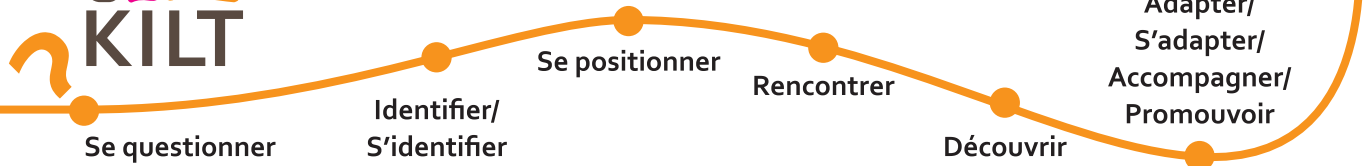
C **Apports formatifs complémentaires** (30 minutes)

Deux items sont proposés en apports complémentaires par l'intervenant :

- Techniques de communication et supports de médiation.
- Les points clés pour instaurer une relation.

D **Élaboration individuelle des pistes de transfert et/ou de reproduction dans le contexte professionnel** (20 minutes)

Chaque participant propose une reproduction de ce type d'activité/animation dans son contexte professionnel en en précisant les modalités de mise en scène, le public associé et les objectifs.



MODULE 7

SEQUENCE 7.1

Stratégie de communication
pour une approche collective
ou communautaire

L'Aquarium

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) :	entre 6 et 20 participants (petit groupe « aquarium » entre 5 et 6)
Durée :	3 heures
Contraintes de la salle :	Une salle spacieuse pour les sessions plénières dans laquelle le plus petit groupe peut travailler et être observé.
Autres conditions :	Une bonne maîtrise de soi (pour l'animateur) et coordination (pour le tuteur/ animateur).
Matériaux supports :	<ul style="list-style-type: none"> • une grille dans laquelle chacun fait un rapport sur le travail du groupe • une grille dans laquelle chacun écrit les points forts / faibles ou les accords / désaccords de l'exposé • une grille dans laquelle l'animateur pourra noter le travail final

Contexte et enjeux

Cette technique est l'une de celles utilisées dans la formation des tuteurs qui accompagnent les jeunes de 15 à 18 ans en formation dans le système de formation professionnelle. Cet outil se trouve dans le livre « Identikit d'un enseignant » réalisé par la Province de Bologne (Italie) en 1996.

Elle implique un procédé de partage/échange d'idées entre les groupes de participants et l'animateur. Elle se réfère à la maïeutique socratique, basée sur l'interaction qui a pour but de résoudre un problème par l'écoute, le dialogue et la technique de questionnement.

Cette activité peut être proposée à un groupe de travail pour résoudre un problème, développer l'analyse d'une situation, une critique et développer une réflexion partagée.

Objectifs pédagogiques

- Faciliter la confrontation et la collaboration au sein d'un groupe.
- Appuyer la construction et la prise de décision pour résoudre des problèmes spécifiques après avoir relevé l'ensemble des avis et analysé les solutions possibles.
- Favoriser la création d'espaces participatifs.
- Développer une posture adéquate d'animateur et modérateur dans un groupe.

Déroulement de la séquence

Dans cette méthode, les participants écoutent, en n'émettant au début aucun commentaire, opinion ou argument sur l'analyse d'un sujet menée par l'autre groupe. Ainsi, un petit groupe est rassemblé au centre, entouré par le grand groupe en cercle. Le petit groupe représente « l'aquarium » et le grand groupe les « observateurs ». Le petit groupe discute d'un sujet ou d'un problème. Les observateurs écoutent la discussion. Dans certains cas, on pourrait leur demander de rejoindre l'aquarium et de participer à la discussion. Dans d'autres cas, les observateurs discutent en session plénière de ce qu'ils ont entendu et échangent sur leurs réactions.

Le petit groupe peut travailler sur un projet, une situation à résoudre, un thème à analyser et la démarche peut engendrer un travail coopératif dans sa globalité. Le petit groupe est autorisé à exposer ses pensées, le produit de sa réflexion et le grand groupe à apporter une analyse critique de cette production.

ETAPES DU TRAVAIL :

- Scission des participants en deux groupes : un petit (idéal de le constituer de manière aléatoire ou par un jeu) et un groupe plus grand (comprenant le reste des personnes) (10 minutes)
- Précision du temps donné pour ce travail (selon la complexité du problème).
Exposer le problème / délivrer le travail au petit groupe (10 minutes)
- Le petit groupe travaille et discute du problème et le groupe le plus grand observe et prend des notes, à l'aide de supports, comme une grille (max 1 heure)
- Présentation du travail du petit groupe au reste du groupe (en un temps précis) (15 minutes)
Les « observateurs » écoutent, écrivent sur la présentation (avec une grille)
- Discussion plénière (le plus grand groupe peut poser des questions, résoudre le travail des autres) avec l'animateur qui modère et regroupe les points des meilleurs aspects (mieux à l'aide d'une grille) (45 minutes)

L'animateur prend le rôle de tuteur-facilitateur qui ne transmet pas de connaissance, mais aide les animateurs dans les activités cognitives et métacognitives (réflexion, raisonnement, argumentation).

D'autres stratégies d'enseignement peuvent être utilisées ; par exemple la possibilité, en fin de séance, de résoudre le problème.

La discussion devrait permettre la participation de tous, afin de faciliter les processus de découverte et développer la capacité de contrôle (individuelle et sociale). Les principales activités peuvent donc avoir pour but d'apprendre à un groupe de travail à analyser la situation, avoir une réflexion critique et participative, et résoudre un problème.

EXEMPLES DE GRILLES :

1. Grille pour noter les interactions et les attitudes

But de la discussion	Personne	Action (ce qu'il/elle fait)	Attitude	NOTES
"posséder" connaissance sur ce sujet	Ex : Mary parle de..., elle pense que... Les autres écoutent en silence / parlent...	Peter lève la main pour parler mais les autres ne parlent pas.	Mark écoute le débat en silence.	Je pense que Philip se lève trop bruyamment lorsque Mary parle.
Une solution spécifique

Cet outil peut aider les observateurs à remarquer des choses auxquelles ils n'auraient pas prêté attention et de noter toutes les phrases du travail du petit groupe.

2. Grille pour l' « observateur » après l'exposé

Objet (chose, produit)	Points forts	Points faibles	Accord	Désaccord
<i>Par ex : le petit groupe exprime son opinion de la situation</i>	<i>Tous les points de vue ont été analysés. L'exposé a été clair. Ce point de vue est original.</i>	<i>Le groupe n'a exposé qu'un seul point de vue Le groupe n'a pas considéré cela...</i>	<i>Je suis d'accord..... Pourquoi ?...</i>	<i>Je ne suis pas d'accord... Pourquoi ?</i>

Une grille dans laquelle chacun note les points forts/faibles ou accord/désaccord sur l'exposé.

3. Grille pour l'animateur

But de la discussion	Points forts	Points faibles/ A améliorer	Suggestions	Version finale (avec corrections)



MODULE 7

Stratégie de communication pour une approche collective ou communautaire

SEQUENCE 7.2

Groupe de discussion

Modalités pédagogiques et d'animation

Nombre de participants (mini/max) :

(mini : 8, max : 12)

Durée :

2 heures

Exigences de l'endroit :

Un endroit spacieux (mais pas trop), des chaises mobiles.

Autres conditions :

Le modérateur doit s'y connaître et avoir de l'expérience (en tant que modérateur ou participant) de cette technique.

Matériaux supports :

- tableau-papier et des grandes feuilles pour chacun des groupes
- feutres
- magnétophone
- tableau blanc ou bloc-note

Objectifs pédagogiques

- Développer des capacités pour recueillir et analyser les expressions et perceptions d'un groupe.
- Renforcer ses outils d'analyse de contextes et de situations spécifiques à un groupe ou une communauté.
- Développer des outils de construction participative et de concertation positive.

Contexte et enjeux

Cette technique a été principalement utilisée dans la recherche menée au sein de groupes dynamiques (Merton, dans les années 50). La dynamique interne du groupe encourage une plus grande production d'idées et une meilleure volonté de parler et d'analyser en profondeur un problème.

Les avantages :

- Obtenir une lecture approfondie d'un contexte/d'une situation/d'un problème,
- Susciter des hypothèses de recherche et d'analyse,
- Obtenir des informations sur des expériences et des points de vue/idées, telles que des motivations, attitudes, connaissances et attentes,
- Analyser en profondeur, en un temps limité et bas coût.

Les limites :

- l'impossibilité de généraliser l'information ou les interprétations qui émergent du groupe,
- l'aptitude ou pas du modérateur à parvenir à ne pas affecter la dynamique activée,
- la difficulté de synthétiser et d'interpréter l'information qui émerge.

Cet outil se caractérise par un élément « participatif » : rôle actif des participants et de leur perception de la réalité, en élaborant leurs propres expériences.

Déroulement de la séquence

L'objectif est de favoriser l'équilibre entre la participation des intervenants et leur implication bien distribuée (c'est le lien entre les acteurs).

Pour réaliser un *GROUPE DE DISCUSSION*, il faut :

1. Un modérateur/un animateur professionnel (ou expert), qui a préférablement des connaissances sur le sujet de la discussion. C'est mieux d'avoir un assistant/observateur qui peut prendre des notes ou utiliser un magnétophone (audio ou vidéo).
2. Un groupe constitué au regard des objectifs et en nombre suffisant pour représenter les différentes positions possibles (entre 8 et 12 personnes), afin de permettre l'interaction entre les participants.
3. L'interaction entre les participants : ils doivent tous pouvoir exprimer leurs opinions/leurs idées.
4. Le but du sujet de la discussion/problème.

Le *modérateur* est chargé de créer un climat de confiance et de spontanéité, d'encourager la participation des membres du groupe, en utilisant un langage simple et compréhensif de tous les participants, en évitant d'exprimer (verbalement ou non-verbalement) aucun type d'appréhension et d'opinion sur le sujet dans l'analyse.

Le travail du modérateur est de diriger et d'encourager le groupe à réfléchir en profondeur à une série de sujets qui ont été établis au préalable (pas plus de 12) et de favoriser la comparaison immédiate entre les différents points de vue.

Le *groupe* devra être composé de personnes qui connaissent bien le sujet de la discussion. Il est préférable que les participants ne se connaissent pas entre eux afin de faciliter l'expression de différents points de vue.

Pendant la session, vous devez prendre toutes les précautions possibles : choix et agencement de l'endroit, en respectant les lois d'interaction (de préférable, un endroit où le groupe peut se mettre debout dans un cercle pour encourager l'interaction).

CONDUITE D'UN GROUPE DE DISCUSSION (Règles et étapes)

Idéalement, le groupe de discussion est conduit par une équipe comprenant un modérateur et un assistant-modérateur. Le modérateur facilite la discussion; l'assistant prend des notes et utilise le magnétophone.

1. **Le modérateur et l'assistant-modérateur doivent accueillir les participants.** (5 minutes)
2. **Le modérateur, lors de la session d'ouverture, illustre clairement** (15 minutes) :
 - le but des groupes de discussions et le sujet de la discussion,
 - la manière selon laquelle les participants ont été choisis pour constituer le groupe (ex : pour leurs intérêts, expertise et expérience),
 - les règles du sujet, de cette manière :
 1. NOUS VOULONS QUE VOUS FASSIEZ LA DISCUSSION
 - *Nous souhaitons que tout le monde participe.*
 - *Nous pourrions vous interpeler si vous n'intervenez pas pendant un moment.*
 2. IL N'Y A PAS DE BONNE OU DE MAUVAISE RÉPONSE
 - *Toutes les expériences et les opinions sont importantes.*
 - *Parler plus fort si vous êtes d'accord ou pas d'accord.*
 - *Nous souhaitons entendre une grande variété d'opinions.*
 3. CONFIDENTIALITE DES ECHANGES
 - *Ce qui est dit dans le groupe de discussion ne sera pas divulgué à l'extérieur. Nous ne voulons pas que vous vous sentiez mal à l'aise, même lorsque des thèmes difficiles seront abordés.*

4. NOUS ENREGISTRERONS LE GROUPE

- *Nous voulons conserver tout ce que vous avez à dire.*
- *Nous n'écrivons pas les noms des personnes sur notre rapport. Vous resterez anonymes la durée de la session.*

- durée de la session.

3. Au cours de la session (max 1 heure 30 minutes)

Le modérateur a la responsabilité de mettre en débat toutes les questions préparées, dans le temps alloué et d'une manière adéquate. Il a aussi la responsabilité d'inciter tous les participants à parler et à expliquer complètement leurs réponses.

Quelques pistes pour vous aider :

- ? « *Pouvez-vous donner plus de précisions?* »
- ? « *Aidez-moi à comprendre ce que vous voulez dire* »
- ? « *Pouvez-vous donner un exemple?* »

C'est une bonne pratique pour un modérateur de paraphraser et de résumer les opinions longues, complexes et ambiguës. Ceci montre l'écoute active et clarifie l'opinion pour tout le monde dans le groupe.

Le modérateur pourra réutiliser le même matériel pour stimuler de futures discussions (par exemple : des images, des films, des articles de journaux, des passages de livres).

Le modérateur exerçant une position d'autorité et une influence, il doit rester neutre, en s'abstenant d'hocher la tête / lever les sourcils, donner son accord/désaccord, faire l'éloge/ dénigrer aucun des commentaires.

Un modérateur doit avoir du tact avec les participants exigeants.

Voici quelques stratégies appropriées face aux positionnements suivants :

- ? **Les experts auto-proclamés** : « *Merci. Que pensent les autres personnes?* »
- ? **Le dominateur** : « *Écoutons les autres opinions.* »
- ? **Le radoteur** : *Cessez de le regarder dans les yeux et regardez votre montre ; interrompez-le.*
- ? **Le participant timide** : *Regardez-le dans les yeux ; interpellez-le; souriez-lui.*
- ? **Le participant qui parle trop bas** : *Demandez lui de répéter sa réponse plus fort.*

4. A la fin de la session, il est bon que le modérateur propose cinq minutes de débriefing et résume ce qui a été dit lors de la discussion, pour que les participants puissent prendre du recul sur le sujet de la discussion. (15 minutes)

5. Quand le groupe de discussion est au complet, le modérateur remercie les participants.

Kit culturel Supports



Le carnet de bord des notes de terrain

Schéma d'observation 1

Action/événement observé 1 :

Nombre de personnes :

Date :

Durée de l'action :

Description :



Le carnet de bord des notes de terrain

Schéma d'observation 2

Lieu/date/période de l'observation (action/événement)

Décrivez le contexte général dans lequel l'événement s'intègre

Décrivez l'espace et plus particulièrement les limites physiques dans lesquelles l'action se déroule, les objets utilisés par les personnes etc. Vous pouvez, si vous le souhaitez, prendre une photo.

Décrivez les personnes (type, rôle, etc.)

Sujet 1 :

Sujet 2 :

Sujet 3 :

Sujet 4 :

Décrivez comment ces personnes se placent dans l'espace.

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre une photo.

Le carnet de bord des notes de terrain

Tableau 1

Décrire la relation entre ces personnes et leur approche de communication

Action :

Sujet :

Comportement :

Décrivez le comportement (par quelques phrases significatives).

Commentaires de l'observateur :

Quelles sont les conséquences?

Le carnet de bord des notes de terrain

Tableau 2

Décrire la relation entre ces personnes et leur approche de communication

Durée	Action	Type de relations entre les personnes	Commentaires de l'observateur



QUIZZ TYPE SUR LE PAYS BASQUE NORD (avec les réponses en rouge)

Si besoin, faites des modifications nécessaires.

A. ORGANISATION ADMINISTRATIVE

1.	Nombre de communes :	158
2.	Nombre de provinces/Précisez leurs noms	3 / Labourd, Basse-Navarre et Soule
3.	Nombre de cantons :	12 au PB sur les 27 du département
4.	Nombre de communauté de communes :	10

Préciser si nécessaire :

2 communautés d'Agglomération :

Agglomération Côte basque - Adour (Bayonne - Anglet - Biarritz - Boucau - Bidart)

Agglomération sud Pays Basque (Ahetze - Ainhoa - Arbonne - Ascain - Bariatou - Ciboure - Guéthary - Hendaye - St Jean de Luz - St Pée sur Nivelle - Sare - Urrugne)

8 communautés de communes : Amikuze, Pays de Bidache, Garazi-Baigorri, Pays d'Hasparren, Iholdi-Oztibarre, Nive-Adour, Soule, Errobi.

B. LA DYNAMIQUE DEMOGRAPHIQUE

1.	Nombre d'habitants :	290 000 environ. 287313 (Gaindegia) 289 006 (chiffres CCI)
2.	Quel pourcentage de population concentré sur l'agglomération littorale ?	

Les deux tiers de la population mais une croissance démographique plus forte encore sur la zone rétro-littorale (Labourd intérieur). Tout le Labourd compte 241.479 habitants. La Basse-Navarre compte 30 609 habitants, la Soule 15 225.

3. Estimez en chiffres la population de chacune de ces villes : Insee 2011

Bayonne	47 269	Hendaye	17 201
Anglet	40 607	Hasparren	6 428
Biarritz	26 089	Mauléon	3 372
Saint-Jean-de-Luz	13 474	Saint-Jean-Pied-de-Port	1 754

4. La population ne cesse de croître (+10%, contre +7% en France). A quoi est due cette croissance ? (signer par « x » la bonne réponse)

Solde naturel (naissances plus nombreuses que décès)	x	Solde migratoire	x
---	---	------------------	---

Préciser si nécessaire :

L'augmentation est uniquement liée au solde migratoire : les nouveaux résidents sont majoritairement des actifs de plus de 40 ans ou de la tranche 27-35 ans. La population active est en hausse : 109 000 personnes en activité (fin 2006).

5. La tendance va au vieillissement. Estimez en pourcentages la population de plus de 60 ans.

28% de plus de 60 ans contre 26% en Aquitaine et 23% en France, probablement 34% de plus de 60 ans d'ici 2020.



C. LES SECTEURS D'ACTIVITE					
1. Quel est le secteur d'activité le plus important, le plus faible ? (numéroter 1., 2., 3.)					
primaire		secondaire		tertiaire	
Préciser ou visualiser par le schéma :					
<p>Le secteur tertiaire, en croissance, représente le plus d'emplois (services =73 822 emplois = 1er employeur = plus de la moitié du total des emplois ; commerce =19 675 = second employeur ; tourisme = 8 292 - 34 000 visiteurs par jour en moyenne).</p> <p>Ensuite vient le secondaire avec l'industrie (12 958 emplois répartis dans 2 secteurs majeurs : agroalimentaire et aéronautique/métallurgie) et la construction (10 474 emplois) puis l'agriculture avec près de 6 000 actifs sur 5000 exploitations.</p>					
	agriculture		commerce		construction
	industrie		service en croissance		tourisme
D. LA COMPETENCE LINGUISTIQUE					
1. Parmi les locuteurs de 16 ans et plus aujourd'hui, combien y-a-t- il de bascophones ? Donnez un pourcentage.					
<p>21,4% sont bascophones (51.100) 9,1% bilingues réceptifs (21.742) 69,4% non-bascophones (105.518)</p>					
2. Où trouve-t-on le plus de bascophones ? (entourer la bonne réponse)					
8%	18%	24%	32%		
Préciser si nécessaire :					
Il y a 18 % de bascophones parmi les 16-24ans du PB nord, 8% parmi ceux du BAB, 24% parmi ceux du Labourd, 32% parmi ceux de Basse-Navarre/Soule					
3. Où trouve-t-on le plus de bascophones ? (signer par « x » la bonne réponse)					
BAB		Labourd Intérieur		Basse-Navarre/Soule	
Préciser si nécessaire :					
<p>La proportion la plus élevée est en BN/Soule (52,1%), puis elle baisse progressivement en Labourd Intérieur (23,9%) et au BAB (8,7%).</p> <p>Par contre le nombre le plus élevé de bascophones se trouve en Labourd hors BAB (25.600 bascophones), puis en Basse-Navarre et Soule (17.000 bascophones) et enfin au BAB (8.600 bascophones). L'ensemble de la bascophonie se répartit ainsi : 50% en Labourd hors BAB, 30% en Basse-Navarre et Soule, 20% sur le BAB.</p>					

E. LA QUALITE DE VIE	
1.	Taux de chômage : 9,2 (9,9 Akitanian- 9,8 Frantzian)
2.	Salaire moyen brut 2012 : 2 059€ (2 147 Akitanian, 2 410 Frantzian) - CCI
3.	<p>Nombre de personnes adultes inscrites aujourd'hui dans les restaurants du cœur :</p> <p>1 757 personnes adultes fréquentent aujourd'hui les restaurants du cœur en PB nord. Certaines peuvent faire partie de la même famille. Exemple en Garazi : 48 dossiers ou familles concernées et 62 personnes adultes inscrites. Si nous respectons cette proportion, 1 300 familles fréquenteraient les restaurants du cœur.</p> <p>Il existe 6 restaurants du cœur en PB nord : Mauléon, Ayherre, Saint-Jean-Pied-de-Port, Anglet, Saint-Jean-de-Luz. Et cinq autres en Béarn (soit 11 au total dans le département).</p> <p>Les restaurants du cœur ne donnent qu'une vue partielle de l'exclusion sociale car il y a 25 autres associations qui distribuent de la nourriture durant toute l'année.</p> <p>Il existe 6 épicerie sociales : Bayonne (CCAS), Urrugne (CCAS), Anglet, Mauléon, Saint-Jean-Pied-de-Port et Biarritz (associations).</p>
4.	<p>Nombre de résidences secondaires (donnez un pourcentage par rapport à l'ensemble des logements) :</p> <p>21% du total</p>



QUIZZ TYPE SUR LE PAYS BASQUE NORD			
A. ORGANISATION ADMINISTRATIVE			
1.	Nombre de communes :		
2.	Nombre de provinces/Précisez leurs noms		
3.	Nombre de cantons :		
4.	Nombre de communauté de communes :		
Préciser si nécessaire :			
B. LA DYNAMIQUE DEMOGRAPHIQUE			
1.	Nombre d'habitants :		
2.	Quel pourcentage de population concentré sur l'agglomération littorale ?		
3.	Estimez en chiffres la population de chacune de ces villes :		
	Bayonne		Hendaye
	Anglet		Hasparren
	Biarritz		Mauléon
	Saint-Jean-de-Luz		Saint-Jean-Pied-de-Port
4.	La population ne cesse de croître (+10%, contre +7% en France). A quoi est due cette croissance ? (signer par « x » la bonne réponse)		
	Solde naturel (naissances plus nombreuses que décès)		Solde migratoire
Préciser si nécessaire :			
5.	La tendance va au vieillissement. Estimez en pourcentages la population de plus de 60 ans.		



C. LES SECTEURS D'ACTIVITE				
1. Quel est le secteur d'activité le plus important, le plus faible ? (numéroter 1., 2., 3.)				
primaire		secondaire		tertiaire
Préciser ou visualiser par le schéma :				
D. LA COMPETENCE LINGUISTIQUE				
1. Parmi les locuteurs de 16 ans et plus aujourd'hui, combien y-a-t- il de bascophones ? Donnez un pourcentage.				
2. Où trouve-t-on le plus de bascophones ? (entourer la bonne réponse)				
8%	18%	24%	32%	
Préciser si nécessaire :				
3. Où trouve-t-on le plus de bascophones ? (signer par « x » la bonne réponse)				
BAB		Labourd Intérieur		Basse-Navarre/Soule
Préciser si nécessaire :				



E. LA QUALITE DE VIE	
1.	Taux de chômage :
2.	Salaire moyen brut 2012 :
3.	Nombre de personnes adultes inscrites aujourd'hui dans les restaurants du cœur :
4.	Nombre de résidences secondaires (donnez un pourcentage par rapport à l'ensemble des logements) :

QUIZZ TYPE SUR LE TERRITOIRE CIBLE	
<i>Ajoutez des questions correspondantes et si besoin, faites des modifications nécessaires.</i>	
A.	DÉCOUPAGES ADMINISTRATIFS ET/OU CULTURELS DU TERRITOIRE
1.	
2.	
...	
B.	LA DYNAMIQUE DEMOGRAPHIQUE
1.	
2.	
...	
C.	ORIGINE DE LA POPULATION (anciens et nouveaux résidents)
1.	
2.	
...	
D.	COMPÉTENCES LINGUISTIQUES ET CARACTÉRISTIQUES CULTURELLES DES POPULATIONS LES PLUS REPRÉSENTÉES
1.	
2.	
...	
E.	SECTEURS ECONOMIQUES DOMINANTS
1.	
2.	
...	
F.	MARCHE DU LOGEMENT
1.	
2.	
...	
G.	EXCLUSION SOCIALE
1.	
2.	
...	

TABLEAU SEMAINE										ATTENTION consignes importantes pour le tableau :	TABLEAU WEEK-END									
HEURES	ACTIVITES	RELATION						LIEUX			HEURES	ACTIVITES	RELATION						LIEUX	
		Seul	En couple	En famille ou avec les enfants	Avec des collègues	Avec des amis	Autres	Chez soi	Extérieur de chez soi				Seul	En couple	En famille ou avec les enfants	Avec des collègues	Avec des amis	Autres	Chez soi	Extérieur de chez soi
0										Les activités peuvent être les suivantes : sommeil, repos, activités domestiques (ménage, cuisine, entretien du linge, tâches administratives...), temps d'aide familiale (prise en charge d'un parent ou proche en situation d'autonomie réduite), autres activités de maison (bricolage, jardinage), repas, loisirs à la maison (télé, lecture, jeux, internet...), travail ou activité professionnelle, loisirs à l'extérieur, activités associatives, déplacements, autres (à préciser). L'activité du sommeil peut être considérée, au bon vouloir de chacun, comme temps individuel (seul) ou partagé. Prenez la peine de remplir chaque tranche horaire (même si la même activité vous occupe plusieurs heures).	0									
1											1									
2											2									
3											3									
4											4									
5											5									
6											6									
7											7									
8											8									
9											9									
10											10									
11											11									
12											12									
13											13									
14											14									
15											15									
16											16									
17											17									
18											18									
19											19									
20											20									
21											21									
22											22									
23											23									

Comment estimez-vous le temps passé ?			
	Insuffisant	Suffisant	Important
Seul			
En couple			
Avec les enfants ou en famille			
Avec des collègues			
Avec des amis			
Autres (à préciser)			

Rédigez trois constats minimum sur votre mode de vie :

Comment estimez-vous le temps passé ?			
	Insuffisant	Suffisant	Important
A la maison			
A l'extérieur de la maison			

Sur une échelle de 0 à 4, positionnez le degré d'atteinte des besoins suivants dans votre vie actuelle.					
	0	1	2	3	4
Les besoins vitaux ou physiologiques <i>(Manger, être abrité, avoir une bonne hygiène, faire du sport, se sentir en sécurité)</i>					
Les besoins affectifs					
La sécurité matérielle					
La réalisation professionnelle					
L'épanouissement intellectuel et culturel					
L'inscription dans la vie sociale					

Grand-père maternel	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Grand-mère maternelle	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Grand-père paternel	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Grand-mère paternelle	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Belle mère	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Mère	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Moi	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Père	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Beau père	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Demi frère / Demi sœur	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Demi frère / Demi sœur	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Frère / Sœur	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Frère / Sœur	
Prénom	
Lieu de naissance	
Lieu(x) vécu(s)	

Appréhender en observant

l'image ou l'émotion que vous retez



les trois mots clefs

qui vous semblent pouvoir définir la logique
de fonctionnement du service

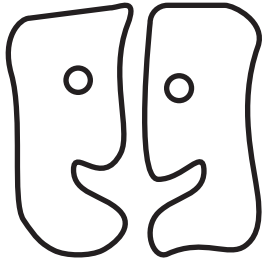
les trois mots clefs

qui vous semblent pouvoir définir la posture
des professionnels et intervenants
que vous avez observés

**la représentation dont vous vous êtes
« défait » à l'issue de la période
d'observation**

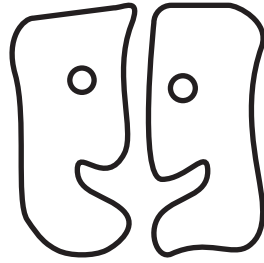
la question qui reste en suspens

Soulagé



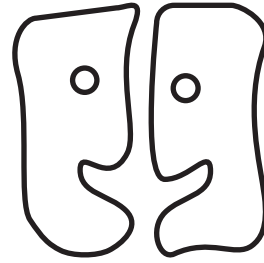
Soulagé

Surpris



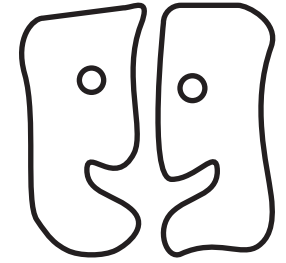
Surpris

Décontracté



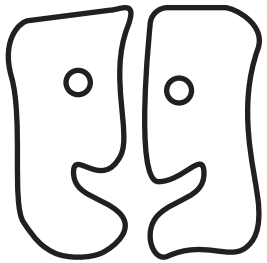
Décontracté

En paix



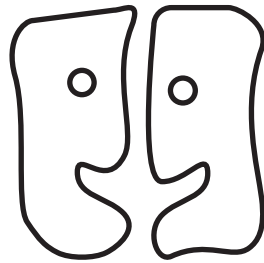
En paix

Emu



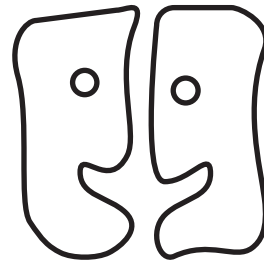
Emu

Joyeux



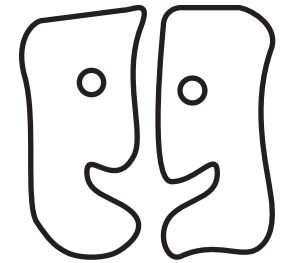
Joyeux

**Rempli
de gratitude**



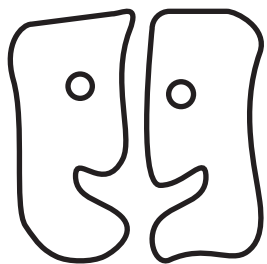
**Rempli
de gratitude**

Heureux



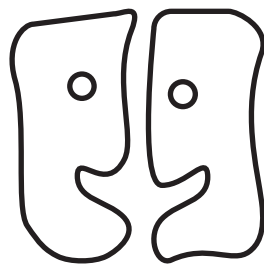
Heureux

Excité



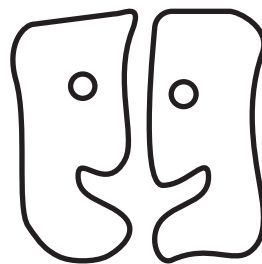
Excité

Exalté



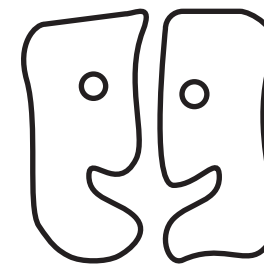
Exalté

Stupéfait



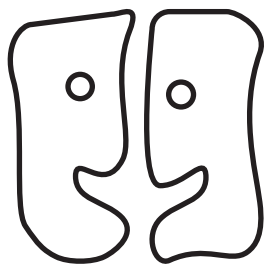
Stupéfait

Curieux



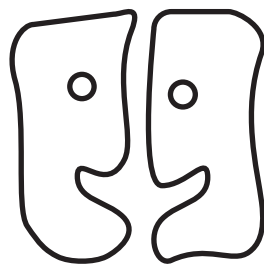
Curieux

Confiant



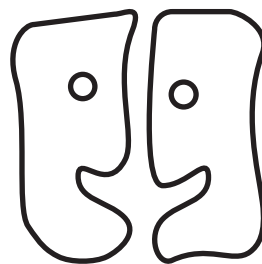
Confiant

Calme



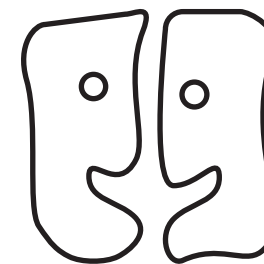
Calme

Amusé



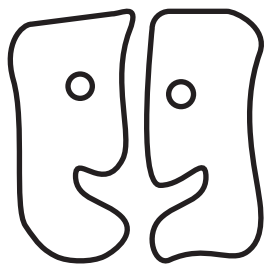
Amusé

Epanoui



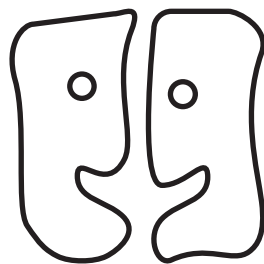
Epanoui

Impliqué



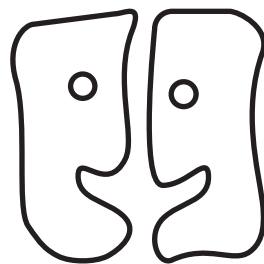
Impliqué

Chalereux



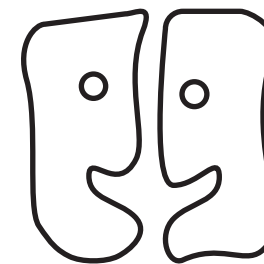
Chalereux

Capable



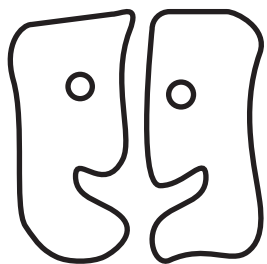
Capable

Engagé



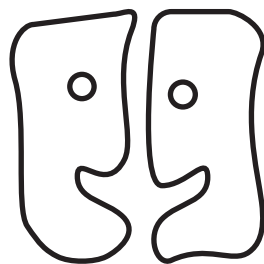
Engagé

Stimulé



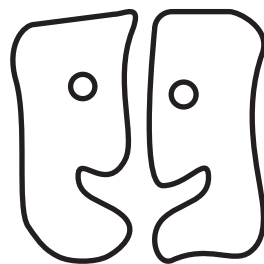
Stimulé

Reveillé



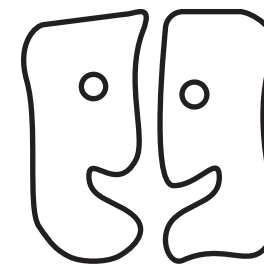
Reveillé

Tranquille

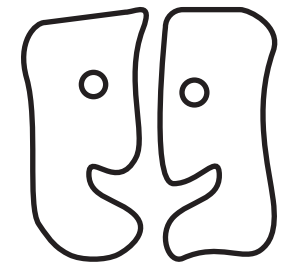
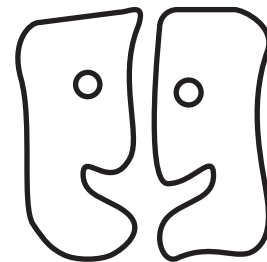
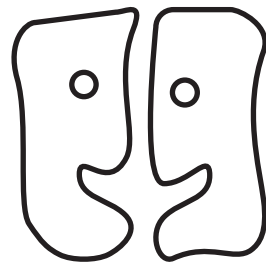
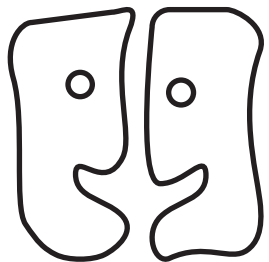
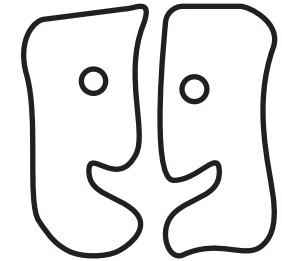
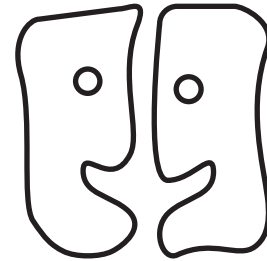
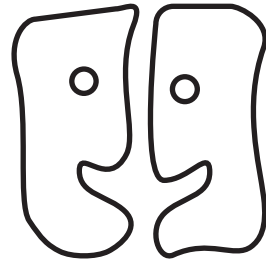
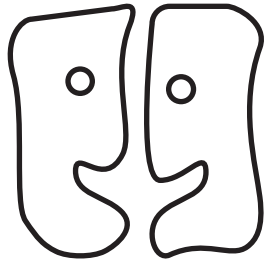


Tranquille

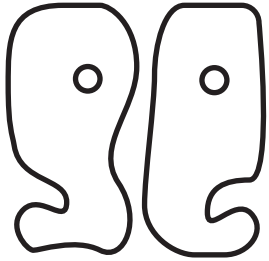
Touché



Touché

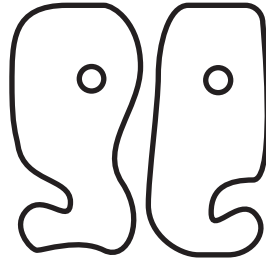


Inquiet



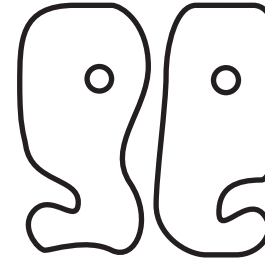
Inquiet

Triste



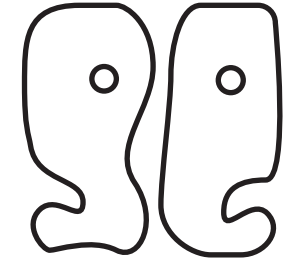
Triste

Détaché



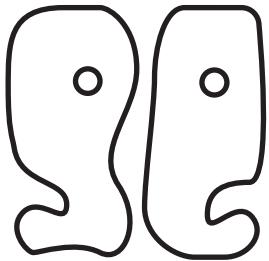
Détaché

Désespéré



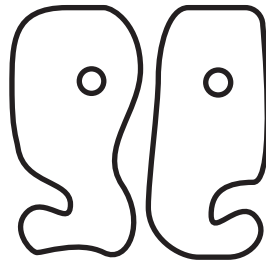
Désespéré

Epuisé



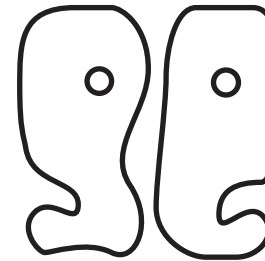
Epuisé

Découragé



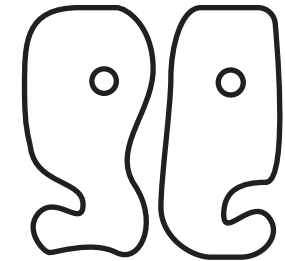
Découragé

Etourdi



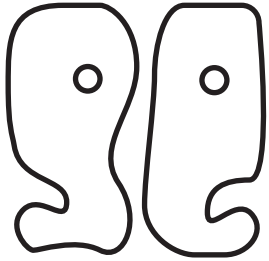
Etourdi

Exaspéré



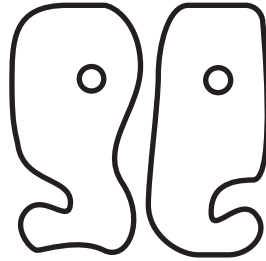
Exaspéré

Frustré



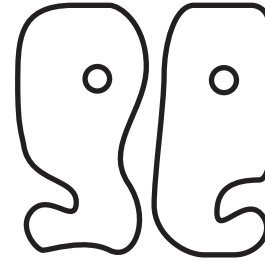
Frustré

Furieux



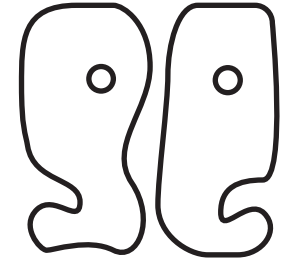
Furieux

Ennuyé



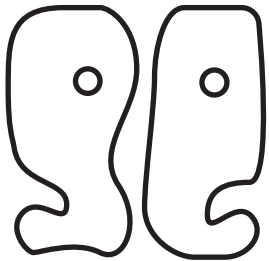
Ennuyé

Déprimé



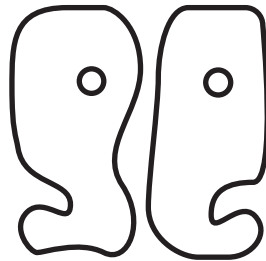
Déprimé

Déçu



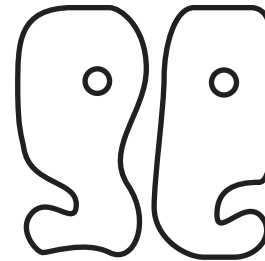
Déçu

Nerveux



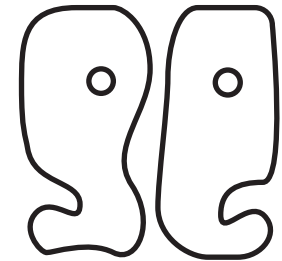
Nerveux

Bouleversé



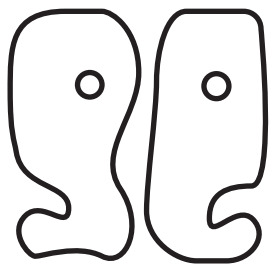
Bouleversé

Paniqué



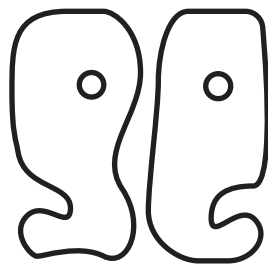
Paniqué

Agité



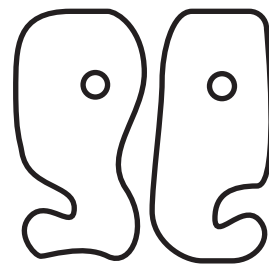
Agité

Effrayé



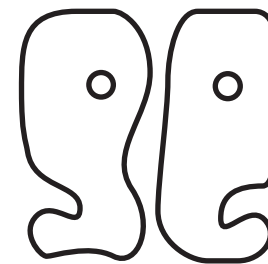
Effrayé

Fâché



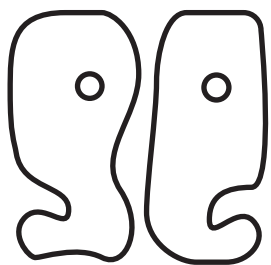
Fâché

Confus



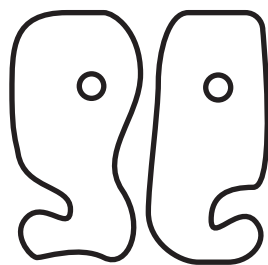
Confus

Crainitif



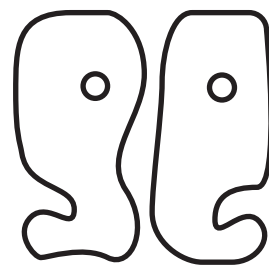
Crainitif

Peur



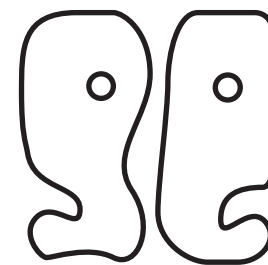
Peur

Anxieux

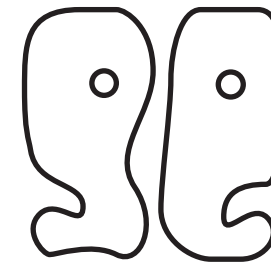
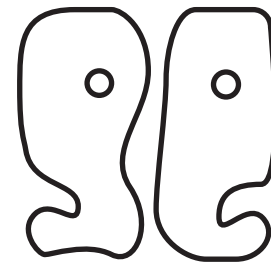
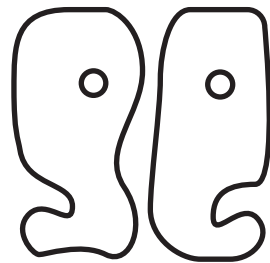
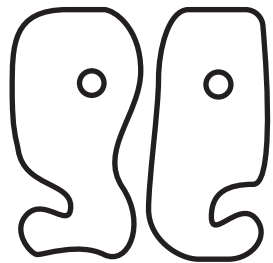
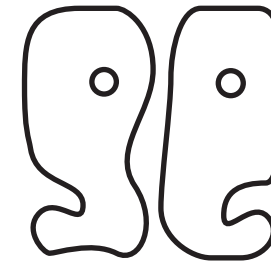
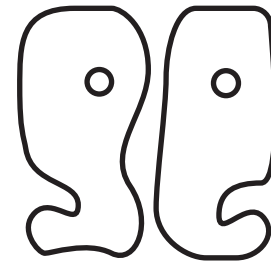
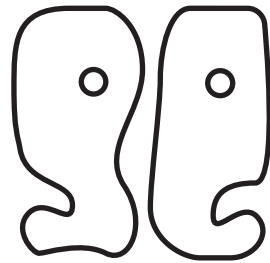
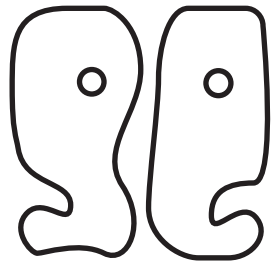


Anxieux

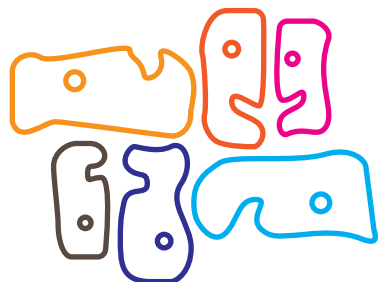
Fragile



Fragile

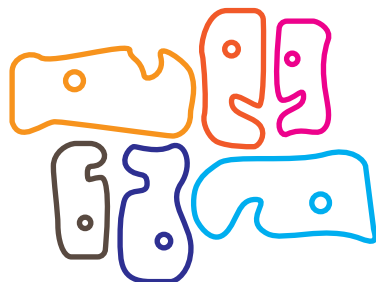


Etre considéré
pour ce que je suis



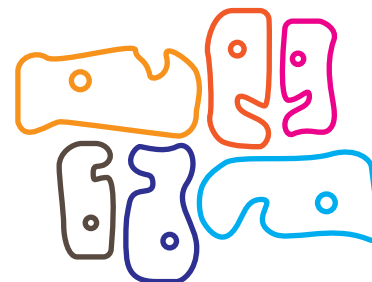
Etre considéré
pour ce que je suis

Etre compris dans mes
intentions véritables



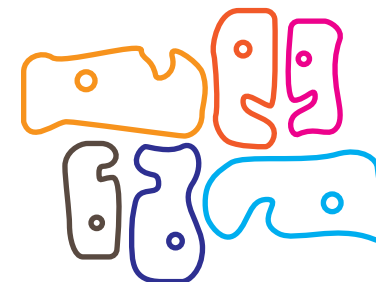
Etre compris dans mes
intentions véritables

Contact



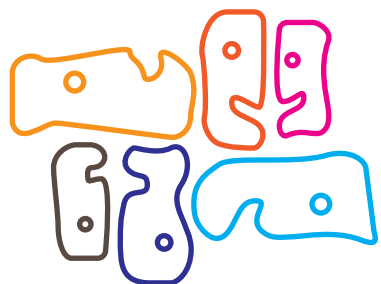
Contact

Tendresse



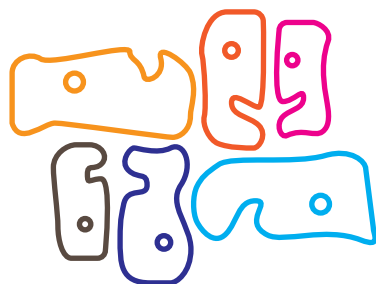
Tendresse

Bonté



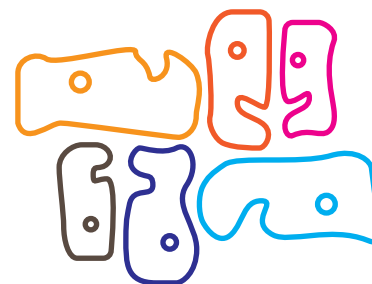
Bonté

Réconfort



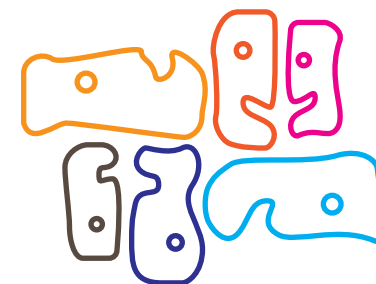
Réconfort

Equité/Justice



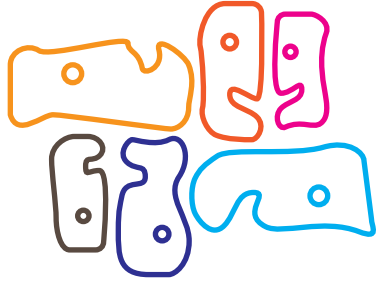
Equité/Justice

Accomplissement



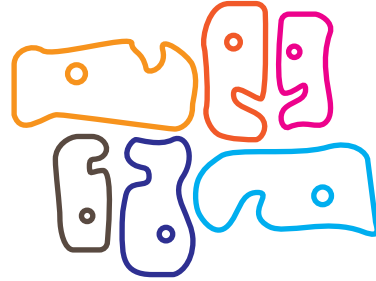
Accomplissement

Compétence



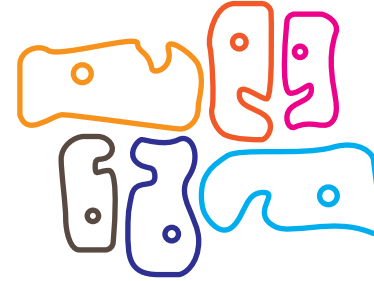
Compétence

Evolution



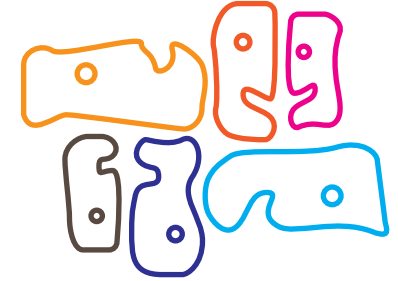
Evolution

Reconnaissance



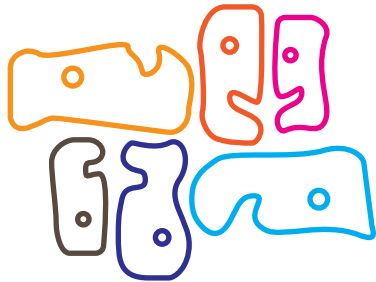
Reconnaissance

Partage



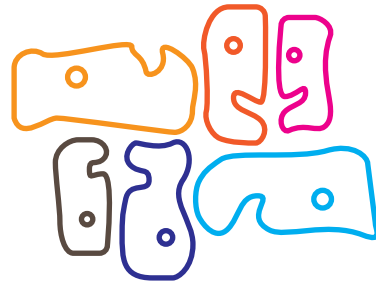
Partage

Expression



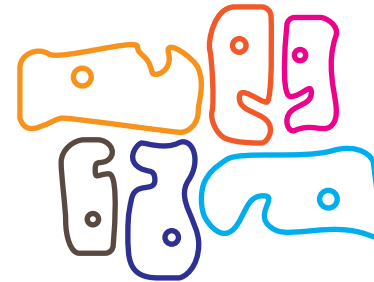
Expression

Compagnie



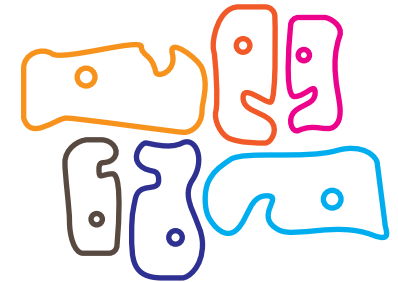
Compagnie

Intimité



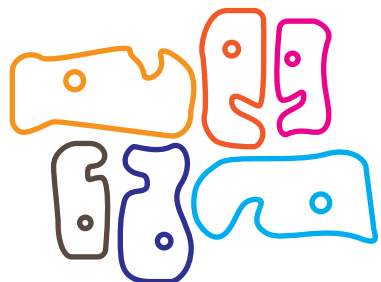
Intimité

Considération



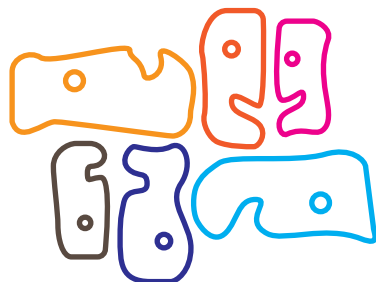
Considération

Solitude



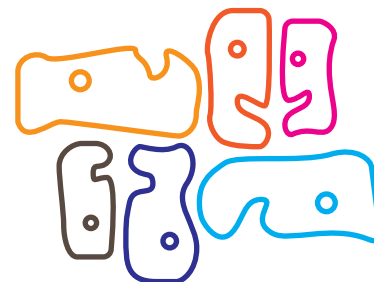
Solitude

Gratitude



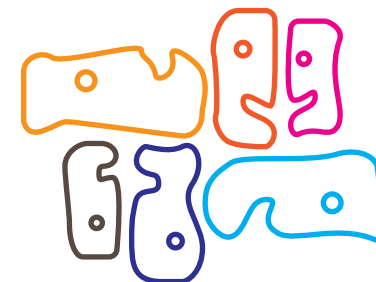
Gratitude

Clarté



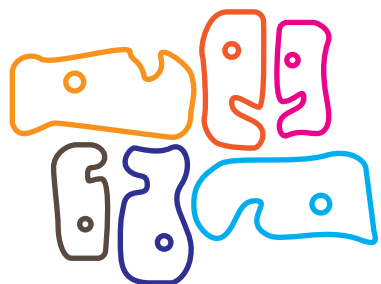
Clarté

Compassion



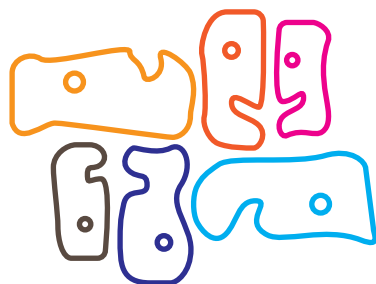
Compassion

Rêves



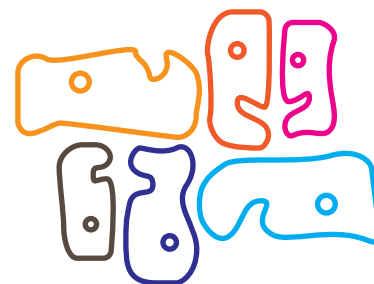
Rêves

Explorer et honorer
mes propres valeurs



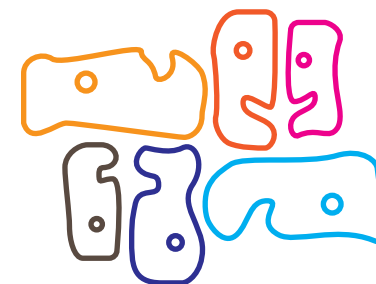
Explorer et honorer
mes propres valeurs

Autonomie



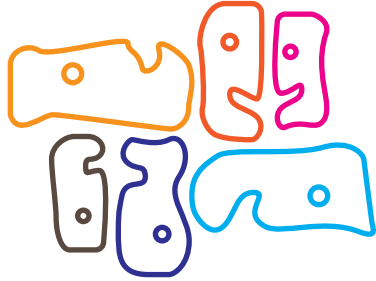
Autonomie

Choix



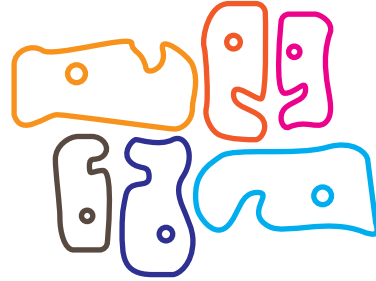
Choix

Célébration



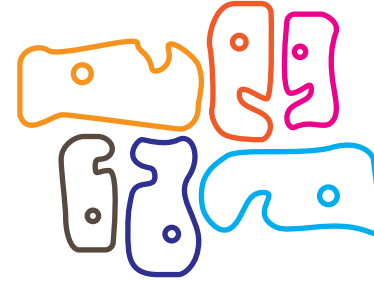
Célébration

Chagrin /Acceptation



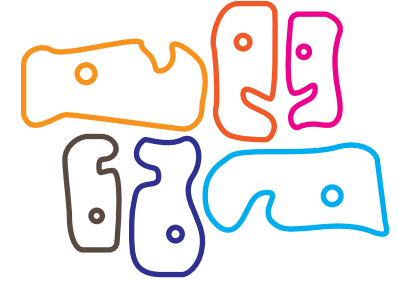
Chagrin /Acceptation

Authenticité



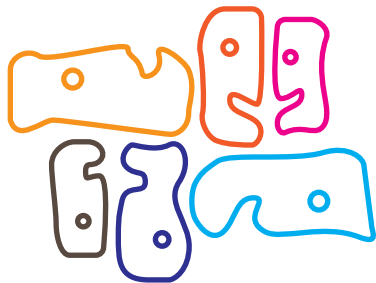
Authenticité

Sens



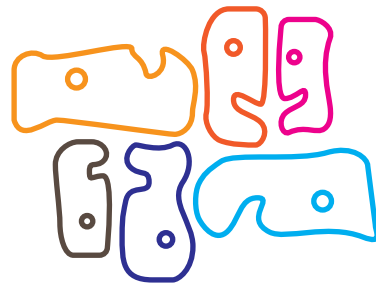
Sens

Intégrité



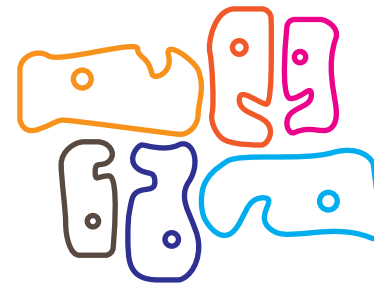
Intégrité

Créativité



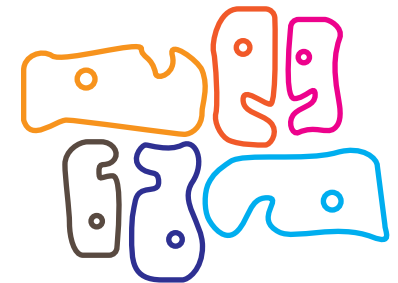
Créativité

Interdépendance



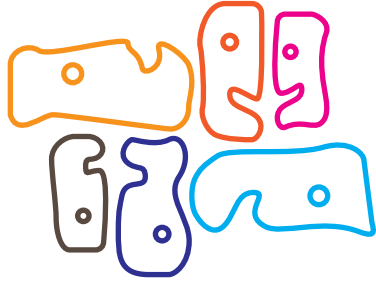
Interdépendance

Acceptation



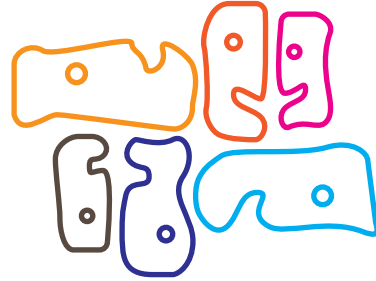
Acceptation

Communauté



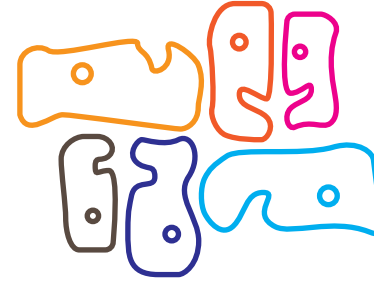
Communauté

Réalité partagée



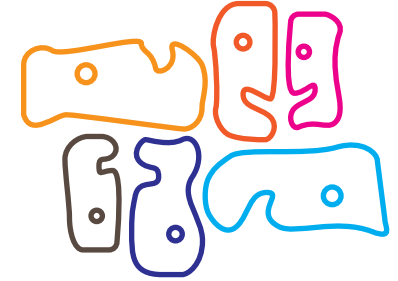
Réalité partagée

Connection



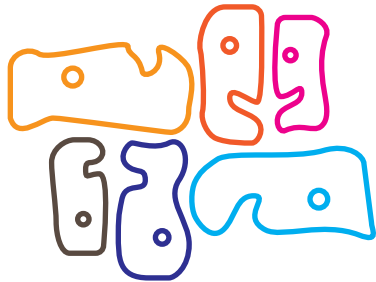
Connection

Appréciation



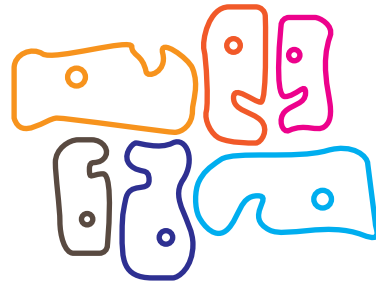
Appréciation

Considération



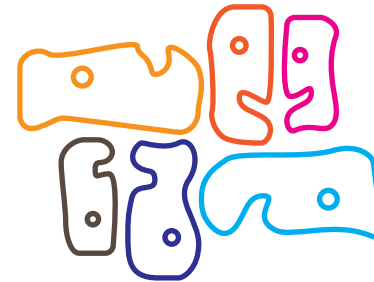
Considération

Contribuer à la vie



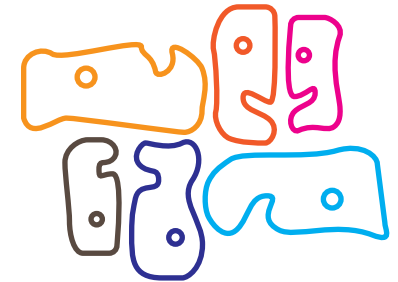
Contribuer à la vie

Aise



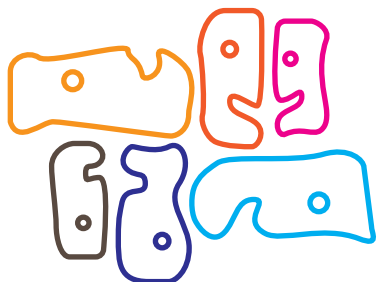
Aise

Empathie



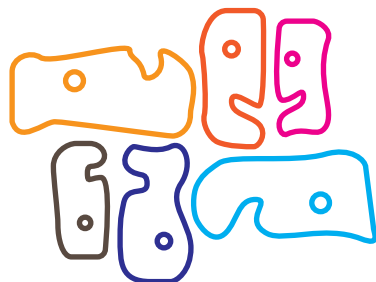
Empathie

Amour



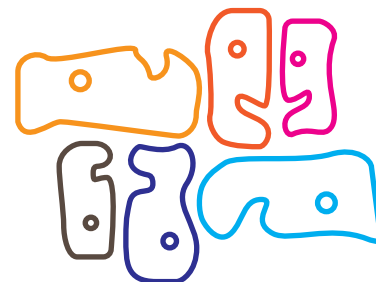
Amour

Honnêteté



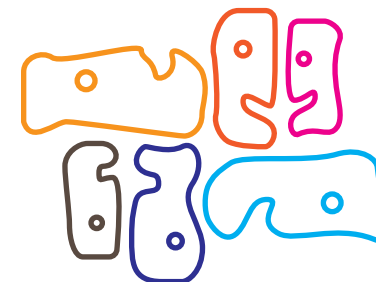
Honnêteté

Soutien



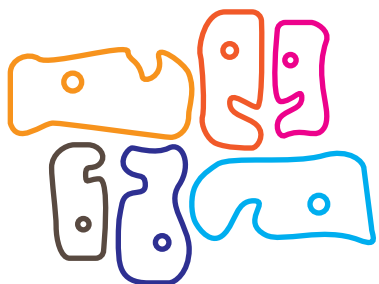
Soutien

Vérité



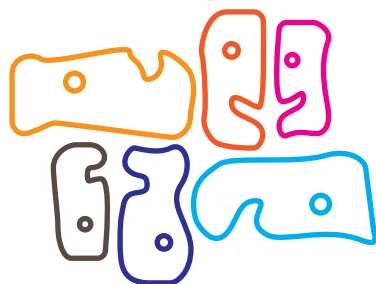
Vérité

Compréhension



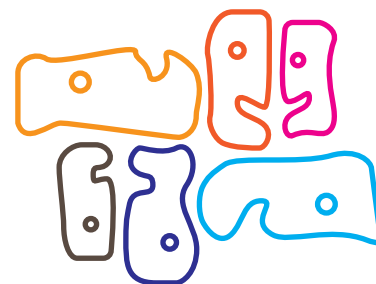
Compréhension

Beauté



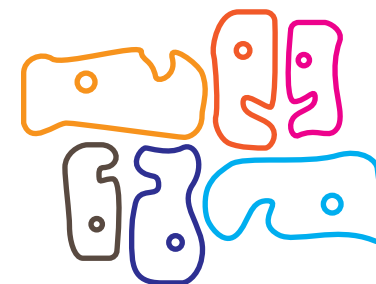
Beauté

Inspiration



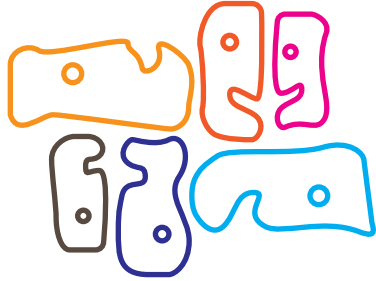
Inspiration

Harmonie



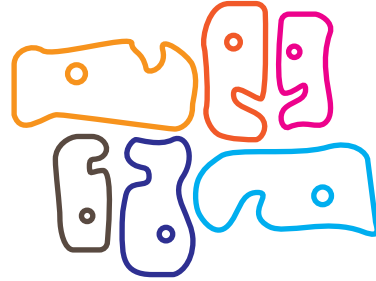
Harmonie

Ordre



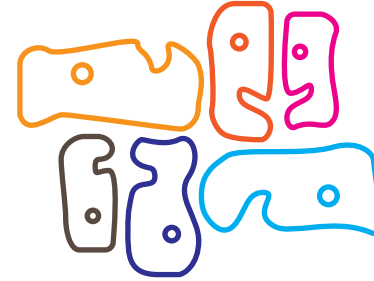
Ordre

Paix



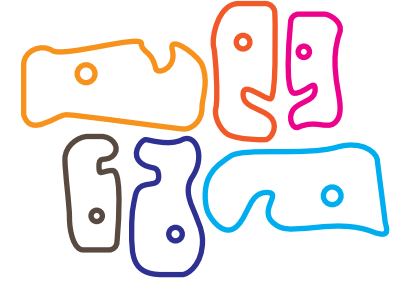
Paix

Rire



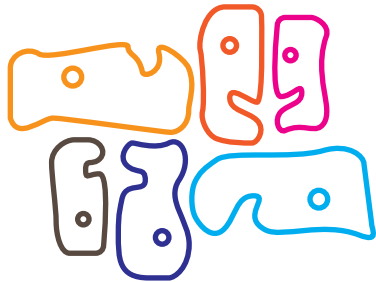
Rire

Amusement



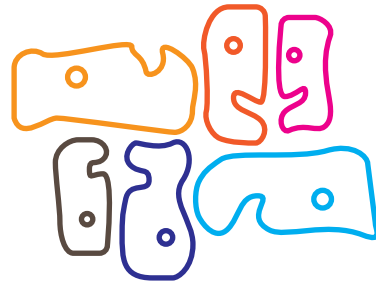
Amusement

Jeu



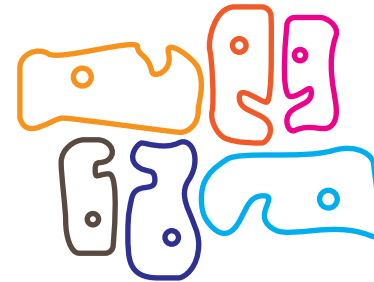
Jeu

Nourriture/eau/
air/abri



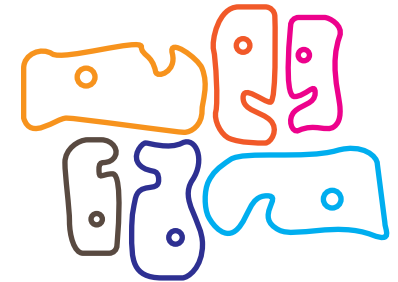
Nourriture/eau/
air/abri

Stimulation
sensorielle



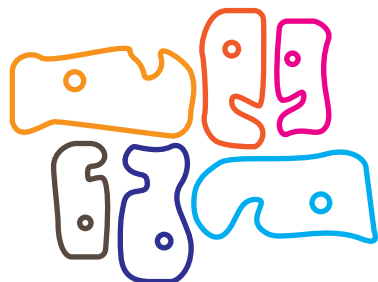
Stimulation
sensorielle

Mouvement
physique



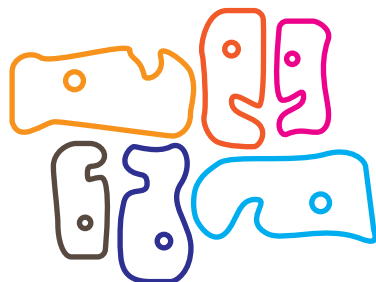
Mouvement
physique

Respect/égard



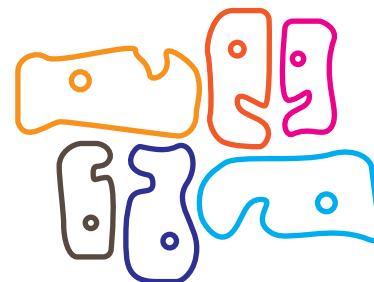
Respect/égard

Repos



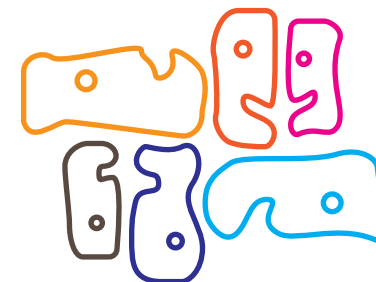
Repos

Sécurité physique

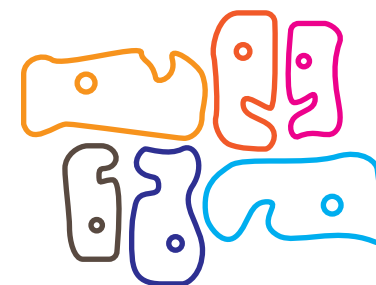
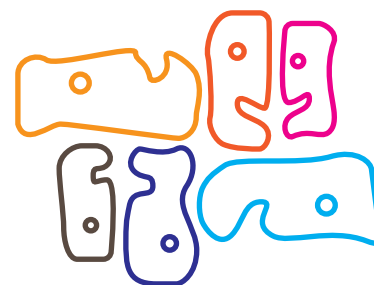
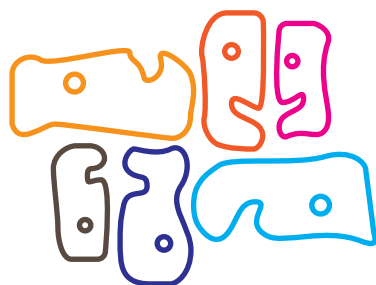
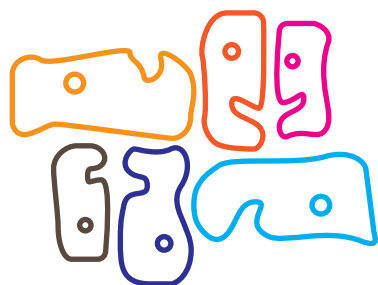


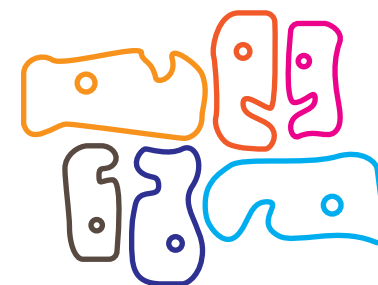
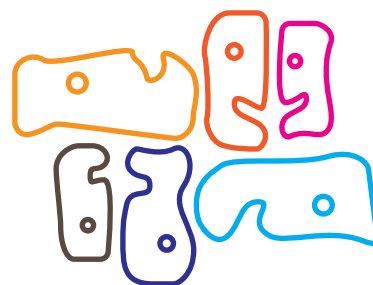
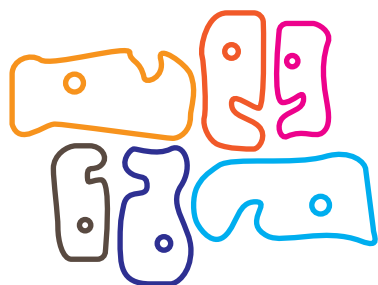
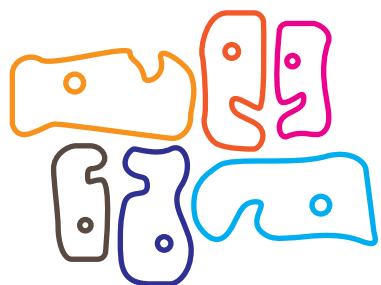
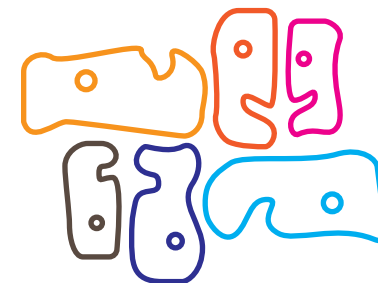
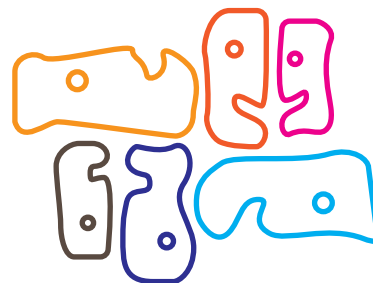
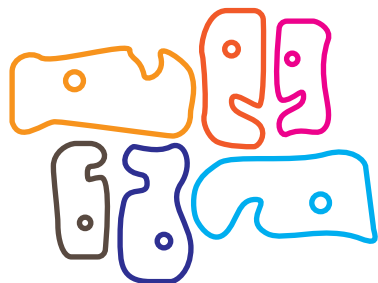
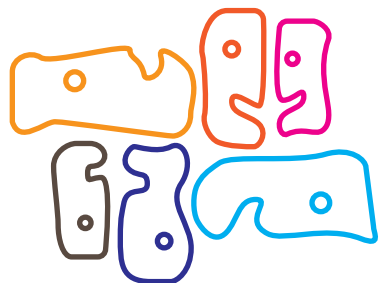
Sécurité physique

Plaisir



Plaisir





Grille pour noter les interactions et les attitudes

But de la discussion	Personne	Action (ce qu'il/elle fait)	Attitude	NOTES
Une solution spécifique				

Grille pour l'« observateur » après l'exposé

Objet (chose, produit)	Points forts	Points faibles	Accord	Désaccord

Grille pour l'animateur

But de la discussion	Points forts	Points faibles/ A améliorer	Suggestions	Version finale (avec corrections)

Kit linguistique

Si l'objectif affiché du projet KILT est de « ... renforcer la prise en compte des identités culturelles et linguistiques (...) dans l'élaboration des méthodologies d'accompagnement en intervention sociale... », force est de constater que la question linguistique n'a, à ce jour, pas trouvé de réponse spécifique dans l'outillage KILT.

De fait, les contextes linguistiques sont si complexes et différents, au regard des populations bénéficiaires potentielles, que la question de l'apprentissage, voire même d'une simple découverte appliquée d'une telle diversité de langues par les professionnels en travail social ou sanitaire, peut difficilement trouver une réponse directe dans une formation courte de type KILT.

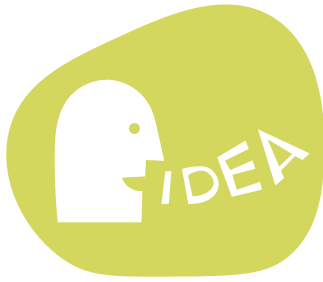
Pour autant, la découverte et l'apprentissage de mots et phrases dans la langue maternelle de la personne accompagnée reste, sans aucun doute, l'une des clefs essentielles pour créer une relation sincère à l'Autre.

Ainsi, plutôt que de chercher à créer un nouvel outil en la matière, nous avons démarré un processus de repérage d'outils existants qui représentent une approche innovante pour se familiariser avec une langue, tout en correspondant à la logique intrinsèque de la démarche KILT.

Nous avons ainsi le plaisir de vous présenter **I.D.E.A.**, le premier outil de cette collection, originellement créé dans le cadre du projet italien **LINC** - Lingua Italiana Nuovi Cittadini, cofinancé par le Fonds Européen pour l'Intégration.

Pour I.D.E.A. contactez:
mgdalessandro@cefal.it
info@cefal.it





Progetto cofinanziato da



UNIONE
EUROPEA



MINISTERO
DELL'INTERNO

Fondo Europeo per l'Integrazione di cittadini
di paesi terzi 2007 – 2013
Programma Annuale 2013 – Azione 1
PROG 2013/FEI/105071
LINC – Lingua Italiana Nuovi Cittadini

I.D.E.A.

Jeu didactique

i.d.e.a.

Interactions Dialogiques et Assimilées

Qu'est-ce que I.D.E.A.

Le jeu IDEA est une proposition didactique ludique ayant un effet-levier sur des aspects motivationnels et compétitifs, afin de faire face à des domaines linguistiques significatifs durant le parcours de citoyenneté d'un non-natif.

Mais pas seulement :

C'est une façon d'apprendre de nouvelles choses, non banales, sur les italiens et sur la culture italienne : c'est un espace réel pour interagir et attirer l'attention sur la pratique de la langue, en apprenant à communiquer de manière appropriée par rapport à une situation ; c'est un moment de réflexion sur l'ordre des mots, la structure des phrases et la précision linguistique.

Selon les niveaux de compétence des apprenants, l'enseignant choisit les stratégies les mieux adaptées pour apporter un feedback destiné à construire la langue, en respectant des phases inter-linguistiques : il s'agit d'un jeu qui vise à impliquer tous les participants et à renforcer leurs capacités en cas de carence : une meilleure communication pour les uns, une compétence linguistique pour les autres.

En outre, c'est une activité efficace pour aider une personne à sortir de phases de silence ou de blocage et pour faire émerger et partager des savoirs relevant d'expériences individuelles ou culturelles.

Les modalités du jeu permettent aux apprenants d'être dans un apprentissage coopératif, au sein de contextes multiculturels (CLIM) et à recourir à des stratégies ou plans pour favoriser ou empêcher la progression des autres participants.

La définition des domaines linguistiques et de leur ordre de présentation dans le jeu se réfère à la « pyramide des besoins » élaborée par Maslow : une fois que l'individu perçoit un besoin, il est prêt à apprendre et à mettre en œuvre les outils les mieux adaptés pour le satisfaire. On part donc des besoins de survie primaires (histoire personnelle) jusqu'aux besoins de sécurité, tels le travail et la santé ; enfin, les besoins sociaux et les besoins d'estime et d'auto-estime (école, nationalité).

C'est un peu l'histoire de nous et « eux » tous, qui seront peut-être de futurs citoyens. Des fragments de ces histoires peuvent être écoutés, appréhendés par le groupe dans les moments de narration individuelle qui re-construisent ou re-constituent, dans une deuxième langue, toutes les identités qui nous composent.



INSTRUCTIONS

Le jeu didactique IDEA contient :	6 plans de jeu de couleurs différentes correspondant à 6 contextes, 360 cartes, 6 diplômes (1 par contextes) – à photocopier/reproduire selon le nombre de joueurs, 1 attestation A2 - à photocopier/reproduire selon le nombre de joueurs, 6 pions de couleurs différentes. Le jeu prévoit l'utilisation d'un dé non inclus.
Le déroulement du jeu suit l'ordre correspondant à l'échelle des besoins durant l'intégration d'un individu ; on joue donc en utilisant, dans l'ordre, les plans de jeu suivants :	1. histoire personnelle 2. travail 3. santé 4. vie sociale 5. école 6. citoyenneté
Un parcours de 30 cases est reproduit sur chaque plan de jeu, ainsi réparties :	19 cases « cartes » 5 cases « interaction stratégique » 5 cases « icône » 1 case « diplôme » (case 30)
Chaque plan de jeu (contexte) est composé de 40 cartes, ainsi réparties :	10 cartes lexique 10 cartes lieu 10 cartes lexique spécifique 10 cartes actions
Le jeu contient en tout :	<ul style="list-style-type: none">• 30 cartes interaction stratégique communes à tous les contextes (divisées en 2 groupes : un groupe de 15 cartes parmi lesquelles pioche le joueur qui tombe sur la case « interaction stratégique », l'autre groupe de 15 cartes est tenu par l'enseignant),• 2 jeux de cartes communs à tous les contextes : 30 cartes icônes ; 30 cartes éléments linguistiques.• Le jeu contient également cinq cartes vides par contexte, afin que l'enseignant puisse insérer d'éventuels mots nouveaux que les élèves utilisent au cours du jeu.

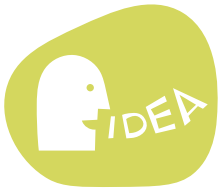
COMMENT JOUE-T-ON ?

A partir du groupe/classe, l'enseignant peut décider que le jeu se déroule individuellement (le jeu est conseillé pour de petits groupes de 6 personnes maximum) ou par groupes (il est recommandé de ne pas former de groupes trop nombreux, mais plusieurs groupes composés de 2 à 4 personnes).

L'enseignant pose devant lui le plan de jeu correspondant à l'environnement 1 « Histoire personnelle », il forme les groupes et décide qui commence à jouer (puis les joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre). Tous les groupes jouent sur le même environnement et l'enseignant mène le jeu en bougeant les pions et en expliquant les règles à chaque fois.

En fonction du groupe/classe (niveau de scolarisation, niveau linguistique ...), l'enseignant décide de la durée impartie pour chaque activité et arrête le jeu à la fin du délai prévu.

Le premier joueur ou le premier groupe lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondantes. La case peut correspondre à : case « cartes », case « interaction stratégique », case « icône ».

**Cas n° 1****La case correspond à « cartes » :**

On pioche 4 cartes au hasard dans le jeu de « cartes » du premier environnement (40 cartes avec lexique, lieux, lexique spécifique, actions de l'environnement de référence).

Le joueur à qui c'est le tour peut choisir d'ajouter ensuite une cinquième carte «élément linguistique ». Avec les 4 ou 5 cartes piochées et rangées dans l'ordre qu'il préfère, le joueur formule une phrase :

- **si le joueur utilise les 4 mots piochés, il avance d'1 case.**
- **s'il utilise les 4 mots piochés + l'élément linguistique, il avance de 2 cases.**
- **s'il utilise moins de 4 mots, il n'avance pas son pion et reste sur place.**

L'ordre dans lequel le joueur décide de formuler la phrase est libre, c'est-à-dire que les cartes peuvent être rangées sur la table dans un autre ordre que celui dans lequel elles ont été piochées.

S'il pioche une carte lexique contenant plus d'un mot, le joueur ne doit pas utiliser tous les mots, mais choisir celui qu'il préfère. Par exemple : père - papa / mère - maman.

*Notes didactiques : les « cartes » lexicales ont pour fonction d'attirer principalement l'attention sur la **compétence linguistique** : ordre des mots dans la phrase, utilisation d'éléments grammaticaux, morphologie nominale ou verbale. L'enseignant ne censure aucune production, mais soutient chaque stratégie visant à formuler la phrase comprenant le plus de mots possible et répète la phrase de façon correcte si nécessaire. Il vérifie également que la phrase produite soit fluide et cohérente du point de vue de la communication et il profite de l'occasion pour expliquer certaines évidences culturelles ou donner des informations pertinentes.*

Cas n° 2**La case correspond à « icône » :**

Le joueur pioche une carte dans le jeu « icônes », commun aux 6 environnements et formule une phrase ou un récit concernant l'environnement dans lequel il est en train de jouer, inspiré par le symbole iconographique (cela peut être un souvenir personnel, une règle, etc ...).

- **Si le joueur produit un texte court, il avance d'1 case.**

Les 30 cartes « icônes » sont toutes utilisées et mélangées entre elles.

Dans le cas d'une partie par équipes, chaque groupe confiera cette tâche à un joueur.

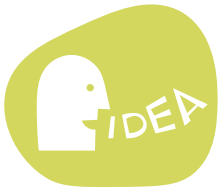
Notes didactiques : comme pour les « cartes lexicales », dans ce cas aussi, l'enseignant évaluera le texte produit par le joueur en tenant compte surtout de trois éléments : organisation textuelle, cohésion et cohérence. Il faut tenir compte du fait que la demande de monologue peut donner des résultats très différents suivant le niveau de compétence. Pour un meilleur contrôle, il est conseillé de consulter le tableau du QCER sur la Production orale générale e sur le Monologue articulé (pages 73-74, Tableau commun européen de référence pour les langues. La Nouvelle Italie, 2002).

Cas n° 3**La case correspond à « interaction stratégique » :**

Le joueur [A] choisit une carte dans le jeu de cartes commun de l'environnement « interaction stratégique » et choisit un joueur d'une autre équipe [B] pour jouer avec lui dans l'interaction requise par la carte.

L'enseignant donne au partenaire choisi [B] une carte du jeu « interaction stratégique » qui est en sa possession - chaque carte du premier jeu correspond à une carte dans le jeu détenu par l'enseignant, contenant les instructions de l'interaction stratégique.

Pour permettre l'interaction, il faut choisir un partenaire parmi les joueurs qui sont en train de jouer sur le même plan de jeu (par exemple : histoire personnelle). Il n'est pas possible de choisir d'effectuer une interaction stratégique avec un partenaire qui est déjà passé au niveau suivant (par exemple : environnement 2 Travail). Mais s'il ne reste qu'un seul joueur sur un plan de jeu, le choix du partenaire avec lequel effectuer l'interaction est libre.



Les joueurs A et B ne connaissent pas ce que produit l'autre et devront tous les deux réciter des rôles opposés ; chaque joueur doit trouver les stratégies linguistiques et pragmatiques pour soutenir ses propres arguments.

- **Grâce à l'interaction stratégique, les 2 joueurs avancent d'1 case.**

Si après avoir pioché des cartes lexicales et formulé le texte, le joueur avance d'une ou deux cases, et si le pion tombe sur la case « interaction stratégique », le joueur A ou le groupe de joueurs doit procéder à l'interaction et piocher une carte du groupe de cartes interaction ; il doit choisir un partenaire B avec lequel il l'effectuera. S'il tombe sur la case « Interaction stratégique », le tour ne passe pas tout de suite au joueur suivant.

- **Grâce à l'interaction, le joueur A et le joueur B avancent d'1 case.**

Notes didactiques : les cartes « Interaction stratégique » développent la compétence de communication et les aspects pragmatiques de la langue. L'enseignant fait en sorte que l'interaction se fasse sans occuper trop d'espace et il décide quand l'arrêter ; avant de relancer le jeu, il peut suggérer des structures plus adaptées ou apporter des corrections. De plus, en donnant à un joueur ou à un groupe la possibilité d'impliquer d'autres partenaires de jeu, cela active des modes d'apprentissage coopératif (CLIM) et des stratégies de jeu, comme par exemple, le choix de faire avancer un partenaire et pas un autre.

COMMENT EVALUER

Le jeu vise surtout à développer l'oralité des apprenants/joueurs, même s'il n'est pas exclu qu'ils puissent inclure des ajouts de production écrite, surtout s'ils ont des niveaux plus avancés.

Résumé des critères utiles pour l'évaluation des productions :

- **efficacité** (est-ce que l'objectif communication a été atteint ?)
- **opportunité** (à la situation, au contexte ...)
- **justesse** sous plusieurs aspects (de la phonologie à la morpho-synthèse, du lexique à la textualité)
- **autonomie** (dans la conduite du dialogue, la composition de la phrase ou du monologue)
- **créativité** (entre celui qui ose une textualité plus complexe et articulée et donc moins de contrôle des structures et celui qui reste sur une exécution minimale en n'utilisant que des structures familières)

Comment cela se passe-t-il au niveau suivant ?

A la fin de chaque tour de jeu, les cartes piochées sont à nouveau mélangées dans le jeu, elles ne sont ni mises de côté ni considérées comme « déjà utilisées ».

Lorsque le joueur (ou le groupe de joueurs) atteint la case 30, l'enseignant remet la carte « diplôme » correspondant à l'environnement du jeu. Le joueur a la possibilité de fêter cela avec tous les autres joueurs et de proposer par exemple une pause, une chanson, une danse, un remerciement, etc...

Le joueur (ou le groupe de joueurs) peut à ce moment-là continuer à jouer dans l'environnement 2 Travail, sans attendre que tous les joueurs aient obtenu le diplôme de l'environnement 1 Histoire personnelle.

L'enseignant ajoute le plan de jeu 2 Travail sur la table.

Le joueur qui obtient 6 diplômes d'environnement obtient l'**Attestation A2**.

Suggestions

Les règles et les indications données sont seulement une des nombreuses modalités avec lesquelles un enseignant et une classe peuvent s'exercer au jeu et le rendre efficace. En effet, suivant les niveaux de compétence écrite et orale de la classe, l'enseignant peut choisir les règles les mieux adaptées pour créer la juste dynamique de jeu et maintenir une grande motivation entre les joueurs. Par exemple, pour les étudiants analphabètes ou néo-arrivants, pour lesquels la lecture d'un seul mot est déjà une activité compliquée, on peut faire piocher une seule carte de lexique au lieu de quatre, alors que pour les étudiants d'un niveau plus avancé, il est possible d'envisager de mélanger toutes les cartes lexicales des 6 environnements ou de faire procéder au monologue avec deux cartes « icône », au lieu d'une seule.

Bonne expérimentation et amusez-vous bien !



Communication **Charte KILT** *affiche*



Des outils culturels et linguistiques pour amorcer **autrement** la relation avec la personne accompagnée en travail sanitaire et social



KNOWLEDGE
IDENTITY
LANGUAGE
TOOLS

Partenaires **Contacts, carte**

Contacts



Etcharry Formation Développement
f.hastaran@afmr-etcharry.com

 *Pays Basque*
FR



Euskal Kultur Erakundea
Institut Culturel Basque
lekumberri@eke.eus

 *Pays Basque*
FR



CEFAL - Società Cooperativa Europea
Formazione Aggiornamento Lavoratori
mgdalessandro@cefal.it
info@cefal.it

 **IT**



Agenzia Sanitaria e Sociale Regionale
della Regione Emilia-Romagna
fpaltrinieri@regione.emilia-romagna.it

 **IT**



ECKVRNM - Európske centrum kultúry
a vzdelávania rómskej národnostnej
menšiny Košice, n. o.
srk.kosice@gmail.com

 **SK**



SPARK - Súkromná pedagogická
a sociálna akadémia Košice
irenaadam@centrum.sk

 **SK**



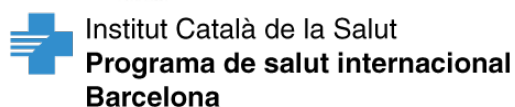
NHS LOTHIAN
sheila.wilson@nhslothian.scot.nhs.uk

 *Ecosse*
UK



Vall d'Hebron Institut de Recerca
j.gomez@vhebron.net
houaarab@vhebron.net

 *Catalogne*
ES



Barcelona
(Catalogne - ES)

CLAVERIA GUIU Isabel
ESTEBAN SERNA Esperanza
FORNELLS Raquel
GIL Estel
GOMEZ PRAT Jordi
GONZALEZ Anaïs
OUAARAB ESSADEK Hakima

Ustaritz
(Pays Basque - FR)

DUPUY Maddalen
ETCHEGOIN Pantxo
IRIART Mailys
LARRE Jakes
LEKUMBERRI Terexa

Etcharry
(Pays Basque - FR)

BAYLAC Xavier
DUBROCA Fabienne
ETCHEGARAY Michel
HASTARAN Fantxo
NICOT Jean-Philippe
TROUNDAY Maritxu
UHALDE Marie-Do

Bordeaux
(FR)

MOREAU Jean-Luc
évaluateur externe

Bologna
(IT)

COCCHI Rita
D'ALESSANDRO Maria Grazia
SARTI Giacomo

NICOLI Maria Augusta
PALTRINIERI Fabrizia
PETRUZZELLI Elisabetta
SERAFINI Franca
VIVOLI Vanessa

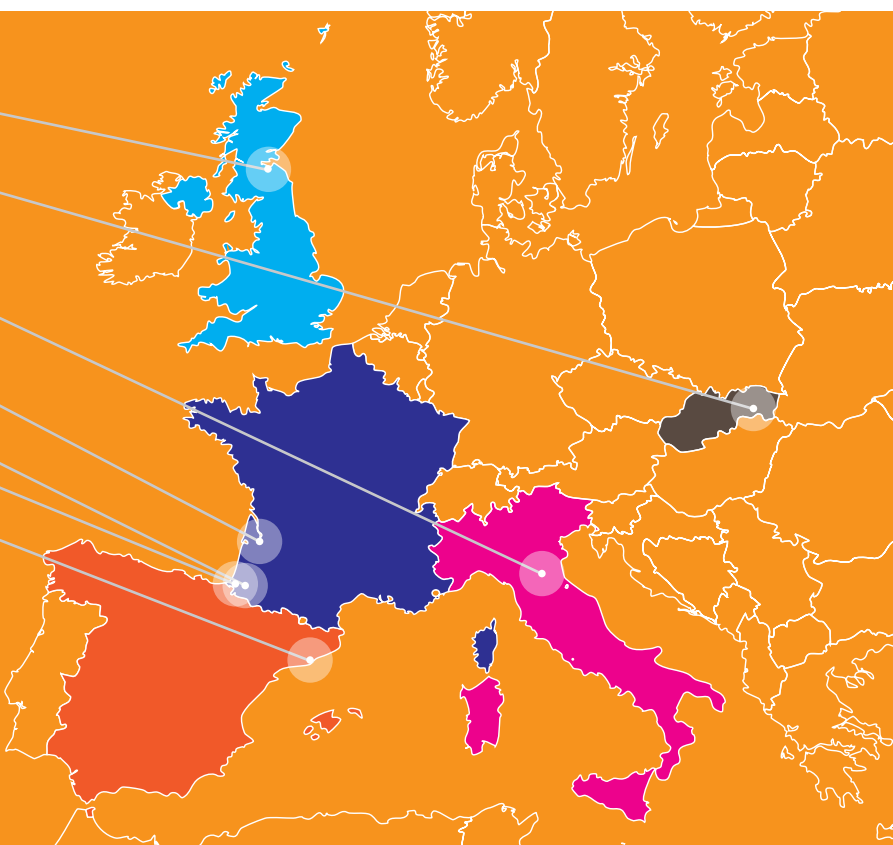
Košice
(SK)

ADAM Gejza
ADAMOVIÁ Erika
HUNYADIOVÁ Stanislava
KOPKOVÁ Zuzana
KOPNICKÁ Barbora
MOLČANYIOVÁ Lívia

ADAMOVIÁ Irena
GAŠPAROVÁ Eva
LUKÁČOVÁ Ingrid
MOLNÁROVÁ Nicol
ŠKRIPKO-BUKOVANSKÁ Lenka

Edinburgh
(Ecosse - UK)

GORMAN Dermot
GLOVER James
GRANT Smita
MC CALLUM Alison
SIM Judith
WILSON Sheila



© KILT 2015

Rédaction: BAYLAC Xavier
DUBROCA Fabienne
HASTARAN Fantxoá
IRIART Mailys
LEKUMBERRI Terexa

Traduction: BASTERRA Philipp

Graphique: KOPNICKÁ Barbora