



GUIDE SUR LES TECHNIQUES D'ANIMATION POUR LA FORMATION DES ANIMATEURS ENDOGENES ET PRODUCTEURS PILOTES

Novembre 2020

Avant-propos

Les animateurs endogènes et producteurs pilotes constituent des acteurs clés pour la mise en œuvre du conseil agricole sur les sites ma-raichers.

Un diagnostic participatif rapide des besoins en renforcement de capacités des animateurs endogènes et des producteurs pilotes a été réalisé dans les trois régions d'intervention du PromAP.

Ce diagnostic a montré que des questions récurrentes des producteurs restent actuellement sans réponse sur le terrain, faute de maîtrise appropriée de certains thèmes. Outre les besoins d'approfondissement d'une quinzaine de thématiques techniques, il a également fait ressortir des besoins de formation des acteurs endogènes du conseil sur des compétences transversales, telles que l'animation de groupe et les techniques de conseil.

Devant ce constat, le PromAP a souhaité soutenir le renforcement des capacités des animateurs endogènes et des producteurs pilotes à travers des formations dédiées, mobilisant des supports didactiques spécifiques. De tels supports doivent être à la fois opérationnels et largement imaginés, afin d'être adaptés aux besoins de ces acteurs sur le terrain. En effet, certains d'entre eux ne disposent pas d'une formation de base d'un niveau élevé.

Le présent guide a été développé pour renforcer les capacités des acteurs du dispositif endogène en matière d'animation de groupe et de techniques de conseil. Il traite notamment des sujets suivants :

- Objectifs de l'animation ;
- La préparation d'une séance d'animation ;
- Les techniques d'animation ;
- Les compétences d'un animateur endogène.

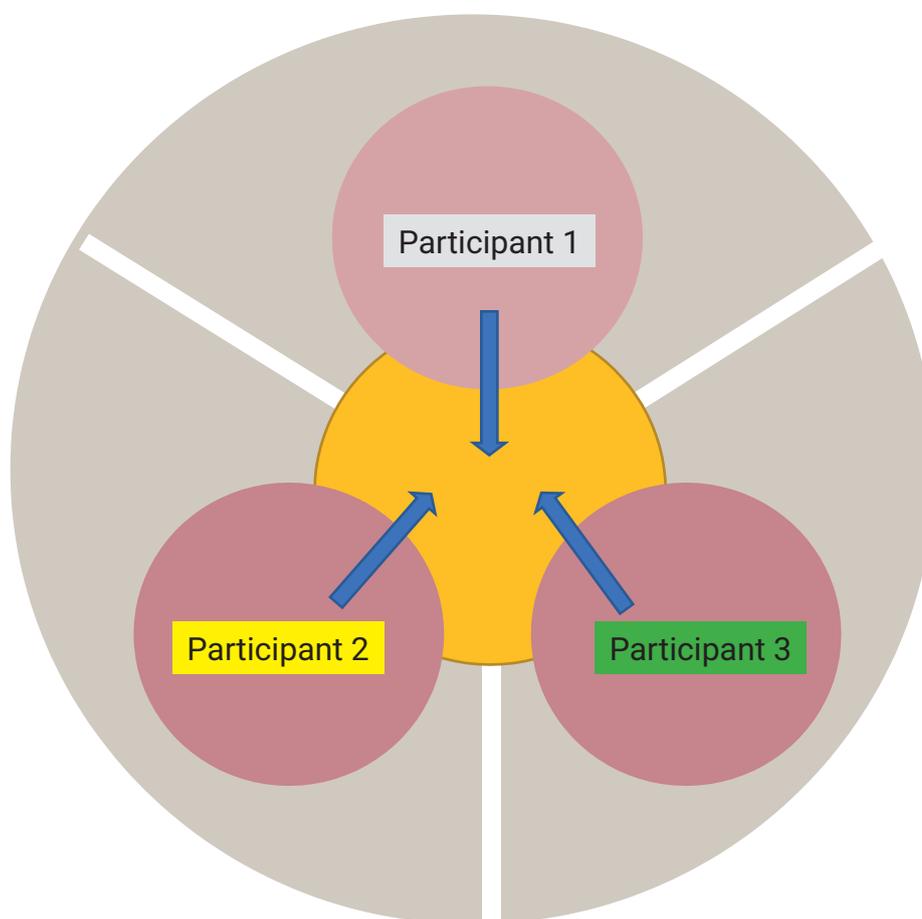
Thème 1

Comprendre l'animation

L'animation de groupe est l'activité d'une ou plusieurs personnes appelées, selon les contextes, animateurs, co-animateurs etc. Elle vise à faciliter la production d'un groupe en vue de l'atteinte d'un objectif de travail, d'information ou de formation.

1. Fondements

Le triangle des points communs



Cette méthode permet aux participants de réfléchir aux points les rapprochant et de créer une dynamique d'équipe entre les différents membres.

Ils se découvrent les uns et les autres et se focalisent sur leurs points communs, ce qui permet de briser la glace et de rapprocher des personnes n'ayant à première vue que peu de points communs. Cela permet de favoriser l'ouverture vers les autres.

Echanges



Les échanges permettent un partage d'expériences et enrichissent les débats.

Lieux de rencontre



Sous un arbre



Sur la parcelle de production



Sous un hangar

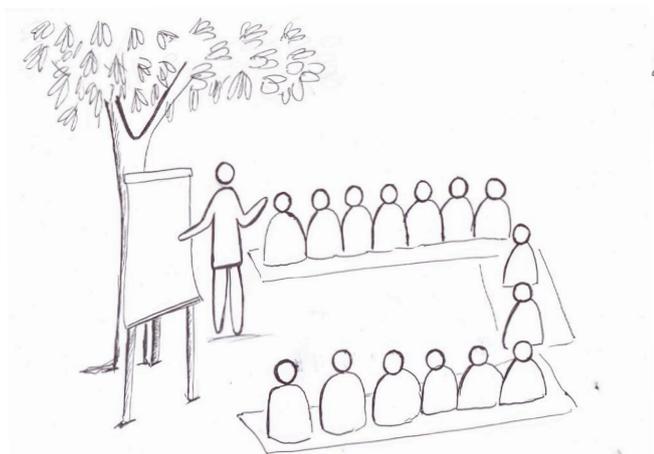


Sur un terrain d'application

Thème 2

Compétence d'animation

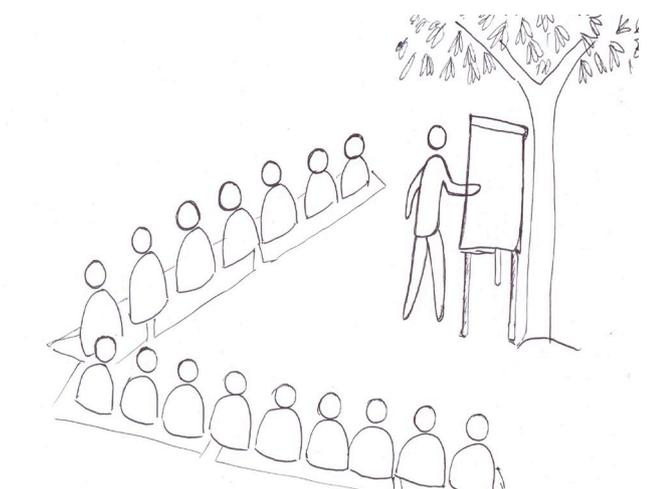
1. DISPOSITION DES PARTICIPANTS



En U



En demi-cercle



En V



En vrac

Dispositions non recommandées



Animateur au centre
des participants

Toute disposition doit permettre à l'animateur de :

- Voir tous les participants afin de mieux communiquer;
- Suivre les comportements et réactions des participants ;
- Permettre aux participants de se voir facilement entre eux et de voir l'animateur.

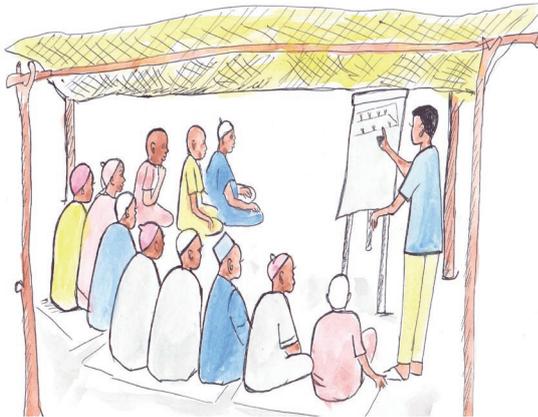
2. Principales qualités d'un bon animateur



La patience



Savoir écouter



Modeste



Respectueux



Bon orateur (tenir compte des idées des autres, ne pas monopoliser la parole)

3. Comportement à éviter par un animateur



Parler peu, endormir les participants

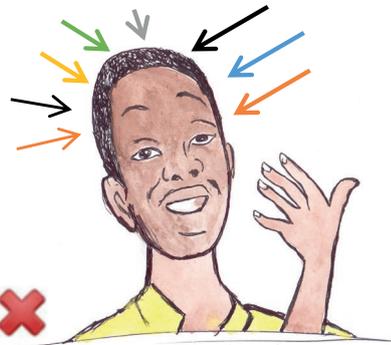


Bavard



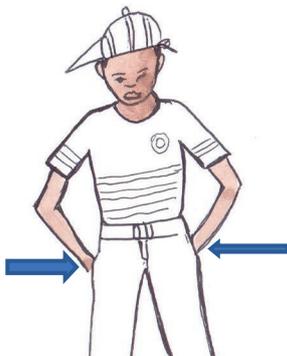
Chicaneur
Il aime discuter, s'opposer pour le plaisir

--> Le bloquer par des questions !



«Je sais tout»
Il impose ses idées à tous.

--> Arrêtez-le par des questions embarrassantes !



Mains dans les poches

Attitudes
arrogantes



Doigt levé

4. Fonctions et rôles de l'animateur endogène

L'animateur doit assurer les fonctions de :

- Production :
 - > Collecter le maximum d'informations auprès du groupe,
 - > Transformer les informations en solutions
 - > Aboutir à des résultats
 - > Faire participer au maximum les individus
 - > Clarifier les idées
 - > S'assurer que les gens comprennent
 - > Faire avancer le groupe
- Gestion :
 - > Choisir une méthode et un plan de travail
 - > Tirer au fur et à mesure les conclusions pour chaque point débattu
 - > Rappeler les résultats obtenus
- Régulation :
 - > Amener le groupe à prendre conscience de ce qui se passe en son sein
 - > Aider le groupe à gérer ses tensions (gestion non violente des conflits).

L'animateur doit faire preuve d'un dosage approprié :

- de directivité et de démarche participative ;
- d'affirmation de soi et de tonicité ;
- de convivialité et d'humour pour positionner la relation ;
- de sérénité face aux incidents ou difficultés éventuelles ;
- d'écoute et d'ouverture aux retours des participants.

L'animation doit être la plus participative et interactive possible

--> Participative : en favorisant la participation par le questionnement ;

--> Interactive : en évitant que la communication ne se limite à une interactivité animateur / participant. Elle doit favoriser l'interactivité entre participants.

5. Gestion du groupe

Un anxieux	Que fait l'animateur ?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Soucis trop fréquents ou trop intenses par rapport aux risques. ✓ Tension physique souvent excessive. ✓ Attention permanente aux risques. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bien écouter. ✓ Informer : aller à l'essentiel. ✓ Cadrer l'échange. ✓ Montrer sa fiabilité. ✓ Donner un rôle actif : canaliser l'anxiété dans l'action.

Un paranoïaque	Que fait l'animateur ?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Méfiance et suspicion envers les autres. ✓ Ne se confie pas ou difficilement. ✓ Recherche activement les preuves de ses soupçons. ✓ Représailles disproportionnées. ✓ Préoccupée par ses droits. ✓ Facilement offensée. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bien écouter. ✓ Informer : aller à l'essentiel. ✓ Cadrer l'échange. ✓ Montrer sa fiabilité.

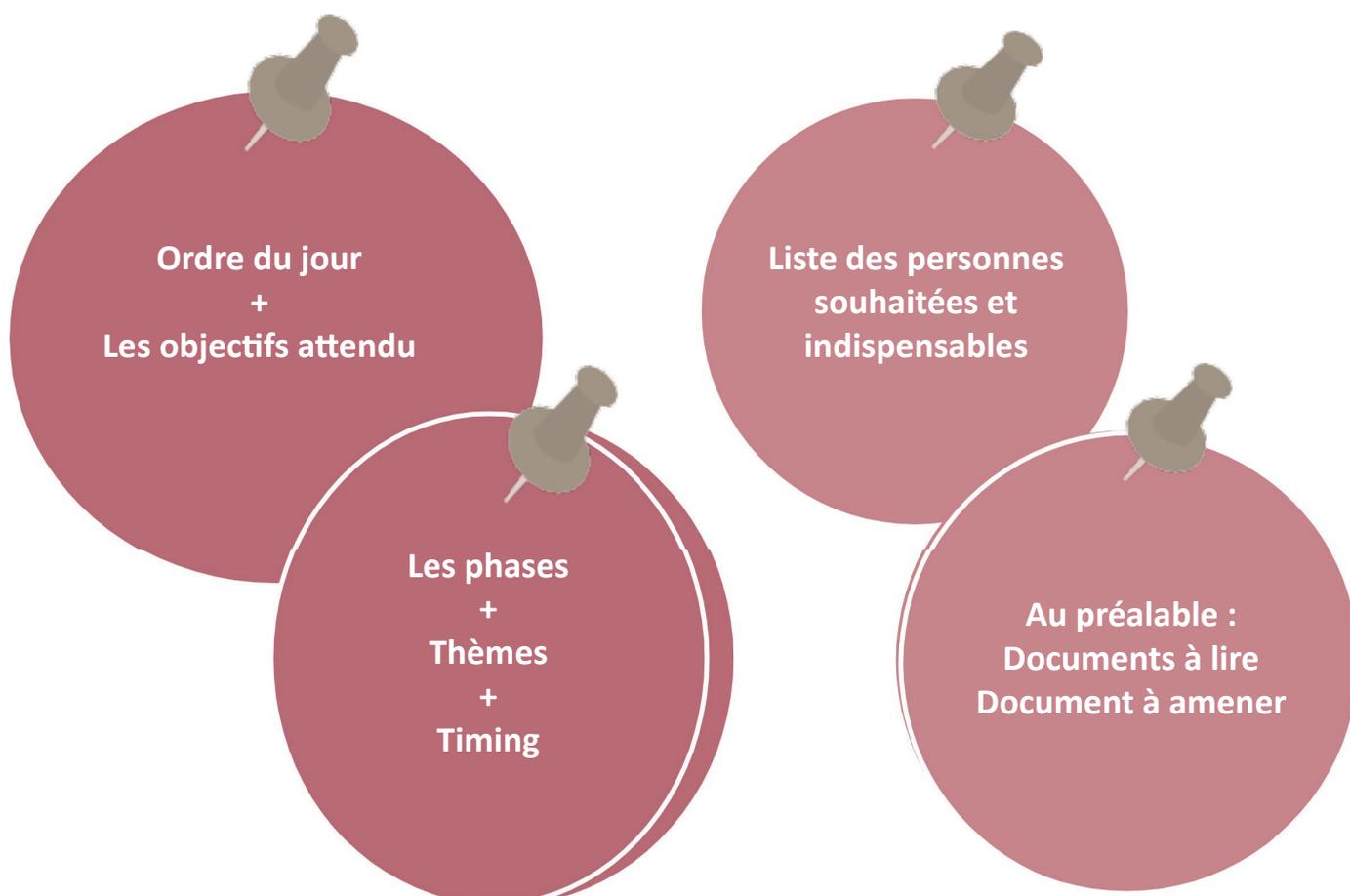
Un obsessionnel	Que fait l'animateur ?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cherche souvent le perfectionnisme. ✓ Montre une obstination fréquente. ✓ Caractérisée par une froideur relationnelle. ✓ Émet souvent des doutes. ✓ Montre une rigueur morale exagérée. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Donner des informations précises. ✓ Respecter son besoin d'ordre et d'organisation. ✓ L'impliquer dans la décision. ✓ Valoriser l'expression affective.

Thème 3

Préparation d'une séance d'animation

1. Planification d'une séance d'animation

La préparation d'une animation peut être facilitée grâce à une réflexion préalable basée sur le principe des 7 P. Il faut donc se poser les bonnes questions.



Concertation avec les producteurs en présence des notables



Identification participative des problèmes à résoudre en présence des notables



La préparation continue avec certains membres du groupe cible sur :

- les problèmes à résoudre
- le matériel à rassembler
- la date, l'heure et le lieu
- les participants

2. Outil de préparation n°1 : les « 7 P » pour réussir une animation

La préparation d'une animation peut être facilitée grâce à une réflexion préalable basée sur le principe des 7 P. Il faut donc se poser les bonnes questions.

- P1 : But (purpose)
 - ☞ Pourquoi faisons-nous la réunion ?
 - ☞ Quel est son but ?
 - ☞ La réunion est-elle nécessaire ?
 - ☞ Quels sont les problèmes qu'elle devrait résoudre ?

- P2 : Produit
 - ☞ Quel résultat attend-on à la fin de la réunion ?
 - ☞ Quel en sera le fruit ?
 - ☞ Que veut-on atteindre à travers la réunion ?
 - ☞ Quel produit, résultat veut-on avoir à son terme ?
 - ☞ Comment saurons-nous que nous avons réussi la réunion ?

- P3 : Participants
 - ☞ Les principaux acteurs sont-ils impliqués ?
 - ☞ Qui doit participer à la réunion
 - ☞ Quels sont les attentes et les intérêts ?
 - ☞ Les participants se connaissent-ils ?
 - ☞ Quel est le statut de chacun ?
 - ☞ Sont-ils opposés à la réunion ?
 - ☞ Existe-t-il des participants en conflit ?

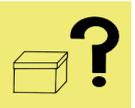
- P4 : Préoccupations pratiques
 - ☞ Date, heure, lieu
 - ☞ repas ?

- P5 : Sujets probables
 - ☞ Quels sont les sujets et problèmes potentiels à traiter ?
 - ☞ Quels sont les sujets à ne pas traiter ou à exclure de la réunion ?

- P6 : Processus
 - ☞ Comment opérer pour atteindre le but ?
 - ☞ Quelles sont les étapes à respecter durant la réunion ?
 - ☞ Quelles sont les méthodes avec lesquelles le groupe est familiarisé ?
 - ☞ Quelles sont les techniques / méthodes à utiliser selon les étapes ?

- P7 : Pièges
 - ☞ Quels sont les risques potentiels pouvant compromettre la séance ?

3. Outil n° 2 : le Q Q O Q C P

	<p>Qui ? Q</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Quelle personne, ☞ Pour quel rôle ?
	<p>Quoi ? Q</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ De quoi va-t-on-parler ?
	<p>Où ? O</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Dans quel lieu ? ☞ Dans quelle salle ?
	<p>Quand ? Q</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ A quelle heure ? ☞ Quelle date ? ☞ Combien de temps ?
	<p>Comment ? C</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Avec quels documents ? ☞ Avec quels supports ?
	<p>Pourquoi ? P</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Pour faire quoi ? ☞ Pour obtenir quel résultat ? ☞ Quel est l'intérêt ?

Outre les questions suscitées par le principe des 7 P, une réflexion selon la méthode QQQCP permet de structurer l'organisation pratique de l'animation. Elle constitue une étape préliminaire permettant de ne rien oublier.

Thème 4

Techniques d'animation

Principes pour mener un échange de groupe

Au cours d'une rencontre, l'animateur doit prendre les dispositions suivantes :

- Pas d'exposés longs pour ne pas endormir les participants
- Ne pas monopoliser la parole ;
- Parler brièvement et écouter activement ;
- Parler d'un seul sujet à la fois pour éviter les confusions
- Maitriser son vocabulaire en utilisant des mots connus qui font image ;
- Laisser les personnes s'exprimer librement ;
- S'assurer que le groupe comprend ce que l'on veut dire (être simple, concret, donner des exemples sur la vie quotidienne) ;
- Toujours résumer les idées principales.

Au début :

- Engager les présentations ;
- Partager avec les participants (succès, soucis...) ;
- Expliquer la méthode et ses principes (ne pas critiquer, ne pas argumenter, rebondir, associer, produire au maximum) ;
- Annoncer le sujet ou le définir avec le groupe ;
- Fixer le temps dédié à l'exercice ;
- Noter toutes les idées exprimées ;
- Éliminer les doublons, classer, catégoriser en famille ;
- Définir les critères de réussite du travail.

En pleine séance :

- Poser les sujets clairement
- Ecouter attentivement les différents points de vue ;
- Traduire les idées par des exemples ;
- Inscrire les idées sur supports visibles à tous ;
- Reconnaître la valeur de toute expérience, quelle que soit :
 - ✓ l'âge ;
 - ✓ la classe sociale ;
 - ✓ la position hiérarchique ;
 - ✓ le sexe ;
 - ✓ l'appartenance religieuse ou culturelle.

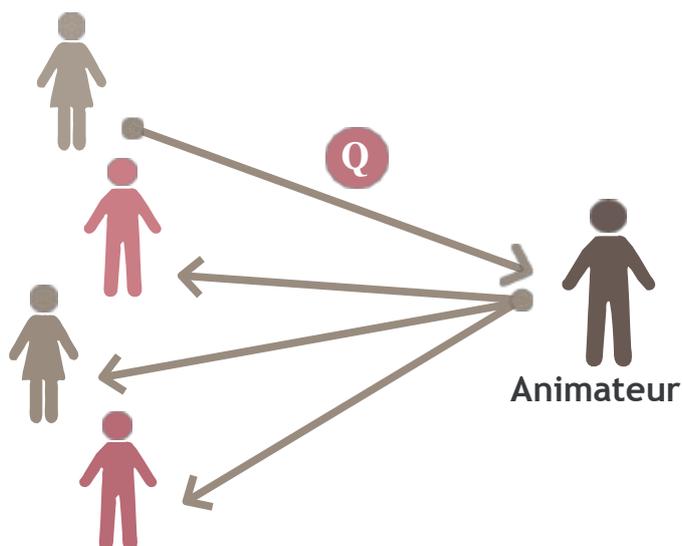
Gestion du questionnement

Les questions représentent l'outil le plus puissant de l'animateur. Elles permettent de :

- ☞ Déclencher une discussion ;
- ☞ Relancer un débat ;
- ☞ Impliquer un participant ;
- ☞ Faire une transition ;
- ☞ Approfondir un commentaire.

Types de questions

- Question « reflet »



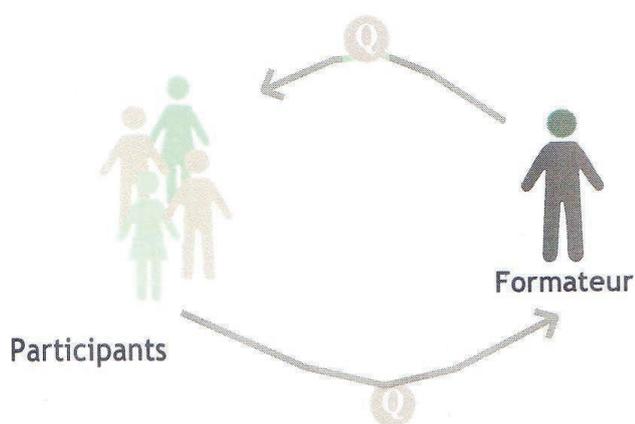
Elles consistent pour l'animateur à paraphraser le message de l'interlocuteur. Il ne change que la formulation du message.

Exemple :

Participant : Mon exploitation ici **ne me satisfait pas**. Je m'y suis résigné jusqu'à présent pensant trouver des mesures d'adaptation pratique, donc je vais changer d'option.

Animateur : Si je vous ai bien compris, votre exploitation n'est pas **productive** et vous avez choisi de repartir dans une nouvelle activité.

- Question « miroir »



Elles consistent à renvoyer la réponse à l'interlocuteur en la reformulant sur le ton interrogatif de celui qui veut en savoir davantage.

En général on reprend le dernier mot.

Exemple :

Participant : **Cela n'a pas été facile...**

Animateur : Tu dis que **cela n'a pas été facile**, qu'est ce que tu veux dire ?

Réflexion analytique

Une réflexion raisonnable et réfléchie sur un problème, qui se concentre sur la décision de savoir quoi faire ou quoi croire.

Exemple :

Selon vous, que faire pour améliorer la mise en marché de nos produits maraichers ?

A la fin

- Demander aux participants :
 - ☞ Si tous les points inscrits à la séance sont épuisés ;
 - ☞ S'il y a des questions non répondues ou des réponses non satisfaisantes ;
 - ☞ S'il y a d'autres questions sur le sujet débattu.
- Inviter 2 ou 3 participants à récapituler la séance ;
- Compléter la synthèse par des précisions ;
- Evaluer la séance par des petites questions ;
- Ajuster au besoin ;
- Fixer une autre rencontre ;
- S'entendre sur le prochain thème ainsi que le lieu ;
- Remercier les participants.

Conception

Fodi Adamou
Lilwani Abdou Adamou
Issa Harouna

Dessins

Alhassane Aka

Edition graphique

Saadou Idi Jamilou