

ACTIVITÉS

D'ÉCHANGE DE CONNAISSANCES

Les activités sont regroupées dans quatre catégories : **présentation, discussion, expérimentation et analyse.** Chaque catégorie met l'accent sur différents types de communication et d'interaction entre les participants.

PRÉSENTATION



DÉMONSTRATION

Un expert montre aux participants comment utiliser un produit ou effectuer une procédure, ou bien présente un nouveau produit ou processus dans le but de « vendre » et de diffuser des innovations.

À UTILISER POUR :

- » appliquer des connaissances ou maîtriser un processus.
- » assurer un degré élevé d'implication des participants.
- » partager des expériences pratiques ou les étapes d'un processus.
- » partager les innovations et les bonnes pratiques.
- » faciliter le transfert de connaissances dans le contexte spécifique des bénéficiaires.



TABLE RONDE D'EXPERTS

Présentations encadrées par un modérateur pour aborder un même sujet à partir d'angles différents, exposés par un groupe de personnes possédant des connaissances spécialisées.

À UTILISER POUR :

- » ouvrir des perspectives différentes sur un sujet.
- » sensibiliser à un sujet ou un problème.
- » donner de la crédibilité à un sujet en apportant le point de vue d'un expert.
- » faciliter l'échange de connaissances.



PRÉSENTATION ÉCLAIR

Ensemble de présentations de quelques minutes sur un ou plusieurs sujets, par des intervenants différents au cours d'une même session.

À UTILISER POUR :

- » sensibiliser à un ou plusieurs sujets en peu de temps.
- » communiquer sur un projet ou sur les résultats et bonnes pratiques d'un groupe.
- » améliorer les aptitudes d'une personne ou d'un groupe à préparer des rapports et présentations rapides.
- » ouvrir de nouvelles perspectives.



EXPOSITION D'AFFICHES

Présentation de visuels, associant généralement du texte et des graphiques, pour susciter des débats entre exposants et visiteurs sur le contenu des affiches.

À UTILISER POUR :

- » encourager une réflexion et des interactions permanentes sur un sujet.
- » mettre en lumière des résultats/innovations ou accroître la visibilité d'une question ou d'un sujet.
- » rassembler un grand nombre de participants.
- » favoriser la création de réseaux et l'échange informel de connaissances.



RAPPORT

Présentation orale ou écrite, exposant de façon synthétique les aspects essentiels d'un projet (concepts, données, processus, enseignements, etc.).

À UTILISER POUR :

- » partager les résultats d'un projet/enquête/évaluation ou pour actualiser des informations.
- » sensibiliser à des sujets sur lesquels il est difficile d'obtenir des informations.
- » susciter de nouveaux points de vue.
- » faire émerger et exploiter des connaissances implicites.
- » faciliter l'échange de connaissances.



NARRATION

Discours narratif décrivant les résultats concrets d'un projet, destiné à inciter des individus, des communautés ou des organisations à envisager un plan d'action.

À UTILISER POUR :

- » faire émerger et partager des connaissances implicites.
- » favoriser une meilleure compréhension.
- » attirer et maintenir l'attention sur un sujet donné.
- » faciliter l'échange de connaissances.

DISCUSSION



COLLECTE D'ANECDOTES

Exercice basé sur des questionnements et des recueils d'anecdotes à propos d'un sujet donné, afin d'inciter les membres d'un groupe à partager leurs expériences.

À UTILISER POUR :

- » favoriser le changement au travers de l'établissement de relations et de la création d'un esprit d'équipe.
- » résolution de conflits.
- » anecdotes permettant d'évaluer des projets complexes.
- » faciliter l'échange de connaissances.



REMUE-MÉNINGES

Mise au jour d'idées ou de solutions à propos d'un sujet précis, en exploitant les idées des pairs et en encourageant les participants à réfléchir à de nouvelles options.

À UTILISER POUR :

- » générer des idées nouvelles et créatives.
- » établir des listes/listes de contrôle.
- » faciliter la résolution de problèmes, la recherche de consensus et le travail d'équipe.
- » inciter les participants à investir dans une idée ou une solution.
- » faciliter l'échange de connaissances.



MINI-GROUPES

Discussion très rapide sur un sujet très précis au sein de mini-groupes de travail simultanés (deux personnes en général), ce qui stimule l'implication de chaque participant du grand groupe.

À UTILISER POUR :

- » exploiter les connaissances et l'expérience de chaque participant.
- » dynamiser le groupe ou « briser la glace ».
- » recenser les besoins / solliciter un avis rapide sur un sujet précis.
- » favoriser l'émergence de nombreuses idées.
- » susciter des questions à poser aux intervenants.
- » se recentrer sur les problèmes essentiels.



DISCUSSION EN LIGNE

Débat en ligne, organisé de façon synchrone ou asynchrone.

À UTILISER POUR :

- » susciter la participation des membres d'un cercle de professionnels.
- » étudier certains sujets en détail
- » encourager le coaching/mentorat.
- » faciliter la planification et la collaboration à toutes les étapes d'un projet, en particulier entre des équipes dispersées.
- » programmer des séances entre plusieurs participants et pérenniser les acquis de l'apprentissage et l'implication des participants aux ateliers et conférences.



CAFÉ DU SAVOIR

Discussions ouvertes, créatives et orchestrées par un animateur dans une ambiance détendue, comme celle d'un café entre amis, afin de mettre au jour des connaissances collectives, partager des idées et encourager un dialogue et des collaborations.

À UTILISER POUR :

- » ouvrir des perspectives différentes sur un sujet.
- » faire émerger et rassembler des connaissances implicites et des expériences au sein d'un grand groupe.
- » encourager l'apprentissage collectif et établir des réseaux.
- » identifier des pratiques optimales.



ASSISTANCE DES PAIRS

Rencontre organisée pendant laquelle des personnes possédant une expérience pertinente partagent leurs connaissances avec des pairs ayant sollicité leur assistance à propos d'une difficulté, d'un projet ou d'une activité spécifiques. Cette assistance prend généralement la forme de partage de pratiques optimales et d'enseignements issus de l'expérience.

À UTILISER POUR :

- » résoudre un problème opérationnel spécifique, en particulier des difficultés d'adaptation.
- » permettre le transfert de connaissances entre pairs.
- » favoriser l'apprentissage collectif, les interrelations et le réseautage.
- » stimuler l'émergence de nouvelles perspectives et pistes de travail.
- » renforcer la volonté d'apprendre l'un de l'autre et ancrer une culture ouverte de la formation dans une organisation.

EXPÉRIMENTATION



PLANIFICATION DES ACTIONS

Activité stratégique débouchant sur l'élaboration d'une feuille de route ou d'un calendrier décrivant les actions à mener par un individu ou un groupe pour atteindre un ou plusieurs objectifs.

À UTILISER POUR :

- » mettre en pratique et/ou transférer des connaissances.
- » élaborer un document concret et une feuille de route pour le suivi des actions.
- » encourager l'appropriation des actions de suivi.
- » faciliter le transfert de connaissances.



ÉCRITURE COLLABORATIVE INTENSIVE

Processus orchestré par un animateur au cours duquel plusieurs personnes doivent rédiger collectivement un livre en trois à cinq jours seulement.

À UTILISER POUR :

- » faire émerger des connaissances implicites.
- » formaliser les connaissances, l'expérience des praticiens et les enseignements.
- » partager des connaissances et des résultats.
- » créer un produit concret : écrire un livre.
- » constituer, consolider ou mobiliser une communauté de praticiens ou une équipe.
- » encourager l'appropriation des actions de suivi.
- » faciliter l'échange de connaissances.



VISITE DE TERRAIN

Déplacement sur un site pour observer directement les conditions réelles de mise en œuvre d'un projet et rencontrer les équipes de projet et les bénéficiaires.

À UTILISER POUR :

- » acquérir de nouvelles connaissances et/ou apprendre par l'observation directe de la mise en œuvre d'un projet ou programme.
- » nouer des contacts directs avec les bénéficiaires, les membres de la communauté et/ou principales parties prenantes.
- » observer de bonnes pratiques.
- » établir des réseaux et partenariats.
- » faciliter la prise de décision.



AQUARIUM

L'aquarium est un exercice d'expérimentation qui favorise la participation active à la discussion des personnes qui sont « dans l'aquarium », ainsi que l'observation active par ceux qui sont autour. L'aquarium est au centre de la scène et les observateurs l'entourent assis. En général, l'aquarium est matérialisé par un cercle de cinq à huit chaises, entouré d'un cercle plus large où sont placées les chaises des observateurs.

À UTILISER POUR :

- » approfondir la compréhension de sujets complexes ou controversés.
- » susciter l'expression de multiples opinions et des débats.

- » faciliter la résolution de problèmes, en particulier les problèmes complexes pour lesquels il n'existe pas de solution unique.
- » encourager l'écoute active et la réflexion.
- » faciliter l'échange de connaissances.



POSTE D'APPRENTISSAGE

Un espace généralement réservé sur le site d'un projet pour la présentation des composantes du projet et aux discussions en présentiel.

À UTILISER POUR :

- » discuter de perspectives différentes sur un sujet.
- » s'imprégner du potentiel de résultats d'un projet par le biais de visites guidées, de l'observation et de la participation.
- » encourager l'apprentissage collectif et établir des réseaux.
- » identifier des pratiques optimales.



JEU DE RÔLE

Exercice interactif dans lequel les participants découvrent d'autres points de vue sur une situation donnée, appliquent ou perfectionnent leurs compétences de gestion et résolution de problèmes, puis analysent les résultats avec l'aide d'observateurs.

À UTILISER POUR :

- » susciter l'adoption de comportements différents ou nouveaux.
- » encourager l'esprit d'ouverture et de découverte.
- » encourager la prise en compte d'autres points de vue.
- » renforcer le consensus entre de multiples acteurs.
- » développer des compétences de gestion de conflit ou de prise de décisions difficiles.



DÉTACHEMENT

Affectation temporaire d'une personne dans un autre département ou une autre organisation.

À UTILISER POUR :

- » acquérir de nouvelles compétences ou renforcer les savoir-faire et l'expertise.
- » faciliter l'échange de connaissances.



SIMULATION

Mise en scène d'une situation réaliste, structurée, afin d'inciter les participants à interagir dans un cadre particulier.

À UTILISER POUR :

- » mettre en pratique de nouvelles compétences « en conditions réelles ».
- » renforcer les aptitudes à gérer une situation complexe ou à utiliser un équipement spécifique.
- » faciliter le transfert de connaissances.
- » analyser en profondeur une situation donnée.
- » favoriser une meilleure compréhension d'un domaine.

ANALYSE



BILAN DE L'ACTION

Processus structuré permettant aux équipes d'analyser ce qui s'est passé et pourquoi, afin de déterminer ce qui pourrait être amélioré ou modifié à l'avenir.

À UTILISER POUR :

- » faire émerger des pratiques optimales et tirer les enseignements de la mise en œuvre d'un projet.
- » susciter l'expression d'opinions diverses sur ce qui s'est produit et pourquoi.
- » encourager les remontées d'information pour améliorer les performances.
- » faciliter le transfert de connaissances.



GROUPE DE DISCUSSION

Méthode de discussion structurée, au cours de laquelle des participants qui ne se connaissent généralement pas mais qui partagent des intérêts communs peuvent exprimer leur opinion sur un sujet ou domaine donné.

À UTILISER POUR :

- » vérifier des hypothèses pour améliorer la prise de décision.
- » tester la réaction du public ciblé face à des produits/services/campagnes, avant leur lancement.
- » faciliter la formulation d'une démarche stratégique.
- » encourager les participants à s'enrichir mutuellement de la perspective des autres.



INTERVIEW

Dialogue sous forme de questions-réponses avec une personne sur un sujet particulier, en général en suivant une trame de questions prédéfinie.

À UTILISER POUR :

- » sensibiliser à un sujet, un problème ou une cause.
- » faire émerger des connaissances implicites.
- » donner de la crédibilité à un sujet en apportant le point de vue d'un expert.
- » partager des expériences pratiques.
- » faciliter l'échange de connaissances.
- » remplacer une présentation.



AUTO-ÉVALUATION

La manière dont une personne s'évalue sur un ensemble de compétences et comportements.

À UTILISER POUR :

- » déterminer ce que l'échange de connaissances pourra apporter aux participants.
- » mesurer l'évolution des compétences et comportements des participants après l'échange de connaissances.



ENQUÊTE

Collecte de données ou d'opinions en suivant une trame de questions structurée.

À UTILISER POUR :

- » assurer un suivi.
- » mesurer des résultats.
- » recueillir les avis et points de vue des participants ou mettre au jour des points de consensus.
- » évaluer les besoins ou hiérarchiser les actions à mener.
- » faciliter l'échange de connaissances.



ANALYSE « SWOT »

Processus structuré permettant de déterminer les forces et faiblesses d'un programme ou d'une organisation, ainsi que les opportunités et menaces externes/internes. (de l'anglais *SWOT* : *Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threat*, soit Forces, Faiblesses, Opportunités et Menaces).

À UTILISER POUR :

- » identifier et éliminer les faiblesses.
- » renforcer la sensibilisation et préparer l'élaboration d'une stratégie.
- » stimuler l'émergence de nouvelles idées et opportunités.
- » faciliter le transfert de connaissances.

