



KIT PÉDAGOGIQUE

Mallette Pédagogique Santé Animale PRAPS

- ◆ Fiches «Techniques pédagogiques»
- ◆ Fiches «Séance de sensibilisation»



MALLETTE PÉDAGOGIQUE SANTÉ ANIMALE PRAPS

Ce Kit Pédagogique est extrait de la Mallette Pédagogique Santé Animale PRAPS qui comprend :

Le Manuel à l'Usage du Personnel de Santé Animale (M.U.P.S.A) qui constitue un support de formation continue et un outil de référence pour le terrain. Il contient cinq parties organisées autour des principaux domaines de la santé animale. Chaque partie détaille de manière simple et imagée les notions importantes à connaître pour l'exercice quotidien des missions des agents communautaires, des paravétérinaires et des vétérinaires privés et/ou publics intervenant dans les pays du Sahel. Les rôles de chacun de ces acteurs, la reconnaissance des maladies animales prioritaires et les techniques de santé animale de base sont exhaustivement expliqués dans cet ouvrage.

Les Fiches Maladies Animales Prioritaires de reconnaissance de 30 maladies contenues dans le M.U.P.S.A. et proposées également en édition indépendante. Chacune d'entre elles propose un résumé clair, pratique et illustré pour optimiser la reconnaissance des signes cliniques des maladies animales prioritaires du Sahel et les conduites à tenir face à celles-ci par le personnel de santé animale.

Le Kit Pédagogique ci-présent constitué de 8 fiches pratiques sur les méthodes et techniques pédagogiques. Il a été prévu à l'intention des formateurs qui déploieront la Mallette Pédagogique Santé Animale PRAPS sur le terrain lors de sessions de formation et de sensibilisation du personnel de santé animale.

Le Guide d'Usage qui explicite les objectifs de la Mallette Pédagogique Santé Animale PRAPS et détaille les acteurs, les contenus, les publics cibles et les situations d'apprentissage dans lesquelles les formateurs pourront la déployer.



KIT PÉDAGOGIQUE

Mallette Pédagogique Santé Animale PRAPS

2 FICHES «SÉANCE DE SENSIBILISATION»

- ◆ Séance de sensibilisation I *Préparation et organisation*
- ◆ Séance de sensibilisation II *Communication et animation*

6 FICHES «TECHNIQUES PÉDAGOGIQUES»

- ◆ Techniques pédagogiques I *Mise en commun des connaissances*
- ◆ Techniques pédagogiques II *Questions récapitulatives*
- ◆ Techniques pédagogiques III *Analogies*
- ◆ Techniques pédagogiques IV *Méthode progressive*
- ◆ Techniques pédagogiques V *Jeux pédagogiques*
- ◆ Techniques pédagogiques VI *Jeu de rôle : simulation de réunions*

Auteur des fiches «Techniques pédagogiques»

Jérôme THONNAT

Source des fiches «Séance de sensibilisation»

Guide de sensibilisation PSAMAO & PSAMAC

Réécriture & adaptation des textes

Cécile SQUARZONI-DIAW

Anne-Laure ROY

Édition & mise en page

Renaud LEVANTIDIS

Illustrations

Géraldine LAVEISSIERE

Ce kit pédagogique a été publié dans le cadre du Projet PRAPS à travers une prestation réalisée par le CIRAD-UMR ASTRE

Partenaires techniques et financiers



AFRICAN UNION
INTERAFRICAN BUREAU
FOR ANIMAL RESOURCES

L'ensemble de cette publication (contenu, présentation, photographies et illustrations) constitue une œuvre protégée par la législation française et internationale en vigueur sur le droit d'auteur et d'une manière générale sur la propriété intellectuelle et industrielle. La reproduction et la traduction partielle ou intégrale des éléments précités et d'une manière générale la reproduction et la traduction de tout ou partie de cette publication sur un support quel qu'il soit est formellement interdite sans l'accord préalable de ses ayant droit et de ses auteurs. La reproduction de cette publication sur un support papier demeure autorisée, sous réserve du respect des conditions cumulatives suivantes : gratuité de la diffusion, respect de l'intégrité et de la finalité des documents reproduits (ni modifications, ni altérations), respect de la finalité de la publication dans l'utilisation de ces informations et éléments, citation claire et lisible de la source avec mention du nom de la publication et de l'identité de ses ayant droit et de ses auteurs. Par ailleurs, tous les logos représentés dans cette publication sont propriété de leurs titulaires respectifs.



Séance de sensibilisation - I

PRÉPARATION ET ORGANISATION

KIT PÉDAGOGIQUE
Mallette Santé Animale PRAPS

Les séances de sensibilisation sont destinées à des adultes. Il peut y avoir de nombreux facteurs de résistance (désintérêt, occupation régulière les empêchant d'être disponibles physiquement et/ou moralement, situations sociales, méconnaissance ou préjugés sur le sujet abordé...).

Aussi, afin de bien recevoir le message que vous allez leur transmettre, les participant(e)s doivent se sentir en confiance.

Pour cela, ils ont besoin de :

- ◆ Respect : Chacun(e) veut être écouté(e), honoré(e), respecté(e) en tant que personne ;
- ◆ Expérience : La personne a besoin de valoriser son expérience passée, de la partager avec les autres participants et les animateurs et de la relier au thème de la sensibilisation ;
- ◆ Utilité : Chacun(e) a besoin de comprendre l'utilité du message qui lui est apporté pour pouvoir l'appliquer dans ses activités habituelles ;
- ◆ Pratique : La personne a besoin de réaliser des exercices pratiques pendant la séance de sensibilisation ;
- ◆ Fierté : Chacun(e) a besoin de se sentir encouragé(e) dans une ambiance détendue quand il (elle) prend la parole.

COMMENT OPTIMISER L'APPRENTISSAGE ET LA MÉMORISATION ?

Il est nécessaire de :

- ◆ Varier vos supports visuels (textes, images, cartes) et distribuer des documents imprimés largement illustrés ;
- ◆ Redire sous d'autres formes ce qui est écrit ou illustré (énoncer de plusieurs manières) ;
- ◆ Varier les techniques d'apprentissage et éventuellement utiliser des jeux (techniques pédagogiques) ;
- ◆ Proposer des activités pratiques en demandant aux participants d'expliquer ce qu'ils font.

Nous apprenons avec une efficacité différente selon la méthode utilisée. Nous retenons :



D'une manière générale, nous apprenons plus facilement en participant activement au processus d'apprentissage, en pratiquant et en expliquant ce que l'on est en train de faire.

COMMENT ORGANISER UNE SÉANCE DE SENSIBILISATION ?

Pour bien réussir vos séances de sensibilisation, vous devez avoir réfléchi à l'avance et avoir répondu à minima pendant la phase de préparation, aux 6 questions suivantes :

I. Comment organise-t-on une séance de sensibilisation ?

Il est nécessaire d'avoir bien défini le groupe cible et les objectifs de la séance. Pour cela le thème à aborder aura été préalablement défini, délimité et le contenu validé. Le public cible aura été identifié en fonction du thème à traiter et pour chaque zone ou région, préalablement estimé (nombre de personnes ou de villages ciblés).

Il sera nécessaire de contacter en amont les autorités villageoises (chef de village, autorités religieuses...) et administratives (gouverneur, services vétérinaires délocalisés...) selon les pays et situations locales. L'aval de leurs représentants est indispensable et permettra de relayer les informations sur la date et le lieu des séances à venir.

II. Où organise-t-on les séances ?

Il n'est pas nécessaire d'avoir une salle pour animer des séances de sensibilisation. Si la séance se déroule en extérieur, il est important de trouver un endroit calme, à l'abri du soleil, où les participants peuvent s'asseoir confortablement (sur des nattes).

Il est important que le lieu de rendez-vous ne soit pas trop éloigné du lieu de résidence, afin de ne pas provoquer de longs (et éventuellement coûteux) déplacements. Il est recommandé de privilégier des séances dans les villages, en réduisant les temps de déplacement pour les groupes cible.

III. Quand doit-on organiser les séances ?

Il faut choisir un moment durant lequel les participants peuvent se rendre disponibles assez facilement en tenant compte de leurs activités régulières (éleveurs et agriculteurs). Il faut éviter de les faire venir aux heures pendant lesquelles les membres de votre groupe cible ont des activités importantes à faire, dont le manquement pourrait pénaliser leurs activités régulières (jours de marché, heures de repos, moment de la traite, sortie de troupeaux...).

Si vous visez spécifiquement un public de femmes, assurez-vous que les hommes sont d'accord pour qu'elles participent à la séance et que l'horaire n'interfère pas avec leurs activités habituelles.

IV. Quelle est la durée d'une séance ?

Les séances doivent durer au maximum une heure, au risque de voir les membres de votre groupe cible se fatiguer, se retirer et ne pas revenir la fois prochaine.

Il est possible de dépasser l'heure s'il y a des gestes pratiques à montrer et/ou à réaliser (examens cliniques d'animaux, gestes techniques spécifiques...). Dans ce cas, pensez à bien séparer la partie théorique (description orale + documents et supports visuels) de la partie pratique en le formulant (changement d'activités pour mise en pratique) et si possible en proposant une légère collation entre les 2 activités (boissons). Il est recommandé de ne pas dépasser les 2 heures au total.

V. Quelle doit-être la taille du groupe pendant la séance ?

Il est recommandé de réaliser des séances avec des groupes composés de 5 à 15 personnes maximum pour un seul animateur. Si les personnes à sensibiliser sont plus nombreuses, il est recommandé d'organiser plusieurs fois la même séance de sensibilisation afin de s'assurer que chaque participant aura bien pu comprendre les notions abordées et pu les pratiquer correctement.

Si plusieurs animateurs sont disponibles, scinder le public cible en plusieurs groupes de taille homogène et réalisez des séances en parallèle (de même durée). Il est recommandé de réunir l'ensemble des personnes sensibilisées à la fin de ces séances pour rappeler les grands objectifs et de les remercier pour leur participation afin de donner de la cohérence à l'ensemble du groupe (village). Un débriefing à posteriori entre les animateurs après les séances est recommandé.

VI. Comment doit être disposé le groupe ?

Vous pouvez inviter les participants à se mettre en cercle, en demi-cercle ou être assis en formant une figure en forme de U, autour de vous. L'important étant que chaque participant puisse non seulement voir et entendre l'animateur(trice), mais également les autres participants afin de pouvoir intervenir et interagir facilement avec le groupe. Autant que possible, il faut éviter que les participants soient disposés sur plusieurs rangs en face de l'animateur(trice) (situation «scolaire»).



Géraldine Laveissière © cirad-astre, 2018



Séance de sensibilisation - II

COMMUNICATION ET ANIMATION

KIT PÉDAGOGIQUE
Mallette Santé Animale PRAPS

COMMENT COMMUNIQUER AVEC SON GROUPE ?

On ne parle pas seulement qu'avec des mots. On parle aussi à travers les gestes, à travers des expériences et expressions et avec des gestes ou postures. Ainsi l'animateur(trice) doit apprendre à comprendre et à considérer certains faits et gestes des membres du groupe cible pour saisir les messages transmis lors d'une discussion, même en dehors des mots, afin de réorienter, adapter la séance en cours si besoin et d'en optimiser l'impact attendu.

I. Quand quelqu'un baille

Cela peut signifier qu'il est fatigué, qu'il a faim ou qu'il a sommeil. Cela peut-il dire que votre séance est un peu trop longue ? Ou que le sujet n'intéresse pas les membres du groupe cible ? Ou que le moment est mal choisi ? Si vous répondez Oui à l'une de ces questions, il faut :

- ◆ Soit arrêter la séance en la concluant rapidement ;
- ◆ Soit détendre l'ambiance en proposant une activité ludique (jeu) ;
- ◆ Soit orienter le débat vers un autre sujet en rapport avec la séance de sensibilisation, mais dans lequel les participants se reconnaissent.

II. Acquiescer (dire «Oui» de la tête)

Lorsque quelqu'un a la parole et que vous acquiescez quand il/elle parle, vous encouragez la personne à aller jusqu'au bout de ses pensées. Cela ne veut pas obligatoirement dire que vous êtes d'accord avec ce que la personne dit, mais c'est votre rôle de l'encourager à s'exprimer pour ensuite lancer et animer le débat au sein du groupe sur ce qui vient d'être dit.

III. Secouer la tête (dire «Non» de la tête)

Même si on ne partage pas l'opinion d'une personne, il faut faire attention à ne pas le montrer en secouant la tête négativement pendant que quelqu'un a la parole. Sinon certains pourraient penser que vous avez raison, alors que vous pouvez avoir tort ou que vous vous opposez au débat. Or la séance de sensibilisation vise à écouter les différents points de vue et à les analyser ensemble.

Par contre les autres membres du groupe peuvent montrer ouvertement entre eux qu'ils ne sont pas d'accord avec quelqu'un. Votre rôle est alors d'encourager la discussion, sans prendre parti.

IV. Encourager la discussion entre les membres du groupe à l'aide de la main

Les membres du groupe cible auront toujours envie de s'adresser directement à vous. Vous pouvez utiliser la main pour encourager la discussion entre eux et leur montrer qu'ils n'ont pas besoin de vous pour prendre la parole.

Avec la main, vous pouvez aussi encourager quelqu'un à aller au bout de ses idées, notamment quand quelqu'un parle d'un sujet très personnel qui le touche et touche les autres participants. À ce moment, prendre la parole pourrait arrêter cette personne à continuer. Il est plutôt recommandé de l'encourager par des gestes de la main.

V. Encourager par le regard

Lorsque quelqu'un parle au cours de la séance de sensibilisation et que vous le regardez, cela lui montre que vous vous intéressez à ce qu'il dit. Cela le motive et l'encourage à poursuivre. Il est recommandé de porter attention à chaque personne qui prend la parole et d'être attentif à ses propos.

VI. Expression du visage

En écoutant les membres de votre groupe cible, il faut faire attention à l'expression de votre visage. Si vous renfrogez la mine (refermer votre visage), cela peut décourager et pourra être interprété comme si vous n'étiez pas content de ce que l'autre dit. Au contraire, un visage souriant facilitera la communication et l'expression orale à l'intérieur du groupe et permettra d'installer un climat de confiance et de respect.

COMMENT GÉRER LES SITUATIONS DIFFICILES ?

Pendant des séances participatives où la discussion est ouverte et où tout le monde a librement la parole, vous pouvez être confrontés à des problèmes qui s'expliquent par le fait que les personnes n'ont pas tous la même opinion, ni la même personnalité. C'est pour cela qu'il faut vous attendre à certaines situations difficiles à l'intérieur du groupe et qu'il va falloir gérer afin d'optimiser les échanges entre les personnes du groupe et vous et l'apprentissage attendu.

I. Un(e) participant(e) trop bavard(e) ?

Il faut penser à équilibrer le temps de parole et donner à chaque participant la possibilité de s'exprimer. On peut être confronté(e) à un participant qui parle plus que nécessaire. Certaines personnes sont bavardes de nature, d'autres sont contentes de donner leur point de vue et d'autres encore ont des difficultés pour s'exprimer avec précision.

Il faut tout faire pour arrêter la situation de monopole de parole sans perdre la motivation du groupe, ni la personne bavarde. Si vous arrêtez brusquement la personne qui parle trop, elle risque d'être frustrée et ne plus s'intéresser à la discussion, voire de déstabiliser tout le groupe. Au contraire, si vous lui laissez la parole, vous risquez de perdre les autres participants qui vont s'ennuyer ou se sentir exclu.

Pour limiter son temps de parole, vous pouvez résumer ce qu'il (elle) a dit en le (la) remerciant de sa contribution et rebondir sur ses propos pour poser des questions en interpellant un(e) autre participant(e). Ainsi vous mettrez fin à la prise de parole du bavard, tout en passant la parole aux autres participants du groupe, sur ces propos et au-delà.

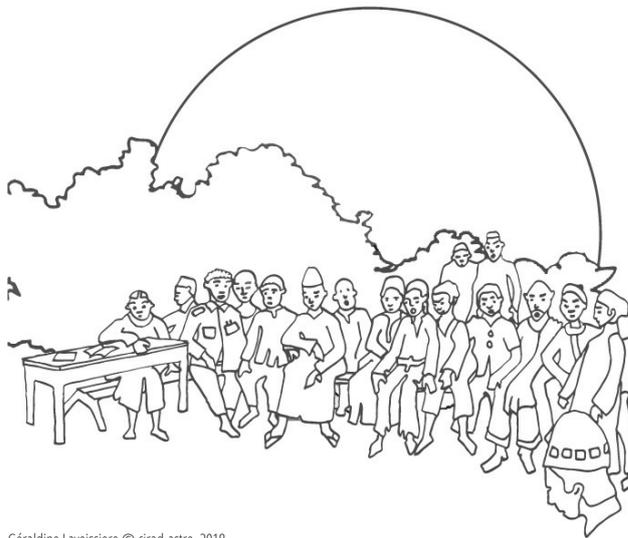
II. Un(e) participant(e) trop réservé(e) ?

C'est une personne qui est venue surtout pour écouter, mais qui pourrait intervenir si on lui donne la parole. Si elle n'est pas interrogée, elle ne prendra pas spontanément la parole et pourrait garder son point de vue, alors qu'il peut être intéressant pour tout le groupe.

Quelqu'un qui ne parle pas, ne veut pas forcément dire qu'il est d'accord avec ce qui est dit ou qu'il n'a rien à dire. Aussi il est important d'identifier les personnes qui sont restées silencieuses et de leur donner l'occasion de s'exprimer. Il est important de les encourager à donner leur point de vue et de contrôler si la discussion est bien comprise.

III. Un(e) participant(e) qui domine ?

C'est une personne qui tend à se placer au-dessus du groupe. C'est elle qui commence les conversations, défend sa position, cherche à influencer les autres et veut avoir le dernier mot. C'est souvent son statut social au sein du groupe qui le lui permet. Pour gérer ce type de personne lors d'une discussion, évitez de la regarder très souvent. Si cela est nécessaire, dites à cette personne que ses pensées sont très intéressantes, mais que vous aimeriez aussi entendre les idées des autres membres du groupe afin d'ouvrir le débat et les discussions et remerciez la pour sa participation.



Géraldine Laveissière © cirad-astre, 2018



Techniques pédagogiques - I

MISE EN COMMUN DES CONNAISSANCES

KIT PÉDAGOGIQUE
Mallette Santé Animale PRAPS

CONTEXTE D'UTILISATION ET OBJECTIFS

Quand on a affaire à un groupe hétérogène ou dont on connaît mal le niveau de connaissances au préalable, il est difficile de préparer un exposé qui soit complètement adapté au niveau des participants. Cette technique permettra de s'adapter à l'hétérogénéité du groupe, tout en facilitant la participation de tous, à travers une mise en commun des connaissances au sein du groupe.

Exemple : Réviser en groupe les connaissances sur les maladies ou sur une maladie spécifique, afin d'identifier les lacunes possibles, les corriger et rappeler les connaissances de base à maîtriser.

MODALITÉS D'UTILISATION

I. Préparation préalable de la grille de collecte vierge

Préparer à l'avance, avant la réunion, un tableau comportant le nom de la maladie et le type d'informations qu'on veut aborder pendant la discussion commune, soit sous forme de grille (cases à remplir), soit sous forme de check list.

Exemple : La PPR - Informations à aborder = principaux symptômes, lésions, modalités de contamination, épidémiologie de la maladie, traitement possible, mesures de prévention, conduite à tenir en cas de foyer.

Cette grille ou liste peut être réalisée sur une grande feuille de papier (elle pourra alors, une fois remplie, rester affichée dans la salle et être réutilisée en cours de formation) ou sur un support numérique (diapositive Powerpoint) qui sera projeté sur un tableau noir ou encore sur un tableau effaçable. Elle sera complétée avec les participants.

II. Animation de la mise en commun

En plénière, questionner les participants pour qu'ils remplissent les différentes cases de la grille

au fur et à mesure. Stocker les réponses des participants en écrivant sur la feuille de papier ou sur le tableau jusqu'à ce que le groupe considère que l'ensemble de ses connaissances sur la maladie a bien été pris en compte. Tout est noté, même les réponses pouvant nécessiter des corrections.

III. Synthèse et discussion

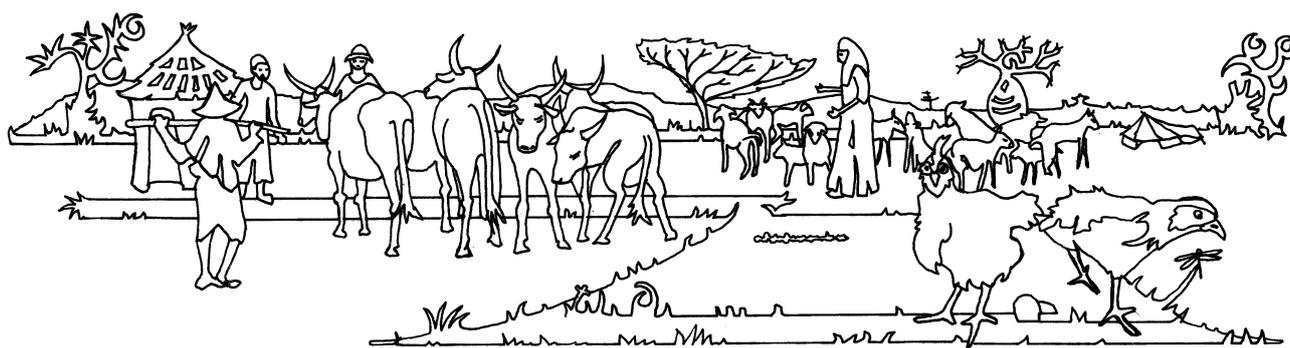
Le formateur réalise la synthèse des informations recueillies lors de la mise en commun. Il demande leurs avis aux participants puis effectue les corrections, les compléments et les rappels nécessaires, hiérarchise les informations et discute les différents points et, à partir du tableau corrigé, fait ressortir les éléments qui seront pris en compte dans le protocole de surveillance de la maladie.

Exemple : PPR - Critères de suspicion légitime, signes cliniques majeurs, définition du cas, prélèvements à réaliser en cas de suspicion, informations à collecter pour donner l'alerte, mesures conservatoire à mettre en œuvre...

INTÉRÊT DE CETTE TECHNIQUE

Elle est participative et dynamique. Elle permet un partage des connaissances entre les participants. Elle permet au formateur d'identifier précisément les lacunes et/ou erreurs des participants sur le sujet (ex : sur une maladie spécifique) et de cibler spécifiquement les compléments et corrections qu'il peut apporter sur ces points précis.

Exemple : Fiabiliser les connaissances sur la maladie et rappeler la conduite à tenir en cas de suspicion ou foyer.



Géraldine Laveissière © cirad-astre, 2018

KIT PÉDAGOGIQUE |

Mallette Pédagogique Santé Animale



Le document « Techniques pédagogiques » fait partie de la Mallette Pédagogique Santé Animale PRAPS éditée par le CIRAD UMR ASTRE en 2018. Il constitue une œuvre protégée et obéit à la même réglementation sur la propriété intellectuelle et industrielle que le M.U.P.S.A. L'ensemble des crédits concernant le contenu, la présentation, les photographies et les illustrations de ce document sont à retrouver dans le M.U.P.S.A. Copyright © 2018 OIE © 2018 AUJEAR © 2018 CIRAD



Techniques pédagogiques - II

QUESTIONS RÉCAPITULATIVES

KIT PÉDAGOGIQUE
Mallette Santé Animale PRAPS

CONTEXTE D'UTILISATION ET OBJECTIFS

Il s'agit de permettre aux participants de poser des questions sur ce qui a été vu la veille ou précédemment dans la journée. Cela permet au formateur d'évaluer l'acquisition des connaissances transmises la veille. Cela permettra également à chacun, sans crainte (car questions anonymes) d'exprimer ses incompréhensions ou poser les questions utiles pour des éclaircissements. Le formateur pourra expliquer à nouveau les points mal compris par certains la veille et faire réviser les contenus et les notions les plus importantes. Cela permet de fiabiliser les informations transmises la veille et de vérifier leur bonne assimilation par les participants.

Exemple : Tous les sujets abordés la veille peuvent être traités avec cette technique des questions récapitulatives, qu'il s'agisse des connaissances sur une maladie, des modalités de surveillance, des bonnes pratiques d'hygiène, des plans de surveillance ou des programmes de lutte.

MODALITÉS D'UTILISATION

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

I. Présentation de la technique

L'animateur doit insister sur les points suivants :

- ◆ Chaque participant a la possibilité de poser une question sur ce qui a été vu la veille en l'écrivant sur un morceau de papier ;
- ◆ La question doit obligatoirement porter sur l'exposé de la veille ;
- ◆ Cette question doit porter sur un élément qui n'a pas été bien compris et sur un point qui mérite des explications ;
- ◆ On pose une seule question par papier (si plusieurs questions, on utilise plusieurs papiers).

II. Rappel du programme de la veille

Avant que les questions soient écrites, le formateur récapitule rapidement les différents sujets abordés la veille.

III. Rédaction des questions

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

IV. Réponse aux questions

- ◆ Tirage au sort d'une question par un des participants ;
- ◆ Réponse du participant à la question posée ;
- ◆ Reformulation et synthèse de l'animateur ou formateur ;
- ◆ Demande de compléments de réponse aux autres participants ;
- ◆ Synthèse de l'animateur ou du formateur ;
- ◆ Compléments ou éclaircissements apportés par le formateur intervenu la veille sur le sujet concerné (s'il est présent) ;
- ◆ Tirage au sort d'une autre question par le participant suivant ;
- ◆ Déroulement identique jusqu'à épuisement des questions.

CONSEILS POUR L'ANIMATION DE LA SÉQUENCE

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

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

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

L'animateur doit veiller à ne jamais donner la réponse en premier, mais à toujours interroger le groupe pour lui faire dire les éléments de réponse. Il faut faire attention à ce que cette séquence ne soit pas ressentie comme un examen ou un contrôle.

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

- ◆ Faire respecter la forme (le déroulement de la séquence tel que prévu) : rédaction des questions / tirage au sort des questions / réponse du participant / compléments par le groupe / synthèse, complément, éclaircissements apportés par le formateur de la veille ;
- ◆ Faire respecter le temps prévu pour cette séquence : l'animateur doit veiller à limiter les temps de parole à ce qui est nécessaire. Le formateur de la veille doit éviter de refaire son cours (sauf si cela s'avère réellement indispensable) mais il doit juste profiter de cette séance pour rappeler les éléments abordés la veille. Il ne doit pas développer de nouveaux aspects autour du thème traité, qui ne sont pas en rapport direct avec la question posée. L'animateur doit donc avoir le pouvoir de gérer la distribution et les temps de parole afin de faire respecter le temps imparti à la séquence.

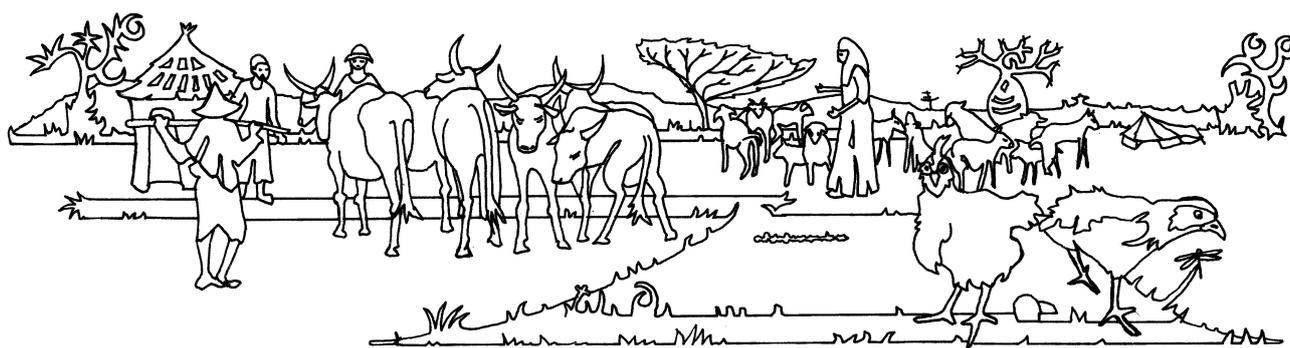
INTÉRÊT DE CETTE TECHNIQUE

Cette technique est en général très appréciée. Elle permet au formateur d'évaluer la progression du groupe dans ses acquis et de maintenir une bonne cohésion du groupe vis-à-vis de l'apprentissage. Elle permet aux participants de poser des questions qu'ils n'oseraient pas poser en séance plénière (notamment dans des groupes hétérogènes avec des niveaux de connaissances préalables différents ou des participants qui ont des positions hiérarchiques distinctes, pouvant empêcher la prise de parole).

Variante de cette technique

Lorsqu'il y a plus de 20 participants, il est nécessaire, pour ne pas consacrer trop de temps aux questions récapitulatives, de constituer 2 groupes (G1 et G2).

Lors de la première séance de questions récapitulatives, les membres du groupe G1 posent les questions et les membres du groupe G2 y répondent. Le lendemain, le groupe G2 pose les questions et G1 y répond. Les séances se suivent ainsi en alternant les rôles de G1 et G2.



Géraldine Laveissière © cirad-astre, 2018

KIT PÉDAGOGIQUE | 
Mallette Pédagogique Santé Animale



Le document « Techniques pédagogiques » fait partie de la Mallette Pédagogique Santé Animale PRAPS éditée par le CIRAD UMR ASTRE en 2018. Il constitue une œuvre protégée et obéit à la même réglementation sur la propriété intellectuelle et industrielle que le M.U.P.S.A. L'ensemble des crédits concernant le contenu, la présentation, les photographies et les illustrations de ce document sont à retrouver dans le M.U.P.S.A. Copyright © 2018 OIE © 2018 FAO © 2018 UNESCO © 2018 CDE



Techniques pédagogiques - III

ANALOGIES

KIT PÉDAGOGIQUE
Mallette Santé Animale PRAPS

CONTEXTE D'UTILISATION ET OBJECTIFS

Il s'agit d'aborder, de façon simple et facilement compréhensible, des concepts à priori compliqués avec des groupes ayant un niveau faible de connaissances techniques préalables.

Exemple : Quand on doit expliquer des phénomènes biologiques complexes (processus pathologiques : ex = processus inflammatoire, techniques thérapeutiques : ex = modalités de fonctionnement d'un vaccin, phénomènes physiologiques : ex = ictère des organes) à des groupes qui ont une formation scientifique de base réduite.

MODALITÉS D'UTILISATION

I. Principes

Il s'agit, pour le formateur, de construire une histoire en faisant des comparaisons entre des éléments ou des événements déjà connus et compris par les participants dans leur vie quotidienne et des phénomènes biologiques plus compliqués que l'on doit aborder pendant la formation. L'efficacité pédagogique de l'analogie sera directement liée à la proximité sociale de l'histoire qui sera construite autour du sujet. L'histoire doit utiliser des éléments connus du groupe.

II. Applications

Prenons l'exemple du vaccin : son fonctionnement, son utilisation et son efficacité. Il s'agit d'expliquer à des éleveurs peu ou pas alphabétisés, comment fonctionne un vaccin dans l'organisme de l'animal et quelles en sont les règles d'usage et d'utilisation. L'objectif est de lui faire prendre conscience de l'intérêt de son utilisation dans son troupeau et d'être convaincu de son efficacité.

Exemple : Analogies construites dans le cadre de la mise en place de programmes de vaccination contre la Maladie de Newcastle.

INTÉRÊT DE CETTE TECHNIQUE

L'utilisation des analogies est pédagogiquement très efficace. En effet, elles captent facilement l'auditoire et sont aisément répétables. Il est possible d'en créer sur la plupart des thèmes techniques à aborder avec les éleveurs. Il est cependant indispensable de construire son histoire avant la formation et de la tester auprès d'un public représentatif restreint avant la formation, pour voir si cela fonctionne. D'une manière générale, il convient de ne pas improviser afin de garantir la véracité scientifique du propos.

Deux cas détaillés de l'utilisation de cette technique sont disponibles au verso de ce document

Cas 1 : le Guatemala

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

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

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

Il faut du temps à la poule pour analyser la tactique du joueur blessé (discussions entre les joueurs et avec l'entraîneur) et trouver une parade. Donc, si dès le lendemain, elle doit jouer un match contre cet excellent joueur qui est guéri, elle risque de le perdre et de tomber malade. Il faut un certain temps pour que la protection apportée par le vaccin puisse s'installer (délai d'établissement de l'immunité).

La poule n'est pas un animal très intelligent et elle a la mémoire courte. Il faut donc lui faire rejouer régulièrement des matchs avec le joueur blessé pour qu'elle n'oublie pas la parade (nécessité des rappels vaccinaux).

Enfin, si la poule sait efficacement contrer la tactique du joueur X mais qu'elle se retrouve à jouer contre le joueur Y (prendre l'exemple d'un autre excellent joueur connu de tous), elle va quand même perdre le match car Y n'a pas la même tactique que X (c'est la spécificité du vaccin par rapport à une maladie).

Cas 2 : djibouti

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

Dans la maison, il y a un animal qui est embêtant, c'est le rat. Un rat rentre dans la maison, puis un second, puis un troisième, ils se multiplient et provoquent de gros dégâts. Chez l'animal c'est la même chose, une petite bête nuisible (le microbe) rentre dans l'organisme et s'y multiplie provoquant la maladie.

Quand on a des rats à la maison on peut acheter du poison pour s'en débarrasser. C'est pareil pour l'animal malade avec les médicaments. Mais cela peut finir par revenir cher car à chaque fois que des rats s'introduisent de nouveau dans la maison il faut à nouveau acheter du poison (ou des médicaments pour l'animal). C'est donc plus intéressant d'essayer de prévenir plutôt que d'avoir à traiter à chaque fois.

Pour les rats il existe une prévention c'est d'adopter un chaton (on n'adopte pas un chat adulte car il ne resterait pas à la maison). Pour les maladies des animaux aussi c'est ce qu'on appelle un vaccin.

Si on prend un chaton alors que la maison est déjà envahie de gros rats, il n'en viendra pas à bout (les rats peuvent même dévorer le chaton). C'est la même chose pour les animaux, on ne doit pas vacciner un animal déjà malade (cela ne sert à rien et peut même tuer l'animal).

Il faut laisser du temps au chaton pour grandir et apprendre à chasser pour qu'il soit efficace contre les rats. Pour les animaux également, il faut laisser du temps au vaccin pour qu'il protège l'animal (délai d'installation de l'immunité).

Le chat vieillit et il faut le remplacer, de même pour les animaux il faut faire des rappels vaccinaux pour que la protection persiste.

Enfin, il y a d'autres animaux nuisibles dans la maison, par exemple les termites et le chat ne sera pas efficace pour s'en protéger. C'est la même chose avec les vaccins chez les animaux (spécificité vaccin – maladie). Pour les termites, il faudra utiliser un poison spécial (spécificité du traitement avec la maladie) ou un autre mode de prévention.



Techniques pédagogiques - IV

MÉTHODE PROGRESSIVE

KIT PÉDAGOGIQUE
Mallette Santé Animale PRAPS

CONTEXTE D'UTILISATION ET OBJECTIFS

Il s'agit de faire travailler en sous-groupes pour faciliter l'expression individuelle des idées de tous les participants. Cette technique est recommandée quand on doit travailler avec des groupes hétérogènes (par les niveaux des participants, dans leurs aspects culturels ou par les situations hiérarchiques diverses).

MODALITÉS D'UTILISATION

I. Phase de travail individuel

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

II. Mises en commun successives

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

À l'issue du travail par paire, le formateur de-

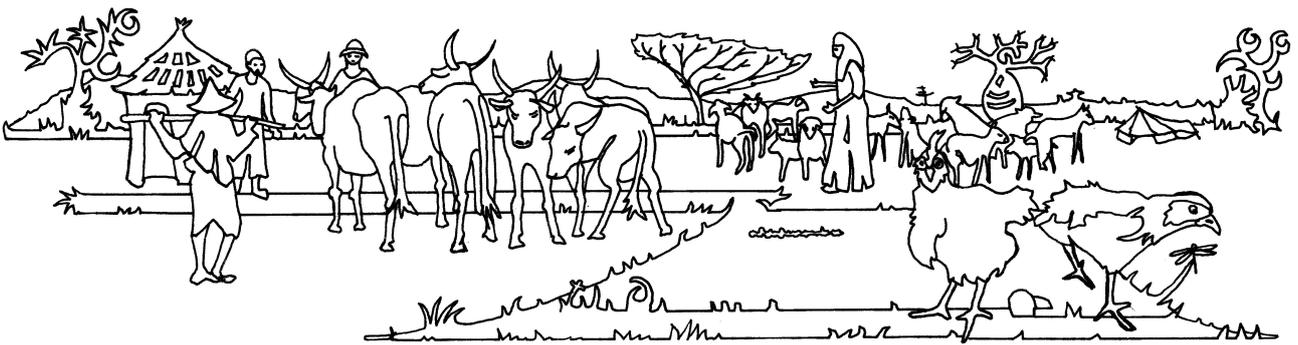
mande que les paires se regroupent par 2, 3 ou 4 (constituant ainsi des groupes de 4, 6 ou 8 participants) pour réaliser la mise en commun avec les mêmes recommandations que précédemment : préservation de la richesse des travaux produits lors de la phase précédente. Dans chaque groupe, un rapporteur est désigné. L'objectif de ce regroupement est d'aboutir à la constitution de 2 à 3 sous-groupes qui réaliseront la restitution finale. Une durée de 20 à 30 minutes est généralement suffisante pour cette phase.

III. Restitution finale, synthèse et débat

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

INTÉRÊT DE CETTE TECHNIQUE

Les phases préliminaires de travail individuel et par paire donnent l'occasion à chacun de faire valoir ses idées et de lever les inhibitions pouvant provenir de l'hétérogénéité du groupe. L'ensemble des avis et propositions de chacun sont pris en compte et restitués, grâce à cette méthode progressive. Cette technique est très utile pour des groupes hétérogènes en statut social et sur des sujets difficiles à aborder en raison de liens hiérarchiques dans le groupe.



Géraldine Laveissière © cirad-astre, 2018

KIT PÉDAGOGIQUE |

Mallette Pédagogique Santé Animale



Le document « Techniques pédagogiques » fait partie de la Mallette Pédagogique Santé Animale PRAPS éditée par le CIRAD UMR ASTRE en 2018. Il constitue une œuvre protégée et obéit à la même réglementation sur la propriété intellectuelle et industrielle que le M.U.P.S.A. L'ensemble des crédits concernant le contenu, la présentation, les photographies et les illustrations de ce document sont à retrouver dans le M.U.P.S.A. Copyright © 2018 OIE © 2018 AUJEAR © 2018 CIRAD



Techniques pédagogiques - V

JEUX PÉDAGOGIQUES

KIT PÉDAGOGIQUE
Mallette Santé Animale PRAPS

CONTEXTE D'UTILISATION ET OBJECTIFS

Cette technique permet une révision ludique des connaissances transmises lors d'une formation et ainsi d'évaluer les acquis des participants et l'amélioration de leurs connaissances.

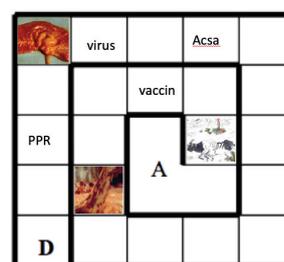
Ces jeux pédagogiques sont surtout utilisés dans la formation des producteurs et éleveurs car cela permet de diversifier les situations d'apprentissage et d'améliorer l'apprentissage en variant les approches. Ils sont particulièrement adaptés aux publics peu habitués aux salles de classe.

MODALITÉS D'UTILISATION

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

I. Jeu de l'oie (version VSF - Guatemala)

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



Exemple de plateau de jeu de l'oie / Version VSF - Guatemala

II. Jeu de l'oie (version VSF - Madagascar)

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

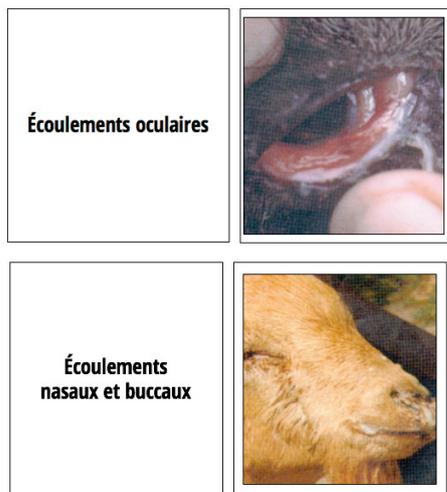


Exemple de plateau de jeu de l'oie / Version VSF - Madagascar

III. Mistigri

Ce jeu est constitué d'une trentaine de cartes qui s'apparient toutes deux à deux (par exemple une carte nom de la maladie et une carte symptômes observés, ou une carte nom de la maladie et une carte traitement) sauf une qui est le Mistigri et qui ne peut pas s'apparier avec une autre (par exemple une maladie pour laquelle il n'existe pas de traitement). Ces cartes sont fabriquées à l'avance par le formateur.

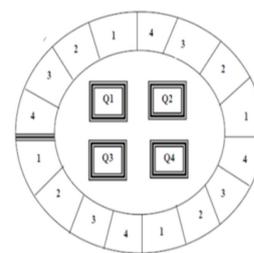
Le jeu se déroule de la manière suivante : l'ensemble des cartes est mélangé puis distribué face cachée aux joueur (3 à 6 joueurs), ces derniers les prennent en main et déposent au milieu de la table toutes les paires qu'ils peuvent constituer à partir des cartes qu'ils ont en main, le premier joueur (le plus jeune ou celui situé à gauche du donneur) fait alors tirer une carte de son jeu à son voisin de gauche, celui-ci l'intègre dans son jeu, dépose éventuellement au centre de la table une paire qu'il a pu constituer grâce à cette nouvelle carte puis fait tirer une carte à son voisin de gauche. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les paires aient été constituées et déposées sur la table, le joueur se retrouvant avec le Mistigri a perdu.



Exemple de paires de cartes au «mistigri PPR»

IV. Trivial Pursuit

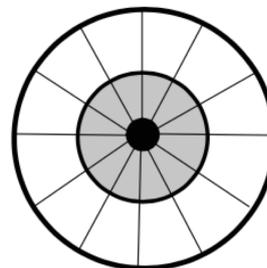
Les cases du plateau de jeu sont réparties en 4 (ou 5) catégories auxquelles correspondent des séries de questions (Q1, Q2, Q3, Q4). Tous les joueurs placent leur pion sur le trait de départ (en gras). Le premier joueur lance le dé et déplace son pion du nombre de cases correspondantes (il choisit à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



Exemple de plateau de Trivial Pursuit

V. Fléchettes

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



Exemple de cible de jeu de fléchettes

INTÉRÊT DE CETTE TECHNIQUE

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



Techniques pédagogiques - VI

JEU DE RÔLE : SIMULATION DE RÉUNIONS

KIT PÉDAGOGIQUE
Mallette Santé Animale PRAPS

CONTEXTE D'UTILISATION ET OBJECTIFS

Cette technique permet l'acquisition des « savoir-être » nécessaires pour réaliser des animations de réunions d'éleveurs. Elle a pour objectif de renforcer les compétences de futurs animateurs ou formateurs sur les méthodes d'animation de réunions. Elle est utilisée en formation de formateurs.

MODALITÉS D'UTILISATION

I. Rappel préliminaire

Le formateur fait un exposé préliminaire d'une heure environ pour présenter les grandes règles et principes de l'animation de réunions avec les éleveurs et les différents types d'animation possibles avec leurs avantages et leurs inconvénients.

Si les participants à la formation ont déjà une certaine expérience dans l'animation de réunions, on peut remplacer cet exposé par des travaux en sous-groupes pour capitaliser et valoriser cette expérience. Cette phase de rappels préliminaires est réalisée une fois au cours de la formation, le nombre de simulations organisées ensuite est variable selon l'importance que l'on souhaite accorder à ce sujet lors de la session. L'idéal est de pouvoir en réaliser plusieurs pour permettre l'intégration progressive des recommandations formulées pendant la phase d'analyse.

II. Constitution des groupes

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

III. Explication des rôles et préparation de la séance

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

- ♦ **Groupe animateur** : Le travail consiste à préparer, sur le fond et la forme, une réunion sur un thème qu'il leur donne (des documents techniques peuvent être fournis en appui). Ils ont rendez-vous dans 30 minutes avec un groupe d'éleveurs. Il les informe qu'un seul d'entre eux animera la réunion et il sera tiré au sort au dernier moment ;
- ♦ **Groupe observateur** : Ils ont 30 minutes pour préparer une grille d'analyse et d'appréciation, sur le fond et sur la forme, de la réunion à laquelle ils vont assister en tant qu'observateur externe et au cours de laquelle ils n'auront pas le droit d'intervenir. Il les informe du thème de la réunion qui a été donné aussi au groupe animateur afin de construire leur grille d'analyse sur ce thème ;
- ♦ **Groupe public d'éleveurs** : Ils ont 30 minutes pour se préparer avant l'arrivée de l'animateur. Ils peuvent décider de se répartir des rôles (chef de village, commerçant, gros propriétaire de bétail, éleveur, personnalité locale) en lien avec les réalités locales. L'animateur choisit de les informer ou non du thème de la réunion.

IV. Simulation de la réunion

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

prévu pendant la préparation et ce qui se passe réellement durant la simulation de la séance d'animation.

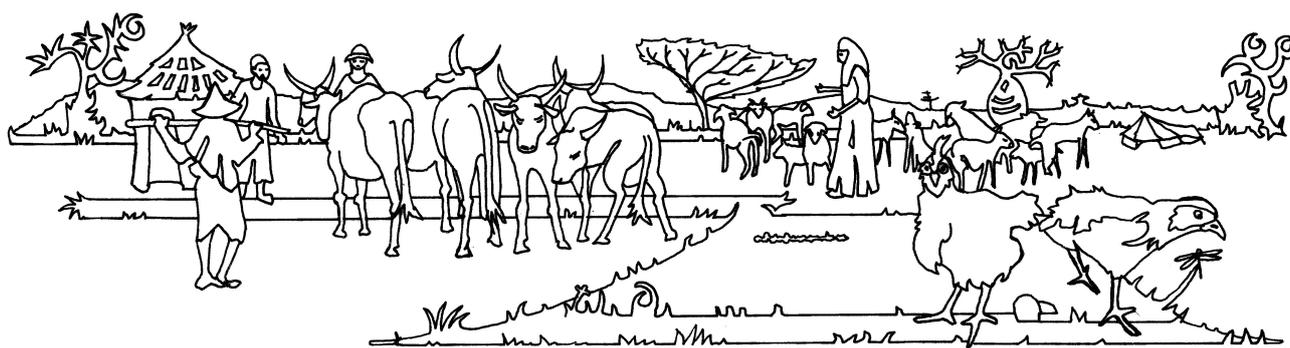
La simulation débute dès que l'animateur entre dans la salle où se trouve le groupe d'éleveurs. Le formateur, les observateurs externes doivent s'abstenir de toute intervention dans son déroulement même s'ils sont sollicités par les acteurs en scène (ils doivent devenir « transparents »). La simulation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

V. Analyse

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

INTÉRÊT DE CETTE TECHNIQUE

Les jeux de rôles et les simulations sont les techniques pédagogiques les plus efficaces pour l'acquisition des « savoir-être ». Cela permet aux participants de prendre conscience de leurs attitudes réelles (qui sont parfois différentes de celles qu'ils pensent avoir), ce qui est indispensable pour qu'ils puissent ensuite les améliorer. Elles sont couramment utilisées pour la formation de formateurs.



Géraldine Laveissière © cirad-astre, 2018

KIT PÉDAGOGIQUE | 
Mallette Pédagogique Santé Animale



Le document « Techniques pédagogiques » fait partie de la Mallette Pédagogique Santé Animale PRAPS éditée par le CIRAD UMR ASTRE en 2018. Il constitue une œuvre protégée et obéit à la même réglementation sur la propriété intellectuelle et industrielle que le M.U.P.S.A. L'ensemble des crédits concernant le contenu, la présentation, les photographies et les illustrations de ce document sont à retrouver dans le M.U.P.S.A. Copyright © 2018 OIE © 2018 AUJEAR © 2018 CIRAD