

Un outil pour évaluer et développer l'empowerment individuel et collectif des participants à un projet

livret 2



En tant que porteur de projet, il est parfois difficile d'introduire une démarche d'évaluation. Au début d'un projet, nous connaissons peu les participants et l'évaluation de l'empowerment notamment individuel peut être perçue comme une évaluation « intime ». Quel usage peut-on faire et peuvent faire les participants de cette évaluation ? Quel sens a-t-elle pour eux ? Les participants sont-ils d'accord avec ce principe ? Cette évaluation sera-t-elle partagée ou restera-t-elle la propriété de chacun ? Peut-elle être facultative pour éviter de mettre en difficultés des participants qui ne souhaiteraient pas y contribuer ?

Lorsque l'on débute un projet sur une thématique de santé, les participants s'attendent à travailler sur cette thématique et à passer rapidement à l'élaboration de ce qu'ils appellent « le concret » : des actions de terrain. Dans le cadre des démarches communautaires en santé, il nous semble indispensable de préparer ce passage au concret pour que l'élaboration des solutions aux problèmes posés ne soient pas l'apanage

des professionnels mais s'inscrive dans une réelle démarche de coopération entre les acteurs. La formation aux démarches communautaires en santé, la construction d'un cadre commun de travail, le partage de connaissances sur la thématique et sur le cadre du projet sont des éléments essentiels pour créer les conditions de cette coopération. Cela doit évidemment faire l'objet d'une réflexion avec le groupe. Cette première étape visant à créer des conditions favorables est elle-même productrice d'effets sur le groupe. La question de l'évaluation fait partie intégrante de cette phase de cadrage et d'appropriation de la démarche par les participants.

Comme dans tout projet en promotion de la santé, il s'agit tout d'abord de créer le groupe et un climat de confiance, et ce d'autant plus que les questions liées à l'évaluation de l'empowerment vont produire du débat; ce débat portera sur la vie du groupe, les perceptions de chacun. Il est d'autant plus important que les conditions d'un dialogue de qualité soient créées.

Nous vous proposons cette animation mais bien entendu, il en existe de nombreuses qui permettent de briser la glace et construire des règles de fonctionnement du collectif. (voir ref techniques d'animation p...)

LA RECETTE DU GROUPE

Objectif de l'animation

Définir les règles de fonctionnement du groupe pour évaluer l'empowerment individuel et collectif.

Ressources nécessaires

- ▶ Papier
- ▶ Stylos

Temps nécessaire

environ 2 heures.

Déroulement de l'animation

La production du groupe est assimilée à une recette de cuisine, avec différents ingrédients aux proportions variables selon les personnalités des membres du groupe.

La recette idéale pour développer une ambiance propice à l'évaluation de l'empowerment des participants. Chaque participant définit un ingrédient qui selon lui est primordial. La dose maximale est de 100 grammes par ingrédient.

Exemple

- ▶ Participant N°1= Bienveillance : 100 gr
- ▶ Participant N°2 = Régularité : 80gr
- ▶ Participant N°3 = Non-jugement : 60gr
- ▶ Etc.

Un débat permet de finaliser la recette s'il manque un ou plusieurs ingrédients ou si le poids de chacun nécessite d'être réajusté.

À la fin de l'animation, des règles de fonctionnement du groupe pour l'évaluation auront été définies.



ADOPTER UNE DÉFINITION COMMUNE DE L'EMPOWERMENT COLLECTIF

Le terme d'empowerment n'est pas familier à tous les acteurs impliqués dans des démarches communautaires en santé. Dans la mesure où il devient un objectif explicite des projets, il est indispensable que chacun s'approprie le terme.

Objectifs

- ▶ S'approprier le terme d'empowerment
- ▶ S'approprier les différentes composantes de l'empowerment collectif
- ▶ Construire/valider une définition commune l'ensemble des participants

Matériel du jeu

- ▶ Plateau de jeu
- ▶ Patron de dé
- ▶ Téléphone
- ▶ 4 cartes double face (bateau/mots- codes)
- ▶ 1 carte empowerment dans une bouteille
- ▶ 4 boîtes
- ▶ 4 tables.

Durée du jeu

au moins 2 heures

Déroulé du jeu

Le groupe se sépare en 4 équipages (4 bateaux) autour de 4 tables. Sur chacune des tables ils trouvent une boîte à ouvrir après présentation de l'intrigue du jeu. Cette boîte contient un objet sauvé du naufrage.

- ▶ Une bouteille avec un papier dedans. Il ouvre la bouteille et sur le papier est inscrit : empowerment.
- ▶ Une carte de l'île avec 4 espaces vides à remplir.
- ▶ Un dé avec 4 termes ou phrases inscrits dessus qui correspondent aux 4 composantes de l'empowerment collectif et les deux parties du code pour appeler les secours.
- ▶ Un téléphone qui ne marche mais qui pourra se débloquer à l'aide d'un code.

L'intrigue du jeu

Après une tempête, plusieurs bateaux ont échoué sur l'île de St Blaise à différents endroits de l'île. Tous les voyageurs sont sains et saufs mais vont devoir vivre ensemble et s'organiser pour appeler les secours. Aucun moyen de communication n'est disponible, tous les portables sont à l'eau, les fusées de détresse ont été tirées sans succès. Personne ne se connaît et les équipages ignorent que d'autres équipages sont également présents sur l'île.

Certains des passagers parlent la même langue mais d'autres non. Les réserves sur les bateaux sont minces et il y a peu de nourriture sur l'île. Le groupe va devoir s'organiser pour quitter l'île et appeler les secours. Développer leur empowerment collectif peut les y aider. Mais au fait qu'est-ce que l'empowerment ?

Les différentes équipes se retrouvent au milieu de l'île et mettent en commun leurs objets. Chaque équipe lance le dé à tour de rôle jusqu'à tomber sur une face du dé avec un mot/phrase. Si une équipe tombe sur code, elle rejoue. Si une équipe tombe sur un terme/mot déjà sorti elle rejoue. Une fois que les 2 premiers mots sont synthétisés, si lors du tir du dé, l'équipage tombe sur le « code 1 », il peut l'ouvrir. Il faudra attendre d'avoir les deux autres mots pour ouvrir le « code 2 ». **Attention: le code n'est actif qu'à la toute fin du jeu.**

Les mots/phrases correspondent aux 4 dimensions de l'empowerment qui composent la grille d'évaluation

- ▶ 1. La participation
- ▶ 2. L'identification au groupe
- ▶ 3. Capacité à prendre des responsabilités
- ▶ 4. Mise en compétences

À chaque nouveau mot/phrase, chaque équipage a 10 minutes pour en donner une définition, puis les équipages partagent leurs définitions et une synthèse est produite et déposée sur l'un des espaces vides du plateau.

À la fin de cette phase, les participants ont en leur possession les 4 dimensions de l'empowerment. Ils vont pouvoir en construire une définition qui leur permettra d'activer la ligne pour appeler les secours.

À ce stade du jeu, l'animateur propose deux alternatives en fonction du groupe :

- ▶ Le groupe produit sa propre définition de l'empowerment à partir de ses connaissances et des indices.
- ▶ Le groupe choisit la définition qui lui convient parmi les trois propositions suivantes :
 - ▼ « Un processus par lequel les personnes, les organisations et les communautés accroissent la maîtrise des questions qui les concernent. » (Rappaport¹⁰)
 - ▼ « Un processus d'action sociale par lequel les personnes, les communautés et les organisations acquièrent la maîtrise de leurs vies en changeant leur environnement social et politique pour accroître l'équité et améliorer la qualité de la vie » (Wallerstein¹¹)
 - ▼ « L'accroissement de la capacité des individus ou des groupes à faire des choix et à transformer ces choix en actions ayant un impact sur la santé » (Banque mondiale¹²)

Le groupe est libre de modifier un ou plusieurs termes de la définition pour la rendre accessible à tous et se l'approprier. Aussi, l'ensemble des équipages doit pouvoir argumenter le choix de la définition.

À la fin de cette phase, les participants se seront familiarisés avec les 4 composantes de l'empowerment collectif, auront choisi une définition et auront trouvé les deux morceaux du code : le code 1 (01480) et le code 2 (66732). Avec le téléphone, composez le numéro dans l'ordre et racontez-nous votre expérience sur l'île. N'hésitez pas à laisser un message si vous tombez sur un répondeur.

¹⁰ Rappaport J. 1987. Terms of empowerment/exemplars of prevention: toward a theory for community psychology. *American Journal of Community Psychology*, 15(2): p121-148.

¹¹ Wallerstein N. 2006. What is the evidence on effectiveness of empowerment to improve health ? Copenhagen, WHO Regional Office for Europe. Health Evidence Network report

[disponible en ligne en cliquant ici](#)

Traduction française : © IREPS Bretagne 2009.

[disponible en ligne en cliquant ici](#)

¹² The World Bank. 2005. *What is empowerment ?*

DÉCOUVRIR ET S'APPROPRIER LA GRILLE DES CONDITIONS FAVORABLES À L'EMPOWERMENT (G1), EN DÉFINIR L'USAGE ET LA REMPLIR

Objectif de l'animation

- ▶ Faire émerger les conditions favorables à l'empowerment individuel et collectif
- ▶ Découvrir et s'approprier la grille des conditions favorables à l'empowerment
- ▶ Définir les modalités d'usage de la grille (fréquence etc.)

Ressources nécessaires

- ▶ Papier
- ▶ Stylos
- ▶ Post-it

Temps nécessaire :

environ 2 heures

Déroulement de l'animation

À ce stade, le groupe est d'accord sur la définition de l'empowerment. Pour introduire la grille G1 des conditions favorables, l'idée est, dans un premier temps, de faire émerger ces conditions avec les participants.

À l'aide de post-it, l'animateur demandera aux participants de partager avec le groupe, les conditions qui, dans la vie d'un groupe favorisent l'empowerment de chacun.

À la suite de ce brainstorming, l'animateur et/ou les participants synthétiseront les propositions.

Puis, les propositions du groupe seront mises en regard de la grille G1 et des réajustements de formulations/ajouts ou suppressions pourront être proposés. Le groupe pourra choisir une échelle à 4 modalités plutôt qu'une réponse binaire aux différents items de la grille.

À la fin de la séquence, le groupe disposera d'une grille d'évaluation des conditions favorables au développement de l'empowerment validée par l'ensemble des participants.

La grille G1 contient 23 items ce qui peut être lourd à évaluer. En fonction du groupe, de vos objectifs au regard de l'évaluation, du temps dont vous disposez, nous vous proposons de sélectionner quelques items prioritaires en prenant soin d'évaluer chacune des 5 composantes de la grille.

L'animateur pose la question de l'engagement du groupe dans la démarche d'évaluation et des modalités de celle-ci (fréquence etc.).

DÉCOUVRIR, S'APPROPRIER LES GRILLES D'EMPOWERMENT (G2 ET G3) ET EN DÉFINIR L'USAGE

Les exemples de grilles proposés dans ce guide peuvent être utilisés en l'état mais l'intérêt est aussi de pouvoir discuter chaque terme et chaque proposition avec les participants pour que l'outil corresponde au groupe et au contexte dans lequel il sera utilisé.

Il est possible de procéder par une analyse critique de la grille en ne modifiant que les éléments qui ne conviennent pas au groupe ou de proposer de reformuler des propositions sans changer le cadre de la grille. Les 4 dimensions ne doivent pas être modifiées.

Pour faire émerger les mots correspondant aux différentes étapes, n'hésitez pas à vous référer aux propositions d'animation qui suivent. Elles permettent de faciliter la reformulation mais aussi de continuer à construire un climat de confiance au sein du groupe.

Objectif de l'animation

Réajuster/valider et se familiariser avec les grilles

Ressources nécessaires

- ▶ Deux grilles d'évaluation vides (grille d'empowerment individuel et grille d'empowerment collectif)
- ▶ Des cartes à découper avec chaque élément de la grille
- ▶ Stylos

Temps nécessaire :

environ 2h

Déroulement de l'animation :

Le groupe se sépare en 2 sous-groupes. Le premier travaille sur la grille d'évaluation de l'empowerment individuel et le second sur la grille d'empowerment collectif. Chaque rubrique de la grille (composantes de l'empowerment) a un code couleur et l'objectif est que chaque groupe retrouve la progression horizontale pour chacune des rubriques.

L'animateur distribue une carte de couleur à chaque participant. Les participants doivent retrouver les personnes du groupe ayant des cartes de la même couleur. Une fois les sous-groupes constitués, l'objectif est de retrouver la progression dans la grille, par niveau. Pour chacun des termes, les participants peuvent également proposer d'autres formulations, à valider avec l'ensemble des participants.

Vient ensuite un temps de restitution collective où chaque équipe propose sa progression mise en débat avec les autres participants. L'objectif est d'aboutir à une grille compréhensible et accessible à tout le monde.

L'animateur pose finalement la question de l'engagement du groupe dans la démarche d'évaluation et des modalités de celle-ci (voir figure 4).

REEMPLIR LES GRILLES D'ÉVALUATION DES CONDITIONS FAVORABLES ET DE L'EMPOWERMENT

Nous vous proposons d'utiliser les grilles G2 et G3 à la fin de chaque séance/séquence comme des outils d'évaluation de progression. Aussi, vous pouvez définir des temps d'évaluation intermédiaire plus longs et plus structurés (par exemple une fois par trimestre) au cours desquels vous remplirez les grilles G1, G2 et G3 avec un temps de débats et d'analyse qui permettront des réajustements éventuels. À la fin du projet, nous vous proposons de remplir les trois grilles et de faire une synthèse générale.

Point de vigilance: le remplissage des grilles s'accompagne de débats dont il faudra garder la trace pour construire l'évaluation finale. Les arguments et les débats peuvent être enregistrés ou notés.

Modalités de remplissage des grilles

À chaque fois qu'un temps est consacré à l'évaluation il s'agit de se positionner sur l'axe horizontal de la grille sur la ligne prévue

en y indiquant la date. Individuellement ou collectivement (en fonction de la grille à remplir), se positionner sur l'axe horizontal à l'aide d'une croix ou d'une gommette pour chacun des composants de l'empowerment. La totalité de l'axe peut être utilisé pour se situer. Cela permet de visualiser la progression de manière plus fine y compris au sein d'une même case.

À la fin du projet l'évolution du groupe sera visualisée sur la grille. Les éléments des débats viendront éclairer cette évolution.

Pour remplir la grille G1, vous pouvez vous référer aux outils d'animation proposés dans cette fiche ou utiliser d'autres techniques d'animation.

A. GRILLE DES CONDITIONS FAVORABLES À L'EMPOWERMENT (G1)

Exemple 1 : Positionner le groupe sur un axe « d'accord » / « pas d'accord »

Objectif de l'animation

Inciter les personnes à prendre position

Ressources nécessaires

- ▶ Salle
- ▶ Papier/stylo pour noter les points de débats et remarques
- ▶ Enregistreur ou téléphone

Temps nécessaire

2 heures.

Déroulement de l'activité

Les participants se situent dans le marais au milieu de la salle. L'animateur formule chaque item de la grille sous forme d'affirmation.

Les participants prennent position : d'accord, pas d'accord, je ne sais pas.

Variante : si vous avez choisi une échelle à 4 niveaux dans votre groupe, vous pouvez choisir : totalement d'accord, d'accord, pas d'accord, pas du tout d'accord.

Dans ce cas, les participants se positionnent sur les 4 coins de la pièce.

Les participants « d'accord » argumentent pour faire changer les autres participants d'avis. Les participants « pas d'accord » argumentent pour faire changer les autres participants d'avis. Pendant les argumentations, chacun peut changer de camp.

Une fois le débat achevé, un vote est organisé pour déterminer la décision du groupe quant au positionnement sur la grille.

À l'issue de ce travail, et en fonction des réponses des participants il peut être proposé au groupe un temps de réajustement pour améliorer les conditions de développement de l'empowerment.

B. GRILLE INDIVIDUEL (G2)

Nous vous proposons plusieurs alternatives en fonction des situations et des envies des participants :

▶ Dans le cadre d'un projet en promotion de la santé, la grille peut être utilisée en auto-évaluation sans être partagée de manière systématique. Chaque participant remplit sa grille et celle-ci lui appartient. Il peut être décidé de partager cette grille par exemple en échangeant en binôme sur son positionnement. Mais cela doit faire l'objet d'une discussion avec les membres du groupe.

▶ Dans le cadre d'un projet pédagogique (enseignement-formation) ou dans le cadre d'un suivi, en travail social par exemple, cette auto-évaluation peut être suivie d'une discussion avec un enseignant ou un travailleur social. La grille peut-être un outil de médiation pour analyser une progression et en discuter.

C. GRILLE D'EMPOWERMENT COLLECTIF (G3)

Les grilles d'empowerment collectif sont remplies avec tout le groupe en même temps, le temps de débat pour se positionner sur la grille étant au moins aussi important que le positionnement sur la grille.

À la fin de l'animation, pour prendre une décision, il est proposé de voter le positionnement collectif sur la grille à la majorité des participants.

Exemple 2: Atelier «le pas en avant»

Objectif de l'animation

- ▶ se situer sur la grille
- ▶ engager le débat

Ressources nécessaires

- ▶ Salle
- ▶ Papier-stylo pour noter les points de débat, de désaccord et les remarques

Temps nécessaire

1 à 2 heures

Déroulé de l'activité

Tous les participants y compris l'animateur se mettent en ligne. Chaque participant a la grille d'empowerment collectif en main (ou elle est projetée si cela est possible).

En fonction de la case sur laquelle les participants souhaitent se positionner sur la grille, chacun avance de 1 à 4 pas. On a une

vision des décalages éventuels.

Chaque participant argumente sa position et le débat s'engage pour arriver à un consensus et positionner la croix sur la grille.

Ce processus est reproduit pour les 4 composantes de la grille.

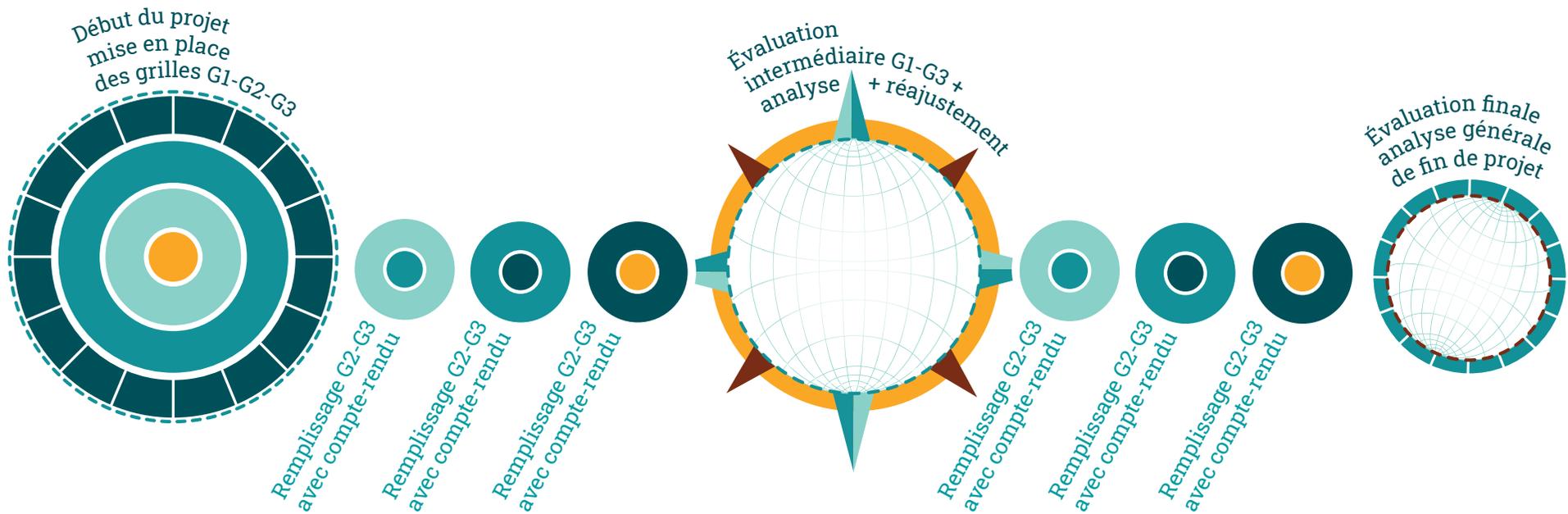


Figure 4 : Proposition de mise en œuvre de l'évaluation

Petite lecture pour d'autres techniques d'animation :

► Graine Guyane. 2017. Des outils pour mettre en oeuvre la participation.

[\[disponible en ligne en cliquant ici \]](#)

► Fraps Centre-Val de Loire. 2020. Techniques d'animation en promotion de la santé.

[\[disponible en ligne en cliquant ici \]](#)

► Cres Languedoc Roussillon. 2009. Techniques d'animation en éducation pour la santé. Fiches synthétiques.

[\[disponible en ligne en cliquant ici \]](#)

► Fondation du Roi Baudouin. 2006. Méthodes participatives. Un guide pour l'utilisateur.

[\[disponible en ligne en cliquant ici \]](#)