



# Animations et outils pour la Maison de projets

## Fiches méthodologiques



# Numérique et participation : De la posture aux outils

## La participation : pour bénéficier d'une expertise d'usages

Lorsque l'on aborde la participation des habitants, il est important de savoir quelle est notre intention, et donc notre attente vis à vis de chaque participant. Une démarche de participation aboutie saura articuler harmonieusement les différentes expertises techniques (issues majoritairement des institutions et des professionnels) et les expertises d'usage (issues majoritairement des futurs usagers).

Si l'expertise technique est facilement reconnue comme une composante de la prise de décision, l'arbitrage final devra, dans une démarche participative, s'appuyer au même titre sur les expertises d'usages, souvent dévalorisées. Un projet ayant pour ambition de se placer au service des usagers s'appuiera donc sur la prise en compte de cette double expertise à travers une démarche de participation visant un arbitrage éclairé des réalités « sensibles » du terrain.

## Susciter la participation : une question de posture

La participation est une culture qui se développe dans l'action. C'est en expérimentant que se réduit le fossé qui peut exister entre décisionnaires et usagers. Un certain nombre d'éléments de postures et de savoir-être vont néanmoins pouvoir faciliter la participation dès le départ :

### → Être capable de partager le pouvoir

Toute démarche de participation revient à partager (à des degrés variables) le pouvoir de décision « Participer c'est prendre du pouvoir et faire participer c'est accepter d'en perdre »<sup>1</sup>

### → Être capable d'écouter

Être « en attention plutôt qu'en intention » et laisser la place à d'autres points de vue. Ne pas être guidé par ses certitudes, la participation n'a d'intérêt que

si elle sert de guide effectif à l'élaboration d'une vision collective d'un sujet <sup>2</sup>.

### → Être capable de faire des propositions ambiguës

Coopérer avec différents acteurs (faire sincèrement participer) c'est œuvrer collectivement pour parvenir à des fins acceptables par tous. Il faut dans cette optique se garder de faire des propositions tellement bien ficelées qu'elles vont enfermer la réflexion dans « la bonne solution » que l'on détiendrait dès le départ. Mieux vaut donc partir de propositions, mais bien veiller à ce qu'elles ne soient pas totalement finalisées pour laisser la place aux idées des autres au sein d'un cadre organisationnel souple qui saura évoluer au gré de la contribution des uns et des autres<sup>2</sup>.

1. Filipe Marques et Cecilia Gutel, SCOP L'engrenage, journée « Participation citoyenne et politique de la ville : vers un renouvellement des pratiques » organisée par Ville au Carré en février 2015.

2. Association Outils Réseaux - Trucs et astuces pour impulser la coopération

## Installer un cadre de participation adapté

Pour être en capacité à mobiliser, il faut faire jouer les bons leviers et définir un cadre de participation adapté :

→ **aux enjeux** : de la simple consultation lorsqu'ils sont faibles à un dispositif au long-court plus ouvert lorsqu'ils sont importants,

→ **à la culture participative locale** : faire vivre d'abord de toutes petites expériences irréversibles de participation réussies, qui vont créer une relation de confiance et une culture locale de la contribution propice à permettre des démarches de plus grande envergure.

La participation est une culture qui se développe au fur et à mesure. Les expériences positives vont susciter des envies et les expériences négatives de la méfiance. Il vaut donc mieux ne rien faire que de mettre en place une participation ratée, non-émancipatrice, car cela peut avoir un effet pervers de renforcer :

→ **les stéréotypes des décideurs sur les habitants** (ils ne participent pas)

→ **les stéréotypes des habitants sur les décideurs** (on ne veut pas vraiment de notre avis)

On ne peut pas toujours mettre en œuvre de but en blanc une démarche participative aboutie. Ce qui prime sera l'intention à l'origine de la démarche et le degré de participation que l'on souhaite finalement atteindre. Il faudra néanmoins se laisser le temps de susciter la confiance et l'envie des différentes parties prenantes pour tendre vers la co-décision, si tel est l'objectif.

Afin de mieux visualiser où en est une démarche participative et quels paliers il reste à franchir, on peut se référer à la grille d'analyse des différents niveaux de participation suivante<sup>1</sup>

→ **La manipulation** : public passif, transmission d'informations partielles

→ **L'information** : donne de l'information complète de manière transparente et objective

→ **La consultation** : on récolte des idées que l'on intègre en partie

→ **La concertation** : on associe une phase de négociation

→ **La co-décision** : la décision est prise à plusieurs.

## Augmenter la participation grâce à des outils conviviaux

Les points précédents intégrés, nous pouvons alors outiller la démarche par des méthodes d'animation (des formats) et des outils numériques ou physiques de collecte ou de débat. Les outils numériques sont toujours supports à une animation et se doivent d'être conviviaux afin de ne pas devenir contre-productifs. Un outil convivial doit<sup>3</sup> :

→ **être générateur d'efficience sans dégrader l'autonomie personnelle**

→ **ne susciter ni esclave ni maître**

→ **élargir le rayon d'action personnelle**

Ces trois conditions permettront aux individus d'être acteurs de la démarche et d'avoir prise sur les outils qui leur sont proposés. Le rôle des outils de participation, qu'ils prennent la forme de méthodes d'animation ou de logiciels n'est pas à minimiser et vous en trouverez les prémisses dans ce livret, qui peuvent être utiles dans le cadre de l'animation de la Maison de Projet.

3. Ivan Illitch, « La convivialité »

# Fiches animations

## Fiches outils



### Animations

- **Cartographie des besoins et des idées**
- **Porteur de paroles**
- **Chantier créatif dans l'espace public**  
**Les Terres du milieu**

Ces fiches sont destinées au coordinateur et aux animateurs de la Maison de projets de Tours Métropole Val de Loire.

Elles ont été créées à partir de trois sources différentes :

→ L'expérimentation réalisée par la Coopérative Artefacts dans le jardin Meffre, en juin 2017, pour tester un mode de recueil des besoins des habitants et de leurs idées qui s'appuie sur des outils numériques collaboratifs simples ; que ces besoins et ces idées puissent ensuite être valorisées collectivement sur le site de la Maison de projets.

→ Les ateliers exploratoires du Service Kitchen, dans les quatre quartiers du territoire métropolitain, concernés par le NPNRU, afin de préfigurer l'outil numérique de la Maison de projets.

→ Les chantiers créatifs et participatifs, dans l'espace public et à la Galerie Neuve, mis en place par la compagnie Pih Poh, depuis 2015 au Sanitas.

Elles pourraient être envisagées comme les premiers éléments d'une série qui permettraient aux acteurs locaux de l'animation dans l'espace public et de la concertation urbaine de partager leurs outils et leurs ressources pédagogiques.

C'est dans cette perspectives que tout un chacun pourra les retrouver et les diffuser via le wiki Savoirs Communs (<http://savoirscommuns.comptoir.net>), bibliothèque numérique créée par et pour les acteurs de l'ESS de l'Indre-et-Loire.



### Outils

- **Cartes mentales avec FramindMap**
- **Bibliothèques d'images avec Flickr**
- **Cartes thématiques avec Umap**
- **Questionnaires et sondages en ligne avec FramaForm**

#### Liste des mots-clefs (usages)

- Questionner les pratiques
- Débattre
- Recueillir des données
- Consulter
- Cartographier
- Accompagner l'émergence d'idées
- Créer un espace convivial
- Susciter des pratiques solidaires
- Valoriser l'expression des habitants



# Cartographie des besoins et des idées

## Protocole d'animation

### Description synthétique Intérêt

Recueillir sur une carte dynamique accessible sur internet, des besoins, des dysfonctionnements et des idées concernant l'aménagement et les usages des espaces et des équipements publics.

### Usages

- Recueillir des données
- Consulter
- Cartographier
- Accompagner l'émergence d'idées
- Valoriser l'expression des habitants

### Outils numériques / Supports

- Open Street Map\*  
<https://www.openstreetmap.org/>
- UMAP\* : <http://umap.openstreetmap.fr/fr/>
- FLICKR\* : <https://www.flickr.com/>

### Exemples locaux

- Diagnostic en marchant dans le quartier Dauphine, Orléans, 2016  
([https://frama.link/carto\\_dauphine](https://frama.link/carto_dauphine))
- Cartographie des besoins et des idées au Jardin Meffre, Sanitas, 2017

### Licences / Sources

- Coopérative Artefacts / CC By SA



- ① Constituer une petite équipe d'animateurs (3-4 personnes).
- ② Préparer une trame/des questions pour échanger avec les usagers de l'espace ciblé.
- ③ Préparer les supports physiques de recueil des données : deux grands panneaux afin de récolter les propositions autour de quatre thématiques (besoins, dysfonctionnements et idées), une grande carte imprimée pour localiser les contributions localisables, des gommettes de couleur, des feuilles blanches pour exprimer les propositions non oralisées ou non localisables, d'un appareil photo pour rendre palpables les propositions une fois partis du jardin, de cartes format A4 – pour mettre à jour les détails de la carte (bancs, cheminements,...) et dessiner des propositions en se déplaçant dans le jardin.
- ④ Dans l'espace ciblé, mettre à vue les panneaux d'expression et les gommettes (une couleur par type de données recueillies : besoins, dysfonctionnements, idées...), la grande carte collective, les cartes individuelles, des stylos, des feutres de couleur.
- ⑤ Interroger les habitants présents sur place à propos des dysfonctionnements qu'ils ont observés, les besoins qu'ils identifient pour eux-mêmes ou pour d'autres personnes, les idées qu'ils souhaitent proposer.
- ⑥ Un des animateurs prend des photos des détails et équipements évoqués par les habitants pour illustrer les propos recueillis.
- ⑦ L'animation peut durer entre 1 h 30 et une journée entière. Elle peut aussi se faire sur plusieurs sessions afin de croiser différents types d'usagers de l'espace ciblé. Elle peut à la fois concerner un espace bien circonscrit ou un parcours à travers un quartier (exemple des diagnostics en marchant).
- ⑧ Une fois les données recueillies, elles doivent être valorisées par les animateurs (des habitants peuvent être associés à cette valorisation dans une démarche de transmission et de partage de compétences) sur différents supports numériques : les informations cartographiques utiles à tous (tracés des chemins et des routes, équipements...) sont ajoutés à la base de données Open Street Map, les points marqués sur la carte papier (besoins, dysfonctionnements, idées localisables) sont reportés sur une carte thématique créée avec UMAP ; les photos peuvent être rassemblées sur une bibliothèque d'images telle que le permet l'outil Flickr. Les photos peuvent également être utilisées pour illustrer les points reportés sur la carte thématique.
- ⑨ Un article synthétique peut être réalisé pour mettre en valeur les principales données recueillies. Cet article peut être partagé sur le site de la Maison de projets.



**Description synthétique**  
**Intérêt**

## Usages

- Consulter
- Questionner les pratiques
- Valoriser l'expression des habitants

## Outils numériques / Supports

- FramindMap\*: <https://framindmap.org>

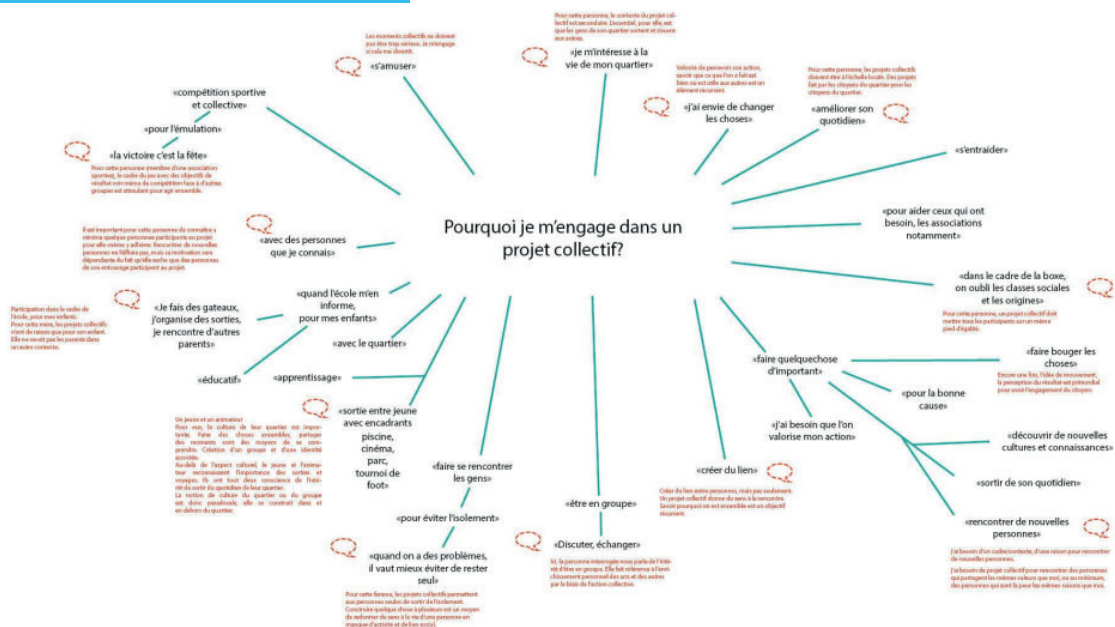
## Exemples locaux

- Porteur de paroles pour préfigurer l'outil numérique de la Maison de projets, Service Kitchen, Rabaterie, 2017

## Licences / Sources

- Service Kitchen et  
Coopérative Artefacts / CC By SA

- ① Définir une question simple et précise à poser aux habitants.
- ② Deux ou trois animateurs s'installent dans l'espace public avec de grands panneaux blancs velleda et des feutres de couleur effaçables.
- ③ Les animateurs posent la même question à tous les habitants et inscrivent leurs réponses sur les panneaux en organisant les contenus par grands thèmes et sous-thèmes jusqu'à former une carte mentale ou une arborescence.
- ④ Une fois l'animation dans l'espace terminée, reporter les propos recueillis sur une carte mentale en ligne, via FramindMap par exemple.
- ⑤ Cette carte peut ensuite être intégrée à d'autres contenus type article de site internet.







# Chantier créatif dans l'espace public Les Terres du milieu

## Protocole d'animation

### Description synthétique Intérêt

Propositions artistiques participatives ayant pour but la transformation des lieux de la vie quotidienne.

Son but est de transformer un espace public en carrefour où les trajets individuels de la vie quotidienne se rejoignent pour susciter une dynamique collective.

Nous proposons une occupation éphémère de cet espace public par des présences inhabituelles qui suscitent la curiosité, donnent l'envie d'essayer et de se parler.

À partir d'une installation plastique photographique et d'interventions liées à l'urbanisme et au théâtre, nous questionnons ensemble le lieu, son usage et son ambiance. Nous proposons des ateliers participatifs auxquels les habitants peuvent prendre part à l'improviste ou de manière répétée. Ces activités sont des moments d'échange qui permettent de mieux se comprendre à partir d'une expérience quotidienne concrète : le partage d'un espace public près de chez soi.

### Usages

- Recueillir des données
- Débattre
- Créer un espace convivial
- Susciter les pratiques solidaires

### Outils numériques / Supports

- Trace Vidéo mise en ligne
- Site internet qui rassemble une partie des productions
- Photo numérique

### Exemples locaux

- Anne de Bretagne, Sanitas, 2015
- Jardin Theuriet, « Partageons nos aillères », Sanitas, 2016
- Saint-Paul, « Sanitas du Futur », Sanitas, 2017 ([https://frama.link/pihpoh\\_chantiers](https://frama.link/pihpoh_chantiers))

### Licences / Sources

- Compagnie Pih Poh

- ① Réunir une équipe légère (3-4 personnes max) et pluridisciplinaire (1 photographe, 1 paysagiste, 1 vidéaste, 1 animatrice socio-culturelle).
- ② Démarche d'enquête pour choisir un lieu dans lequel habitants et acteurs estiment qu'il y a des enjeux.
- ③ Demander l'autorisation de l'occuper et trouver les soutiens pour que ce soit accepté.
- ④ Trouver les moyens d'être présents régulièrement sur le ou les mêmes créneaux afin que les gens sachent où et quand vous retrouver sans passer par une communication.
- ⑤ Impliquer les collectivités locales, État et bailleurs.
- ⑥ Impliquer acteurs locaux.
- ⑦ Trouver un local de stockage proche du lieu et un petit matériel d'extérieur (tables, chaises...) car vous allez sortir et ranger toutes les fois que vous venez, c'est très fatigant!
- ⑧ Démarrer avec très peu d'installation, attacher des cordes entre troncs d'arbre et mobilier urbain puis deux trois photos faites dans l'espace sur ces cordes avec des pinces.
- ⑨ Commencer à faire votre travail (photo, botanique, dessin, écriture...) et attendre que les gens viennent vous demander ce que vous faites.
- ⑩ Proposer aux habitants de retrouver où vous avez pris des photos et d'en faire d'autres, de regarder les espèces de plantes, de dessiner, d'écrire...
- ⑪ Dès le lendemain, afficher leurs photos dans l'espace (A3 couleur plastifiées) et valoriser dans la semaine les différentes productions pour les partager.
- ⑫ Accueillir tout le monde, y compris les gens ne parlant pas ou peu français.
- ⑬ Rebondir sur chaque proposition.
- ⑭ Soutenir les initiatives qui surgissent.
- ⑮ Organiser un temps de clôture décidé avec les participants les plus assidus.
- ⑯ Facultatif : Concevoir une exposition qui permet à l'expérience de se transmettre (Ressources sensibles pour dynamiques collectives).



# Cartes mentales avec FramindMap

## Usages outil

### Mode d'emploi

Tutoriel vidéo disponible sur le site de framasoft :  
[https://frama.link/tuto\\_framindmap](https://frama.link/tuto_framindmap).

### Au service de quelles animations ?

- Porteur de paroles

### Sources

- CC by SA Association Tiriad

FramindMap est un outil en ligne libre et gratuit proposé par l'association Framasoft pour réaliser des cartes heuristiques (ou cartes mentales).

FramindMap permet ainsi d'organiser des idées de manière visuelle et non linéaire pour :

- Faire un brainstorming
- Ordonner ses idées
- Apprendre et faire apprendre une leçon
- Réaliser des classifications
- Identifier les éléments importants

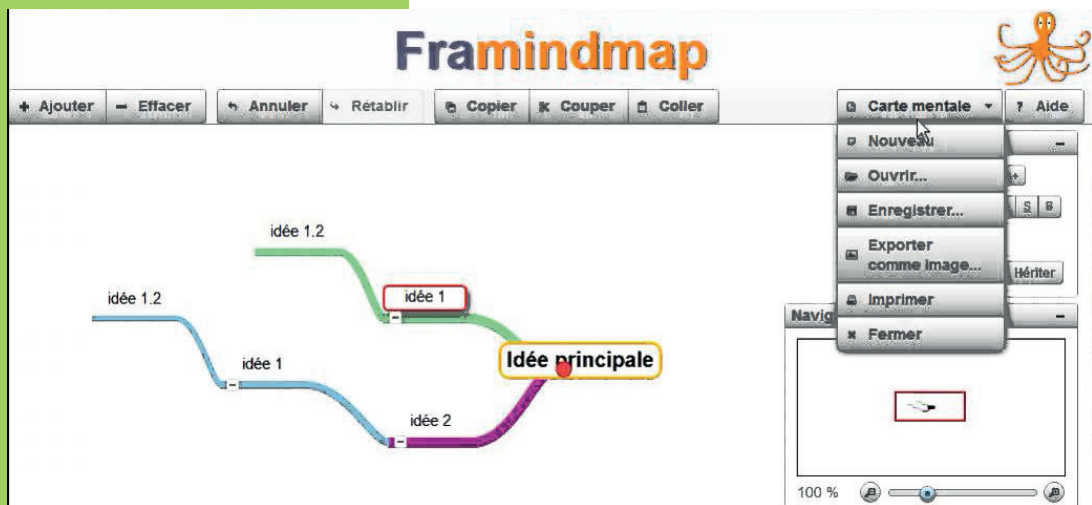
## Intérêts principaux et limites

### Avantages :

- Permet d'organiser des idées collectivement en cartographiant la diversité des propositions
- Permet de partager des cartes heuristiques en ligne, accessible par un simple lien internet
- Permet de valoriser et de rendre lisibles des informations éclatées en les classifiant
- C'est un logiciel libre et gratuit utilisable en ligne, par tous et sans installation.
- Possibilité d'insertion dans un site web

### Inconvénient :

- Demande, si utilisé en direct en réunion, un peu de pratique







# Bibliothèques d'image avec Flickr

## Usages outil

### Mode d'emploi

Tutoriel disponible sur le site de NetPublic :  
[https://frama.link/tuto\\_flickr](https://frama.link/tuto_flickr)

### Au service de quelles animations ?

- Cartographie des besoins et des idées

### Sources

- CC by SA Coopérative Artefacts

FlickrR est un service en ligne qui permet de stocker des photos et d'être utilisé comme une bibliothèque d'images en ligne en utilisant :

- Un système de mots-clés
- La création de groupes de contributeurs ouverts ou fermés (albums)

FlickrR peut être utilisé pour mutualiser un grand nombre de photos entre plusieurs utilisateurs autour d'une thématique ou d'un quartier.

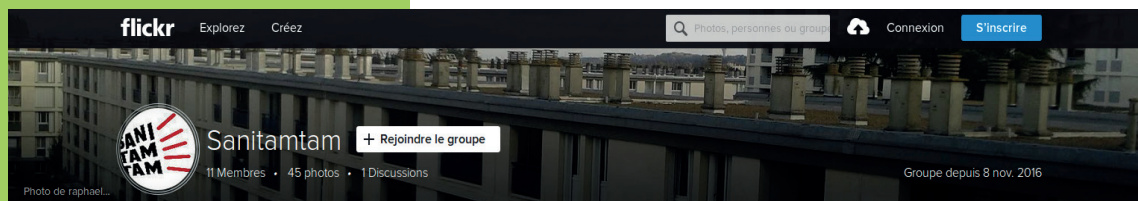
## Intérêts principaux et limites

### Avantages :

- 1 To d'espace de stockage mis à disposition gratuitement
- Large choix de licences,
- Possibilité de définir un accès public ou privé pour ses photos
- Fait référence dans la recherche de licence libre
- Moteur de recherche et référencement efficace

### Inconvénient :

- Nécessite une adresse yahoo pour se créer un compte
- Contribution à un album commun nécessite d'être à l'aise avec le numérique
- Modèle économique basé sur les données des utilisateurs



Aperçu Discussions **Photos** Membres Carte

### Photos du groupe

Contributeurs ↗





# Cartes thématiques avec UMAP

## Usages outil

### Mode d'emploi

- Un tutoriel en 12 leçons est mis à disposition par Carto Cité : [https://frama.link/tuto\\_cartocite](https://frama.link/tuto_cartocite)
- Pour mettre à jour le fond de carte, un tutoriel dédié à OpenStreetMap proposé par Tiriad : [https://frama.link/tuto\\_osm](https://frama.link/tuto_osm)

### Au service de quelles animations ?

- Cartographie des besoins et des idées

### Sources

- CC by SA Collectif Animacoop (<http://animacoop.net/>)
- Compléments : Coopérative Artefacts

Umap permet de dessiner, marquer, colorier, annoter... Les fonds de carte d'OpenStreetMap pour les afficher ensuite dans votre site web ou les imprimer.

## Intérêts principaux et limites

Particulièrement adapté aux projets de territoires, cartographier collaborativement permet de réunir plusieurs acteurs pour réaliser et afficher des cartes géographiques thématisées autour d'un projet. Les utilisations pour la maison de projet peuvent être multiples :

- Valoriser un projet
- Présenter les différents acteurs
- Définir les contours géographiques
- Affirmer la territorialité
- Afficher la complexité sur le terrain
- Révéler une problématique

Basé sur OpenStreetMap, le fond de carte de Umap peut être mis à jour par chacun en temps réel.

**Limite :** si les cartes créées sont facilement modifiables par tous sans grande compétence numérique, il est nécessaire d'accompagner physiquement les personnes pour les accompagner dans leur premier pas. Une carte Umap demande donc une dose minimale d'animation pour vivre sur la durée.





# Questionnaires et sondages en ligne avec Framiform

## Usages outil

### Mode d'emploi

Une inscription au service est nécessaire. Un lien vous sera envoyé sur votre boîte de réception, vous devrez cliquer sur ce lien pour valider votre inscription.

À partir de là, un tutoriel est disponible sur le site de Framiform pour prendre en main l'outil et se lancer dans son premier formulaire : [https://frama.link/tuto\\_framiform](https://frama.link/tuto_framiform)

### Sources

- CC by SA Nicolas Geiger / Collecti.cc

Au-delà du simple sondage, vous aurez régulièrement besoin de recueillir les besoins ou les avis d'habitants ou de partenaires. Des outils de questionnaire en lignes vous permettront de concevoir le questionnaire, de l'envoyer et de traiter les données plus simplement et plus rapidement.

Framiform est une alternative à Google Form, qui permet de créer des questionnaires en lignes rapidement et simplement. Vous pouvez voir et analyser les données ainsi recueillies.

Framiform peut-être utile pour :

- Lancer une enquête de besoins grand public
- Recueillir des avis sur une réunion ou une formation passée
- Sonder un groupe sur ses besoins et envies
- Lancer une pétition en ligne

## Intérêts principaux et limites

### Avantages :

- Aucune compétence technique particulière n'est nécessaire : il vous suffit de glisser-déposer les champs souhaités
- Compilation des réponses reçues en temps réel (actualisation des graphes en direct et en continu)
- Service gratuit
- Service sans publicité et respectueux de vos données

### Inconvénient :

- L'outil d'analyse des réponses est basique, on ne peut pas faire de traitements poussés. Pour cela, il faudra exporter les données et les re-travailler depuis un tableur.
- Pas (encore) de fonctionnalités collaboratives pour concevoir un formulaire à plusieurs personnes (pour le moment, vous devrez vous connecter à plusieurs sur le même compte)

## Framiforms

Créez des formulaires en ligne simplement et rapidement

Mon compte (tristan)

Déconnexion

Fonctionnalités

Créer un formulaire vierge

Créer un formulaire depuis un modèle

Mes formulaires

### Création

Vous allez créer ou modifier un formulaire framiforms.

Commencez par remplir les champs ci-dessous, puis cliquez sur "Enregistrer".

NB : le titre est important, car il sera partiellement repris dans le titre.