

# IDENTIFIER LES BESOINS DE MON COLLECTIF POUR L'USAGE DES MS DANS LA TAE : COMMENT FAIRE?

Avec  
la contribution  
financière du compte  
d'affectation spéciale  
développement  
agricole et rural  
CASDAR



**MINISTÈRE  
DE L'AGRICULTURE  
ET DE L'ALIMENTATION**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



## CONTEXTE :

Ce document est le scénario pédagogique de l'atelier présenté dans la fiche « Identifier les besoins de mon collectif pour l'usage des MS dans la TAE : ... comment faire ? »

**Prérequis :** le groupe est décidé pour constituer un média social pour la TAE (cf. étape précédente « Motiver mon collectif à utiliser les MS en complément des réunions en présentiel : quels arguments et ...comment faire »)

## DEROULEMENT DE LA SEQUENCE

Séquence	Objectif	Description de la séquence	Durée (mn)	Ressources d'animation
0	Introduire et présenter l'atelier, créer un climat de confiance	L'animateur présente l'atelier, ses objectifs, son déroulement, sa durée et les "règles" de l'atelier. Il répond éventuellement aux questions des participants.	10	* diaporama_support d'animation
1.1	Identifier le niveau d'aisance des participants à l'utilisation des outils numériques	L'animateur propose un sondage anonyme aux participants pour cerner leur niveau d'aisance vis à vis des outils numériques. Il partage les résultats du sondage avec le groupe.	10	* diaporama_support d'animation * <a href="https://pix.fr/abc-diag/">https://pix.fr/abc-diag/</a> : dispositif de l'état pour évaluer le niveau d'aisance d'utilisateurs sur le numérique
2.1	Aider le groupe à se décaler, à se questionner et à sa projeter dans l'usage des médias sociaux pour la transition agroécologique	L'animateur présente la séquence, distribue les cartes personas, propose aux participants de lire individuellement les cartes, d'en choisir (de manière individuelle) une parmi les 7 et de réfléchir à la question "en quoi je me sens proche du persona que j'ai choisi".	10	* diaporama_support d'animation (consigne) : * <a href="#">7 fiches persona</a>
2.2		L'animateur clôt la séquence de réflexion individuelle. Il lance le tour de table. Chaque participant présente le nom du persona choisit et explique son choix (en quoi je me sens proche du persona que j'ai choisi). L'animateur sur un support de son choix (paperboard, ordinateur) recueille les verbatims des participants en les catégorisant selon la trame proposée.	20	* diaporama_support d'animation (consigne) * Trame recueil des verbatims à reproduire par l'animateur

3.1	identifier les attentes du groupe vis à vis de l'usage des médias sociaux pour la transition agroécologique	L'animateur présente la séquence, il distribue les cartes valeurs-émotions et la consigne. Chaque participant choisit 1 à 3 cartes valeurs-émotions et la positionne sur le support préparé par l'animateur qui lui permet de visualiser le nombre de points récoltés pour chaque valeur-émotion.	5	* diaporama_support d'animation (consigne) * <a href="#">carte valeur-émotion</a> (5) * <a href="#">support de cartes</a> à reproduire sur paperboard, powerpoint, etc
3.2		L'animateur présente les scores obtenus par chaque carte valeur-émotion (sur le support), le podium des 3 premières valeurs, et ouvre une discussion libre entre les participants sur ces résultats et les priorités du groupe. Il trace les résultats et ce qui est exprimé par les participants pour mémoire.	15	* diaporama_support d'animation (consigne)
3.3		L'animateur présente la séquence, il distribue les cartes actions de la famille A et la consigne. Chaque participant choisit 2 cartes action de la famille A, et la positionne sur le support préparé par l'animateur qui lui permet de visualiser le nombre de points récoltés pour chacune des cartes actions de la famille A.	5	* diaporama_support d'animation (consigne) * <a href="#">carte actions famille A</a> (7) * support de cartes à reproduire sur paperboard, powerpoint, etc.
3.4		L'animateur présente la séquence, il distribue les cartes actions de la famille B et la consigne. Chaque participant choisit 2 cartes action de la famille B, et la positionne sur le support préparé par l'animateur qui lui permet de visualiser le nombre de points récoltés pour chacune des cartes actions de la famille B.	5	* diaporama_support d'animation (consigne) * <a href="#">carte actions famille B</a> (9) * support de cartes à reproduire sur paperboard, powerpoint, etc. : <a href="#">lien</a>
3.5		L'animateur présente la séquence, il distribue les cartes actions de la famille C et la consigne. Chaque participant choisit 2 cartes action de la famille C, et la positionne sur le support préparé par l'animateur qui lui permet de visualiser le nombre de points récoltés pour chacune des cartes actions de la famille C.	5	* diaporama_support d'animation (consigne) * <a href="#">carte actions famille C</a> (6) * support de cartes à reproduire sur paperboard, powerpoint, etc.
3.6		L'animateur présente la consigne, distribue 4 gommettes par participant, et propose à chacun d'entre eux de se lever pour choisir les 4 actions prioritaires sur les 22 (toute famille confondue). L'animateur comptabilise les scores finaux des 4 actions principales retenues, et ouvre une discussion sur les résultats pour valider le choix du groupe. Il trace par écrit ce qui est exprimé par les participants.	20	* diaporama_support d'animation (consigne) : <a href="#">lien</a> * support de cartes à reproduire sur paperboard, powerpoint, etc.

<b>4.1</b>	Aider le groupe à imaginer le MS idéal ou rêvé ensemble.	L'animateur synthétise et présente les cartes valeurs et actions choisies par les membres du groupe et anime un échange pour imaginer (concevoir) le MS qui répondrait à leurs besoins.	20	* support d'animation en cours de construction
------------	--	---	----	--

**D'autres besoins ? N'hésitez pas à vous rendre dans l'espace Web du projet Agor@gri pour trouver réponse**