

TechDan Visio

Techniques d'animation en éducation pour la santé et éducation du patient pour les séances en visioconférence

Centre de ressources en éducation du patient
Provence-Alpes-Côte d'Azur

Février 2022

Sommaire

Introduction	Page 3
Conception	Page 4
Code couleur de l'accessibilité des techniques d'animation	Page 4
Tableau de présentation des techniques d'animation	Page 5
Sélection bibliographique	Page 6
Les fiches techniques d'animation	Page 7
Fiche 1- Les tours de table	Page 7
Fiche 2- Les présentations croisées	Page 8
Fiche 3- Photo partagée	Page 8
Fiche 4- Brainstorming, question ouverte	Page 9
Fiche 5- Questionnaire, quiz, sondage	Page 10
Fiche 6- D'accord / pas d'accord	Page 11
Fiche 7- Photo-expression	Page 12
Fiche 8- Objet-langage	Page 14
Fiche 9- Méta-plan	Page 14
Fiche 10- Les cas concrets	Page 15
Fiche 11- Scénario catastrophe	Page 16
Fiche 12- Les étapes dans le bon ordre	Page 17
Fiche 13- Escape Game virtuel	Page 18
Bonus : les TAG	Page 19

Introduction

Dans le cadre de son activité de centre de ressources en éducation du patient, le Comité Régional d'Éducation pour la Santé (CRES) Provence-Alpes-Côte d'Azur a élaboré ce document **TechDan Visio : Techniques d'animation en éducation pour la santé et éducation du patient pour les séances en visioconférence. Ce projet est soutenu financièrement par l'Agence Régionale de Santé Provence-Alpes-Côte d'Azur**

Depuis la crise sanitaire du Covid-19, les professionnels de santé et de l'éducation pour la santé ont dû faire évoluer leurs pratiques pour proposer des séances éducatives à distance. Les professionnels ont besoin de développer leurs compétences sur la conception et l'animation de telles séances. Ce guide est destiné à tous les intervenants de séance(s) de groupe en éducation thérapeutique du patient et éducation pour la santé. Il vous propose une liste de techniques d'animation décrites précisément et que vous pouvez utiliser dans vos séances éducatives.

Ce document ne propose pas de recommandations sur la préparation, l'animation ou la posture éducative pendant la séance ou sur l'évaluation. Sur ces sujets complémentaires, vous trouverez des recommandations et des références dans la partie consacrée ci-dessous.

Des patients/intervenants et des professionnels/intervenants ont contribué à l'élaboration et à la relecture de ce document (voir la partie "Conception" page suivante).

⁽¹⁾ <https://www.insee.fr/fr/statistiques/4241397> Stéphane Legleye, Annaïck Rolland (division Conditions de vie des ménages, Insee)

⁽²⁾ <https://www.insee.fr/fr/statistiques/4241397> Stéphane Legleye, Annaïck Rolland (division Conditions de vie des ménages, Insee)



la notion d'illectronisme

L'ETP à distance a permis de rester en contact avec de nombreux patients pendant la crise sanitaire et permettra à l'avenir de toucher également un public ayant des difficultés de déplacement.

Toutefois, il est important d'être vigilant à ne pas accroître certaines inégalités d'accès dues à un phénomène appelé l'illectronisme.

Comment définir l'illectronisme ?

La définition du dictionnaire Larousse est la suivante : "état d'une personne qui ne maîtrise pas les compétences nécessaires à l'utilisation et à la création des ressources numériques. (On distingue dans l'illectronisme les lacunes liées à l'utilisation des outils numériques (ordinateurs, téléphones intelligents, etc.) et celles liées à l'usage des contenus disponibles sur Internet [remplir un formulaire en ligne, acheter sur un site Web, etc.])." "En 2019, 12 % des individus de 15 ans ou plus résidant en France hors Mayotte ne disposent d'aucun accès à Internet depuis leur domicile, quel que soit le type d'appareil (ordinateur, tablette, téléphone portable) et de connexion"⁽¹⁾.

"Les personnes âgées, peu diplômées ou dont le niveau de vie est modeste disposent moins souvent d'un accès personnel à Internet"⁽²⁾.

Le CRES vous invite donc à approfondir la connaissance des ressources et compétences de la personne lors d'un entretien personnalisé ou du bilan éducatif partagé pour convenir avec elle du format (présentiel ou visioconférence).

Conception

Coordination

- Benoit Saugeron, CRES
- Pierre Sonnier, CRES

Rédaction :

- Nadège Barbero, Psychologue, IDEA, Centre Hospitalier Intercommunal Toulon-La Seyne
- Magali Ferrer, Patiente Experte
- Benoit Saugeron, CRES
- Pierre Sonnier, CRES

Ressources documentaires :

- Stéphanie Marchais, CRES

Relectures et apports

- Karine Barelle, Patiente Partenaire en Éducation Thérapeutique du Patient, Expertise Patient
- Chantal Beraha, Certifiée à l'ETP - Patient-Expert & Socio-Esthéticienne
- Florence Cazenave, masseur-kinésithérapeute, DU en éducation thérapeutique, Thermes d'Argelès-Gazost

- Angélique Delorme, chargée de projet, Centre Technique d'Appui et de Formation des Centres d'exams de santé
- Nathalie Die, Patiente partenaire
- Magali Ferrer, Patiente Experte
- Charline Laurent, Coordinatrice Manger Bouger 11, Référente territoriale, Structure d'Expertise Régionale Obésité Occitanie
- Céline Mercier D'Orleac, Orthophoniste, Centre Hospitalier Intercommunal Aix-Pertuis
- Amanda Olivon, Chargée de mission Éducation Thérapeutique Patient, Montpellier Institut du sein
- Françoise Sellin, Agence de consulting santé Expertise Patient
- Fawzia Zeddami, Médiatrice artistique en éducation pour la santé

Pour la création de ce document, le Cres PACA s'est inspiré de «Techniques d'animation en éducation pour la santé. Fiches synthétiques proposées par le Comité régional d'éducation pour la santé Languedoc-Roussillon». <https://education-sante-patient.edu.umontpellier.fr/files/2011/05/Techniques-danimation.pdf>

Code couleur de l'accessibilité des techniques d'animation

Pour une meilleure utilisation de ce document, le CRES a classé les activités en fonction de leur facilité d'usage / accessibilité pour les participants. Cette classification est issue de réflexions et d'échanges avec les acteurs de l'ETP, patients et intervenants.

Parfois, deux couleurs sont représentées pour une même technique d'animation, car l'accessibilité dépend des variantes d'animation proposées dans la fiche.

Code couleur	Matériel adapté	Compétences requises
	Smartphone Tablette Ordinateur	Savoir se connecter à la visioconférence
	Smartphone Tablette Ordinateur	Savoir se connecter à la visioconférence Savoir naviguer sur une autre page internet simultanément à la visioconférence
	Tablette Ordinateur	Se connecter à la visioconférence Savoir naviguer sur une autre page internet simultanément à la visioconférence Utiliser des outils numériques spécifiques

Liste des techniques d'animation

	Technique d'animation	Objectif	Accessibilité	Page
1	Les tours de table	<ul style="list-style-type: none"> • Se présenter • Créer les conditions favorables à l'expression des participants, au sentiment d'appartenance au groupe et au développement de la confiance 	 	7
2	Les présentations croisées	<ul style="list-style-type: none"> • Se présenter • Favoriser l'écoute et l'intérêt de tous les participants • Créer les conditions favorables à l'expression des participants et au sentiment d'appartenance au groupe 	 	8
3	Photo partagée	<ul style="list-style-type: none"> • Se présenter • Favoriser l'expression et l'échange des représentations sur un thème 		8
4	Brainstorming, question ouverte	<ul style="list-style-type: none"> • Produire en groupe un maximum d'idées sur un sujet donné • Favoriser l'expression et l'échange des représentations • Faire surgir de nouvelles questions ou réflexions • Faire une évaluation rapide (informelle et peu détaillée) 		9
5	Questionnaire, quiz, sondage	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser l'expression et l'échange sur un sujet • Visualiser les connaissances ou représentations d'un groupe • Mémoriser de l'information 		10
6	D'accord / pas d'accord	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer ses représentations • Susciter une discussion sur les points de vue de chacun (pas de recherche de consensus) • Faire comprendre aux participants la pluralité des points de vue possible sur un sujet • Favoriser les échanges d'opinions 		11
7	Photo-expression	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer ses représentations et découvrir celles des autres • Prendre conscience de son point de vue personnel 		12
8	Objet-langage	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer et verbaliser ses propres représentations sur un thème • Découvrir les représentations des autres 		14
9	Métaplan	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer ses représentations personnelles par rapport à une question donnée • Produire collectivement un grand nombre d'idées • Regrouper ses idées par thème (éventuellement les hiérarchiser) • Aboutir à une synthèse collective 		14
10	Les cas concrets	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre conscience de situations nécessitant une adaptation et des savoirs à mobiliser • Développer des connaissances et des compétences d'adaptation 		15
11	Scénario catastrophe	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une synthèse des informations • Mémoriser des informations • Savoir planifier 		16
12	Les étapes dans le bon ordre	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et mémoriser les étapes chronologiques d'un geste, d'un soin, d'un protocole... 		17
13	Escape game virtuel	<ul style="list-style-type: none"> • Développer des compétences psychosociales (adaptation, du stress, gestion des émotions) • Développer l'autonomie et la réflexivité sur la gestion de sa maladie dans un espace-temps ludique • Favoriser la relation éducative en visio-conférence • Permettre un lien entre les séances 		18

NB : les titres des techniques sont destinés aux intervenants, vous pouvez les nommer différemment lorsque vous les utilisez avec des patients

Sélection bibliographique - Recommandations sur l'animation en visioconférence

Divers documents et supports ont été édités ces dernières années sur ce sujet.

■ Les enquêtes avec recommandations :

Martin-Dupont Françoise, Griffe Valérie, Communier Arly (et al.), **Maintien des activités d'ETP à distance en médecine de ville pendant le premier confinement 2020. Quels enseignements pour l'évolution de l'offre d'ETP en ville ?** Pôle ETP Ambulatoire Nouvelle-Aquitaine, 2021-06, 20 p.

<http://www.poletpna.fr/sites/default/files/2021-10/Po%CC%82le%20ETP%20NA-Article%20Covid.pdf>

Enquête sur les adaptations dématérialisées des programmes d'ETP dans la période de crise sanitaire, CRES Provence-Alpes-Côte d'Azur, ARS Provence-Alpes-Côte d'Azur, 2021-02, 24 p.

<http://www.cres-paca.org/a/1068/enquete-sur-les-adaptations-dematerialisees-des-programmes-d-etp-dans-la-période-de-crise-sanitaire/>

Laffite Pascale, Petre Benoit, De La Tribonnière Xavier (et al.), **Comment les soignants-éducateurs ont-ils adapté leurs pratiques de l'ETP durant la crise du COVID-19 ? Une enquête descriptive sur 714 programmes d'ETP,** Education thérapeutique du patient - Therapeutic patient education, vol. 12 n° 2, 2020-12, 20 p.

■ Les guides de pratiques :

L'ETP à distance. Guide d'aide à la mise en œuvre de séances d'éducation thérapeutique à distance, Collectif ETP en région Auvergne-Rhône-Alpes, 2021-06, 33 p.

Bremond Guillaume, Tisserant Géraldine, Donius Marie, **Le memento de l'intervention à distance en promotion de la santé. À destination des acteurs, professionnels, bénévoles et étudiants qui réalisent des interventions en éducation de la santé auprès des publics,** DRAPPS Occitanie, IREPS Occitanie, ARS Occitanie, 2021, 32 p.

<https://drapps-occitanie.fr/wp-content/uploads/2021/06/Memento-de-l'intervention-a-distance-EPS-PS.pdf>

ETP à distance Grand Est. Guidances, pédagogies et sécurités (GPS) de mise en œuvre, Espace ressource en ETP Grand Est, 2020-12, 82 p.

<https://www.etp-grandest.org/guidances-pedagogies-et-securites-gps-de-mise-en-oeuvre-de-letp-a-distance/>

Filtre TAMI : adaptabilité des outils pédagogiques du présentiel au distanciel, UTEP Saintongue, 2022-01, 35 p.

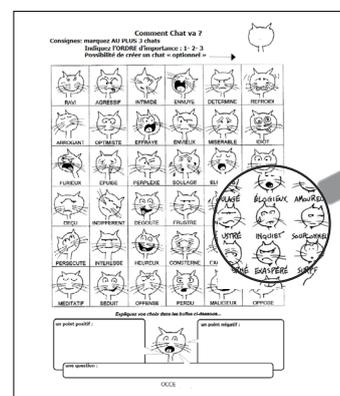
<https://utep-saintongue.fr/wp-content/uploads/2022/02/FILTRE-TAMI-Vdef-UTEP-de-Saintongue-Janvier-2022.pdf>

1 Les tours de table

Présentation des participants à tour de rôle



<p>Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se présenter ■ Créer les conditions favorables à l'expression des participants, au sentiment d'appartenance au groupe et au développement de la confiance
<p>Déroulement et consignes</p>	<p>→ Différentes options de tours de table sont possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tour de table libre • Tour de table avec des questions L'intervenant affiche les questions via une diapositive sur l'écran partagé ou écrit les questions dans la zone de discussion • Tour de table avec un objet de chez soi L'intervenant demande aux participants de se présenter avec un objet présent chez eux : <i>"Vous avez 3-4 min pour trouver un objet chez vous qui vous permettra de vous présenter au groupe"</i>. Chaque participant est ensuite invité à montrer son objet et à se présenter. (voir la fiche 8 <i>Objet-langage</i>) • Tour de table avec choix d'une humeur, avec l'outil : "comment chat va ?". https://denc.gouv.nc/sites/default/files/documents/fiche_comment_chat-va.pdf L'intervenant partage le document "comment chat va" représentant un panel d'émotions. Chaque participant est invité à choisir son humeur du jour et à se présenter. • Tour de table avec la météo du jour Chaque participant prend la parole à l'invitation de l'intervenant et donne sa météo personnelle en une ou deux phrases. <i>"Actuellement je me sens ... parce que ..."</i>. Pour faciliter la prise de parole et clarifier la consigne, l'intervenant peut lui-même débiter, exemple : <i>"Aujourd'hui c'est ensoleillé car je suis très heureux de me trouver parmi vous mais il y a tout de même quelques nuages car je me sens un peu stressé du fait que ce soit mon premier atelier en visioconférence en tant qu'intervenant"</i>. • Tour de table avec une image partagée (option ●) L'intervenant propose à chaque participant de se présenter avec une image qui le représente lui-même ou représente un thème imposé. Les participants ont quelques minutes pour trouver une image (sur internet, photo numérisée personnelle...). Chaque participant est ensuite invité à partager son image via l'écran et à se présenter.
	<p>Facilité de mise en place de l'animation</p>
<p>Points forts</p> <p>Points de vigilance</p>	<p>En visioconférence, il est recommandé de distribuer la parole en nommant les participants. La diminution de la communication non-verbale rend difficile une distribution spontanée de la parole dans un groupe.</p>





2 Les présentations croisées

Présentation des participants en binôme

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se présenter ■ Favoriser l'écoute et l'intérêt de tous les participants ■ Créer les conditions favorables à l'expression des participants et au sentiment d'appartenance au groupe
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> • L'intervenant crée plusieurs sous-groupes (ou salles) de 2 participants avec le logiciel de visioconférence • Lorsque les participants se retrouvent en sous-groupe de 2, ils disposent de 5 min chacun pour se présenter l'un à l'autre. L'intervenant peut donner quelques précisions pour guider les participants. Par exemple : Prénom – Région – Parcours de vie – Ce que vous aimez faire ... • Au bout de 10 min, l'intervenant ferme les sous-groupes et tous les participants se retrouvent en plénière. Chaque participant présente alors la personne avec laquelle il était en sous-groupe.
Points forts	Facilité de mise en place de l'animation Crée de la convivialité et de la confiance entre participants
Points de vigilance	S'assurer que son logiciel de visioconférence permet de constituer des sous-groupes (ou salle). L'intervenant ne doit pas hésiter à se rendre dans les différents sous-groupes afin d'intervenir si certains participants sont "bloqués" et n'arrivent pas à répondre à la consigne. Il doit également veiller au respect du temps imparti car parfois ce genre d'animation peut amener de nombreuses interrogations et débats et être chronophage.

3 Photo partagée

S'exprimer par dessin ou écrit sur une image commune

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se présenter ■ Favoriser l'expression et l'échange des représentations sur un thème
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> • L'intervenant choisit une image qu'il va partager sur un éditeur collaboratif en ligne (du type Google Slide, Framapad...) • Il affiche l'image en partage d'écran et propose un mode de participation : écrire un mot, dessiner avec ou sans consigne thématique (ex. de consigne thématique : dessiner votre humeur du matin, ce que vous attendez de la séance...) • Chaque participant est invité à tour de rôle à mettre un mot, un dessin sur l'image partagée. • Ensuite chaque participant sera invité à commenter à l'oral sa contribution au document. • L'intervenant peut proposer une synthèse des participations. <div style="text-align: right;">  <p>Exemple :</p> </div>
Matériel nécessaire	Éditeur de document collaboratif en ligne (du type Google Slide, Framapad ...)
Points forts	Favorise l'implication des participants Renforce le sentiment d'appartenance au groupe Permet le partage d'émotions Laisse parler la créativité des participants Favorise les échanges
Points de vigilance	S'assurer que tous les participants soient à l'aise avec l'utilisation de ce type d'outil S'entraîner à utiliser l'éditeur collaboratif avant l'utilisation avec les participants (et préparer les supports à partager en amont)

4 Brainstorming, question ouverte

Expression libre sur un thème



Objectifs	<ul style="list-style-type: none">■ Produire en groupe un maximum d'idées sur un sujet donné■ Favoriser l'expression et l'échange des représentations■ Faire surgir de nouvelles questions ou réflexions■ Faire une évaluation rapide (informelle et peu détaillée)
Déroulement et consignes	<p>L'intervenant introduit le sujet à traiter et esquisse les objectifs visés par le brainstorming (il doit se garder d'évoquer, même à titre d'exemple, toute idée à laquelle il s'attendrait, toute ébauche de solution ou toute idée de ce à quoi on pourrait aboutir).</p> <p>Il énonce les "règles du jeu" : garder ses jugements pour soi, privilégier la quantité des idées sur leur qualité, s'appuyer sur les idées déjà formulées.</p> <p>Il propose un mot, un ensemble de mots, ou une question (qu'il peut noter sur un document en écran partagé ou dans la zone de discussion) et invite les participants à s'exprimer.</p> <p>Deux modalités de réponses des participants sont possibles :</p> <p><u>Orale</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Prise de parole spontanéeou- Distribution de la parole pour les participants ayant "levé la main"ou- Distribution de la parole en "Tour de table" <p>L'intervenant peut montrer un tableau blanc en écran partagé où il note toutes les réponses des participants.</p> <p><u>Écrite</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Réponses écrites par les participants dans la zone de discussion, puis l'intervenant invite les participants à commenter ces réponsesou- Réponses écrites par les participants sur une page Word ou PowerPoint partagéeou- Réponses écrites par les participants ou l'intervenant sur une autre page web (option ●). Exemples : Mentimeters, Wooclap, nuage de mots (création d'un nuage de mot à partir des réponses des participants) <p>L'intervenant peut ensuite proposer de regrouper les mots par groupes d'idées.</p> <p>L'intervenant peut enfin demander au groupe de revenir sur la matière générée, de reformuler les idées floues et d'aboutir à un commun accord sur les grandes thématiques abordées.</p> <p>Le brainstorming se termine dès que les participants sont à court d'idées.</p>
Matériel nécessaire	Selon le mode d'expression : tableau blanc numérique, site de création de nuage de mots, page Word ou PowerPoint avec des zones de texte créées en amont de l'activité.
Points forts	<ul style="list-style-type: none">• Technique rapide et facile à organiser, avec un excellent rapport temps consacré / résultats obtenus• Augmente la capacité de créativité d'un groupe• Améliore l'"esprit de groupe" et la mobilisation autour d'un projet commun• Chacun peut s'approprier les résultats• Peut être utilisée pour préparer la prise d'une décision
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none">• L'intervenant ne doit pas laisser paraître son opinion personnelle ; cela peut conduire les participants à hésiter à s'exprimer librement (sans craintes, justifications, argumentations).

5 Questionnaire, quiz, sondage

Renforcement des connaissances par le jeu



Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ■ Favoriser l'expression et l'échange sur un sujet ■ Visualiser les connaissances ou représentations d'un groupe
Déroulement et consignes	<p>L'intervenant conçoit un questionnaire sur les connaissances ou les représentations. Il peut s'agir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Questions ouvertes - Questions fermées - Échelle de Likert (échelle permettant d'évaluer une attitude) - Classement par ordre <p>Questionnaire anonyme : L'intervenant utilise un site internet pour créer le questionnaire en ligne (SurveyMonkey, Framafoms, Googleforms...) ou les applications de questionnaire présentes dans le logiciel de visioconférence.</p> <p>Il présente le thème puis le questionnaire aux participants (lien hypertexte vers le questionnaire dans la zone de discussion ou utilisation de l'application du logiciel de visioconférence). Il précise que les réponses sont anonymes (si l'option est disponible et qu'elle a été sélectionnée) et que les résultats seront partagés et discutés.</p> <p>Quiz compétition : (pour les questions de connaissances) L'intervenant peut également utiliser un site internet permettant la création de Quiz (questions fermées à choix multiples) exemple : Kahoot.it. L'intervenant partage dans la zone de discussion le lien internet. Les participants s'inscrivent sous leur nom ou pseudo puis répondent à chaque question. Après chaque réponse, l'intervenant peut commenter les réponses et le site internet affiche le score et la place des participants dans la compétition.</p> <p>Selon le logiciel ou l'outil utilisé, l'intervenant a la possibilité d'afficher les résultats du quiz à l'écran. L'intervenant partage les résultats (écran partagé s'il s'agit d'un site internet) et propose aux participants de réagir aux résultats.</p>
Matériel nécessaire	<p>Site internet proposant la création de questionnaire en ligne (exemples : SurveyMonkey, Framafoms, Googleforms ...).</p> <p>Application de questionnaire intégrée dans le logiciel de visioconférence.</p>
Points forts	<p>Anonymat possible des réponses favorable pour l'expression des participants.</p> <p>Permet de dynamiser un apport de connaissances en proposant un questionnaire avant, pendant ou après l'apport.</p> <p>Permet de cerner les représentations d'un groupe avant d'aborder un sujet.</p>
Points de vigilance	<p>Attention à bien expliquer les consignes et à bien indiquer où se trouve le lien pour le questionnaire (dans le tchat le plus souvent, mais certains participants ne savent pas où s'ouvre celui-ci).</p> <p>Attention à l'aspect compétitif entre participants généré par un questionnaire orienté sur les connaissances. La compétition peut être stimulante et ludique pour certains participants, mais peut générer du malaise et du repli chez d'autres.</p> <p>Demande un temps d'appropriation et de tester en amont l'outil de création des questionnaires.</p>

6 D'accord / pas d'accord

Se positionner (d'accord pas / d'accord) sur des thèmes puis échanger

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ■ Exprimer ses représentations ■ Susciter une discussion sur les points de vue de chacun (pas de recherche de consensus) ■ Faire comprendre aux participants la pluralité des points de vue possible sur un sujet ■ Favoriser les échanges d'opinions
Déroulement et consignes	<p>L'intervenant propose une série d'affirmations sur un thème à propos desquelles les participants devront se positionner. Ex. : <i>"personne ne peut comprendre ce que je vis avec la maladie"</i>.</p> <p>L'intervenant propose une seule affirmation à la fois. Il l'exprime à l'oral, l'affiche sur un diaporama, tableau blanc ou dans la zone de discussion. L'intervenant invite les participants à se positionner en silence en rappelant qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse</p> <p>2 modalités de positionnement sont possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - D'accord / pas d'accord. Les participants ont uniquement le choix entre ces 2 options ou - Tout à fait d'accord / plutôt d'accord / à la fois d'accord et pas d'accord / plutôt pas d'accord / tout à fait pas d'accord. Les participants ont le choix entre ces 5 modalités de réponses. <p>2 modalités d'expression du positionnement des participants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Écrire dans la zone de discussion son positionnement ou - Utiliser une TAG (technique d'animation gestuelle, voir à la fin de ce document) <p>Expression orale des arguments de son positionnement : Pour chaque affirmation proposée, l'intervenant compte rapidement les positionnements des participants. Il donne ensuite la parole aux participants du groupe qui est en minorité puis la parole aux participants de l'autre ou des autres groupes La discussion peut s'arrêter quand tous les participants ont exprimé leurs points de vue et arguments. Il n'est pas nécessaire de viser ou d'atteindre un consensus..</p>
Points forts	<p>Permet de rentrer dans le vif du sujet rapidement et d'exprimer ses représentations concrètement.</p> <p>Permet à l'intervenant de sélectionner des affirmations préparées à l'avance, en fonction du temps disponible, des caractéristiques du groupe ou des sujets déjà abordés.</p>
Points de vigilance	<p>L'élaboration des affirmations est fondamentale : elle doit comporter des éléments polémiques et non des poncifs sur lesquels tout le monde serait d'accord ou pas d'accord. L'intervenant doit toujours rester neutre et essayer de favoriser au maximum l'expression de chacun. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. Il repère lors du tour de table ceux qui s'expriment le moins et les interpelle directement sur leur point de vue lors de l'affirmation suivante.</p> <p>Attention à ne pas confondre cette technique avec un Quiz ou questionnaire de connaissance : Les phrases proposées sont des représentations, des opinions subjectives sur un sujet. Les participants peuvent se positionner en étant d'accord ou pas d'accord. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, les participants sont ensuite invités à échanger sur ces positionnements. Dans le cadre d'un questionnaire de connaissance ou quiz, les participants devraient répondre Vrai ou Faux. L'intervenant apporterait alors la bonne réponse.</p> <p>Pour aller plus loin : Abaque de Renier, Q sort https://irepsreunion.org/upload/fichestech/l_abaque_de_regnier-f0d8ju.pdf</p>

7 Photo-expression

Exprimer des représentations à partir d'une image



<p>Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Exprimer ses représentations et découvrir celles des autres ■ Prendre conscience de son point de vue personnel
<p>Déroulement et consignes</p>	<p>• L'intervenant pose une question ou propose une consigne Ex. : "Pour vous, qu'est-ce que c'est "être en bonne santé ?" ou "Choisissez une photographie pour exprimer ce qu'est pour vous la santé"</p> <p>L'intervenant propose une série d'images en écran partagé (plusieurs images sur le même écran ou diapositive, ou plusieurs images présentées à la suite). Les images sont numérotées pour faciliter le choix et la mémorisation par les participants : "alors moi j'ai choisi la 3"</p> <div data-bbox="360 647 1075 1223" style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; text-align: center;">  1 JE SUIS EN COLÈRE </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  2 JE SUIS TRISTE </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  3 JE SUIS EFFRAYÉ (E) </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  4 JE SUIS SURPRIS (E) </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  5 JE SUIS PERPLEXE </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  6 JE SUIS AGRESSIF (VE) </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  7 JE SUIS PESSIMISTE </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  7 JE SUIS SEREIN (E) </div> </div> <div data-bbox="1114 636 1445 1095" style="display: flex; flex-wrap: wrap;">  1  2  3  4  5  6 </div> <p style="text-align: right; margin-top: 10px;"><i>Exemples de présentation d'images</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les participants choisissent chacun une (ou plusieurs) photo(s) pour répondre à la question ou à la consigne. Cette étape se déroule en silence. Plusieurs personnes peuvent choisir la même photo. • Deux modalités sont possibles pour l'expression des participants : <ul style="list-style-type: none"> - À tour de rôle, chaque participant présente la photo qu'il a choisie et exprime les raisons qui l'ont amené à faire ce choix ou - L'intervenant demande aux participants "Qui a choisi la 1 ?" et échange avec les participants qui ont choisi la photo 1, "Qui a choisi la 2 ?", etc. • Selon l'intention de l'intervenant, les autres participants réagissent immédiatement ou seulement après que tout le monde s'est exprimé. • En fin de séance, l'intervenant demande aux participants ce qu'ils ont pensé ou retiré de ce temps d'échange.
<p>Matériel nécessaire</p>	<p>Images pour photo-expression. Vous pouvez par exemple utiliser librement les images issues de la mallette COMETE sur les thèmes suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les émotions - Les aidants - Les stratégies d'adaptation - Les situations de la vie quotidienne- Les évènements de vie - Les valeurs <p>http://www.cres-paca.org/a/288/comete-pour-developper-les-competences-psycho-sociales-en-education-du-patient/</p>

Points forts	<p>Le support des images permet une interprétation assez libre et donc représente un outil intéressant pour l'exploration des représentations.</p> <p>Le photo-expression peut orienter l'expression des participants vers une dimension plus émotionnelle.</p>
Points de vigilance	<p>Les photo-expressions en séance présentielle contiennent souvent entre 40 et 50 images. Pour la visibilité dans une séance en visioconférence, le photo-expression doit comprendre entre 6 et 8 images.</p> <p>Prévoir 2 formats de fichiers à partager PPT et PDF (ces fichiers peuvent également être envoyés par mail aux participants en amont de l'atelier).</p>
Bibliographie	<p>Baptiste Alain, Bélisle Claire, Péchenart Jean-Marie, Photolangage® : Une méthode pour communiquer en groupe par la photo - <i>Editions d'organisation</i>, 1991, 216 p.</p>

8 Objet-langage

Exprimer des représentations à partir d'un objet personnel

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ■ Explorer et verbaliser ses propres représentations sur un thème. ■ Découvrir celles des autres.
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> • L'intervenant introduit le thème de la séance puis propose une consigne Ex. : <i>"Choisissez un objet, chez vous, qui représente pour vous votre maladie"</i> L'intervenant laisse 3-4 min aux participants pour trouver un objet dans leur logement. • À tour de rôle, chaque participant présente face à sa caméra l'objet qu'il a choisi et exprime les raisons qui l'ont amené à faire ce choix. • Selon l'intention de l'intervenant, les autres participants réagissent immédiatement ou seulement après que tout le monde s'est exprimé. • En fin de séance, l'intervenant demande aux participants ce qu'ils ont pensé ou retiré de ce temps d'échange.
Points forts	<ul style="list-style-type: none"> • Amusant, ludique et concret • Pas besoin de matériel pédagogique • Favorise l'implication des participants et prend en compte leur univers
Points de vigilance	Les participants doivent avoir une webcam.

9 Méta-plan

Exprimer des représentations par écrit à partir d'une question

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ■ Exprimer ses représentations personnelles par rapport à une question donnée ■ Produire collectivement un grand nombre d'idées ■ Regrouper ses idées par thème (éventuellement les hiérarchiser), aboutir à une synthèse collective
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> • Avec une question ouverte, les participants sont invités à exprimer leur point de vue sur un thème spécifique. L'intervenant écrit la question ouverte dans la zone de discussion ou sur un tableau blanc partagé (exemple de question : <i>"Quels sont les éléments qui, selon vous, influencent l'évolution de votre maladie ?"</i>). <p>Modalités de réponses possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilisation d'un méta-plan collaboratif en ligne (ex : Scrumblr...) : L'intervenant crée la page sur le site internet en rappelant la question. Puis il invite les participants à créer et écrire leur propre post-it. Les participants doivent écrire à tour de rôle (ou deux par deux) pour ne pas mélanger les post-it. Ou - Utilisation d'un tableau blanc avec post-it géré par l'intervenant L'intervenant demande aux participants de répondre à tour de rôle, à l'oral ou dans la zone de discussion. L'intervenant écrit chaque réponse sur un post-it du tableau blanc partagé. À défaut de tableau blanc, l'intervenant peut utiliser une page PowerPoint sur laquelle il aura préalablement écrit en titre la question posée et créé des zones de texte vierges. <ul style="list-style-type: none"> • Regrouper les cartes : L'intervenant invite les participants à regrouper les post-it, un par un. Chaque proposition de regroupement doit être argumentée, débattue et validée par le groupe...
Points forts	Cette technique favorise l'interaction et les échanges entre participants. Elle limite les risques de "tourner en rond". Elle réduit les malentendus et les incompréhensions.
Points de vigilance	L'anonymat est plus difficile à garantir que lors d'un méta-plan en présentiel. L'intervenant doit créer et maîtriser l'outil de méta-plan en ligne qu'il choisit.

10 Les cas concrets

Étude de cas, résolution de problème

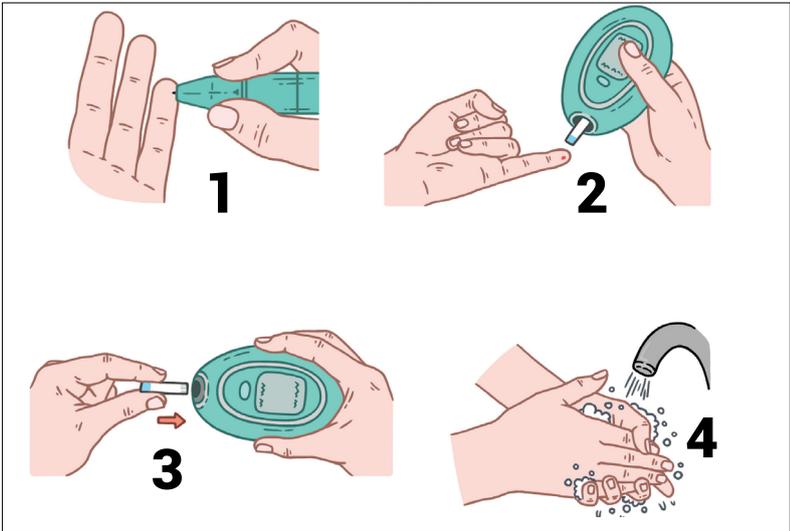
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ■ Prise de conscience de situations nécessitant une adaptation et des savoirs à mobiliser ■ Développement des connaissances et compétences d'adaptation
Déroulement et consignes	<p>Sur un thème donné, proposer une situation concrète vécue par un personnage confronté à un problème. Exemple : M^{me} D, atteinte d'une maladie chronique, est partie rendre visite à sa famille pour plusieurs jours mais s'aperçoit qu'elle a oublié ses médicaments...</p> <p>La situation peut être racontée à l'oral, présentée sous forme de texte descriptif ou de vidéo.</p> <p>À partir de la présentation du cas concret, l'intervenant demande aux participants de : (à choisir dans la liste en fonction de la finalité pédagogique de la séance)</p> <ul style="list-style-type: none"> - décrire la situation et le contexte dans lesquels l'action s'inscrit, - décrire la problématique principale de la situation, ainsi que les facteurs favorisants ou étant à l'origine de la problématique, - identifier les ressources et les faiblesses des personnages, - décrire éventuellement les actions mises en place par les personnages et analyser leur efficacité, - comprendre les difficultés rencontrées par les personnages, - faire le lien avec leur situation personnelle, - définir des pistes de réflexion ou des actions d'amélioration réalistes, de façon individuelle et collective, applicables à chacun. <p>L'intervenant favorise l'expression et l'échange entre participants.</p>
Matériel nécessaire	<p>Cas concrets à créer (recommandations pour la création dans le document suivant : http://www.irepsbretagne.fr/IMG/pdf/etude-cas.pdf)</p> <p>ETP en scène : 9 films supports pour intervenir en éducation du patient. En visionnage ou téléchargement libre. (Il est possible de diffuser une vidéo via les logiciels de visioconférence)</p> <p>http://www.cres-paca.org/a/489/etp-en-scene-9-films-supports-pour-intervenir-en-education-du-patient/</p>
Points forts	<p>Les cas concrets permettent aux patients de se projeter dans la vie d'autres personnes afin, dans un second temps, de développer des compétences pratiques adaptées à leur environnement personnel.</p> <p>Cette technique permet aux participants de s'inscrire dans une démarche qui déculpabilise, car non exclusivement centrée sur les problèmes personnels et qui permet d'être plus à l'écoute des participants.</p>
Bibliographie	<p>Guide de l'animation ETP en scène http://www.cres-paca.org/depot_arkcms_crespaca/depot_arko/articles/1156/guide-utilisateur-etp-en-scene-doc.pdf</p> <p>Approche des concepts dans les formations en éducation pour la santé. La technique de l'étude de cas CRES Bretagne 2008-06, 20 p. http://www.irepsbretagne.fr/IMG/pdf/etude-cas.pdf</p> <p>MEYER Vincent, la méthode des scénarios : un outil d'analyse et d'expertise des formes de communication dans les organisations, Études de communication, n° 31, 2008, pp. 133-156 https://edc.revues.org/778</p>



Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ■ Réaliser une synthèse des informations ■ Mémoriser des informations ■ Savoir planifier
Déroulement et consignes	<p>L'intervenant peut introduire l'activité de la manière suivante : "Clarifier ses objectifs permet de se simplifier la vie, ce qui est fort utile quand on a, aussi, à gérer une maladie. C'est parfois plus facile, et souvent plus drôle, d'imaginer comment on peut « rater » quelque chose plutôt que de le réussir".</p> <p>L'intervenant pose la question : "Comment rater ou échouer de manière certaine ?" en l'adaptant au sujet à traiter. Par ex : "Comment faire pour que votre diabète ne soit jamais équilibré ?".</p> <p>Les participants sont invités à répondre à l'oral ou dans la zone de discussion.</p> <p>À partir des éléments recueillis et en les transposant en positif, établir une liste de toutes les propositions et les actions à mettre en œuvre pour éviter ce résultat catastrophique.</p>
Matériel nécessaire	<p>Préparer des exemples pour faciliter la compréhension de l'activité. Voir une description plus complète de l'activité : Fiche 19 "Scénario catastrophe", http://www.cres-paca.org/a/288/comete-pour-developper-les-competences-psycho-sociales-en-education-du-patient/</p>
Points forts	<p>L'approche ludique et humoristique de cette technique permet d'éviter l'aspect moraliste et rébarbatif des recommandations, tout en permettant de les aborder et d'en discuter. Cette approche « décalée » favorise la mémorisation des participants.</p>
Points de vigilance	<p>S'assurer que les participants comprennent la dimension humoristique.</p>

12 Les étapes dans le bon ordre

Remettre dans l'ordre chronologique une séquence de gestes

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprendre et mémoriser les étapes chronologiques d'un geste, d'un soin, d'un protocole....
Déroulement et consignes	<p>L'intervenant montre sur un écran partagé plusieurs images. Ces images représentant les étapes d'un geste, d'un soin, d'un protocole que l'intervenant veut aborder. Toutefois ces images sont placées et numérotées dans un désordre chronologique. Il peut également y avoir des étapes qui n'apparaissent pas afin que les participants les retrouvent.</p> <p>Exemple :</p>  <p>Sources : www.marieducom.com, www.federationdesdiabetiques.org</p> <p>L'intervenant demande aux participants de replacer ces images ou étapes dans le bon ordre chronologique en demandant la suite de numéros.</p> <p>Les participants peuvent répondre à l'oral ou dans la zone de discussion. L'intervenant invite ensuite les participants à commenter leurs réponses et apporte la solution.</p> <p>Pour finir et consolider les compétences et si cela est possible concrètement, l'intervenant peut demander aux participants de réaliser eux-mêmes les gestes travaillés avec les vignettes et de le montrer à la caméra.</p>
Matériel nécessaire	<p>Créer ses images / étapes (de 4 à 10 étapes maximum).</p>
Points forts	<p>Très facile à comprendre et ludique pour les participants.</p>
Points de vigilance	<p>Veiller à ce que les images soient les plus simples et compréhensibles possibles. Un seul message ou élément important par image.</p>

13 Escape Game virtuel

Jeu vidéo d'exploration



Objectifs	<ul style="list-style-type: none">■ Développer des compétences psychosociales (adaptation, gestion du stress, gestion des émotions)■ Développer l'autonomie et la réflexivité sur la gestion de sa maladie dans un espace-temps ludique■ Favoriser la relation éducative en visioconférence■ Permettre un lien entre les séances
Déroulement et consignes	<p>Temps 1 : Préparation et création de l'escape game virtuel :</p> <ul style="list-style-type: none">- Créer le scénario avec des codes à trouver par page. Il peut y avoir des "salles/espaces" sans code à trouver, ou avec plusieurs codes, ou seulement une information. Tout dépend de ce que vous souhaitez- Trouver ou faire ses propres images (sur Internet, les images doivent être libre de droit)- S'inscrire sur un site permettant de créer ses propres escape game, par exemple le site Genially (inscription gratuite) (https://genial.ly/fr)- Insérer les images dans l'ordre souhaité- Insérer ensuite les symboles et/ou les textes souhaités dans l'image qui permettent plusieurs fonctionnalités (rendre transparent le symbole, mettre du son, etc.)- Visualiser, valider et faire jouer <p>Temps 2 : Animation de la séance :</p> <ul style="list-style-type: none">- Expliquer aux patients qu'ils vont être envoyés (en cliquant sur un lien collé dans la zone de discussion) dans un jeu virtuel pour résoudre une énigme.- Ils devront passer de salle en salle pour découvrir les codes cachés.- Définir un temps imparti. Par exemple 15 minutes !- Une fois les 15 minutes passées, faire revenir les patients dans la visioconférence et débriefer leurs vécus sur l'expérience dans l'escape game, et les liens qu'ils peuvent faire avec la gestion de leur maladie.
Points forts	<ul style="list-style-type: none">- Original- Ludique
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none">- Le temps 1 (Création de l'escape game virtuel) est un temps à ne pas négliger.- L'exercice peut freiner les patients qui n'aiment pas les jeux en ligne et peut s'avérer complexe dans la manipulation de l'outil informatique. S'assurer de la compétence des participants avant de proposer cet outil.- Certains participants rencontreront des difficultés à chercher et peuvent se lasser avant la fin du temps imparti. L'intervenant doit rester disponible dans la visioconférence pour accompagner les patients si besoin.
Bibliographie	<p>https://genial.ly/fr</p> <p>Site du laboratoire de cyberpsychologie de l'Université du Québec en Outaouais (UQO) : http://w3.uqo.ca/cyberpsy/index.php/la-cyberpsychologie/</p> <p>Haddouk Lise, L'entretien clinique à distance en visioconsultation, <i>Le Journal des psychologues</i>, 2017-08, n° 350, pp. 38-42 DOI : 10.3917/jdp.350.0038</p> <p>Haddouk Lise, Black Mirror : le narcissisme à l'ère du numérique, <i>Le Carnet PSY</i>, 2017-01, n° 204, pp. 27-29 DOI : 10.3917/lcp.204.0027</p> <p>Bouchard Stéphane, Qu'est-ce que la cyberpsychologie ? <i>Rhizome</i>, 2016-03, n° 61, pp. 17-18 DOI : 10.3917/rhiz.061.0017</p>

Bonus

Aide à la participation : les techniques d'animation gestuelles TAG

Ces gestes peuvent être appris aux participants et permettent au groupe de communiquer plus efficacement et simplement pendant une séance de visioconférence.

Animation : les TAG (techniques d'animation gestuelles)

 <p>Je demande la parole</p>	 <p>Réponse : Oui</p>	 <p>Je suis d'accord avec toi</p>
 <p>Je n'entends pas</p>	 <p>Réponse : Non</p>	 <p>Je ne suis pas d'accord avec ça / ce qui est dit</p>
 <p>Temps mort Je suis perdu-e C'est le bazar Je ne comprends pas</p>	 <p>Réponse : Je n'ai pas d'avis, je ne sais pas</p>	

Mizrahi Manon,
Lopez Sacha,
Deboudard Céline,
**Guide de survie aux
réunions à distance.
Avec 30 recettes
pour réinventer vos
réunions en ligne,**
Pearson, 2020-09,
149 p.

https://www.worklab.fr/telechargements/ebook_reunion_distance/Ebook_GSRD_V1_mars_2020.pdf?fbclid=IwAR0fEiiKHWNhaPGLuyDH3uoy1590TffeV3hoF0a2Eth2Pd69TxofEfdDB6l

