

Guide d'utilisation de l'outil Persona

↘ Description

L'outil d'animation **Persona** est un jeu sérieux de mise en situation dans le contexte d'une démarche nourricière. Il a été spécifiquement développé par Vivre en Ville pour aider à éclaircir les rôles, responsabilités et contributions des actrices et des acteurs du système alimentaire local lors de la mise en place d'un projet collectif. L'outil met en jeu six types d'actrices et d'acteurs, appelés personas. Il décrit leurs préoccupations, compétences et actions dans le système alimentaire et invite à réfléchir à la manière dont ils peuvent collaborer dans le cadre d'un projet, mais aussi aux bénéfices que cette synergie peut engendrer. Conçu pour être utilisé lors de rencontres, d'ateliers et de colloques, l'outil stimule auprès des différentes parties prenantes l'intérêt à s'engager et à éclaircir les rôles qu'elles peuvent jouer dans les démarches nourricières. En consolidant la gouvernance, il soutient l'émergence de projets plus robustes et plus pérennes.

Nom

Persona

Catégorie

Animation de discussion

Format

Format adapté pour l'utilisation en personne.

↘ Principaux objectifs de l'outil

Un outil inclusif aux multiples usages

Que vous travailliez à l'échelle d'un arrondissement, d'une municipalité, d'une municipalité régionale de comté ou même d'une région, cet outil permet d'animer des échanges afin :

- de comprendre les réalités vécues par les différents actrices et acteurs du système alimentaire local ;
- de mettre en place les bases d'une collaboration saine et équilibrée ;
- de cerner les capacités d'action mobilisables par chaque partie prenante pour contribuer à la mise en place d'un projet nourricier durable et commun ;
- de réfléchir aux retombées potentielles pour chaque partie prenante et aux synergies possibles permettant des bénéfices collectifs ;
- d'intégrer un projet en cohérence avec la vision commune d'une démarche nourricière.

Durée

1h30 à 3h15. La durée peut être modulée selon le nombre de projets à décrire et à discuter, le nombre de personnes participantes et si elles se connaissent. Davantage de temps mérite d'être alloué à la discussion, soit pour discuter plusieurs projets, soit pour entrer davantage dans des détails.

Taille du groupe

6 à 10 personnes (excluant l'animation). Pour plus de personnes participantes ou pour plus de projets à discuter, prévoir plus de sous-groupes.



VIVRE EN VILLE



Municipalités
et MRC



Secteur public à
l'échelle régionale



Hôtels,
Restaurants,
Institutions



Entreprises
bioalimentaires



Organisations
communautaires
ou à impact social



Citoyennes
et citoyens

Prérequis pour l'utilisation de l'outil

- 1 Avoir un ou plusieurs projets collectifs (en développement ou en cours) qui présentent un défi d'engagement; pouvoir en décrire le fonctionnement et les besoins. Ce projet peut s'inscrire dans une démarche nourricière locale ou régionale, qu'il est également utile de pouvoir décrire (p. ex. un jardin collectif s'intégrant à un plan de développement de communauté nourricière [PDCN] d'une municipalité).
- 2 Idéalement, réunir pour la discussion une ou plusieurs personnes pour toutes les catégories d'actrices et d'acteurs nécessaires à la mise en œuvre du projet collectif (afin que tous les personas soient utilisés lors de l'activité).

Variantes

S'il est impossible de réunir une personne pour chaque persona, on peut opter pour une formule alternative :

- Si plusieurs personnes peuvent jouer un même persona, l'une d'elles peut adopter le persona orphelin;
- Sinon, chaque personne reçoit un personnage de manière aléatoire et participe à la discussion avec un chapeau qui n'est pas le sien. Le jeu intègre alors une dimension d'empathie et de créativité.

Contenu

Matériel de base et de référence par sous-groupe :

- Pions (figures) de personas : à placer devant chaque personne pour identifier le persona choisi.
- Instructions pour la discussion.
- Schéma explicatif des démarches nourricières : il illustre le processus à travers lequel différents milieux se réunissent autour d'un projet collectif. À présenter en conjonction avec les histoires de cas.
- Deux histoires de cas : deux exemples de projets collectifs québécois inspirants, incluant des informations sur la contribution et le rôle de chacun des personas du système alimentaire local.
- Six fiches persona détaillées.

Matériel à remplir ou compléter par sous-groupe :

- Six fiches persona : outil de réflexion, avec un espace pour ajouter sa perspective personnelle ou des informations supplémentaires.
- Un cas de projet (canevas vert) : concernant un projet collectif à compléter.

Matériel à prévoir

- Matériel d'écriture (stylos, feutres) pour les fiches à remplir.
- Éléments de l'outil Persona imprimés selon le nombre de personnes participant à l'atelier.

N.B. La vidéo Démarches nourricières engagées, produite par Vivre en Ville, peut être utilisée comme matériel complémentaire. Narrée par les actrices et acteurs du projet, elle documente l'une des deux histoires de cas et constitue une explication des résultats que permettent de telles démarches collaboratives.

<https://carrefour.vivreenville.org/publication/demarches-nourricieres-engagees-lart-de-combiner-les-benefices>

Préparation de l'activité

Impression

- Le nombre d'impressions de chaque élément est à moduler selon le nombre attendu de personnes et les objectifs de l'activité.
- Les éléments sont prévus pour être imprimés sur des supports des dimensions suivantes : fiches persona sur papier régulier (format lettre); cas de projets sur papier de format tabloïd ou 11x17 po; pions sur papier cartonné (pour plus de stabilité).
- Découpage des pions à prévoir.

Préparation

- Sélectionner un ou plusieurs projets locaux à discuter dans le(s) sous-groupe(s).
- Remplir à l'avance le nom du projet collectif et sa description dans le cas de projet à compléter (canevas vert).

Déroulement suggéré d'atelier

Introduction de l'atelier 5 min

1

Une personne qui anime le jeu présente le but de l'exercice, les étapes à suivre, ainsi que le matériel de référence (schéma explicatif, histoires de cas, fiches persona complètes).

Présentation du projet collectif 10 à 20 min

2

Les personnes à l'animation des sous-groupes (ou celles qui portent les projets discutés, si ce ne sont pas les mêmes personnes) présentent la mise en situation du projet collectif. Elles utilisent pour cela le canevas vert et expliquent les enjeux visés, les cibles et les retombées espérées, ainsi que la nature et la vision commune de la démarche nourricière dans laquelle le projet s'inscrit (si applicable).

Sélection des personas et tour de table 15 à 20 min

3

Chaque personne choisit le persona qui la représente le mieux et place le pion (figure) correspondant devant elle. Elle peut prendre un moment pour bien lire la fiche simplifiée associée à son persona et pour la compléter au besoin, dans les espaces prévus, avec des idées spécifiquement liées au projet discuté.

- a. Si un type d'acteur n'est pas représenté, il est recommandé qu'une autre personne joue ce rôle aux fins de l'exercice.
- b. Les personnes ayant ou adoptant le même persona dans un sous-groupe peuvent se regrouper pour consulter ensemble la fiche détaillée.

Suite à la sélection et à l'appropriation de la fiche, un tour de table peut être fait pour s'introduire et présenter le persona choisi.

Discussion et travail sur le canevas vert 45 min à 120 min

4

Les personnes participantes discutent et complètent la mise en situation en se projetant dans le rôle qu'elles jouent dans ce projet, nommant entre autres les ressources qu'elles peuvent rendre disponibles. Des questions peuvent être soulevées par l'animation, telles que :

- a. Est-ce que les contributions au projet identifiées permettent de répondre aux enjeux du projet ?
- b. Qui serait nécessaire pour soutenir le projet, mais qui n'est pas présent ?
- c. Quels mécanismes de gouvernance ou espaces de dialogue seraient nécessaires pour travailler ensemble ?

Clôture ou retour sur l'activité 15 à 30 min

5

Discussion en plénière sur ce qui a émergé des discussions, sur ce qu'on a appris concernant les réalités vécues par les autres personas, ou encore sur la nature d'enjeux dans l'angle mort ou l'identité de parties prenantes manquantes.