

SPARK est un outil de réflexion pour faire réfléchir votre équipe sur le thème de l'inclusion, de la diversité et de l'équité ! Il permet de sensibiliser, d'échanger et de vous aider à concevoir votre feuille de route pour le changement.

TEMPS

SPARK est un atelier d'une demi-journée : il vous faudra minimum 2 heures. Nous recommandons d'inclure une pause de 10 minutes entre les étapes 2 et 3.

FACILITATION POSTURE

Il est toujours préférable de garder une distance lorsque vous facilitez une discussion difficile. En tant que facilitateur et non expert, votre rôle est de guider les participants tout au long du processus. Portez une attention particulière aux positions dominantes/dominées, majorité/minorité... car les contextes de communication ne sont jamais neutres.

SUGGESTION : Si vous n'êtes pas à l'aise pour animer ces activités, n'hésitez pas à faire appel à un animateur externe.

PARTICIPANTS

L'atelier SPARK est conçu pour des petits groupes de discussion (25 max).

Si vous êtes une grande organisation, rassemblez stratégiquement vos 20 premières personnes, car cela créera de l'enthousiasme et vous aidera à influencer les autres membres de l'équipe. Vous pouvez également créer des groupes de manière aléatoire en fonction de la disponibilité des personnes. Il est recommandé de mélanger les départements, mais vous pouvez choisir d'avoir un groupe homogène de responsabilités (par exemple membre du conseil d'administration + direction + middle management).

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Vous aurez besoin des fichiers à distribuer de l'outil SPARK qui contiennent :

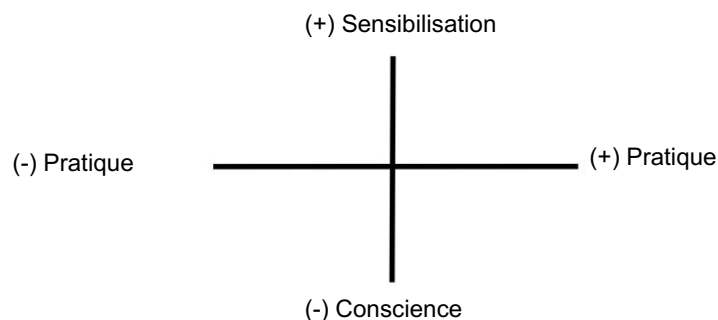
Un jeu de 16 cartes (4 pour chaque pilier) par participant,

5 sticky-dots de couleurs différentes par participant, et

Une fiche de planning par participant.

Vous aurez également besoin de :

Un graphique dessiné sur une grande feuille de papier à 2 axes (x= pratique ; y=conscience)



CONSEILS D'IMPRESSION :

Nous vous recommandons d'imprimer les cartes au format A6. Vous pouvez imprimer en couleurs ou utiliser du papier de couleur (rouge pour STRATÉGIE, jaune pour PERSONNEL, vert pour CONTENU, bleu pour PARTENARIAT, orange pour ACCÈS). Les couleurs des cartes doivent correspondre aux couleurs des points collants. La feuille de planification doit être imprimée sur du papier A3.

ÉTAPE 1 VOS POINTS

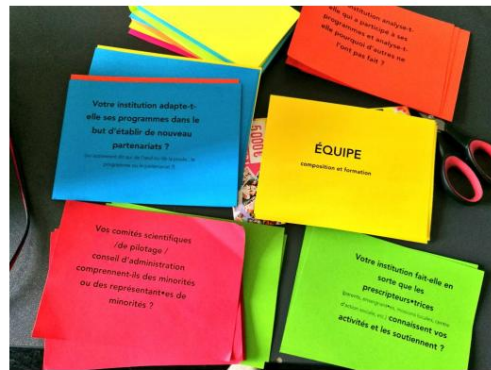
SPARK s'appuie sur les piliers transversaux Diversci : Accès, Contenu, Partenaires, Staff et Stratégie.

Rôle de l'animateur :

présenter les 5 piliers,
instaurer une atmosphère de confiance voire de ludique, et
pour guider les participants.

Processus:

1. Présentez l'activité.
2. Donnez un jeu de 16 cartes et 5 pastilles autocollantes à chaque participant.
3. Chaque participant doit placer 5 points (1 pour chaque pilier) sur le graphique. Encouragez les participants à être spontané et accueille tout placement/opinion.



ÉTAPE 2 VOTRE GRAPHIQUE

Il est temps d'analyser et de réfléchir à votre graphique.

Rôle de l'animateur :

pour guider la séance de débriefing,
souligner les contradictions, et
pour soutenir les opinions minoritaires car elles reflètent généralement des éléments précieux

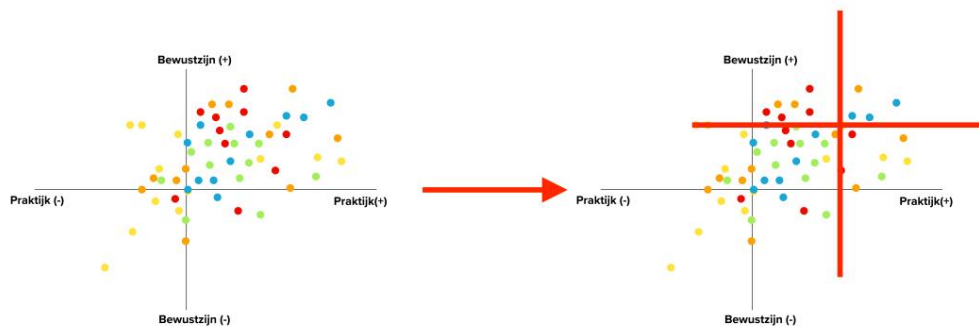
Processus:

1. Commencez par recueillir les ressentis et impressions des participants avant de passer à l'analyse.

Exemples de questions : Qu'avez-vous ressenti lors de cette activité ? Où sont regroupées les couleurs ? Où sont les contradictions ?

2. Débriefing par pilier. N'hésitez pas à encercler ou à relier les points qui ont une vue ciblée sur un pilier.

CONSEILS : Si vous sentez que tous les points sont regroupés en haut à droite, déplacez l'axe.



ÉTAPE 3
PLAN
CHANGEMENTS

Rôle de l'animateur :
pour guider les participants, et
pour soutenir la discussion.

Processus:

1. Les participants ont 10 minutes pour choisir les cartes qui vous ont vraiment fait réfléchir.
2. Demandez-leur de partager par deux.
3. Donnez aux participants la feuille de planification et demandez-leur d'énumérer trois pratiques que vous, en tant qu'organisation, pouvez arrêter, démarrer ou continuer à être plus inclusif et équitable.
4. Partagez et discutez.
5. Décidez collectivement des pratiques sur lesquelles vous êtes d'accord.
6. À la fin de la séance, informez les participants du suivi.

Conseils:

Vous devez avoir le même nombre de pratiques que vous aimeriez commencer et de pratiques que vous aimeriez arrêter.

PLANIFICATION DE L'INCLUSION SOCIALE

The diagram illustrates the layout of the 'Planification de l'inclusion sociale' tool. It features a central yellow card with a dashed border, labeled 'votre carte' and 'SE PLACE ICI'. Below the text on the card are three icons: a stop sign with two figures, a start sign with a figure and an arrow, and a continue sign with a figure and a curved arrow. The card is flanked by two vertical columns of horizontal lines, labeled 'ARRÊT' (top) and 'COMMENCER' (top). Below the central card is another vertical column of horizontal lines labeled 'CONTINUER' (top).