

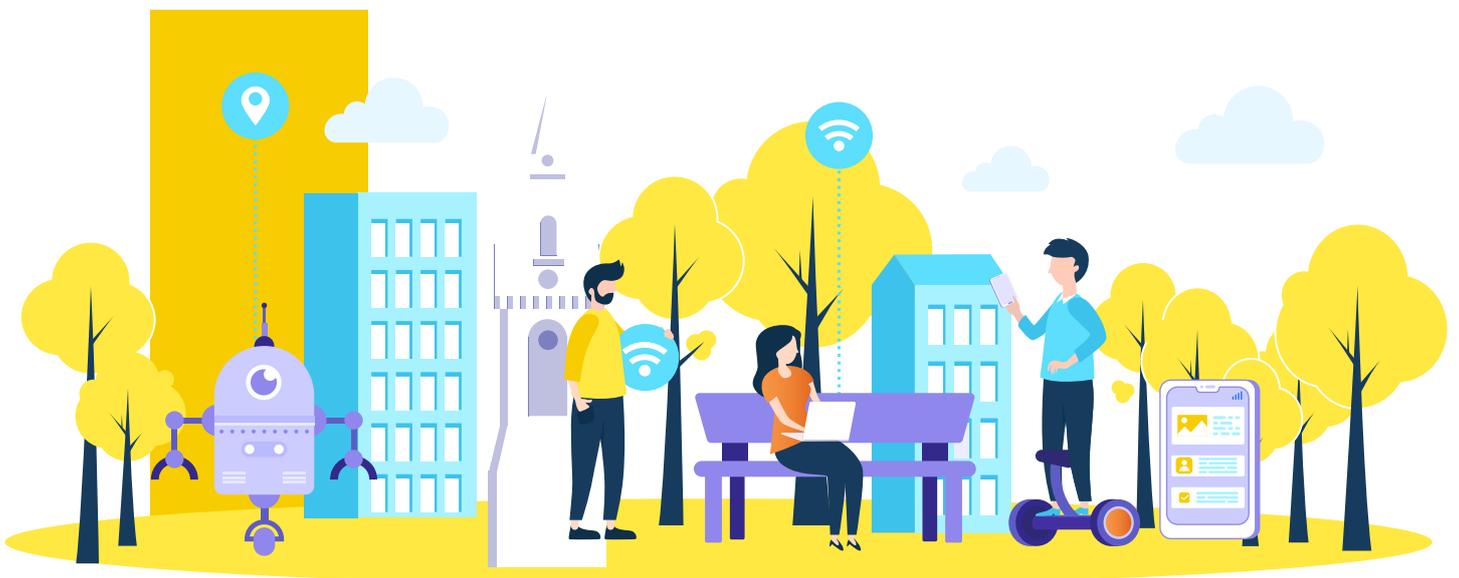
# FEEL GOOD TOOLKIT

Un protocole et des supports d'animation pour  
l'objectivation du bien-être en territoire intelligent.

Clémentine SCHELINGS<sup>1</sup>, Lara VIGNERON<sup>2</sup> et Catherine ELSEN<sup>1</sup>

<sup>1</sup> LUCID, Université de Liège. {clementine.schelings ; catherine.elsen} @uliege.be

<sup>2</sup> Wallonia e-health Living Lab, WeLL. lara.vigneron @well-livinglab.be



Ce **Feel Good Toolkit** (son mode d'emploi, ses supports, ses principes d'animation) sont sous licence publique Creative Commons, [Attribution – Utilisation non commerciale – Partage dans les mêmes conditions 4.0 International]. L'ensemble peut être traduit, dérivé, adapté à condition de ne pas être utilisé à des fins commerciales et à condition de citer les auteurs. Toute version retravaillée du contenu doit par ailleurs être enregistrée sous une licence Creative Commons du même type.



# INTRODUCTION

---

Le présent document constitue un mode d'emploi à l'intention de toute personne désireuse de mettre en œuvre le **Feel Good Toolkit**, un protocole et des supports d'animation en soutien de workshops visant l'objectivation du bien-être en « territoire intelligent ». L'animation vise avant tout des citoyen.ne.s, et s'adresse à des collectifs désireux d'identifier les dimensions prioritaires du bien-être, telles que perçues en regard des spécificités locales d'un territoire ciblé. Le workshop peut cependant être étendu à d'autres communautés (mandataires ; entreprises ; collectivités diverses...).

Construit à partir des indicateurs de bien-être de l'IWEPS, l'Institut Wallon de l'Evaluation, de la Prospective et de la Statistique, ce Feel Good Toolkit facilite en outre l'identification de cibles « smart » prioritaires, permet aux acteurs d'identifier les éventuels freins associés aux nouvelles technologies et d'établir collectivement un diagnostic de la situation locale actuelle. Sa formule, conçue pour un timing de minimum 120 minutes, peut par ailleurs être complétée d'un travail collaboratif/de co-conception sur une sous thématique « smart » particulière.

Ce Feel Good Toolkit permet aux acteurs locaux de dépasser une vision exclusivement techno-centrée de la « Smart City » et ambitionne d'enrichir les projets « smart » d'une dimension liée au bien-vivre et au bien-être en environnement urbain ou rural.

# ICE-BREAKER

---

**BUT** Avant toute chose, il est essentiel de « briser la glace » et de mettre chaque participant.e à l'aise. Dans le cadre d'un atelier participatif portant sur le développement de son propre territoire, un ice-breaker assez efficace est celui du « photo-langage local ».

**MATÉRIEL** On met à disposition des participant.e.s répartis par table une vingtaine de photos de lieux dits et paysages familiers, propres au territoire visé. Ces photos sont éparpillées un peu partout sur la table, et ce dès leur arrivée.

**DURÉE** min. 10 minutes de réalisation (pour une table de 6 personnes).

## Photo-langage local

---

### MODALITÉS

Rassembler les participant.e.s en tables (4 ; 6 ou max. 8 personnes/table). Demander à chaque participant.e de sélectionner une photo et de se présenter à travers cette photo : ce qu'elle évoque ; pourquoi cette photo « me ressemble/ne me ressemble pas »... Ce photo-langage local a le mérite de faire réaliser aux participant.e.s à quel point leur ville/leur village/leur environnement est agréable, et leur permet déjà d'identifier qui vient d'où autour de la table, ainsi que les motivations de chacun.e à participer à la soirée.



Atelier réalisé à Arlon, le 21 mars 2019

# PHASE 1

---

- BUT**
- Inviter les participant.e.s à débattre de leurs points de vue et de leurs perceptions en regard du « bien-être » en environnement urbain et/ou rural, et des facteurs jugés prioritaires pour ce bien-être ;
  - Inviter les participant.e.s à atteindre un consensus en matière d'indicateurs bien-être prioritaires.

- MATÉRIEL**
- Un kit de 20 cartes « bien-être » par table ;
  - Une « pyramide du bien-être » par table.

**DURÉE** 25 minutes de réalisation.

## Cartes bien-être et Pyramide du bien-être en environnement urbain ou rural

---

### MODALITÉS

Donner à chaque table un kit de **cartes bien-être**, et demander aux participant.e.s de se répartir aléatoirement les cartes (en nombre plus ou moins équitable). Chaque participant.e est ensuite invité.e à classer, individuellement, les cartes bien-être reçues par ordre de priorité. Lorsque chacun.e a classé ses cartes, un tour de table est organisé afin que chacun puisse présenter aux autres la carte bien-être retenue comme prioritaire (et pourquoi).

*Nota Bene* : préciser que les cartes bien-être sont extraites d'une étude menée par l'IWEPS, l'Institut Wallon de l'Évaluation, de la Prospective et de la Statistique.

Présenter la « **pyramide du bien-être** » aux participant.e.s. Cette pyramide est constituée de six niveaux, numérotés par importance (niveau « 1 » plus important que niveau « 2 », etc.). Il s'agit maintenant pour les participant.e.s de positionner les 20 cartes bien-être sur cette pyramide, en entamant une discussion collective sur les cartes qu'ils jugent plus importantes (prioritaires), et celles qu'ils jugent moins importantes. Au fil du débat, le consensus va permettre d'identifier la carte jugée la plus importante (et positionnée au niveau 1 de la pyramide), suivie des deux cartes de niveau 2, etc. Au terme de l'exercice collectif, les 20 cartes doivent être positionnées. Si le consensus est trop difficile à atteindre, des emplacements complémentaires (non numérotés) sont identifiés de part et d'autre de chaque niveau de la pyramide afin de laisser la possibilité à chacun.e d'exprimer une priorité individuelle. Le consensus collectif est cependant à privilégier.

#### ★ ASTUCE ANIMATION ★

Pour inciter les participant.e.s à atteindre un consensus, expliquez-leur avec une touche d'humour qu'ils sont autorisés à utiliser les cases non-numérotées « *si et seulement si ils sont à deux doigts d'en venir aux mains* »...

Les participant.e.s sont invités à créer de nouvelles cartes s'ils jugent que l'un ou l'autre critère « bien-être » n'est pas représenté.

A la fin de cette phase, ne pas oublier de photographier la pyramide finalisée par chaque table.

# PHASE 1



Cartes bien-être

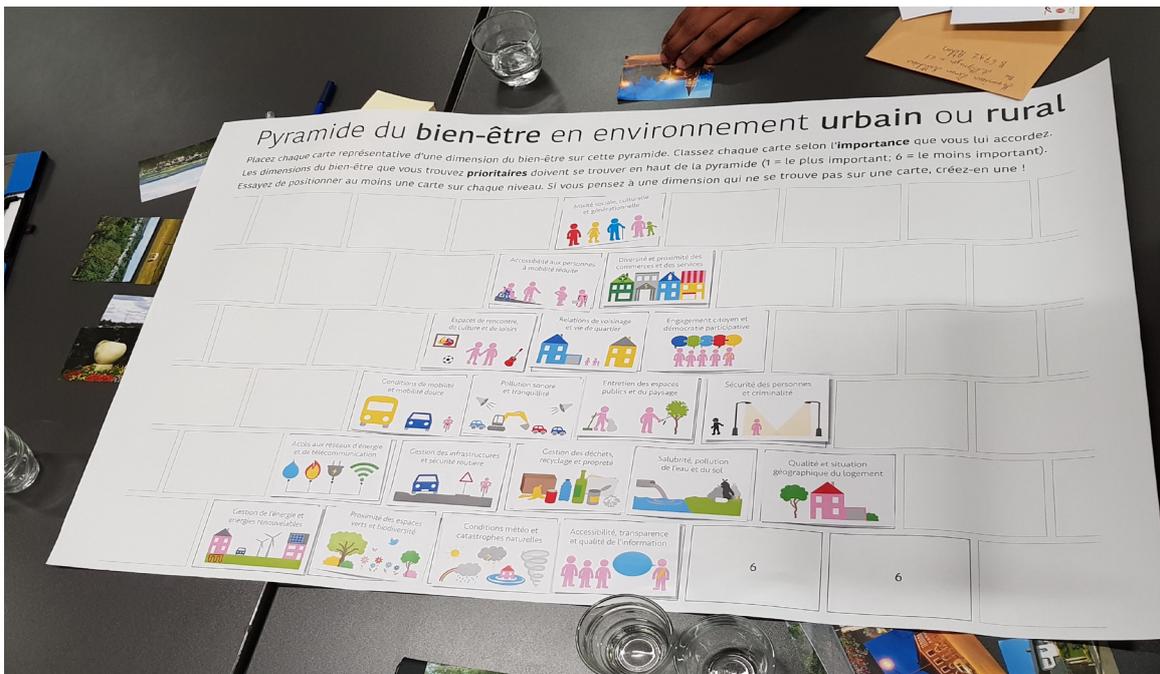
## Pyramide du bien-être en environnement urbain ou rural

Placez chaque carte représentative d'une dimension du bien-être sur cette pyramide. Classez chaque carte selon l'**importance** que vous lui accordez. Les dimensions du bien-être que vous trouvez **prioritaires** doivent se trouver en haut de la pyramide (1 = le plus important; 6 = le moins important). Essayez de positionner au moins une carte sur chaque niveau. Si vous pensez à une dimension qui ne se trouve pas sur une carte, créez-en une !

			2				
				3	3		
		4	4	4	4		
	5	5	5	5	5		
	6	6	6	6	6	6	

Pyramide bien-être

## Cartes bien-être et Pyramide du bien-être en environnement urbain ou rural



Atelier réalisé à Aubange, le 28 mars 2019

# PHASE 2

---

**BUT** Après avoir identifié les indicateurs bien-être prioritaires, il peut être intéressant d'évaluer comment un territoire particulier (urbain ou rural) répond à ces enjeux, en regard du contexte local et des contraintes propres.

**MATÉRIEL**

- Les cartes bien-être de niveau 1 et 2 récupérées de la phase précédente ;
- Un continuum par carte bien-être ;
- Post-its ;
- Bics ou marqueurs.

**DURÉE** 10 minutes de réalisation (mode « court », soit une seule carte bien-être) ou 25 minutes (mode « long », soit 3 cartes bien-être).

## Positionnement de votre territoire sur un « continuum » du bien-être

---

### MODALITÉS

Chaque table reçoit un **continuum**, au sommet duquel la carte bien-être de priorité « 1 » doit être positionnée. Chaque participant.e, individuellement, va être invité.e à positionner d'une croix son avis en regard de la question « *Où se situe ma ville/mon village/mon environnement vis-à-vis de cette carte bien-être, et pourquoi ?* ». Une fois qu'il/elle aura coché d'une croix, on demande à chacun.e de justifier son choix via (minimum) un post-it rédigé en lettres majuscules. Ce post-it de justification permet ainsi de nuancer ses choix, et d'en débattre collectivement. Si les échanges sont ainsi alimentés, chacun.e demeure maître de son point de vue, et de ses justifications.

#### ◆ VARIANTES POSSIBLES ◆

1. Si le temps le permet, distribuer à chaque table deux continuums supplémentaires afin de reproduire l'exercice pour les cartes bien-être de niveau « 2 ».
2. Pour un groupe animé de taille réduite : accrocher tous les continuums aux murs de la salle et demander à chaque table de punaiser sa carte bien-être de niveau 1 (si certaines tables ont choisi la même carte de niveau 1, remplacer par une carte de niveau 2). Demander à chacun.e de circuler tout autour de la pièce et de se positionner (une croix + min. 1 post-it) en regard de chaque carte bien-être, que celle-ci ait été retenue par sa propre table ou par une table voisine.

On distribue ensuite aux participant.e.s deux **gommettes**, et il leur est demandé d'apposer leurs gommettes comme autant de « votes » à côté des cartes bien-être qu'ils jugent prioritaires, mais cette fois en regard des actions à entreprendre dans le contexte de leur ville/village/environnement. Les animateur.trice.s sont invité.e.s à prendre note des justifications orales.

A la fin de cette phase, ne pas oublier de photographier tous les continuums associés à leur carte bien-être.

# PHASE 2





## Où se situe ma ville / mon village / mon environnement et pourquoi ?









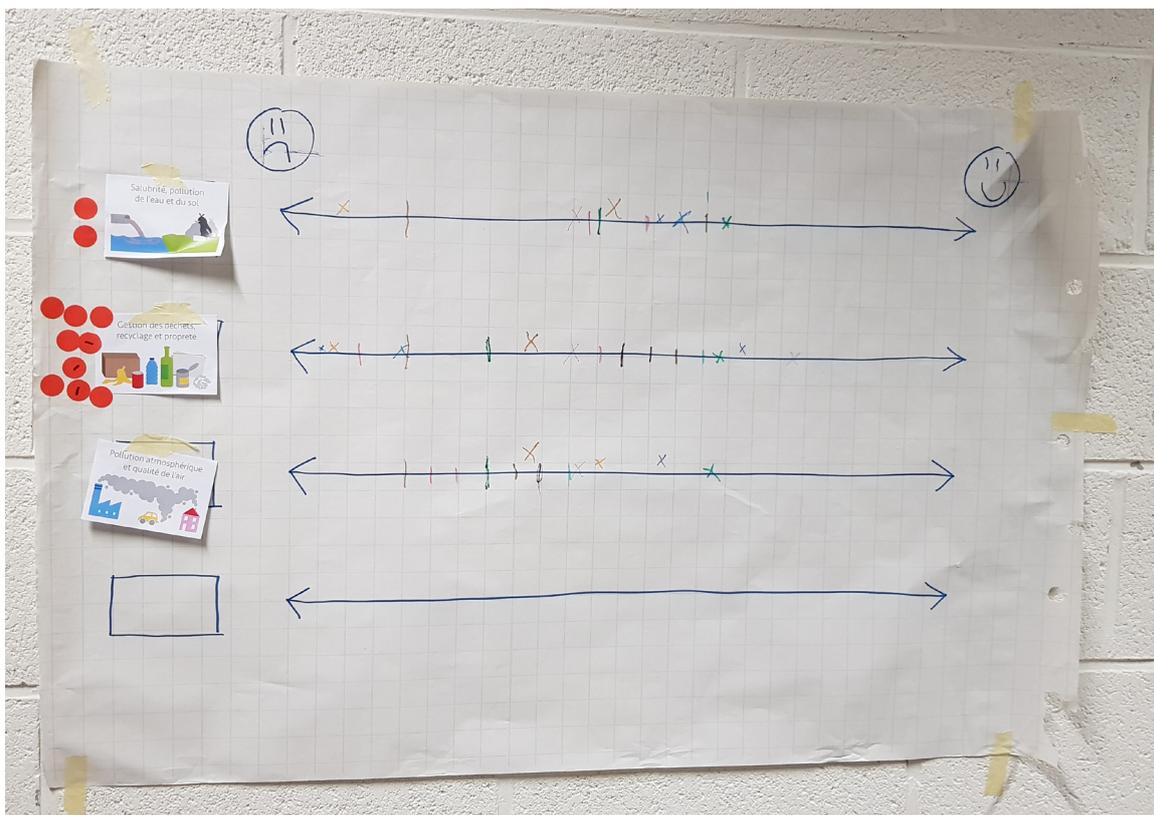



Collez ici un post-it justifiant vos choix					
Collez ici un post-it justifiant vos choix					
Collez ici un post-it justifiant vos choix					
Collez ici un post-it justifiant vos choix					
Collez ici un post-it justifiant vos choix					

*Continuum du bien-être*

## Positionnement de votre territoire sur un « continuum » du bien-être

---



Atelier réalisé à Aubange, le 28 mars 2019

# PHASE 3

---

**BUT** Durant cette phase, les participant.e.s sont invité.e.s à évaluer les principales technologies « smart » existantes en regard des cartes bien-être sélectionnées comme cruciales pendant la première phase. L'objectif ici est d'identifier les a priori, perceptions et freins en regard de ces technologies qui sont déjà à notre portée, et potentiellement déployées au sein des territoires intelligents.

**MATÉRIEL**

- Cartes techno ;
- Cartes bien-être de niveau 1 ou niveau 2 récupérées de la phase précédente ;
- Tableau des correspondances (pour l'animateur uniquement) ;
- Post-its ;
- Bics ou marqueurs.

**DURÉE** 20 minutes de réalisation.

## Des « cartes techno » pour chaque carte bien-être prioritaire

---

### MODALITÉS

Extraire de la pyramide du bien-être les cartes de priorité « 1 » et « 2 ». La pyramide et les autres cartes peuvent être laissées de côté.

Pour chaque carte retenue, l'animateur.trice sélectionne une série de « **cartes technos** » ; pour ce faire, il/elle se réfère au tableau des correspondances.

Les participant.e.s vont d'abord travailler sur base de la carte bien-être de niveau 1 sélectionnée, et de la première carte techno associée à cette carte bien-être. Il leur est demandé d'évaluer individuellement le niveau d'utilité et d'acceptabilité de la technologie spécifique visée par la « carte techno », en regard de l'indicateur de bien-être retenu.

- L'*utilité* s'entend ici comme l'aptitude de la technologie à répondre à un besoin, qui n'est pas nécessairement le même pour chaque personne.
- L'*acceptabilité* fait plutôt écho à l'ensemble des conditions considérées nécessaires pour que chaque participant.e puisse considérer la technologie comme « tolérable » au quotidien (aussi bien en terme d'utilisabilité que d'éthique, par exemple).

Chaque participant.e va ainsi pouvoir positionner d'une croix son avis sur une **échelle** (de « pas du tout utile/acceptable » à « tout à fait utile/acceptable » en passant par un point neutre, qui peut aussi signifier « je ne sais pas »). Sur la droite de la fiche « carte techno », il leur est demandé de justifier leur positionnement via un post-it, qu'ils collent plutôt à gauche ou plutôt à droite selon qu'ils sont plutôt en faveur/défaveur de la technologie (que ce soit en termes d'utilité, d'acceptabilité, ou d'un autre facteur). Le post-it, écrit en lettres majuscules, permettra de capturer plus tard les raisons qui les poussent à classer une technologie comme étant plus ou moins utile/acceptable. Les participant.e.s sont ainsi invité.e.s à remplir toutes les cartes technos associées à la carte bien-être de niveau 1. Si le temps le permet encore, les participants procèdent ensuite de même pour toutes les cartes technos associées aux cartes bien-être de niveau 2.

## ★ ASTUCE ANIMATION ★

Si les participant.e.s expriment des difficultés à comprendre comment cartes bien-être et technologies s'articulent, se référer au tableau des correspondances. Au sein de chaque cellule (au croisement d'un indicateur de bien-être, en ordonnée, et d'une technologie « smart », en abscisse), on retrouve un exemple d'application « smart ». Dans la version numérique du tableau, certains liens mènent à des sites webs en guise d'illustration.

## ◆ VARIANTE POSSIBLE ◆

Il est possible de travailler sur une technologie en particulier, sans vouloir lier la réflexion à une carte bien-être spécifique.

A la fin de cette phase, ne pas oublier de prendre en photo toutes les cartes technos complétées, avec en annotation la carte bien-être à laquelle elles se rapportent.

## Des « cartes techno » pour chaque carte bien-être prioritaire



Atelier réalisé à Arlon, le 21 mars 2019

# GUIDE D'IMPRESSION

---

PHASE D'ANIMATION	MATÉRIEL	QUANTITÉ	FORMAT D'IMPRESSION
<b>Phase 1</b>	Cartes bien-être	Un kit de 20 cartes par table	A4
	Pyramide bien-être	Une par table	A1
<b>Phase 2</b>	Cartes technos	Min. un kit complet par table	A3
	Tableau des correspondances	Un pour chaque animateur	A4
<b>Phase 3</b>	Continuum	Un par table min. ; 3 si le temps le permet.	A1

# CONTACT

---

Des questions à propos de cette animation ou des supports ?  
Envie de croiser vos résultats avec ceux obtenus dans d'autres villes ?

N'hésitez pas à nous contacter via :

[catherine.elsen@uliege.be](mailto:catherine.elsen@uliege.be)

[lara.vigneron@well-livinglab.be](mailto:lara.vigneron@well-livinglab.be)



Ce « Feel Good Toolkit » a été développé dans le cadre du projet **Wal-E-Cities**, financé par le Fonds Européen de Développement Régional (FEDER) et la Région Wallonne (portefeuille 224577-952620).



L'UNION EUROPÉENNE ET LA WALLONIE  
INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR