



FAISONS
LE PLEIN
D'ÉNERGIES
NOUVELLES



OFFICE
DE CONSULTATION PUBLIQUE
DE MONTRÉAL



Activité contributive citoyenne
de la consultation publique
sur la réduction de la
dépendance aux énergies
fossiles de Montréal.

GUIDE D'ANIMATION

Activité contributive citoyenne

Une activité contributive citoyenne est une animation auto-organisée de 2h30 sur le sujet de la réduction de la dépendance des Montréalais aux énergies fossiles. Elle demande un minimum de 4 participants, mais n'a pas de limite quant à la taille maximale des groupes, puisque les participants travaillent en petites équipes d'un maximum de 7 personnes. L'animateur doit assurer le bon déroulement de l'activité en général, mais chaque équipe est responsable de suivre la démarche étape par étape, de manière autonome, avec les outils fournis.

LES OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ CONTRIBUTIVE CITOYENNE

- Stimuler la réflexion collective sur la consommation des énergies fossiles;
- Réfléchir à des solutions pouvant être mises en place pour réduire la dépendance des Montréalais et de la Ville de Montréal aux énergies fossiles;
- Structurer l'argumentaire des citoyens en faveur des solutions les plus réalisables;
- Enrichir la plateforme en ligne de la consultation.

AVANT L'ACTIVITÉ (2 heures)

1. Préparation de matériel
 - Feutres
 - pour voir de loin ce qu'ont écrit les participants
 - Gomme
 - pour coller les cartes
2. Préparation des outils d'animation (1 heure)
 - Les participants vont travailler en équipe de 4 à 7 personnes.
 - Pour chaque équipe, il faut préparer une trousse « prêt-à-consulter » :
 - 1x canevas d'animation
 - 1x vue d'ensemble
 - 1x règles d'engagement
 - 5x cartes « thème »
 - 14x cartes « défi/problème »
 - 14x cartes « solution »
 - 14x cartes « argument »
 - 3x feuilles de récolte
3. Préparation de la salle (1 heure)
 - Il vous faut une table de travail pour chaque équipe avec 4 à 7 chaises et un mur pour afficher.
 - Affichez le canevas d'animation au mur et créez 3 piles avec les cartes « défi/problème », « solution » et « argument ».
 - Placez les cartes « thème », les règles d'engagement et les feuilles de récolte sur la table.

ANIMATION DE L'ACTIVITÉ

Introduction (30 min)

1. Les participants arrivent, s'assoient et se présentent (10 min)
2. L'animateur présente l'activité (10 min)
 - L'animateur présente les objectifs de la consultation :

La Ville de Montréal a demandé, en réponse à l'initiative de citoyens, que l'Office de consultation publique de Montréal (OCPM) tienne une vaste consultation sur les meilleures façons de réduire la dépendance des Montréalais aux énergies fossiles. Le monde est de plus en plus urbanisé et les trois quarts des habitants des pays développés vivent dans les villes. Ces villes connaîtront toutes sortes de défis importants, dont celui des changements climatiques causés par l'émission de gaz à effet de serre (GES). Une grande partie des GES sont causés par l'activité humaine, dont notre consommation d'énergies fossiles. Il est donc normal de se demander, à l'échelle des villes, quelles sont les actions que nous pouvons poser pour réduire la dépendance aux énergies fossiles.

L'activité que nous tenons aujourd'hui s'inscrit dans un double contexte. D'une part, cela sera très utile en vue d'outiller le maire et les élus qui seront à Paris en décembre prochain, à la COP21, quant aux priorités des Montréalais en la matière. D'autre part, cette consultation donnera lieu à un rapport et des recommandations dont pourra tirer profit la Ville pour la mise en place d'initiatives concrètes, ambitieuses et réalisables pour Montréal et sa collectivité, dans le cadre de ses divers plans et politiques.

- L'animateur présente le déroulement de l'activité :

ÉTAPE 1 : Choisir les thèmes à discuter en équipe.

Définition d'un thème : un secteur d'activités qui consomme des énergies fossiles.

ÉTAPE 2 : Identifier les défis/problèmes en lien avec le thème choisi.

Définition d'un défi/problème : une difficulté ou un obstacle à surmonter pour diminuer notre consommation d'énergies fossiles (quelque chose qui ne fonctionne pas ou qui est à améliorer).

ÉTAPE 3 : Proposer des solutions pour les défis/problèmes.

Définition d'une solution : une action « concrète », « ambitieuse » et « réalisable » qui permet de diminuer notre consommation d'énergies fossiles.

ÉTAPE 4 : Identifier les arguments pour et contre les solutions.

ÉTAPE 5 : Remplir les feuilles de récolte et présenter les résultats.

- L'animateur présente les règles d'engagement.
- L'animateur encourage les participants à prendre des photos et les partager sur les réseaux sociaux en se servant de @OCPMONTREAL et #VERTMTL.

3. Jeu brise-glace (10 min)

Objectif : Un jeu brise-glace permet aux participants de se connaître et de se mettre en mode collaboratif et interactif.

Le choix de jeu brise-glace se fait en fonction du nombre de participants, de la grandeur de la salle, etc. Quelques exemples de jeux sont répertoriés en annexe.

4. Mise en contexte (optionnelle - 15 min)

Objectif : Permettre aux participants de se familiariser avec les différents concepts.

Cette étape est optionnelle et dépend de la connaissance du sujet par les participants. L'objectif est de proposer un survol des enjeux inhérents à la consommation des énergies fossiles. L'animateur peut se servir de différents supports :

- Une fiche technique préparée par la Ville de Montréal est disponible à ocpm.qc.ca/sites/ocpm.qc.ca/files/pdf/P80/3a.pdf
- Plusieurs vidéos sont répertoriées à ocpm.qc.ca/vertmtl/multimedia/

ÉTAPE 1 : THÈME (10 MIN)

Objectif : Choisir les thème(s) à discuter en équipe(s).

Définition d'un thème : un secteur d'activités qui consomme des énergies fossiles.

Instructions

1. L'animateur (ou un participant) présente les cartes « thème » (5 min)
 - Cinq thèmes sont proposés à la discussion : le transport, les bâtiments, les industries, les services municipaux et les habitudes de vie des personnes.
2. Création des équipes (5 min)
 - Plusieurs options sont possibles selon le nombre de participants :
 - L'animateur peut créer des équipes de 4 à 7 pour chaque thème selon les résultats d'un vote à main levée.
 - Comme alternative, l'animateur peut coller des thèmes à côté des canevas éparpillés dans la salle avant l'arrivée des participants. Chaque participant se dirige vers un canevas avec le thème qui l'intéresse.
 - Plusieurs équipes peuvent discuter du même thème.
 - Chaque équipe colle la carte du thème choisi à côté du canevas.

ÉTAPE 2 : DÉFIS/PROBLÈMES (30 MIN)

Objectif : Identifier les défis/problèmes en lien avec le thème.

Définition d'un défi/problème : une difficulté ou un obstacle à surmonter pour diminuer notre consommation d'énergies fossiles (quelque chose qui ne fonctionne pas ou qui est à améliorer).

Instructions

1. Nommer les défis/problèmes (10 min).
 - animateur : « Selon vous, pour le thème de votre équipe, quels sont les défis à surmonter pour réduire notre consommation d'énergies fossiles ? »
 - Individuellement, les participants remplissent les cartes « défi/problème ».
 - Sur chaque carte, le participant nomme le défi/problème et l'explique en deux phrases.
 - Chaque participant peut remplir plusieurs cartes.
2. Discussion (20 min).
 - Les participants présentent leurs défis/problèmes à l'équipe.
 - Chaque participant colle ses cartes « défi/problème » sur le mur en-dessous de la carte « thème ».
 - Chaque participant explique ses défis/problèmes brièvement.
 - Les autres participants peuvent demander des précisions.
 - Les participants discutent des défis/problèmes en équipe et en choisissent 3 sur lesquels ils vont travailler à l'étape 3.

— Conseils pour l'animateur : —

- Circulez dans les équipes pour vous assurer que les participants comprennent les instructions.
- L'animateur peut proposer la consolidation de défis/problèmes similaires.
- Si un défi/problème ne semble pas avoir de solutions, ce n'est pas grave. Vous pouvez soit prendre quelques minutes pour encourager l'équipe à imaginer des solutions ensemble, soit laisser le défi/problème sans solution.
- L'animateur peut poser des questions de relance pour alimenter la discussion :
 - Pourquoi est-ce que vous avez identifié ce défi/problème ?
 - Parmi les défis/problèmes énumérés, lesquels vivez-vous dans votre quotidien ? Comment les vivez-vous ?
 - Pourquoi est-ce que ces défis/problèmes perdurent ?
 - Quels défis/problèmes vous interpellent le plus ?

PAUSE OPTIONNELLE (10 - 15 MIN)

L'animateur peut proposer un autre jeu brise-glace lorsque les participants reviennent après la pause.

ÉTAPE 3 : SOLUTIONS (40 MIN)

Objectif : Identifier des solutions en lien avec les défis/problèmes identifiés à l'étape 2.
Définition d'une solution : une action « concrète », « ambitieuse » et « réalisable » qui permet de diminuer notre consommation d'énergies fossiles..

Instructions

1. Proposer des solutions (10 min).
 - Animateur : « Maintenant que vous avez identifié les défis/problèmes, à quelles solutions pouvez-vous penser pour réduire la dépendance aux énergies fossiles dues à ces défis/problèmes ? Selon vous, quelles actions 'concrètes', 'ambitieuses' et 'réalisables' nous permettraient de résoudre ces défis/problèmes ? »
 - Individuellement, les participants remplissent les cartes « solution ».
 - Sur chaque carte, le participant nomme la solution et l'explique en deux phrases.
 - Chaque participant peut remplir plusieurs cartes « solution ».
2. Discussion (30 min).
 - Les participants présentent leurs solutions à l'équipe.
 - Chaque participant colle ses cartes « solution » en-dessous de la carte « défi/problème » en lien avec la solution.
 - Chaque participant explique ses solutions brièvement.
 - Les autres participants peuvent demander des précisions.
 - Les participants discutent des solutions en équipe et choisissent une solution pour chaque défi/problème pour l'étape 4.

— Conseils pour l'animateur : —

- Circulez dans les équipes pour vous assurer que les participants comprennent les instructions.
- L'animateur peut proposer la consolidation de solutions similaires.
- Si un défi/problème ne semble pas avoir de solutions, ce n'est pas grave. Vous pouvez soit prendre quelques minutes pour encourager l'équipe à imaginer des solutions ensemble, soit laisser le défi/problème sans solution.
- L'animateur peut poser des questions de relance pour alimenter la discussion :
 - Parmi les solutions proposées, est-ce qu'il y en a que vous avez essayées ? Qu'est-ce qui vous empêche d'essayer la solution ? Qu'est-ce qui serait un incitatif pour essayer la solution ?
 - Qui pourrait aider à lever ces freins ou à reprendre ces incitatifs (i.e. individu, ville, entreprise, institution) ?
 - Quels gestes/mesures/actions concrètes est-ce que ça prendrait ?

ÉTAPE 4 : ARGUMENTS (25 MIN)

Objectif : Identifier les arguments pour et contre chaque solution proposée à l'étape 3.

Instructions

1. Proposer des arguments (10 min).
 - Animateur : « Si nous voulons que les meilleures idées soient retenues ou mises en œuvre (ou pas), quels seraient les arguments pour ou contre chaque solution ? »
 - Individuellement, les participants remplissent les cartes « argument ».
 - Chaque participant peut remplir plusieurs cartes « argument ».
 - Il peut y avoir plusieurs arguments par solution.

2. Discussion (15 min).
 - Les participants présentent leurs arguments à l'équipe.
 - Chaque participant colle ses cartes « argument » en-dessous de la carte « solution » en lien avec l'argument.
 - Chaque participant présente ses arguments brièvement.
 - Les autres participants peuvent demander des précisions si l'argument n'est pas clair.

— **Conseils pour l'animateur :**

- Circulez dans les équipes pour vous assurer que les participants comprennent les instructions.
- L'animateur peut proposer la consolidation d'arguments similaires.
- Tous les arguments peuvent être retenus (il n'y a pas de choix à faire).

ÉTAPE 5 : RÉSULTATS (20 MIN)

Objectif : Présenter au groupe un résumé de la discussion en équipe. Retranscrire les contributions de l'équipe sur la consultation en ligne vertMtl.org.

Instructions

1. Compléter les feuilles de récolte (15 min)
 - Chaque équipe doit remplir les 3 feuilles de récolte fournies avant de partir.
2. Présentation des résultats (5 min)
 - Chaque équipe présente les résultats de son travail avec le groupe.

APRÈS L'ANIMATION

L'organisateur de l'activité doit transmettre les données des feuilles de récolte sur la consultation en ligne vertMtl.org.

Comment transcrire les résultats sur vertMtl.org :

1. Récoltez les feuilles de collecte lors de votre activité.
2. À moins que ce ne soit déjà fait, créez un profil pour votre groupe sur la plateforme vertMtl.org
 - Sélectionnez « Organisateur d'activité contributive citoyenne » comme type de profil.
 - Une fois sur la plateforme, pour chaque feuille de récolte, choisissez le thème sur lequel l'équipe a travaillé .
3. Pour ajouter un défi/problème, explorez la liste des défis/problèmes sur la plateforme pour voir s'il y en a déjà qui correspondent à ceux identifiés sur la feuille de récolte.
 - Si vous trouvez un défi/problème correspondant :
 - Votez « D'accord ».
 - Si vous ne trouvez pas de défi/problème correspondant :
 - Dans la section Défis/problèmes, cliquez sur le bouton « + Proposer » et inscrivez votre défi/problème et sa description. Une fois terminé, cliquez sur « Publier ».
4. Pour ajouter la solution liée au défi/problème, allez à l'onglet « Propositions liées », cliquez sur le bouton « Ajouter une proposition liée » et retranscrivez la solution et sa description. Une fois terminé, cliquez sur le bouton « Publier ».
5. Pour ajouter les arguments en lien avec la solution, cliquez sur la solution et retranscrivez les arguments pour et contre qui ont été identifiés par l'équipe. Une fois terminé, cliquez sur le bouton « Publier ».
6. Répétez autant de fois que nécessaire.

JEUX BRISE-GLACE

La voiture aveugle (et muette)

Les participants se mettent par deux. Une personne est derrière : le « conducteur ». L'autre est le « véhicule ». Le véhicule ferme ses yeux pendant le jeu.

Le conducteur peut conduire le véhicule comme suit :

- aller tout droit lorsque le conducteur appuie un doigt sur le milieu du dos du véhicule.
- arrêter lorsque le conducteur cesse de toucher le véhicule.
- tourner à gauche lorsque le conducteur touche l'épaule gauche.
- tourner à droite lorsque le conducteur touche l'épaule droite.
- reculer lorsque le conducteur met la main sur le cou.

Comme plusieurs voitures aveugles circulent en même temps, il est important d'éviter les chocs. La vitesse est indiquée par une pression plus ou moins forte.

Après quelques minutes, on change de rôles. Après quelques minutes, on peut également changer de partenaires.

Variation : faire le jeu sans parler.

Variation : le véhicule fait des bruits de moteur.

Stop/marche

Les participants circulent dans la salle sans parler. L'animateur donne des instructions :

- « stop ! » : les participants arrêtent de marcher.
- « marchez ! » : les participants se mettent à marcher.

L'animateur peut essayer de tromper les participants avec des instructions (« stop! ... ok et stop ! Bon, alors maintenant... stop ! Marchez ! Stop ! »).

Variation : on ajoute des instructions (sautez !, dire votre nom !, touchez le nez !, touchez le coude ! etc.)

Variation : les instructions sont inversées (stop = marchez, marchez = stop, sautez = nom, nom = sautez, etc.).