



ÉVALOPHOBIA

ON A TOUS UNE BONNE RAISON
DE NE PAS FAIRE DE L'ÉVALUATION

C'EST QUOI LA VÔTRE ?

LA CRÉATION DU JEU ÉVALOPHOBIA RACONTÉE
EN UN ROMAN-PHOTO-PLAYMOBIL

Réalisé par Erwin Riclet, Ministère de l'Environnement, de l'Énergie et de la Mer
pour le Concours Futurs Publics - La Cousinade 2017



Janvier 2016, réunion de programmation.



Et si on lançait une expérimentation pour lever les blocages à la mise en place d'une démarche d'évaluation ?



... des spécialistes de l'évaluation des politiques publiques...



... et des designers des politiques publiques.



Ça coûte combien ?

Que dalle, c'est un MAPA !



BANCO !



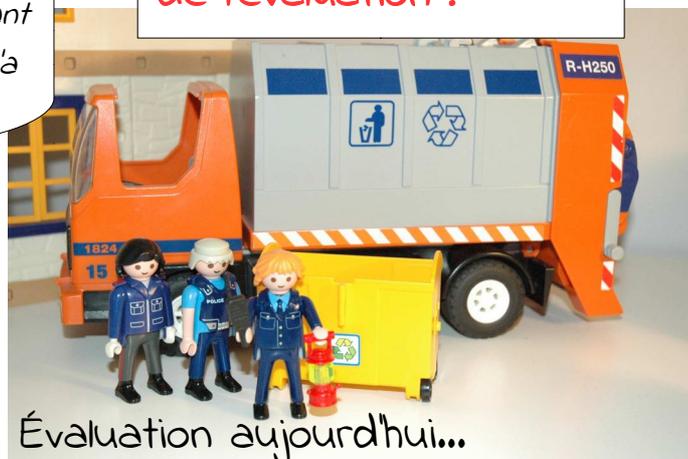
Juin 2016 : Réunion de lancement



Personne ne dit « l'ancien chargé de mission a changé de poste et je suis en phase d'appropriation du dispositif d'évaluation préexistant à mon arrivée ». on dit « l'autre s'est barré, il m'a refilé le bébé et j'y comprends rien ».



Il faut changer l'image de l'évaluation !



Il faut rendre l'évaluation des projets de territoire désirable !



Évaluation 2.0 redesignée



Alors, comment on fait concrètement ?
on développe collectivement un jeu de
cartes au ton résolument provocateur...

... et on constitue un
groupe d'évaluateurs
issus de collectivités...



... avec des cartes « bonnes
raisons de ne pas faire de
l'évaluation » et des cartes
« leviers à actionner »...

... avec des DGS...



... des chargés de missions...



... et même des élus (sans déconner !?!?)

Septembre-octobre 2016 : une campagne d'entretiens téléphoniques



Mais comment ça se fait-il ma bonne
dame que vous ayez rencontré des
difficultés pour évaluer votre projet ?
qu'est-ce que vous avez fait pour
vous sortir de ce guépier ?

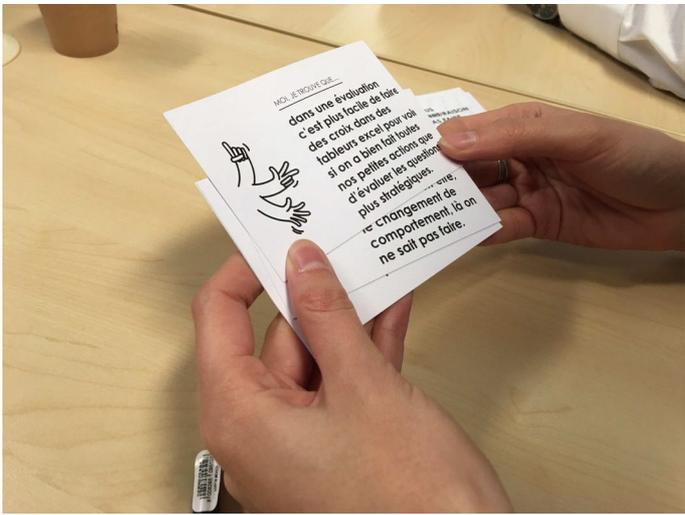
Si vous saviez ! J'ai rencontré
plein de difficultés, mais j'ai fait
ça, et ça, et encore ça.

Et voici la
version bêta du
jeu de cartes !

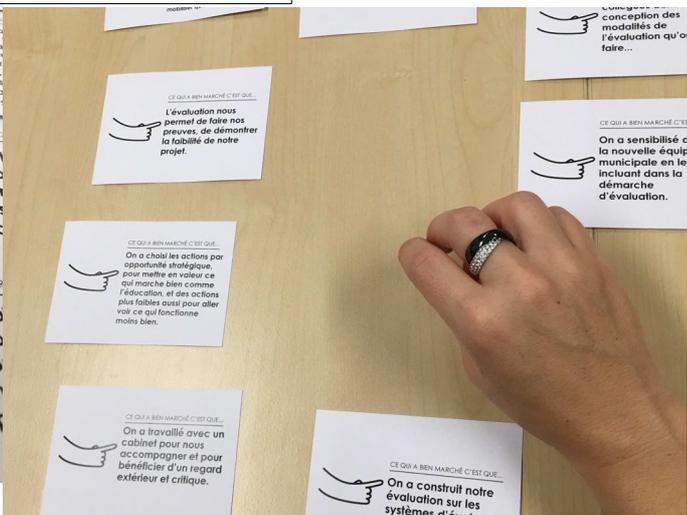


Novembre 2016 : Un atelier à Paris en mode tripot

On vous donne des cartes, vous vous constituez des « mains » de cartes « raisons » puis vous les reliez aux cartes « leviers ». Vous pouvez créer des nouvelles cartes actions et leviers.



Mais finalement, l'atelier s'est bien passé et le groupe a produit la v2 du jeu de cartes



Mars 2017 : Deux ateliers in situ pour simuler des configurations de jeu



Toi, tu joues toute seule parce que personne ne t'aime



Toi tu joues avec ta collègue qui est dans la même galère !



Toi, tu joues avec les gens qui aiment bien ce que tu fais !



Il a trop le SWAG !

Toi, tu joues avec plein de gens que tu ne connais pas !



Résultats : une règle du jeu rigolote (parce que sinon, personne ne lit la règle du jeu).



ON A TOUS
UNE BONNE RAISON
DE NE PAS FAIRE
DE L'ÉVALUATION

C'EST QUOI LA VÔTRE ?

RÈGLES DU JEU

(variantes de jeu et modes spéciaux)



Modes spéciaux

Si vous jouez avec un(e) élu(e)

(Quelles sont les meilleures cartes à jouer sur notre territoire...)

Objectifs :

L'évalué d'évaluation ouvre le dialogue avec son élu sur la question de l'évaluation en "triangulant" à l'aide d'un jeu de "cartes à réactions" sur l'évaluation afin de verbaliser des non-dits, de désamorcer des blocages, de passer outre certaines frilosités...

Règles du jeu :

Préparation: le chargé d'évaluation sélectionne 5 à 8 cartes raisons qui lui semblent pertinentes/qui'il souhaite aborder avec son élu. Sous chacune des ces cartes raisons il place une sélection de cartes levier répondant à la raison (les leviers suggérés par la carte raison adaptés au contexte local) ainsi que 1-2 cartes vierges.

1. Le chargé d'évaluation présente à son élu les 5 à 8 paquets de cartes préparés à l'avance étalés devant lui sur une table. Il les présente comme différents scénarios possible de développement de

"évaluation" (préparés par lui-même ou par un petit groupe de travail) et propose à son élu d'explorer les plus pertinents.
2. L'élu prend connaissance des 5 à 8 raisons-clés (placées au dessus) et pointe celles qui lui semblent les plus pertinentes.
3. Ensemble ils explorent pour chacune des raisons retenues les leviers qui se trouvent en dessous de chaque paquet. Ils les étalent sur la table et en discutent.
4. Par rapides manipulations des cartes, ils arrivent à former une image partagée des raisons et leviers correspondants au contexte...

Temps de jeu recommandé

20 - 30 minutes

Conseils

Il est souvent utile de glisser quelques cartes raisons non/moins pertinentes dans la sélection des 5 à 8 cartes présentées à l'élu pour ouvrir l'interaction/éviter un échange trop « téléguidé ».

Idéalement, vous devez explorer l'ensemble des scénarios que vous avez sélectionnés comme pertinents mais mieux vaut ne pas « forcer » le dialogue. Les cartes rejetées auront quand même été lues (les messages auront quand même été verbalisés) et vous pourrez en faire l'analyse (quels sont nos points de convergence et de désaccord)

Conservé le reste des cartes à proximité si votre élu se « prend au jeu ».

À paraître – Tome 2

Le retour de la revanche de l'évaluation contre-attaque

Avril 2017

Un petit coup de design et hop, un « dispositif de préchauffage de l'évaluation », disponible gratos pour tous les ~~fous~~ porteurs de projet en galère de l'évaluation.



Printemps 2017

On va tester le dispositif de préchauffage in vivo dans 3 collectivités !

Pendant la réserve ?



Même pas peur !

