



HAL
open science

Livret de ressources Be-Creative pour piloter et animer un processus de co-conception de territoires zéro phyto.

Marion Casagrande, Laure Hossard, Lorène Prost, Rosan de Lange

► **To cite this version:**

Marion Casagrande, Laure Hossard, Lorène Prost, Rosan de Lange. Livret de ressources Be-Creative pour piloter et animer un processus de co-conception de territoires zéro phyto.. 2024. hal-04701012

HAL Id: hal-04701012

<https://hal.inrae.fr/hal-04701012v1>

Submitted on 18 Sep 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

be creative



Livret de ressources

pour piloter et animer un
processus de co-conception
de territoires zéro phyto

Ce livret a été réalisé sur la base de ressources produites dans le cadre du projet BE-CREATIVE qui a bénéficié d'une aide de l'état gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre du **programme d'investissements d'avenir** portant la référence ANR-20-PCPA-0001-04 BE-CREATIVE.



CULTIVER
PROTÉGER
autrement

AGENCE NATIONALE DE LA RECHERCHE
ANR


RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
*Liberté
Égalité
Fraternité*


MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Préambule

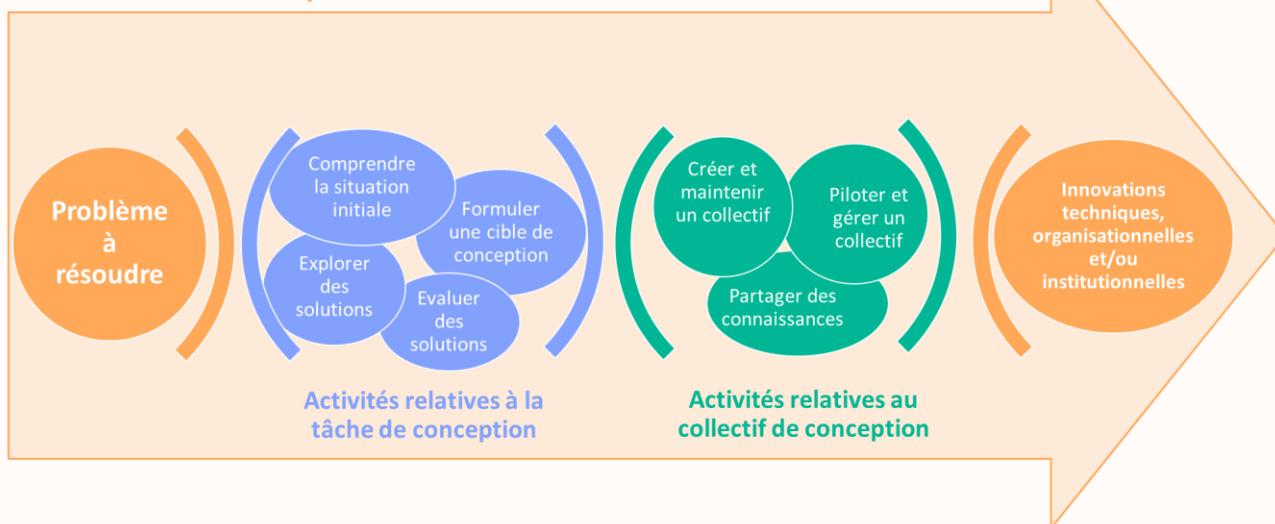
Les processus de changement à l'œuvre dans les territoires sont complexes, ils peuvent être analysés au moyen de 'grilles' variées (on pourrait aussi parler de 'cadrages'). Notre proposition, dans Be-Creative, est de regarder ce qui se passe dans les territoires du projet comme des processus de co-conception. Cela nous amène à proposer une grille particulière d'analyse (et de planification) de ces processus. Cette grille s'appuie sur la littérature qui existe sur les processus de conception (design studies). Il s'agit d'une littérature abondante dans laquelle il n'y a pas de proposition unique qui émerge pour caractériser les différentes activités qui constituent ces processus. La grille qui suit est donc une proposition parmi d'autres, même si elle a l'ambition de synthétiser un certain nombre des grilles existantes.

En se plaçant à l'échelle territoriale, on considère les processus de conception comme nécessairement collectifs. De ce fait, une partie du processus va consister à faire vivre le collectif alors qu'une autre partie du processus va viser à déployer les activités typiques des tâches de conception (voir figure ci-dessous).

- du côté des **activités relatives au collectif**, il va s'agir :
 - de créer et maintenir un collectif motivé (ex quels acteurs impliquer, comment créer les relations, comment enrôler les acteurs, comment maintenir leur participation)
 - de piloter et gérer ce collectif (ex qui planifie, qui décide, comment sont réparties les tâches)
 - de faire en sorte que ce collectif partage un fonds commun de connaissances qui lui permet de travailler ensemble (ex sur la situation, sur la problématique à résoudre, sur les solutions),
- du côté des **activités relatives à la tâche de conception**, on peut distinguer les activités qui ont pour objectif :
 - de comprendre la situation initiale (ex qu'est-ce qui est en jeu, qui est en présence)
 - de formuler une cible, un objectif, une intention de conception (ex formuler une volonté relative au futur)
 - de formuler des solutions de conception (ex générer des solutions, explorer des solutions)
 - d'évaluer la capacité des solutions formulées à atteindre la cible, l'objectif, l'intention (ex les comparer, les sélectionner, les évaluer).

C'est ce cadrage qui nous guide pour suivre, analyser et piloter les processus à l'œuvre dans les territoires du projet Be-Creative.

Processus de co-conception



Comment utiliser ce livret ?

Ce livret a pour objectif de recenser l'ensemble des ressources produites dans le cadre du projet Be-Creative qui peuvent soutenir les porteurs et porteuses de territoire dans leur processus de co-conception de territoires zéro phyto. Il a été pensé pour être mobilisé en complément de la formation « Concevoir et animer un processus de co-conception en mobilisant l'intelligence collective dans le cadre du projet Be-Creative » construite avec LISODE et organisée du 22 au 24 mai 2024 à Montpellier.



A noter : la formation proposée par LISODE et ce livret n'ont pas vocation à outiller les participants sur les cadres conceptuels de la conception innovante, ni sur les méthodes de conception innovante. Si vous souhaitez approfondir ces dimensions, nous vous recommandons de consulter les ressources et formations proposées par [IDEAS](#).

Les ressources du livret

N°	Titre	Pages
1	Suivre le déploiement du processus pour mieux le piloter : les frises de territoire	4
2	Repérer les acteurs à associer au processus de conception : mobiliser les sorties du diagnostic sociotechnique.	5
3	Choisir une méthode ou un outil pour une activité relative à la tâche de conception : les fiches méthodes	6-7
4	Choisir un outil d'évaluation : les fiches outils	8
5a	Identifier les connaissances et savoir-faire pour concevoir le déroulé d'un atelier : identifier les personnes ressources	9
5b	Identifier les connaissances et savoir-faire pour concevoir le déroulé d'un atelier : cartographier la diversité des voies de conception qui peuvent être empruntées pour se passer des phytos	10-11
5c	Identifier les connaissances et savoir-faire pour concevoir le déroulé d'un atelier : avoir accès à des pratiques innovantes pour s'en inspirer	12
6	Préparer et évaluer une activité : la fiche atelier	13

Ces ressources s'articulent à deux niveaux (cf. préambule) :

- La planification du processus de conception dans son ensemble (Ressource 1)
- La préparation et la réalisation des différentes activités qui constituent ces processus de conception (Ressources 2 à 6).

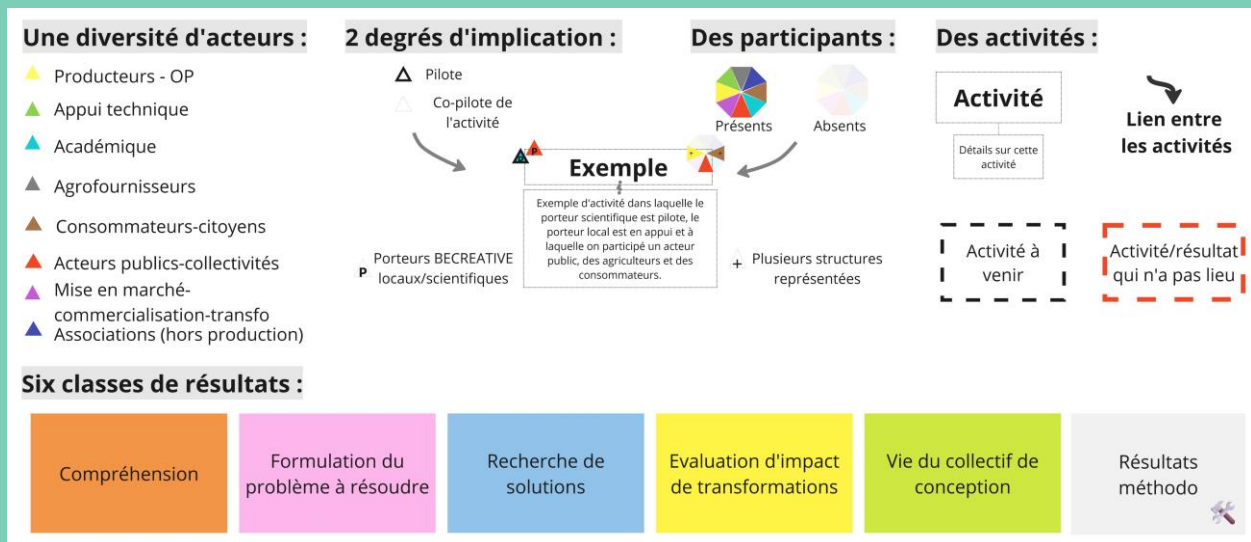
	1	2	3	4	5a	5b	5c	6
Planifier le processus dans son ensemble	X							X
Comprendre la situation initiale		X						
Formuler une cible, un objectif, une intention de conception			X					
Explorer des solutions de conception			X	X	X	X	X	
Evaluer la capacité des solutions formulées à atteindre la cible			X	X				
Créer et maintenir un collectif motivé					X			
Piloter et gérer un collectif								X
Partager des connaissances					X	X	X	

Pour chacune des ressources, nous indiquons son usage (dans le titre), son objectif, ses principales caractéristiques, comment y accéder ainsi que le contact d'une personne ressource de Be-Creative mobilisable pour répondre à vos questions. Certaines ressources sont disponibles dans le nextcloud du projet Be-Creative. Si vous n'y avez pas accès, vous pouvez les demander à Lorène Prost (lorene.prost@inrae.fr).

Suivre le déploiement du processus pour mieux le piloter : les frises de territoire

C'est sur la base de la grille d'analyse exposée en préambule qu'ont été proposées les frises de territoire, outils de suivi et de synthèse de ce qui se passe dans les territoires Be-Creative. Issues de nombreux échanges, en interne et avec des collègues au travail sur des sujets proches mais avec des grilles différentes (ex : [travaux de Margot Leclère](#)), ces frises ont pour vocation à garder une trace de ce qui se passe en termes de conception dans les territoires du projet : quelles activités voit-on se déployer et avec quels résultats pour le processus de conception ? Il s'agit de constituer une mémoire des dynamiques déployées et de commencer à en construire une analyse transversale, donnant à voir les différentes façons dont les processus de conception se sont incarnés : autour de quels objets de conception, avec quels acteurs et en suivant quels types d'activités. Il s'agit également d'outiller les porteurs de territoire afin qu'ils soient réflexifs sur le travail qu'ils déploient dans les territoires.

Ci-dessous figure la légende utilisée pour construire les frises.



L'unité de départ est l'activité (e.g. une réunion, une période de travail, un stage) à laquelle on adjoint une liste des résultats de l'activité, ces résultats étant codés selon la grille d'analyse « conception » un peu simplifiée : l'activité a-t-elle contribué à la vie du collectif, permis de mieux comprendre la situation, été l'occasion de définir/affiner la cible de conception, fait émerger des solutions, permis d'évaluer la capacité des actions en cours à atteindre la cible visée ? Sont également identifiés les acteurs qui ont piloté l'activité et y ont contribué. Ces frises sont complétées lors des entretiens de traçage avec les porteurs du territoire, environ trois fois par an.

Si vous souhaitez découvrir des exemples de frises, vous pouvez contacter Lorène Prost (lorene.prost@inrae.fr)



Lorène Prost, INRAE UMR SADAPT (lorene.prost@inrae.fr)

Repérer les acteurs à associer au processus de conception : mobiliser les sorties du diagnostic sociotechnique

La réalisation d'un diagnostic sociotechnique permet d'analyser les freins et les leviers au processus d'innovation pour accompagner la transition des systèmes agri-alimentaires. La démarche repose sur la compréhension des pratiques, des stratégies et des réseaux d'acteurs des territoires et des filières engagés dans des processus d'innovation. Le diagnostic sociotechnique permet, entre autres, de comprendre le positionnement des acteurs vis-à-vis d'innovations désirables et de repérer ceux qui seront pertinents à associer au processus de conception, et en particulier aux activités d'exploration de solutions. La démarche est composée de cinq étapes dont les sorties éclairent la compréhension des réseaux et des pratiques des acteurs. Parmi ces cinq étapes, trois sont particulièrement utiles pour repérer les acteurs à associer à la conception :



- La deuxième étape du diagnostic sociotechnique vise à cartographier les acteurs concernés par le problème que l'on souhaite résoudre (ex : réduire voire arrêter l'utilisation des produits phytosanitaires dans un territoire donné). Il s'agit d'identifier la diversité des acteurs concernés et des domaines d'activité auxquels ils sont reliés (ex : production agricole, appui et technologie – conseil, recherche, fourniture d'intrants-, mise en marché).
- La troisième étape permet d'identifier les marges de manœuvre actuelles des acteurs pour innover, et ainsi de sélectionner des acteurs-clés pour la conception. La connaissance de leurs interactions sera utile pour former un ou plusieurs collectif(s) de conception fonctionnel(s) autour d'objectifs partagés.
- La cinquième étape, qui vise à partager les sorties du diagnostic avec les acteurs, permet de créer une première arène d'échanges, d'annoncer les activités de conception à venir et d' enrôler les acteurs pressentis pour y participer. Les réactions des acteurs aux résultats du diagnostic permettront de repérer d'éventuelles convergences de vision du futur, et donc de mieux définir une cible partagée de conception.

Le guide méthodologique du diagnostic sociotechnique (disponible au téléchargement [ici](#)), propose des ressources pour appuyer la démarche (partie 3 du guide) dont certaines contribuent particulièrement au repérage des acteurs à associer au processus de conception (fiches méthodologiques par étape et fiches outils qui détaillent des méthodes à mettre en œuvre).

Fiches étapes

N°2 & 3	Repérage des acteurs et de l'analyse de leurs pratiques	p. 35-36
N°5	Clés pour partager les sorties du diagnostic avec les acteurs	p. 40-41

Fiches outils

N°3	Préparer et mener des entretiens exploratoires avec les acteurs	p. 48
N°4	Identifier les domaines d'activité et les acteurs à l'aide d'une grille	p. 50-51
N°6	Sélectionner les acteurs à enquêter à l'aide d'une typologie	p. 55-56
N°8	Préparer et mener des entretiens semi-directifs avec les acteurs	p. 58-61.
N°9	Décrire les groupes d'acteurs présents à l'aide de fiches	p. 62
N°10	Décrire le fonctionnement des domaines d'activité	p. 63



Choisir une méthode ou un outil pour une activité relative à la tâche de conception : les fiches méthodes

L'objectif de ces fiches est d'illustrer plusieurs méthodes contribuant à la conception (tout le processus ou certaines activités de ce processus, voir préambule) via des fiches synthétiques permettant de saisir rapidement leur contenu et leurs usages. L'objectif n'est pas d'orienter vers une méthode spécifique ni de limiter le choix des méthodes par les porteurs et porteuses des territoires, mais bien de mettre à disposition la description d'une variété de méthodes pour ouvrir et enrichir la réflexion sur les méthodes qui seront mobilisées localement.

Ces fiches contiennent :

- 1) l'objectif de la méthode et son rôle pour la conception, en particulier le type d'objet conçu ;
- 2) le cadre théorique sur lequel s'appuie la méthode ;
- 3) les étapes de la méthode ;
- 4) le(s) type(s) de sortie produite(s) par la méthode ;
- 5) les principaux avantages et inconvénients de la méthode ;
- 6) l'intérêt de la méthode pour Be-Creative ;
- 7) les compétences nécessaires à la mise en œuvre de la méthode ;
- 8) les besoins humains (en indiquant le pas de temps) ;
- 9) le contact « spécialiste » de la méthode et son contact (idéalement participant de Be-Creative) ;
- 10) les références clés associées à la méthode et à quelques applications.



Les méthodes ayant fait l'objet de fiches sont :

Ateliers de conception (Jeuffroy et al.)	Ateliers de conception de systèmes de culture (Reau et al.)	RIO/RID
Cartes cognitives	Ecoidéation	Scénarisation
DATE	Jeux sérieux	DISCS
DEED	Prototypage	Tatabox

Pour illustrer ces méthodes, nous avons également réalisé quelques fiches « applications », où une ou plusieurs des méthodes présentées dans les fiches sont mises en œuvre dans un processus de conception. Quatre thèses font ainsi l'objet de fiches d'application : Audrey Naulleau (2021), Caroline Tardivo (2016), Marc Moraine (2015) et Laure Hossard (2012).

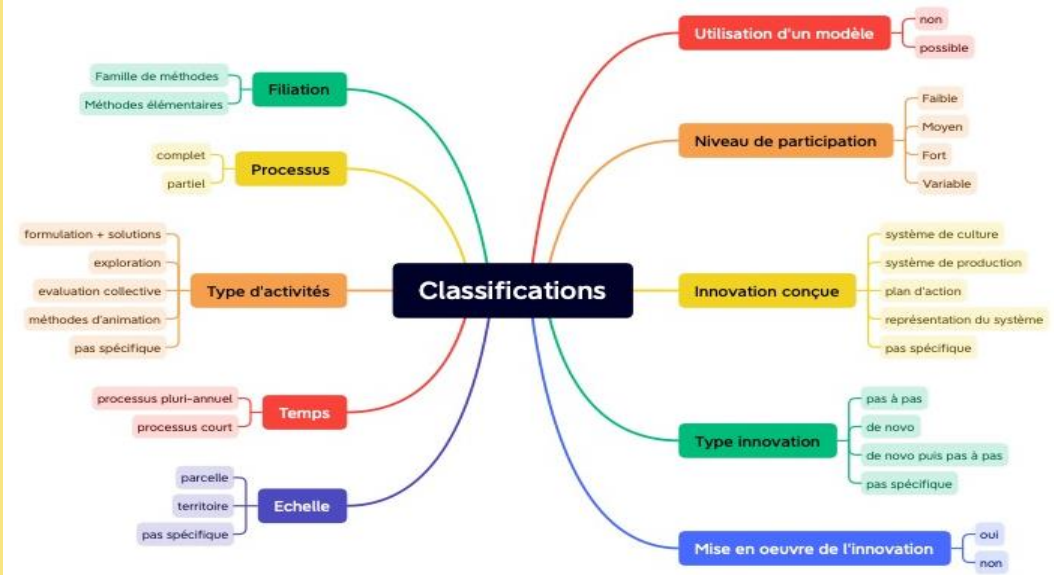
Les fiches, leur classification et la manière dont elles ont été construites sont disponibles dans le dossier Nextcloud du projet. Si vous n'y avez pas accès, vous pouvez les demander à Lorène Prost (lorene.prost@inrae.fr).

Plusieurs classifications permettent de naviguer dans ces fiches (cf. [page suivante](#)).

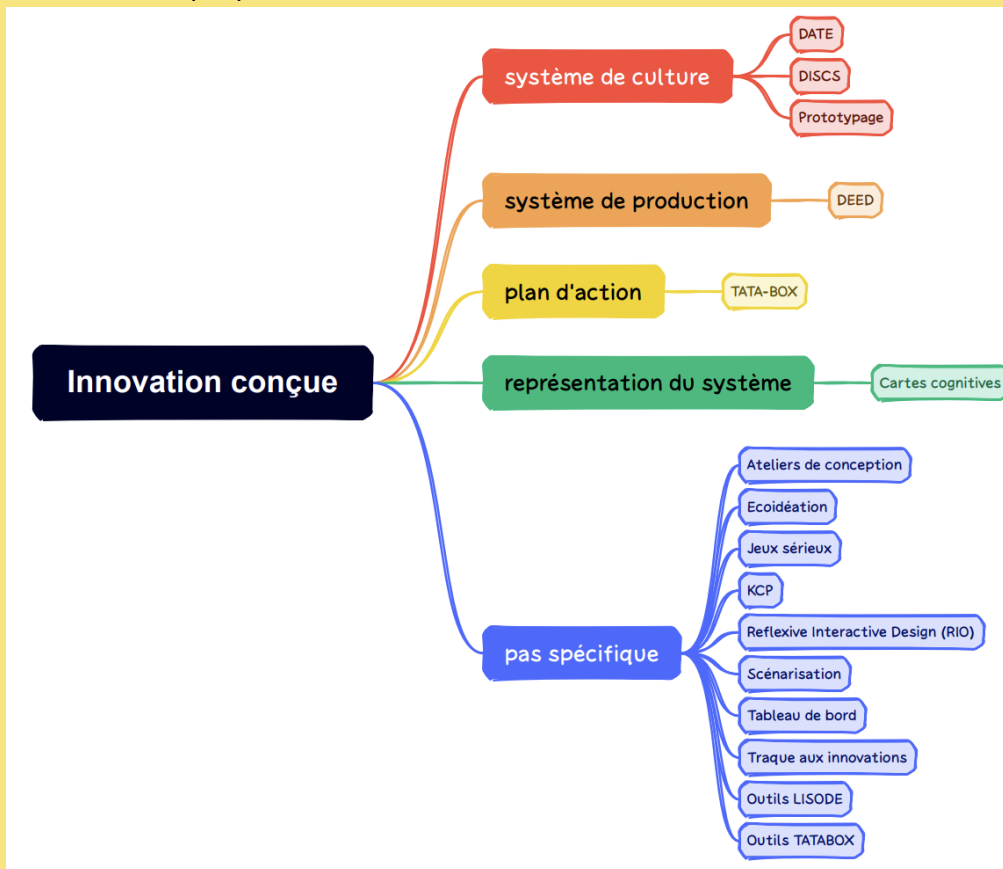


Choisir une méthode ou un outil pour une activité relative à la tâche de conception : les fiches méthodes

Pour aider à naviguer dans ces méthodes, nous avons proposé plusieurs classifications :



Par exemple, pour choisir une méthode selon l'innovation conçue, voici la classification proposée :



Laure Hossard, INRAE UMR Innovation (laure.hossard@inrae.fr)

N.B. Une personne ressource est mentionnée pour chaque fiche méthode

Choisir un outil d'évaluation : Les fiches outils

L'objectif de ces fiches est de décrire les outils d'évaluation numérique portés dans le projet Be-Creative, pour aider les territoires à identifier si ceux-ci pourraient être intéressants dans leur processus de co-conception de territoires zéro phyto. Comme pour les fiches méthodes, l'objectif n'est pas d'orienter vers un outil particulier, mais bien de mettre à disposition la description d'une variété de méthodes pour ouvrir et enrichir la réflexion.

Ces fiches contiennent :

- (1) la personne ressource au sein du projet Be-Creative ;
- (2) le stade de développement de l'outil ;
- (3) la description de l'outil ;
- (4) les données à renseigner pour utiliser l'outil ;
- (5) les données produites par l'outil ;
- (6) des informations techniques sur l'outil (interopérabilité, langage, etc.) ;
- (7) une information sur la facilité d'utilisation de l'outil ;
- (8) des références complémentaires ou exemples d'application.



Les outils ayant fait l'objet de fiches sont :

Coclickeau	IDEA4	Florsys
MAELIA	Optiflorsys	RPG-Explorer

Les fiches, leur classification et la manière dont elles ont été construites sont disponibles dans le dossier Nextcloud du projet Be-Creative. Si vous n'y avez pas accès, vous pouvez les demander à Lorène Prost (lorene.prost@inrae.fr).



Aude Barbottin, INRAE UMR SADAPT (aude.barbottin@inrae.fr)

N.B. Une personne ressource est mentionnée pour chaque fiche méthode

Identifier les connaissances et savoir-faire pour concevoir le déroulé d'un atelier : identifier les personnes ressources

N°5a



Dans de nombreux ateliers, il est utile, voire nécessaire, d'apporter des connaissances et des outils pour stimuler les activités d'exploration de solutions, et en particulier alimenter la phase de divergence (création d'idées). Ces connaissances peuvent être portées par des personnes ressources.

Nous proposons ici un « annuaire » des personnes ressources partenaires du projet Be-Creative. Un tableau permet d'identifier rapidement les personnes pouvant apporter leur expertise lors du processus de conception, que cela soit via leur expertise thématique, leur savoir-faire ou les outils maîtrisés. Ces personnes peuvent être sollicitées pour venir en appui lors d'une étape spécifique du processus (ex: orientation bibliographique, intervention en ateliers, apport de connaissances, mobilisation d'outils d'évaluation).

Nom	Discipline (s)	Outil(s) maîtrisé(s)	Expertise(s)/thématique
Arnaud Dufils	Agronomie système		Démarches de conception d'innovations, animation d'atelier
Aude Barbottin	Agronomie système, agroécologie		Impacts mutuels pratiques agricoles et processus agroécologiques
Emmanuelle Porcher	Ecologie	Indicateurs d'efficacité de la pollinisation	Mesure de la pollinisation, relation entre pratiques agricoles et pollinisateurs-pollinisation
François Coléno	Sciences de gestion		Stratégies collectives à l'échelle des territoires agricoles, santé des plantes
Frédéric Zahm	Agroéconomie	IDEA4	IDEA4 son cadre, ses indicateurs ses outils de calcul et sa plateforme WEB-IDEA pour le dépôt des calculateurs excel
Laure Hossard	Agronomie système	Cartes mentales	Méthodes de scénarisation, modélisation participative
Lorène Prost	Agronomie système, sciences de conception		Conception systèmes agricoles, design, analyse de l'activité
Marc Moraine	Agronomie système	IDEA4	Interactions cultures élevage, conception échelle territoire
Marco Carozzi	Agronomie système, agronomie des territoires	RPG explorer, BNVD	Impacts environnementaux des pratiques agricoles via la modélisation et l'analyse de données
Marion Casagrande	Agronomie système	facilitation graphique, enquêtes	Démarches de co-conception d'innovations, fonctionnement des exploitations agricole, diagnostic sociotechnique, animation d'ateliers
Maude Quinio	Agronomie système, agronomie des pratiques		Pratiques agricoles, formalisation de connaissances, conception
Mireille Navarrete	Agronomie système	Cartes mentales, artefacts pour ateliers	Conception d'innovations couplées, en particulier en lien avec l'aval
Mourad Hannachi	Sciences de gestion		Stratégies collectives à l'échelle des territoires agricoles
Olivier Therond	Agronomie des territoires, modélisation des systèmes socio-écologiques	Plateforme MAELIA	Modélisation et évaluation intégrée des systèmes et territoires agricoles,
Philippe Martin	Agronomie système, agronomie des territoires	RPG explorer, BNVD	Analyse de l'organisation spatiale et temporelle des systèmes de culture
Solène Pissonnier	Agronomie système, zootechnie système	Jeu sérieux Oviplaine, outil de scénarisation autour des ICE	Interactions culture-élevage, conception, scénarisation
Sylvaine Simon	Agronomie système	méthode FORCES	(Co-)conception d'espaces de production renforçant régulation ravageurs (cultures pérennes, échelles parcelle et supraparcellaire)
Thibault Lefeuvre	Agronomie système, ergonomie, sciences de conception	Plateforme IDEAS	Ateliers de co-conception, conception pas-à-pas, diagnostic des situations d'usage, test de prototype en situation d'usage. En relai pour la plateforme IDEAS : traque aux innovations, diagnostic socio-technique, formalisation de connaissances.
Valérie Angeon	Economie		Analyse des acteurs de l'aval



Identifier les connaissances et savoir-faire pour concevoir le déroulé d'un atelier : cartographier la diversité des voies de conception qui peuvent être empruntées pour se passer des phytos

Dans de nombreux ateliers, il est utile, voire nécessaire, d'apporter des connaissances et des outils pour stimuler les activités d'exploration de solutions, et en particulier alimenter la phase de divergence (création d'idées).

Les membres de Be-Creative ont travaillé à plusieurs occasions sur la mise au jour de très nombreuses voies de conception que l'on peut emprunter pour se passer de phyto. De fait, on pense spontanément à agir sur les pratiques culturelles des agriculteurs mais de nombreux leviers d'action se trouvent dans les mains d'autres acteurs qui vont rendre possible, ou pas, pour les agriculteurs, le fait de se passer de phytos.

C'est en ce sens que nous avons construit une cartographie des différentes voies de conception qui peuvent être empruntées pour se passer des phytos et qui, prises ensemble, dessinent la stratégie poursuivie. Nous avons souhaité cette cartographie la plus exhaustive possible et voyons un intérêt à continuer de la faire évoluer. Nous pensons que cet arbre peut être utilisé comme une ressource pour :

- 1) analyser les choix de conception faits dans les différents territoires,
- 2) ré-ouvrir la réflexion dans les territoires également : il existe sans doute d'autres voies qui n'ont pas été explorées. Toutes ne sont sûrement pas pertinentes dans un territoire donné mais elles peuvent donner des idées pour explorer d'autres directions prometteuses ou toucher des acteurs auxquels on ne songeait pas jusque là.

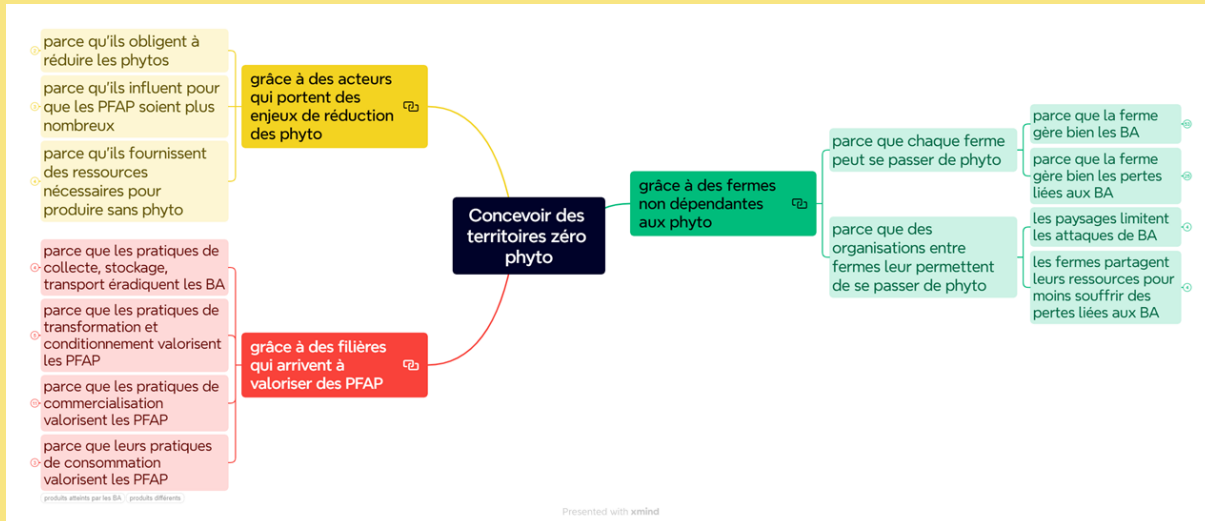


La cartographie des différentes voies de conception, représentée sous forme de carte mentale est dans le dossier Nextcloud du projet. Si vous n'y avez pas accès, vous pouvez vous adresser à Lorène Prost (lorene.prost@inrae.fr). Une description succincte de la carte est disponible page suivante.



Identifier les connaissances et savoir-faire pour concevoir le déroulé d'un atelier : cartographier la diversité des voies de conception qui peuvent être empruntées pour se passer des phytos

Cette cartographie, présentée sous forme de carte mentale, part d'un cartouche central qui reprend l'objectif du projet Be-Creative « concevoir des territoires 0 phyto » et ce cartouche se déploie dans trois branches.



La **branche verte** (celle à laquelle on pense spontanément) est la branche relative aux **exploitations agricoles**, elle s'intitule « grâce à des fermes non dépendantes des phytos » continuant ainsi la phrase démarrée dans le cartouche central. Cette branche se subdivise ensuite en deux sous-branches (parce que chaque ferme peut se passer des phytos / parce des organisations entre fermes leur permettent de se passer de phytos), chacune se poursuivant jusqu'à arriver à des leviers précis (ex : diversifier la rotation, intégrer des cultures nettoyantes, détruire chimiquement les mauvaises herbes, gérer les résidus).

La **branche jaune** met l'accent sur les **acteurs** qui ont un enjeu à ce que les phytos ne soient plus utilisés, elle s'intitule « grâce à des acteurs qui portent des enjeux de réduction de phyto » et se subdivise selon que ces acteurs obligent à réduire les phytos (ex acteurs institutionnels), qu'ils influent pour que la production agricole ne soit plus dépendante de phyto (ex par de l'éducation, de la formation, du lobbying, ou par la démonstration des impacts des phytos), ou qu'ils fournissent des ressources nécessaires à une production sans phyto (ex matérielles comme les agroéquipements ou les variétés résistantes, cognitives comme les connaissances et accompagnement à ces modes de production, financières ou humaines)

La **branche rouge** met l'accent sur le rôle des **filières**, elle s'intitule « grâce à des filières qui arrivent à valoriser une production agricole sans phyto ». Elle se subdivise en quatre branches, selon les types de pratiques déployées pour valoriser les produits agricoles produits sans phyto : pratiques de collecte, transport, stockage, pratiques de transformation, pratiques de commercialisation, pratiques de consommation.



Identifier les connaissances et savoir-faire pour concevoir le déroulé d'un atelier : avoir accès à des pratiques innovantes pour s'en inspirer

Les processus de conception s'appuient très souvent sur des analogies : on est inspiré par ce qui se fait ailleurs, parce qu'on se rend compte que d'autres ont su le faire (*c'est possible...*) ou parce qu'on fait des ponts avec notre propre situation (*ça me fait penser à...*). Toutefois, certaines de ces analogies peuvent aussi enfermer, si on ne fait de liens qu'avec des cas qui correspondent à des solutions auxquelles on aurait pensé de toute façon. Il y a donc un enjeu à avoir accès à une gamme large d'expériences susceptibles d'être inspirantes. C'est le pari des démarches de traques aux innovations dans les travaux déployés notamment par Chloé Salembier.

C'est en ce sens que nous avons cherché à rassembler les traques aux innovations qui existent aujourd'hui et à les mettre à disposition dans ce que nous avons appelé l'encyclopédie des traques afin que chacun puisse aller s'inspirer de systèmes innovants (qu'il s'agisse de pratiques au champ, de systèmes de culture ou d'organisations d'exploitations) pour ouvrir sa réflexion. Nous avons choisi délibérément de ne pas limiter notre repérage aux traques qui portaient explicitement sur les sujets de réduction d'usage des phytos : nous avons estimé que toutes pouvaient être inspirantes.

L'encyclopédie des traques se présente à ce jour comme un fichier de type tableur comportant un certain nombre de colonnes qui nous semblent constituer autant d'entrées pour fouiller parmi les traques existantes :

- personne en charge de la traque à contacter comme personne ressource
- organisme
- année
- sujet de la traque (suivant une même trame : objet - sujet- système de production - zone)
- type de production agricole
- zone géographique
- façon dont les résultats de la traque sont présentés (données factuelles sur la technique innovante ciblée, logique d'action expliquant l'innovation, performance de l'innovation répertoire d'options innovante face à une problématique donnée, trajectoire d'évolution de l'innovation)
- documents disponibles



Une version provisoire de l'encyclopédie des traques est disponible dans le dossier Nextcloud du projet. Si vous n'y avez pas accès, vous pouvez vous adresser à Lorène Prost (lorene.prost@inrae.fr).



Préparer et évaluer une activité : la fiche atelier

L'objectif de cette grille est d'aider à préparer et à évaluer une activité collective de conception (i.e., un atelier participatif). La grille vise à :

- repositionner l'activité dans le processus ;
- bien spécifier l'objectif de l'activité ;
- proposer une formulation de la cible de conception (si l'activité est un atelier de conception) ;
- indiquer les thèmes qui seront abordés ;
- spécifier les échanges de connaissances qui sont souhaités ;
- préciser les participant.e.s ;
- organiser l'animation ;
- anticiper la capitalisation ;
- imaginer les suites à donner ;
- renseigner les retours des participants ;
- éliciter les enseignements clés de l'activité.



A noter qu'il est intéressant de remplir cette grille deux fois : avant, et après l'atelier, notamment pour comprendre ce qui a fonctionné ou non, pourquoi, et ainsi permettre de garder trace pour

1. ne pas refaire les mêmes « erreurs » (le cas échéant) ;
2. garder trace (pseudo carnet de bord) ;
3. favoriser la réflexivité.

Un modèle de grille est disponible dans le dossier Nextcloud du projet. Si vous n'y avez pas accès, vous pouvez vous adresser à Lorène Prost (lorene.prost@inrae.fr).



Marc Moraine, UMR Innovation (marc.moraine@inrae.fr)
 Wilfried Queyrel, Institut Agro Dijon (wilfried.queyrel@agrosupdijon.fr)