



TRAVAILLER  
LES REPRÉSENTATIONS :  
"LA SANTÉ,  
C'EST QUOI?"

ANIMATION 1  
(ENVIRON 1H)

Partir des représentations mentales et sociales est une pratique privilégiée en promotion de la santé. Chaque individu a ses propres représentations de la santé. Celles-ci sont multiples et variées au sein d'un groupe, elles se construisent à partir de notre vécu et de nos expériences de vie, de ce que l'on nous a transmis, et des groupes auxquels nous adhérons ou nous appartenons. Elles sont une lecture du monde, elles guident nos choix et nos comportements.

Questionner les représentations de la santé, dans un groupe, permet d'abord, par la création d'un espace de dialogue, de mettre en œuvre une dynamique participative où la parole de chacun et sa manière de comprendre, de voir et d'envisager la santé sont partagées et entendues par le groupe.

Prendre conscience de la diversité et de la multitude des représentations qui cohabitent dans un groupe permet de créer une image collective, de construire un langage commun et de comprendre les mécanismes et les logiques qui sous-tendent notre rapport au monde et ici particulièrement, notre rapport à la santé.

Cette première fiche d'animation va permettre au groupe, mais également à l'animateur, dans un premier temps, de questionner ses propres représentations de la santé : « *C'est quoi, pour chacun d'entre nous, la santé ?* », « *Que mettons-nous derrière ce mot ?* ». Dans un second temps, lorsque chacun se sera exprimé, les multiples représentations vont dessiner les contours d'une image collective de ce que peut être la « santé » pour le groupe.

Il nous semble important de préciser qu'au sein de ce processus, chacun apporte sa réponse personnelle ; il n'y a ni bonnes ni mauvaises réponses. Nous proposons ici de s'ouvrir aux différentes facettes du concept « santé » de manière non exhaustive.

Cette image collective sera utilisée pour les prochaines étapes mises en œuvre, au sein du groupe, par l'animateur.

## PRÉALABLE POUR L'ANIMATEUR

L'animateur est invité à lire les fiches « repères » suivantes :

- QUESTIONNER LES REPRÉSENTATIONS
- ALPHABÉTISATION ET SANTÉ
- IMAGIER
- PISTES D'ÉVALUATION

Le recueil des représentations peut se faire de deux manières.

Si les participants s'expriment aisément en groupe, l'animateur choisit la variante avec des mots, ceux-ci seront exprimés par le groupe et écrits au tableau.

Si les participants éprouvent des difficultés à s'exprimer, l'animateur choisit la variante avec des images, en utilisant un support de type « imagier ».

## MATÉRIEL

- Un tableau vierge ou un *flipchart*, des craies ou des marqueurs de couleur, *post-it*.
- Un imagier type « Motus » pour la variante à réaliser avec des images.

## OBJECTIFS

- *Introduire la thématique de la santé dans le groupe par la création d'un espace d'échange.*
- *Permettre à chacun de prendre conscience de la diversité des représentations de la santé.*
- *Construire une dynamique et une image collective de la « santé ».*

# DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

## ÉTAPE 1

### PARTAGER SES REPRÉSENTATIONS

## VARIANTE AVEC DES MOTS

L'animateur note le mot "SANTÉ" au centre du tableau vierge. L'animateur invite les apprenants à s'exprimer autour de la question « *Pour vous, la santé c'est quoi ?* » ou « *Que mettez-vous derrière le mot santé ?* ».

L'animateur note chaque mot exprimé par le groupe sur le tableau autour du mot "SANTÉ". Les mots sont notés aléatoirement, sans regroupement d'idées ou de sens semblables. L'animateur laisse le groupe s'exprimer jusqu'à ce que les idées s'épuisent. Une autre possibilité est de travailler avec des *post-it* et d'y noter les mots afin de pouvoir les bouger plus facilement par la suite.

L'animateur peut reformuler la question, relire les mots déjà notés pour susciter l'émergence de nouvelles idées en veillant à ne pas orienter les réponses. Dans l'idéal, il faudrait +/- 3 mots par apprenant.

Lorsque les idées semblent épuisées dans le groupe, l'animateur lit tous les mots, tels qu'ils sont disposés sur le tableau autour du mot "SANTÉ".

## ÉTAPE 2

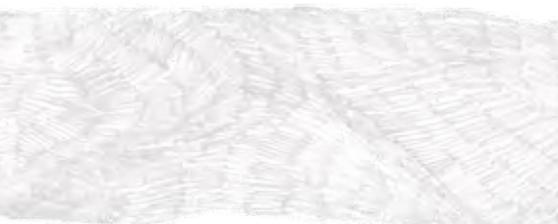
### ANALYSE COMMUNE DES REPRÉSENTATIONS

L'animateur invite les apprenants à s'exprimer autour de cet ensemble d'idées. Il précise qu'il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses. Les questions suivantes permettent d'attirer l'attention du groupe sur cette « image collective », de la « photographier ».



- *Qu'en pensez-vous ?*
- *Êtes-vous surpris ?*
- *Est-ce qu'il y a des choses qui sont nouvelles pour vous ?*

Il s'agit d'une étape ludique qui renforce l'appropriation, la mise en lien des idées et la curiosité que l'on peut avoir pour les représentations des autres.



### ÉTAPE 3

## CATÉGORISER, FAIRE DES LIENS ENTRE LES REPRÉSENTATIONS DE CHACUN

Au cours de cette troisième étape, l'animateur invite les apprenants à faire des liens entre les mots exprimés (ou les images choisies) par chacun et notés sur le tableau. Ce travail de mise en lien va se faire à partir du groupe et de ses propositions. L'animateur peut, soit sur le même tableau réunir les mots/les images en les entourant d'une même couleur, soit les réécrire (ou les disposer) sur un autre tableau, en tenant compte des liens proposés par le groupe. S'il a utilisé des *post-it*, l'animateur procède de la même manière en les classant suivant les liens et les catégories proposés par les apprenants.

Cet exercice de mise en lien ou de « catégorisation » se fait au rythme du groupe. Chacun apporte sa contribution librement. Certains mots/images pourraient rester « isolés », sans lien avec d'autres.

*Voici une question pour guider l'animation :*



- *Avez-vous envie de mettre certains mots (ou certaines images) ensemble ?*

Nous invitons l'animateur à se laisser aller aux propositions du groupe. *Voici toutefois quelques pistes :*

- inviter les apprenants à poser des questions s'ils n'ont pas compris une idée exprimée ;
- inviter le groupe à expliquer un mot/une image si les autres apprenants ne l'ont pas compris(e) ;
- les apprenants et l'animateur relisent les mots (ou décrivent les images) du tableau.



## VARIANTE AVEC DES IMAGES

### ÉTAPE 1 PARTAGER SES REPRÉSENTATIONS



L'animateur note le mot "SANTÉ", au centre du tableau vierge ou sur un papier à placer au centre d'une table (les images devront être disposées autour du mot).

L'animateur dispose les images de l'imagier sur une table. Il invite les apprenants à choisir quelques images (en fonction du nombre de participants : 3 ou 4 images) qui répondent à la question : « *Pour vous, la santé c'est quoi ?* » ou « *Que mettez-vous derrière le mot santé ?* ».

L'animateur laisse 5 à 10 minutes aux apprenants pour choisir leurs images.

Ensuite, il invite chacun à placer, à son tour, ses images autour du mot "SANTÉ" sur la table ou à les coller sur le tableau et à expliquer succinctement ce qu'il a choisi. Chacun à son tour exprime l'idée évoquée par chaque image, il faudra faire 3 ou 4 tours de groupe en fonction du nombre d'images choisies par les apprenants.

Si vous utilisez l'imagier « Motus », vous pouvez placer les « îlots » sur la table et inviter les apprenants à placer leurs images autour de ces îlots. Les apprenants seront alors déjà amenés à faire des liens entre les images disposées par les uns et les autres.

Lorsque les images sont toutes disposées sur la table ou le tableau, les apprenants, soutenus par l'animateur, tentent de « relire » les images telles que disposées autour du mot "SANTÉ".

### ÉTAPE 2 ET 3 ANALYSE COMMUNE DES REPRÉSENTATIONS ET CATÉGORISATION

Pour la suite du déroulement de l'animation avec un support de type « images », l'animateur est invité à se rapporter aux étapes 2 et 3 de la variante avec les mots.

## CONCLUSION

Au départ de cette première animation, chacun en est venu à exprimer quelques idées autour du mot "SANTÉ". Chacun pourra constater la richesse, la variété et la multitude d'idées qui ont pu être exprimées et partagées par le groupe.

Les apprenants et l'animateur ont pu prendre conscience de cette diversité, mais ont également pu prendre connaissance de ce que le mot « santé » évoque pour chacun. De nouveaux liens ont notamment pu être réalisés entre tous ces savoirs mis en commun.

Apprenants et animateur sont invités à conclure sur ces différents points. L'animateur peut revenir sur les étapes de cette première animation et interroger son groupe :



- *Qu'est-ce qui vous a marqué dans ce qui a été dit sur la santé (par rapport à l'image que vous en aviez) ?*

Nous vous suggérons également de vous référer aux pistes proposées dans la fiche « repères » "PISTES D'ÉVALUATION".

## POUR ALLER PLUS LOIN

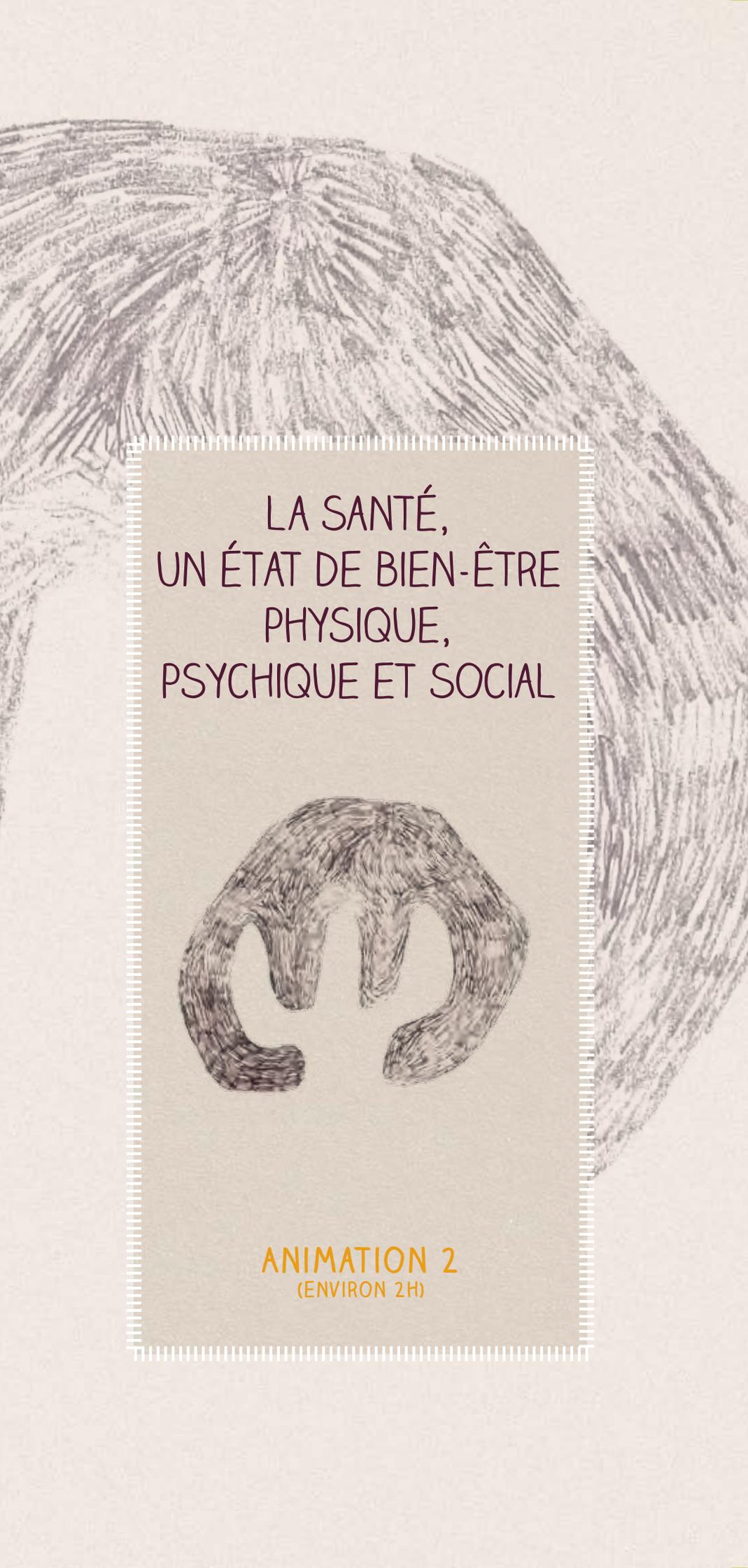


*Cette animation peut se refaire plus tard afin d'observer des changements notamment dans la prise de conscience de ce que peut être la « santé », dans la compréhension et dans l'évolution des acquis tout au long du projet. Cela permettra aussi de relancer et d'étoffer les pistes de réflexion. Elle peut aussi donner à l'animateur quelques indications qui serviraient à une évaluation du travail réalisé.*



■ *animation suivante :*

LA SANTÉ, UN ÉTAT DE BIEN-ÊTRE PHYSIQUE,  
PSYCHIQUE ET SOCIAL



LA SANTÉ,  
UN ÉTAT DE BIEN-ÊTRE  
PHYSIQUE,  
PSYCHIQUE ET SOCIAL



**ANIMATION 2**  
(ENVIRON 2H)

La santé est encore largement perçue comme une absence de maladie. Elle est alors souvent enfermée dans une vision strictement « biomédicale » et cantonnée à une dimension « mécanique ».

Envisager la santé comme un état de bien-être physique, psychique et social, comme le définit l'Organisation mondiale de la Santé dans la Charte d'Ottawa, permet de prendre en compte l'individu dans toutes ses dimensions suivant une approche dynamique et positive.

Cette deuxième fiche d'animation va permettre à l'animateur d'amener progressivement, au sein du groupe, cette vision de la santé. Elle sous-entend les dimensions individuelles, mais également les dimensions collectives, engrangées simplement par la prise en compte de la dimension sociale du bien-être.



## PRÉALABLE POUR L'ANIMATEUR

L'animateur est invité à lire les fiches « repères » suivantes :

- ALPHABÉTISATION ET SANTÉ
- LA PROMOTION DE LA SANTÉ
- IMAGIER
- PISTES D'ÉVALUATION

## MATÉRIEL

- Un tableau vierge ou un *flipchart*, un carton, des craies ou des marqueurs de couleur.
- La grille "BIEN-ÊTRE ET SES 3 PILIERS" photocopiée pour chaque apprenant.
- Un imagier, des magazines à découper et des paires de ciseaux.

## OBJECTIF

- *Amener le groupe à envisager la santé comme un état de « bien-être physique, psychique et social ».*

# DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Dans un premier temps, l'animateur propose aux apprenants de faire collectivement un rappel de ce qui a été pendant l'animation 1.

Pour ce faire, il peut poser ce type de question :

« *Qu'est-ce que la santé pour notre groupe ?* »

## ÉTAPE 1 CONSTRUIRE COLLECTIVEMENT LE SENS DU MOT "BIEN-ÊTRE"

Cette animation consiste à déconstruire et reconstruire le mot "BIEN-ÊTRE" afin de s'approprier progressivement le sens du mot et d'en percevoir la richesse. Il est important de partir des ressources du groupe et d'où il se situe ainsi que de travailler avec la matière créée ensemble.

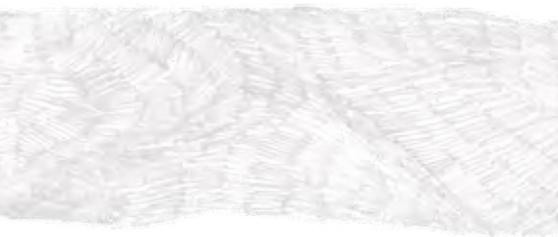
L'animateur écrit sur trois cartons ou au tableau les trois mots : "BIEN" - "ÊTRE" - "BIEN-ÊTRE".

Il prend chaque mot séparément et invite les apprenants à exprimer ce qu'ils en comprennent. Il peut encourager le groupe à donner des exemples de phrases dans lesquelles les mots apparaissent, en faisant notamment appel à des exemples de leur vie quotidienne. L'animateur peut décomposer les mots, jouer avec la place des 2 mots "ÊTRE-BIEN", "BIEN-ÊTRE" pour susciter l'expression au sein du groupe.

Si nécessaire, l'animateur peut aider le groupe quant à la compréhension des notions en partageant d'autres exemples d'utilisation. Il peut éventuellement se servir de définitions issues d'un dictionnaire.

*Voici un extrait de la définition de « bien-être » proposée par le dictionnaire « Petit Robert » :*

« Sensation agréable procurée par la satisfaction de besoins physiques, absence de tensions psychologiques. [...] Contentement, bonheur, plaisir, satisfaction, sérénité... »



Quand la définition est comprise par l'ensemble du groupe, l'animateur invite le groupe à donner des exemples d'utilisation de l'expression.

*Par exemple : « Je vais bien..., cela me fait du bien... ».*

## ÉTAPE 2

### ILLUSTRER LE MOT "BIEN-ÊTRE" ET LES 3 PILIERS

L'animateur propose aux apprenants d'illustrer les 3 piliers du "BIEN-ÊTRE" : physique (le corps), psychique (la tête) et social (moi et les autres). Pour ce faire, il installe les magazines ou l'imagier sur une table. Il propose ensuite au groupe de trouver des images illustrant des situations de bien-être.

Pendant +/- 15 minutes, chaque apprenant découpe ou associe des images permettant d'illustrer le bien-être à travers ses 3 piliers. Ensuite, muni de ces exemples, chaque apprenant est invité à expliquer au groupe en quoi les images choisies représentent le "BIEN-ÊTRE".

*Exemple :*



*« J'ai choisi cette image de paysage avec la mer à l'horizon parce que quand je vois la mer et que j'en suis proche, je me relaxe, cela me fait du bien de voir très loin... Cela me fait du bien à la tête et au corps. »*

Ensuite, l'animateur propose aux apprenants de débattre de la notion de "BIEN-ÊTRE" et des 3 piliers.



## POUR ALLER PLUS LOIN... MIMEZ UNE SCÈNE DE VOTRE VIE OÙ VOUS VOUS SENTEZ BIEN



L'animateur propose aux apprenants de réfléchir à une situation de leur vie dans laquelle ils se sentent bien. Ils seront ensuite invités à mimer celle-ci afin de la partager et de la faire découvrir aux autres.

L'animateur laisse quelques minutes au groupe pour trouver une idée. Il distribue à chaque apprenant la grille "BIEN-ÊTRE ET SES 3 PILIERS" et prend le temps d'expliquer son fonctionnement. En fonction des saynètes, les apprenants sont invités à remplir les cases : chacun détermine si la saynète mimée influence son bien-être physique, psychique et/ou social, positivement (*smiley* souriant), négativement (*smiley* pas content) ou si cela ne fait pas écho chez lui (*smiley* neutre). Pour ce faire, il s'agira d'entourer le *smiley* qui convient. Si nécessaire et pour une plus grande facilité de compréhension, l'animateur peut reproduire cette grille sur le tableau. Dans l'espace destiné à la description de la saynète, il peut la numéroter ou écrire le nom de l'apprenant auquel correspond celle-ci.

Chaque apprenant vient mimer, pour l'ensemble du groupe, la scène de vie qu'il a choisie. Le groupe doit alors trouver le sens de la saynète, ce à quoi cela correspond. Quand le groupe a trouvé la signification du mime, l'animateur invite l'apprenant « mimeur » à commenter la scène choisie, à expliquer en quoi cela lui fait du bien, en quoi cela contribue à son bien-être.

Après chaque mime et chaque échange en groupe, l'animateur invite le groupe à remplir la grille "BIEN-ÊTRE ET SES 3 PILIERS".

Si le groupe est trop grand, l'animateur peut proposer de travailler en sous-groupes : les apprenants choisissent alors en sous-groupes une ou plusieurs idées de situation de « bien-être ». Une personne de chaque sous-groupe va mimer une situation pour l'ensemble du groupe. Chaque apprenant tente, ensuite, individuellement de remplir sa propre grille. Après chaque mime, l'animateur s'assure que le groupe a bien compris la saynète, c'est une étape qui permettra aussi de travailler de nouveaux mots de vocabulaire.

Il y aura sans doute des saynètes qui se ressembleront. Lorsque les apprenants ont rempli leur grille, l'animateur propose de faire le point en groupe.

*Voici quelques questions qui permettent de guider le débriefing :*



- *Que peut-on constater ?*
- *Avez-vous bien compris les mots et leurs sens ?*
- *Est-ce difficile pour vous d'identifier où cela fait du bien ?*
- *Y a-t-il des choses que vous percevez de manière différente ?*

## CONCLUSION

L'animateur invite les apprenants à regarder leur grille respective : collectivement, ils s'expriment quant aux différents contenus. Il n'y a, bien sûr, pas de bonne ou de mauvaise réponse. L'intention est de s'approprier ces notions. Les apprenants peuvent faire des liens entre leurs vécus et les saynètes mimées et les partager avec l'ensemble du groupe.

L'animateur rappelle que les trois piliers du bien-être sont liés. Un même moment peut procurer de la détente pour le corps, pour la tête et faire en sorte que l'on se sente bien avec les autres, même si ces effets ne sont pas perceptibles instantanément. Les 3 piliers sont interdépendants. Les apprenants peuvent illustrer ces notions avec leurs exemples.

Nous vous suggérons également de vous référer aux pistes proposées dans la fiche « repères » **"PISTES D'ÉVALUATION"**.

---

### POUR ALLER PLUS LOIN



*Les apprenants construisent leur propre définition du bien-être en tenant compte des acquis de cette fiche d'animation : les trois piliers du bien-être. Leur définition peut être mise en parallèle avec d'autres définitions existantes.*



■ animation suivante :

**CE QUI INFLUENCE LE BIEN-ÊTRE :  
SENSIBILISATION AUX DÉTERMINANTS DE SANTÉ**

A detailed pencil drawing of a cell, showing a large nucleus with a nucleolus, various organelles, and a cell membrane. The drawing is centered on the page and serves as a background for the text.

CE QUI INFLUENCE  
LE BIEN-ÊTRE :  
SENSIBILISATION  
AUX DÉTERMINANTS  
DE SANTÉ

**ANIMATION 3**  
(ENVIRON 2H)

Maintenant que le groupe s'est approprié la notion de bien-être, cette troisième fiche d'animation lui permettra de prendre conscience de ce qui influence positivement ou négativement le bien-être de chacun.

La promotion de la santé vise l'amélioration de la qualité de vie par une action sur les facteurs déterminants (« catégories ») de la santé. Cette animation va permettre à l'animateur d'aborder, avec son groupe, cette approche de la santé. Les apprenants seront alors invités à identifier les facteurs qui influencent positivement ou négativement leur bien-être, dans une conception dynamique de la santé.



## OBJECTIFS

- *Prendre conscience que la santé et le bien-être sont influencés par un ensemble d'éléments de la vie quotidienne.*
- *Identifier certains éléments qui influencent positivement ou négativement son bien-être, à partir de son vécu et de ses expériences de vie.*
- *Identifier collectivement certain(e)s catégories/déterminants de santé.*

## PRÉALABLE POUR L'ANIMATEUR

L'animateur est invité à lire les fiches « repères » suivantes :

- ALPHABÉTISATION ET SANTÉ
- PROMOTION DE LA SANTÉ
- IMAGIER
- PISTES D'ÉVALUATION

## MATÉRIEL

- Un tableau blanc ou un flipchart.
- Un imagier.
- Du papier blanc A4 et A5.
- Des marqueurs.

# DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

## ÉTAPE 1 S'EXPRIMER SUR CE QUI INFLUENCE NOTRE BIEN-ÊTRE

L'animateur propose aux apprenants de faire ensemble un rappel de ce qui a été réalisé pendant l'animation 2. Pour ce faire, il peut se référer aux différents types d'évaluation mis en place lors de cette animation. Ensuite, il s'assure que le groupe comprend bien le mot « besoin » et invite les apprenants à choisir 2 ou 3 images (en fonction de la taille du groupe) autour de la question :

*De quoi avez-vous besoin pour votre bien-être ?*

L'animateur installe un imagier sur une table et laisse 5 à 10 minutes au groupe pour choisir ses images. Il invite également les apprenants à préparer individuellement ce qu'ils veulent partager avec le groupe : trouver quelques mots qui décrivent leur image/idée ou des mots-clés. L'animateur peut soutenir les apprenants lors de cette étape. S'ils ne trouvent pas l'image qui illustre leur(s) idée(s), ils peuvent aussi prendre une feuille blanche et la dessiner.

Les apprenants présentent tour à tour les images choisies au groupe, une image à la fois. Chacun explique son choix et peut le mettre en rapport avec son vécu, son expérience et sa vie quotidienne. L'animateur peut encourager les participants à composer la phrase :

*Pour mon bien-être, j'ai besoin de...*

L'animateur encourage chaque personne qui s'exprime à faire le lien entre son idée (image) et ce qui est déjà disposé sur la table. Si l'animateur utilise l'imagier « Motus », il invite, par exemple, les apprenants à placer les images autour de 2 ou 3 « îlots ».



Voici quelques exemples de paroles d'apprenants :



- *Image maison : « J'aime rester à la maison, chez moi, tranquillement. »*
- *Image pomme : « J'en mange tous les soirs avant de dormir, cela me fait du bien. »*
- *Image mosquée : « J'aime bien, cela me fait du bien d'y aller », « Croire en dieu cela fait du bien. »*
- *Image soleil : « C'est tellement plus agréable quand il y a du soleil... cela me fait du bien. »*

## ÉTAPE 2

### DE CE QUI INFLUENCE LE BIEN-ÊTRE AUX DÉTERMINANTS DE SANTÉ

Au cours de cette deuxième étape, l'animateur invite les apprenants à observer les images placées sur la table. Collectivement, ils relisent « l'image collective » et tentent d'établir des liens entre les différentes idées. Les apprenants, soutenus par l'animateur, vont créer différentes catégories d'idées. Dans l'idéal, il en faudra 6 à 8 – que les apprenants nomment comme ils le souhaitent. L'animateur peut les soutenir dans leur choix. Voici quelques exemples : « le travail, la famille, la maison, les amis... ». Il est préférable de partir sur des catégories qui font consensus et qui ne sont pas trop complexes.



Quand ils ont déterminé leurs choix, les apprenants récapitulent collectivement les noms des catégories qui ont été créés et qui réunissent les idées du groupe.

L'animateur peut se laisser porter par les propositions du groupe, en sachant à nouveau, qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. L'animateur ou les apprenants notent, au tableau, les noms des catégories dans des couleurs différentes. L'animateur rappelle que ces catégories d'idées rassemblent ce que le groupe a exprimé comme favorisant son bien-être.

Ces catégories appartiennent au groupe. L'animateur propose aux apprenants de définir ensemble la notion de « déterminants de santé » ou de « déterminants du bien-être ». Ensuite, il invite le groupe à donner d'autres exemples de catégories pour illustrer cette notion (loisirs, modes de vie, emploi...).

*Voici quelques paroles d'apprenants :*

#### **Déterminant « école, éducation » :**



- *Apprendre à lire, écrire, parler.*
- *Aller chercher les enfants à l'école, c'est important que les enfants aillent à l'école, cela leur permettra d'avoir un diplôme et un travail.*
- *Aller à la librairie, acheter le journal et le lire le soir.*

#### **Déterminant « environnement social, famille » :**

- *Quand tout le monde est ensemble, c'est la bonne santé de la famille.*
- *Dialogue entre les parents, c'est important qu'ils parlent ensemble...*
- *La famille c'est important pour le partage, le soutien, le prêt d'argent...*

## CONCLUSION

L'animateur propose une conclusion qui peut être structurée par les quelques questions suivantes :

*Est-ce qu'il y a quelque chose qui vous surprend ?*

*Est-ce qu'il y a quelque chose de nouveau pour vous ?*

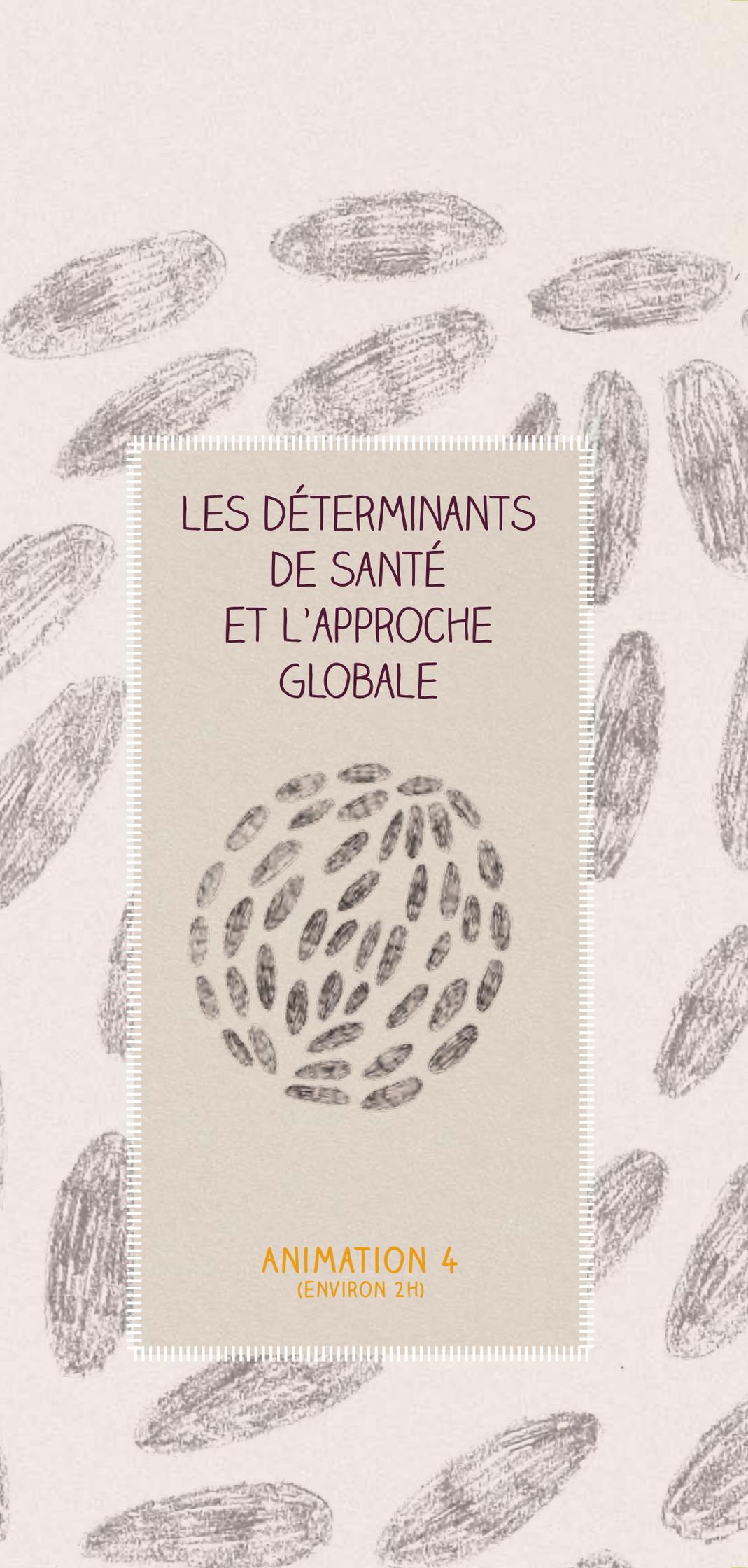
L'animateur peut proposer d'introduire la notion de « priorité » en invitant les apprenants à classer leurs idées par ordre d'importance (ex. : d'abord obtenir des papiers, puis un travail, puis un bon logement...).

Nous vous suggérons également de vous référer aux pistes proposées dans la fiche « repères » "[PISTES D'ÉVALUATION](#)".

L'animateur peut photocopier/garder les images utilisées lors de l'animation car il y fera référence pendant l'animation 4.



■ *animation suivante :*  
LES DÉTERMINANTS DE SANTÉ  
ET L'APPROCHE GLOBALE



LES DÉTERMINANTS  
DE SANTÉ  
ET L'APPROCHE  
GLOBALE

ANIMATION 4  
(ENVIRON 2H)

Après avoir identifié les déterminants de santé, cette animation propose de les comparer avec ceux répertoriés dans l'affiche « La santé c'est aussi... ».

Ainsi, les apprenants pourront resituer ces déterminants de santé suivant une approche globale, telle que le propose l'affiche. Ensuite, ils seront invités à comparer leurs représentations de la santé évoquées pour la première fois lors de l'animation 1 avec celles d'aujourd'hui. Pour conclure, ils pourront mesurer le cheminement et l'évolution de leurs représentations.



## PRÉALABLE POUR L'ANIMATEUR

L'animateur est invité à lire les fiches « repères » suivantes :

- ALPHABÉTISATION ET SANTÉ
- PROMOTION DE LA SANTÉ
- IMAGIER
- PISTES D'ÉVALUATION

L'animateur est également invité à lire le guide d'utilisation de l'affiche « La Santé c'est aussi... », téléchargeable sur le site de Cultures&Santé : [www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be). (Nos outils > Promotion de la santé)

## MATÉRIEL

- Un tableau blanc ou un *flipchart*.
- Des photocopies/images utilisées pour l'animation 3.
- Un imagier.
- 10 enveloppes (A4).
- L'affiche « La santé c'est aussi...» (produite par Cultures&Santé).

## OBJECTIFS

- Identifier l'influence des déterminants de santé et les liens entre ceux-ci.
- Prendre conscience de l'évolution des représentations du groupe autour de la santé.

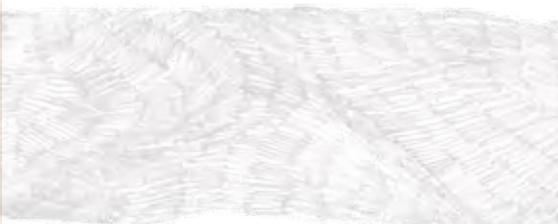
# DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

## ÉTAPE 1 RAPPEL DES NOTIONS VUES

L'animateur propose aux apprenants de faire ensemble un rappel de ce qui a été fait pendant l'animation 3. Pour ce faire, il peut se référer aux différents types d'évaluation mis en place lors de cette animation. Il invite les apprenants à revenir sur la notion de « déterminants » de santé et à rappeler les exemples d'utilisations proposées lors de cette animation.

L'animateur invite les apprenants à utiliser les enveloppes afin d'y noter les noms des catégories (définies pendant l'animation 3) et d'y glisser les mots-clés et/ou les images, dans le but de les stocker et d'y revenir plus tard.

Collectivement, les apprenants et l'animateur rappellent ce que renferment ces enveloppes (« les déterminants de santé ») et invite les apprenants à revenir sur le cheminement effectué : chacun a choisi quelques images pour répondre à la question : « *De quoi ai-je besoin pour mon bien-être ?* ».



## ÉTAPE 2

### APPROPRIATION DE L’AFFICHE

#### “LA SANTÉ C’EST AUSSI...”

L’animateur laisse les enveloppes sur la table, à la vue de tout le monde ; cela facilitera la mise en lien avec l’affiche. Il place l’affiche « La santé c’est aussi... » au tableau/mur. L’affiche peut être également placée sur une grande feuille blanche sur laquelle on pourra noter et garder les remarques du groupe. L’animateur précise au groupe qu’il s’agit d’une illustration montrant des éléments qui peuvent influencer la santé et le bien-être.

Il propose aux participants de l’observer pendant quelques minutes, sans que personne ne parle et de regarder les illustrations sans tenir compte de ce qui est écrit. Ensuite, il peut partir d’un des quartiers de couleur et demander aux participants ce qu’ils voient dans chaque quartier. L’animateur invite les apprenants à faire des liens avec les enveloppes, avec leurs catégories de déterminants.

L’animateur s’assure que les noms donnés aux quartiers (catégories) sont bien compris par le groupe. Certains mots comme « école » ou « éducation » à la place d’« enseignement » seront parfois mieux compris ; « travail » au lieu d’« emploi » ; pour la catégorie « environnement », l’animateur peut expliquer qu’il s’agit à la fois de l’environnement physique et social ; pour les « modes de vie » : rythmes ou manières de vivre.

Ensuite il invite les apprenants à s’exprimer sur les liens qu’ils font entre chacune des catégories nommées et la santé ou le bien-être.



### ÉTAPE 3

## L’AFFICHE ET LES LIENS AVEC LE TRAVAIL RÉALISÉ



Lorsque l’affiche a été comprise, il invite les apprenants à commenter plus globalement ce qu’ils voient et à décrire les liens avec le travail qui été réalisé lors de la première étape.

*Voici quelques questions qui pourront guider les échanges :*



- *Qu’est-ce qu’on retrouve sur l’affiche ?*
- *Qu’est ce qui ne s’y trouve pas ?*
- *À quoi n’avait-on pas pensé ?*

Les quartiers de l’affiche peuvent être comparés avec les enveloppes, leur nom et également leur contenu. Les apprenants peuvent ajouter des quartiers ou placer le contenu des enveloppes sur les quartiers correspondants.

- *Quels sont les catégories/déterminants qui leur semblent plus important(e)s (plus « influent(e) ») ?*
- *Quels sont les liens avec ce qu’ils avaient identifiés et placés dans les enveloppes ?*
- *Faut-il ajouter d’autres catégories/déterminants en lien avec les enveloppes ?*

L’animateur explique ensuite le centre de l’affiche. Il invite les apprenants à faire les liens entre les quartiers. Pour ce faire, il peut se servir du guide d’accompagnement de l’affiche.

*Voici certaines questions à poser :*



- *Quels liens pouvez-vous faire entre les différents quartiers/catégories ?*
- *Que pensez-vous de la forme ronde de l’ensemble des quartiers ?*
- *Les différents déterminants peuvent-ils s’influencer ?*

## CONCLUSION

Dans un premier temps, l'animateur invite les apprenants à se souvenir de leurs représentations initiales évoquées lors de l'animation 1 :

*Pour vous, la santé c'est quoi ? ou Que mettez-vous derrière le mot santé ?*

Les apprenants reviennent sur ces idées et l'animateur les invite à faire des liens avec la notion de « bien-être ».

Il rappelle aux apprenants que la santé, ce n'est donc pas juste « être malade ou pas », mais qu'elle dépend d'un certain nombre d'éléments de notre vie quotidienne qui peuvent l'influencer positivement ou négativement.

Pour ce faire, les apprenants peuvent revenir sur certains exemples exprimés dans les animations 2 et 3.

Ensuite, l'animateur peut leur poser la question suivante :

*Est-ce que votre image de la santé a changé ?*

*Pourquoi ?*

L'animateur peut alors réaliser un petit tableau « avant-après » et comparer collectivement les réponses.

Nous vous suggérons également de vous référer aux pistes proposées dans la fiche « repères » "PISTES D'ÉVALUATION".



■ *animation suivante :*

LES DÉTERMINANTS DE SANTÉ :  
CRÉATION D'UNE AFFICHE COLLECTIVE



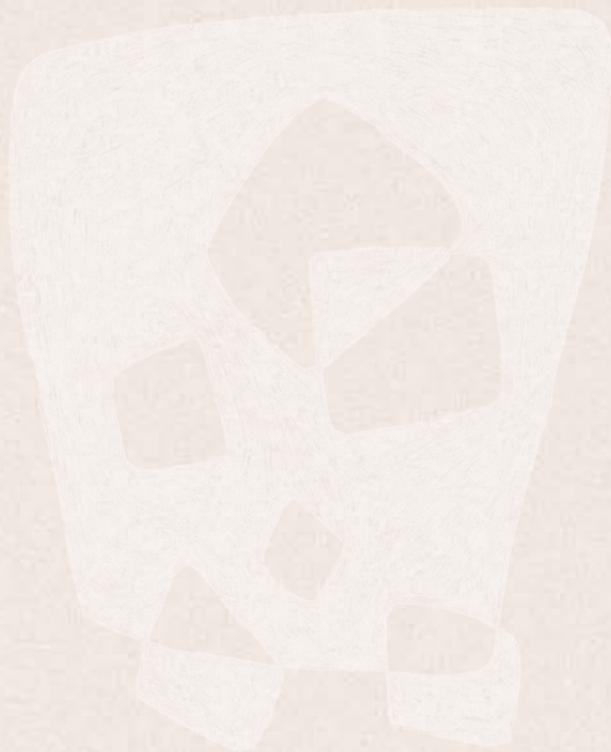
LES DÉTERMINANTS  
DE SANTÉ :  
CRÉATION D'UNE  
AFFICHE COLLECTIVE



**ANIMATION 5**  
(ENVIRON 2H)

À ce stade du processus, les apprenants sont sensibilisés à la notion de « bien-être » et à ce qui contribue ou pas à celui-ci. Ils ont pu identifier leurs besoins en rapport aux trois piliers qui le constituent et les facteurs au sein de leur vie quotidienne qui le déterminent ainsi que les interactions qui existent entre ces déterminants.

Cette animation propose aux apprenants de développer leur créativité suivant une action collective : créer ensemble leur propre affiche, faisant référence aux différentes notions vues auparavant. Une affiche pour laquelle ils ont sélectionné les déterminants qui leur semblent les plus influents et les plus « importants » pour améliorer leur bien-être.



5

## PRÉALABLE POUR L'ANIMATEUR

L'animateur est invité à lire les fiches « repères » suivantes :

- ALPHABÉTISATION ET SANTÉ
- PROMOTION DE LA SANTÉ
- IMAGIER
- PISTES D'ÉVALUATION

## MATÉRIEL

- Un tableau ou un *flipchart*, des craies ou des marqueurs de couleur et des stylos-billes.
- Les enveloppes réalisées lors de l'animation 4.
- Une grande feuille blanche A2 ou deux A3 collées ensemble.

## OBJECTIF

- *Intégrer une représentation de la santé et de ses déterminants telle que définie collectivement.*

# DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

## ÉTAPE 1 RAPPEL DES NOTIONS VUES

## CRÉER SA PROPRE AFFICHE "LA SANTÉ C'EST..."

L'animateur se munit des enveloppes réalisées lors de l'animation 4. Collectivement, les apprenants tentent de revenir sur les idées exprimées par catégorie et par enveloppe. L'animateur peut les soutenir dans la lecture des catégories, ensuite, il les invite établir des liens vers l'affiche « La santé c'est aussi... ».

Ensuite, l'animateur invite le groupe à se rappeler que la santé est un état de bien-être physique, psychique et social, influencé par un ensemble d'éléments – les déterminants – qui interagissent entre eux.

## ÉTAPE 2 CRÉATION DE L'AFFICHE

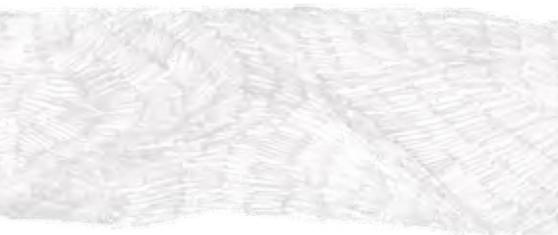
Il s'agit maintenant de créer une affiche collective qui reprendra les idées et les déterminants répertoriés par les apprenants dans les enveloppes. L'animateur invite le groupe à se rappeler également des remarques qui avaient été formulées lors de la découverte de l'affiche « La Santé c'est aussi... ».

Pour créer leur propre affiche, l'animateur peut rappeler le modèle de l'affiche « La Santé c'est aussi... » : un cercle divisé en quartiers, avec au centre, un autre rond.

*Voici quelques questions qui peuvent être posées :*



- *Quels sont les quartiers que nous mettrions sur notre affiche ?*
- *Quels étaient les déterminants que vous aviez identifiés qui influencent votre santé, votre bien-être ?*
- *Quels sont les dessins, les images que nous souhaitons placer sur l'affiche ? Dans quel quartier ?*



L'animateur propose un travail suivant une dynamique collective et créative. Il peut utiliser les catégories établies avec les enveloppes et/ou en ajouter d'autres. Il invite le groupe à débattre : il faudra faire d'abord une affiche « brouillon » pour ensuite réaliser la version finale.

L'animateur invite les apprenants à réaliser l'affiche : créer les quartiers, découper des images, colorier... Les images qui avaient été sélectionnées dans les enveloppes peuvent être utilisées, d'autres peuvent être ajoutées. Cette étape est l'occasion de réaliser une œuvre collective autour de la santé : à vous d'utiliser les moyens qui vous semblent les plus adaptés et les plus favorables au développement de la créativité de votre groupe.

Lorsque l'affiche est terminée, nous vous suggérons de l'afficher dans la salle de cours afin que les apprenants puissent se l'approprier.



## CONCLUSION

Cette animation a proposé de réaliser une action collective suivant un processus plus dynamique : la création d'une affiche. L'animateur peut inviter les apprenants à relire ensemble l'affiche créée, voici quelques questions qui peuvent vous aider :

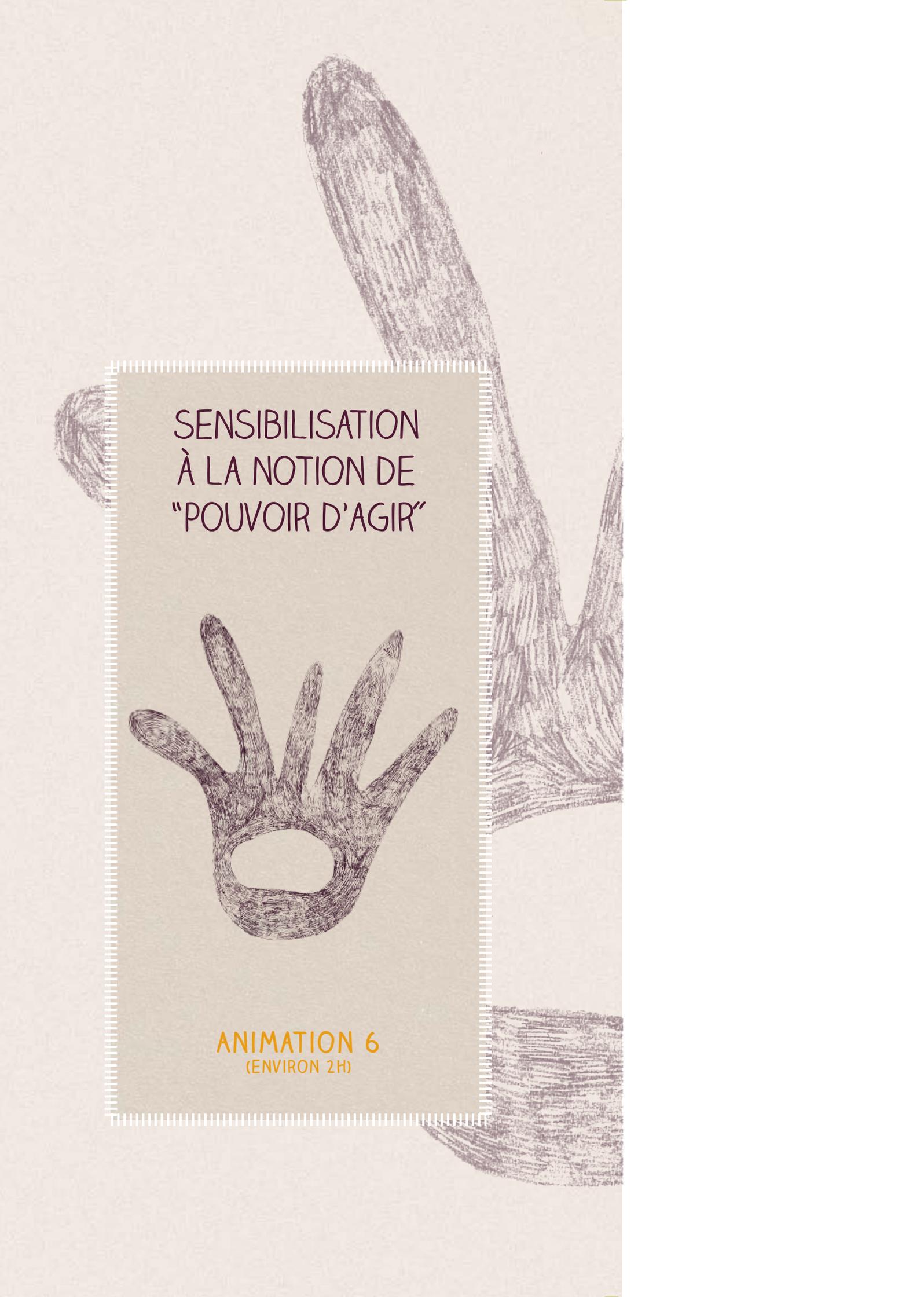


- *Est-ce que cette affiche reflète bien les catégories/déterminants qui peuvent influencer votre santé, votre bien-être ?*
- *Ce travail vous a-t-il semblé facile/difficile ? Expliquez.*
- *Avez-vous envie de rajouter quelque chose, une autre idée ?*

Nous vous suggérons également de vous référez aux pistes proposées dans la fiche « repères » "PISTES D'ÉVALUATION".



■ *animation suivante :*  
SENSIBILISATION À LA NOTION DE "POUVOIR D'AGIR"



SENSIBILISATION  
À LA NOTION DE  
"POUVOIR D'AGIR"

ANIMATION 6  
(ENVIRON 2H)

Cette animation propose d'introduire la notion de « pouvoir d'agir » sur ce qui influence le bien-être. Elle a pour objectif d'initier une prise de conscience quant à ce qui contribue au bien-être et de le situer de manière plus ou moins proche, ou plus ou moins lointaine, de soi.

Ceci permet de comprendre que pour changer certaines choses, un processus (souvent collectif) doit être mis en place. Réfléchir à ce processus et à son emprise permet d'inviter les apprenants à se rendre compte de ce qui dépend de soi, des autres ou des deux. Après avoir identifié cela, une personne peut mieux se situer et agir en conséquence. Cela pourra induire une réflexion autour de la notion de « changement » : comment apporter du changement pour un mieux-être ? Comment réaliser des actions collectives ?



## OBJECTIFS

## PRÉALABLE POUR L'ANIMATEUR

L'animateur est invité à lire les fiches « repères » suivantes :

- ALPHABÉTISATION ET SANTÉ
- PROMOTION DE LA SANTÉ
- IMAGIER
- PISTES D'ÉVALUATION

## MATÉRIEL

- Un tableau ou un *flipchart*, des craies ou des marqueurs de couleur et des stylos-billes.
- Les enveloppes réalisées lors de l'animation 4.
- La fiche support d'activité "CIBLE", photocopiée pour chaque apprenant.
- Des *post-it* de couleurs différentes.
- Une grande feuille blanche A2 ou deux A3 collées.

- Prendre conscience des déterminants sur lesquels nous avons une emprise directe et ceux plus « éloignés », sur lesquels nous avons peu « d'emprise ».
- Prendre conscience de ce qui dépend de nous, des autres ou de l'ensemble.
- Identifier ce qui peut contribuer au changement.
- Sensibiliser les apprenants aux « actions collectives ».

# DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

## ÉTAPE 1 UTILISATION DE LA "CIBLE"

L'animateur montre au groupe la fiche "CIBLE". Chacun en reçoit une copie. Il en dessine un exemplaire agrandi sur le tableau/grande feuille. Il prend le temps, ensuite, d'expliquer cette fiche aux apprenants : au centre de cette « cible », le personnage représente chacun d'entre nous.

Il peut demander aux apprenants s'ils connaissent cette image et ce mot « cible » et, s'ils ont d'autres exemples, dans quels types de situations elle est utilisée. Il donne quelques détails : les cercles autour du personnage représentent ce qui nous entoure, de manière plus ou moins proche ou éloignée. Il explique que ce qui est près du personnage est « proche » et ce qui est situé sur le dernier cercle ou en dehors est considéré comme « loin » ou très « éloigné ».

L'animateur s'assure de la bonne compréhension de ce support et invite les apprenants à donner des exemples de ce qui peut être « proche » ou « éloigné », de manière très globale. Il peut reprendre quelques idées qui avaient été mises dans les enveloppes « ce dont j'ai besoin pour mon bien-être » et demander au groupe, à titre d'exemples, de les placer sur la cible afin d'expliquer aux apprenants comment l'utiliser.

### *Un exemple :*

*« "La tasse de café" qui contribue à mon bien-être, je la situe tout près du personnage car c'est facile à atteindre ; alors qu'"obtenir ses papiers" est plus difficile comme procédure, ils sont situés plus loin de moi (ou carrément en dehors...) »*

L'animateur place ces exemples sur la grande cible afin de s'assurer que le groupe ait bien compris la consigne.



**ÉTAPE 2**  
QUELS BESOINS ?  
OÙ SE SITUENT-ILS ?

Ensuite, il invite les apprenants à placer individuellement leurs propres idées-actions sur sa cible. Voici quelques suggestions de consignes :

- Réfléchissez à 4 choses dont vous avez besoin pour votre bien-être et situez-les sur votre cible. Cela peut être des idées déjà émises lors de l'animation 4 (avec les enveloppes) ou de nouvelles idées/actions.
- Chacun dessine ou symbolise ses idées sur la cible. Placez ces idées/actions de manière +/- proche ou loin de vous, selon que vous considérez celles-ci comme accessibles, à « votre portée » ou, au contraire, plus éloignées.

Pendant +/- 15 minutes les apprenants sont invités à réfléchir seuls et à placer leurs idées/actions sur leur propre cible. Ensuite, l'animateur crée des petits groupes de 3-4 personnes et invite les apprenants à partager leurs idées/actions.

### ÉTAPE 3

## LE POUVOIR D'AGIR

L'animateur propose ensuite de partager les idées/actions de chacun et de les placer sur la grande cible reproduite au tableau/feuille. Pour ce faire, il peut proposer aux apprenants d'utiliser des *post-it* de couleur différente en fonction des différentes idées/actions émises. Ensuite, l'animateur invite les apprenants à expliquer pourquoi ils ont situé leurs idées/actions +/- près d'eux.

Enfin, l'animateur invite le groupe à reprendre les idées/actions et à s'interroger collectivement sur le « pouvoir d'agir » que l'on a sur celles-ci :

*Cette idée/action dépend-elle uniquement de moi ou des autres, ou alors de moi et des autres ?*

C'est un moment de parole important à partager permettant d'entendre ce qu'en pense l'ensemble des apprenants : ils peuvent alors découvrir que le point de vue de chacun peut être différent...

Si cela peut aider l'animateur et/ou le groupe, l'animateur peut créer un petit tableau dans lequel il place les différentes idées/actions, en fonction de l'« emprise » que le groupe a estimé avoir sur celles-ci : « moi – les autres – moi et les autres ».

*Exemple :*

idées/actions	moi	les autres	moi & les autres
<i>suivre un cours d'alpha</i>	X		
<i>chercher un travail</i>			X

## CONCLUSION

L'animateur propose de regarder la grande cible commune, cette « image collective » dessinée au tableau, et de l'analyser collectivement. D'autres idées/actions peuvent être reprises des cibles individuelles. Un débat peut se créer pour l'analyse :



- *Y a-t-il des points communs ou des différences entre les idées/actions ?*
- *Y a-t-il des actions situées de manière différente sur la cible, en fonction des apprenants ? Si oui, pourquoi ?*
- *Y a-t-il des éléments qui pourraient être plus à la portée de certains ? Comment ? Le groupe peut-il partager des idées de solution ?*
- *Le petit travail autour de « moi – les autres – moi et les autres » les a-t-il aidés ?*
- *Perçoivent-ils les choses différemment ?*

L'animateur peut conclure sur les notions de pouvoir d'agir et d'action collective. Il insiste sur le fait qu'il y a des éléments influençant le bien-être et la santé sur lesquels on a moins d'emprise individuellement.

Le regroupement d'intérêts et le développement d'action collective peuvent favoriser la santé et le bien-être à travers des changements sur des déterminants sur lesquels l'emprise individuelle était a priori faible.

*Exemples :*

- *Faire des achats groupés d'aliments.*
- *S'associer pour avoir des prix de l'énergie plus avantageux.*
- *Signer et diffuser une pétition pour avoir plus de places dans les crèches...*

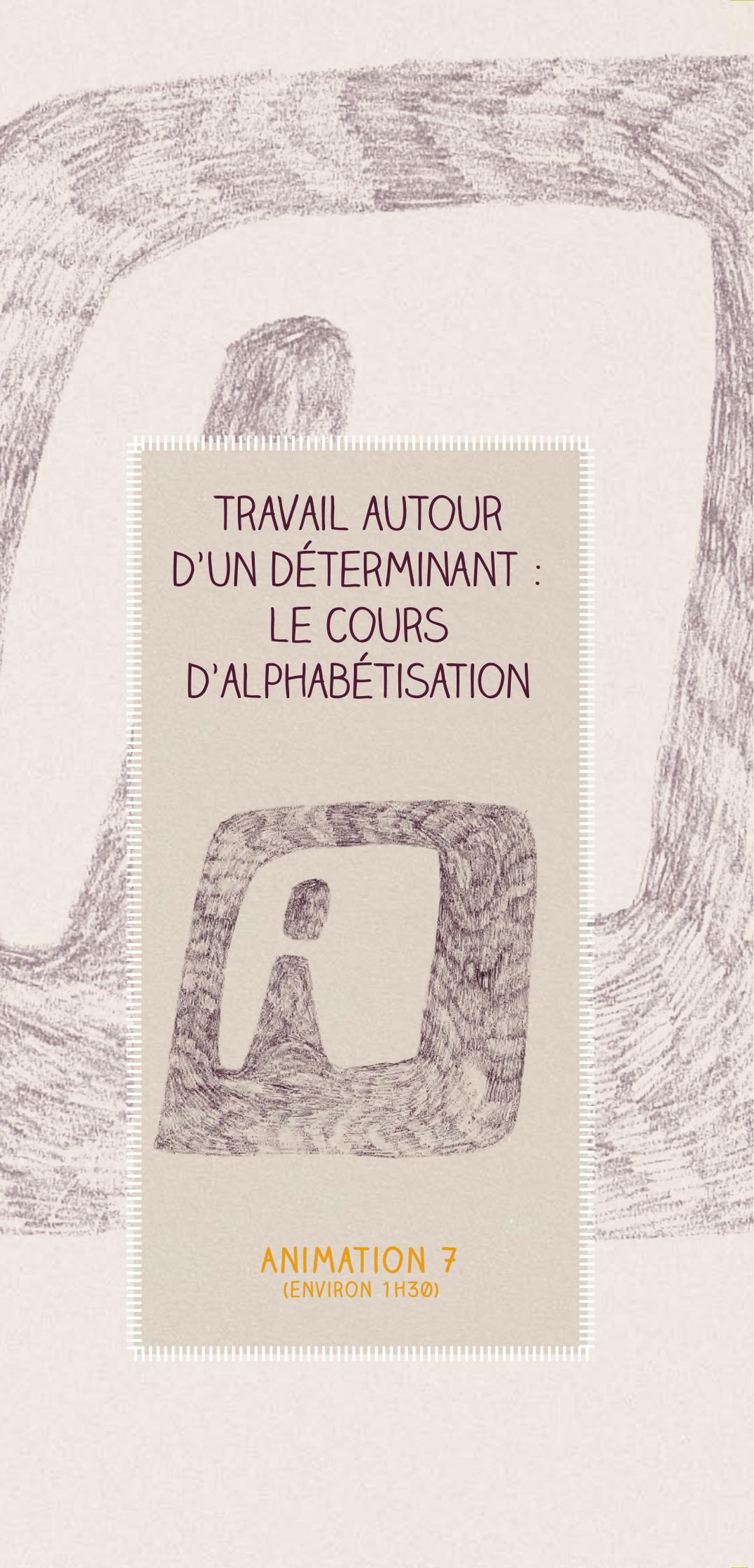
À travers la perspective d'action collective, chacun peut entrevoir son propre pouvoir d'agir.

Nous vous suggérons également de vous référer aux pistes proposées dans la fiche « repères » "PISTES D'ÉVALUATION".



■ *animation suivante :*

TRAVAIL AUTOUR D'UN DÉTERMINANT :  
LE COURS D'ALPHABÉTISATION



TRAVAIL AUTOUR  
D'UN DÉTERMINANT :  
LE COURS  
D'ALPHABÉTISATION

ANIMATION 7  
(ENVIRON 1H30)

L'alphabétisation a un impact direct sur la qualité de vie. Le niveau de maîtrise de la langue française, parlée voire écrite, la capacité à comprendre des informations, notamment en lien avec la santé, mais également l'aptitude à poser des questions ont une incidence directe et indirecte sur l'état de santé des personnes (cf. fiche « repères » "ALPHABÉTISATION ET SANTÉ").

Il paraît dès lors important de relever que les processus d'alphabétisation ont un impact direct et positif sur la qualité de vie. Travailler cette question, avec des apprenants, permet une prise de conscience, mais aussi la valorisation d'un processus qu'ils mettent en œuvre (volontairement ou fortement encouragé par l'extérieur). En outre, il est utile d'identifier, au-delà de la « simple maîtrise de la langue », ce qui, dans le processus d'alphabétisation, a un impact positif sur la santé et le bien-être : rencontrer d'autres personnes, prendre une place au sein d'un groupe, découvrir son environnement...

Cette animation propose d'approfondir le lien qui existe, pour chacun, entre le cours d'alphabétisation (nous pouvons parler d'un déterminant) et la qualité de vie de chacun. Cette étape va permettre non seulement de travailler concrètement sur un déterminant de santé, mais également d'identifier les interactions entre celui-ci et les autres.

On pourrait résumer cela de la manière suivante :  
« En quoi l'apprentissage du français a-t-il une influence sur mon environnement, sur ma façon de vivre, sur mes loisirs, sur mon travail, sur mon bien-être et sur ma santé ? »



## PRÉALABLE POUR L'ANIMATEUR

L'animateur est invité à lire les fiches « repères » suivantes :

- ALPHABÉTISATION ET SANTÉ
- PROMOTION DE LA SANTÉ
- IMAGIER
- PISTES D'ÉVALUATION

## MATÉRIEL

- Les fiches d'activités "CIBLE" remplies par chacun lors de l'exploitation de l'animation 6.
- Un imagier, des magazines à découper et des paires de ciseaux.
- Les objectifs pédagogiques fixés en début d'année avec les apprenants

## OBJECTIFS

- *Prendre conscience de l'influence du cours d'alphabétisation sur le bien-être.*
- *Prendre conscience de l'influence du cours d'alphabétisation sur les autres domaines de la vie quotidienne ou déterminants.*

*L'animateur pourra partager avec le groupe les objectifs du cours formulés par les apprenants en début d'année, afin de les mettre en lien avec le contenu de cette animation.*

# DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animateur propose au groupe de faire un petit rappel des animations précédentes : ensemble, ils reviennent sur les mots et sur les notions découvertes. Il invite les apprenants à se souvenir de ce qui avait été réalisé avec la fiche "CIBLE" : quelle est son utilité, ce qu'on en a fait ?

L'animateur reprend également le travail qui a été réalisé à la fin de l'animation 6, le petit tableau « cela dépend de moi – des autres – de moi et des autres ». Si certains apprenants étaient absents, c'est l'occasion de demander à ceux qui étaient présents d'expliquer ce qui a été réalisé afin de vérifier si la compréhension du travail est acquise ou s'il faut revenir sur certaines notions.

## ÉTAPE 1 LE COURS D'ALPHABÉTISATION, UN DÉTERMINANT

L'animateur propose aux apprenants de revenir sur les objectifs du cours d'alphabétisation qui ont été formulés au début de l'année. L'animateur invite les apprenants à s'en rappeler et il les note au tableau.

Ensuite, l'animateur propose de travailler à partir de la version de l'affiche « La santé... » créée par le groupe : vérifier que la catégorie « cours d'alphabétisation » est présente sur celle-ci. Dans le cas contraire, il reprend l'affiche « La santé c'est aussi... » (de Cultures&Santé). Il est toujours plus intéressant de privilégier le travail créé par les apprenants, cela permet de les valoriser et de partir d'un processus qu'ils ont exploités eux-mêmes.

L'animateur place l'affiche choisie à côté des objectifs du groupe. Il invite le groupe à la « relire » : revoir les noms des quartiers/catégories, les couleurs et les images utilisées...

À l'aide d'un gros marqueur, l'animateur prolonge le quartier « cours d'alphabétisation » ou « enseignement » (en fonction de la version utilisée), en dessinant des pointillés vers l'extérieur, comme si l'espace du quartier continuait sur le tableau. L'animateur explique que c'est dans ce quartier que l'on peut situer, par exemple, le « cours d'alphabétisation » (en cas d'utilisation de l'affiche de Cultures&Santé).



## ÉTAPE 2

### L'IMPACT DU COURS D'ALPHABÉTISATION

L'animateur va ensuite proposer au groupe de mettre en lien le cours d'alphabétisation avec les autres domaines de la vie quotidienne (logement, environnement, emploi...) ayant un impact direct sur le bien-être de chacun. Cette mise en lien n'est pas aisée. Il faudra peut-être insister sur la notion de « lien », d'« interaction avec ».

*Il pose les questions suivantes :*



- *En quoi est-ce que le cours de français peut vous influencer (vous « aider ») dans les loisirs, l'environnement, les modes de vie, le logement et améliorer votre bien-être ?*
- *Quelle est l'influence du cours d'alphabétisation sur votre vie ?*
- *Quels sont les liens avec les autres déterminants ?*

L'animateur propose aux apprenants de travailler en sous-groupes : chaque sous-groupe choisit une catégorie/déterminant qui se trouve sur l'affiche (autre que le « cours d'alphabétisation »). L'idéal est d'avoir 3-4 sous-groupes différents. Ensuite, chaque sous-groupe réfléchit et échange ses impressions quant à l'impact que le cours d'alphabétisation peut avoir sur la catégorie choisie.

*L'animateur invite les apprenants à réfléchir autour de ces questions :*



- *Est-ce que le cours d'alpha va avoir un impact sur mon logement, mon environnement, mes loisirs, mes modes de vie... ?*
- *Quel est cet impact ?*
- *Est-ce que cela contribue à mon bien-être ?*

Si cela peut aider les sous-groupes à exprimer leurs idées, ils peuvent utiliser des images : celles d'un imagier ou de magazines à découper. À l'animateur de décider si l'utilisation d'images peut soutenir l'expression du groupe.



### ÉTAPE 3 PARTAGE DES IDÉES

L'animateur invite chaque sous-groupe à présenter ses idées et à les partager collectivement. S'il y a eu utilisation d'images, elles peuvent alors servir pour illustrer certaines idées.

L'animateur veillera à la bonne compréhension des idées et à vérifier que les apprenants identifient bien les liens et les éléments présentés. Cela peut amener le groupe à débattre ensemble des liens et de l'impact des éléments entre eux.

### CONCLUSION

Cette dernière animation permet de conclure la première partie de l'outil : elle met en perspective de manière plus spécifique l'impact d'un déterminant sur la vie quotidienne et analyse ses influences. Elle permet également de se questionner sur l'adéquation entre les objectifs fixés au sein du cours et leurs impacts possibles sur la vie quotidienne des apprenants.

À ce stade, les apprenants devraient pouvoir faire les liens entre le cours d'alphabétisation et son impact sur le bien-être et sur la santé. Pour ce faire, le groupe peut revenir sur les différentes notions (bien-être et ses 3 piliers, déterminants et interaction) apprises tout au long de cette première partie.

Nous vous suggérons également de vous référer aux pistes proposées dans la fiche « repères » **"PISTES D'ÉVALUATION"**.

■ *animation suivante :*

APPROPRIATION DE SON ENVIRONNEMENT

