

CONSTRUIRE LE PONT ! – RENCONTRE AVEC LES DÉCIDEURS

Contexte

L'atelier suivant propose un scénario et des conseils pratiques sur la manière de faciliter efficacement les réunions entre les jeunes et les décideurs en utilisant des méthodes d'apprentissage non formel. Cet atelier est particulièrement utile lorsqu'un groupe de jeunes a une idée ou une initiative bien formulée qu'il souhaite présenter aux décideurs afin d'obtenir leur soutien, leur collaboration ou leur aide pour une mise en œuvre réussie.

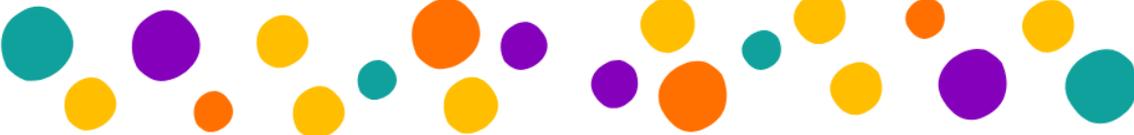
Les jeunes ont souvent du mal à exprimer et à présenter leurs idées de manière efficace. Cette situation peut être encore plus accablante lorsqu'ils doivent présenter leurs idées à des fonctionnaires de haut rang, comme le maire de la ville, et demander leur soutien. Cet atelier se concentre principalement sur des scénarios locaux, au niveau de la communauté, mais les pratiques peuvent être adaptées à d'autres contextes et à d'autres groupes de participants, moyennant de légères modifications.

Il est essentiel pour la réussite de cet atelier que les jeunes participants, avec le soutien d'un expert, préparent leurs idées à l'avance. Ils doivent être prêts à présenter ces idées aux décideurs invités, en réfléchissant aux outils à utiliser, à l'ordre de présentation et à qui présentera quoi.

Objectifs

L'objectif de l'atelier est de créer un cadre pour les rencontres entre les jeunes et les décideurs, en donnant l'occasion aux deux groupes de comprendre leurs points de vue respectifs sur un ou plusieurs sujets communs. En outre, l'atelier cherche à trouver des réponses et des solutions communes à des problèmes typiquement locaux. Ces interactions contribuent à l'apprentissage individuel et collectif des participants.





Objectifs principaux :

- ✦ Promouvoir le dialogue entre les jeunes et les décideurs, en permettant à ces deux groupes d'apprendre à se connaître ;
- ✦ Permettre aux jeunes et aux décideurs de mieux comprendre et accepter les points de vue des uns et des autres, et de prendre en compte et respecter ces perspectives à l'avenir ;
- ✦ Créer un environnement sûr pour que les jeunes puissent présenter leurs idées et leurs initiatives aux décideurs ;
- ✦ Donner aux décideurs l'occasion de transmettre directement leurs opinions et leurs suggestions aux jeunes ;
- ✦ Permettre aux jeunes d'exprimer leurs opinions et leurs idées.

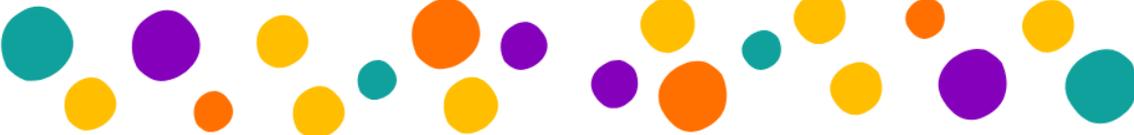
Outils, ressources et équipements

Nous recommandons d'animer l'atelier en personne. Il est essentiel d'aménager un espace où les participants peuvent s'asseoir en cercle, ce qui permet à chacun de se voir. Si les jeunes participants préparent une présentation, il est nécessaire de fournir l'équipement technique requis (projecteur, écran et système de sonorisation si nécessaire). En outre, pour les activités non formelles, du matériel tel que des post-it, des feuilles de tableau de papier et des marqueurs peut être nécessaire.

Description des activités de l'atelier

L'objectif principal de cet atelier est de combler le fossé entre les jeunes et les décideurs en facilitant un dialogue et une collaboration significatifs. Il vise à donner aux jeunes les moyens de présenter leurs idées de manière efficace tout en fournissant aux décideurs des informations leur permettant de mieux soutenir les initiatives menées par les jeunes et de s'y engager afin d'avoir un impact positif sur la communauté. Veuillez noter que cette session sert d'inspiration pour impliquer les décideurs dans le dialogue, mais il est essentiel d'organiser des sessions préparatoires avec les jeunes au préalable afin de s'assurer qu'ils sont bien préparés et à l'aise avec la situation. Nous recommandons également d'utiliser la méthode du jeu de rôle pour simuler la réunion avec les décideurs.





Pour la préparation, nous recommandons d'utiliser certains de nos outils et activités :

- ✦ Checklist : comment préparer un discours ?
- ✦ Comment exprimer son désaccord ?
- ✦ Création de vidéos participatives

La structure suggérée pour l'atelier :

- ✦ Partie I. Accueil, activités brise-glace : 20-30 minutes
- ✦ Partie II. Présentations des jeunes : environ 60 minutes (selon le nombre de présentations, une présentation peut durer 5 à 10 minutes environ)
- ✦ Partie III. Traitement des propositions des jeunes, discussion et évaluation : 90 minutes

Partie I. Accueil, activités brise-glace

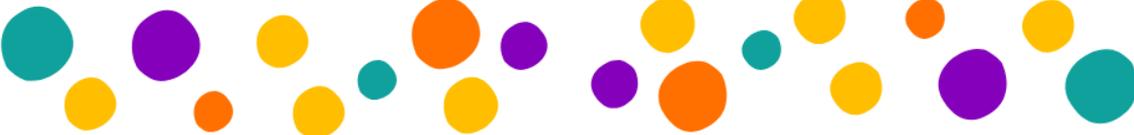
Au début de l'atelier, un représentant des organisateurs (tel que l'animateur jeunesse) doit brièvement accueillir les participants et résumer l'objectif principal de l'événement, l'ordre du jour et les principaux détails logistiques. Cette introduction peut également porter sur les attentes des participants, les méthodes à utiliser pendant l'atelier et la manière dont les participants doivent s'adresser les uns aux autres.

Nous vous conseillons de commencer l'atelier par un cercle d'introduction (comme [les Cercles concentriques](#)), en choisissant une activité non formelle qui permet de faire connaissance tout en tenant compte du niveau d'aisance des participants d'âges et de milieux différents. Il est donc recommandé d'éviter les activités qui nécessitent un contact physique. Prévoyez au moins 30 à 40 minutes pour cette session brise-glace, en fonction du nombre de participants ou du fait qu'ils se connaissent ou non, et tenez également compte du fait que la différence entre les participants peut nécessiter plus de temps.

Partie II. Présentation des jeunes

La parole est donnée aux jeunes participants afin qu'ils présentent leurs idées. L'animateur peut les présenter brièvement pour aider les décideurs à comprendre le contexte des propositions et des idées des jeunes. Si nécessaire, l'animateur de l'atelier peut donner des instructions et des





demandes aux décideurs pour faciliter leur participation. Après les présentations, il peut être utile d'inclure une courte pause dans le programme.

Partie III. Traitement des propositions des jeunes, discussion et évaluation

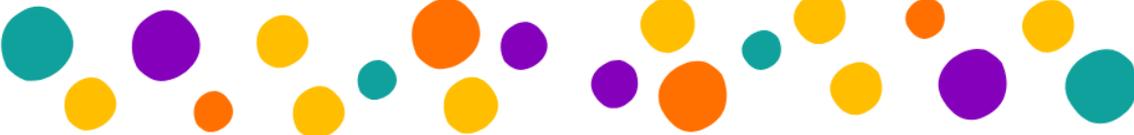
Si l'atelier compte moins de 20 participants, l'animateur, de préférence un travailleur jeunesse, peut modérer une discussion au cours de laquelle les décideurs peuvent poser des questions et faire part de leurs réactions. Pour les groupes plus importants, il est recommandé de diviser les participants en petits groupes et de les asseoir confortablement à des tables. Les groupes peuvent être organisés à l'avance ou choisis au hasard, dans le but de mélanger les jeunes et les décideurs, en prêtant attention à ceux qui peuvent rencontrer des difficultés ou se sentir moins confiants dans de telles situations.

Il est utile que l'animateur, seul ou en collaboration avec les jeunes, prépare des questions à l'avance, principalement pour les décideurs. Si l'atelier se poursuit en séance plénière, l'animateur doit poser ces questions de manière flexible, en s'adaptant au flux de la discussion (en donnant la priorité aux questions importantes, mais sans s'en tenir à un ordre prédéfini). Lors des discussions en petits groupes, il est utile d'écrire à l'avance les questions sur des cartes ou des tableaux de papier et de les placer sur les tables pour que les groupes en discutent. Pour cette partie, vous pouvez également vous inspirer de l'un de nos outils « Cartes pour animer une discussion ».

Les questions doivent inciter les décideurs à réfléchir aux présentations qu'ils ont entendues, à explorer la manière dont ils pourraient soutenir les initiatives, à suggérer des modifications aux jeunes et à détailler les étapes et les rôles spécifiques de la mise en œuvre. Certaines questions doivent servir d'amorce de conversation pour encourager la participation des jeunes.

L'atelier se termine par un cercle de clôture au cours duquel chaque participant réfléchit brièvement à l'atelier. Pour les petits groupes, cela peut également se faire en séance plénière, tandis que les groupes plus importants peuvent faire cela sous forme d'activités non formelles ou de répartitions en groupes. En fonction de l'atmosphère, les participants peuvent être invités à exprimer leurs vœux pour les initiatives et les projets, qui peuvent être recueillis sur un grand tableau, un tableau à





feuilles mobiles ou même sur Miro ou Mural (utile pour une référence future lorsque les initiatives sont mises en œuvre).

L'objectif de la phase d'évaluation est d'aider les participants à reconnaître ce qu'ils ont appris au cours de l'atelier et ses résultats. En fonction de la durée du programme et des antécédents des participants, il est recommandé de poser les questions suivantes :

- ✦ Comment vous êtes-vous senti pendant l'atelier ?
- ✦ Qu'avez-vous aimé le plus ou le moins ?
- ✦ Que feriez-vous différemment la prochaine fois ?
- ✦ Quelle a été l'information la plus surprenante / choquante ?
- ✦ Quelle sera votre prochaine étape concernant l'initiative ?

Objectifs pédagogiques

Quels sont les objectifs pédagogiques ?

- ✦ Les jeunes et les décideurs peuvent mieux se comprendre et connaître leurs opinions et propositions respectives sur les sujets soulevés par les jeunes.
- ✦ Les décideurs ont l'occasion de mieux comprendre les jeunes générations, en découvrant leurs pensées, leurs besoins, leurs attentes et leurs activités.
- ✦ Les jeunes peuvent mieux comprendre le monde des décideurs, en ayant un aperçu du fonctionnement des processus de prise de décision et de leurs exigences en termes de temps et d'autres éléments.
- ✦ Discuter et recevoir des propositions et du soutien pour les initiatives des jeunes, ce qui peut inclure la transmission d'expériences déjà vécues par les décideurs.
- ✦ Offrir une expérience positive à tous les participants aux événements de dialogue avec les jeunes, qui contribuent également à construire l'avenir avec des actions et des avancées réelles.





**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Ce travail est placé sous la licence Creative Commons attribution - utilisation non commerciale - pas d'œuvre dérivée 4.0 international (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).