

DÉFINITION PROJET À IMPACT !

Contexte

Le thème principal de cet atelier est la transformation d'une idée ou d'un besoin en une action.

Les participants à l'atelier sont des jeunes âgés de 15 à 30 ans divisés en groupes en fonction de leur âge afin qu'ils puissent s'identifier au même type de besoins.

Des animateurs encadreront l'activité et se déplaceront d'un groupe à l'autre pour suivre les progrès des participants et les dynamiser ou les aider si nécessaire.

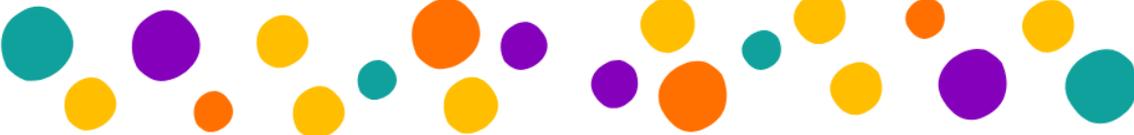
Comme cet atelier n'aborde que la création d'un plan d'action pour concrétiser une idée de projet, vous pouvez choisir de réaliser un premier atelier à l'avance pour leur faire analyser un besoin et créer une idée de projet et utiliser celui-ci dans un deuxième temps. Cependant, vous pouvez également utiliser cet atelier seul si les participants ont déjà leurs idées de projet ou même leur fournir des exemples d'idées de projet si vous souhaitez uniquement travailler sur la méthodologie. Il peut être adapté à tout autre contexte qu'un projet d'impact dès lors qu'il y a un besoin au départ et que les jeunes doivent passer à l'action.

Objectifs

Ce scénario d'atelier vise à permettre aux jeunes de transformer une idée de projet en un plan d'action.

Cet atelier développera le travail d'équipe et la coopération en leur apprenant à prendre des décisions, à répartir équitablement le travail et à parvenir à un consensus.





Ce scénario d'atelier est lié à la priorité du programme « Promouvoir la citoyenneté active, le sens de l'initiative des jeunes et l'esprit d'entreprise chez les jeunes, y compris l'esprit d'entreprise sociale » en transformant les idées des participants en projets. Il leur enseignera une méthodologie et des outils à utiliser et à adapter à toute question ou idée qu'ils peuvent avoir.

Il permet aux jeunes générations de comprendre leur contexte socio-économique, culturel et environnemental actuel grâce à l'analyse des besoins et des problèmes à différents niveaux (local, régional, national et européen...). Le fait qu'ils doivent travailler en groupe, partager leurs idées et discuter les uns avec les autres favorise une vision plus égalitaire, inclusive, cohérente et tolérante de l'avenir et permet d'identifier les problèmes qui entravent la création d'utopies ou de visions idéales. Il peut également inspirer d'autres projets, idées et changements locaux/mondiaux.

Outils, ressources et équipements

En ligne / Hors ligne

Cet atelier peut être réalisé en ligne, mais il sera bien plus efficace hors ligne pour accroître les échanges entre les jeunes et les impliquer davantage. Si vous le faites en ligne, vous pouvez utiliser les salles de réunion sur le logiciel de réunion en ligne. Par exemple, vous pouvez [trouver ici un tutoriel](#) sur la répartition des participants en groupes sur Zoom.

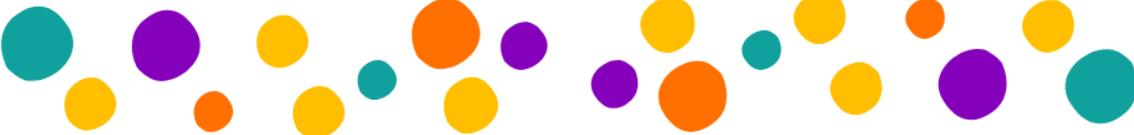
Équipements et matériels

Au cours de cet atelier, les participants devront créer un plan d'action basé sur une idée de projet. S'ils n'ont pas d'idée, vous pouvez prévoir d'organiser un premier atelier sur ce thème. Pour ce faire, vous pouvez utiliser notre scénario d'atelier pour analyser un besoin. Sinon, vous pouvez préparer quelques idées de projet sur papier afin qu'ils puissent en choisir une au hasard et baser leur activité sur elle. Toutefois, il est préférable que les participants travaillent avec leurs propres idées, car ils seront plus motivés et engagés.

Vous pouvez organiser cet atelier dans un espace intérieur, mais aussi à l'extérieur si le temps le permet. Vous aurez besoin de :

- ✦ Tables et chaises pour chaque groupe ;



- 
- ✦ Papiers et stylos ;
 - ✦ Un [plan d'action](#) pour chaque groupe ;
 - ✦ Un [modèle de plan d'action](#) pour chaque groupe ;
 - ✦ Les « [Cartes pour animer une discussion](#) » pour chaque groupe. Vous trouverez cet outil dans notre collection d'outils et d'activités sur le site web de notre projet (attention : les cartes ne sont disponibles qu'en anglais, suédois et finnois. Vous pouvez les traduire dans votre propre langue à l'avance).

Les outils et méthodes non formels qui pourraient être utiles sont [Mural ou Padlet](#) pour permettre aux participants de poursuivre leur travail chez eux ou seuls lorsqu'ils ne sont pas ensemble. Cela leur permet de travailler ensemble en ligne même s'ils ne peuvent pas se voir, et de travailler à leur propre rythme.

Description des activités de l'atelier

L'atelier est divisé en trois sessions. L'objectif n'est pas d'obtenir un projet final et parfaitement structuré, mais d'apprendre le processus entre l'idée et l'action, de créer une discussion et d'améliorer le travail d'équipe.

- ✦ Session 1 : Introduction (10 à 15 minutes)
- ✦ Session 2 : Le plan d'action (entre 1h et 2h, selon la dynamique du groupe)
- ✦ Session 3 : Débriefing (20 minutes)

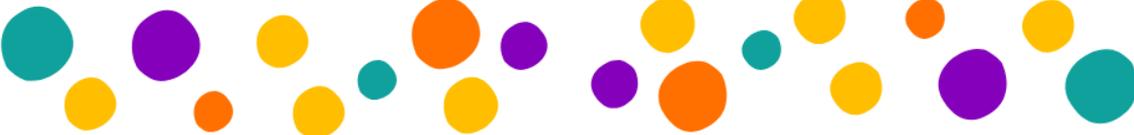
Session 1 : Introduction

Étape 1 : Présentez l'atelier. Vous pouvez expliquer les buts et objectifs de l'atelier et les résultats de l'apprentissage.

Étape 2 : Brise-glace.

Le brise-glace suppose que chaque groupe de participants a déjà une idée de projet. Il peut s'avérer très utile pour les participants d'encadrer leur idée de projet et de la rendre plus claire. Vous poserez quelques questions aux participants, environ 3 ou 4, afin que cela ne prenne pas trop de temps. Pour





chaque question, vous proposerez 4 réponses, chacune représentée par un animateur réparti dans la salle. Chaque participant qui souhaite choisir une réponse doit rejoindre l'animateur représentant la réponse. Une fois que tous les participants ont choisi une réponse, une ou deux personnes par groupe sont choisies pour expliquer/développer leurs réponses.

Type de questions à poser :

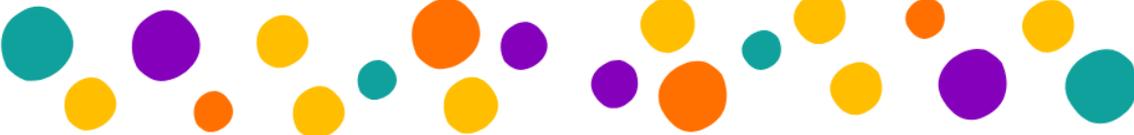
- ✦ Quel est le domaine de votre projet ?
 - Nature, environnement et biodiversité
 - Économie
 - Citoyenneté
 - Culture
 - Autre
- ✦ A quel niveau souhaitez-vous que votre projet se situe ?
 - Local
 - National
 - Européen
 - International
- ✦ Quelle est votre situation ?
 - Étudiant
 - Employé(e)
 - Chômeur
 - Autre

Session 2 : Le plan d'action

Étape 1 : Répartissez les participants en groupes en fonction de leur idée de projet et de leur âge.

Étape 2 : Distribuez un modèle de plan d'action et un plan d'action à chaque groupe. Vous pouvez expliquer la création d'un plan d'action en 5 minutes en guise d'introduction et répondre aux questions des participants s'il y en a.





Étape 3 : Distribuez les « cartes pour faciliter la discussion » en donnant un jeu par groupe. Prenez le temps d'expliquer leur utilisation et la manière dont ils peuvent s'en servir au cours de leur discussion pour remplir le plan d'action. S'ils sont confrontés à un problème, ils peuvent choisir une carte en rapport avec celui-ci et essayer de le résoudre ensemble. S'ils ne parviennent pas à résoudre leur problème, un animateur peut arbitrer la discussion.

Étape 4 : Chaque groupe doit compléter son plan d'action avant la fin de la session. Vous pouvez limiter le temps à 1 ou 2 heures avec quelques pauses.

Si les participants ont besoin de plus de temps, même après la session, ils peuvent également le terminer en ligne avec des outils tels que Padlet ou Mural, que vous trouverez dans notre [collection d'activités et d'outils](#) sur le site web de notre projet.

Session 3 : Le débriefing

À la fin du temps imparti, chaque groupe doit discuter avec les autres de ce qu'il a aimé, de ce qu'il n'a pas aimé et pourquoi. Pour ce faire, utilisez l'activité « Réfléchir-Paire-Partager » de notre [collection d'activités et d'outils](#) sur le site web du projet.

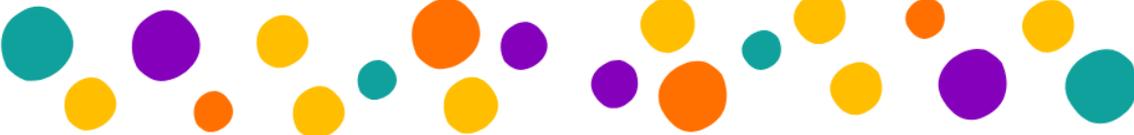
Étape 1 : Demandez à chaque participant de noter une chose qu'il a aimé et une chose qu'il n'a pas aimé pendant le travail en équipe. Vous pouvez prendre le temps d'encadrer cette session de feedback, en expliquant que les critiques ne doivent pas être méchante ni porter de jugement.

Étape 2 : Une fois que les participants ont noté leur feedback, ils peuvent en discuter en duo (ou en trio si nécessaire).

Étape 3 : Ensuite, ils en discutent par groupe et trouvent des axes d'amélioration pour résoudre les problèmes qu'ils ont pu constater.

Étape 4 : Vous pouvez également demander à tous les participants leur sentiment sur l'atelier afin qu'ils le partagent entre eux.





Objectifs pédagogiques

- ✦ Les participants apprendront à travailler en équipe et à expliquer leurs idées et leurs opinions aux autres.
- ✦ Les participants seront capables de prendre des mesures concrètes en créant un plan d'action.
- ✦ Les participants seront en mesure de présenter clairement un projet ou une idée au public.
- ✦ Les participants pourront réfléchir à la faisabilité de différents projets.
- ✦ Les participants pourront participer à des débats et des discussions sur des sujets spécifiques.

Après l'atelier, recueillir les réactions afin d'évaluer si les résultats ont été atteints et si des ajustements sont nécessaires pour les prochains ateliers.



**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/>).

