



Cofinancé par  
l'Union européenne

# DES IDÉES AUX ACTIONS

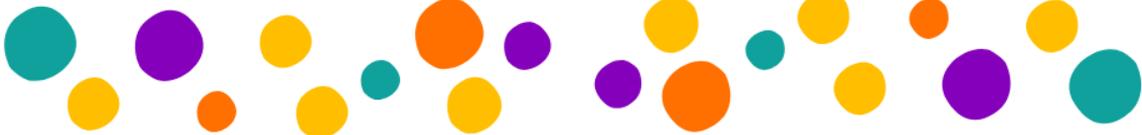
## COLLECTION D'OUTILS ET D'ACTIVITÉS

# **CHERS EDUCATEURS,**

**“Des idées aux actions” est une collection d'activités et d'outils prêts à l'emploi destinés aux jeunes utopistes, aux professionnels locaux du domaine de la jeunesse et à d'autres professionnels. Cette collection leur servira de guide pratique sur la manière de transformer des idées en actions.**

**Choisissez judicieusement : grâce à cette boîte à outils, nous vous aiderons à atteindre vos objectifs et à construire des utopies !**





# TABLE DES MATIÈRES

Introduction et exploration d'idées .....	4
Kialo .....	6
Around belonging.....	8
Chatfuel.....	11
Padlet .....	14
Jeu d'observation dans le.....	17
Jeu d'observation - Fiche pratique .....	21
Mural.....	24
Mentimeter.....	27
Checklist de choses à faire et à ne.....	30
Cartes pour animer une discussion .....	33
Jeux pour « Jouer - S'impliquer - .....	36
Cercles concentriques .....	40
Dialogue socratique .....	43
Think-Pair-Share.....	46
Défis locaux .....	48
Carte mentale .....	51
Remue-méninges écrit .....	54
Collecte d'utopies.....	56
Laboratoire d'analyse .....	60
Jeu de rôle .....	64
Choisir la structure adéquate.....	67
Techniques de rédaction de cold.....	69
Comment exprimer son désaccord ? .....	72
ParticiART - La participation .....	77
Création de vidéos participatives.....	82



# LES OUTILS

1. INTRODUCTION ET EXPLORATION  
D'IDÉES

2. KIALO

3. AROUND BELONGING

4. CHATFUEL

5. PADLET

6. JEU D'OBSERVATION

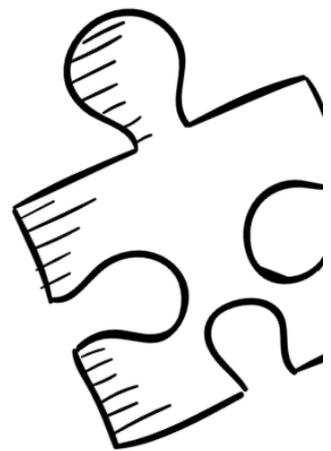
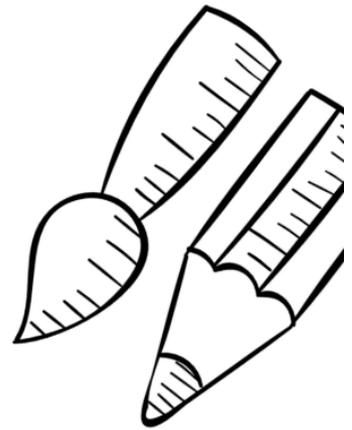
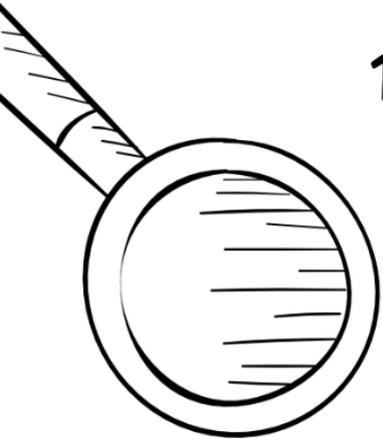
7. MURAL

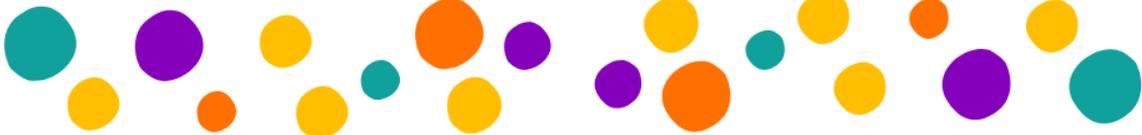
8. MENTIMETER

9. CHECKLIST : COMMENT PRÉPARER  
UN DISCOURS ?

10. CARTES POUR ANIMER UNE DISCUSSION

11. JEUX POUR – JOUER – S'IMPLIQUER – PARTICIPER





# INTRODUCTION ET EXPLORATION D'IDÉES

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Une plateforme de l'université d'Harvard appelée *Project Zero* présente différentes approches en fonction du mode de pensée des élèves. Elle peut aider les professionnels du domaine de la jeunesse à mettre en place des routines qui aident les participants à articuler leurs pensées au début d'une expérience d'apprentissage et à susciter la curiosité et l'émerveillement des élèves, ce qui les motive à poursuivre leur exploration. Cet outil peut renforcer les résultats d'apprentissage des participants.

Il peut s'adresser autant aux enfants qu'aux adultes, pour des groupes de 5 à 25 personnes. Cet outil est d'autant plus efficace si les participants appartiennent à la même tranche d'âge.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

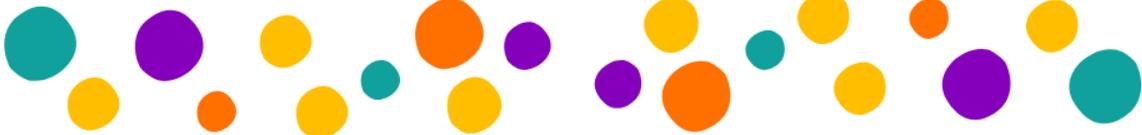
Il s'agit d'une [plateforme en ligne](#) qui vous permet de vous préparer, il n'est donc pas nécessaire que vous l'utilisiez pendant les activités. Des animateurs ou des professionnels du domaine de la jeunesse bien préparés et qui ont un bon sens de l'écoute active sont essentiels. Du côté de l'animateur ou du professionnel du domaine de la jeunesse, la connaissance de l'anglais est nécessaire.

Pour la préparation, vous aurez besoin d'une connexion Internet et d'un ordinateur/smartphone.

## ★ INCLUSION

Les approches peuvent être adaptées à tout type de groupe défavorisé.





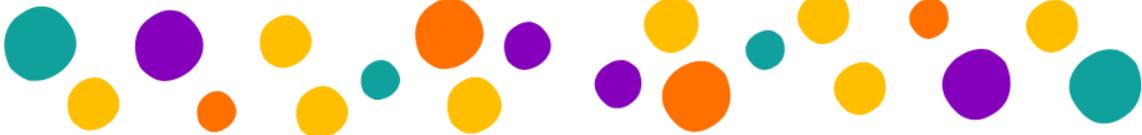
## ★ DESCRIPTION

La mission de *Project Zero* est de comprendre et de soutenir les potentiels humains tels que l'apprentissage, la pensée, l'éthique, l'intelligence et la créativité chez tous les êtres humains. En général, il est possible de se connecter à n'importe quel sujet, mais la plateforme propose également des sujets variés et généraux pour l'apprentissage. La plateforme a divisé la façon de penser et d'apprendre en plusieurs sections :

- ✦ Routines de réflexion fondamentale ;
- ✦ Introduction et exploration d'idées ;
- ✦ Approfondissement d'idées ;
- ✦ Synthèse et organisation d'idées ;
- ✦ Étude d'objets et de systèmes ;
- ✦ Prise de recul ;
- ✦ Analyse de controverses, de dilemmes et de points de vue ;
- ✦ Possibilités et analogies générales ;
- ✦ Exploration d'art, d'images et d'objets ;
- ✦ Réflexion globale.

## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

- ✦ Posez des questions de réflexion sur les besoins des jeunes de votre groupe, sur les dimensions de leur apprentissage, sur leurs orientations et sur leurs capacités;
  - ✦ Essayer de sortir des sentiers battus lors de la préparation de l'activité et croyez aux méthodes créatives ;
  - ✦ Posez des questions réfléchies sur vous-même en tant que professionnel ;
  - ✦ Prenez le temps de vous préparer à cette méthode.
- 



# KIALO

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Cet outil en ligne est une plateforme très populaire et facile à utiliser pour débattre de sujets concrets. Il fournit des conseils, des arguments pour et contre, et propose différents niveaux en fonction de l'âge des participants. Il est très utile pour développer les compétences en matière de débat en anglais, en allemand, en français, en espagnol ou en portugais pour tous les élèves à partir de 8 ans. Les sujets sont principalement des sujets importants, populaires et mondiaux dont les participants peuvent avoir entendu parler. Il s'agit d'un très bon outil pour pratiquer l'assertivité, la pensée critique et l'écoute active.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

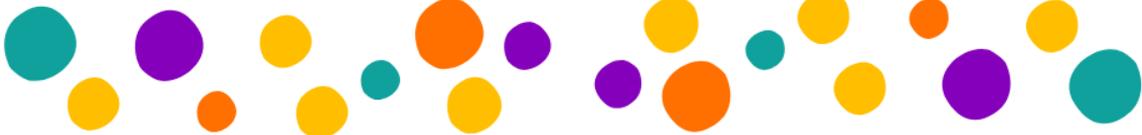
[Kialo](#) est une plateforme en ligne, mais les professionnels du domaine de la jeunesse peuvent l'adapter à une version hors ligne et la compléter avec d'autres sujets pertinents.

Pour la version en ligne, un ordinateur ou un smartphone est nécessaire, ainsi qu'un animateur (au minimum). S'il s'agit d'une version hors ligne, il faut disposer d'un espace optimal et de sujets écrits. Les élèves doivent avoir la possibilité de s'asseoir confortablement (à l'intérieur ou à l'extérieur).

## ★ INCLUSION

L'outil est utilisé dans le monde entier et peut être utilisé comme réseau social. Les jeunes peuvent ainsi rencontrer d'autres personnes en ligne et poursuivre la discussion sur d'autres plateformes.





## ★ DESCRIPTION

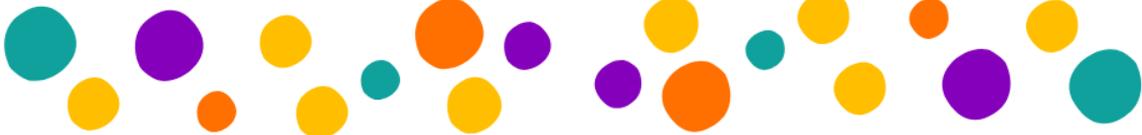
Avec Kialo, chaque débat commence par une thèse, c'est-à-dire la question débattue. Viennent ensuite les affirmations. D'un côté, celles qui soutiennent la thèse, de l'autre celles qui s'y opposent. Vous pouvez créer et déplacer les affirmations facilement, là où vous pensez qu'elles ont le plus leur place. Vous pouvez commenter et modifier les affirmations et les commentaires. La plateforme est très logique et claire.

Les participants doivent s'inscrire pour utiliser la plateforme, mais elle est très facile à utiliser.

## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

- ★ Préparez-vous avant de réaliser cette activité et vérifiez le contexte ou la source d'un sujet avant de l'utiliser ;
- ★ Il est préférable que le professionnel du domaine de la jeunesse soit un modérateur assez passif dans cette activité ;





# AROUND BELONGING

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

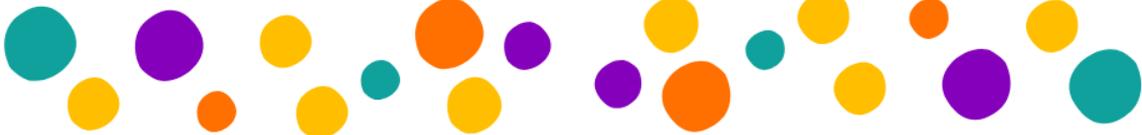
Around belonging est une série de cartes d'auto-évaluation créées dans le cadre du projet Erasmus+ KA2 Youthtability par des professionnels du domaine de la jeunesse et des experts communautaires. Les objectifs d'apprentissage consistent à suivre et à développer le sentiment d'appartenance des individus en les aidant à mieux connaître leur communauté locale, à mieux comprendre les besoins locaux et à entamer une discussion pour devenir des citoyens actifs. Ces cartes permettent de réfléchir à la nécessité de créer des communautés durables et d'impliquer les jeunes dans la prise de décision au niveau local. Elles favorisent également le dialogue entre les jeunes et les professionnels en ce qui concerne leur lien avec le lieu où ils vivent. Les cartes peuvent servir de point de départ idéal pour devenir un citoyen actif et sont adaptées à différentes tranches d'âge.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Cet outil a été créé pour les événements et les activités ayant lieu en présentiel. Toutes les cartes sont téléchargeables sur le site Web du projet [Youthtability](#) et sont disponibles en anglais, hongrois, slovaque et portugais.

Nous vous conseillons d'imprimer les cartes en couleurs, recto-verso et au format A3 (une pour chaque groupe). En plus de la carte, proposez aux groupes des feuilles A4 vierges et des stylos ou crayons pour qu'ils puissent prendre des notes.





## ★ INCLUSION

Les cartes ont été créées en tant qu'outil d'enseignement non formel. Par conséquent, le format des cartes soutient l'approche multisensorielle, ce qui les rend parfaites pour les personnes atteintes de troubles spécifiques de l'apprentissage.

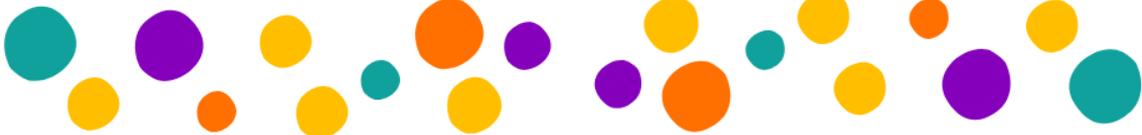
Page | 9

Découpez les rues et les symboles de la carte Map for Youth et utilisez-la avec des participants malvoyants.

## ★ DESCRIPTION

L'outil contient trois cartes qui fonctionnent comme trois outils différents. Cela permet donc au groupe cible (jeunes et professionnels du domaine de la jeunesse locaux) de les utiliser en fonction de leurs objectifs. Dans tous les cas, vous pouvez organiser une séance plus longue lors de laquelle vous aurez le temps de découvrir toutes les zones des cartes, mais il est également possible de la diviser pour organiser davantage d'événements ou de séances. Durée optimale : 10 minutes pour découvrir l'outil, comprendre les buts et les objectifs ; 60 à 70 minutes pour le travail en groupe ; 20 minutes pour la réflexion et la conclusion.

- ★ Map of you : pour les professionnels du domaine de la jeunesse locaux (individuellement ou en petits groupes de 2 à 6 personnes pour que les participants aient assez de temps pour discuter). Cet outil peut être utile aux débutants et aux professionnels plus expérimentés qui souhaitent réfléchir aux besoins locaux d'un point de vue différent ou s'attaquer à leur sentiment d'appartenance ;
  - ★ Map of youth : pour un groupe de jeunes (2 à 6 participants pour qu'ils aient assez de temps pour discuter). Il s'agit d'un outil pour les débutants, mais il peut être adapté à différents groupes d'âge (de 14 à 30 ans) grâce à une animation appropriée ;
  - ★ Map for youth : cette carte est destinée aux idées originales et aux besoins uniques. Vous pouvez l'adapter et la mettre à jour en fonction du groupe cible, des objectifs et des besoins.
- 

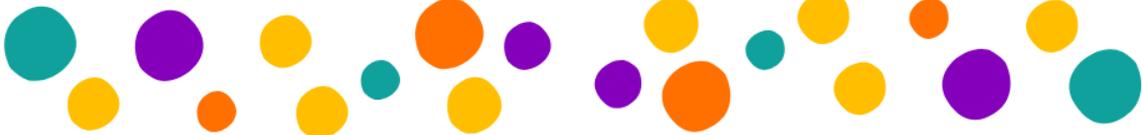


## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Si vous souhaitez évaluer et développer votre niveau d'implication ou attirer l'attention des jeunes sur des questions locales et les inciter à discuter, voire à changer les choses, cet outil est fait pour vous !

Outre les conseils fournis par les créateurs de l'outil, nous vous suggérons d'appliquer ce qui suit:

- ✦ Choisissez un animateur par groupe, qui peut également prendre des notes (professionnel du domaine de la jeunesse ou jeune plus expérimenté qui se porte volontaire pour ce rôle) ;
  - ✦ Dans le cas où il y a plusieurs groupes, la première partie de l'activité, qui consiste à découvrir l'outil et à se mettre d'accord sur les règles, peut être réalisée tous ensemble. Les questions ou les idées des autres peuvent être précieuses pour tout le monde ;
  - ✦ Soyez flexible ! Même si la discussion peut être très intéressante, elle prend aussi beaucoup de temps. N'hésitez pas à aborder moins de sujets ou de questions que prévu si certains sujets sont intéressants et inspirants pour les participants ;
  - ✦ Laissez toujours suffisamment de temps pour la réflexion.
- 



# CHATFUEL

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Chatfuel est un logiciel qui vous aide à créer votre propre chatbot connecté à différents réseaux sociaux, sans codage.

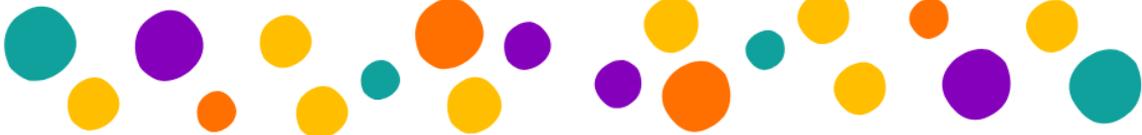
L'utilisation de chatbots dans le domaine de l'enseignement est de plus en plus courante. Les chatbots peuvent parfaitement servir d'assistant pédagogique. Leur utilisation facilite l'adaptation du contenu aux besoins individuels. Ils peuvent s'adapter à n'importe quel sujet, et donc répondre à des besoins divers. En fonction de l'objectif visé et du contenu, ils peuvent fonctionner avec différents groupes d'âge et différents niveaux d'implication.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

La version la plus courante de Chatfuel est connectée à Messenger (Facebook), vous devez donc disposer d'un compte Facebook pour vous connecter. Il est également possible de connecter votre chatbot à Instagram, WhatsApp ou à votre site Web.

Nous vous conseillons commencer avec la version gratuite, et si vous estimez que les 50 conversations par mois ne sont pas suffisantes, vous pouvez passer au niveau « Entrepreneur », qui permet à vos utilisateurs d'entamer 500 conversations par mois.





## ★ INCLUSION

Les chatbots sont interactifs, soutiennent l'approche multisensorielle et sont toujours disponibles, de sorte qu'ils peuvent fournir un soutien individuel à tout moment, ce qui est essentiel pour les apprenants atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage. Chatfuel vous permet d'utiliser des vidéos avec sous-titres et voix off pour les participants malvoyants ou malentendants.

## ★ DESCRIPTION

La plateforme de Chatfuel est intuitive, et vous pouvez travailler sur votre chatbot simultanément avec votre équipe. La création d'un chatbot consiste à connecter différents blocs pour construire des flux. Pour plus de détails, nous vous proposons de découvrir la chaîne Youtube de Chatfuel. Vous pouvez inclure des vidéos, des images, des contenus téléchargeables et même des GIFs dans votre chatbot.

Nous vous proposons d'utiliser un chatbot pour enseigner le contexte culturel et historique d'un village ou d'une ville et découvrir ses lieux connus et ses trésors cachés, ce qui est lié au sentiment d'appartenance et à l'éducation civique. Le développement d'un sentiment d'appartenance est essentiel en termes de participation active. Lorsque les jeunes en savent plus sur leur ville et leur communauté, ils sont plus attachés au lieu, plus enclins à identifier les problèmes qui s'y trouvent et à travailler activement à leur résolution.

La mise en place d'un chatbot peut représenter une quantité de travail considérable, mais cela peut soutenir votre travail sans effort supplémentaire.





## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

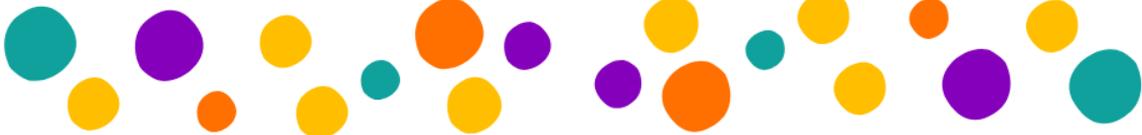
Si vous décidez de créer votre premier chatbot, faites attention aux points suivants :

- ✦ **Donnez toujours un objectif et une personnalité à votre chatbot. Cela vous aidera à choisir quelles fonctionnalités appliquer et à trouver le ton des conversations. N'hésitez pas à lui donner un nom ;**
- ✦ **Choisissez judicieusement la plateforme. Demandez autour de vous quelle plateforme est la plus populaire parmi les jeunes ;**
- ✦ **Vous pouvez configurer votre chatbot dans différentes langues pour les communautés internationales.**

Avant de le partager à plus grande échelle :

- ✦ **Testez les flux avec des volontaires de votre groupe cible ;**
- ✦ **Recueillez des feedbacks ;**
- ✦ **Développez vos flux en fonction de ces feedbacks.**





# PADLET

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Padlet est un logiciel cloud qui permet aux utilisateurs de participer à des collaborations en temps réel. Il s'agit d'un outil très personnalisable qui permet de recueillir des idées et de faire des remue-méninges en ligne afin de développer diverses compétences en matière de travail d'équipe, de communication ou d'organisation.

Les jeunes savent généralement comment rendre leur quartier plus accueillant, mais ils ont besoin d'un soutien professionnel ou d'une équipe animée de la même passion pour atteindre leurs objectifs. Avec Padlet, les jeunes peuvent trouver des projets, mais aussi partager leurs idées et trouver d'autres personnes intéressées par le même sujet. La plateforme peut être le point de départ d'un nouveau projet ou d'une organisation et d'un remue-méninges plus poussés. Le logiciel peut donc s'avérer précieux pour divers groupes cibles et divers projets.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Allez sur le site Web de [Padlet](https://padlet.com) et créez votre compte ! Avec la version gratuite, vous pouvez profiter de tous les atouts de Padlet, mais il y a quand même quelques limitations. Par exemple, le fait de ne pouvoir avoir que trois tableaux en même temps et une limite de 20 Mo pour l'envoi de fichiers, ce qui nécessite un peu plus de modération de la part de l'hébergeur, mais cela est possible à gérer. Il existe également d'autres formules auxquelles nous vous conseillons de jeter un coup d'œil si vous tombez amoureux de Padlet.





## ★ INCLUSION

Padlet est très personnalisable. La version gratuite permet aux utilisateurs de créer divers contenus multimédias, une collaboration en temps réel, des options de partage et des présentations visuelles, de sorte que cet outil est parfait pour les personnes atteintes de troubles spécifiques de l'apprentissage.

Page | 15

L'interface est facile à utiliser et intuitive. Elle permet que plusieurs appareils y accèdent, ce qui aide les jeunes qui ont moins d'opportunités ou qui ont moins de compétences dans le domaine des TIC (technologies de l'information et de la communication).

## ★ DESCRIPTION

Pour favoriser la participation active et les actions locales, Padlet propose les exemples suivants :

- ★ Rassembler différentes idées locales

Vous pouvez aider les jeunes à partager leurs idées, à échanger avec d'autres personnes et à trouver des collaborateurs. Créez une plateforme attrayante et invitez les jeunes à partager leurs idées ou leurs besoins.

- ★ Créer un tableau pour un projet

Cela permet aux jeunes de travailler ensemble sur leurs projets et de mettre en œuvre leurs idées.

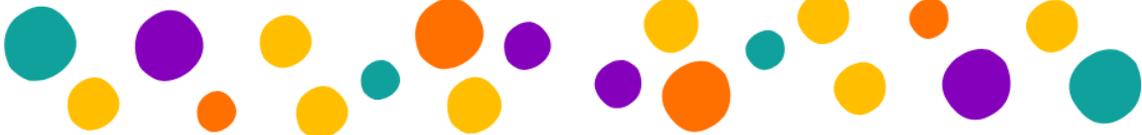
## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Rassembler différentes idées locales

- ★ En fonction de la taille de la plateforme, vous aurez besoin de modérateurs capables de filtrer les contenus nuisibles, d'encourager les jeunes engagés qui ont de bonnes idées et

d'aider ceux qui ont les mêmes idées ou des idées similaires à se trouver les uns les autres ;

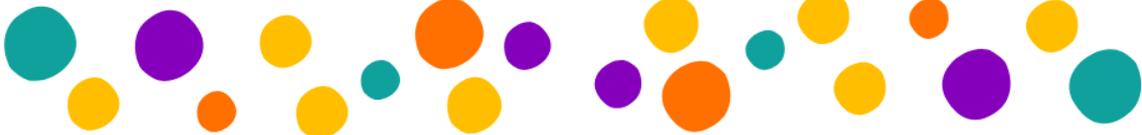


- 
- ✦ **N'oubliez pas que les équipes auront probablement besoin d'un soutien professionnel, ce qui peut représenter un travail considérable. Si vous vous sentez suffisamment fort, vous et votre équipe professionnelle pouvez commencer à soutenir plusieurs idées.**

#### Créer un tableau pour un projet

- ✦ **Cette option nécessite un soutien professionnel. Vous pouvez leur proposer d'autres outils pour soutenir leur travail. (Consultez les plans d'action et le modèle d'action de cette boîte à outils) ;**
- ✦ **Rappelez-leur qu'en dehors de la coopération en ligne, les réunions en face à face sont précieuses. Proposez-leur de l'espace et une activité pour briser la glace et renforcer l'esprit d'équipe ;**
- ✦ **Comme tout le monde, les jeunes ont besoin d'un sentiment de réussite pour continuer à avancer. Maintenez leur motivation à atteindre leurs objectifs et soutenez-les de toutes les manières possibles. Vous devez également vous assurer que leurs idées restent réalistes ;**
- ✦ **N'oubliez jamais de fêter la fin du projet.**





# JEU D'OBSERVATION DANS LE QUARTIER – FICHE PRATIQUE

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

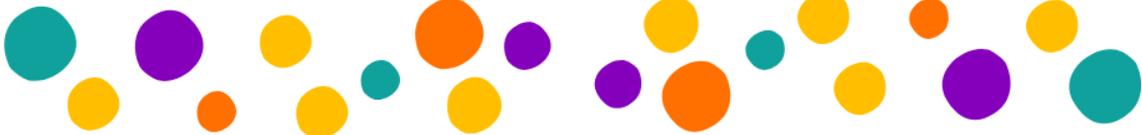
L'outil vous permet de suivre une visite guidée de votre quartier tout en posant des questions aux jeunes, ce qui les incite à se faire leur propre idée du contexte dans lequel ils vivent.

Les objectifs d'apprentissage sont les suivants :

- ✦ Communiquer, partager des expériences personnelles, des émotions, des pensées et des raisonnements ;
- ✦ Utiliser l'observation comme outil cognitif de réalité et comme base de la pensée critique ;
- ✦ Stimuler les jeunes à observer (et pas seulement à regarder) ce qui les entoure ;
- ✦ Comprendre qu'il est important de se forger sa propre opinion en ce qui concerne les biens d'intérêt commun ;
- ✦ Comprendre qu'il est important de contribuer au bien-être de sa communauté en exprimant son opinion sur ce qui pourrait être amélioré.

L'outil convient à tous les âges et est facile à utiliser, car il est basé sur des questions à choix multiples. Ce qui pourrait varier, c'est le niveau d'analyse dans la partie où il est demandé aux jeunes de réfléchir aux réponses fournies et de les justifier. Il est utile de proposer aux jeunes de travailler en petits groupes.





## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Une feuille de travail vous est fournie. Vous pouvez l'utiliser en ligne ou l'imprimer.

Page | 18

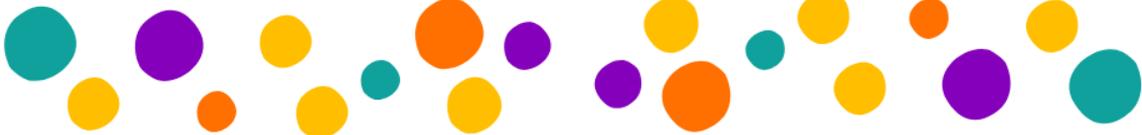
L'activité consiste à se promener dans un quartier pour répondre aux questions pendant ou après avoir observé ensemble différents aspects cruciaux. Il est donc utile que l'animateur qui utilise l'instrument connaisse bien le quartier et ait une idée préalable des points sur lesquels il est nécessaire de porter son attention (éventuellement aussi pour modifier la feuille de travail, en ajoutant des aspects qui peuvent être pertinents).

## ★ INCLUSION

Vous pouvez rendre l'activité plus inclusive en :

- ★ Choissant un référent unique au sein de chaque groupe, qui se charge de remplir la feuille, tandis que les autres formulent leurs pensées à voix haute ;
- ★ Utilisant des photos ou des vidéos préparées à l'avance et illustrant visuellement le contexte. Cela permet de rapprocher le problème des jeunes qui, en raison de problèmes physiques ou d'autres obstacles, ne peuvent pas facilement se rendre personnellement quelque part ;
- ★ Portant une attention particulière aux questions d'accessibilité afin d'analyser le contexte en faveur de ceux qui rencontrent le plus d'obstacles. Ce qui ne fonctionne pas est mis au centre, en essayant de donner la parole à ceux qui sont le plus concernés.





## ★ DESCRIPTION

Tout d'abord, les jeunes participant à l'activité doivent être répartis en petits groupes. Une promenade dans le quartier est ensuite planifiée. La feuille de travail peut être remplie soit pendant la promenade, soit après. Nous conseillons que l'animateur effectue la promenade avant d'accompagner le groupe, afin de savoir sur quoi et à quel endroit il convient de porter son attention.

Une fois la feuille de travail complétée, il est toujours utile de demander à d'autres personnes qui ont mené une réflexion similaire, et qui sont probablement parvenues à des conclusions différentes, de la comparer avec leurs idées. L'échange d'opinions peut permettre d'élaborer une feuille de travail finale dans laquelle le travail de l'individu ou du petit groupe est enrichi par la comparaison de leurs idées avec celles d'autres personnes. Lors de la phase finale, vous pouvez demander aux jeunes de rédiger un document pour l'administration locale ou même de créer une petite pétition à faire signer aux habitants.

Cet outil est très utile pour inciter les jeunes à observer (et pas seulement à regarder). En effet, une observation correcte conduit au développement d'une pensée critique en ce qui concerne les responsabilités de tout un chacun, les problèmes, les opportunités et la nécessité de mener des interventions d'inclusion, d'amélioration, de sécurité, etc. Elle les aidera également à communiquer, à partager leurs expériences personnelles, leurs émotions, leurs pensées, leur raisonnement, et à exprimer leur point de vue.

Si personne ne pose de questions, les choses ne changeront jamais. Chacun peut être responsable et promoteur de l'amélioration, à commencer par la communauté et le quartier dans lesquels nous vivons. Nous voulons donc inciter les jeunes à comprendre que le bien-être d'une communauté est lié à de nombreux facteurs, qui ne sont pas nécessairement les mêmes pour tout le monde. De multiples demandes et besoins convergent dans l'espace public, et cela n'est pas toujours pris en considération. Agir pour le bien-être général de la communauté, c'est aussi prendre en compte les besoins des minorités ou des personnes ayant des besoins particuliers.

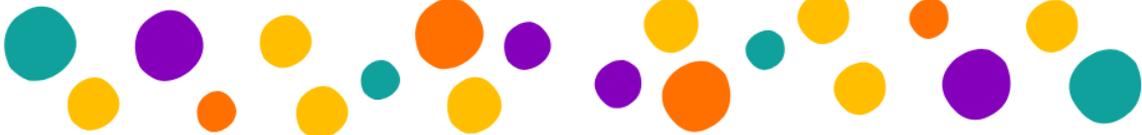




## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Il peut être intéressant de faire évoluer ce travail vers une demande qui pourrait être soumise à l'administration pour qu'elle intervienne dans certains aspects afin d'améliorer le quartier. Ce travail peut également déboucher sur une campagne de sensibilisation destinées aux habitants du quartier, qui pourraient tous contribuer ensemble à améliorer les choses.





# JEU D'OBSERVATION – FICHE PRATIQUE

Commencez votre promenade dans le quartier.

Votre tâche consiste à observer ce que vous allez rencontrer sur votre chemin.

Attention : Observer ne signifie pas regarder ! Les détails seront importants !

Vous trouverez quelques idées ci-dessous. Êtes-vous prêts ?

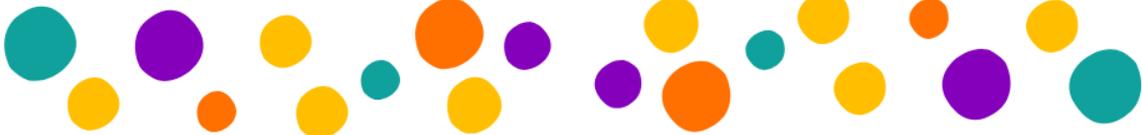
C'est parti !

## ESPACES VERTS

- ✦ Sont-ils bien entretenus ? Sont-ils agréables ? ✓ ✗
- ✦ Pensez-vous qu'ils permettent aux jeunes de passer un moment agréable ? ✓ ✗
- ✦ Pourquoi ?
- ✦ Pensez-vous qu'il manque quelque chose ? ✓ ✗
- ✦ Quoi ?

## ESPACES DE RENCONTRE

- ✦ Pensez-vous qu'il existe des endroits où il est agréable de se retrouver avec son groupe d'amis ?  
✓ ✗
  - ✦ Les espaces sont-ils adaptés ? ✓ ✗
  - ✦ Bâtiments privés et biens publics :
  - ✦ Pensez-vous qu'ils sont bien entretenus ? ✓ ✗
  - ✦ Qui pourrait faire quelque chose pour les rendre plus agréables ?
  - ✦ Que pourrait-on faire ?
- 



## SÉCURITÉ URBAINE

- ✦ Si vous deviez marcher dans le quartier le soir, vous sentiriez-vous en sécurité ? ✓ X
- ✦ Y a-t-il des rues ou des lieux où vous vous sentez moins en sécurité ? ✓ X
- ✦ Pourquoi ?

## ACCESSIBILITÉ

- ✦ Pensez-vous que les personnes âgées, les mères avec des poussettes ou les personnes en situation de handicap peuvent se déplacer facilement ? ✓ X
- ✦ Tout le monde peut-il accéder facilement aux différents espaces et services ? ✓ X

## BRUIT

- ✦ Pensez-vous que la circulation est trop bruyante ? ✓ X
- ✦ Pensez-vous que l'activité humaine est à l'origine de bruits et de perturbations ? ✓ X

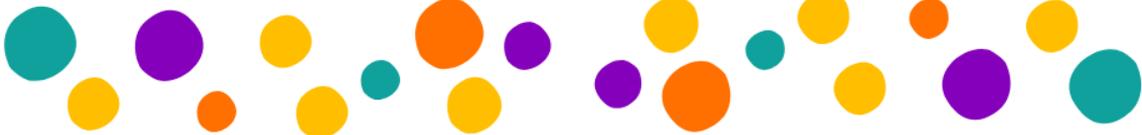
## LUMINOSITÉ

- ✦ La route est-elle suffisamment éclairée ? ✓ X
- ✦ La route est-elle trop éclairée ? Pourrait-on adopter une méthode plus efficace pour consommer moins d'énergie ? ✓ X

## TRANSPORTS EN COMMUN

- ✦ Pourriez-vous les utiliser confortablement pour vous déplacer dans votre ville ? ✓ X
- ✦ Pourriez-vous facilement utiliser des vélos ou des trottinettes ? ✓ X
- ✦ Que faudrait-il éventuellement mettre en œuvre ?





## VOITURES GARÉES ET TROTTOIRS

- ✦ Pouvez-vous vous déplacer facilement à l'abri des voitures ? ✓ ✗
- ✦ Les trottoirs sont-ils également accessibles aux personnes ayant des difficultés pour marcher ?  
✓ ✗
- ✦ Pensez-vous qu'il y a suffisamment d'espace pour les piétons, les vélos et trottinettes ? ✓ ✗

## NETTOYAGE DES RUES ET DÉCORUM URBAIN

- ✦ Pensez-vous que la route est propre ? ✓ ✗
- ✦ Trouvez-vous des déchets par terre ? ✓ ✗
- ✦ Le tri des déchets est-il facilement gérable ? ✓ ✗
- ✦ Le quartier a-t-il été souillé ou abîmé par des actes de vandalisme ? ✓ ✗

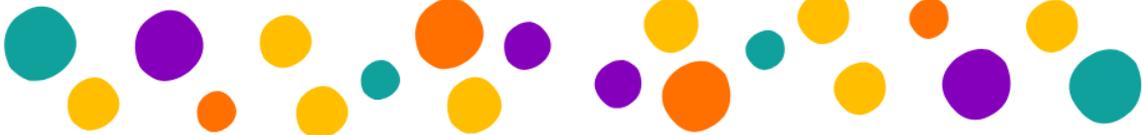
## BON QUARTIER

- ✦ Si quelqu'un a besoin d'aide, pensez-vous qu'il pourra facilement trouver des personnes qui l'écouteront et l'aideront ? ✓ ✗
- ✦ Pourquoi ?

## EN GÉNÉRAL

- ✦ Qu'aimeriez-vous améliorer ?
- ✦ À quoi vous engageriez-vous si vous étiez administrateur public ?
- ✦ Qu'aimeriez-vous dire aux personnes qui vivent avec vous dans le quartier ?





# MURAL

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Vous et vos amis avez beaucoup d'idées pour changer votre ville et impliquer plus de jeunes, mais votre principal problème est que vous avez trop d'idées et que vous ne savez pas comment les transformer en un projet concret ? Vous avez besoin de travailler ensemble pour savoir comment vous allez agir, mais vous ne pouvez pas vous rencontrer en personne autant que vous le souhaitez ?

Mural est un outil numérique de collaboration. Il a été créé et conçu pour faciliter les échanges, l'organisation et les remue-méninges des équipes à distance. Il s'agit d'un tableau blanc numérique et partagé où les interactions des participants ont lieu en temps réel.

Mural est un outil utile pour recueillir et formuler les idées de chacun, pour faire des remue-méninges et pour travailler ensemble. Il peut être utilisé par tous les jeunes disposant d'un ordinateur et d'une connexion Internet.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Mural est un outil numérique. Pour l'utiliser, vous aurez besoin :

- ✦ D'un ordinateur ou d'un smartphone ;
- ✦ D'un accès à Internet ;
- ✦ D'un compte Mural (la version gratuite est suffisante).





## ★ INCLUSION

Si les jeunes n'ont pas d'ordinateur ou d'accès à Internet à la maison, ils peuvent essayer d'en trouver dans des bibliothèques, dans certaines associations ou dans des lieux publics numériques. Ils peuvent également avoir accès à des ordinateurs à l'école. Pour les introvertis ou les jeunes intimidés qui ont tendance à moins participer, il existe un « espace de réflexion en solo » pour commencer.

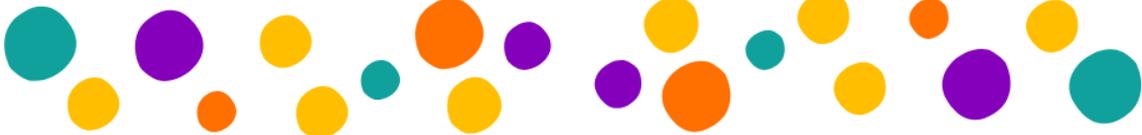
## ★ DESCRIPTION

Mural est un tableau blanc numérique et partagé sur lequel les membres de l'équipe peuvent coller des post-it de différentes couleurs. Chaque post-it peut contenir du texte, des images, des vidéos ou des liens. Il peut être lié à YouTube ou à Google Drive, par exemple.

Cet outil permet aux participants d'ajouter leurs idées au tableau blanc, de les classer par thème ou par tâche, et de décider qui fait quoi et quand.

Mural est un outil formidable pour les remue-méninges, qui est la première étape de la création d'un projet et de la recherche de bonnes idées. En proposant plusieurs idées, aussi farfelues soient-elles, vous pouvez faire naître des idées encore meilleures auxquelles les gens n'auraient pas pensé sans votre participation. L'objectif est d'encourager les membres de votre équipe à penser plus librement et à ne pas avoir peur de partager leurs idées. Ensuite, chacun pourra s'appuyer sur les idées des autres pour trouver la meilleure solution possible à un problème ou à un besoin.





## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Si vous avez besoin de plus de trois tableaux blancs sur Mural, et que vous en avez les moyens, vous pouvez vous abonner à la version payante (environ 10 euros par membre et par mois).

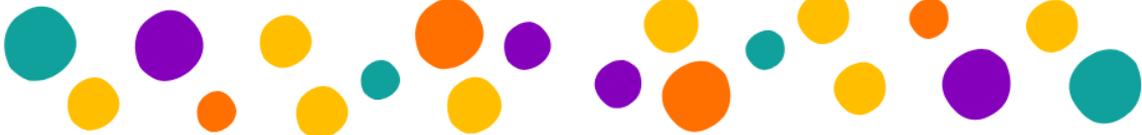
Cependant, la version gratuite devrait suffire.

Vous pouvez également utiliser [Miro](#), qui est une plateforme de collaboration numérique conçue pour faciliter la communication et la gestion de projets pour les équipes à distance.

Pour une séance de remue-méninges efficace, ou si personne ne veut commencer à proposer des idées, vous pouvez poser des questions. Vous pouvez utiliser Mural pour organiser votre projet sur différents sujets.

Par exemple :

- ✦ Les risques (Que pourrait-il arriver ? Comment pourrions-nous gérer cette situation ?) ;
  - ✦ L'aspect financier (Combien cela coûtera-t-il ? Comment l'obtenir ? Qui signe les chèques ?) ;
  - ✦ L'aspect opérationnel (Quelles sont les échéances ? Qui effectue ce travail ?).
- 



# MENTIMETER

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Lorsque vous présentez votre projet à des décideurs, il peut être judicieux de faire une présentation pour appuyer votre discours afin d'avoir plus d'impact. La visualisation permet aux gens de mieux suivre votre présentation et de mieux comprendre et mémoriser les informations.

Mentimeter est un outil numérique permettant de réaliser une présentation interactive. Vous pouvez ajouter des questions, des sondages ou des quiz auxquels les spectateurs peuvent répondre en temps réel.

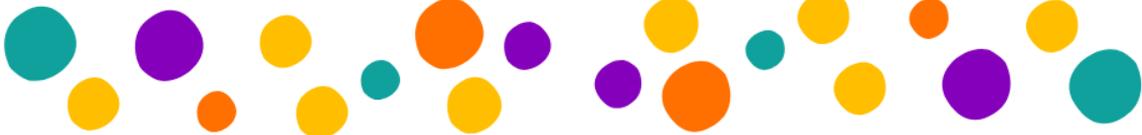
Cet outil numérique est à la disposition de tous les jeunes qui souhaitent créer une présentation percutante de leur projet.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

[Mentimeter](#) est un outil en ligne. Pour l'utiliser, vous avez besoin d'un ordinateur ou d'un téléphone avec un accès à Internet, et de créer un compte sur le site Web de Mentimeter. Vous pouvez utiliser Mentimeter gratuitement. Il existe également des versions payantes (environ 12 euros par mois pour la version de base et 25 euros par mois pour la version pro). Les versions payantes peuvent valoir la peine si vous trouvez Mentimeter très utile, car elles débloquent certaines options. Vous pouvez consulter les tarifs sur le site Web de Mentimeter dans l'onglet « Pricing ».

Le site Web de Mentimeter fournit des tutoriels sur l'utilisation de l'outil. Voici un exemple : [How To Create Your First Mentimeter Presentation - 7 Minute Crash Course Tutorial](#) (disponible sur la chaîne YouTube de Mentimeter).





## ★ INCLUSION

Mentimeter est un outil intuitif qui vous permet de personnaliser votre présentation.

Mentimeter est disponible sur différents appareils, il suffit de se connecter.

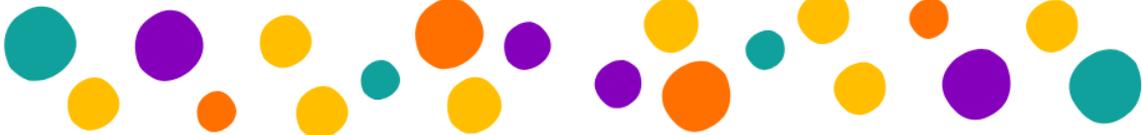
## ★ DESCRIPTION

Mentimeter peut être utilisé pour créer des présentations interactives. Pour ce faire, vous pouvez créer une nouvelle présentation et utiliser les différentes fonctionnalités :

- ★ **Le nuage de mots** : posez des questions ouvertes à votre public et recueillez leurs réponses directement dans votre présentation. Vous pouvez également utiliser Mentimeter lors d'une présentation pour ajouter de l'interactivité avec votre public. Vous pouvez également utiliser cette fonction lors d'une réunion de groupe pour réfléchir aux idées de votre projet. C'est un excellent moyen d'encourager les membres de votre équipe ou votre public à partager leurs idées et leurs opinions ;
- ★ **Le choix multiple** : vous pouvez l'utiliser lors de votre présentation ou lors de votre réunion de groupe pour prendre une décision par rapport à une idée en fonction de la majorité ;
- ★ **Les questions-réponses** : il s'agit d'une fonction très utile pour les séances de travail de groupe. Il convient aux personnes introverties, car les questions sont anonymes et apparaissent directement dans la présentation.

Si besoin, vous pouvez également créer des quiz.



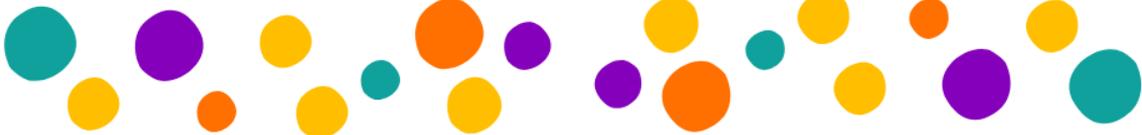


## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Mentimeter n'est pas le seul outil numérique permettant de créer des présentations innovantes.

Vous pouvez également utiliser Canva ou Genially :

- ★ [Canva](#) est un outil numérique de conception graphique permettant de créer des documents visuels. Vous pouvez créer de nombreux designs : flyers, présentations, publications pour les réseaux sociaux, sites Web, CV, infographies, vidéos, etc. Il propose des modèles, des éléments interactifs, des animations et des transitions. Cet outil est très intuitif et convient aussi bien aux débutants avec la version gratuite qu'aux professionnels avec la version payante ;
  - ★ [Genially](#) est un outil numérique de création de documents visuels. Il permet de réaliser des présentations, des infographies, des guides, des fichiers ou des vidéos. Genially propose des éléments interactifs, des modèles et une option d'édition collaborative. Il existe une version gratuite, ainsi que plusieurs versions payantes allant de 1,25 euros par mois pour les étudiants, à 21 euros par mois pour les entreprises. Il existe également une version « Edu pro » à 5 euros par mois. Cet outil numérique s'adresse aux entreprises, aux espaces éducatifs et aux écoles.
- 



# CHECKLIST DE CHOSES À FAIRE ET À NE PAS FAIRE : COMMENT PRÉPARER UN DISCOURS ?

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Cette liste des choses à faire et à ne pas faire pour préparer un discours consiste en un recueil de conseils pour améliorer vos compétences orales et structurer la présentation de votre projet. Elle doit être adaptée à chaque situation en fonction du contexte et de la situation. Par exemple, se familiariser avec l'environnement dans lequel vous serez lors de votre présentation n'est pas possible si vous n'avez pas accès au lieu avant votre discours.

La checklist peut vous aider à améliorer vos techniques de discours, de la structure de votre présentation à vos compétences orales. La checklist peut être utilisée par tout le monde.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

L'utilisation de la checklist se fait hors ligne. Vous n'avez besoin que de la checklist pour prendre conscience des conseils. Vous pouvez l'imprimer ou l'enregistrer sur votre ordinateur ou votre téléphone. Vous pouvez créer votre propre liste, en ne retenant que les conseils dont vous avez besoin ou en en ajoutant de nouveaux.

## ★ INCLUSION

La checklist a été créée en suivant des directives inclusives.





## ★ DESCRIPTION

La checklist n'est pas exhaustive. Il existe de nombreux autres conseils judicieux. Vous pouvez lire des livres sur le sujet, demander des conseils à des personnes qui ont l'habitude de faire des discours ou effectuer des recherches.

Page | 31

Cet outil est lié au sujet « Comment présenter vos idées aux décideurs ? ». Pour présenter vos idées et vos projets, vous devez préparer un discours clair et concis. Cette courte présentation vous permettra d'expliquer vos objectifs, le caractère innovant de votre idée et les avantages qu'en retireront les décideurs. Préparer la structure de votre discours est une bonne idée, mais les compétences orales sont également très importantes. Si vos idées sont excellentes, mais que votre présentation ne l'est pas, vous n'obtiendrez aucune aide de la part des décideurs.

## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Vous pouvez décider d'utiliser la checklist avant de commencer à élaborer votre discours.

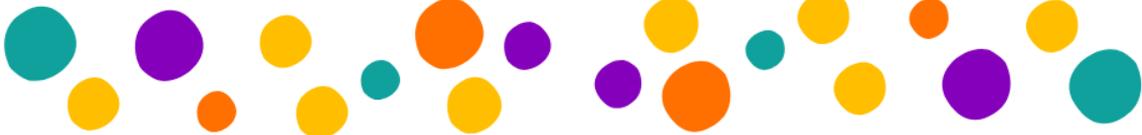
Connaître tous les critères à respecter peut être très utile. Vous pouvez également lire la checklist après avoir élaboré votre discours afin de l'améliorer.

La checklist peut également être utilisée pour vous préparer avant la présentation. Vous pouvez l'utiliser pour vous rappeler de ne pas oublier de parler fort, d'utiliser l'espace et de regarder votre public le jour J.

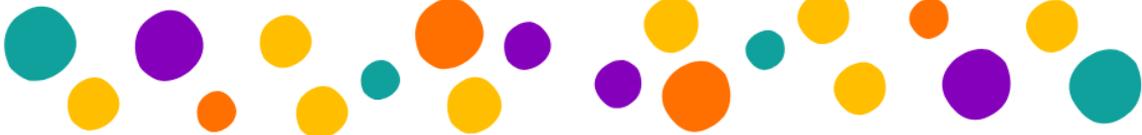
Checklist de choses à faire et à ne pas faire : comment préparer un discours ?

- ✦ Analysez d'abord votre public cible pour adapter votre discours ;
- ✦ Identifiez votre objectif : Pourquoi parlez-vous ? Quel est votre intérêt ? ;
- ✦ Créez une structure claire de votre discours ;
- ✦ Utilisez des phrases courtes et simples pour plus de clarté ;
- ✦ Ajoutez des mots de liaison et des mots-clés pour organiser votre discours ;
- ✦ Ajoutez du sens : pourquoi le public devrait-il s'intéresser à votre projet ? ;



- 
- ✦ **Préparez une bonne introduction et une bonne conclusion ;**
  - ✦ **Répétez votre texte devant un miroir, enregistrez-vous ou demandez l'avis de quelqu'un d'autre ;**
  - ✦ **Si possible, familiarisez-vous avec l'environnement dans lequel vous prononcerez votre discours ;**
  - ✦ **Faites attention à votre langage corporel. Faites des gestes avec vos mains (mais pas trop) ;**
  - ✦ **Utilisez l'espace de la scène ;**
  - ✦ **Anticipez les questions du public et préparez des réponses ;**
  - ✦ **Regardez des discours sur Internet (YouTube) ou assistez à des événements en direct pour voir des exemples ;**
  - ✦ **Finissez vos phrases.**
  - ✦ **Ajoutez du tonus au rythme de votre discours et maintenez l'attention de votre public ;**
  - ✦ **Essayez d'effectuer des exercices d'énonciation pour vous entraîner à parler ;**
  - ✦ **Apprenez des synonymes et élargissez votre vocabulaire ;**
  - ✦ **Tenez-vous droit et regardez votre public pendant votre discours : balayez du regard l'ensemble du public ;**
  - ✦ **Parlez suffisamment fort pour que tout le monde vous entende et ne parlez pas trop vite : vous pouvez faire de courtes pauses pour ponctuer votre discours.**





# CARTES POUR ANIMER UNE DISCUSSION



## OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

**SITRA** a créé un outil appelé Cartes pour animer une discussion dans le cadre du projet [TimeOut](#).

L'objectif du projet était de susciter des discussions publiques pertinentes sur des questions sociétales importantes telles que l'emploi, l'immigration, l'urbanisme et les impôts. L'idée était d'amener les gens à prendre le temps de réfléchir à ces questions, de renforcer leur implication dans la société, d'instaurer un climat de confiance et de comprendre comment les décisions futures sont liées à ces questions. Les outils développés dans le cadre du projet peuvent être utilisés pour impliquer les jeunes qui n'ont pas l'habitude de participer à des débats publics et ainsi favoriser leur participation à la société. Les cartes sont particulièrement utiles pour faciliter les discussions avec les jeunes en âge de s'intéresser aux questions sociétales, mais qui n'ont que peu ou pas d'expérience en ce qui concerne les débats publics (à partir de l'enseignement secondaire). L'idéal est de constituer un petit groupe de débutants (jusqu'à 10 participants) pour les préparer à participer à des débats en plénière.

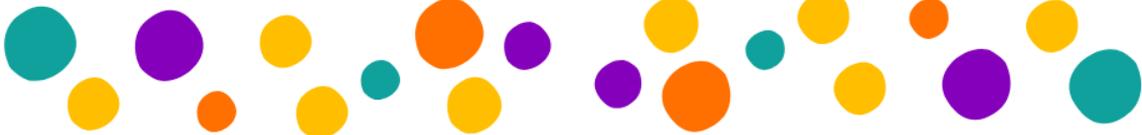


## OUTILS ET RESSOURCES

Cet outil a été créé pour les activités qui développent les compétences sociales et les approches participatives. Les cartes sont téléchargeables sur le [site Web](#) de SITRA et sont disponibles en anglais, en suédois et en finnois.

Vous pouvez utiliser la version numérique des cartes ou la version imprimée, selon vos préférences. SITRA propose de nombreux autres outils, notamment des ressources qui développent la littératie des futurs des jeunes.





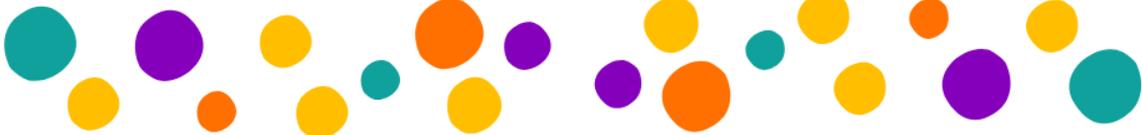
## ★ INCLUSION

Les cartes s'adressent aux animateurs des discussions, et non aux participants eux-mêmes. Elles peuvent donc être facilement adaptées à différents groupes de jeunes. Il appartient à l'animateur de choisir une méthode ou des phrases spécifiques en fonction du niveau et/ou des limites du groupe. L'objectif global est de permettre aux jeunes de participer à des débats publics, en particulier ceux dont les difficultés entravent leur participation. Il s'agit d'une approche inclusive et participative.

## ★ DESCRIPTION

Pour animer efficacement une discussion, il faut de la pratique. Ces cartes ont été conçues pour aider les animateurs de discussions/débats et leur fournissent des conseils et des phrases utiles pour guider une discussion. Elles proposent d'abord quelques méthodes, puis proposent de développer les compétences d'animation, discussion par discussion. Il n'y a pas de durée prévue pour ces activités, car l'utilisation concrète des cartes dépendra du débat et du groupe de participants concernés. Voici les thèmes des cartes, chacune accompagnée de conseils et de phrases utiles pour faciliter les échanges :

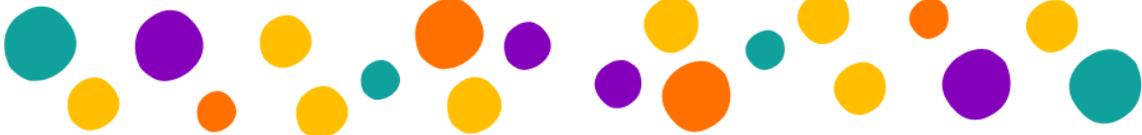
1. Comment utiliser les cartes ?
  2. Qu'est-ce qu'une discussion ?
  3. Améliorer vos capacités d'écoute
  4. Se préparer pour animer une discussion
  5. Exemple de script pour entamer une discussion
  6. Règles de base pour une discussion constructive
  7. Participer à une discussion où tous les participants sont sur un pied d'égalité
  8. Les meilleures méthodes d'accompagnement de l'animateur
  9. Encourager les participants à parler de leurs propres expériences
  10. Comment approfondir la discussion ?
- 

- 
11. Lorsqu'il est difficile de choisir le sujet de la discussion approfondie
  12. Inciter les participants silencieux à s'impliquer
  13. Que faire lorsqu'un participant domine la discussion ?
  14. Comment sortir d'une impasse ?
  15. Comment poser des questions dialogiques ?
  16. Manifestations émotionnelles au cours de la discussion
  17. Les meilleures méthodes lorsque le point de départ de la discussion est un conflit
  18. Apparition d'un conflit inattendu au cours de la discussion
  19. Conclure la discussion

## **CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELLS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE**

L'outil fournit des conseils et des astuces sur la manière de l'utiliser. Après avoir réalisé une évaluation globale de l'outil, nous vous proposons les conseils suivants :

- ✦ Commencez à utiliser les cartes pendant la phase de planification ;
  - ✦ Examinez chaque carte et réfléchissez aux conseils utiles pour votre groupe de jeunes ;
  - ✦ Adaptez votre formulation pour que la communication avec votre groupe se fasse naturellement ;
  - ✦ Passez en revue les cartes et vos notes avant d'animer une discussion avec les jeunes ;
  - ✦ Ensuite, adaptez-vous aux débats.
- 



# JEUX POUR « JOUER — S'IMPLIQUER — PARTICIPER »

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

*Play - Engage - Participate* (Jouer - S'impliquer - Participer), ou PEPAR, est un partenariat stratégique KA2 impliquant quatre organisations venant du Danemark, de la République tchèque, de l'Espagne et de la Pologne. L'objectif principal de ce projet est de renforcer l'implication des jeunes dans les sphères sociales et politiques grâce au développement d'outils ludiques innovants adaptés aux différents niveaux de participation. Une collection de jeux publiés sur leur site Web, gratuits et libres d'accès, constitue une ressource utile pour aider les professionnels du domaine de la jeunesse à accroître la participation et l'engagement civique des jeunes en utilisant ou en adaptant une approche innovante d'apprentissage par le jeu.

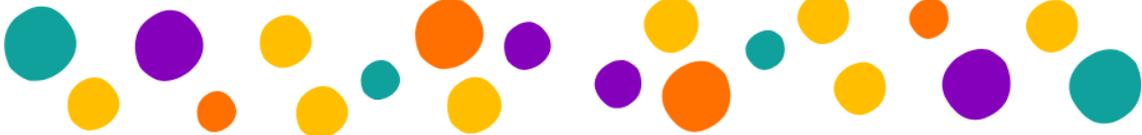
Tous les jeux ont été testés lors de deux activités internationales organisées en Espagne par les partenaires du projet. Ces activités ont impliqué des jeunes âgés de 18 à 28 ans, c'est donc pour ce groupe que les jeux se sont avérés pertinents. Les jeux peuvent être organisés en plusieurs manches, il convient donc de consacrer suffisamment de temps à l'activité. En fonction du jeu, les groupes sont composés de 4 à 12 personnes.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Les jeux PEPAR sont téléchargeables sur ce [site web](#) et sont disponibles en anglais, danois, tchèque, espagnol et polonais. Ils sont accompagnés de manuels détaillés expliquant comment y jouer.

La plupart des jeux ne peuvent être utilisés qu'en version papier (jeux de plateau ou de cartes). Le matériel nécessaire est bien organisé et est partagé via un dossier Google comprenant des PDF expliquant les règles. L'un des jeux est disponible en version numérique et peut être utilisé en ligne.





## ★ INCLUSION

Les jeux ne présentent pas d'obstacles particuliers : ils sont bien conçus, visuellement attrayants et accompagnés de consignes claires. Les illustrations et les mots sont suffisamment grands pour être vus par les personnes atteintes d'une déficience visuelle importante. L'un des jeux est même adapté à ce groupe de joueurs (Let's get loud). Un autre (Frenzy) aborde directement les difficultés et les défis auxquels un jeune peut être confronté pour participer dans les mêmes conditions que les autres s'il est membre de la communauté LGBTQI, immigré ou issu d'une minorité ethnique, s'il est atteint d'un handicap physique ou mental, ou s'il est atteint d'une maladie chronique.

## ★ DESCRIPTION

La collection comprend les jeux suivants :

### 1. Community Game

Il s'agit d'un jeu de société dans lequel vous et vos amis devez gérer diverses situations au sein de votre communauté afin de faire bouger les choses.

### 2. Competent Participation

Il s'agit d'un jeu de cartes qui renforce huit compétences essentielles dans notre vie quotidienne grâce à des activités telles que la création de mèmes, le calcul, le recyclage, la négociation, etc.

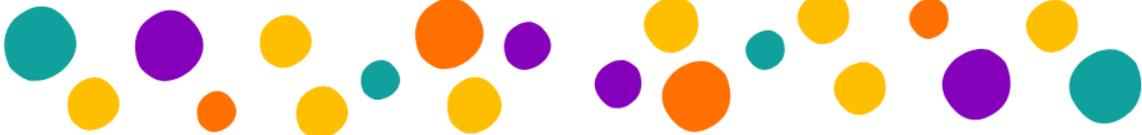
### 3. Guess Clue

Il s'agit d'un jeu rapide où l'esprit d'équipe est essentiel pour créer des indices permettant à un joueur de deviner un mot mystère. Les thèmes abordés sont la participation, les questions sociales et l'engagement civique.

### 4. Frenzy

Demandez à votre équipe de trouver le plus d'idées possible en ce qui concerne la participation des jeunes. Mettez l'accent sur l'originalité et la rapidité. Soyez le dernier à contribuer et gagnez !





## 5. Let's Get Loud!

Il s'agit d'un jeu de cartes animé, axé sur les différents types de participation des jeunes.

Rejoignez une ONG, participez à des actions de plaidoyer en ligne, votez et protestez pour gagner en étant le premier à crier « STOP ».

## 6. PEPAR Digital Game

Plongez dans l'univers de la participation des jeunes grâce à ce jeu d'aventure numérique. Faites des choix et réagissez à des situations qui se présentent lors d'une manifestation devant la mairie de votre ville. La manifestation est dominée par des jeunes participants.

# ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

La phase de débriefing constitue une partie importante de chaque jeu. Comme c'est toujours le cas dans l'apprentissage par le jeu, le débriefing est une partie essentielle de l'activité qui ne doit pas être négligée.

Voici quelques exemples de questions tirées des jeux qui peuvent ouvrir des discussions pertinentes sur la participation des jeunes :

- ✦ Voyez-vous des liens entre votre vie personnelle/communautaire et le jeu ? ;
  - ✦ Choisissez une situation de l'un des jeux et discutez de ce que vous pourriez faire de manière réaliste dans votre communauté locale ;
  - ✦ Y a-t-il d'autres problèmes dans votre propre communauté que vous n'avez pas rencontrés au cours du jeu ? ;
  - ✦ Comment pourriez-vous y remédier ? ;
  - ✦ Comment les gens y ont-ils réagi ? ;
  - ✦ Pourquoi la participation des jeunes est-elle importante ? ;
  - ✦ Qu'est-ce qui peut limiter ce type d'implication chez les jeunes ? ;
  - ✦ Que pouvons-nous faire pour faciliter la participation des jeunes à la société ?
- 

# LES ACTIVITÉS

1. CERCLES CONCENTRIQUES

2. DIALOGUE SOCRATIQUE

3. THINK-PAIR-SHARE

4. DÉFIS LOCAUX

5. CARTE MENTALE

6. REMUE-MÉNINGES ÉCRIT

7. COLLECTE D'UTOPIES

8. LABORATOIRE D'ANALYSE CONTEXTUELLE  
ET RECHERCHE DE CAUSE À EFFET

9. JEU DE RÔLE

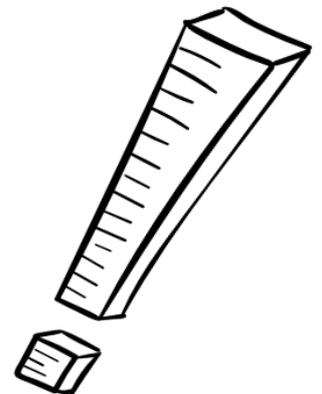
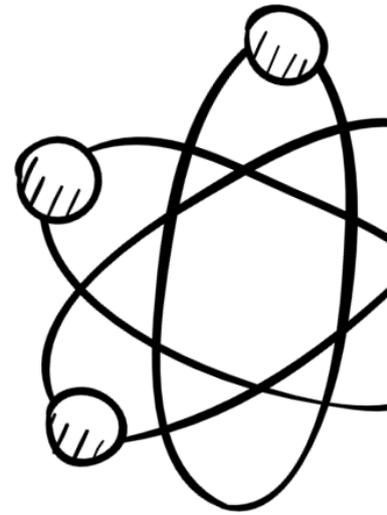
10. CHOISIR LA STRUCTURE

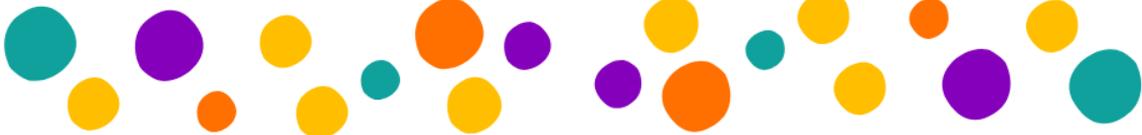
11. RÉDACTION DE COLD EMAILS

12. COMMENT EXPRIMER SON  
DÉSACCORD ?

13. PARTICIART

14. CRÉATION DE VIDÉOS PARTICIPATIVES





# CERCLES CONCENTRIQUES

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Cette stratégie de discussion invite tous les membres du groupe à participer en tant qu'auditeurs et orateurs actifs. En outre, elle donne aux participants l'occasion de discuter d'opinions différentes, de réfléchir, de comparer et de réfuter les idées de chacun. Mettre en œuvre des conversations courtes mais approfondies est très efficace, car les participants peuvent se concentrer sur une question et une personne en même temps. Cela permet également aux membres du groupe d'apprendre à passer d'un sujet à l'autre et d'un style de communication à l'autre.

Cette technique peut être adaptée aux enfants et aux adolescents, en particulier dans le cadre de l'enseignement, mais elle peut être utilisée avec des élèves de tous âges. Elle peut contribuer à faciliter les discussions de groupe et à promouvoir la participation active. Les discussions en cercles concentriques sont souvent efficaces dans des groupes de petite taille (6 à 9 membres) ou de taille moyenne (10 à 14 membres) où les participants peuvent interagir et communiquer efficacement. Si les participants sont trop nombreux, gérer la discussion peut s'avérer difficile. Si les participants ont déjà une expérience ou des connaissances en ce qui concerne un sujet particulier ou une action locale, une discussion en cercles concentriques peut leur permettre d'utiliser leur expertise et d'avoir des discussions qui ont du sens.

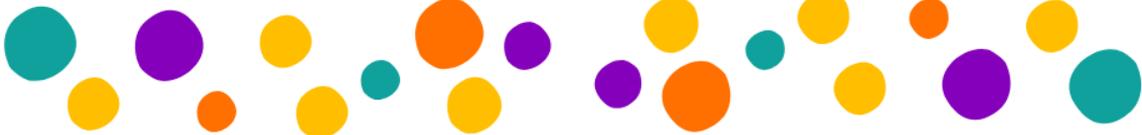
## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Avant l'activité, vous devez présenter un sujet aux participants (vidéo, tâche de lecture, etc.). Ce sujet sera au cœur des discussions. Cela peut générer une participation active à l'activité.

Cette activité est réalisée hors ligne. Pour que la discussion fonctionne, il faut que quelqu'un dirige la tâche et explique les règles et le fonctionnement de ce « jeu ».

Outils nécessaires : un dispositif de chronométrage (téléphone ou chronomètre).





## ★ INCLUSION

Il existe quelques conseils spécifiques qui vous permettront de rendre les discussions en cercles concentriques plus inclusives pour différents groupes, notamment les personnes atteintes de handicaps physiques ou mentaux.

**Accessibilité physique** pour que les personnes en situation de handicap ou les personnes qui ont besoin d'un dispositif quelconque puissent marcher : veillez à ce que la disposition des sièges permette l'accès aux fauteuils roulants. Choisissez un lieu équipé de rampes ou d'ascenseurs si nécessaire.

**Handicaps mentaux** : les appels au débat doivent être simples et concis dans ce cas, en utilisant un langage clair et simple. Accordez plus de temps aux participants atteints de troubles cognitifs pour traiter les informations et formuler des réponses. Utilisez des aides visuelles ou des accessoires pour favoriser la compréhension et l'implication au cours des discussions.

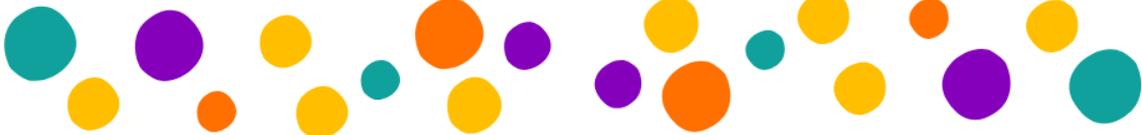
L'un des éléments les plus importants est que l'animateur incite les participants à utiliser un langage respectueux et inclusif, favorisant ainsi une atmosphère conviviale pour tous les participants. Avant le « speed date », la personne qui anime la discussion doit évaluer et connaître les besoins et les préférences de chacun et procéder aux ajustements nécessaires.

Organisez un tour d'essai pour que chacun comprenne en quoi consiste la tâche.

## ★ DESCRIPTION

Il s'agit d'un format interactif de discussion de groupe qui peut être utilisé dans divers contextes pour promouvoir la participation active et la communication entre les participants. Pour l'utiliser, il faut commencer par sélectionner un sujet de discussion, fixer des objectifs clairs et former les cercles concentriques. Au cours de la discussion, les participants du cercle intérieur engagent la conversation tandis que ceux du cercle extérieur écoutent. Une rotation régulière des participants entre les cercles favorise l'émergence de nouveaux points de vue. Après la

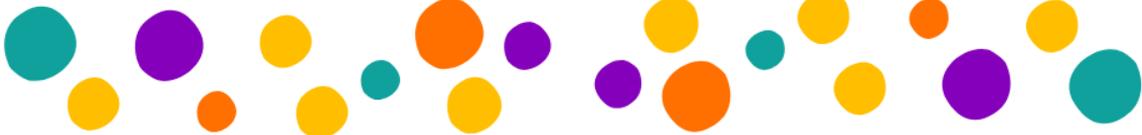




discussion, concluez l'activité par un résumé et une séance de feedback. Adaptez les outils et la durée de l'activité en fonction des besoins et des objectifs spécifiques du groupe. Il s'agit d'une très bonne occasion pour les élèves d'exprimer une opinion en profondeur et pour discuter d'un sujet qui n'est pas abordé dans la vie de tous les jours.

## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELLS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

- ★ Choisissez judicieusement les questions et le sujet qui seront abordés et tenez compte de l'âge et de la personnalité des membres du groupe ;
  - ★ Il peut s'agir d'un processus plus ou moins long (échange de jeunes, atelier, camp scolaire, etc.), mais il faut également tenir compte du niveau de confiance et d'ouverture d'esprit des membres du groupe lors de la planification des sujets qui seront abordés ;
  - ★ Faites preuve de souplesse en ce qui concerne la durée de l'activité, car il faut parfois plus ou moins de temps que prévu.
- 



# DIALOGUE SOCRATIQUE

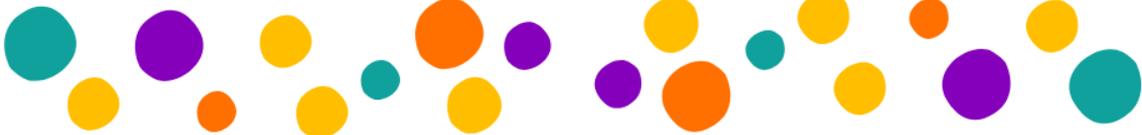
## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Le dialogue socratique est une méthode utilisée pour essayer de comprendre l'information en créant une classe dialectique à propos d'un texte spécifique. Dans un dialogue socratique, les participants cherchent à mieux comprendre les idées complexes du texte par le biais d'un dialogue rigoureux et réfléchi. Ce processus favorise la pensée divergente plutôt que la pensée convergente. Cette méthode est plus efficace dans des groupes composés de six à neuf participants d'âges et d'expériences d'apprentissage similaires, à partir de 15 ans et jusqu'à n'importe quel âge.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

La stratégie du dialogue socratique repose sur une analyse textuelle approfondie. Il est donc important de choisir un texte qui offre de nombreuses possibilités d'interprétation et de discussion. Si l'on choisit un texte simple dont le sens est assez direct, les élèves ne pourront pas beaucoup discuter. De même, le texte ne doit pas être trop long, car les élèves doivent pouvoir le lire attentivement dans le temps imparti. Il peut s'agir d'un article de journal lié à la communauté des participants et traitant de sujets sociaux et environnementaux importants. L'animateur/le professionnel du domaine de la jeunesse peut également créer des articles spécifiques. Souvent, les animateurs choisissent un texte d'une longueur allant d'un paragraphe à une page. Cette méthode peut être utilisée à la fois hors ligne et en ligne, mais elle est plus efficace hors ligne.





## ★ INCLUSION

- ✦ Cette méthode peut être inclusive, par exemple par le biais d'un programme de lecture pour les personnes malvoyantes ;
- ✦ Cette méthode peut être adaptée à des supports visuels (vidéo ou image) et convient donc aux jeunes atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage ;
- ✦ Cette méthode peut être utilisée sous forme écrite avec les jeunes malentendants ;
- ✦ Cette méthode peut être utilisée en ligne ou sous forme hybride pour les personnes vivant dans une zone rurale ;
- ✦ Cette méthode peut être utilisée par toutes les personnes atteintes d'un handicap physique ;
- ✦ Les jeunes ayant moins d'opportunités peuvent être impliqués par le biais d'un sujet auquel ils peuvent facilement s'identifier.

## ★ DESCRIPTION

Cette méthode favorise l'apprentissage actif en permettant aux participants d'explorer et d'évaluer les idées, les questions et les valeurs contenues dans un texte spécifique. Un dialogue socratique efficace se compose de quatre éléments interdépendants : (1) le texte étudié, (2) les questions soulevées, (3) l'animateur du dialogue et (4) les participants.

L'activité doit durer au moins 15 minutes et peut souvent durer 30 minutes ou plus. Au fur et à mesure que les élèves se familiarisent avec le format du dialogue socratique, ils seront en mesure de discuter d'un texte pendant de plus longues périodes sans l'intervention de l'animateur.

Il s'agit d'une activité utile pour développer les compétences en matière de débat, de compréhension de la lecture, d'écoute active et de pensée critique par rapport à un sujet spécifique. Les participants peuvent apprendre à exprimer leurs opinions et, en fonction du sujet, peuvent également développer et approfondir leurs connaissances.

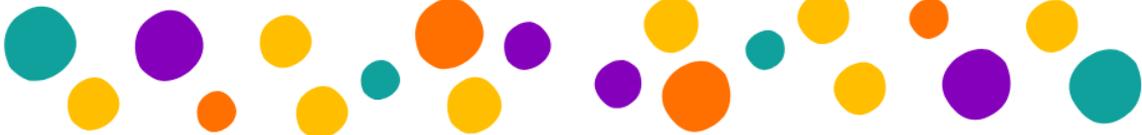




## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

**Nous vous recommandons de bien connaître les participants, car cela facilitera le choix du sujet. Il est important qu'un sujet soit stimulant, mais pas trop difficile. S'il est trop difficile, il peut y avoir de grands silences pendant l'activité.**





# THINK-PAIR-SHARE

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Cette technique de discussion permet aux participants de répondre aux questions par écrit avant de s'engager dans une conversation constructive avec les autres. Le fait de demander aux participants d'écrire et de discuter de leurs idées avec un partenaire avant de les partager avec l'ensemble du groupe renforce la confiance en soi, favorise une plus grande participation et aboutit à des discussions plus réfléchies. Cette activité peut être utilisée à tout âge, à partir de 6 ans, avec un minimum de 3 et un maximum de 30 participants par groupe. Cette activité peut aider à développer l'expression d'opinions et d'idées, servir de technique de remue-méninges et renforcer les compétences en matière de communication.

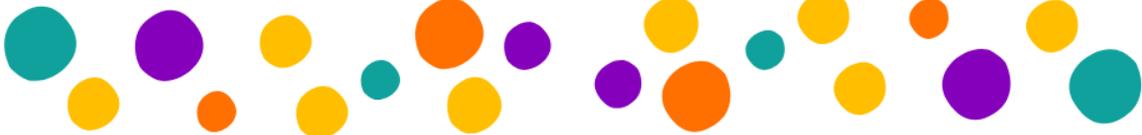
## ★ OUTILS ET RESSOURCES

- ✦ Cette technique peut être utilisée en ligne ou hors ligne ;
- ✦ Matériel nécessaire : support d'écriture ;
- ✦ Il faut un ou deux animateurs.

## ★ INCLUSION

Les personnes souffrant d'un handicap physique peuvent être facilement impliquées, de même que les élèves habitant en zone rurale.





## ★ DESCRIPTION

Think

Page | 47

**Demandez aux participants d'écrire une réponse à une question ou à un sujet. Les plus petits peuvent dessiner ce qu'ils pensent.**

Pair

**Demandez aux participants de se mettre par deux et de partager leurs réponses.**

Share

**Reprenez la séance et demandez aux binômes de faire part de leur conversation.**

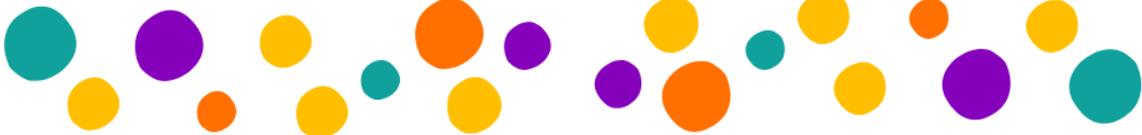
**Utilisez cette activité à n'importe quel moment du processus d'apprentissage pour structurer une conversation constructive :**

- ✦ **Avant d'introduire un nouveau contenu, pour exploiter les connaissances antérieures ;**
- ✦ **Après avoir visionner une vidéo, pour évaluer une réaction ;**
- ✦ **Après la lecture d'un texte court, pour entamer une discussion ;**
- ✦ **Avant que les participants ne commencent un travail tel qu'une dissertation ou une série de problèmes écrits, pour rassembler des idées ou formaliser des procédures.**

## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

- ✦ **Il s'agit d'une activité très flexible, qui peut être utilisée dans différents cas ;**
- ✦ **Il peut s'agir d'une très bonne activité pour les professionnels du domaine de la jeunesse ;**
- ✦ **Vous pouvez utiliser des post-it pour noter vos idées et en discuter ensemble.**





# DÉFIS LOCAUX

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Il s'agit d'une campagne sur les réseaux sociaux visant à découvrir des lieux passionnants et célèbres ainsi que des joyaux cachés afin d'aider les jeunes à mieux connaître leur ville natale et les traditions de leur communauté, et de les encourager à passer du temps dans leur région.

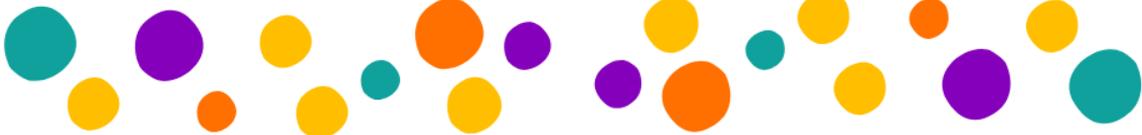
À la campagne, la plupart des municipalités ont du mal à garder leurs jeunes, surtout lorsqu'il n'y a pas de lycée ou d'établissement d'enseignement supérieur en ville et qu'elles sont proches d'une plus grande ville offrant davantage de possibilités dans le domaine de l'enseignement et celui des loisirs. Pour ces localités, le sentiment d'appartenance est essentiel pour convaincre les jeunes générations de rester ou de revenir au début de leur vie d'adulte. L'objectif principal est d'avoir une large connaissance des traditions locales et de la culture locale, et d'entretenir des souvenirs et des relations personnelles avec la population et les lieux locaux. C'est pourquoi nous vous suggérons d'organiser cette campagne comme activité de départ pour des jeunes de tous âges.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Vous avez besoin des réseaux sociaux pour commencer cette activité. Il peut s'agir du profil Facebook/Instagram/Twitter/TikTok/Discord/etc. d'une ONG locale ou d'une municipalité, mais vous pouvez également créer une plateforme dédiée au défi.

Invitez des lieux populaires (cafés, bars, bibliothèques, musées, restaurants) à participer au défi et essayez de les convaincre d'offrir une réduction ou un petit cadeau aux « explorateurs ».





## ★ INCLUSION

Cette campagne promeut les activités en plein air et ne nécessite qu'un seul smartphone par groupe. La plupart des lieux peuvent être gratuits, et si vous convainquez les endroits où l'entrée est payante de vous offrir une réduction, la campagne peut être plus inclusive pour les jeunes ayant moins de possibilités.

## ★ DESCRIPTION

L'amélioration des connaissances des jeunes sur les traditions et les lieux de leur ville les aide à former leur identité locale, à développer un sentiment d'appartenance et à prendre conscience de leur ville natale. C'est une base essentielle pour une participation active et une communauté durable.

Une fois que vous avez choisi la (ou les) plateforme(s) pour le défi, établissez quelques règles. Nous vous suggérons d'utiliser les règles suivantes et de les adapter à la réalité locale :

- ★ Dressez une liste de lieux, résumez leur histoire et expliquez pourquoi ils sont importants pour la communauté ;
  - ★ Créez un #hashtag avec le nom de la ville ou le nom du défi (par exemple, #MonsChallenge ou #DiscoverMons) ;
  - ★ Définissez les actions ! Les participants doivent prendre une photo d'eux-mêmes ou d'un objet unique qu'ils utilisent pendant le défi posé à l'un des lieux de la liste. Ils doivent ensuite importer la photo sur la plateforme du défi avec le #hashtag ;
  - ★ Définissez la manière dont les participants peuvent « gagner » le défi : par exemple, le gagnant peut être le participant qui a importé des photos sur la plateforme du défi avec le bon #hashtag pour tous les lieux de la liste. Offrez-leur un cadeau : il peut par exemple s'agir d'un petit badge « Meilleur explorateur ».
- 

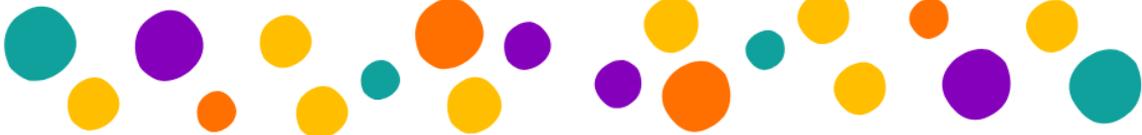


## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELLS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Voici quelques conseils supplémentaires pour les professionnels :

- ✦ Tenez compte des possibilités de la plateforme et adaptez les règles du défi ;
- ✦ Choisissez des lieux diversifiés (extérieurs, intérieurs, célèbres, cachés, etc.) ! ;
- ✦ Vous pouvez établir une liste d'indices au lieu d'indiquer les lieux exacts, de sorte que les participants doivent également résoudre une énigme pour trouver le bon endroit. Vous pouvez utiliser des histoires de fond au lieu d'énigmes ;
  
- ✦ Vous pouvez fixer un temps limite ou regrouper les lieux et créer des défis tels que le « *Museums' May* » (Mai des musées) ;
- ✦ Vous pouvez organiser une exposition présentant les photos du défi lorsque vous en avez suffisamment ;
- ✦ Vous pouvez proposer des activités supplémentaires en rapport avec les lieux, comme le ramassage de déchets ou la plantation d'arbres ;
- ✦ N'oubliez pas de promouvoir le défi afin qu'il devienne de plus en plus populaire ! ;
- ✦ Si vous en avez la capacité, vous pouvez organiser des visites guidées des lieux ;
- ✦ Vous pouvez recueillir des anecdotes locales sur les lieux, ce qui rend le défi plus personnel et plus animé ;
- ✦ Vous pouvez offrir un espace d'amélioration en demandant aux participants : Comment aimeriez-vous que l'on améliore ce lieu ? Comment pourrait-il répondre encore mieux aux besoins ou aux désirs des jeunes ?





# CARTE MENTALE

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

La visualisation de problèmes est souvent utile pour les définir et trouver une solution ensemble.

Avoir une vue d'ensemble peut être essentiel pour savoir où commencer le travail.

La création d'une carte mentale est une activité destinée à des jeunes (âgés de 13 à 35 ans) qui connaissent leur communauté locale et souhaitent agir, mais ne savent pas par où commencer.

L'objectif principal est de voir la ville à travers leurs yeux et de déterminer où ils peuvent commencer leur citoyenneté active pour rendre leur ville plus durable et plus accueillante pour les jeunes.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Pour cette activité, vous aurez besoin des éléments suivants :

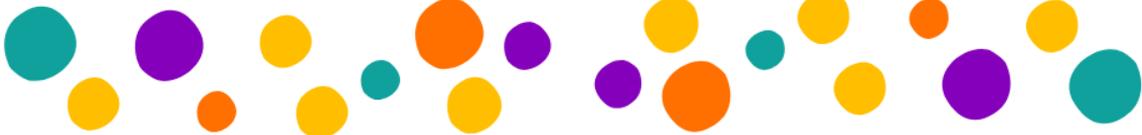
- ✦ Des feuilles A4 pour tous les participants ;
- ✦ Un bloc de feuilles pour chevalet ;
- ✦ Des marqueurs de différentes couleurs ;
- ✦ Un lieu inspirant et paisible.

## ★ INCLUSION

Au cours de cette activité, les participants peuvent s'exprimer de manière visuelle. L'activité est donc parfaite pour les personnes atteintes de troubles spécifiques de l'apprentissage.

N'hésitez pas à sortir des sentiers battus et à utiliser des matériaux en 3D (de petits objets comme des symboles ou même de la pâte à modeler/de l'argile) pour construire les cartes avec les participants malvoyants.





## ★ DESCRIPTION

L'objectif principal de la carte mentale est d'identifier les endroits les plus importants pour les jeunes dans leur ville, de définir ce qui pourrait être amélioré et de définir la manière dont ils peuvent contribuer au développement. Cette activité est simple, mais elle est aussi instructive. Donnez à vos participants un tas de feuilles A4 et demandez-leur de dessiner la carte de leur ville natale individuellement et d'y marquer tous les lieux essentiels.

Une fois les cartes terminées, vérifiez-les ensemble et réfléchissez-y.

Vous pouvez également créer une carte géante ensemble.

Nous vous conseillons d'organiser l'activité de cette manière :

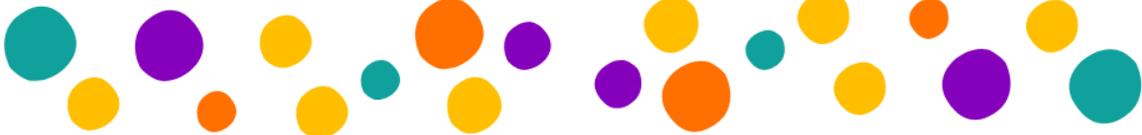
- ✦ 5 à 10 minutes pour l'introduction ;
- ✦ 15 à 20 minutes pour dessiner les cartes individuellement ;
- ✦ 30 à 40 minutes pour le temps de réflexion.

En deuxième partie, vous pouvez demander aux participants de créer une version utopique (« parfaite ») de leur ville natale et de la comparer à la réalité.

## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

- ✦ Il est essentiel de choisir le bon endroit pour l'activité. Il doit s'agir d'un endroit paisible et inspirant où vous pouvez être seul ;
- ✦ Ne leur donnez pas de carte réelle de leur ville d'origine. L'idée principale est de voir les lieux à travers leurs yeux et non de voir la réalité.



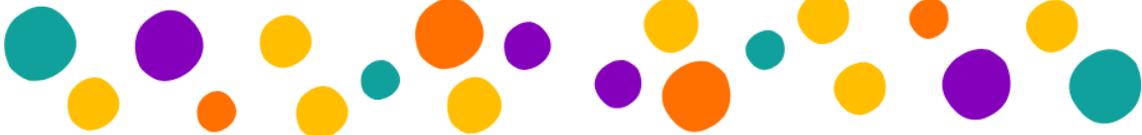


**Questions que nous vous conseillons d'aborder pendant la réflexion :**

- ✦ **Pourquoi les cartes sont-elles différentes ?**
- ✦ **Quels sont les lieux que nous plaçons sur les cartes ? Pourquoi-avons-nous placé ces lieux ?**
- ✦ **Quels sont les points que nous avons tous indiqués sur la carte ?**
- ✦ **Quels sont les endroits parfaits et ceux qui pourraient être améliorés ?**
- ✦ **Comment pourrait-on les améliorer ?**

**Si la réflexion se transforme en remue-méninges sur la manière dont les jeunes peuvent contribuer au changement, n'intervenez pas et laissez l'activité se dérouler.**





# REMUE-MÉNINGES ÉCRIT

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Le remue-méninges écrit est similaire au remue-méninge traditionnel (brainstorming) : les jeunes peuvent générer des idées et des solutions créatives à un problème. Toutefois, le remue-méninges écrit donne à chacun une chance égale de participer à la discussion et permet à tous les membres du groupe de penser et de s'impliquer sans aucun blocage. Voici les étapes à suivre pour obtenir une séance de remue-méninges écrit réussie.

Tout le monde peut participer au processus. L'un des avantages de ce procédé est la capacité des participants à développer les idées des autres. Les membres du groupe peuvent utiliser chaque suggestion inscrite sur la feuille par un participant pour stimuler de nouvelles pensées et de nouvelles idées. L'effet cumulatif peut être puissant et conduire à la découverte de solutions autrement inaccessibles.

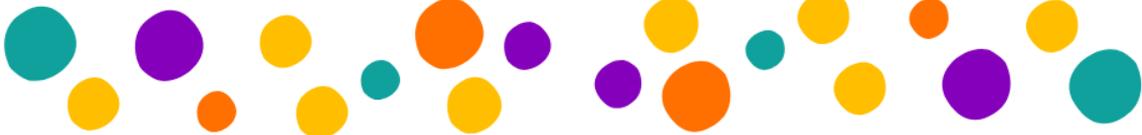
Tous les membres du groupe, même les plus discrets et les plus timides, ont la possibilité de participer et d'exprimer leurs idées de manière égale. Tout est anonyme (personne ne sait qui a écrit quoi) ce qui laisse plus de liberté à la créativité. Grâce au remue-méninges écrit, tous les participants peuvent proposer des solutions qu'ils auraient jugées trop inhabituelles ou inadéquates dans le cadre d'un remue-méninges traditionnel.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Comme nous l'avons décrit, le remue-méninges écrit peut être réalisé simplement à l'aide d'un stylo et d'une feuille de papier. Cependant, il existe des programmes en ligne qui vous permettent de faire de même en ligne, avec un plus grand nombre de personnes.

Exemples : [Miro](#) ou [Mural](#).





## ★ INCLUSION

L'activité est inclusive, car elle met la contribution de chaque participant sur un pied d'égalité.

Page | 55

Cet outil présente des avantages : il est essentiel de méditer davantage sur les idées et donc d'avoir plus de temps pour y réfléchir afin de pouvoir bien les élaborer et de pouvoir les exprimer de manière plus complète. L'outil est également utile lorsque, par exemple, le remue-méninges traditionnel a été dominé par une ou plusieurs personnes et que, par conséquent, les autres membres du groupe se sont sentis moins impliqués dans l'activité.

## ★ DESCRIPTION

Un avantage important du remue-méninges écrit lorsqu'il s'agit de groupes de jeunes est la capacité des participants à développer les idées des autres. L'effet cumulatif peut être puissant et conduire à la découverte de solutions qui seraient autrement inaccessibles.

La méthode du remue-méninges écrit est souvent appelée « remue-méninges écrit 6-3-5 », car :

Six → désigne le nombre de personnes impliquées dans le processus : une séance de remue-méninges écrit compte 6 participants (plus un modérateur) ;

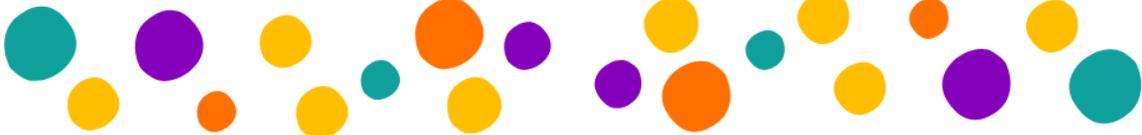
Trois → désigne le nombre d'idées à trouver lors de chaque manche ;

Cinq → désigne le nombre de minutes allouées aux participants à chaque manche pour élaborer les trois idées. Toutefois, il est utile de préciser que la durée de chaque manche peut être modifiée en fonction des besoins spécifiques de votre équipe.

Ces trois chiffres permettent de fixer les principaux éléments de la méthode du remue-méninges écrit, qui est un processus relativement simple une fois décomposé en trois parties : 6 personnes participant activement au processus, 3 idées par manche et 5 minutes pour chaque manche. De cette manière, vous pouvez générer énormément de créativité en très peu de temps.

- ★ Rassemblez six personnes (plus un modérateur) et faites-les s'asseoir à une table sur laquelle se trouvent des stylos et des feuilles de papier. Demandez-leur d'écrire le





problème que vous essayez de résoudre en haut de la feuille. Personne ne doit écrire son nom sur la feuille : l'activité doit rester anonyme ;

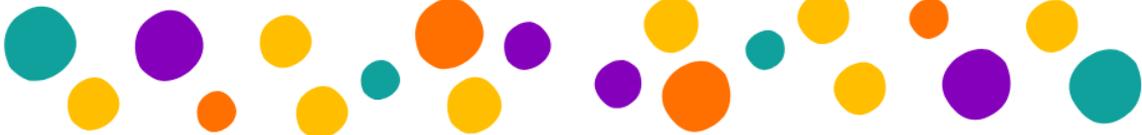
- ✦ **Donnez au groupe 5 minutes pour écrire** trois idées qui permettront de résoudre le problème. Pendant ce temps, il n'est pas permis de modifier les idées déjà écrites ou d'essayer de les perfectionner. La seule chose à faire est de noter les idées comme elles viennent. Aucune discussion n'est possible à ce stade ;
- ✦ Une fois les 5 minutes écoulées, **passer à la deuxième manche**. Rassemblez les feuilles, mélangez-les, puis distribuez-les à nouveau. Demandez à chaque participant de formuler trois idées supplémentaires sur le document qu'il vient de recevoir. Ils peuvent s'appuyer sur les trois premières idées déjà écrites ou imaginer trois nouvelles solutions. Si quelqu'un reçoit une feuille sur laquelle il a déjà écrit, reprenez-la et distribuez à nouveau les feuilles.
- ✦ Le modérateur décide combien de manches seront effectuées. Lorsque toutes les manches sont terminées, ramassez les feuilles et écrivez toutes les idées sur un tableau pour que tout le monde puisse les voir. Commencez ensuite à discuter des idées qui conviendraient le mieux pour résoudre le problème.

## ★ **CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE**

Avant de commencer le remue-méninges écrit, vous devez définir avec soin et précision le problème à résoudre afin de générer des idées plus pertinentes au cours de la séance. La réussite de cette activité dépendra en grande partie de la façon dont vous définissez votre problème, alors prenez votre temps pour réaliser cette étape avant de commencer. Les jeunes que vous faites participer doivent tous être conscients du problème auquel vous êtes confrontés.

## **COLLECTE D'UTOPIES**





## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

La collecte d'utopies est une activité à expérimenter sur votre propre territoire : recueillez des utopies en créant et en déposant une boîte dans une bibliothèque locale fréquentée par les jeunes.

Page | 57

L'initiative sera présentée grâce à un prospectus (matériel fourni) qui pourra être placé à proximité de la boîte pour illustrer le projet.

Les utopies peuvent concerner les projets et/ou les désirs d'une communauté en particulier ou être d'intérêt global. La collaboration avec la bibliothèque locale est essentielle pour pouvoir récupérer le contenu créé par les jeunes, qui pourrait permettre la création d'un rapport final, d'un livre blanc, d'une publication, etc.

L'activité vise à concrétiser l'engagement des jeunes à voir plus loin et à rêver grand. Cela présuppose la capacité à observer les aspects critiques de la situation actuelle (locale ou mondiale), à former une pensée critique et à imaginer des solutions possibles (même si elles semblent utopiques).

En outre, nous travaillons sur la capacité des jeunes à présenter leurs pensées aux autres, en formulant une thèse et en étayant leur idée par des motivations et une analyse de la situation de départ.

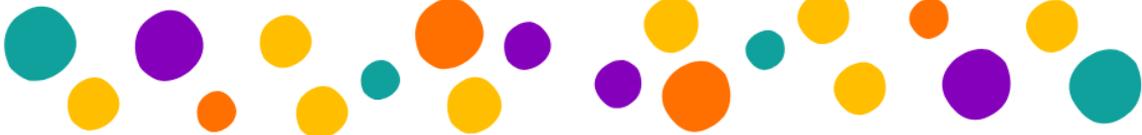
Cet outil peut être utilisé par tous les jeunes qui souhaitent partager leurs rêves, leurs projets ou leurs utopies.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

L'activité est conçue comme une collecte de pensées écrites. Cependant, il serait également possible de créer une adresse email qui permettrait aux jeunes qui ne fréquentent pas physiquement la bibliothèque d'envoyer leurs idées de manière numérique.

Dans la version hors ligne, vous avez besoin de : 1) Une boîte ou une boîte aux lettres ; 2) Un prospectus présentant l'activité (fourni) ; 3) Quelques feuilles mises à disposition des jeunes près de la boîte ainsi que des stylos. Si vous souhaitez mettre en place la version en ligne : 4) Une adresse email dédiée au projet (exemple : utopia@...).





## ★ INCLUSION

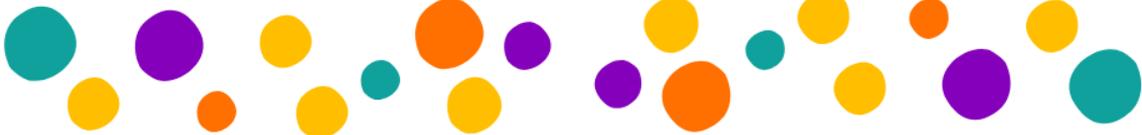
L'activité n'a pas de limites particulières. Elle est inclusive par le fait qu'elle laisse une totale liberté aux jeunes dans la formulation de leur propre idée de l'utopie.

Page | 58

## ★ DESCRIPTION

Pour mettre en œuvre cette activité, vous pouvez procéder par étapes :

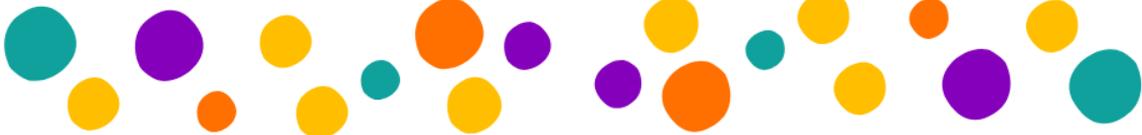
- ✦ Arrangez-vous avec une bibliothèque particulièrement fréquentée par les jeunes. Il s'agit simplement d'y placer une boîte ou une boîte aux lettres, ainsi qu'un prospectus ou une affiche qui en explique la signification. Les bibliothécaires doivent être mis au courant afin de pouvoir donner des explications si les jeunes en demandent ;
  - ✦ En collaboration avec la bibliothèque, définissez l'espace où vous pouvez placer la boîte ou la boîte aux lettres. Elle n'a pas besoin de beaucoup d'espace, mais elle doit être placée à un endroit visible et fréquenté afin d'intriguer le plus grand nombre de visiteurs ;
  - ✦ Préparez une boîte ou une boîte aux lettres. Si possible, pour respecter le thème de l'utopie, n'utilisez pas une boîte de couleur trop foncée ;
  - ✦ Imprimez l'affiche ou le prospectus présentant le projet ;
  - ✦ Apportez le tout à la bibliothèque et placez des feuilles et des stylos à proximité de la boîte ;
  - ✦ Restez en contact avec la bibliothèque pour vous assurer que les utopies collectées sont conservées. Vous pourrez ensuite les récupérer ;
  - ✦ Analysez le contenu créé par les jeunes et créez votre propre utopie : comment les idées/rêves des jeunes qui ont participé à l'initiative peuvent-ils être utilisés ? Y a-t-il matière à poursuivre le projet ? Réfléchissez à la manière dont vous pouvez faire connaître leurs pensées. Certains éléments pourraient vous surprendre et vous permettre de lancer une discussion participative sur des questions liées à la communauté locale, à la régénération urbaine ou à l'inclusion. Vous pourriez organiser des réunions pour les jeunes visiteurs de la bibliothèque : comment partager ces rêves et faire en sorte que ces projets utopiques soient mis en œuvre ?
- 



## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Lorsque vous mettez en œuvre cette activité, veillez à ce que l'on en parle également en dehors de la bibliothèque et d'autres lieux populaires auprès des jeunes : écrivez un article ou une publication sur les réseaux sociaux, informez les écoles et les universités, parlez-en avec le conseiller qui s'occupe des politiques relatives à la jeunesse dans votre municipalité, etc. Plus vous parviendrez à donner de la visibilité à l'initiative, plus les jeunes seront intrigués et motivés à y participer.





# LABORATOIRE D'ANALYSE CONTEXTUELLE ET RECHERCHE DE CAUSE À EFFET

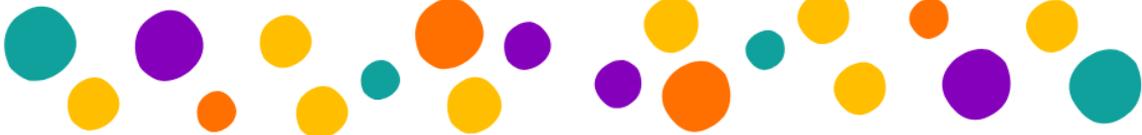
## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Les objectifs d'apprentissage de l'outil sont les suivants :

- ✦ Identifier les relations de cause à effet et les principaux facteurs liés au contexte ;
- ✦ Communiquer, partager des expériences personnelles, des émotions, des pensées et des raisonnements ;
- ✦ Intervenir dans une conversation thématique ;
- ✦ Manifester son point de vue ;
- ✦ Stimuler la réflexion critique des jeunes par rapport à un problème ;
- ✦ Comprendre le raisonnement à partir duquel il est possible d'élaborer une ébauche de stratégie.

L'outil convient à tous les âges. Ce qui peut varier, c'est le niveau d'analyse et de perspicacité, qui sera plus important pour les jeunes plus âgés. L'outil implique une certaine volonté de « lire au-delà » des problèmes, et donc une certaine implication dans le problème lui-même. On peut d'abord appliquer l'outil à des problèmes plus circonscrits et connus (par exemple, dans le contexte de l'école ou de la classe), puis s'exercer à examiner des problèmes plus vastes et plus complexes. Proposer aux jeunes de travailler en petits groupes peut être utile.





## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Une feuille de travail vous est fournie. Vous pouvez l'utiliser en ligne ou l'imprimer.

Page | 61

De quel outil, matériel et équipement avez-vous besoin ?

- 1) La feuille de travail qui vous est fournie ;
- 2) Quelques feuilles pour faciliter le raisonnement écrit et les corrélations ;
- 3) Un stylo.

La possibilité d'être suivi par un animateur qui pose les questions et anime le raisonnement peut faciliter les premières mises en pratique de l'outil.

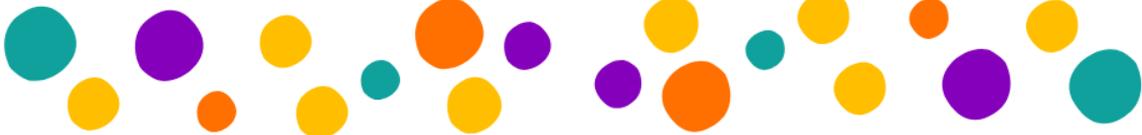
Voici un [modèle Canva](#) que vous pouvez suivre ou customiser !

## ★ INCLUSION

Vous pouvez rendre l'activité plus inclusive en :

- ✦ Choissant un référent unique au sein de chaque groupe, qui se charge de remplir la feuille, tandis que les autres formulent leurs pensées à voix haute ;
- ✦ Utilisant des photos ou des vidéos préparées à l'avance et illustrant visuellement le contexte. Cela permet de rapprocher le problème des jeunes qui, en raison de problèmes physiques ou d'autres obstacles, ne peuvent pas facilement se rendre personnellement quelque part ;
- ✦ Portant une attention particulière aux questions d'accessibilité afin d'analyser le contexte en faveur de ceux qui rencontrent le plus d'obstacles. Ce qui ne fonctionne pas est mis au centre, en essayant de donner la parole à ceux qui sont le plus concernés.





## ★ DESCRIPTION

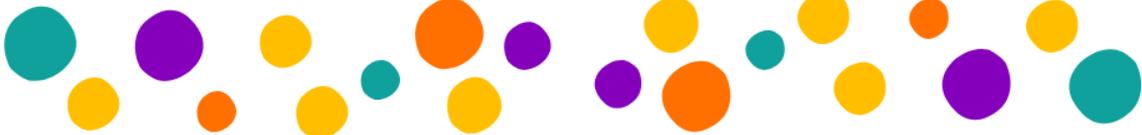
Une fois le problème à propos duquel vous voulez réfléchir est défini, l'outil permet à des individus Page | 62 ou à des petits groupes de travailler sur certains facteurs liés au contexte et de réfléchir aux causes et aux effets.

Une fois la feuille de travail remplie par l'individu ou le petit groupe, il est toujours utile de demander à d'autres personnes qui ont mené une réflexion similaire, et qui sont probablement parvenues à des conclusions différentes, de la comparer avec leurs idées. L'échange d'opinions peut permettre d'élaborer une feuille de travail finale dans laquelle le travail de l'individu ou du petit groupe est enrichi par la comparaison de leurs idées avec celles d'autres personnes.

Cet outil est très utile pour inciter les jeunes à travailler ensemble dans l'analyse d'un problème. Il les aidera également à communiquer, à partager leurs expériences personnelles, leurs émotions, leurs pensées et leur raisonnement, et à exprimer leur propre point de vue, tout en respectant celui des autres.

L'une des utilisations les plus utiles de cet outil est l'analyse des problèmes qui touchent la communauté dans laquelle vivent les jeunes. En effet, le raisonnement proposé leur permet avant tout d'observer ce qui les entoure en formant leur esprit critique et en comprenant que rien n'arrive par hasard. Tout est lié d'une manière ou d'une autre à des habitudes, des modes de vie, des coutumes ou même des négligences. Sur ces aspects, chacun peut s'améliorer et être promoteur d'amélioration.



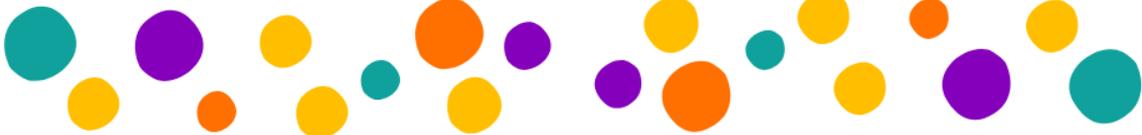


## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Nous vous suggérons tout d'abord d'utiliser l'outil pour analyser des problèmes simples et des contextes très proches des jeunes utilisateurs. Par exemple, des problèmes concernant l'école, un parc public, une place ou une zone spécifique de la ville. Il se peut que ces espaces ne fassent pas l'objet d'un entretien fréquent, notamment en raison de la faible quantité d'investissements, ou parce qu'ils sont considérés comme peu sûrs, pas propres ou peu accessibles.

Proposer l'activité après avoir procédé à une analyse collective et avoir « ouvert les yeux » sur la situation et sur la manière dont elle pourrait ou devrait être peut être intéressant.





# JEU DE RÔLE

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

La Fédération Française de Jeu de Rôle définit le jeu de rôle comme étant « un jeu de société issu des contes racontés autour du foyer. Les spectateurs participent au récit en imaginant les actions des personnages. Le narrateur mène le jeu en tenant compte de ces actions, en poursuivant leur récit. Ainsi, l'action se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants. Il s'agit donc d'une sorte de storytelling interactif. »

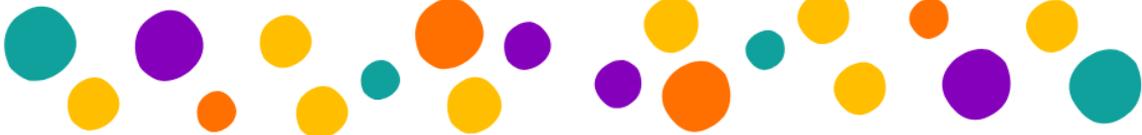
Comme toutes les techniques de simulation, le jeu de rôle cherche à reproduire (en classe ou dans un environnement de laboratoire contrôlé) des situations et des problèmes similaires à ceux rencontrés dans la vie réelle. Il s'agit d'un exercice pratique de l'esprit, qui renforce sa capacité dialectique à générer des images de situations, de comportements et d'actions. Ce processus, en plus de favoriser l'empathie, renforce également la compréhension et la tolérance en aidant les élèves à se situer par rapport aux autres et à envisager les questions et les sujets abordés sous différents angles, de manière plus large et plus complète.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Certaines vidéos recommandent l'utilisation de jeux de rôle en classe. Dans chaque cas, les enseignants ont la possibilité de créer leur propre jeu, en imaginant une situation qui serait bénéfique pour les élèves afin qu'ils puissent s'immerger dans l'activité et déterminer les rôles correspondant à ces scénarios.

Les jeux de rôle peuvent également être facilement intégrés dans des cours hors ligne en établissant un contexte et en créant un scénario. Les enseignants peuvent ensuite décider quels rôles doivent apparaître dans ce scénario. Ces rôles peuvent être joués par les élèves, qui peuvent également avoir la possibilité de changer de rôle après le premier tour du jeu.





## ★ INCLUSION

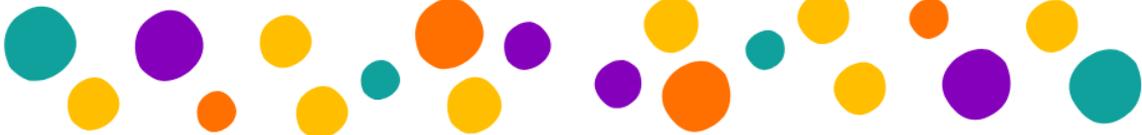
L'activité peut être adaptée à différents niveaux d'enseignement, mais le contenu doit être modifié en conséquence. En général, cette activité est recommandée pour les élèves qui ont l'âge requis et qui possèdent les compétences nécessaires pour formuler un raisonnement et exprimer leurs idées de manière efficace. Pour faciliter la présentation de leurs arguments, nous recommandons que les élèves créent une carte conceptuelle pour se concentrer sur les sujets et les points à couvrir dans leur rôle. L'activité peut être plus inclusive en créant des petits groupes dans lesquels les élèves ayant quelques difficultés peuvent recevoir le soutien de leurs pairs.

## ★ DESCRIPTION

Cette activité consiste à confier à certains apprenants le rôle des acteurs, pour une durée limitée. Elle permet l'émergence d'idées et de conflits tout en permettant aux participants de développer des capacités de raisonnement et d'articuler efficacement leurs points de vue et leurs besoins. Elle nécessite un modérateur qui agit comme un maître, capable de corriger, au moment opportun, les comportements erronés des participants. Le modérateur fonctionne comme une sorte de voix off, un peu comme le « deus ex machina » du jeu, qui accueille et permet tout ce que les joueurs imaginent et proposent dans le cadre de l'histoire grâce à leurs personnages. Le meneur de jeu devra imaginer une situation, c'est-à-dire un contexte dynamique, dans laquelle il est nécessaire de distinguer au moins deux acteurs différents et qui est influencée par un lieu, un sujet et les relations entre les rôles.

Pour chaque situation, il est nécessaire d'identifier : 1) où elle se produit (lieu) ; 2) quand elle se produit (temps) ; 3) qui est impliqué (personnes) ; 4) quelles sont les relations entre ces personnes (relations) ; 5) de quoi il s'agit (problème).





✦ Exemple :

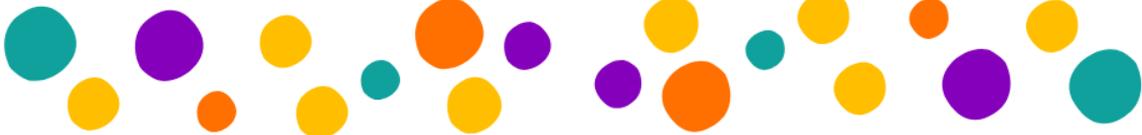
Le parc public de la ville est sur le point d'être transformé en centre commercial. Il se dégrade depuis longtemps en raison de la négligence des citoyens et du mauvais usage qu'ils en font. Aujourd'hui, une multinationale a contacté la municipalité pour expliquer qu'elle aimerait acquérir cet espace. Différents rôles peuvent être attribués : maire et conseillers municipaux, représentants des jeunes, représentants des citoyens vivant à proximité du parc, représentants de la multinationale, représentants des commerçants, représentants des personnes créatives, etc. Chaque groupe doit se concentrer sur ses objectifs et sur les motivations qui sous-tendent ses positions. En outre, les membres du groupe doivent explorer des scénarios alternatifs en formulant des hypothèses.

## ✦ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Le meneur de jeu doit s'engager à veiller à ce que chacun reçoive le temps et l'attention dont il a besoin, en s'attachant tout particulièrement à encourager les élèves les plus timides.

Il est important d'inclure une phase de feedback pour partager les résultats de l'activité avec les élèves et discuter de ce qui est ressorti de l'expérience.





# CHOISIR LA STRUCTURE ADÉQUATE

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Lorsque vous préparez la présentation de votre projet pour demander de l'aide aux décideurs, vous avez besoin d'une structure solide. La structure de votre présentation est essentielle pour créer un discours clair, concis et percutant. La structure vous aidera à être fluide, organisé et logique. Il s'agit d'avoir une introduction, un développement et une conclusion. Cette structure aide votre interlocuteur à comprendre où vous voulez en venir, en lui donnant un contexte qui lui permet de mieux comprendre l'information.

Pour choisir la structure idéale en fonction de votre projet, l'article *Understanding the application of structure* (Comprendre la mise en œuvre des structures), écrit par l'Université du Southern Queensland, peut s'avérer très utile. Cet article propose sept types de structures de présentation expliquées à l'aide de graphiques.

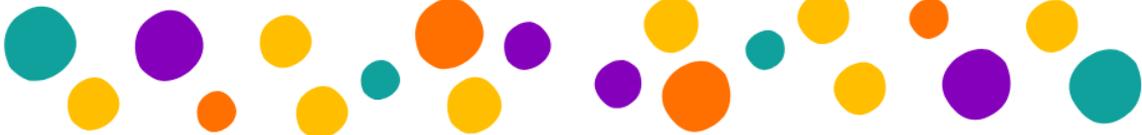
Cet outil s'adresse à tous les jeunes et est particulièrement intéressant pour créer le discours de présentation de votre projet.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

L'article *Understanding the application of structure* est disponible en ligne. Vous pouvez le trouver via le lien suivant : [Future Learn Website](#). Cet article est tiré du cours en ligne « *Effective Communication Skills for Professionals* » (Compétences efficaces en matière de communication pour les professionnels) créé par l'Université du Southern Queensland, en Australie.

Vous n'avez besoin d'aucun abonnement pour accéder à cet article.





## INCLUSION



Les graphiques créés pour l'article sont utiles pour mieux visualiser les structures au lieu de se limiter au texte. Ils permettent aux jeunes atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage de mieux comprendre la logique de la structure, sans trop de couleurs ou de texte.

## ★ DESCRIPTION

Tout d'abord, vous pouvez lire l'article et examiner les sept types de structure de présentation. Il explique également pourquoi vous avez besoin d'une structure pour faire une présentation.

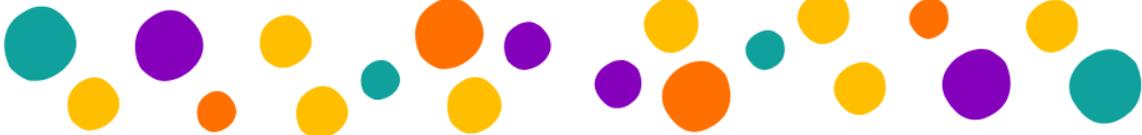
Ensuite, vous pouvez choisir la structure qui correspond le mieux à votre projet ou la structure que vous préférez. Peut-être qu'une structure vous inspire plus qu'une autre ? Sinon, choisissez une structure en fonction de l'objectif de votre présentation (informer, inspirer, divertir, persuader, etc.).

## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Cet outil doit être utilisé lorsque le projet est suffisamment concret pour créer une présentation claire et concise. Vous pouvez utiliser cet outil comme une activité :

- ✦ Étape 1 : Demandez aux jeunes de choisir une structure et de rédiger leur présentation en suivant cette structure. S'il y a plusieurs groupes, chaque groupe choisit une structure et rédige son discours en fonction de celle-ci. Vous pouvez leur donner 1 heure pour réaliser cette tâche ;
- ✦ Étape 2 : Chaque groupe prononce son discours devant les autres. Ce n'est pas grave s'il n'est pas parfait. Ce n'est pas l'objectif ici, car ils n'auront pas beaucoup de temps pour travailler dessus ;
- ✦ Étape 3 : Ensuite, le public doit deviner quelle structure a été utilisée pour chaque discours. L'objectif est de voir si la structure est visible et correctement utilisée.





# TECHNIQUES DE RÉDACTION DE COLD EMAILS

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Rédiger un *cold email* n'est pas un exercice facile. Contacter des décideurs dans votre localité peut être intimidant. Cependant, c'est un exercice très intéressant et efficace pour identifier les décideurs qui conviendraient à votre projet et pour les contacter.

Grâce à cette activité, nous allons vous aider à contacter les décideurs qui pourraient être intéressés par vos idées ou vos projets. Elle peut être réalisée par des jeunes de 16 à 25 ans.

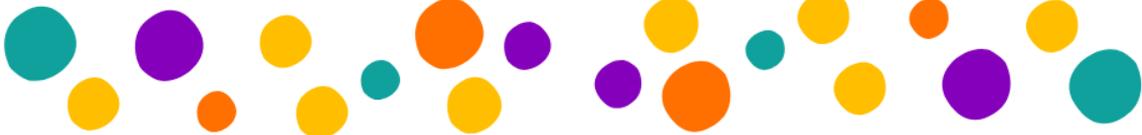
## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Cette activité se fait en ligne et hors ligne. Vous avez besoin d'une adresse email pour contacter les décideurs. Vous avez également besoin d'une connexion Internet pour envoyer les emails et effectuer des recherches sur les décideurs.

## ★ INCLUSION

Cette activité peut être réalisée en groupe, de sorte que si l'un des participants est atteint de troubles spécifiques de l'apprentissage, il peut recevoir de l'aide de la part d'un autre membre du groupe. En outre, cette activité améliorera les compétences des jeunes en matière de travail d'équipe.





## ★ DESCRIPTION

Cette activité vous aidera à rédiger un email efficace pour obtenir des réponses. Il se peut que ces réponses ne vous aident pas à répondre à votre demande, mais parfois, elles peuvent simplement vous renvoyer vers une autre personne plus compétente ou vous donner des pistes.

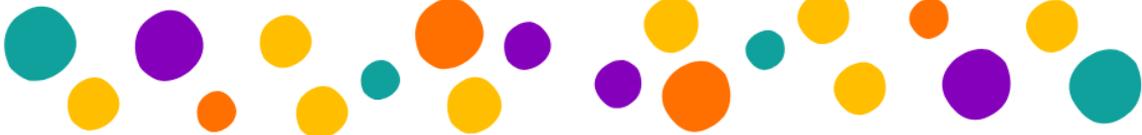
Voici les étapes principales :

- ✦ Étape 1 : Identifiez les décideurs de votre région susceptibles d'être intéressés par votre projet ;
- ✦ Étape 2 : Établissez une liste de 10 contacts clés que vous jugez pertinents en fonction de votre projet. Ne contactez pas trop de personnes et ne contactez pas des personnes qui ne seraient pas liées à votre projet. Recherchez leur adresse email, leur statut et leur poste afin d'adapter le contenu de l'email à chaque personne ;
- ✦ Étape 3 : Créez une phrase attrayante pour l'objet de votre email. Au lieu de choisir un objet tel que « Projet pour la ville », choisissez plutôt quelque chose qui attirera l'attention des décideurs, quelque chose en rapport avec le sujet de votre projet. Par exemple : « Nous sommes d'accord avec votre position écologique » ;
- ✦ Étape 4 : Rédigez un brouillon d'email pour demander un rendez-vous aux décideurs. Soyez bref, clair et concis. Ne décrivez pas tous vos projets dans votre email. Vous devez répondre à ces deux questions : « Qui êtes-vous ? » et « Qu'attendez-vous de moi ? ». Vous pouvez leur proposer de se rencontrer en personne ou leur demander de discuter de ce qu'ils pensent de votre projet : est-ce qu'il est réalisable, comment ils peuvent vous aider, etc. Vous devez leur faire sentir qu'ils sont importants et qu'ils ont un intérêt à participer à votre projet. Expliquez clairement comment cette personne peut vous aider!

Voici une petite structure que vous pouvez utiliser :

- a) Quelle est votre situation actuelle ;
- b) Vers quelle direction vous voulez aller ;
- c) Pourquoi vous êtes bloqués et pourquoi vous avez besoin de leur aide.



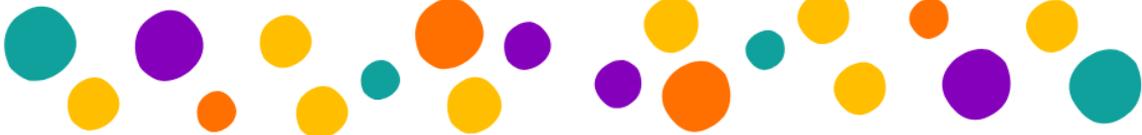


## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

**Vous pouvez utiliser cette activité lorsque votre projet est suffisamment clair et concret pour être communiqué, qu'il est facile à expliquer et que chaque personne de votre groupe connaît son rôle. Si vous n'êtes pas sûr de votre projet à ce moment-là, vous risquez d'être confus dans vos explications**

**ou d'être déstabilisé par les réponses ou les questions des décideurs. Voici quelques conseils supplémentaires (non exhaustifs) :**

- ✦ **N'envoyez pas trop souvent d'emails à la même personne. Vous l'ennuieriez et elle pourrait cesser de vous lire. Soyez patient ;**
  - ✦ **Même si les décideurs ne veulent pas participer à ce projet, si vous voyez qu'ils sont intéressés par votre intérêt, gardez-les dans votre réseau. Ils pourraient être utiles pour une autre étape de votre projet (comme la communication à la fin du projet) ;**
  - ✦ **Personnalisez toujours chaque email. C'est pour cette raison que vous devez faire des recherches sur la personne que vous allez contacter ;**
  - ✦ **Les décideurs peuvent ne pas répondre à votre email ou refuser de vous aider. Ne vous découragez pas, il se peut qu'ils n'aient pas le temps, qu'ils aient perdu votre email ou qu'ils ne veuillent tout simplement pas vous aider. Cela fait partie du jeu et ne remet pas nécessairement en cause la qualité de votre travail.**
- 



# COMMENT EXPRIMER SON DÉSACCORD ?

## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Ce scénario d'activité a été développé dans le cadre du projet « Let Me Think About It », inspiré par la pyramide de [la hiérarchie des désaccords](#) de Paul Graham. L'objectif est de fournir des conseils sur la manière d'exprimer efficacement son désaccord dans les discussions en ligne. Le scénario de l'atelier vise à aider les participants à :

- ✦ Faire la distinction entre les points de vue et les accords/désaccords ;
- ✦ Explorer le sujet de la hiérarchie des désaccords en ligne ;
- ✦ Faire la différence entre les réponses à l'écrit/la publication et les réponses à l'auteur ;
- ✦ Reconnaître les formes les plus convaincantes de désaccord en ligne.

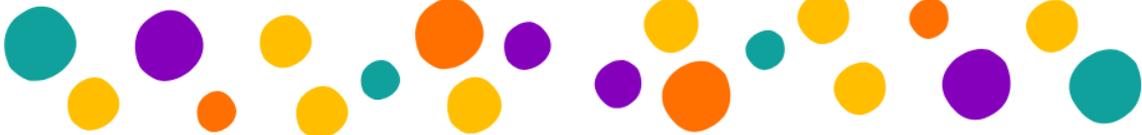
Le développement des compétences susmentionnées permettra de soutenir les jeunes dans leur participation à des débats en ligne. Le scénario a été testé avec 36 jeunes âgés de 13 ans et plus, actifs sur les réseaux sociaux. Ce scénario est recommandé pour des ateliers réunissant des groupes similaires de 5 à 40 participants. La durée de l'activité est estimée à environ 90 minutes.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

L'activité ne nécessite pas beaucoup de matériel et d'outils. L'animateur doit préparer à l'avance :

- ✦ Des chaises disposées en cercle ;
- ✦ Un chevalet de conférence ;
- ✦ Des stylos, des marqueurs, du papier de couleur, du ruban adhésif, des post-it ;
- ✦ Des articles ou publications imprimées provenant des médias ;
- ✦ Un exemple de pyramide de la hiérarchie des désaccords avec tous ses niveaux (voir ci-dessous).





## ★ INCLUSION

Il n'y a pas d'exigences ou de limitations spécifiques pour participer à cette activité. Cependant, l'atelier pourrait être particulièrement utile pour aborder les problèmes de comportement des jeunes liés aux échanges abusifs sur les réseaux sociaux. Ces abus atteignent des individus ou des groupes vulnérables dans le cadre d'échanges relatifs à des sujets controversés. De nombreux jeunes ont besoin d'un soutien éducatif pour participer correctement à cette activité.

## ★ DESCRIPTION

La pyramide de la hiérarchie des désaccords comprend sept niveaux différents :

### RÉFUTATION DU POINT CENTRAL

réfute explicitement le point central

### RÉFUTATION

trouve des erreurs et explique pourquoi en utilisant des citations

### CONTRE-ARGUMENT

contradictions étayées par un raisonnement et/ou des preuves à l'appui

### CONTRADICTION

expose les arguments de la partie adverse avec peu ou pas de preuves à l'appui

### RÉPONSE AU TON

critiquer le ton d'une autre personne sans s'attarder sur le fond de son argumentation

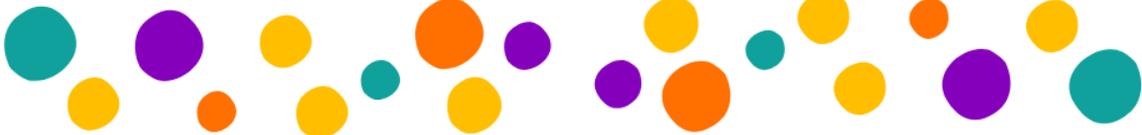
### AD HOMINEM

s'attache aux caractéristiques ou à l'autorité d'une autre personne, mais pas à la substance de son argumentation

### INSULTES

ressemble à ceci : vous êtes un idiot





Conformément à la forme de la pyramide, les formes les plus courantes de désaccord en ligne se trouvent dans le bas, tandis que les formes les plus élevées sont peu fréquentes, car leur formulation demande un effort important.

Le scénario de l'atelier est le suivant :

### **Échauffement et introduction**

La séance doit commencer par une activité énergisante suivie d'une brève introduction de l'animateur. L'animateur doit éviter de discuter en détail de la hiérarchie des désaccords, car cela pourrait influencer la réflexion des participants sur leur style de désaccord.

Commenter du contenu provenant des médias

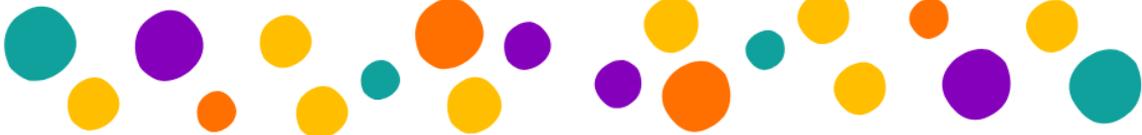
Avant la séance, l'animateur recherche et imprime divers articles à partir de sources en ligne et les affiche sur les murs de la salle où se déroule la formation. Chaque participant reçoit ensuite au moins cinq post-it pour y inscrire ses commentaires. Les participants se déplacent dans la salle, lisent les articles et laissent des commentaires grâce aux post-it. Les commentaires peuvent porter sur l'article dans son ensemble ou peuvent être une réponse à d'autres commentaires. Les participants doivent laisser au moins cinq commentaires sur cinq sujets différents, soit par rapport à l'article, soit en réponse à d'autres commentaires.

Présentation de la pyramide des désaccords

L'animateur réunit les participants autour d'un cercle et explique, à l'aide de plusieurs exemples, qu'il est important de faire la distinction entre un point de vue et un accord/désaccord. Le groupe discute ensuite de la question suivante : chaque affirmation représente-t-elle un point de vue ou un accord/désaccord ? Enfin, le groupe est invité à se demander pourquoi les gens ont tendance à être davantage en désaccord lorsqu'ils publient des commentaires sur Internet. Après une brève discussion, l'animateur présente la hiérarchie des désaccords sur un chevalet de conférence, en commençant par la base de la pyramide et en donnant des exemples pour chaque niveau.

Travail de groupe





Les participants sont répartis en groupes de 2 à 4 personnes et reçoivent l'un des articles mentionnés précédemment, ainsi que des post-it contenant des commentaires. Les groupes examinent les commentaires et en identifient deux qui peuvent être classés à un niveau supérieur de la pyramide. Une fois que tous les groupes ont terminé, ils présentent leurs résultats un par un. Ils fournissent de brèves informations sur l'article, lisent deux commentaires à voix haute et tentent de placer ces commentaires sur la pyramide. Une autre possibilité pourrait être de réaliser une tâche individuelle où les participants trouvent leurs propres commentaires et réfléchissent à quel niveau de la pyramide ils correspondent le mieux. Ils peuvent tenter de reformuler leurs commentaires et de les placer plus haut dans la pyramide.

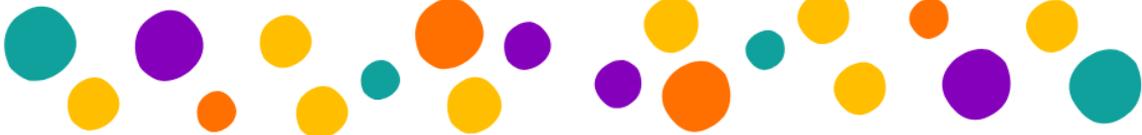
#### Débriefing

L'animateur commence le débriefing avec les participants assis en cercle. Les questions utiles à considérer sont les suivantes : Que s'est-il passé au cours de cette séance ? Comment vous êtes-vous senti à chaque étape de cette séance ? Qu'avez-vous appris en participant à cette séance ? Comment pouvons-nous mettre ces résultats d'apprentissage en pratique dans notre vie quotidienne ?

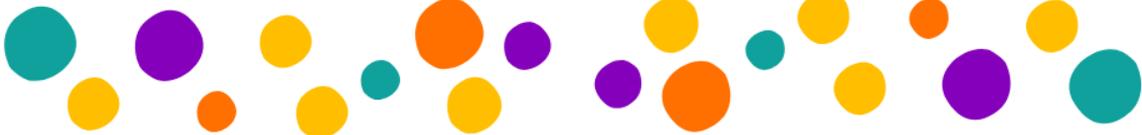
## **CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELLS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE**

- ✦ Pour garantir un environnement sûr et inclusif pour tous les participants, mettez l'accent sur le respect des différents points de vue et favorisez des discussions constructives ;
- ✦ Encadrez les discussions pour favoriser la participation active de chacun, même en petits groupes, afin que tous les participants aient l'occasion de partager leurs idées ;
- ✦ Guidez les participants pour qu'ils évaluent de manière critique leurs propres commentaires et ceux des autres, et encouragez-les à étayer leurs arguments à l'aide de preuves et de raisonnements ;



- 
- ✦ Mettez l'accent sur le fait qu'il est important d'écouter les points de vue opposés de manière active et respectueuse ;
  - ✦ Mettez en avant des exemples positifs de désaccord et d'échange respectueux ;
  - ✦ Utilisez des exemples pour solidifier les concepts clés ;
  - ✦ Incitez les participants à réfléchir à leur propre style de communication et à la manière dont ils interviennent dans les débats en ligne, qui constituent aujourd'hui une forme courante de participation sociale.





# PARTICIART – LA PARTICIPATION DES JEUNES DEVIENT INCLUSIVE GRÂCE À LA CRÉATIVITÉ

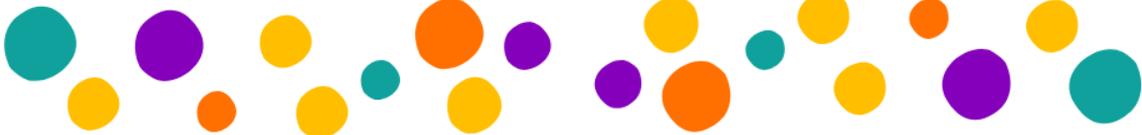
## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

Les activités [ParticipART](#) visent à donner aux jeunes en situation de handicap, ainsi qu'à ceux qui sont confrontés à des obstacles éducatifs et géographiques, les moyens de devenir des citoyens actifs et de participer à la société. Les activités impliquent les jeunes dans la création d'œuvres d'art qui représentent des problèmes locaux et analysent les solutions possibles sur la base de bonnes pratiques dans le monde entier. Le mode de mise en œuvre de la méthode ParticipArt peut être adapté à un contexte particulier et aux besoins des jeunes. La durée minimale de chacune des quatre étapes est de 2 heures. Le nombre de participants dans un groupe n'est pas non plus fixe, l'idéal étant de 5 à 10 personnes, afin d'assurer une bonne dynamique de groupe et d'inclure les différentes opinions exprimées à travers l'œuvre d'art créée.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Les activités ParticipART sont décrites en détail dans un [guide destiné aux professionnels du domaine de la jeunesse](#). Ce guide met l'accent sur les mesures concrètes permettant de favoriser l'engagement participatif des jeunes par le biais d'une approche créative fondée sur l'enquête. Cela les encourage à définir les problèmes et les défis auxquels ils sont confrontés, et à proposer des solutions.





## ★ INCLUSION

Les activités visent à aider les jeunes qui se heurtent à des obstacles en ce qui concerne leur participation, en particulier ceux qui sont atteints d'un handicap ou qui ont des difficultés d'ordre pédagogique. Les auteurs des méthodes recommandent vivement de procéder à une analyse des besoins des participants avec lesquels vous travaillez afin de garantir leur pleine participation aux activités. Si nécessaire, il peut être utile de faire appel aux services d'un psychologue et/ou d'un enseignant spécialisé.

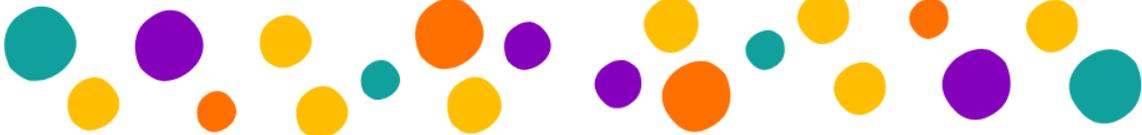
## ★ DESCRIPTION

Pendant les activités, qui se déroulent en quatre étapes, les jeunes participants progressent vers une vision commune de l'avenir en impliquant d'autres personnes dans l'innovation stratégique.

### 1. DÉCOUVERTE

Lors de cette étape, les participants recherchent des bonnes pratiques concernant les obstacles auxquels ils sont confrontés et les solutions à ces obstacles. Ils commencent par décider ce sur quoi ils vont se concentrer, par exemple un problème local ou une question sociale : il peut s'agir d'un problème tel que la recherche d'un emploi. Une fois le problème identifié, ils recherchent des exemples de personnes ayant réussi à résoudre des problèmes similaires. Ils recherchent des informations en ligne, dans les pays des participants ou à l'étranger. La personne qui dirige le processus veille à ce que les participants trouvent des solutions fondées sur des preuves réelles et des informations fiables. Cette étape ne consiste pas seulement à identifier les problèmes, mais aussi à changer la façon dont ils sont perçus, en se concentrant sur les forces plutôt que sur les faiblesses.





## 2. RÊVE

La « phase de rêve » permet aux participants d'imaginer un avenir qu'ils souhaitent réellement, dans lequel ils peuvent surmonter le défi analysé. Si de nombreuses personnes participent à la première phase de l'activité, de multiples points de vue et idées apparaîtront, ce qui rendra la discussion plus attrayante. Poser des questions positives permet de faire émerger des idées

créatives et constructives pour l'avenir. En utilisant des images et un langage positifs, tout le monde travaille ensemble pour imaginer et créer des résultats positifs.

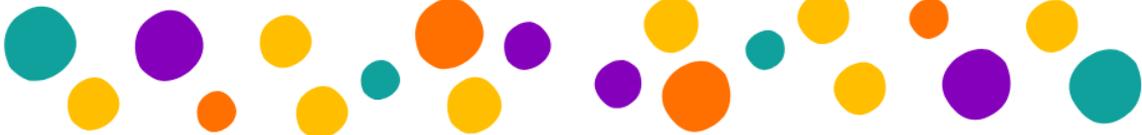
## 3. CONCEPTION

La discussion se concentre sur les possibilités qui ont déjà été créées. Cette phase est importante pour comprendre les limites et les difficultés liées à la concrétisation de l'avenir dont les jeunes ont rêvé. Il est important d'être positif, mais aussi d'informer prudemment les jeunes des obstacles possibles, comme le fait que le changement nécessite du temps et l'implication de plusieurs parties prenantes. L'objectif est d'atteindre une vision ou une valeur commune que l'équipe ou les participants considèrent comme ayant un potentiel réel et positif. Les aspirations individuelles sont partagées dans un environnement inclusif, sûr et favorable, où chacun se sent écouté.

## 4. DESTINÉE

L'objectif de cette phase finale est de créer un avenir grâce à l'innovation et à l'action. Elle fournit également une plateforme permettant aux jeunes de présenter leur travail et d'entamer un dialogue constructif avec des personnes influentes au sein de leur communauté. Il n'y a pas d'approche spécifique pour cette phase finale. La mise en œuvre de cette phase peut prendre différentes formes, par exemple une exposition artistique. Les jeunes doivent être impliqués dans le processus de prise de décision concernant la mise en œuvre.



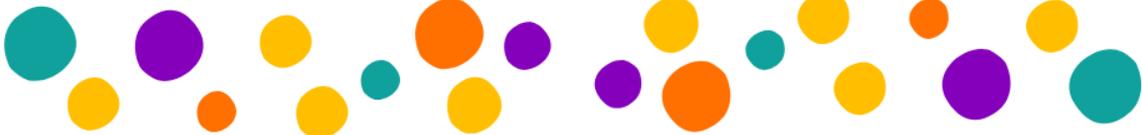


## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELLS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

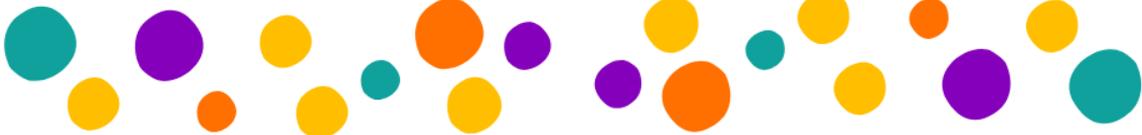
Les étapes ci-dessus ont été décrites de manière assez concise dans le guide et peuvent sembler insuffisantes pour atteindre des objectifs aussi ambitieux.

Toutefois, voici des conseils plus détaillés pour la mise en œuvre de cette activité :

- ✦ Avant d'analyser le problème avec les jeunes, il est important qu'ils le comprennent et le définissent. Il est essentiel d'utiliser un langage clair et accessible pour s'assurer que les informations sont facilement comprises. Cela peut se faire par le biais de différentes méthodes telles que des enquêtes, des entretiens et la mise en place de groupes de discussion ;
  - ✦ Afin d'aider les jeunes à rechercher des bonnes pratiques, fournissez-leur un modèle et assurez-vous que les informations qu'ils ont trouvées en ligne sont fiables. Organisez des présentations afin de permettre aux jeunes de partager leurs découvertes et d'expliquer pourquoi ils trouvent la pratique intéressante ;
  - ✦ Fournissez aux jeunes le matériel nécessaire pour exprimer leurs idées, leurs souhaits et leurs points de vue sur papier. Il peut s'agir d'une toile et de crayons, ou simplement d'une feuille blanche pour écrire un poème ou une chanson.
  - ✦ Avant de commencer, mettez-vous d'accord avec les jeunes sur le type de matériel qu'ils préfèrent utiliser. Ils peuvent choisir le type d'expression créative qu'ils préfèrent, ce qui facilite la génération d'idées et la mise en forme de l'avenir qu'ils imaginent ;
  - ✦ Impliquez tous les jeunes dans la cocréation de l'œuvre d'art. Elle doit représenter un avenir positif commun à tous les participants. Si tel est le cas, organisez un espace permettant aux jeunes de partager leurs idées et les œuvres d'art qu'ils ont créées ;
  - ✦ Aidez les jeunes à appliquer les connaissances et les pratiques analysées au cours de la première phase à leur propre contexte. Cela peut se faire par le biais de discussions et de l'utilisation d'outils créatifs et analytiques tels que des cartes mentales ;
- 

- 
- ✦ **Mettez-vous d'accord avec les jeunes sur le message principal de leur œuvre d'art.**  
Discutez de ce qui doit être modifié et de ce qu'ils peuvent faire pour se sentir à l'aise sur le sujet. Assurez-vous que leur œuvre d'art représente clairement leur vision ;
  - ✦ **Organisez une rencontre entre les jeunes et les personnes influentes de leur communauté.**  
Assurez-vous que les deux parties sont impliquées et que l'espace est convivial et propice aux présentations et au partage des différents points de vue.





# CRÉATION DE VIDÉOS PARTICIPATIVES

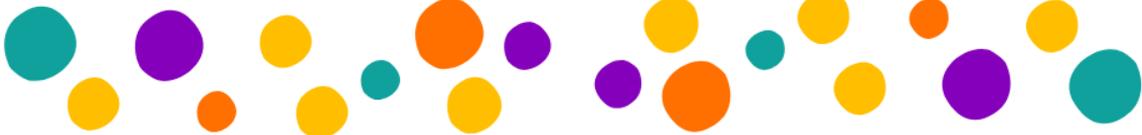
## ★ OBJECTIFS ET PARTICIPANTS

La réalisation de [vidéos participatives](#) demande que les participants travaillent ensemble pour comprendre et résoudre un problème spécifique qui concerne leur communauté. L'accent est mis sur l'implication active des personnes concernées par le problème. L'objectif principal est de développer des connaissances et de résoudre le problème. Généralement, un animateur guide le processus : les participants réfléchissent de manière critique aux problèmes sociaux qui les concernent et aux changements qu'ils souhaitent voir s'opérer. Ils enregistrent ensuite leur propre vidéo pour représenter les problèmes de leur point de vue. La méthode a été testée avec différents groupes, y compris des jeunes. Le temps nécessaire aux activités dépendra de plusieurs facteurs, par exemple la nature des questions abordées, les compétences des participants et le résultat final souhaité.

## ★ OUTILS ET RESSOURCES

Un [manuel en anglais](#) a été rédigé dans le cadre du projet [DigitArt!](#) Ce manuel présente une introduction détaillée de la méthode et propose des scénarios d'ateliers. Il comprend également des éléments théoriques qui peuvent être utiles pour préparer et organiser de telles activités. Outre le matériel et les outils généralement nécessaires à un atelier (papier, marqueurs/stylos, tableau ou chevalet de conférence), vous aurez besoin des éléments suivants : des caméras, un microphone, des écouteurs, un trépied, un écran de télévision ou un projecteur, des haut-parleurs, un câble audio/vidéo pour connecter la caméra à la télévision/l'ordinateur portable en vue de la projection.





## ★ INCLUSION

La création de vidéos participatives est une méthode attrayante. Elle peut impliquer différents groupes de jeunes, notamment des jeunes défavorisés particulièrement touchés par les questions sociales. Cette méthode leur permet de s'exprimer sur des sujets qui les concernent. Elle peut renforcer leur confiance en eux en leur permettant d'exprimer leur opinion et leur donner le sentiment de pouvoir faire entendre leur voix. En outre, cette méthode peut développer leurs compétences à la fois numériques et artistiques (création de la vidéo) et leurs compétences générales (communication, expression et travail d'équipe). Cependant, la création de vidéos participatives comporte certains risques, en particulier lorsqu'elles traitent de situations sociales qui concernent des personnes vulnérables. Les animateurs de ces activités doivent donc être très sensibles aux difficultés rencontrées par ces participants. Le [manuel](#) fournit des conseils sur la manière de procéder et donne une vue d'ensemble des risques.

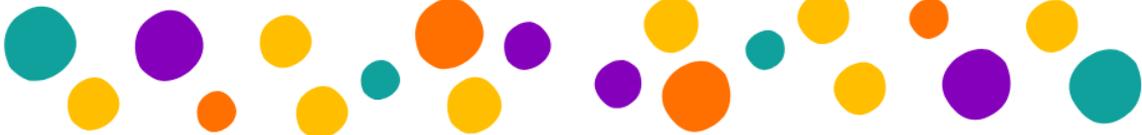
## ★ DESCRIPTION

La réalisation de vidéos participatives comprend les phases suivantes :

### Formation et constitution du groupe

Cette phase est consacrée à la constitution du groupe et au renforcement des relations entre ses membres. Accordez une attention particulière à l'inclusion sociale et cherchez à établir la confiance, à faire tomber les barrières et à créer un esprit d'entreprise commun. De courtes activités portant sur la réalisation de vidéos peuvent déjà être proposées pendant cette phase afin de renforcer la faculté d'agir du groupe. L'objectif de cette activité est de renforcer la confiance et les relations entre les participants. Il est important de souligner que les résultats de cette activité ne seront pas diffusés.





Exploration et réflexion de groupe

**Cette phase a pour but de développer davantage la faculté d'agir des participants et d'instaurer un objectif commun dans le groupe. Les participants entreprennent des recherches et des discussions coopératives sur les questions qui les concernent. Après ce moment de réflexion, ils définissent des attentes communes, élaborent un programme et collaborent pour créer un scénario ou un story-board visuel. Ensuite, les participants développent leurs compétences en jouant avec la caméra et en se familiarisant avec le processus de réalisation et de montage vidéo. Ces activités doivent se dérouler dans un espace sûr. Les résultats ne seront partagés qu'entre les participants afin d'éviter toute publicité prématurée.**

Page | 84

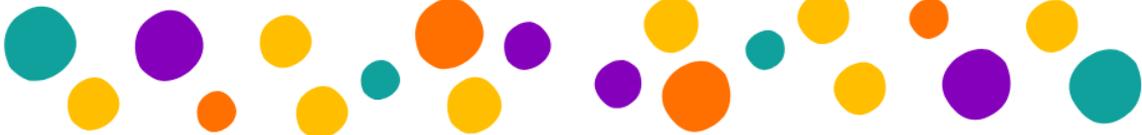
Production collaborative

**Cette phase comprend la production et le montage de la vidéo. Elle permet à un plus grand nombre de membres de la communauté de réfléchir à la question ciblée. Par exemple, les participants peuvent interroger des membres externes à la communauté afin de recueillir un plus grand nombre de points de vue sur la question. Il est judicieux de compléter la création des vidéos par des activités de lecture des vidéos. Cela encouragera le groupe à réfléchir au sens et au message de l'histoire.**

Exercer une influence sociale

**Dans cette phase, le produit final est présenté à un public externe afin d'entamer un dialogue sur la question sociale ciblée. Grâce à leurs vidéos, les participants peuvent se montrer plus convaincants et susciter une réaction de la part de la communauté.**





## ★ CONSEILS POUR LES PROFESSIONNELS DU DOMAINE DE LA JEUNESSE

Les auteurs du manuel fournissent aux animateurs de l'activité des conseils pour l'évaluation et la limitation des risques, en particulier lorsqu'ils travaillent avec des groupes vulnérables :

- ✦ Il est important d'impliquer les personnes moins assurées afin d'éviter la discrimination et de veiller à ce que tous les membres du groupe aient la possibilité d'exprimer leurs idées, d'être entendus et d'utiliser l'équipement ;
  - ✦ Les participants doivent être libres de décider dans quelle mesure ils veulent s'impliquer dans l'activité ;
  - ✦ Structurez le processus en cycles répétés : réalisation collaborative de vidéos, activités de lecture des vidéos et discussion de réflexion ;
  - ✦ Prenez progressivement du recul pour laisser le groupe diriger le processus au fur et à mesure qu'il acquiert plus de confiance et de connaissances ;
  - ✦ Trouvez un équilibre entre la réalisation des vidéos et la discussion ;
  - ✦ Sensibilisez le groupe aux risques qui peuvent découler de la diffusion de leurs vidéos dans les médias et laissez-les décider dans quelle mesure ils souhaitent s'exposer.
- 



**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.

Code du projet : 2022-2-FR02-KA220-YOU-000096889

Cette publication est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les mêmes conditions 4.0 International

(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

<https://www.eutopia-project.eu>

