

20
23



RAPPORT DE POLITIQUE GENERALE

NOUVEAU CADRE POUR LA PARTICIPATION DÉMOCRATIQUE ET
L'ENGAGEMENT DES JEUNES EUROPÉENS SOUS REPRÉSENTÉS - NEUEYT

Bienvenue dans le rapport de politique générale du projet NEUEYT, basé sur des initiatives communes à l'usage des jeunes, des parties prenantes, des décideurs politiques, des communautés locales, et des organisations de jeunesse.



Co-funded by
the European Union

RAPPORT DE POLITIQUE GÉNÉRALE

Nouveau Cadre pour la participation démocratique et l'Engagement des Jeunes Européens Sous-représentés - NEUEYT

KA3 – SUPPORT POUR LA RÉFORME POLITIQUE LES
JEUNES EUROPÉENS ENSEMBLE

Projet n°604631-EPP-1-2020-1-IT-EPPKA3-EU-YTH-TOG.



**Cofinancé 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.

TABLE DES MATIÈRES



1. Introduction

- 1.1. À propos du projet
- 1.2. Objectifs du projet
- 1.3. Partenaires du Projet

2. Les 8 nouvelles initiatives pour la participation des jeunes

- 2.1 L'élaboration des initiatives
- 2.2 Les 8 initiatives

3. L'élaboration des recommandations

- 3.1. Listes plurilatérales
- 3.2. Tables rondes plurilatérales

4. NEUEYT – Document d'orientation

1.INTRODUCTION

Bienvenue dans le rapport de politique générale du projet NEUEYT, basé sur des initiatives communes à l'usage des jeunes, des parties prenantes, des décideurs politiques, des communautés locales, et des organisations de jeunesse. Ce document résulte du projet NEUEUT, qui propose des initiatives innovantes pour la mise en œuvre d'une citoyenneté active et d'une participation démocratique des jeunes âgés de 16 à 20 ans, particulièrement sous-représentés lors des prises de décisions politiques. Il est surtout question des personnes vivant dans les régions éloignées/rurales.



1.1 À propos du projet

NEUEYT est un projet ambitieux visant à concevoir et tester, par le biais d'une approche participative, un éventail d'initiatives innovantes capable de simuler l'engagement civique des jeunes. Le projet accorde une attention particulière aux personnes sous-représentées, les "invisibles" de la littérature, en partant du principe que la numérisation peut jouer un rôle crucial dans l'émergence de nouvelles formes de dialogue. Le consortium du projet pense que l'approche numérique des initiatives développées récemment permettra de réduire le fossé entre les jeunes invisibles. C'est l'un des aspects essentiels de ce projet.

Afin de concrétiser le résultat de ce projet, le consortium a travaillé de manière approfondie pour rassembler le meilleur de la démocratie numérique en Europe, en identifiant ses caractéristiques. Huit initiatives majeures découlent de cette recherche. Elles ont été testées dans les pays partenaires à l'échelle nationale, bien que ces derniers impliquent déjà les jeunes, et les mettent en relation avec les décideurs politiques.

La méthodologie appliquée pour mettre en œuvre ces initiatives est principalement axée sur la participation active des jeunes et des décideurs politiques aux activités des communautés locales. L'objectif est de les impliquer depuis la recherche jusqu'à la mise en œuvre, depuis l'élaboration de la recommandation politique jusqu'au retour sur les initiatives du cadre. La recherche-action, la cocréation et les principes du développement communautaire ont guidé cette approche.

Le principal groupe cible de ce projet était les jeunes âgés de 16 à 20 ans.



1.2 Objectifs du projet

- Accroître la participation active à la vie démocratique des jeunes sous-représentés, grâce à des approches mixtes, à de nouveaux formats de discussion/débat et à des langues ciblées innovantes ;
- Accroître les chances des jeunes, être écouté par les parties prenantes et les décideurs politiques aux niveaux local, régional, national et international ;
- Tester de nouvelles méthodes de participation mixte des jeunes afin d'innover le panel de services fournis par les parties prenantes et les prestataires dans le domaine de la jeunesse dans une perspective de durabilité ;
- Promouvoir l'idée que les jeunes devraient déterminer l'avenir de l'Europe : renforcer l'idée générale qu'il est crucial d'investir dans les jeunes et dans leur confiance dans les institutions et la communauté.

T1.3 Partenaires du projet

Le partenariat inclut 6 pays (IT, GR, CY, NMK, FR, NO) et rassemble des organisations publiques (locales et régionales), toutes impliquées dans la responsabilisation des jeunes et la prise de décisions politiques.

Le consortium est composé de :

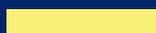
- Glocal Factory – Vérone, Italie (responsable du consortium)
- Poraka Nova – Struga, Macédoine du Nord
- Associazione Foris – Brindisi, Italie
- Hub Nicosia – Nicosie, Chypre
- E-Trikala, Trikala, Grèce
- Pistes Solidaires – Pau, France
- Agder County Council – Agder, Norvège

PARTENAIRES



2. LES 8 NOUVELLES INITIATIVES POUR LA PARTICIPATION DES JEUNES

Les 8 initiatives sont le résultat du projet. Toutes les initiatives ont été testées dans les pays partenaires, et toutes les initiatives ont été testées dans plus d'un pays. Toutes les initiatives ont donné lieu à des rencontres entre les jeunes, les décideurs politiques et les parties prenantes. Le test des initiatives a abouti à un « Cadre d'initiatives communes », produit par les partenaires du projet.



2.1 L'élaboration des initiatives

Le processus de création des 8 initiatives s'est déroulé en plusieurs étapes.

Lors de cette première étape, les partenaires du projet ont mené une recherche documentaire approfondie sur les bonnes pratiques existantes, en terme de participation active, numérique et démocratique entre jeunes, éducateurs jeunesse, et décideurs politiques.

Qu'est-ce qu'une bonne pratique ? Il s'agit non seulement d'une pratique qui est bonne, mais aussi d'une pratique dont le bon fonctionnement et les résultats concluants ont été prouvés, lui permettant d'être ainsi utilisée comme modèle. Il s'agit d'une expérience réussie, qui a été testée et validée, au sens large, qui a été répétée et qui mérite d'être partagée afin qu'un plus grand nombre de personnes puissent l'adopter.



Chaque bonne pratique identifiée se définit comme étant :

- Efficace et réussie
- Durable
- Sensible au genre
- Techniquement réalisable
- Participative
- Reproductible et adaptable

Conscient des facteurs inhérents aux différentes bonnes pratiques recueillies, le consortium du projet s'est réuni pour une formation commune de trois jours, au cours de laquelle il a réfléchi et débattu des leçons à tirer des meilleures pratiques sélectionnées. Cette étape a été extrêmement importante, car elle a permis de collecter des informations pertinentes pour la conception et le développement du Nouveau Cadre pour la Participation Démocratique et l'Engagement des Jeunes Européens Sous-représentés. Pendant cette formation, les partenaires ont collaboré pour créer les 8 initiatives, en se basant sur les critères des bonnes pratiques.

2.2. Les 8 initiatives

Repéré: Repéré est une activité qui vise à orienter les jeunes vers une réflexion sur les problématiques actuelles qui affectent leur vie, et vers une analyse de celles qu'ils aborderont avec les différents décideurs politiques par le biais de Notes Critiques.

Élever la voix : L'objectif de cette activité est de concevoir et de réaliser un certain nombre d'activités qui permettront aux jeunes de désigner les meilleurs et les pires endroits de la ville, et de comparer leurs déplacements quotidiens et leur vie, suivant leur lieu de résidence.

Défenseur de ses droits : L'activité Défenseur de ses droits vise à faire travailler des jeunes issus de communautés sous-représentées en binôme avec d'autres jeunes sur des modules d'acquisition de connaissances relatives au travail avec les réseaux sociaux et l'expression de soi, à travers différents outils. L'objectif principal sera d'être entendu et de provoquer une réaction des décideurs politiques concernés.

INITIATIVES



Ma pART : Ma pART vise à encourager l'engagement des jeunes et la participation démocratique, à travers des moyens de communication numériques et artistiques. Dans cette activité, les groupes de jeunes participeront à un concours et devront créer des « medleys » composés de vidéos, chansons, images, et autres contenues en ligne qui leur sont familiers et qui décrivent au mieux l'un des sujets sélectionnés (problèmes relatifs à la participation active et démocratique). Ma pART promeut la « participation démocratique à travers des medleys artistiques ».

Débat silencieux

Le débat silencieux vise à donner aux jeunes l'occasion de s'exprimer sur plusieurs sujets d'actualités, en apprenant à débattre et à s'exprimer entre eux et avec les décideurs politiques. Le débat silencieux permet à chacun d'être entendu, invite au respect des opinions et facilite la prise de parole. Cette méthode favorise le dialogue avec le texte et avec les autres membres du groupe ; elle encourage l'implication personnelle et la construction du groupe ; elle donne à chacun le temps de réfléchir, et de s'exprimer sans être interrompu et d'écouter les autres.

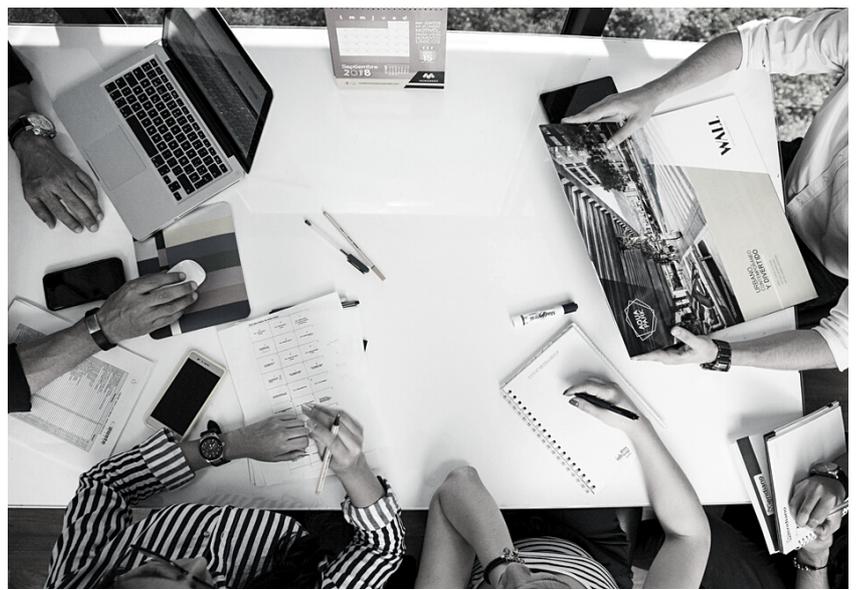
Six étapes pour la participation aux processus civiques et démocratiques : Les « 6 tapes pour la participation aux processus civiques et démocratiques » sont un processus d'apprentissage actif visant à encourager les changements dans notre société. Il s'agit d'un processus d'apprentissage basé sur les problèmes, qui incite les jeunes à poser des questions, à réfléchir aux problèmes qui affectent leur vie et à explorer la complexité des situations du monde réel.

Feuille de route du conseil de jeunesse numérique :

La feuille de route du conseil de jeunesse (numérique) prend la forme d'un guide expliquant étape par étape comment créer un conseil de jeunesse, qui pourrait être utilisé par n'importe quel autre pays européen comme feuille de route pour la participation démocratique.

Panneau Nous & Vous : Grâce au Panneau Nous & Vous, les jeunes seront capables de mener une étude sur 10 sujets qui les intéressent. Pour cela, ils devront créer un outil qui leur sera utile, mais également diffuser l'enquête et collecter les informations pertinentes.

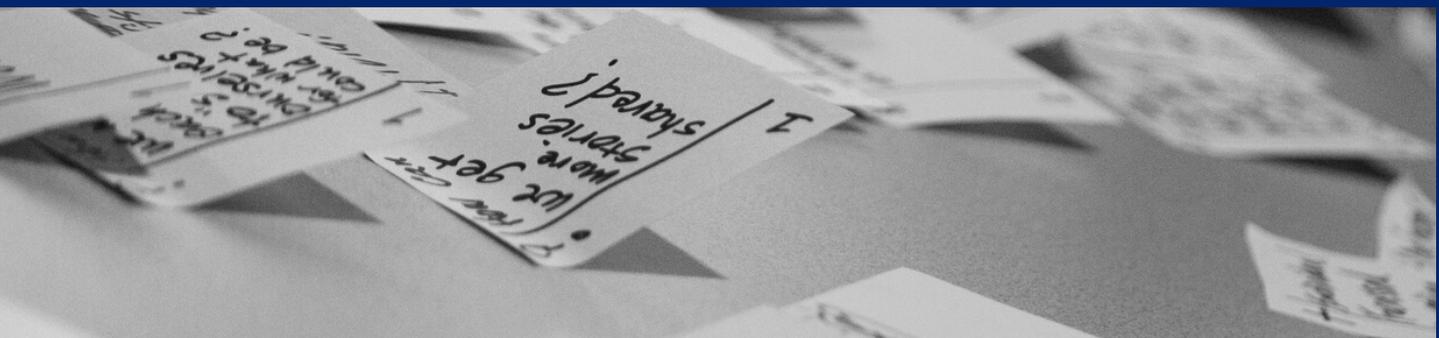
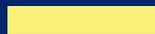
INITIATIVES



3. L'ÉLABORATION DES RECOMMANDATIONS

Les recommandations politiques s'appuient sur les expériences collectives des initiatives et sur les contributions des tables rondes des parties prenantes.

Les recommandations politiques visent à capitaliser tous les résultats obtenus au cours de la mise en œuvre des initiatives, concernant le développement et le test du cadre et tous les produits et résultats générés par la phase de test. Un laboratoire international, et la mobilité des jeunes et des décideurs politiques ont encouragé, par leur implication, la qualité des répercussions des livrables. Le cadre testé a été ajusté pour assurer sa pérennité, ainsi qu'une transmission future.



TABLES RONDES PLURILATÉRALES

3.1 Listes plurilatérales

Une liste plurilatérale a été établie par chaque partenaire. Les personnes figurant sur cette liste sont des personnalités politiques, des administrateurs de haut niveau, des éducateurs jeunesse, des chefs d'établissement ou d'autres groupes cibles concernés par le travail avec les jeunes, de manière formelle ou informelle. Cette liste sera utilisée pour diffuser des informations sur le projet, pour recruter des participants aux initiatives et pour recruter des participants aux tables rondes plurilatérales.

3.2 Tables rondes plurilatérales

Une table ronde plurilatérale a été créée au niveau local dans chaque pays partenaire afin de partager les décisions et de valider les résultats. Les tables rondes sont composées d'un minimum de 8 à 10 membres issus de la liste des parties prenantes, ainsi que d'au moins deux jeunes appartenant aux groupes cibles. Les tables rondes de parties prenantes se sont réunies à 3 reprises pour discuter du cadre et de la portée du projet, des expériences tirées des initiatives et des recommandations politiques.

Certains membres des tables rondes ont participé à des mobilités transnationales, échangeant des expériences et des enseignements avec des parties prenantes d'autres pays qui ont mis en œuvre les mêmes initiatives. Les membres du groupe de parties prenantes se sont engagés à garantir que les expériences et les connaissances collectées dans le cadre du projet NEUEYT se poursuivent au-delà de la durée de vie du projet.

Les recommandations politiques ont recueilli les contributions de chaque table ronde plurilatérale, des recommandations clés pour surmonter les défis spécifiques apparus au cours de la mise en œuvre du panel des activités d'engagement du cadre.



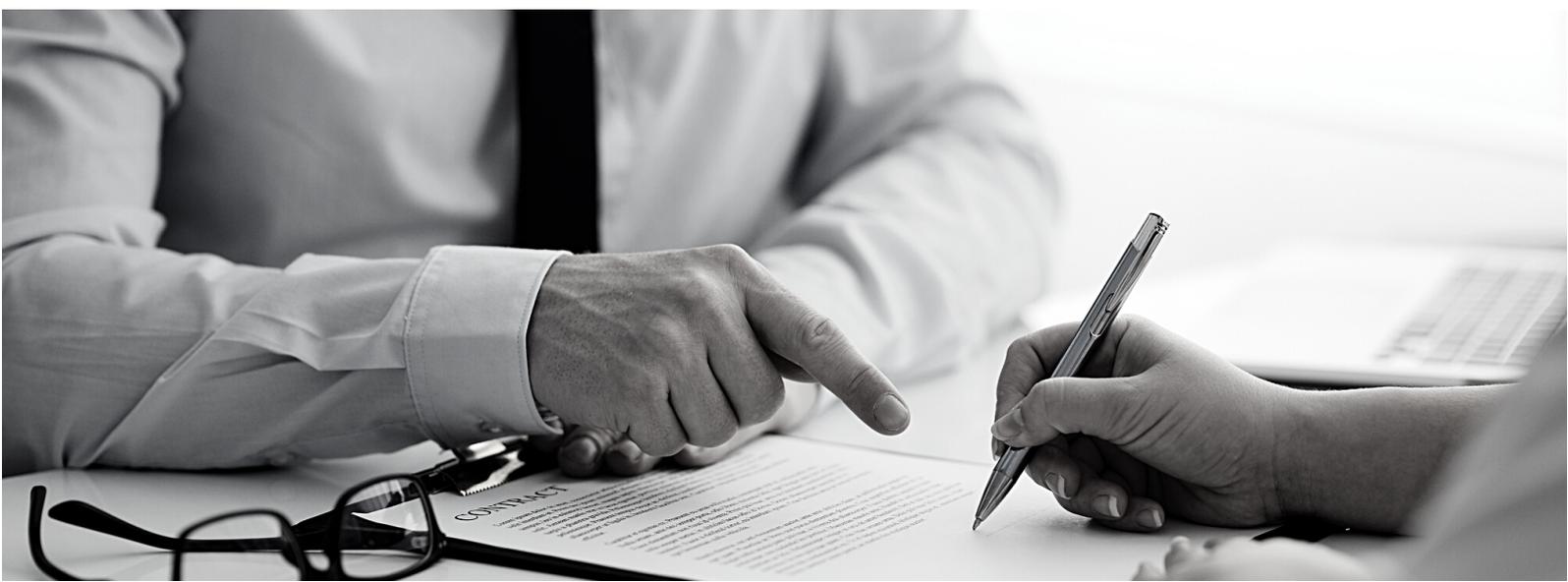
Les décideurs politiques et les parties prenantes devraient considérer les outils numériques comme potentiellement utiles pour renforcer la participation des jeunes aux processus démocratiques, s'ils sont utilisés dans le respect de leurs spécificités. Les outils numériques ne sont toutefois que complémentaires et secondaires par rapport à l'engagement en direct. Étant donné que tous les jeunes n'ont pas accès aux réseaux sociaux (SoMe) ou ne souhaitent pas les utiliser, les responsables politiques devraient également se rendre dans les écoles et dans d'autres lieux pertinents où les jeunes sont présents/actifs. Penser en termes de remplacement complet des outils et formats d'interaction traditionnels pourrait être à la fois contre-productif et risqué pour le processus démocratique lui-même.

La communication par le biais des outils numériques est conçue pour un échange d'informations rapide et souvent bref. Les outils numériques et les réseaux sociaux sont en outre souvent utilisés pour exprimer le mécontentement ou pour manifester l'opposition et la contestation. En revanche, les processus politiques s'inscrivent dans la durée et sont de nature complexe.

Réussir la première rencontre entre les jeunes et les décideurs politiques est une chose. Créer les circonstances favorables qui leur permettent de travailler ensemble dans le respect et la compréhension mutuels à long terme est beaucoup plus difficile et exige des compétences sociales avancées de la part des deux parties.

Il existe un fossé intergénérationnel dans l'utilisation de la sphère numérique dont il faut tenir compte. Les adultes et les jeunes ont tendance à vivre dans des sphères numériques différentes. Il est également difficile de trouver un terrain d'entente car les outils évoluent rapidement.

RECOMMANDATIONS



RECOMMANDATIONS

I. Assurer une connectivité et un accès numériques suffisants et égaux.

1. Les autorités publiques à tous les niveaux devraient assurer une connectivité numérique suffisante sur leur territoire et remédier aux inégalités d'accès à Internet et aux technologies numériques entre les jeunes des différentes régions (centrales ou éloignées) et les différents groupes.

II. Promouvoir la sensibilisation, l'éducation et la formation à l'utilisation des outils numériques et des réseaux sociaux, ainsi que l'éducation aux réseaux chez les jeunes.

1. Concevoir des programmes éducatifs capables de favoriser la responsabilité sociale/sociétale, la tolérance, la solidarité et l'engagement civique chez les jeunes.

2. Afin de participer aux processus politiques de manière constructive, les jeunes doivent être autorisés à se forger une opinion sur la base de faits et d'arguments et avoir accès à des informations de qualité validées par des sources fiables. Les jeunes doivent également être sensibilisés aux impacts négatifs des réseaux sociaux (par exemple, la non-reconnaissance des faux profils, la susceptibilité aux fausses informations, les fausses valeurs, l'influence et l'image d'une vie parfaite), et développer l'éducation aux réseaux et la capacité de raisonnement critique.

3. Organiser des cours de formation/ouvrir des tribunes pour sensibiliser à la bonne utilisation des outils numériques/réseaux sociaux, pour les étudiants, les enseignants, les professeurs, le personnel supérieur du système éducatif, ainsi que le ministère de l'éducation.

4. Souligner l'importance du militantisme numérique et de l'élaboration de politiques, et appeler à la mise en place de programmes éducatifs nationaux fusionnant la technologie, le militantisme et la politique.

5. Développer des systèmes/procédures pour mieux valider l'éducation non formelle en tant qu'outil important pour renforcer la participation active des jeunes à la vie démocratique.



RECOMMANDATIONS

III. Permettre aux parties prenantes et aux décideurs politiques de mieux comprendre et gérer la manière particulière dont les jeunes communiquent via les réseaux sociaux et les outils numériques.

1. Les parties prenantes, les décideurs politiques (et les adultes en général) doivent comprendre que les jeunes ont une façon très différente de communiquer - en particulier via les réseaux sociaux ou les outils numériques en général. Leur façon particulière de partager des messages, des informations et des émotions par le biais d'une variété d'approches diffère de celle des adultes. Lorsqu'ils interagissent avec des jeunes, tous les adultes devraient être tenus de bien comprendre cet aspect et d'agir en conséquence. Dans le cas contraire, le message adressé aux jeunes risque de ne pas leur parvenir ou d'être mal interprété.

2. Les jeunes veulent aussi être les protagonistes de la participation civique et s'attendent donc à ce qu'on leur demande des comptes et qu'on les responsabilise lorsqu'ils s'engagent dans la société. Les parties prenantes et les décideurs politiques doivent confier aux jeunes la responsabilité d'activités et d'initiatives, tout en étant capables d'accepter les erreurs et les demandes de soutien et de modifications.

3. La créativité des jeunes peut également être source d'imprévisibilité, ce qui pourrait frustrer les adultes ou les décideurs politiques. Ceux-ci doivent donc se préparer et être capables de faire face à la créativité des jeunes (comportement hors protocole) afin de bénéficier de leur contribution à la vie démocratique et en tant qu'acteurs de la communauté.

4. La frustration et la désillusion ressenties par les décideurs politiques et les parties prenantes lorsqu'ils s'engagent avec les jeunes font partie du jeu, mais cela ne doit pas les conduire à couper les relations avec les jeunes. Il faut faire preuve de patience et les parties prenantes doivent développer et mettre en œuvre (de manière créative) d'autres modes d'interaction.

5. L'écoute active est peut-être la compétence la plus appréciée des jeunes dans leurs relations avec les adultes dans le contexte de la participation démocratique. Les décideurs politiques et les parties prenantes devraient faire preuve d'une écoute active permanente lorsqu'ils s'engagent avec les jeunes.



RECOMMANDATIONS

IV. Différentes approches et différents formats d'interaction entre les décideurs et les jeunes devraient être testés.

1. Les décideurs politiques et les parties prenantes devraient écouter et (mieux) comprendre les besoins et les messages que les jeunes communiquent par le biais des réseaux numériques. Il est important d'utiliser des outils simples pour obtenir un retour de la part des jeunes, par exemple des outils similaires aux enquêtes de satisfaction dans les aéroports (« smiley buttons »).

2. Les décideurs politiques et les parties prenantes doivent également s'adapter à l'évolution des besoins et des habitudes des jeunes ainsi qu'aux changements technologiques, et améliorer leurs compétences pour comprendre les problèmes auxquels les jeunes sont confrontés en ligne.

3. Entre 16 et 20 ans, les jeunes n'ont pas toujours un grand intérêt pour la politique. Mais ils sont toujours engagés dans le développement de leurs communautés, et souvent dans des cas individuels. Il est donc nécessaire de développer des plateformes où les jeunes sont entendus sur des sujets individuels, sans avoir à s'engager sur des sujets politiques plus larges.

4. Les décideurs politiques et les parties prenantes devraient indiquer clairement aux jeunes qu'ils sont intéressés par leurs opinions et qu'ils les prennent au sérieux. Ils doivent également faire preuve d'honnêteté dans leur communication avec les jeunes, et exprimer et expliquer leurs désaccords si nécessaire.

5. Explorer et appliquer des formats/réseaux alternatifs d'interaction entre les décideurs et les jeunes, tels que :

a) Les films, par opposition aux longs documents qui ne sont souvent pas attrayants pour les jeunes, ont le potentiel d'initier une conversation constructive entre les jeunes et les politiciens.

b) Les podcasts, qui pourraient être des outils utiles pour sensibiliser les jeunes aux questions politiques.

c) Le « débat silencieux », parce qu'il encourage l'implication personnelle et la constitution de groupes ; il donne à chacun le temps de réfléchir, de s'exprimer sans être interrompu et d'écouter les autres.



RECOMMANDATIONS

6. Encourager les jeunes à jouer le rôle d'« ambassadeur » pour inciter d'autres jeunes à participer aux processus politiques. Les pairs sont des exemples et des témoignages convaincants pour les autres jeunes. Ils peuvent donc être les meilleurs « influenceurs » et les plus crédibles aux yeux des autres jeunes.

7. Utiliser des espaces urbains appropriés, par exemple les bus, pour recueillir les avis des jeunes sur l'évolution de l'environnement local.

8. Accorder une attention particulière à l'élimination des obstacles à la participation démocratique des jeunes souffrant de handicaps.





Cofinancé par
l'Union européenne



PARTENAIRES DU PROJET



pistes solidaires



Vous souhaitez en savoir plus sur notre projet NEUEYT ?



Site web
www.e-participationyouth.eu



Page Facebook
facebook.com/neueyt.youth



Adresse email
contact@pistes-solidaires.fr



Compte Instagram
instagram.com/neueytproject/

