



Cofinancé par
l'Union européenne



CADRE D'INITIATIVES COMMUNES



CADRE D'INITIATIVES COMMUNES

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

Project 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 Contexte

2. Développement des initiatives

- 2.1 Co-crédation des 8 initiatives
- 2.2 Méthodologie de développement des initiatives

3. Proposition d'activités/initiatives

- 3.1 Six étapes pour la participation aux processus civiques et démocratiques
- 3.2 Ma pART
- 3.3 Repéré
- 3.4 Feuille de route du conseil de jeunesse numérique
- 3.5 Défenseur de ses droits
- 3.6 Débat silencieux
- 3.7 Élever la voix
- 3.8 Panneau Nous & Vous

4. Bibliographie



1 INTRODUCTION

PROJET NEUEYT

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



Bienvenue sur NEUEYT, cadre d'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 NEUEYT, 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. Le but de ce document est de démontrer l'efficacité et les résultats positifs des initiatives proposées par le consortium du projet.

1.1 À propos du projet

NEUEYT est un projet ambitieux visant à élaborer et tester, par une approche participative, un ensemble novateur d'initiatives capables de stimuler l'engagement civique des jeunes. Il s'agit tout particulièrement de ceux qui sont sous-représentés, surnommés les « invisibles ». On part du principe que la numérisation peut jouer un rôle crucial dans l'émergence de nouvelles formes de dialogue. Comme mentionné précédemment, 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.

Le partenariat inclue 6 pays (IT, GR, CY, NMK, FR, NO) et rassemble des organisations publiques (locales et régionales) et privées (réseaux internationaux, associations de jeunesse et différentes ONG), toutes impliquées dans la responsabilisation des jeunes et la prise de décisions politiques.

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 seront 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. En conclusion, ce projet proposera des recommandations/lignes directrices destinées aux décideurs politiques et aux parties prenantes, dans le but de valoriser des initiatives démocratiques de la jeunesse. Un laboratoire international, et la mobilité des jeunes et des décideurs politiques encourageront, par leur implication, la qualité des répercussions des livrables. Le cadre testé sera ajusté pour assurer sa pérennité, ainsi qu'une transmission future.

1. 2 Contexte

La Recommandation du Conseil de l'Europe sur la participation des enfants et des jeunes de moins de 18 ans (2012) stipule que : « La participation concerne les individus et les groupes d'individus qui ont le droit, les moyens, l'espace, la possibilité et, si nécessaire, le soutien d'exprimer librement leurs opinions, d'être entendus et de contribuer à la prise de décision sur les questions qui les concernent, leurs opinions étant dûment prises en compte en fonction de leur âge et de leur maturité. »

Ce projet aborde un défi de taille et d'actualité : la participation en ligne (ou e-participation). À travers l'Europe et dans les pays partenaires, outre les différents contextes, il est possible d'identifier un phénomène commun et les besoins qui en découlent. Il s'agit du manque de participation active des jeunes dans la vie démocratique, et ce, malgré l'omniprésence d'Internet, des réseaux sociaux, et des outils de communication numérique. Premièrement, il existe un problème d'accessibilité. En effet, les jeunes vivant dans les régions rurales et périphériques semblent avoir un accès limité, causé par le manque de connectivité.



Ensuite, des études récentes révèlent une fracture numérique croissante, relative à l'utilisation d'Internet : on peut constater une exploitation limitée du potentiel des outils numériques par les jeunes utilisateurs. Ils semblent rencontrer des difficultés à transformer les opportunités que fournissent les outils numériques en occasions d'améliorer leur vie. Dans cette perspective, il existe un besoin réel de compétences numériques, afin de maîtriser Internet. En outre, des phénomènes croissants tels que le manque d'engagement civique, les comportements passifs, le manque d'esprit critique et le populisme, peuvent-être considérés comme les effets d'une « éducation politique » insuffisante.

Lors des activités de préparation, le Consortium a travaillé sur les besoins communs liés à la participation et à l'engagement civique des jeunes. Selon leur expertise, les partenaires ont échangé des données et des sources, afin d'identifier ces « besoins communs ». Les partenaires ont tenté de définir la « participation démocratique », et différentes approches de l'engagement de la jeunesse. Ils ont également débattu des définitions de « cible » et « groupes sous-représentés », décidant finalement d'accorder une attention particulière aux jeunes de 16 à 20 ans, et à ceux vivant dans des zones rurales éloignées, car ils sont considérés comme « invisibles » et ont un accès plus limité aux outils de participation démocratique (beaucoup ne peuvent pas voter).

Ces initiatives visent à traiter tous les problèmes mentionnés ci-dessus, en fournissant des outils concrets pour stimuler et soutenir l'engagement civique des jeunes.

2 DÉVELOPPEMENT DES INITIATIVES



Les 8 initiatives présentes dans ce document résultent d'un long processus de travail, réalisé sur plusieurs mois. Tous les partenaires du projet ont contribué à la recherche documentaire, aux descriptions détaillées, aux réunions en ligne et en présentiel, et enfin, au développement de 8 nouvelles initiatives numériques de participation démocratique, prêtes à être mises en pratique entre jeunes, éducateurs jeunesse, et décideurs politiques.



2.1 Co-crédation des 8 initiatives

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

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.

Lors de cette première étape, les partenaires du projet ont mené une recherche documentaire approfondie sur les bonnes pratiques existantes, en termes de participation active, numérique et démocratique entre jeunes, éducateurs jeunesse, et décideurs politiques. Chaque bonne pratique identifiée se définit comme étant :

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



Cette analyse fût fructueuse et diversifiée, grâce à l'inclusion de l'expertise européenne de certains partenaires concernant plusieurs bonnes pratiques, ainsi qu'à l'aperçu sur d'autres continents comme l'Amérique du Nord ou l'Asie. Les 30 bonnes pratiques synthétisées se sont révélées être utiles et complètes, démontrant différentes méthodes pour impliquer les jeunes de façon numérique et démocratique, à l'échelle internationale. Les éléments communs de ces pratiques, à savoir gouvernance électronique (ou e-gouvernance), déplacement des jeunes, UE, citoyenneté mondiale et intégration sociale, ont inspiré les partenaires sur différents aspects, et ont été inclus dans la création finale des initiatives.

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. Ce Cadre d'Initiatives Communes représente la dernière étape avant l'application de ces initiatives.



2.2 Méthodologie de développement des initiatives

Dans cette partie du document, nous analyserons la méthodologie recommandée pour une application réussie des différentes activités. Il est prévu que toutes les initiatives proposées se déroulent sur 6 à 12 mois. Il est fortement recommandé que les membres de chaque association ou institution en charge des différentes initiatives y consacrent un certain temps et un engagement total.

Méthodologie du projet

La méthodologie à appliquer 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 co-création et les principes du développement communautaire guideront cette approche. Le site web servira de plateforme de démocratie virtuelle pour les jeunes des communautés, tandis que les vidéo-promotionnelles, les podcasts, les programmes radio, les événements d'engagement mixte et les réseaux sociaux viendront appuyer la forte campagne de diffusion et de sensibilisation.

Étape par étape

Afin de mettre chaque initiative en place, il suffit de suivre le guide étape par étape présenté dans la partie : 3. Proposition d'activités. Ce dernier comprend la durée des initiatives, le type d'activité, les objectifs, une brève description, et surtout, les étapes détaillées concernant le déroulement de chaque mois de l'initiative. En suivant chaque étape, vous serez amené à organiser ou à assister à différentes réunions avec des partenaires, à recruter des jeunes, à entrer en contact avec des décideurs politiques ou à élaborer du contenu pour le développement de l'activité. Ce guide propose également quelques conseils, qui seront mis à jour dès la fin de la phase de test, à la suite de l'évaluation et du retour.

Mettre l'accent sur le genre

L'inclusion d'une dimension de genre dans la mise en œuvre des 8 initiatives est fondamentale, et conforme à la Stratégie pour l'Égalité des Genres de l'Union européenne (2020-2025), qui vise à atteindre l'égalité des genres dans son ensemble.

En se fondant sur cette stratégie, l'inclusion d'une dimension de genre dans ce projet a pour but de :

- Favoriser des activités impliquant un nombre égal de garçons et de filles, et atteindre une participation parfaitement mixte.
- Comprendre pourquoi les jeunes filles sous-représentées issues des régions rurales sont plus impactées par le manque de participation démocratique numérique que les jeunes garçons.
- Stimuler l'apprentissage de nouvelles compétences informatiques et la sensibilisation aux compétences numériques auprès des jeunes, en particulier des filles, moins susceptibles de participer activement au monde numérique.

Conséquences post-pandémiques dans un monde numérique

La pandémie a accru notre besoin de travailler dans un environnement numérique, ne nous laissant d'autre choix que de nous adapter à cette nouvelle conception de la réalité. Pour cette raison, mais également afin de former et d'expliquer la participation numérique, les 8 initiatives seront disponibles en format physique, numérique et mixte.

Le besoin de s'adapter à un monde de plus en plus numérique sera également visible dans ce projet, par l'introduction de différents outils informatiques aux jeunes participants. Par cette action, les partenaires du projet formeront les jeunes à des outils informatiques utiles et à des compétences numériques. Ces dernières contribueront indirectement à l'augmentation du nombre de jeunes filles ayant des compétences numériques, en accord avec la stratégie d'égalité des genres de l'UE[1], car elles sont plus susceptibles d'avoir besoin d'un renforcement de ces compétences.

Économie, société et environnement

Les jeunes représentent l'une des catégories démographiques les plus touchées par la pandémie en cours, le climat économique qui se détériore, et la crise environnementale. Ils doivent apprendre à s'adapter et à trouver leur voie dans une société de plus en plus compétitive et inégalitaire. Tout au long du projet, une attention particulière sera portée au respect du Pacte Vert pour l'Europe, ainsi qu'aux actions visant à limiter les émissions de gaz à effet de serre. Par ailleurs, les jeunes seront encouragés à participer à des discussions actives sur les sujets environnementaux actuels.

[1] Point 4 du document - Intégration de la dimension de genre et d'une perspective intersectionnelle dans les politiques de l'UE



Activer la progression de la jeunesse rurale

C'est l'un des objectifs pour la jeunesse européenne dans la Stratégie de l'UE en faveur de la jeunesse (2019-2027). Les partenaires et les futures associations qui souhaitent développer ces initiatives doivent garder à l'esprit l'importance de recruter des jeunes issus des secteurs ruraux, afin de stimuler leur potentiel et d'encourager leur formation à une future participation démocratique et aux processus décisionnels. Il est essentiel d'assurer l'égalité des jeunes des zones urbaines et rurales.



N'oubliez pas : L'un des objectifs de ce projet est de s'inscrire dans la durée et d'inspirer d'autres associations, ou organismes, afin qu'ils entreprennent ces activités avec d'autres jeunes. Pour améliorer le présent contenu, nous vous incitons à noter les éventuelles erreurs ou aspects qui pourraient être améliorés, pour le développement futur des initiatives.

Recourir à une méthodologie aussi précise que détaillée permettra aux partenaires de vérifier et de valider les initiatives innovantes développées dans le cadre de travail. À cette fin, ils utiliseront différents outils d'évaluation et de mesure des répercussions. L'objectif de ce suivi concret est d'assurer la pérennité du projet.

3 PROPOSITION D'ACTIVITÉS/INITIATIVES



Dans les chapitres suivants, vous trouverez une explication détaillée de chacune des initiatives mises en œuvre par les partenaires du projet NEUEYT, une description, une méthodologie étape par étape, des conseils utiles, des calendriers et d'autres informations sur la façon dont vous pouvez mettre en œuvre les initiatives créées pour la participation et l'engagement numériques des jeunes.



A propos des 8 initiatives du projet NEUEYT

Les initiatives NEUEYT ont été conçues par les partenaires du projet lors de l'événement du laboratoire de co-création qui s'est déroulé à Trikala du 29 septembre au 1er octobre - 2021.

Chacune de ces initiatives est unique et vise à encourager les jeunes à participer davantage aux processus démocratiques grâce à divers outils et méthodes numériques.

Nous vous encourageons à explorer davantage nos initiatives dans les pages suivantes et à vous familiariser avec ces propositions d'activités / d'initiatives.

3.1 SIX ÉTAPES POUR LA PARTICIPATION AUX PROCESSUS CIVIQUES ET DÉMOCRATIQUES



En bref ...

Le programme de formation « 6 ÉTAPES POUR LA PARTICIPATION AUX PROCESSUS CIVIQUES ET DÉMOCRATIQUES » propose une approche méthodologique permettant à la fois de promouvoir la participation active des jeunes sous-représentés, et d'engager divers parties prenantes/décideurs politiques dans un dialogue constructif et dans une action avec les jeunes.



NOM DE L'ACTIVITÉ

Six étapes pour la participation aux processus civiques et démocratiques

TYPE D' ACTIVITÉ

Mixte

Transnationale



OBJECTIFS

- Nous espérons que cette activité permettra aux jeunes et aux décideurs politiques d'établir des relations et des liens solides entre eux, et avec leur communauté.
- Améliorer la conscience de soi et le développement personnel.
- Aider tous les groupes cibles à établir et à entretenir des relations avec les autres, y compris ceux issus de milieux divers.
- Comprendre les liens entre leurs réalités locales et le contexte mondial. Prendre conscience des différentes sources d'information et de la manière d'y accéder. En ce sens, ils devraient être capables d'évaluer les questions de manière critique et de remettre en question ce qu'ils regardent et lisent.
- Tous les groupes cibles doivent être capables de sortir des sentiers battus, de proposer des idées innovantes et de chercher des solutions créatives et alternatives.
- Ils devraient être capables d'utiliser leur créativité dans un processus dynamique.
- L'objectif est de développer des compétences pour une participation civique active, de prendre des décisions intelligentes et de les appliquer.
- Ils doivent être capables de coopérer et partager des tâches.
- Enfin, ils doivent avoir la conviction et la motivation nécessaires pour faire la différence.



BRÈVE DESCRIPTION

Objectif de l'activité :

- Favoriser la participation dans les processus civiques et démocratiques qui impactent la vie de chacun.
- Responsabiliser les jeunes, et développer la capacité de participation civique et démocratique active.

Les « 6 ÉTAPES 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.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- **Organisations partenaires** qui participent au programme de formation. Cette initiative est ouverte aux 7 organisations du consortium.
- **Animateurs communautaires** et/ou éducateurs jeunesse qui travaillent pour les organisations participantes.
- **Jeunes** âgés de 18 ans et plus, qui ont le sentiment de ne pas être inclus dans les processus civiques et démocratiques de leur communauté. Il est prévu que 10 jeunes par organisation participante s'engagent activement dans cette initiative (minimum 30 - maximum 70 jeunes).
- **Décideurs politiques locaux et nationaux** ; il est prévu que 3 décideurs politiques/parties prenantes par organisation participante s'engagent activement dans cette initiative (minimum 9 - maximum 21 décideurs/parties prenantes).



DURÉE

- MOIS 1 : Implication des parties prenantes : invitations aux conseils de jeunesse, municipalités, écoles, etc. qui souhaiteraient s'engager dans l'initiative ; réunions pour expliquer le projet et son champ d'application ; mise en évidence de l'importance d'impliquer des jeunes de leur réseau.
- MOIS 2 : À la suite de la mobilisation continue avec les décideurs et les parties prenantes, une réunion préparatoire aura lieu avec les jeunes participant à l'initiative, pour expliquer le projet et sa portée.
- MOIS 3 : Préparation et organisation du premier atelier transnational en ligne, pendant lequel les jeunes et les décideurs politiques approfondiront leurs connaissances autour de la méthodologie des « 6 ÉTAPES POUR LA PARTICIPATION AUX PROCESSUS CIVIQUES ET DÉMOCRATIQUES » ; organisation d'un atelier local pour que tous les participants explorent localement en détail les spécificités de cette méthodologie, et conçoivent collectivement ou individuellement leurs Plans d'Intervention.
- MOIS 4-5 : Après la conception des Plans d'Intervention, les équipes locales sollicitent les décideurs politiques afin de réaliser ces Plans ensemble, c'est-à-dire, prendre des mesures au niveau local/régional/national.
- MOIS 6 : Enfin, après la réalisation des Plans d'Intervention, tous les participants internationaux ayant assisté au premier atelier transnational se réuniront pour réfléchir et partager leurs expériences, lors d'un deuxième atelier transnational en ligne.

Durée totale : 6 mois



MATÉRIEL

- Texte d'invitation pour les parties prenantes
- Enquête en ligne pour recruter les jeunes
- Brève présentation des 3 sujets qui feront l'objet du débat
- Feuilles de papier (A3 et A4)
- Post-its
- Marqueurs colorés

ÉTAPE PAR ÉTAPE

MOIS 1

1. IMPLICATION DES PARTIES PRENANTES (3/4 semaines)

Chaque organisation participante rédigera une invitation destinée aux institutions, telles que les conseils de jeunesse, les municipalités, les écoles, etc., pour annoncer la phase d'application du projet NEUEYT. Elle mentionnera la portée et les objectifs principaux de ce dernier, et l'importance de l'engagement actif des jeunes dans les processus civiques et démocratiques de la communauté. L'invitation expliquera également les principaux éléments de l'initiative « 6 ÉTAPES POUR LA PARTICIPATION AUX PROCESSUS CIVIQUES ET DÉMOCRATIQUES », et invitera toutes les parties prenantes à faire part de leur intérêt à participer activement à l'initiative. Il sera précisé que toutes les organisations participantes impliqueront des jeunes de leur réseau dans la mise en œuvre de l'initiative.

Un simple formulaire d'intérêt accompagnera l'invitation, afin de recruter des institutions intéressées, et par la suite, des jeunes et des décideurs politiques.

L'invitation sera diffusée sur les réseaux sociaux officiels du projet (site Internet, Instagram, Facebook), et sur les plateformes des partenaires. La diffusion par email sera également utilisée.

Une fois les formulaires soumis, l'organisation participante contactera les institutions intéressées, engagera un dialogue avec elles, afin de commencer à impliquer les jeunes.

MOIS 2

2. SESSION PRÉPARATOIRE AVEC LES JEUNES (3 à 4 semaines)

-En gardant à l'esprit que toutes les organisations participantes seront continuellement en relation avec les institutions/parties prenantes sélectionnées, une enquête sera publiée pour inciter les jeunes, dont les communautés collaborent déjà en ce sens, à s'impliquer.

Les parties prenantes nous aideront à convaincre les jeunes de s'impliquer dans ce projet, mais nous réaliserons une enquête initiale pour rassembler toutes les formes d'intérêt et choisir nos collaborateurs.

-Au terme de l'enquête, 30 jeunes minimum et 70 maximum devraient être sélectionnés. Ils recevront un mail de confirmation.

**Cette enquête sera en anglais, et par la suite traduite dans les autres langues du consortium du projet. Parmi les questions, figureront :*

- Brève description de l'initiative et le calendrier des principales étapes
- Nom
- Genre
- Âge
- Situation actuelle (étudiant/ non étudiant / salarié / sans emploi)
- Support de communication au choix (WhatsApp ou Mail)
- Évaluation de leur avis sur la participation des jeunes aux processus civiques et démocratiques : avez-vous le sentiment d'être actif dans les processus civiques et démocratiques de votre communauté ? Si non, quels sont les obstacles à votre participation active ?
- Une rubrique dans laquelle on leur demande s'ils veulent participer, s'ils sont disponibles pour ces mois de formation et s'ils veulent vraiment prendre part à cette activité.

-Une fois tous les jeunes sélectionnés sur la base de la diversité et de leurs différents parcours, une session préparatoire sera organisée en ligne, uniquement avec les jeunes (via Zoom ou une autre plateforme adaptée). À cette occasion, ils se présenteront mutuellement, discuteront de leurs questions et réflexions concernant l'initiative et, surtout, confirmeront leur participation active à l'application des Plans d'Intervention.

MOIS 3

3.PREMIER ATELIER EN LIGNE TRANSNATIONAL

- Préparation. Réunion sur Zoom (3 ou 4 heures)
- Toutes les organisations participantes qui mettent simultanément en œuvre cette initiative (ou même celles qui souhaitent simplement participer au premier atelier transnational en ligne) encadré par HUB NICOSIA, **prépareront conjointement le premier atelier transnational numérique, axé sur la méthodologie** des « 6 ÉTAPES POUR LA PARTICIPATION AUX PROCESSUS CIVIQUES ET DÉMOCRATIQUES ».

-Personnes invitées : organisations partenaires en tant que coordinatrices, jeunes des différents pays, parties prenantes/ décideurs politiques. HUB NICOSIA animera cet atelier en anglais.Ce dernier sera interactif, même s'il a lieu en ligne. Les participants peuvent être répartis en plusieurs groupes afin de pouvoir effectuer plus d'activités. L'objectif principal est de comprendre la méthodologie.

-Les « 6 ÉTAPES 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. **Dans cette perspective, l'atelier transnational sera axé sur la compréhension commune de toutes les étapes résumées dans cette approche méthodologique, afin que les participants partent sur la même base.**

-Le procédé de participation aux processus civiques et démocratiques s'organise en 6 étapes :

1. Se connecter à son entourage ! Cette étape permet aux jeunes de créer des liens entre leur vie personnelle, la vie de la communauté locale et des personnes qui la composent, et les éléments qui constituent le monde autour d'eux. Elle permet aussi aux jeunes d'explorer leur identité au niveau local et international, ainsi que leurs valeurs personnelles et leurs attitudes face à leur capacité à faire la différence.

2. Choisir une problématique ! Cette étape permet aux jeunes de réfléchir aux problèmes importants qui affectent leur vie et qui peuvent éventuellement les empêcher de participer activement (numériquement) aux processus civiques et démocratiques. Ils compareront ces problèmes dans différents contextes, et s'interrogeront sur leur importance tant au niveau local qu'international. Ils établissent à ce moment-là une liste des priorités, et choisissent un problème sur lequel agir pour améliorer la situation.

3. Explorer davantage ! À cette étape, les jeunes ont la possibilité d'étudier en détail les principales caractéristiques de la problématique choisie. Ils dressent un tableau à perspectives multiples cette dernière, explorent de manière approfondie ses causes et ses effets, et les relient à leurs propres valeurs et attitudes. Ils devraient alors former des groupes et réfléchir ensemble aux problèmes identifiés en commun.

4. Chercher des solutions ! Cette étape permet aux jeunes de réfléchir à d'éventuelles solutions pour faire évoluer la problématique choisie. Ils travaillent dans un processus de prise de décision commune. Ils recherchent des actions possibles, discutent de leur viabilité, choisissent la meilleure alternative, et établissent un Plan d'Intervention pour la mettre en pratique. Ils invitent les décideurs politiques et les parties prenantes (locaux, régionaux, nationaux) à participer, afin de les inciter à trouver des solutions alternatives appropriées et réalisables, et conçoivent ensemble une action, de préférence localement.

5. Agir ! À cette étape, les jeunes, les responsables politiques et les parties prenantes, transforment leurs plans en actions.

6. Réfléchir ! À cette étape, les jeunes et les décideurs politiques réfléchissent aux résultats du processus d'apprentissage de la participation numérique aux processus civiques et démocratiques, discutent de ces résultats, des répercussions et de la pérennité de(s) l'action(s).

-Après l'atelier, tous les participants devraient avoir une bonne compréhension de la méthodologie en 6 étapes, et se sentir prêts à participer à l'atelier local/régional/national.

-Il est important de souligner que les jeunes et les parties prenantes participeront à ce premier atelier transnational en ligne, afin de faire pression pour que soient apportés des changements substantiels lors de l'application des Plans d'Intervention.

4. ATELIER LOCAL/RÉGIONAL/NATIONAL EN PRÉSENTIEL (Chaque pays organisera son propre atelier. Durée : 6 heures. Il est préférable de le faire en présentiel, mais il doit pouvoir être adapté pour être tenu en ligne).

-Au cours de cet atelier local/régional/national en présentiel, les organismes partenaires (coordinateurs) animeront des sessions interactives qui permettront aux jeunes et aux décideurs politiques :

- a) d'appréhender entièrement la méthodologie en 6 étapes
- b) de tester et développer ensemble les Plans d'Intervention

-Dans l'idéal, ces sessions auront lieu dans un centre communautaire, ou à défaut, dans un lieu spacieux avec des tables et des chaises. Des activités en extérieur seraient bénéfiques pour valoriser un certain dynamisme, mais les activités principales doivent être réalisées à l'intérieur.

-Première étape : Discussion autour de la problématique « 6 étapes pour une participation aux processus civiques et démocratiques ». Les jeunes interagiront activement entre eux, et avec les parties prenantes. De cette façon, ils pourront échanger des idées pertinentes, et leurs opinions concernant leur engagement actuel vis-à-vis des processus civiques et démocratiques, des obstacles auxquels ils font face, et des solutions envisageables. Selon le nombre de participants, il faudra constituer des groupes plus ou moins nombreux.

-Seconde étape : Co-crédation des Plans d'Intervention. À la suite de l'activité en 6 étapes, les jeunes et les décideurs/parties prenantes co-crédent au moins 2 Plans d'Intervention débouchant sur 2 actions, qu'ils devront ensuite mettre en œuvre dans leur communauté, afin d'inciter les autres parties prenantes à apporter des changements dans leur communauté. Les coordinateurs distribueront un modèle contenant les éléments clés à prendre en compte lors de la création d'un Plan d'Intervention.

-Les Plans d'Intervention peuvent prendre différentes formes. Par exemple, la participation à des assemblées locales/régionales/nationales au cours desquelles sont discutées des problématiques importantes pour la communauté, l'organisation d'une journée de sensibilisation pour impliquer plus de jeunes de la communauté dans des processus participatifs, le développement d'une Note de Politique destinée au parlement et/ou au ministère concerné, etc. Les sujets doivent être pertinents et promouvoir la participation active aux processus civiques et démocratiques.

MOIS 4-5

5. APPLICATION DES PLANS D'INTERVENTION

-En suivant le modèle complété sur le(s) Plan(s) d'Intervention, les jeunes et les parties prenantes réaliseront leur(s) action(s). Une première visite dans les lieux où ils souhaitent développer cette intervention doit être effectuée au préalable.

-Toutes les organisations impliquées soutiendront les participants dans la mise en œuvre de leurs interventions au niveaux local, régional et national. Cependant, c'est aux jeunes et aux organisations partenaires de mener à bien ces actions.

-La structure des interventions sera conçue et déterminée au cours de l'atelier local/régional/national.

-La phase d'application sera accompagnée d'une action de diffusion étendue et d'une évaluation complète de l'ensemble de la stratégie d'intervention (efficacité, résultats et conséquences).

MOIS 6

6. DEUXIÈME ATELIER EN LIGNE TRANSNATIONAL (Durée : 3 heures)

-Pendant le dernier mois de l'initiative, les organisations partenaires impliquées prépareront et animeront le deuxième atelier transnational en ligne, consacré à la discussion des résultats des Plans d'Intervention. HUB NICOSIA animera cet atelier en anglais.

-Une fois encore, toutes les organisations partenaires, les jeunes de différents pays et les parties prenantes, se réuniront pour partager et discuter de leurs actions à travers les Plans d'Intervention.

-Chaque Plan mis en place sera présenté, suivi par un modèle d'enseignements tirés (les participants de chaque pays auront auparavant travaillé sur un document commun dans lequel ils expliquent chaque initiative, et les résultats obtenus).

-Les différents pays partageront aussi leurs évaluations. Ce sera le moment de discuter non seulement des processus mis en place, mais également des résultats des interventions et de leur efficacité à l'échelle locale/régionale/nationale.

Les organisations partenaires à l'origine de l'initiative créeront une cartographie des interventions finales (développées dans les communautés participantes). À travers cette cartographie, elles expliqueront ce qui a été mis en place dans les communautés, ainsi que ce qui a été créé à la fin de l'atelier. Chaque pays présentera sa cartographie, sur laquelle figureront les plans et des photos des interventions.

3.2 MA PART



En bref ...

Ma pART est une activité qui vise à stimuler l'engagement des jeunes et la participation démocratique par le biais de langages numériques et artistiques. Dans le cadre de cette activité, le groupe de jeunes participera à un concours et créera lui-même des "medleys" composés de vidéos, de chansons, d'images et d'autres contenus en ligne auxquels ils sont habitués et qui décrivent le mieux l'un des thèmes sélectionnés, liés à la participation active et démocratique. Ma pART signifie "participation démocratique à travers des medleys artistiques".



NOM DE L'ACTIVITÉ

Ma pART (Participation démocratique à travers des medleys artistiques)

TYPE D'ACTIVITÉ

Activité numérique qui s'étend du niveau local au niveau international



OBJECTIFS

- Encourager les jeunes à réfléchir de façon créative sur les problèmes à communiquer aux instances politiques, en ce qui concerne le territoire et le contexte socio-économique.
- Sensibiliser les décideurs locaux/régionaux/internationaux, engagés dans l'initiative, à ce que les jeunes ont à dire et aux problèmes qu'ils rencontrent dans leur vie de tous les jours.
- Renforcer le sentiment de communauté de pratique internationale des jeunes
- Stimuler les jeunes à exprimer leurs pensées et leurs besoins, ainsi qu'à faire entendre leur voix par le biais de langages artistiques numériques.
- Soutenir les mouvements de jeunesse à travers de nouveaux langages artistiques.



BRÈVE DESCRIPTION

Dans cette initiative, des groupes de jeunes peuvent être recrutés au niveau local et régional, ainsi qu'au niveau international, puisqu'il s'agit d'une initiative qui se déroule entièrement en ligne. Les jeunes seront encouragés par les organisateurs à identifier et à discuter ensemble des sujets et des problématiques importants dans leur communauté, de leur qualité de vie et des questions de participation active et démocratique.

Au cours de la mise en œuvre de l'initiative, un événement en ligne visant à présenter les œuvres d'art à un public multilatéral plus large sera organisé par le groupe de jeunes avec l'aide d'une petite équipe de coordinateurs (pas nécessairement des jeunes, mais des membres du personnel des associations organisatrices).

L'initiative Ma pART demandera aux jeunes de créer leurs propres œuvres d'art, en adoptant toutes les formes possibles de langage artistique numérique qu'ils préfèrent (poésie, musique, vidéos, images, chansons, medleys), et qui décrivent/expriment le mieux l'un des sujets sélectionnés.

Une fois que toutes les œuvres d'art auront été recueillies, elles seront publiées sur la plateforme NEUEYT. En fonction des thèmes auxquels elles se réfèrent, elles seront diffusées au niveau international par le biais de canaux numériques ou d'événements, et partagées avec les décideurs politiques (au niveau local, national et européen) qui sont concernés par les thèmes afin de favoriser au maximum leur diffusion.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- Jeunes âgés de 20 à 29 ans, nombre variable, au moins 10.
- Comment mobiliser la cible : « jeunes artistes », équipe d'organisation composée de jeunes, coordinateurs des associations organisatrices.
- Décideurs politiques impliqués en tant que bénéficiaires des messages des medleys, cibles de medleys sur des sujets spécifiques, à montrer ou à exposer, au moins 20.



MATÉRIEL

Réseaux sociaux, Vidéos, Arts graphiques, Musique, Images, Animations, Poésie, Peintures, Medleys. Chaînes Youtube hébergeant les créations/œuvres d'art.

Les sites web et canaux numériques de NEUEYT et des associations organisatrices en tant qu'outils de diffusion de l'information



DURÉE

8-10 mois.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

Pendant la préparation, les associations organisatrices identifieront au moins 1 référent qui servira de coordinateur tout au long de l'initiative. L'équipe de coordinateurs constituée travaillera ensemble afin d'identifier les règles, les procédures, les critères de participation et d'engagement des jeunes artistes, le calendrier à respecter pour développer les œuvres d'art et à partager avec les jeunes artistes recrutés avant d'entrer dans le cœur de l'initiative proprement dite.

MOIS 1-4

- **RECRUTEMENT DES « JEUNES ARTISTES »** : un appel à candidatures pour recruter des jeunes par le biais de canaux de communication numériques sera lancé dès le début du premier mois (par le biais des réseaux sociaux et des sites web). Un court formulaire d'inscription en ligne pour participer peut être préparé pour collecter les données principales conformément aux règles du GDPR.
- **ORGANISATION D'UNE RÉUNION EN LIGNE POUR PARTAGER LES RÈGLES ET LE CALENDRIER** : l'équipe de coordination organisera une réunion pour partager avec les participants les principales règles et échéances de l'initiative et pour stimuler une participation active et équitable. La réunion en ligne peut avoir une durée flexible, en fonction du nombre de participants et de la discussion/du nombre de questions.

MOIS 5-8

- **DÉVELOPPEMENT D'ŒUVRES D'ART PAR LES « JEUNES ARTISTES » PARTICIPANTS** : les jeunes artistes disposeront d'une période de trois mois pour concevoir et réaliser leurs propres créations, en utilisant des langages artistiques numériques, qui leur permettront de diffuser leurs messages et de faire entendre leur voix.

Les coordinateurs restent à leur disposition pour tout soutien ou besoin. Les jeunes impliqués peuvent travailler seuls ou en petits groupes, pour des œuvres d'art collectives.

MOIS 8-10

- Une fois les œuvres développées, l'équipe de coordinateurs et les participants peuvent organiser une deuxième réunion en ligne pour partager les œuvres entre eux, discuter de leurs principaux messages et préparer l'événement final de diffusion en ligne avec les parties prenantes et les décideurs politiques. En outre, la diffusion peut être renforcée par la publication des œuvres d'art numériques sur les sites web et les réseaux sociaux, ainsi que par d'autres canaux de communication numérique et événements, du niveau local au niveau international.

CONSEILS POUR LE FORMATEUR :

- Envisagez que l'initiative cible davantage les jeunes à partir de 20 ans. Les jeunes participants semblent avoir du mal à exprimer des messages concernant des problématiques sociales et politiques par le biais de l'art numérique.
- Rendre le processus global d'engagement aussi fluide que possible (utiliser un langage simple, partager des tâches et des délais clairs).
- Impliquer des jeunes dans l'équipe de coordinateurs (M1-2), afin qu'ils aient la possibilité de promouvoir l'initiative en utilisant des langues et des canaux axés sur les jeunes.
- Faire en sorte que le processus global soit flexible et personnalisable, en fonction du nombre de participants, de la discussion émergente, du temps global disponible pour créer et impliquer les parties prenantes.

3.3 REPÉRÉ



En bref ...

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 devant les différents décideurs politiques.



NOM DE L'ACTIVITÉ

Repéré

TYPE D'ACTIVITÉ

Mixte - inclue des activités en ligne, des débats en présentiel et des groupes de discussion.

Niveau local, national et transnational.



OBJECTIFS

- Encourager les jeunes personnes à aborder, de façon critique, les problèmes qui affectent leurs vies et leurs communautés, et à réfléchir sur le rôle des décideurs politiques en la matière
- Les encourager à écrire leurs opinions sur certaines problématiques, et à suggérer des solutions constructives aux problèmes identifiés, en considérant le rôle et le bien-être de leur communauté
- Permettre un débat entre les deux groupes cibles, en présentiel et en ligne
- Encourager l'élaboration de Notes Politiques autour des problématiques identifiées
- Permettre une réflexion et un échange sur les problèmes importants, et des suggestions au niveau international.



BRÈVE DESCRIPTION

Repéré est une activité visant à encourager les jeunes à réfléchir sur des problématiques qui affectent leur vie et leur communauté. Cela inclut l'identification des acteurs principaux impliqués dans les problèmes et leurs éventuelles solutions. Parallèlement, cette activité aidera les décideurs politiques à comprendre l'importance de traiter rapidement ces problèmes.

Ce processus générera une synergie entre les jeunes et les décideurs politiques, en les impliquant dans un processus collaboratif d'identification et d'application de solutions réalistes et réalisables.

Les piliers majeurs de cette activité sont :

- La réflexion sur les problématiques spécifiques identifiées au niveau local (social, économique, environnemental)
- Un débat entre les jeunes personnes et les décideurs politiques
- L'implication d'un coordinateur, important tout au long du processus de développement de l'activité
- Le rôle principal d'une approche de communauté (décrire les problèmes qui affectent la communauté et les solutions qui pourraient être appliquées à l'échelle de la communauté) qui a le potentiel de responsabiliser les participants
- Le développement de Notes Politiques réalistes, correspondant aux besoins réels identifiés au départ
- Un échange international d'expériences



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- Jeunes : 18 ans et plus (10-15 jeunes)
- Décideurs politiques (5-10 décideurs politiques)



MATÉRIEL

Zoom
Plateforme NEUEYT
Lieu pour réaliser les activités



DURÉE

10 mois

ÉTAPE PAR ÉTAPE

MOIS 1

1. RECRUTEMENT DES JEUNES (3 ou 4 semaines)

-Une enquête sera réalisée sur Survey Monkey pour recruter les jeunes. Y répondre ne prendra pas plus de 5 minutes. Elle sera diffusée sur les réseaux sociaux officiels du projet (site Internet, Instagram, Facebook), et sur les plateformes des autres partenaires. L'enquête sera également diffusée dans les écoles, les universités et d'autres organisations. La diffusion par email sera également utilisée.

-Une fois complétée, **10 à 15 personnes** (au moins) seront sélectionnées et recevront un mail de confirmation.

**Cette enquête sera en anglais, et par la suite traduite dans les autres langues du consortium du projet. Parmi les questions, figureront :*

- Une brève description de l'activité, les étapes clés sur un calendrier

- Nom

- Genre

- Âge

- Situation actuelle (étudiant/ non étudiant / salarié / sans emploi)

- Support de communication au choix (WhatsApp ou Mail)

- Une rubrique dans laquelle on leur demande s'ils veulent participer, s'ils sont disponibles pour ces mois de formation et s'ils veulent vraiment prendre part à cette activité.

-Une fois tous les jeunes sélectionnés en se basant sur la diversité et les différents contextes, une réunion virtuelle (60') aura lieu, pour que les participants se présentent et, plus important encore, qu'ils confirment leur participation aux formations et à l'évènement final. Il sera très important que les NEETs participent à cette activité. Cette réunion s'effectuera en ligne et servira à présenter les étapes du projet, ainsi que les participants. Les jeunes pourront également échanger leur numéro, leur contact sur les réseaux sociaux, et préparer les prochaines réunions.

2. CONTACTER LES PARTIES PRENANTES ADÉQUATES ET LES DÉCIDEURS POLITIQUES (3 à 4 semaines)

-Parallèlement, l'organisation partenaire établira la liste des parties prenantes pertinentes qui pourront être contactées au cours du développement du projet. Même si l'on ne les contacte pas au final, leur contact sera utile pour diffuser les résultats à la fin du projet.

-Un mail contenant la présentation du projet et les différentes étapes leur sera envoyé. Il évoquera également la possibilité d'être contacté de nouveau dans les mois qui suivront.

MOIS 2

3. RÉUNION DE LANCEMENT (120'> ZOOM)

-Cette réunion s'effectuera en ligne. Tous les membres des organisations partenaires qui mèneront cette activité dans leur propre pays discuteront du guide de l'atelier national :

- **L'approche méthodologique**
- **Session de réflexion sur les activités** d'interaction avec les jeunes lors de(s) événement(s) de l'atelier national, pour présenter la méthodologie.
- Création du modèle de **Notes Critiques** et de **Notes Politiques**
- **Procédure de contact avec les parties prenantes** : comment écrire un mail formel, création d'un modèle qui sera partagé avec les jeunes afin d'être complété et envoyé plus tard aux parties prenantes, avec les notes critiques.

4. PRÉPARATION - Atelier National (3 jours, 4 heures par jour)

-Personnes présentes : les jeunes et les coordinateurs des organisations partenaires. (par pays).

-Un atelier aura lieu en ligne ou en présentiel, selon le contexte spécifique de chaque pays, afin de présenter aux jeunes l'approche méthodologique de l'activité. Cet atelier permettra aux jeunes de comprendre les défis auxquels ils font face, autrement dit, les obstacles à leur participation civique (participation, démocratie numérique).

-D'après le guide élaboré précédemment, il y aura une phase d'identification via un modèle de :

- **Domaines thématiques**
- **Problèmes au niveau local**
- **Parties prenantes** travaillant dans les domaines concernés, à qui il faudrait/serait possible de s'adresser pour résoudre les problèmes identifiés.

-L'organisation partenaire informera les jeunes de la possibilité de travailler individuellement ou en groupe durant les mois qui suivront.

MOIS 3-4

4. EXPRESSION

-**Première étape.** Pendant ces mois-là, les jeunes travailleront en groupe ou individuellement sur leurs notes critiques. Ces dernières incluront une présentation des problèmes identifiés, qui affectent leur vie et leur communauté, à propos desquels ils déplorent le manque d'attention des décideurs politiques locaux, et trouvent que leur voix n'est pas assez entendue.

-Les notes critiques pourront comprendre les aspects suivants, qui figurent déjà dans le guide présenté aux jeunes :

- **Domaine thématique** observé

- **Problèmes identifiés**

- **Décideurs politiques à contacter** (ex : directeur d'école, conseiller en politique environnementale, chargé de la mobilité urbaine/rurale), et les raisons pour lesquelles ils ont été choisis. En ce qui concerne le choix des parties prenantes, les jeunes devraient passer un certain temps à effectuer des recherches sur les parties prenantes les plus aptes à aborder les problèmes dont il est question. Les coordinateurs resteront disponibles en cas de besoin. Ils rédigeront également un premier mail, d'après le modèle fourni par les coordinateurs.

- **Suggestions et solutions proposées par les jeunes**, et leur rôle dans ce processus :

- Individuellement (autoréflexion)
- En tant que groupe au sein de la communauté dans laquelle ils vivent (réflexion de communauté)

-**Deuxième étape.** Une fois les notes critiques rédigées, l'organisation partenaire aura 10 jours pour les lire et proposer des modifications, avant que ces dernières soient envoyées aux décideurs politiques. Elle lira et validera également le mail destiné à être envoyé aux décideurs politiques/parties prenantes.

-**Troisième étape.** Envoi des notes critiques complétées et du mail final aux parties prenantes. L'organisation partenaire sera mise en copie. Un message figurera à la fin de ce mail, invitant les destinataires à échanger par mail ou à rencontrer les jeunes en ligne ou en présentiel (au choix de la partie prenante).

** Cette dernière partie permettra aux décideurs politiques de décider comment (et si) ils veulent répondre à la Note Critique des jeunes. Plus précisément, ils auront les options suivantes :*

- Répondre en personne, s'engager localement auprès des jeunes

- Répondre via une technologie de forum ouvert (open space technology)

En choisissant l'option qu'elle souhaite, l'organisation partenaire sera informée de la préférence de la partie prenante, et organisera une réunion virtuelle ou physique. (Il sera précisé dans le mail qu'elles disposent de seulement 3 mois pour répondre aux jeunes).

-Suivre la rédaction des Notes Critiques permettra aux jeunes gens de :

- *Les envoyer directement aux décideurs politiques par mail, messages, publications sur les réseaux sociaux et sur les sites des institutions ;*
- *Les publier dans une rubrique interactive créée à ce sujet sur le site Internet/forum du projet.*

MOIS 5-6-7

5. DISCUSSION ET CO-CRÉATION

Cette phase se déroulera sur 3 mois, de la façon suivante :

- a) **Les décideurs politiques seront invités à répondre** à ces Notes Critiques :
 - en personne, en s'impliquant localement auprès des jeunes qui ont soulevé le problème
 - via des outils technologiques disponibles au public (Zoom, Skype, Team), dont nous disposons également.
- b) **Les deux groupes cibles débattront** autour des problématiques mises en avant. L'organisation partenaire sera chargée d'organiser (si nécessaire) les réunions en ligne/en présentiel entre les décideurs politiques et les jeunes. Elle sera aussi présente afin de pouvoir suivre la discussion.
- c) Ils s'accorderont ensemble pour **élaborer et rédiger une Note de Politique**. Cette partie dépendra de chaque jeune et décideur politique. Il y aura peut-être le temps d'élaborer la Note de politique pendant la réunion, mais il est également possible que la réunion ne dure pas assez longtemps pour y parvenir.

Dans ce cas, les jeunes devront informer les décideurs politiques qu'ils se rencontreront de nouveau afin qu'ils puissent relire et donner leur opinion sur la Note de politique. Ce faisant, les jeunes ayant travaillé sur la Note de politique, les décideurs politiques pourront seulement la lire et proposer des modifications.

Le modèle de Note de politique aura déjà été travaillé pendant la réunion de lancement, et il sera transmis aux jeunes personnes avant la réunion (virtuelle ou physique) avec les décideurs politiques.

MOIS 8-9

6. ÉCHANGE INTERNATIONAL et RÉFLEXION (Zoom > 3 à 4 heures)

-Personnes présentes : les organisations partenaires (niveau transnational), tous les jeunes et les décideurs politiques ayant participé. Une invitation sera envoyée à l'avance aux parties prenantes, afin qu'elles puissent bloquer la date sur leur agenda.

-À la fin du Mois 8, les organisations participantes se rencontreront en ligne (en utilisant les outils numériques disponibles mentionnés précédemment) afin de discuter et réfléchir à propos des Notes de politique, et d'envisager une collaboration. L'idée sera d'aménager un temps pour que toutes les organisations partenaires, groupes locaux de jeunes et autorités/décideurs politiques puissent se rassembler et partager des résultats. Il est fortement probable que certains jeunes issus de différents pays aient soulevés des questions similaires. Ils seront ainsi mis en relation.

À ce stade de l'activité, les jeunes et les décideurs politiques qui avaient précédemment participé seront aussi impliqués. Ils seront invités à réfléchir et à commenter les Notes Critiques et les Notes de politique rédigées par leurs pairs et par les décideurs politiques des autres pays, sur une plateforme internationale (forum en ligne). Ce faisant, ils pourront comparer les problèmes et idées commun(e)s, et évaluer les possibilités de collaboration, sous forme de propositions.

3.4 FEUILLE DE ROUTE DU CONSEIL DE JEUNESSE NUMÉRIQUE



En bref ...

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.



NOM DE L'ACTIVITÉ

Activité 1 : Co-crédation de la feuille de route du conseil de jeunesse

TYPE D'ACTIVITÉ

Mixte, Locale / Régionale, Transnationale



OBJECTIFS

- Créer une feuille de route universelle pour que tout le monde puisse l'utiliser pour former un conseil de jeunesse dans son pays/sa région.
- Appliquer la feuille de route en créant un conseil de jeunesse, qui se réunira 3 fois en 6 mois.
- En partageant les expériences de beaucoup de conseils de jeunesse, la feuille de route devrait faciliter la création d'un conseil de jeunesse local ou régional.
- Avoir également une feuille de route pour un conseil de jeunesse numérique est une option qui permettrait de faciliter son application dans différents contextes.
- Au moins deux conseils de jeunesse numériques devraient être testés (une approche mixte aussi, si possible).
- Participation accrue des jeunes sous-représentés dans les communautés rurales.
- Aucun jeune ne devrait être empêché de participer du fait de son éloignement avec le lieu de réunion.



BRÈVE DESCRIPTION

Établir un conseil de jeunesse offre aux jeunes une opportunité de participer aux processus politiques réels. Cela leur permet de s'entraîner à utiliser leur voix et à exprimer leurs opinions de la même façon que les politiciens classiques le font.

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.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 1 coordinateur par organisation partenaire.
- 10 participants par pays, âgés entre 15 et 18 ans.



MATÉRIEL

/



DURÉE

Durée totale : 9 mois.
Cette activité durera 1 mois.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

MOIS 1

1. RECRUTEMENT (3 semaines)

-Chaque organisation partenaire impliquée dans cette activité désignera un coordinateur. De préférence, ce dernier sera issu de l'organisation. À défaut, il sera possible de recruter un adulte travaillant sur la participation des jeunes dans son propre réseau.

-Des jeunes :

-Une option est de recruter des membres issus des conseils d'élèves dans les écoles locales. L'idéal serait un mélange de jeunes issus de zones urbaines et rurales.

-Sinon, à travers un appel à candidature lancé sur son réseau personnel, l'organisation partenaire recrutera 10 jeunes âgés de 15 à 18 ans, afin qu'ils participent au conseil de jeunesse.

2. RÉUNION ENTRE LES JEUNES ET LE COORDINATEUR

Pendant la dernière semaine du premier mois, deux réunions en ligne auront lieu :

-Première réunion (90'. Zoom). Ce sera la première fois que tous les jeunes se rencontrent en ligne. Quelques activités de co-création seront mises en place par le coordinateur de l'activité.

-Parmi 10 personnes, 2 jeunes et le coordinateur participeront à un atelier de groupe international, décrit en suivant (3).

-Le reste du conseil participera à partir du point 4.

-Tous les jeunes recrutés seront prévenus qu'ils doivent choisir ensemble un ou deux (maximum trois) problèmes locaux, et seront encouragés à en discuter avec leurs pairs, afin d'arriver à la première réunion avec une ou plusieurs propositions.

3. RÉUNION INTERNATIONALE : CO-CRÉATION D'UNE FEUILLE DE ROUTE

-Réunion virtuelle sur Zoom (90'). Cette réunion impliquera les coordinateurs et les jeunes sélectionnés pour le groupe de travail.

-Lors de cette réunion, le groupe de travail se réunira sur un forum en ligne pour co-créer la nouvelle feuille de route servant à mettre en place un conseil de jeunesse. Elle sera adaptée aux différents contextes des différents pays. Le coordinateur en charge de l'activité utilisera comme modèle les lignes directrices qui avaient déjà été suivies pour la création d'un conseil de jeunesse en Norvège.

-Pour donner une idée, présentation des manuels traduits :

1. Recrutement - Départ - Apprendre à se connaître
2. Formation - 6 étapes pour la participation. Préparer des réunions et des processus
3. Processus longs vs courts
4. Comment gérer un conseil de jeunesse numérique - Questions techniques. Comment transposer les activités dans un cadre numérique.
5. Comment assurer la reconnaissance et l'appropriation du conseil par les politiciens locaux ou régionaux ?

-À chaque thème son travail de groupe. Tout d'abord, des groupes mixtes discuteront des points 1 à 3 et proposeront trois idées clés et une volonté, ce qui est bien et ce qui peut être amélioré. Accent sur l'adaptabilité : veiller à ce que tout fonctionne dans différents contextes.

-Présentation du point 4, dont les participants discuteront en binôme dans les salles de réunion. Discussion finale tous ensemble, menée par le coordinateur responsable.

-Présentation du point 5, dont les participants discuteront en binôme dans les salles de réunion. Discussion finale tous ensemble, menée par le coordinateur responsable. Le point 5 est le plus important. C'est sur celui-ci que les participants doivent se concentrer pour les réunions locales.

4. PREMIER PROJET

Après la réunion de groupe de travail international, le coordinateur responsable travaillera entre les deux réunions. Il ajoutera le travail des groupes à la première version de la feuille de route créée en commun. Ce projet sera envoyé à tous les participants, ainsi qu'aux membres du conseil de jeunesse.

Il est important que la feuille de route soit élaborée sous forme de lignes directrices et non d'instructions. Elle prodiguera des conseils sur la manière de développer un tel projet, mais ne doit pas empêcher les conseils locaux de jeunesse de trouver leurs propres solutions. La feuille de route comptera au maximum 5 pages et sera mise à la disposition du public sur la page web de NEUEYT.

NOM DE L'ACTIVITÉ

Activité 2 : Établir un lien entre les parties prenantes

TYPE D'ACTIVITÉ

Mixte, Locale / Régionale, Transnationale



OBJECTIFS

- Sensibiliser les politiciens locaux à l'importance de la voix des jeunes.
- Impliquer les jeunes dans les processus politiques formels, ce qui peut contribuer à légitimer les politiciens locaux.
- Obtenir un engagement fort des parties prenantes au niveau local ou régional, en faveur du projet.



BRÈVE DESCRIPTION

Le coordinateur de chaque organisation partenaire doit utiliser son réseau pour contacter les parties prenantes locales, et les informer du projet.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 1 coordinateur par organisation partenaire
- 10 participants par pays, âgés entre 15 et 18 ans



MATÉRIEL

- Le projet de feuille de route pour la création d'un conseil de jeunesse (numérique).
- Exemples d'autres pays/régions.
- Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant.



DURÉE

Durée totale : 9 mois.
Cette activité se déroulera pendant le deuxième mois.

MOIS 2

3. CONTACTER LES DÉCIDEURS POLITIQUES ET ASSURER LE SOUTIEN ET L'IMPLICATION DES DÉCIDEURS POLITIQUES LOCAUX (3/4 semaines)

- À ce stade, le coordinateur contactera les parties prenantes locales et leur expliquera le projet, pour les encourager à s'impliquer.
- La feuille de route sera rapidement présentée aux décideurs politiques, en insistant sur l'importance d'impliquer les jeunes dans les processus locaux car cela pourra contribuer à légitimer les processus formels et politiques parmi les jeunes.
- Le coordinateur déterminera les dates de la deuxième et de la troisième réunion (en ligne ou en présentiel) où se réuniront les jeunes et les politiciens/parties prenantes locaux.
- Les coordinateurs se réuniront en ligne pour se tenir mutuellement au courant des progrès accomplis, et échanger les dates des prochaines réunions.

NOM DE L'ACTIVITÉ

Activité 3 : Appliquer la feuille de route - Première réunion du conseil de jeunesse

TYPE D'ACTIVITÉ

Mixte, Locale / Régionale, Transnationale



OBJECTIFS

- Appliquer la feuille de route en créant un conseil de jeunesse, qui se réunira 3 fois en 6 mois.
- Donner la parole aux jeunes sous-représentés, notamment dans les zones rurales.
- Au moins deux conseils de jeunesse numériques devraient être testés (une approche mixte aussi si possible).
- Appliquer la feuille de route et la tester, pour déterminer si elle fonctionne.
- Donner des responsabilités aux jeunes.
- Former les jeunes impliqués sur la participation démocratique.
- Finaliser le travail sur la feuille de route.
- Planifier les activités/questions sur lesquelles ils vont concentrer leur travail.



BRÈVE DESCRIPTION

- Le Conseil de jeunesse tiendra sa première (des trois) véritable réunion en ligne. Afin de mener à bien cette activité, ils recevront une formation sur la participation démocratique. Dans le cadre de la formation, ils finaliseront également le travail sur la feuille de route.
- Ils choisiront de façon démocratique les problématiques sur lesquelles se concentrer (au maximum 3, mais idéalement 1 ou 2).
- Ils se répartiront les responsabilités avant la prochaine réunion.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 1 coordinateur par organisation partenaire.
- 10 participants par pays, âgés entre 15 et 18 ans.



MATÉRIEL

- Ordinateur avec Zoom (ou autre plateforme).
- Le projet de feuille de route.



DURÉE

Durée totale : 9 mois.
Cette activité sera réalisée
au mois 3.

MOIS 3

1. PREMIÈRE RÉUNION DU CONSEIL DE JEUNESSE

-Le coordinateur aidera lors de la première réunion, mais le conseil de jeunesse la mènera lui-même. Ce dernier suivra la feuille de route lors de ses travaux.

-Le coordinateur demandera au conseil de choisir un meneur.

Tous ceux qui souhaitent être meneurs devront prendre la parole et argumenter brièvement en leur faveur. Il y aura un vote public pour élire les candidats. Ils désigneront un responsable et un responsable adjoint, chargés de l'avancement des travaux.

-Lors de la première réunion, le conseil de jeunesse sera formé par le coordinateur sur la participation démocratique.

-Ensuite, le conseil examinera la feuille de route et déterminera si elle est satisfaisante ou si elle nécessite d'être ajustée.

-Une fois la feuille de route finalisée, les membres du conseil décideront ensemble des sujets les plus importants selon eux, et sur lesquels ils souhaitent axer leur travail. Il est question de 1 à 3 sujets concrets sur lesquels ils peuvent exercer une influence (cela sera précisé dans la feuille de route et lors de la formation). Le conseil décidera de la manière dont il souhaite communiquer ces sujets aux politiciens.

-Ils se répartiront les tâches. L'une d'entre elles consistera à communiquer aux politiciens des informations concernant le sujet travaillé, avant la réunion prévue.

-Le responsable et le responsable adjoint prépareront le dossier.

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

C'est un moment crucial. Le coordinateur doit organiser la première réunion de manière assez détaillée, tout en laissant la main aux jeunes.

Il préparera la formation, et conclura également le travail sur la feuille de route. Cela peut être fait successivement, ou simultanément.

Le coordinateur doit encadrer l'élection du responsable, et aider le conseil à déterminer les sujets prioritaires.

NOM DE L'ACTIVITÉ

Activité 4 : Deuxième réunion

TYPE D'ACTIVITÉ

Mixte, Locale / Régionale, Transnationale



OBJECTIFS

- Créer un contact entre les jeunes et les décideurs politiques.
- Créer un environnement de travail bénéfique, où tous sont impliqués.
- Que les jeunes soient bien préparés et ne soient pas intimidés.



BRÈVE DESCRIPTION

À cette étape, le conseil de jeunesse et les décideurs politiques se rencontreront pour la première fois. Le conseil de jeunesse présentera les sujets sur lesquels il aura travaillé, et discutera avec les décideurs des possibles solutions à mettre en place pour répondre aux problèmes soulevés.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 1 coordinateur par organisation partenaire.
- 10 participants par pays, âgés entre 15 et 18 ans.



MATÉRIEL

/



DURÉE

Durée totale : 9 mois.
Cette activité sera réalisée
au mois 6.

MOIS 6

C'est le mois du premier contact entre les politiciens et le conseil de jeunesse.

1. PRÉPARATION DE LA PRÉSENTATION DEVANT LES POLITICIENS (Zoom > 60'-120')

- Pendant 1 ou 2 heures, le conseil de jeunesse se réunira pour préparer la présentation des problèmes à aborder devant les politiciens.
- Ensuite, le coordinateur analysera et validera cette présentation.

2. INVITATION DU CONSEIL DE JEUNESSE À UNE RÉUNION, PAR LES DÉCIDEURS POLITIQUES

Les décideurs inviteront le conseil de jeunesse à une réunion programmée, la date ayant déjà été fixée par le coordinateur (ville qui accueille la réunion ; comité de la réunion ; municipalité de la réunion ; etc.)

3. RÉUNION ENTRE LE CONSEIL DE JEUNESSE ET LES DÉCIDEURS POLITIQUES

- Le conseil de jeunesse se présentera lors de cette réunion. Une personne du conseil, en collaboration avec le coordinateur, introduira brièvement le projet et ses objectifs.
- Le conseil présentera les problèmes aux politiciens, et proposera des solutions (20 min).
- Ensuite, le conseil de jeunesse travaillera avec les politiciens pendant un moment. Ils seront répartis dans des salles de réunion, où se poseront différentes questions sur le sujet du débat (30 min).
- Les groupes présenteront leurs idées aux personnes présentes, et ils discuteront de la marche à suivre.
- L'objectif est de parvenir à trouver comment les deux parties pourront travailler sur le problème, jusqu'à la prochaine réunion.
- Les modalités de suivi jusqu'à la prochaine réunion seront décidées et le conseil de jeunesse et les politiciens devront travailler sur le(s) problème(s).

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

L'objectif ici est que les jeunes puissent mener le plus possible. Le coordinateur doit être prêt à les orienter vers la bonne direction s'ils s'en écartent.

NOM DE L'ACTIVITÉ

Activité 5 : Troisième réunion

TYPE D'ACTIVITÉ

Mixte, Locale / Régionale, Transnationale



OBJECTIFS

- Mener à bien la deuxième réunion entre les jeunes et les décideurs politiques.
- Avoir approfondi le travail de la première réunion.
- Avoir abouti à certaines solutions pour un travail futur.



BRÈVE DESCRIPTION

Cette étape requiert une deuxième réunion en ligne entre le conseil de jeunesse et les politiciens. Le conseil présentera le travail réalisé depuis la réunion précédente, et dans l'idéal, décidera d'une ou de plusieurs solutions en vue d'une action future.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 1 coordinateur par organisation partenaire.
- 10 participants par pays, âgés entre 15 et 18 ans.



MATÉRIEL

/



DURÉE

Durée totale : 9 mois.
Cette activité sera réalisée
au mois 8.

MOIS 8

1. RÉUNION DU CONSEIL DE JEUNESSE (Zoom, 60')

Le conseil se réunira de nouveau avant de rejoindre les politiciens. Ils passeront en revue le travail effectué.

Ils réfléchiront à la manière de le présenter lors de la réunion.

2. RÉUNION ENTRE LE CONSEIL DE JEUNESSE ET LES POLITICIENS (Zoom, 90 minutes)

-Avant la réunion, les deux parties présenteront le travail effectué sur le(s) problème(s). Ils débattront du résultat, afin de déterminer si ce dernier a contribué à résoudre, ou a résolu, le(s) problème(s). (30 min)

-Ensuite, le conseil de jeunesse travaillera un moment avec les politiciens. Ils seront répartis dans des salles de réunion, où se poseront différentes questions sur le sujet du débat (15 min).

-Après cet échange entre le conseil de jeunesse et les politiciens, il y aura une discussion générale pour analyser le chemin parcouru.

-Après cette discussion, ils partageront leurs opinions sur les questions suivantes : Il y a-t-il une solution ? Comment pouvons-nous continuer à travailler sur ce problème ? (20 min)

-Il y aura une évaluation à la fin de la réunion. Le conseil de jeunesse et les politiciens devront répondre à la question : Que retirez-vous de cette collaboration ? (Évaluation menée par le coordinateur, qui note aussi les réponses).

-Finalement, un politicien et deux jeunes issus du conseil seront désignés au comité d'évaluation, pour évaluer la réunion avec le coordinateur.

-Tous les participants recevront un formulaire numérique d'évaluation.

NOM DE L'ACTIVITÉ

Activité 6 : Évaluation et recommandations

TYPE D'ACTIVITÉ

Mixte, Locale / Régionale, Transnationale



OBJECTIFS

- Évaluer les conséquences de l'activité.
- Pour tous les participants : remplir une évaluation numérique une fois les réunions finies. L'évaluation concerne :
 1. La feuille de route
 2. L'expérience de travail avec le conseil de jeunesse



BRÈVE DESCRIPTION

Le coordinateur est chargé de l'évaluation, mais il peut inclure d'autres personnes. Cette évaluation se base sur l'évaluation numérique et de l'évaluation qualitative d'une autre réunion entre les personnes concernées et le coordinateur (en ligne, environ 30 min).



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 1 coordinateur par organisation partenaire.
- 10 participants par pays, âgés entre 15 et 18 ans.



MATÉRIEL

/



DURÉE

Durée totale : 9 mois.
Cette activité sera réalisée
au mois 9.

MOIS 9

1. ÉVALUATION NUMÉRIQUE

Une évaluation rédigée à l'avance sera envoyée aux participants. L'objectif sera de recueillir leurs opinions sur les différentes étapes et le résultat de l'activité.

Le coordinateur se réunira en ligne avec le conseil de jeunesse pour évaluer le processus. Leur travail sera ensuite terminé.

2. ANALYSE DE L'ÉVALUATION

Le coordinateur analysera les informations de l'évaluation numérique et de l'évaluation qualitative.

3. RAPPORT

-Le coordinateur écrira un rapport sur les expériences et l'évaluation.

-Il enverra ensuite ce rapport aux jeunes et aux décideurs politiques impliqués, pour d'éventuelles modifications.

4. PUBLICATION DU RAPPORT

Le rapport final rédigé, il est ensuite publié sur le site web de NEUEYT.

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

Le coordinateur désigné pour le conseil de jeunesse tient un rôle essentiel. La personne désignée doit avoir de l'expérience dans le travail avec les jeunes. La personne désignée doit avoir des connaissances sur le système politique local et régional, et de préférence avoir un réseau permettant de mobiliser les politiciens locaux.

3.5 DÉFENSEUR DE SES DROITS



En bref ...

L'activité Défenseur de ses droits tend 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.



NOM DE L'ACTIVITÉ

Défenseur de ses droits

TYPE D'ACTIVITÉ

Numérique



OBJECTIFS

- Que les personnes/jeunes issu(e)s des communautés sous-représentées développent des compétences numériques.
- Obtenir un diplôme en ligne de défenseur de ses propres droits.
- Permettre aux jeunes issus de communautés sous-représentées/rurales de s'exprimer en leur nom pour défendre leurs droits et la participation démocratique de la communauté qu'ils représentent.
- Permettre aux jeunes qui ne sont pas sous-représentés de se sensibiliser à l'esprit de communauté en soutenant et accompagnant directement les jeunes des communautés sous-représentées.
- Sensibiliser la communauté aux besoins des personnes sous-représentées.
- Initier des activités, collaborations, discussions ou changements de politiques, afin d'améliorer les vies des communautés sous-représentées.



BRÈVE DESCRIPTION

L'autoreprésentation et l'autopromotion des jeunes issus des communautés sous-représentées/rurales. Blog où 5 personnes issues de communautés sous-représentées et 5 jeunes/tuteurs (travaillant en binôme) présenteront leur blog personnel sur le(s) sujet(s) pertinent(s), via de la mise en récit (storytelling), des expériences personnelles, des problèmes, des entretiens, des témoignages, des débats, des sondages, etc.

Le blog et les réseaux sociaux seront des outils pour alerter le public sur les problèmes auxquels les citoyens des communautés sous-représentées sont confrontés, avec pour objectif principal d'être entendus et de provoquer une réaction des décideurs politiques.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 5 jeunes issus de communautés sous-représentées
- 5 jeunes (qui serviront de tuteurs)
- 5 organisations partenaires tutrices (locales, régionales, ou nationales)
- Formateurs (1-2 au niveau national, et plus pour le transnational)



MATÉRIEL

Outils numériques utilisés :

-Survey Monkey ou Google Forms pour les inscriptions, réseaux sociaux et mails.
Zoom. WordPress, YouTube, podcasts, autres programmes associés, publipostage, publicité Google, AdSense, Trello, Canva, sondages. Google analytics.

Outils prévus pour promouvoir l'activité/initiative :

-Réseaux sociaux, marketing par mail, newsletter, organisations partenaires, médias traditionnels. Blog, SEO, SEM, publicité Google.



DURÉE

7 mois (avec la possibilité d'une extension jusqu'à 12 mois)

ÉTAPE PAR ÉTAPE

MOIS 1

1. PREMIÈRE RÉUNION (Zoom >60')

Une première réunion sera organisée entre les membres de l'association qui réalise l'activité, pour définir la méthodologie du processus de recrutement, et l'activité elle-même.

2. RECRUTEMENT

-**Organisations partenaires** dans chaque pays (si transnational) ou dans le pays (si national), dans 5 villes. À cette fin, les principales organisations contacteront d'autres organisations travaillant avec les jeunes sous représentés.

-**Formateurs.** Soit au sein du personnel de Poraka Nova, soit au moyen d'un appel à candidature pour les formateurs qui souhaitent s'engager dans ce projet. Les formateurs seront responsables de l'élaboration du contenu des leçons, de la formation et de l'évaluation des travaux pratiques.

-**Jeunes issus de communautés sous-représentées.** Ils seront recrutés par le biais de l'organisation, du réseau, des contacts personnels et des réseaux sociaux du partenaire. Une enquête Survey Monkey sera envoyée aux différentes organisations. Finalement, 5 jeunes issus de communautés sous-représentées seront sélectionnés.

-**D'autres jeunes travailleront comme tuteurs pour ces derniers.** Ils seront recrutés par le biais de l'organisation, du réseau, des contacts personnels et des réseaux sociaux du partenaire. Une enquête Survey Monkey sera envoyée aux différentes organisations. Finalement, 5 jeunes seront sélectionnés. Il est important de bien faire comprendre à ces jeunes leur rôle dans le projet, et l'importance de s'impliquer réellement dans les objectifs et les tâches qui leur seront confiés, puisqu'ils devront accompagner les jeunes issus de communautés sous-représentées tout au long des mois de l'activité.

**Ces enquêtes seront en anglais, et par la suite traduites dans les autres langues du consortium du projet. Parmi les questions, figureront :*

- Une brève description de l'activité, les étapes clés sur un calendrier
- Nom
- Genre
- Âge
- Situation actuelle (étudiant/ non étudiant / salarié / sans emploi)
- Support de communication au choix (WhatsApp ou Mail)
- Une rubrique dans laquelle on leur demande s'ils veulent participer, s'ils sont disponibles pour ces mois de formation et s'ils veulent vraiment prendre part à cette activité.

3. RÉUNION DE PRÉSENTATION AVEC LES ORGANISATIONS PARTENAIRES ET LES FORMATEURS (nationaux ou transnationaux) (45')> Zoom

-Réunion en ligne entre l'organisation partenaire, les formateurs, et les organisations ayant fourni les contacts des jeunes issus des communautés sous-représentées et des autres jeunes. Le projet et ses étapes seront rapidement expliqués. On insistera sur le rôle des participants, et sur ce que l'organisation partenaire attend d'eux. Une attention particulière sera accordée aux formateurs, qui présenteront brièvement les modules sur lesquels ils ont travaillé.

4. RÉUNION DE PRÉSENTATION AVEC LES JEUNES ET LEURS PAIRS (45') > Zoom

-Une fois les 10 jeunes sélectionnés, une réunion en ligne sera organisée afin de leur permettre de se présenter et de confirmer leur participation aux formations et aux travaux pratiques. Ce sera également le moment de leur dévoiler le partenaire avec lequel ils collaboreront étroitement pendant le développement de l'activité. Le but de cette réunion est de briser la glace, d'échanger des contacts, et de faciliter une éventuelle rencontre.

MOIS 2-6

5. DÉVELOPPEMENT DES MODULES ET DES TRAVAUX PRATIQUES (1 mois par module, 8 heures par mois) > En présentiel ou par Zoom, Teams

Du mois 2 au mois 6, les formateurs partageront les leçons des modules travaillés avec les JCS (jeunes issus des communautés sous-représentées) et les autres jeunes. Les équipes de jeunes alterneront une semaine de formation et une semaine de travaux pratiques.

-Réunion avant les modules (90', 1 formateur, 5 JCS et 5 jeunes) : Afin d'accélérer le développement du projet, une réunion sera organisée entre le formateur et les jeunes afin de les aider à créer un profil sur les réseaux sociaux.

-Semaine de formation (120', 1 formateur, 5 JCS et 5 jeunes) > Présentiel ou Zoom : Enseignement des leçons via des présentations, des interactions, etc. L'objectif est que les JCS et les jeunes puissent suivre et comprendre la présentation. Différentes activités et interactions sont fortement recommandées, pour renforcer leurs compétences numériques. Deux heures par semaine, dans la même journée. Ils auront des devoirs pour la semaine d'après, c'est-à-dire, des travaux pratiques. Les formateurs resteront à leur disposition (par mail) en cas de doute.

-Travaux pratiques (120' environ, 5 JCS et 5 jeunes) > En ligne, en binôme : les JCS et les jeunes doivent se rassembler (virtuellement ou physiquement) et mettre en pratique les leçons de la semaine passée. Ce travail changera chaque semaine, mais concernera la narration, les expériences personnelles, les problèmes, les interviews, les témoignages, les sondages, etc.).

-Correction et révision des travaux pratiques : Lors de la leçon qui suivra les travaux pratiques, les formateurs auront un moment pour suggérer des modifications, et corriger le travail de la semaine précédente.

En travaillant en binôme, les deux jeunes constitueront une équipe qui pourrait déboucher sur une future collaboration entre des personnes issues de communautés sous-représentées et des jeunes. Cela permettra d'assurer la pérennité du projet.

Après chaque module, les formateurs doivent présenter un court rapport explicatif. Un modèle leur sera fourni.

Le tableau suivant est un aperçu visuel du premier mois des modules.

** S : semaine ; M : mois*

Durée d'une leçon : 2 heures par semaine (2 heures sur un seul jour > une semaine)

Durée des travaux pratiques : 2 heures par semaine environ.

M2 Mod 1. Créer votre propre site de niche	M3 Mod 2. Créer vos propres sites générateurs de trafic	M4 Mod 3. Monétiser le site	M5 Mod 4. Gérer l'engagement social	M6 Mod 5. Atteindre un succès maximal grâce à la création de contenu
S1 - Leçon Choisir une niche	S1 - Leçon Image de marque personnelle	S1 - Leçon Comprendre l'argent dans le commerce en ligne	S1 - Leçon Qu'est-ce que votre engagement social signifie pour votre entreprise ?	S1 - Leçon Le contenu est votre métier
S2 - Travaux pratiques	S2 - Travaux pratiques	S2 - Travaux pratiques	S2 - Travaux pratiques	S2 - Travaux pratiques
S3 - Leçon Création du contenu initial du site web	S3 - Leçon Créer un contenu adapté aux mots-clés	S3 - Leçon Programmes de partenariat pertinents	S3 - Leçon Programmes de partenariat pertinents	S3 - Leçon Améliorer la lisibilité du contenu
S4 - Travaux pratiques	S4 - Travaux pratiques	S4 - Travaux pratiques	S4 - Travaux pratiques	S4 - Travaux pratiques

MOIS 7

6. ÉVALUATION (4 heures, 1 formateur)

-Ce temps sera utilisé par les formateurs pour réaliser une évaluation des 5 mois de travail des équipes de jeunes. Ils se baseront sur les corrections des travaux pratiques hebdomadaires (rapports) et leur propre expérience d'enseignement en ligne avec les jeunes.

-À la fin, les formateurs rédigeront aussi un rapport général concernant le processus de formation.

-Les organisations partenaires impliquées rempliront un formulaire d'évaluation sur l'impact du processus sur leur organisation.

-Les stagiaires (JCS et jeunes) rempliront également un formulaire d'évaluation relatif aux connaissances acquises.

Tous les formulaires d'évaluation seront préparés par l'organisation coordinatrice.

Lorsque tous les formulaires d'évaluation auront été remplis, l'organisation coordinatrice préparera un rapport général sur l'ensemble du processus.

Lors de l'évaluation, les stagiaires apprendront à interagir avec les communautés au moyen de campagnes, à lire les statistiques de Google Analytics, Facebook Analytics et Instagram Analytics. Ainsi, afin d'augmenter les résultats, ils apprendront à créer des campagnes communautaires numériques visant à impliquer le public.

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

Recrutement des formateurs (personnel de Poraka Nova) (leçons et évaluation des travaux pratiques). Les formateurs élaboreront le programme de formation et le matériel de formation (Kit de formation).

3.6 DÉBAT SILENCIEUX



En bref ...

Le débat silencieux vise à donner aux jeunes l'occasion de s'exprimer sur plusieurs sujets d'actualité, à travers le débat et l'échange 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, de s'exprimer sans être interrompu et d'écouter les autres. Cette méthode peut être utilisée en introduction ou à d'autres moments de l'étude d'un thème. Écrire devant les autres peut être un obstacle pour certaines personnes.

L'animateur veille à les encourager. Il est parfois difficile de se lancer dans des échanges écrits. L'animateur peut initier le mouvement.



NOM DE L'ACTIVITÉ

Débat Silencieux (SD)

TYPE D'ACTIVITÉ

Mixte

Transnationale



OBJECTIFS

- Montrer aux jeunes comment débattre et s'exprimer
- Apprendre à présenter leurs problématiques sous une forme correcte aux instances compétentes
- Informer et sensibiliser les jeunes sur les problèmes ac
- Échanger sur les sujets actuels avec les représentants élus, sous forme d'approche non-formelle (dia
- Encourager les jeunes à s'impliquer en tant que citoyens.
- Participation active des jeunes avec les décideurs po
- Approfondir 3 des sujets actuellement au cœur des débats de l'UE (énergie, dérèglement climatique, migration, numérisation, etc.).



BRÈVE DESCRIPTION

Le but de cette activité est de permettre aux jeunes de s'exprimer sur plusieurs sujets d'actualité (dérèglement climatique, numérisation, migration etc.), de débattre en échangeant sur différentes idées. Ensuite, il s'agira de présenter les éléments clés aux élus et d'en débattre avec eux pour tenter de résoudre un/des problème(s) de société.

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, de s'exprimer sans être interrompu et d'écouter les autres.

Cette méthode peut être utilisée en introduction ou à d'autres moments de l'étude d'un thème. Écrire devant les autres peut être un obstacle pour certaines personnes.

L'animateur veille à les encourager. Il est parfois difficile de se lancer dans des échanges écrits. L'animateur peut initier le mouvement.

Cadre de travail

Les personnes doivent pouvoir se déplacer autour d'une table. Si le groupe est important, il doit y avoir plusieurs tables. Les tables sont recouvertes de papier blanc (nappe en papier).

Cette méthode convient à des groupes de tout âge et à des textes de toute nature.

Approche

La (les) table(s) est (sont) placée(s) au centre de la salle.

L'animateur écrit en gros caractères au centre de la nappe un mot, une phrase, une question ou une affirmation en rapport avec le sujet.

L'animateur introduit les règles de ce dialogue : l'exercice se déroule dans un silence parfait. Chaque personne (y compris l'animateur) écrit les questions et les réflexions que lui inspire la formule inscrite au centre.

Description d'une activité de débat silencieux

Procédure à suivre

L'écriture et le silence permettent aux jeunes d'explorer un sujet ou un concept en profondeur et d'impliquer tout le monde, en particulier ceux qui sont moins impliqués dans les discussions verbales, car il n'y a pas de compétition pour faire entendre sa voix. Cette activité fonctionne mieux lorsqu'elle est menée en binôme ou en trinôme.

Engager le débat

Tout d'abord, choisissez un thème sur lequel méditer, débattre et réfléchir. Il peut s'agir d'une question, d'une citation, d'un problème, d'un extrait, d'une idée ou d'une image - tout ce qui peut avoir un impact et susciter la réflexion. Quel que soit votre choix, il doit être centré sur une grande feuille de papier (papier d'affichage) laissant suffisamment d'espace pour que les jeunes puissent écrire.

Consignes

Expliquez à chacun que l'activité consiste à répondre au thème en écrivant ou en dessinant ses pensées et ses questions autour de ce thème et en partageant ses réflexions. Vous pouvez utiliser des stylos de couleur différente pour chaque jeune afin de pouvoir facilement différencier leurs pensées.

Copier-coller

Après 10 minutes, un jeune de chaque groupe se déplace silencieusement dans la salle pour rendre visite aux autres groupes et est autorisé à « voler » des idées qu'il rapportera et ajoutera à sa propre feuille.

(Variante : plutôt que de faire du copier-coller, les jeunes restent à leur table et les grandes feuilles passent d'un groupe à l'autre, ce qui permet aux jeunes d'écrire/dessiner leurs réponses sur d'autres affiches).

Pause

Le silence est rompu après 5 à 10 minutes et les jeunes peuvent parler de leurs idées et discuter verbalement.

Bilan

En groupe, approfondissez le contenu et discutez des idées, des réactions et des réponses écrites sur les grandes feuilles.

Pour clore l'activité, vous pouvez afficher les grandes feuilles sur les murs ou sur les tables et organiser une « visite de la galerie » pour que les participants puissent les regarder en silence.

Fréquence d'utilisation

Trois fois au moins.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- L'association (organisation partenaire)
- 3 décideurs politiques
- 3 représentants de différentes associations
- 30 jeunes
- 3 sujets

** On s'intéresse ici au niveau national. Pour que cette activité soit transnationale, il est possible d'ajouter une activité qui permettra aux différents pays ayant participé d'échanger sur les résultats de ce projet et de l'événement final.*



MATÉRIEL

- Brochure (une page) comportant la description, les objectifs et les principales étapes de l'activité, et un manuel d'instructions. (En anglais, puis traduite dans les autres langues par la suite).
- Enquête en ligne pour recruter les jeunes
- Brève présentation des 3 sujets qui feront l'objet du débat
- Feuilles de papier (A3 et A4)
- Post-its
- Stylos et crayons de couleur



DURÉE

- MOIS 1 : Création de la brochure et de l'enquête Survey Monkey, recrutement des jeunes et contact des parties prenantes pertinentes (décideurs politiques, diverses organisations) et réunions virtuelles.
- MOIS 2 : Réunions avec les décideurs politiques et les représentants des organisations + réunion de lancement.
- MOIS 3 : Formations 1 et 2 ; révision des propositions.
- MOIS 4 : Formation 3 et événement final.

Durée totale : 4 mois.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

MOIS 1

1. RECRUTEMENT DES JEUNES (3 ou 4 semaines)

Une enquête sera réalisée sur Survey Monkey pour recruter les jeunes. Y répondre ne prendra pas plus de 5 minutes. Elle sera diffusée sur les réseaux sociaux officiels du projet (site Internet, Instagram, Facebook), et sur les plateformes des autres partenaires. L'enquête sera également diffusée dans les écoles, les universités et d'autres organisations. La diffusion par email sera également utilisée.

Une fois l'enquête complétée, 30 jeunes seront sélectionnés et recevront un mail de confirmation. De plus, 3 sujets (votés en majorité) seront sélectionnés parmi tous les sujets proposés. Dans l'idéal, un groupe WhatsApp sera créé afin de tenir au courant les jeunes, et qu'ils aient accès aux numéros des autres jeunes. Les sujets sur lesquels ils travailleront leur seront également communiqués.

**Cette enquête sera en anglais, et par la suite traduite dans les autres langues du consortium du projet. Parmi les questions, figureront :*

- Une brève description de l'activité, les étapes clés sur un calendrier
- Nom
- Genre
- Âge
- Situation actuelle (étudiant/ non étudiant / salarié / sans emploi)
- Une sélection de leurs sujets favoris (dérèglement climatique, genre, chômage, numérisation, développement durable, éducation, etc.)
- Support de communication au choix (WhatsApp ou Mail)
- Une rubrique dans laquelle on leur demande s'ils veulent participer, s'ils sont disponibles pour ces mois de formation et s'ils veulent vraiment prendre part à cette activité.

Une fois les 30 jeunes sélectionnés, en se fondant sur la diversité et les différents contextes, une réunion en ligne (60') aura lieu afin qu'ils se présentent et qu'ils confirment leur participation aux formations et à l'évènement final.

2. CONTACT DES PARTIES PRENANTES PERTINENTES (DÉCIDEURS POLITIQUES ET ORGANISATIONS APPROPRIÉES) (3 ou 4 semaines)

-Organisations pertinentes : une fois les 3 sujets sélectionnés d'après les intérêts des jeunes, l'organisation partenaire choisira 3 organisations pertinentes en la matière.

-Elle comptera sur les organisations avec lesquelles elle a peut-être déjà travaillé et qui sont dans la région (si c'est une organisation locale ou nationale). Outils utiles pour contacter les organisations pertinentes : réseau de l'organisation, publipostage, réseaux sociaux, etc. Ces dernières recevront la brochure, pour de plus amples informations.

Si elles souhaitent participer, elles seront invitées à la réunion virtuelle, lors de laquelle l'agenda du projet sera expliqué et adapté à leur emploi du temps.

-Décideurs politiques : Une fois les 3 sujets sélectionnés en fonction des intérêts des jeunes, l'organisation partenaire enverra la brochure aux décideurs politiques éventuellement intéressés pour participer à l'activité. Outils utiles pour contacter les décideurs politiques : réseau de l'organisation, publipostage, réseaux sociaux, etc. S'ils souhaitent participer, ils seront invités à la réunion virtuelle, lors de laquelle l'agenda du projet sera expliqué et adapté à leur emploi du temps.

MOIS 2

3. RÉUNION VIRTUELLE (30' par réunion) > Zoom

-**Décideurs politiques** : Réunion en ligne entre l'organisation partenaire et les 3 décideurs politiques. Brève explication du projet et de ses différentes étapes ; on insistera sur leur rôle et sur ce que l'organisation partenaire attend d'eux (écouter, partager leurs expériences, débattre). L'organisation partenaire proposera plusieurs dates pour célébrer l'événement final. Une décision finale sera prise en fonction des agendas des décideurs politiques.

-**Les organisations concernées** : Une réunion en ligne entre l'organisation partenaire et les 3 autres organisations choisies sera organisée. Il y aura une brève explication du projet et de ses différentes étapes, on insistera sur leur rôle et sur ce que l'organisation partenaire attend d'elles (formations et évaluation). Les dates des formations auxquelles elles participeront seront annoncées, ainsi que la date de l'événement final (au cas où elles souhaiteraient venir).

4. RÉUNION DE LANCEMENT (90' > Zoom)

L'organisation partenaire sera présente, puisqu'elle joue à la fois le rôle de formateur et d'évaluateur. Il est possible d'inviter les organisations représentatives au cas où elles souhaiteraient participer à l'événement.

Pendant cette réunion, les différents membres travailleront sur un guide d'activités non-formelles qui sera utilisé à la première journée de formation. Ce guide devrait inclure des activités axées sur la manière de débattre, de parler en public, de développer des capacités de conviction et de présenter une problématique concrète. Ils aborderont aussi les différentes étapes du débat silencieux. La méthodologie et les objectifs du projet seront aussi étudiés. L'association travaillera également au préalable sur une courte présentation d'informations de base relatives aux 3 sujets.

L'objectif est de terminer la réunion avec les outils nécessaires pour réaliser l'activité avec les jeunes lors de la première journée de formation :

- Feuille de travail sur le débat silencieux, prête à être appliquée.
- Document avec quelques exemples sur les différentes activités non-formelles, sur la façon de débattre, etc.

MOIS 3

5. JOURNÉE DE FORMATION 1 (180', 30 jeunes, 3 à 4 membres de l'association partenaire) *Papier, post-it et stylos colorés.*

Première partie (120')

Cette session sera présentée et organisée par l'association partenaire, à travers des activités non-formelles, en suivant le guide élaboré précédemment (comment débattre, comment partager ses idées, etc.). Si nécessaire, les jeunes seront répartis par groupe pour les activités. L'environnement doit être détendu et convivial, afin d'encourager la participation et l'échange des idées. Plus tard, l'un des membres de l'association présentera les 3 sujets à l'aide d'une activité ou d'une courte présentation.

Deuxième partie (60')

Les 30 jeunes seront répartis dans 6 groupes de 5 personnes. Ils pourront choisir dans quel groupe ils souhaitent travailler, car chacun se concentrera sur l'un des trois sujets sélectionnés.

Sujet 1	Sujet 2	Sujet 3
Groupe 1	Groupe 3	Groupe 5
Groupe 2	Groupe 4	Groupe 6

Une fois les groupes formés, chacun s'assoit avec ses partenaires et discute pendant 15 à 20 minutes du sujet en question.

En vue de la journée de formation suivante, ils seront invités à faire des « devoirs » (recherches en ligne sur le sujet).

**On leur remettra un document avec quelques questions pour lancer la discussion/le débat : Définition ? Pourquoi est-ce un problème ? Quelles sont les solutions ?*

**Une brève évaluation sera effectuée au début et à la fin de la formation, par le biais d'activités non-formelles.*

6. JOURNÉE DE FORMATION 2 (120', 30 jeunes, 3 ou 4 membres de l'association)

Première partie (20') FEUILLE DE TRAVAIL SUR LE DÉBAT SILENCIEUX

Les jeunes seront assis à table, par groupes, avec la feuille d'activité. L'activité sera rapidement présentée (5'), puis une étape plus longue sera consacrée à son déroulement (15').

**Voir la fiche de travail.*

Deuxième partie (80')

Une fois que tous les membres du groupe auront répondu au document, toutes les réponses seront lues à voix haute entre les membres de l'équipe, afin de clarifier les informations et éventuellement, d'ajouter des détails (10').

Pendant les 45 minutes, chaque groupe travaillera sur une première ébauche de proposition, basée sur les idées écrites précédemment. Le document ne fera pas plus d'une page, et comprendra également des questions destinées aux représentants sélectionnés sur le sujet.

**L'association distribuera un document à compléter avec les informations données par l'équipe. Ce document sera utilisé pour élaborer la première ébauche de proposition.*

**Une brève évaluation sera effectuée au début et à la fin de la formation, par le biais d'activités non-formelles.*

7. CORRECTION DE LA PROPOSITION (1 semaine)

L'association qui organise ce débat aura une semaine pour lire et corriger (si nécessaire) les 6 propositions.

MOIS 4

8. JOURNÉE DE FORMATION 3 (105', 30 jeunes, 3 à 4 membres de l'association et les représentants des associations)

Première étape (60')

Afin de recevoir un retour des associations représentatives (AR) concernées par le sujet, les AR liront à haute voix les propositions précédemment rédigées devant les jeunes, en leur donnant des lignes directrices, des conseils, et des informations techniques pour améliorer la proposition. Les jeunes prendront des notes.

Deuxième étape (45')

Chaque groupe de jeunes aura 45 minutes pour préparer un résumé de sa proposition, fondée sur les informations reçues précédemment. L'objectif est que chacune des 6 équipes parle pendant 5 minutes.

** Avant la formation, un modèle sera fourni aux jeunes afin qu'ils complètent les informations du résumé.*

**Une brève évaluation sera effectuée au début et à la fin de la formation, par le biais d'activités non-formelles.*

9. L'ÉVÈNEMENT (150', 30 jeunes, 3 à 4 membres de l'association, 3 décideurs politiques et les représentants des associations - s'ils le souhaitent)

Lors de l'événement final, tous les jeunes, les membres de l'association et les décideurs politiques seront réunis dans un auditorium.

Un membre de chaque équipe s'adressera au public (jeunes, association organisatrice, représentants des associations) et disposera de 5 minutes pour exposer à haute voix les idées principales du résumé. Il y aura ensuite 20 minutes par exposé pour débattre avec le public. C'est à ce moment-là qu'un échange entre les décideurs politiques et les jeunes est vraiment important. Un échange informel et horizontal serait idéal, permettant aux jeunes de comprendre leur importance, mais aussi de les respecter.

Afin de suivre les différentes impressions des participants, un questionnaire en ligne (Survey Monkey) sera disponible, accessible via un QR code à la fin de l'événement. Tous les participants seront invités à répondre aux questions et à donner un bref retour.

**Fournir un questionnaire qui pourrait être réutilisé dans d'autres activités.*

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

Il existe de nombreuses façons de mener un débat silencieux. Activité 1 : Il peut s'agir de se déplacer autour de la table, de s'asseoir, de mélanger les deux, etc.

Certains critères restent cruciaux pour sa réussite :

1. QUESTIONS DE DISCUSSION

La première chose à laquelle vous devez penser lorsque vous préparez une discussion silencieuse, ce sont les questions de discussion elles-mêmes.

Il convient de préciser qu'il n'est pas nécessaire d'utiliser des questions liées au sujet sur lequel vous travaillez, mais assurez-vous que les questions sont en rapport avec les participants et que ceux-ci peuvent s'exprimer sur le sujet.

2. NUMÉROTÉ LES PARTICIPANTS

Au début de l'activité, vous voudrez numéroter les jeunes en fonction du nombre de questions que vous avez. Gardez à l'esprit que plusieurs jeunes peuvent obtenir le même numéro.

3. ÉCRIRE LES QUESTIONS DE LA DISCUSSION

Projetez ou écrivez les questions de discussion sur un tableau, en les numérotant. Demandez à chaque jeune de prendre une feuille de papier et d'écrire la question associée au numéro que vous lui avez attribué.

4. QUE LA DISCUSSION SILENCIEUSE COMMENCE !

Vous êtes maintenant prêts à débiter la discussion silencieuse proprement dite. Voici la marche à suivre...

Les jeunes commencent par rédiger une réponse à la question qui leur a été attribuée.

À ce moment-là, différentes options qui s'offrent à eux. Vous pouvez les laisser attendre, les faire changer de table, les laisser se déplacer librement, etc.

Une alternative à la description silencieuse ci-dessus est :

Lorsqu'ils ont terminé, ils se lèvent et circulent dans la salle (en silence) en attendant que quelqu'un d'autre ait terminé.

Ensuite, ils s'assoient à leur nouvelle place, lisent leur nouvelle question et ce que la personne a écrit avant eux, et écrivent leur propre réponse. Leur réponse peut porter sur la question initiale ou sur quelque chose qu'un autre jeune a écrit avant eux.

Si les jeunes arrivent à une question à laquelle ils ont déjà répondu, dites-leur de choisir une autre place. Certains animateurs choisissent également de donner aux jeunes un nombre minimum de réponses à faire, mais il se peut que vous ayez des rédacteurs en difficulté, alors laissez-les avancer à leur propre rythme.

N'oubliez pas non plus que parfois (surtout au début), les jeunes devront se lever et attendre quelques minutes avant de trouver une nouvelle place pour s'asseoir !

5. OUVRIR LA DISCUSSION

Laissez les jeunes retourner à leur place et lire leur sujet de discussion initial. Puis, en groupe, passez en revue les questions une à une et engagez une discussion ouverte. Encouragez les jeunes à se référer à ce que les autres ont écrit sur la feuille qui se trouve devant eux. À ce stade, vos participants ont déjà engagé une discussion significative entre eux par le biais de l'écriture. Ils seront donc non seulement préparés, mais ils auront également beaucoup de choses à dire au cours de votre discussion ouverte.

LES AVANTAGES D'UNE DISCUSSION SILENCIEUSE

Il y a de nombreux avantages à organiser des discussions silencieuses dans votre classe d'anglais langue étrangère.

Lorsque vous organisez une discussion ouverte à la fin, les jeunes sont beaucoup plus enclins à parler car ils ont eu l'occasion d'assimiler les informations, de lire les idées de leurs camarades et de formuler leurs propres opinions.

Tous les jeunes n'auront pas répondu aux mêmes questions, et il est donc probable que des jeunes différents répondent à des questions différentes.

Cela permet d'obtenir 30 minutes de silence presque complet, ce qui peut être agréable pour un animateur qui a mal à la tête :-)

Si la question est liée à un sujet que vous étudiez, vous pouvez revenir aux questions de la discussion à la fin pour voir si leurs opinions ont changé.

3.7 ÉLEVER LA VOIX



En bref ...

Élever la voix est une activité pour mettre à profit la créativité des jeunes âgés de 13 à 25 ans sur deux thèmes : leur ville et leur école. Ainsi, ils peuvent choisir et partager avec le reste d'entre nous les différentes questions/problèmes qu'ils rencontrent. Les décideurs politiques peuvent alors les écouter, et intervenir.



NOM DE L'ACTIVITÉ

Élever la voix

TYPE D'ACTIVITÉ

Mixte. Locale et nationale. Possibilité de mettre en place une plateforme pour échanger des vidéos et photos entre différents pays.



OBJECTIFS

1. Permettre aux jeunes de créer leur future ville et leur future école de manière créative.
2. Montrer la différence entre la vie en centre-ville, celle en zone rurale. Introduire l'idée d'une école et d'une société égalitaires, innovantes, ouvertes et démocratiques.



BRÈVE DESCRIPTION

L'objectif 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. Deux activités principales seront organisées :

1. Créer un safari photo et une vidéo permettant aux jeunes d'exploiter leur créativité, ou créer une vidéo de 5 minutes reflétant les conditions quotidiennes des jeunes (16-25 ans).

2. Permettre aux jeunes de concevoir ensemble l'avenir des écoles en termes de structure, d'accessibilité, d'activités, de participation, etc., au moyen d'un concours graphique numérique. Cela aboutira à la création d'un carnet de croquis numérique, avec les résultats des participants au concours (13-17 ans).

Par la suite, une exposition sera organisée en ligne (ainsi que dans des lieux réels de la ville/municipalité, comme des musées, des bibliothèques, etc.), pour y présenter les résultats finaux des événements.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- Minimum 10 jeunes (de 16 à 25 ans) pour concevoir les activités - safari photo et réalisation d'une vidéo de leur ville
- Minimum 10 jeunes (de 13 et 17 ans) pour co-cr  er l'avenir des   coles et participer ensuite au concours - carnet de croquis num  rique
- Organisation partenaire qui organise l'activit  
- Directeur de l'  cole, enseignants
- Parents
- Mairie de la ville concern  e



MAT  RIEL

-2-3 safaris photo par pays
-5-10 vid  os par pays
Cr  ation de diff  rents mod  les, enqu  tes
et   valuations



DUR  E

5 mois.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

MOIS 1

1. RECRUTEMENT DES PARTICIPANTS (2 semaines)

Pendant le premier mois du projet, un appel à candidature permettra de recruter les jeunes dans les écoles, les groupes artistiques locaux, les autres organisations, et via les contacts personnels. Les réseaux sociaux officiels du projet (site Internet, Instagram, Facebook) et les plateformes des autres partenaires seront également employés.

Une fois le processus terminé, environ 20 personnes (10 de 16 à 25 ans et 10 de 13 à 17 ans) seront sélectionnées et recevront un mail de confirmation. Dans l'idéal, un groupe WhatsApp sera créé afin de tenir au courant les jeunes, et qu'ils aient accès aux numéros des autres jeunes.

En ce qui concerne les mineurs, ils seront contactés par l'intermédiaire de leurs parents ou enseignants.

2. INSCRIPTION DES GROUPES DE JEUNES ET CO-CRÉATION DES ACTIVITÉS

(2 semaines)

Une fois les vingt jeunes sélectionnés, ils seront répartis dans les groupes de travail (16-25 ans et 13-17 ans).

Deux activités de co-création, une pour chaque groupe, seront organisées par l'organisation partenaire, afin d'aider les jeunes à mieux aborder les activités. Il y aura également des activités d'échauffement et de détente. Les activités de co-création visent à briser la glace entre les jeunes et à leur donner un aperçu de ce que sera l'activité. Elles sont très utiles, car elles servent d'inspiration aux jeunes lorsqu'ils doivent être plus créatifs. Ce sera également l'occasion pour eux de comprendre réellement le sens de cette activité.

Activités de co-création

ATELIER AMBULANT (jeunes de 16 à 25 ans, 1 ou 2 formateurs de l'organisation partenaire) (150') : Il s'agit d'un atelier actif, conçu pour s'inspirer et mieux comprendre l'environnement dans lequel on se trouve. C'est aussi une méthode utile pour explorer le contexte et les personnes qui le composent, car elle donne une idée concrète de la zone concernée. Un atelier ambulant permet de présenter les problèmes locaux d'une manière inoubliable. Il permet d'observer et d'identifier les problèmes et les possibilités dans l'environnement réel. Ce type d'activité de co-création fournira aux participants des outils utiles pour le safari photo et la réalisation de la vidéo.

*Voir la description de l'activité « ATELIER AMBULANT ».

CRAZY8 (jeunes de 13 à 17 ans, 1 formateur de l'organisation partenaire) (60') Activité avec les enfants afin de les aider à mieux visualiser leur future école.

*Voir la description de l'activité « CRAZY8 ».

MOIS 2

3. MISE EN PLACE D'UN CALENDRIER POUR CHAQUE GROUPE OU INDIVIDU (Zoom, 60')

Deux réunions seront organisées en ligne entre les organisations partenaires et les différents groupes de jeunes. Les enseignants et les parents seront également invités, et pourront participer s'ils le souhaitent. Lors des réunions, les instructions suivantes seront communiquées :

- Chaque groupe ou individu disposera d'un mois pour travailler sur le matériel qu'il enverra ensuite à l'organisation (safari photo, vidéo et œuvre d'art numérique). L'organisation partenaire se tiendra à leur disposition si nécessaire pour les aider (mail, WhatsApp).
- Le partage d'éventuels outils utiles à la réalisation du travail artistique (montage de photos, découpage et édition de vidéos), ainsi que des étapes recommandées, sera proposé par l'organisation partenaire.

4. SAFARI PHOTO, VIDÉOS ET CARNET DE CROQUIS NUMÉRIQUE

**Voir la description de l'activité « SAFARI PHOTO », de la « CRÉATION DE VIDÉOS » et du « CARNET DE CROQUIS NUMÉRIQUE ».*

5. CRÉATION D'UNE LISTE, ET CONTACT AVEC LES PARTIES PRENANTES PERTINENTES

(3 semaines)

Parallèlement, une liste des différentes parties prenantes potentielles sera également créée. On y trouvera les éléments suivants :

Nom de la partie prenante	Activité possible	Contacts	Oui/Non
Bibliothèque	<i>Exposition des photos à l'entrée</i>	<i>blabla@exemple.com</i>	<i>Oui</i>
<i>École de...</i>
<i>Collectivités locales</i>

Cette liste doit comprendre les parties prenantes qui (1) seront à disposition pour toute éventuelle exposition et (2) accepteront d'aider à la diffusion. Les organisations partenaires et les parties prenantes détermineront ensemble les dates des différentes expositions.

6. MISE EN PLACE DU CONTENU D'ÉLEVER LA VOIX DANS LA PLATEFORME NEUEYT

L'organisation partenaire sera chargée de la création d'une page sur la plateforme de NEUEYT pour poster les photos, vidéos, et carnets de croquis.

MOIS 3

7. ÉVALUATION DU MATÉRIEL RECUEILLI (2 semaines)

- Tous les jeunes enverront leurs photos et vidéos par mail à l'organisation partenaire. Ils répondront également à 3 questions sur leurs impressions après l'activité, s'ils sont satisfaits de leur travail, etc. (Évaluation).
- Ensuite, l'organisation partenaire disposera de 2 semaines pour évaluer le matériel reçu et le télécharger sur la plateforme. Si quelque chose n'est pas visualisé correctement ou si des questions se posent, les organisateurs seront disponibles pour en discuter.

8. ORGANISATION DES ÉVÈNEMENTS PUBLICS (3 semaines)

- Une fois les documents téléchargés sur la plateforme, l'organisation partenaire vérifie les évènements prévus (expositions) et confirme les dates avec les parties prenantes.
- Elle procédera ensuite à l'impression des photos, à l'organisation d'une salle pour exposer les photos et partager les vidéos. Il faudra aussi créer un panneau avec des informations générales sur l'activité, des photos et des témoignages tirés des questionnaires.
- Un QR code menant à un court questionnaire sera mis à disposition, afin d'avoir un retour du public.
- Les décideurs politiques seront également invités à assister à l'exposition des travaux.

MOIS 4

8. ÉVÈNEMENTS PUBLICS (1 ou 2 mois)

Au cours du mois 4 de l'activité, un ou plusieurs lieux participeront en exposant le contenu du projet. Les dates auront été fixées au préalable.

9. DIFFUSION, PROMOTION DES ACTIVITÉS - tout au long du projet

Les outils numériques utilisés pour diffuser l'information seront Instagram, le tagging, TikTok, le carnet de croquis numérique, les vidéos, les photos, etc.

Les outils de promotion prévus sont les suivants : réseaux sociaux, télévision, radio, communiqués de presse, réseaux locaux existants, cours de médias dans les écoles, promotion des activités pendant des journées mondiales.

MOIS 5

10. ÉVALUATION DE LA PROCÉDURE

-Bref rapport comportant les principaux objectifs du projet, les photos des activités, les témoignages, l'évaluation du public, les risques, etc., afin d'assurer la pérennité du projet.

-Questionnaire pour les jeunes.

-Entretiens avec des décideurs politiques, où leur sont posées des questions générales à propos de la démocratie numérique, etc. en leur envoyant le matériel à l'avance.

-Courte vidéo résumant les informations précédentes. Réalisée quelques mois après la présentation du projet.

DANS LES PAGES SUIVANTES (PAGES 75 À 95) TOUTES LES ACTIVITÉS D'ÉLEVER LA VOIX SERONT ÉLABORÉES EN DÉTAIL.

CRAZY 8

NOM DE L'ACTIVITÉ

Crazy 8

TYPE D'ACTIVITÉ

Activité de co-création pour faciliter la participation des enfants à l'activité de création d'œuvres d'art numériques.



OBJECTIFS

- Apprendre à communiquer une idée
- Échanger sur un large éventail d'idées sur une durée limitée.
- Débattre avec les autres.



BRÈVE DESCRIPTION

Crazy 8 est une méthode qui vous pousse à penser au-delà de votre première idée et à générer une grande variété d'idées ou de solutions dans un court laps de temps. Il s'agit d'un exercice de dessin qui met les participants au défi d'esquisser 8 idées en 8 minutes.

L'endroit idéal pour cette activité est un espace ouvert, avec de grandes tables autour desquelles des groupes de jeunes peuvent s'asseoir.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 10 jeunes minimum, âgés de 13 à 17 ans
- 1 ou 2 coordinateurs de l'organisation partenaire



MATÉRIEL

- Feuilles de papier A4 (si possible, de couleur)
- Stylos, marqueurs
- Gommettes



DURÉE

1 heure.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. RÉPARTITION DES ÉQUIPES (10')

Tous les jeunes seront répartis en groupes (10 jeunes => 2 groupes de 5. S'il s'agit d'un groupe plus petit, ils peuvent rester dans le même groupe) et assis autour de la table. Ils recevront ensuite une feuille de papier qu'ils devront diviser en 8 sections.

2. ACTIVITÉ (8')

La proposition de « l'avenir de l'école » sera présentée aux jeunes. Ils auront alors 8 minutes pour remplir les 8 sections avec des idées qui pourraient être intéressantes pour l'avenir des écoles. Une fois le temps écoulé, tout le monde doit arrêter de dessiner.

3. PRÉSENTATION DES IDÉES (20')

Dans les différentes tables, les jeunes doivent se présenter les uns aux autres les différentes idées qu'ils ont trouvées.

4. VOTE (5')

Les jeunes auront chacun trois pastilles autocollantes à leur disposition. Ils l'utiliseront pour voter leurs idées préférées au sein du groupe, le groupe étant constitué des personnes de la table.

**Important : en fonction du nombre d'enfants, s'ils sont peu nombreux, ils peuvent utiliser un seul document (A3) pour écrire toutes leurs idées. En revanche, s'il s'agit d'un grand nombre d'enfants, ils disposeront tous d'une seule feuille de papier sur laquelle ils pourront écrire leurs idées.*

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

Certains membres de l'équipe ou participants qui ne dessinent pas quotidiennement peuvent trouver la méthode intimidante au début. Il est donc utile de rassurer tout le monde en précisant qu'il s'agit de croquis bruts. Ils n'ont pas besoin d'être précis ou beaux.

RÉALISATION D'UNE VIDÉO ET D'UN CARNET DE CROQUIS NUMÉRIQUE (ÉLEVER LA VOIX)

NOM DE L'ACTIVITÉ

Réalisation d'une vidéo

TYPE D'ACTIVITÉ

Cette activité sera réalisée en groupe ou individuellement, par chaque participant.



OBJECTIFS

- Permettre 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.
- En groupe, réaliser une vidéo de 5 minutes qui reflète la vie quotidienne des jeunes (quartier, déplacements, utilisation des transports en commun, aller à l'école ou au travail, etc.)



PRÉPARATION

La préparation a été assurée par l'atelier ambulant qui a déjà eu lieu.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- Au moins 10 participants (16-25)



MATÉRIEL

Appareil photo/téléphone



DURÉE

Chaque participant disposera d'un mois pour réaliser l'activité.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. Inviter les jeunes à participer
2. Organiser un atelier pour les rencontrer et susciter leur intérêt
3. Désigner un point de convergence pour les suivre et les soutenir pendant la période de création d'un mois
4. Rassembler toutes les vidéos et les télécharger sur la plateforme
5. Organiser la présentation du matériel lors d'un événement public et inviter les décideurs politiques

Dans les vidéos qu'ils enregistrent, les jeunes devraient pouvoir répondre à cette question :

Qu'est-ce qui vous a poussé à prendre cette photo ?

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

Il est préférable de planifier l'événement public en relation avec une autre journée officielle afin d'attirer davantage l'attention du public. La semaine européenne de la mobilité pourrait être une bonne occasion pour cet événement.

NOM DE L'ACTIVITÉ

Œuvre d'art et carnet de croquis numériques

TYPE D'ACTIVITÉ

Cette activité sera réalisée en groupe ou individuellement.



OBJECTIFS

-Pour les jeunes, il s'agit de co-concevoir les futures écoles par le biais d'un concours de graphisme numérique. Le résultat sera un carnet de croquis numérique.

L'objectif est de visualiser leur école, par le biais de l'art numérique, en termes d'équipements, de démocratie, de participation, d'ouverture, de diversité, d'empathie et de créativité.



PRÉPARATION

La préparation a été l'exercice de co-création Crazy 8 qui a déjà eu lieu.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 10 jeunes minimum, âgés de 13 à 17 ans



MATÉRIEL

Ordinateur, tablette, papier, marqueurs (tout ce que les jeunes souhaitent utiliser)



DURÉE

Tous les participants auront un mois pour créer leur œuvre d'art numérique.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. Inviter les jeunes à participer
2. Organiser une réunion de co-création « Crazy 8 » pour les rencontrer et susciter leur intérêt
3. Désigner un point de convergence pour les suivre et les soutenir pendant la période de création d'un mois
4. Rassembler toutes les œuvres d'art numériques et les télécharger sur la plateforme
5. Rassembler tout le matériel dans un seul carnet de croquis
6. Organiser la diffusion du carnet de croquis et inviter les décideurs politiques à le consulter

Les jeunes bénéficieront d'une assistance à tout moment.

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

Diffusez le carnet de croquis à l'occasion d'une journée officielle qui attirera plus de publicité.

SAFARI PHOTO (ÉLEVER LA VOIX)

NOM DE L'ACTIVITÉ

Safari photo

TYPE D'ACTIVITÉ

Cette activité sera réalisée en présentiel par tous les participants. Cependant, l'affichage peut se faire en ligne.



OBJECTIFS

- Permettre 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.
- En groupe ou individuellement, les jeunes créent un album photo qui reflète leur vie quotidienne (quartier, déplacements, utilisation des transports en commun, aller à l'école ou au travail, etc.).



PRÉPARATION

La préparation a été assurée par l'atelier ambulante qui a déjà eu lieu.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- Au moins 10 participants (16-25)



MATÉRIEL

Appareil photo/téléphone
Le matériel sera envoyé à l'organisation partenaire, qui regroupera toutes les photos, créera un album numérique et le téléchargera sur la plateforme.



DURÉE

Chaque participant disposera d'un mois pour réaliser l'activité.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. Recrutement des participants
2. Organiser un atelier ambulant pour les rencontrer et susciter leur intérêt
3. Désigner un point de convergence pour les suivre et les soutenir pendant la période de création d'un mois
4. Rassembler tous les safaris photo et les télécharger sur la plateforme
5. Organiser la présentation du matériel lors d'un événement public et inviter les décideurs politiques

Lorsqu'ils prennent une photo, les jeunes devraient pouvoir répondre à cette question :

Qu'est-ce qui vous a poussé à prendre cette photo ?

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

Il est préférable de planifier l'événement public en relation avec une autre journée officielle afin d'attirer davantage l'attention du public. La semaine européenne de la mobilité pourrait être une bonne occasion pour cet événement.

ATELIER AMBULANT - ACTIVITÉ DE CO-CRÉATION

NOM DE L'ACTIVITÉ

Atelier ambulant

TYPE D'ACTIVITÉ

Ce type d'activité de co-création fournira aux participants des outils utiles pour le safari photo et la réalisation de la vidéo. Présentielle.



OBJECTIFS

- 1.S'inspirer et mieux comprendre l'environnement qui nous entoure.
- 2.Explorer le contexte et les personnes qui y vivent (cela donne une idée positive et concrète de la zone concernée).
- 3.Présenter les problèmes locaux.
- 4.Observer et identifier les problèmes.
- 5.Créer des possibilités dans l'environnement réel



PRÉPARATION

Préparez l'atelier ambulant en planifiant un itinéraire à travers la ville ou le village avec des arrêts intéressants. Chaque arrêt a un rapport différent avec le sujet traité. Essayez de préparer une activité (une discussion, un travail de recherche, une séance de dessin, etc.) pour chaque arrêt.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 2 coordinateurs (membres de l'organisation partenaire).
- 10 jeunes minimum, âgés de 16 à 25 ans.



MATÉRIEL

Une carte de la ville et un carnet,
des marqueurs et du papier
(si nécessaire)

- Des gobelets réutilisables pour les boissons non alcoolisées du café
- Des marqueurs, des stylos et des crayons
- Des carnets
- Des feuilles de papier



DURÉE

- Réunions au préalable avec différents magasins (90')
- Promenade (environ 60')

ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. PRÉPARATION DE L'ITINÉRAIRE (90')

Les deux coordinateurs passeront une heure à se promener dans le centre de la ville pour repérer les différents endroits où ils pourraient s'arrêter et réaliser une courte activité. Ils prendront des notes à ce sujet et discuteront si possible avec les propriétaires des arrêts pour plus d'informations.

**Exemple des différentes activités qui pourraient être réalisées par les animateurs et les jeunes au cours du parcours : avoir une courte discussion/débat, faire une séance de dessin... Chaque arrêt doit être lié à un sujet spécifique.*

2. ATELIER AMBULANT (60')

La promenade débutera à un endroit central, comme une grande place. Le matériel sera distribué par les coordinateurs (carnets ou feuilles de papier et stylos).

Une fois tout le monde rassemblé, la promenade préparée par les coordinateurs pourra commencer. Une courte activité à réaliser entre les jeunes, sera présentée par les coordinateurs à chaque arrêt.

3. FIN DU PARCOURS (30')

L'atelier ambulant se terminera sur la même place où tout le monde s'est rassemblé au début. Il y aura un échange bref entre les jeunes sur les idées possibles pour leur travail futur sur le safari photo et la vidéo.

CADRE DE TRAVAIL

NOM DE L'ACTIVITÉ

Activité d'introduction

TYPE D'ACTIVITÉ

Activité d'introduction au début d'un atelier, d'une réunion de travail ou d'une activité de co-création (par exemple Crazy 8 ou l'Atelier ambulant).



OBJECTIFS

Cette activité peut être utilisée pour briser la glace au début d'une réunion.



BRÈVE DESCRIPTION

Les activités d'introduction sont utilisées pour briser la glace entre les participants et pour leur montrer que l'atelier utilise des méthodes de co-création ludiques. Elles servent à mettre les gens à l'aise et à leur donner le sentiment d'appartenir à une nouvelle communauté.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 10 à 15 personnes en fonction de l'activité.



MATÉRIEL

Une craie ou du ruban adhésif et du papier



DURÉE

5 à 10 minutes.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

Un petit jeu sera choisi pour commencer, afin d'aider les participants à se sentir à l'aise et à faire connaissance avec les autres participants, et de leur donner un premier aperçu du fait que cette réunion ne sera pas un simple « dépôt d'informations » stérile, mais un échange ludique de points de vue et d'idées.

Exemples d'activités d'introduction :

- Former un cercle et demander à tous les participants de regarder la personne qui se trouve à côté d'eux, de prononcer son nom et de faire un bref commentaire sur ce qu'ils ressentent en venant dans ce lieu ce jour-là
- Dessiner une croix sur le sol et mettre un mot dans chaque carré : a) enthousiaste ; b) curieux ; c) perplexe ; d) ennuyé. Demander ensuite à chaque participant de faire un saut dans la zone qui décrit le mieux ses sentiments.

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

Utilisez votre imagination pour créer une activité ludique et rapide qui brisera la glace.

NOM DE L'ACTIVITÉ

Activités de détente

TYPE D'ACTIVITÉ

Activités de co-création au cours d'un atelier ou d'une réunion.



OBJECTIFS

- Terminer les activités de la journée en partageant ses impressions avec les autres.
- Échanger sur les meilleures et les pires parties de l'activité.



BRÈVE DESCRIPTION

Cette activité de conclusion est utilisée comme un moyen simple de vérifier les impressions des participants avant de terminer l'atelier. L'intérêt de cette activité est qu'elle est simple et rapide à réaliser.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 10 à 15 personnes en fonction de l'activité.



MATÉRIEL

En fonction de l'activité, il peut s'agir d'un tableau, de papier, de marqueurs, de post its, etc.



DURÉE

5 à 10 minutes .

ÉTAPE PAR ÉTAPE

(contenu principal + organisation de l'activité dans le temps)

Voici un exemple d'activité de détente :

- « Un mot avant de partir » est une activité de contrôle utilisée pour vérifier les ressentis de chacun avant de clôturer l'atelier. En général, c'est un moment privilégié pour que les participants partagent leurs impressions, surtout s'ils ont été très enthousiastes au cours de la rétrospective.

-Si l'exercice de la croix a été utilisée comme activité d'introduction (voir ci-dessus), une bonne activité de détente pourrait consister à répéter l'exercice et à voir si les participants ont un sentiment différent après la réunion, par exemple si au lieu de s'ennuyer ou d'être perplexe, ils choisissent maintenant d'être enthousiastes.

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

Le fait de proposer une autre activité ludique à la fin de l'atelier donne aux participants le sentiment que ces ateliers ont quelque chose de différent et les incite à participer aux prochains.

3.8 PANNEAU NOUS & VOUS



En bref ...

Cette initiative a pour but d'aider les jeunes à formuler correctement leurs besoins, afin de les présenter au bon interlocuteur (décideurs politiques et parties prenantes).



NOM DE L'ACTIVITÉ

Panneau Nous & Vous

TYPE D'ACTIVITÉ

Activité numérique.

Locale, régionale et nationale.



OBJECTIFS

- Identifier les priorités communes à la jeunesse à l'échelle communautaire ou nationale, via un processus participatif
- Encourager la réflexion des bénéficiaires et la participation active sur des thèmes en rapport avec le quotidien des jeunes
- Demander aux décideurs politiques de faire des jeunes une priorité dans la communauté, et de mettre en place des mesures et des politiques concrètes afin de transformer cette intention en réalité
- Valoriser les animateurs de jeunesse (youth leaders) qui représentent les jeunes à l'échelle communautaire
- Développer des compétences en termes de direction, de recherche, d'analyse de données, de coordination et de communication.



BRÈVE DESCRIPTION

Grâce au Panneau Nous & Vous, 10 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. L'objectif est de rédiger une synthèse de l'ensemble du processus et des résultats de l'enquête, sous forme de rapport. La tâche finale sera de rencontrer (en ligne ou en présentiel) les décideurs politiques en charge de ce sujet, et d'engager le dialogue avec eux.



NOMBRE DE PARTICIPANTS/GROUPE CIBLE

- 10 jeunes de plus de 18 ans (comité scientifique). Ces jeunes doivent s'intéresser à la recherche sociale.
- 500 jeunes de plus de 14 ans. Ils seront nécessaires dans cette étude, et donneront leur avis via une enquête en ligne.
- Décideurs politiques : ceux à qui devront être présentés les résultats de l'étude. Ils devront être spécialisés dans au moins l'un des 10 sujets identifiés par les jeunes.
- Organisme partenaire (2 personnes par organisme partenaire)



MATÉRIEL

Plateforme numérique comme Zoom
 Espace social numérique tel que
 « wonder.me »
 Outils d'enquête numérique tel que «
 Google Survey » ou « Survey Monkey »
 Site internet/plateforme NEUEYT pour
 les dépôts de recherches et de sujets.
 Site web
 Promotion importante sur les réseaux
 sociaux
 YouTube/Vimeo
 Newsletter éventuelle



DURÉE

12 mois.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

Travail préalable (deux sessions de 90') :

-Dans la première phase de test de ce projet, trois des organisations partenaires développeront ces activités. Avant le début du M1, deux réunions en ligne auront lieu afin de discuter des éléments suivants :

- Déterminer le comité coordinateur : 2 personnes par organisation partenaire.
- Établir l'appel à candidature qui sera lancé pour recruter les jeunes, ainsi que les critères (avoir plus de 18 ans, être intéressé par la recherche, etc.).
- Création du guide avec la méthodologie pour commencer la recherche des 10 sujets par les jeunes. Celui-ci sera présenté et encadré par le comité de coordination lors du lancement du comité scientifique.
- Création d'une fiche destinée aux jeunes, pour qu'ils y détaillent les 10 sujets.
- Travailler sur la mise en page initiale et le contenu du rapport : (résumé, introduction, méthodologie utilisée, outils créés, données collectées, analyse des données et conclusion).

-Les étapes suivantes du projet seront examinées par tous les membres du comité de coordination.

MOIS 1-2

1. RECRUTEMENT DES JEUNES (1 mois et demi)

-Un appel à candidature sera lancé sur les réseaux sociaux et par les contacts interpersonnels, afin de recruter 10 jeunes (environ) qui composeront le groupe de travail principal de cette initiative. Il y aura quelques critères de sélection (être de préférence à l'université, montrer un intérêt pour la publication d'articles liés à cette activité...).

2. LANCEMENT DU COMITÉ SCIENTIFIQUE (fin du 2ème mois)

-Deux réunions Zoom (75' chacune) auront lieu pendant la semaine afin de donner le mandat au comité scientifique. Ce sera la première fois que les jeunes se «voient» et rencontrent le comité de coordination. Ils échangeront leurs contacts, pour une possible collaboration lors des étapes futures du projet.

-Le comité coordinateur :

- Active le comité scientifique
- Explique aux jeunes ce qui est attendu d'eux, et les différentes étapes du projet.

-La rédaction du rapport (individuel, en binôme ou en groupe) sera laissée à l'initiative des jeunes, mais le comité de coordination proposera une ligne directrice avec une méthodologie à suivre (si souhaité).

-Le comité scientifique sera joignable à tout moment du projet pour tout soutien ou assistance.

MOIS 2-3-4

3. PÉRIODE DE RECHERCHE

-Pendant 3 mois, le comité scientifique travaillera sur la détermination des détails du plan, et en particulier sur : l'approche et le processus de recherche, l'objet de la recherche, l'outil de collecte des données, le rapport, la catégorisation des sujets, l'affichage des résultats finaux. L'objectif est d'identifier une dizaine de sujets et de priorités jugés essentiels par les jeunes, afin d'en discuter avec les décideurs politiques au niveau local et national.

-Ils pourront travailler en équipe ou individuellement. Une fiche créée par l'organisation partenaire leur sera remise afin de les aider à résumer les données. Ils décideront s'ils veulent l'utiliser. Qu'ils travaillent en groupe ou individuellement, ils doivent se réunir à la fin et faire un résumé des sujets importants, car il se peut qu'il y en ait beaucoup. Plus encore, ce sera aux jeunes âgés de plus de 14 ans de répondre à l'enquête et de sélectionner les **10 sujets**.

-Toutes les 3 semaines, il y aura une réunion de contrôle entre le comité de coordination et le comité scientifique. Cela donnera une certaine pression aux jeunes et garantira un travail constant de la part du comité scientifique. Ces réunions ne dureront pas plus d'une heure.

-À la fin des 3 mois, 10 sujets (5 au niveau local et 5 au niveau national) ou plus auront été sélectionnés par les jeunes. Ils enverront les fiches (si utilisées) au comité scientifique. Une fois la recherche terminée, ils devront créer une enquête et la transmettre aux jeunes, afin que ces derniers choisissent les 10 sujets, en prenant en compte leurs opinions.

MOIS 5

4. LISTE DES DÉCIDEURS POLITIQUES

-Une fois que le comité de coordination aura reçu la liste des sujets du comité scientifique, il regroupera les sujets communs et créera une liste des parties prenantes envisageables, des autorités locales ou des décideurs spécialisés sur ces thématiques.

-Ensuite, le comité de coordination les contactera, expliquera le projet grâce à une brochure, et fera état du projet actuel.

-Les décideurs politiques recevront aussi des suggestions et des invitations à participer et échanger avec les jeunes. Si cela les intéresse, le comité coordinateur devra commencer à regarder le calendrier, à fixer des dates pour l'évènement, etc.

5. CRÉATION D'OUTILS DE COLLECTE DE DONNÉES

-Afin de rassembler les opinions des jeunes (14 ans et plus) sur les sujets sélectionnés, les jeunes devront essayer d'utiliser un outil déjà existant ou un nouvel outil de collecte de données. (Exemples : Survey Monkey, Google Forms, etc.).

-Ils auront un mois pour se rencontrer en présentiel ou en ligne, pour décider de l'outil qu'ils emploieront et du contenu qui apparaîtra sur cet outil (questions à poser pour collecter les opinions des jeunes sur les différents sujets).

-Dans un même temps, ils créeront une liste des différents moyens pour diffuser l'enquête : réseaux sociaux, publipostage, contacts personnels, et autres.

-Une fois l'outil choisi et le contenu finalisé, le comité coordinateur testera, proposera des modifications, et enfin les validera. Cela devrait s'effectuer vers la fin du M5.

-Le comité coordinateur se tiendra à leur disposition en permanence, et participera à la diffusion de l'outil final, afin que le plus de résultats possible soient collectés.

-La cible est les jeunes âgés de plus de 14 ans.

MOIS 6-7

5. COLLECTE DE DONNÉES EN LIGNE

-Une fois l'outil (enquête) validé par le comité coordinateur, les jeunes auront 2 mois pour diffuser l'enquête.

-Ils devront essayer de contacter 500 personnes de plus de 14 ans. En plus de leur permettre d'utiliser leur liste de contacts, le comité coordinateur les encouragera et diffusera lui aussi l'enquête.

-Toutes les deux semaines environ, ils devront vérifier le nombre de réponses et envoyer un rappel aux personnes n'ayant toujours pas répondu à l'enquête.

MOIS 8-9

7. ANALYSE DES DONNÉES ET ÉDITION DU RAPPORT SUR 5 sujets locaux + 5 nationaux, IDENTIFIÉS COMME DES PRIORITÉS POUR LES AUTRES

-Pendant ces deux mois de travail, les jeunes continueront à travailler individuellement, ou par deux, sur les 10 sujets sélectionnés et mis en lumière par l'enquête. Ils suivront le modèle de rapport proposé par le comité coordinateur, dans lequel ils présenteront :

- a) Une courte synthèse
- b) Une introduction
- c) La méthodologie choisie
- d) Les outils créés
- e) Les données collectées
- f) **L'analyse des données** (ces deux mois se concentreront justement sur ce point)
- g) La conclusion

-Toutes les 2 semaines, une réunion en ligne aura lieu entre les 2 comités, afin de suivre l'évolution du rapport. Le comité coordinateur sera constamment disponible.

8. CONTACTER LES DÉCIDEURS POLITIQUES ET PARTIES PRENANTES ADÉQUATS (M8)

- Une fois la rédaction des rapports débutée, le comité coordinateur contactera les décideurs politiques sélectionnés et proposera des lieux et des dates pour les échanges : ateliers, réunions virtuelles, débats en présentiel, etc. Il doit effectuer cette tâche 4 mois avant le début des évènements.
- Dans un même temps, le comité coordinateur commencera à réserver des espaces de travail pour accueillir ces activités.

MOIS 9-10

9. ÉDITION DES RAPPORTS SYNTHÉTISANT LES DONNÉES ANALYSÉES ET LES PROPOSITIONS/COMMENTAIRES/PROBLÉMATIQUES RELEVÉES SUR LES DIFFÉRENTS SUJETS, SOUS FORME DE DOCUMENTS ÉCRITS ET VISUELS/VIDÉOS

- Une fois le rapport terminé par le comité scientifique et relu par le comité coordinateur, ce dernier devra le mettre en forme de la manière convenue.
- Le comité scientifique pourrait, s'il le souhaite, créer un visuel ou une courte vidéo résumant le contenu du rapport final. Les jeunes choisiraient le format. Cette étape ne sera pas obligatoire.
- Une révision par les pairs aura également lieu. Chaque organisation partenaire contactera une ou deux personnes de l'association (volontaires inclus). Ensuite, elle partagera avec eux le rapport et/ou la vidéo final(e) et leur posera la question suivante « *Vous identifiez-vous à ces sujets ?* ». Leur réponse sera utile et importante pour l'évaluation finale.

10. ORGANISATION FINALE DES ÉVÉNEMENTS

- Les finitions pour l'affichage des vidéos, la réunion entre les comités, etc. auront lieu tout au long de ce dernier mois.
- Le rapport final et/ou les vidéos seront envoyés aux décideurs politiques qui avaient acceptés de participer à l'évènement (ou aux évènements).

MOIS 11-12

11. PRÉSENTATION DES RAPPORTS AUX DÉCIDEURS POLITIQUES CHOISIS (NIVEAU NATIONAL ET LOCAL). LE COMITÉ DOIT IDENTIFIER LES MEILLEURS OUTILS POUR LA PRÉSENTATION, COMME UNE DISCUSSION EN LIGNE, DES AMÉNAGEMENTS DE GROUPE, DES ATELIERS, DES WEBINAIRES, ETC.

À la suite des réunions, événements, ateliers, etc. organisés précédemment, le comité scientifique, le comité de coordination et les jeunes seront invités à participer et à discuter.

12. DIFFUSION DES TRAVAUX POLITIQUES (DOCUMENTS ET VIDÉOS)

La diffusion s'effectuera via différents outils, tels que la plateforme NEUEYT et celles des autres partenaires, une diffusion importante sur les réseaux sociaux, des newsletters, etc.

13. CRÉATION D'UNE PETITE ENQUÊTE D'ÉVALUATION POUR VÉRIFIER LA PERCEPTION DES JEUNES SUR LA CORRESPONDANCE DU RAPPORT AVEC L'INTERPRÉTATION DES BESOINS DE CES DERNIERS. LE SYSTÈME D'ÉVALUATION DOIT ÊTRE LANCÉ PAR LE COMITÉ ET ENVOYÉ EN LIGNE AU PLUS DE MONDE POSSIBLE. ÉDITION DU RAPPORT ET PUBLICATION ?

L'évaluation sera la même que pour les autres partenaires.

14. TOUS LES ÉLÉMENTS PRÉCÉDENTS SONT DIFFUSÉS ET VALORISÉS VIA NOTRE SITE EN LIGNE ET NOS RÉSEAUX

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

Les partenaires devraient prêter attention aux conseils suivants, afin de faciliter le processus :

-Permettre au comité de recherche d'avoir le plus d'autonomie possible en termes de format de recherche, de types d'outils à employer, de procédures de collecte de données, etc.

-Cependant, les partenaires devront faciliter la participation des 500 jeunes (environ) à la collecte de données, par le biais de réseaux qui renvoient aux dispositifs du projet. Il en va de même pour l'identification des décideurs politiques, des parties prenantes et des contextes les plus adaptés aux discussions de groupe et aux présentations.

Le processus est à considérer comme une action d'intervention, c'est-à-dire collecter des données/informations afin de promouvoir des motifs de changement/d'implication de la part des jeunes participants.

4 BIBLIOGRAPHIE



Vous trouverez ci-dessous une liste d'ouvrages ou de documents de différents auteurs qui ont été utilisés ou consultés pour rédiger notre Cadre d'Initiatives Communes.



- [1. *A Union of Equality: Gender Equality Strategy 2020-2025. European Commission. March 2020*](#)
- [2. *Raising opportunities for Young people in rural and remote areas. Council of the EU. May 2020*](#)
- [3. *Resolution on the European Youth Strategy 2019-2027 – Adoption*](#)



Cofinancé par
l'Union européenne



PARTENAIRES DU PROJET



AGDER
County Council



pistes solidaires



FO.R.I.S.



Intéressé par plus
d'informations sur notre projet ?



Site Internet
www.e-participationyouth.eu



Page Facebook
facebook.com/neueyt.youth



Adresse Email
info@glocalfactory.com



Page Instagram
facebook.com/neueyt.youth