

**Engagement des  
jeunes via la  
participation locale**  
**Le guide pas-à-pas de**  
**L'IDEATHON**



Something  
Meaningful



Financé par  
l'Union européenne



REPUBLIC OF SLOVENIA  
MINISTRY OF EDUCATION

OFFICE OF THE REPUBLIC  
OF SLOVENIA FOR YOUTH

**pina**

pistes solidaires

**RKI**

RAUHANKASVATUS-  
INSTITUUTTI



cesie  
the world is only one creature



Titre: **Engagement des jeunes via la  
participation locale : le guide pas-à-pas de  
l'IDEATHON**

Rédigé par : Aljaž Zupan, Maja Drobne, Kristjan  
Nemac

Édité par : Aljaž Zupan

Publié par : Association for Culture and  
Education PiNA, [www.pina.si](http://www.pina.si)

Copyright : Association for Culture and  
Education PiNA

Année de publication : 2024

Relu par : Magali Lansalot

Conçu par : Jovana Đukić

Ce guide a été créé dans le cadre du projet  
ADD Something Meaningful.

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

# Table des matières:

<b>Le projet</b>	<b>4</b>
<b>La participation des jeunes</b>	<b>5</b>
Pourquoi promouvoir la participation des jeunes ?	6
<b>La méthode IDEATHON</b>	<b>8</b>
Ambition et objectifs de la méthode	8
Quand et comment mettre en œuvre la méthode dans votre communauté locale	9
Éléments de base pour l'organisation d'un IDEATHON	9
Promotion de l'évènement	10
Collaboration avec d'autres organisations - Création d'un consortium d'organisations	11
Préparation du matériel	11
Sélection du comité de faisabilité	11
<b>Mise en œuvre de la méthode IDEATHON</b>	<b>13</b>
Session 1 : Présentation et création des groupes	14
Session 2: Sélection des idées et évaluation des besoins	18
Session 3: Transformation des idées en projet	20
Réunion en ligne	22
Session 4 : Présentation des idées et sélection des idées gagnantes	22
Session 5 : Évaluation et célébration	23
<b>Exemple d'un IDEATHON déjà mis en œuvre</b>	<b>25</b>
<b>Analyse SWOT de la méthode IDEATHON</b>	<b>26</b>
<b>Liste du matériel</b>	<b>27</b>
<b>Liste des tâches</b>	<b>28</b>
<b>Impliquer les jeunes ayant moins d'opportunités</b>	<b>29</b>
<b>Conclusion</b>	<b>33</b>
<b>Documents</b>	<b>34</b>
Groupe(s) cible(s)	34
Graphique motivation - faisabilité	36
De l'idée au projet	37
Conseils pour les présentations	40
Comité de faisabilité	41
Bulletins de vote	42
Questionnaire d'évaluation finale	44

# Le projet

Les jeunes ont une voix, mais ils doivent avoir la possibilité de la faire entendre. Le projet ADD Something Meaningful essaie de créer un espace dans lequel cela peut se produire. Nous donnons aux jeunes la possibilité de se faire entendre, de concrétiser leurs idées et de renforcer leur participation à la vie quotidienne. L'objectif est de les aider à devenir des citoyens actifs.

La participation des jeunes joue un rôle crucial dans le maintien des principes et des valeurs démocratiques au sein de la société. Malheureusement, les jeunes sont souvent sous-représentés lors des processus décisionnels à différents niveaux. Cela entraîne un manque d'intérêt pour les questions liées à la jeunesse qui sont essentielles pour le développement durable et le bien-être de la société. Des études révèlent que cette déconnexion au système politique et ce désengagement des processus démocratiques contribue aux sentiments d'apathie et de frustration et à un manque d'intérêt de la part des jeunes dans la vie civique.

Le projet ADD Something Meaningful a été créé en réponse à ce besoin pressant. Il vise à établir un mécanisme permanent de participation des jeunes qui leur donne les moyens d'agir et amplifie leur voix dans le processus d'élaboration des politiques publiques. En relevant divers défis locaux, nous essayons de permettre aux jeunes d'influencer différents aspects de la société et de la prise de décision. Nos objectifs consistent à encourager la citoyenneté active, à renforcer l'esprit d'initiative des jeunes, à soutenir leurs communautés et à promouvoir la reconnaissance et la légitimité du travail de jeunesse. En plus de tout cela, le projet vise à développer les capacités et les pratiques des animateurs de jeunesse et à inciter les jeunes à s'engager dans la vie démocratique au niveau local.

L'introduction de la méthode IDEATHON dans le secteur de la jeunesse est au cœur de la mission du projet. En donnant aux organisations de jeunesse et aux élus locaux les moyens de mettre en place des idéathons, nous proposerons une

approche de la participation active qui permettra aux jeunes d'entrer en contact avec les décideurs de manière efficace. L'IDEATHON permet aux structures de jeunesse et aux autres acteurs concernés d'apporter aux jeunes les ressources, l'espace, les opportunités et le soutien nécessaires à leur participation active à la vie publique. Elle apprend également aux jeunes comment participer activement au niveau local. C'est un point essentiel : les jeunes ayant un sentiment d'appartenance à leur environnement, il est important qu'ils soient reconnus par les décideurs comme des membres importants et précieux de la société. En prenant part à la mise en œuvre des idées, leur confiance dans les processus démocratiques sera également renforcée. Il est vital que les jeunes soient impliqués tout au long du processus, de la conception à la mise en œuvre de leur idée. Souvent, les idées proposées restent en suspens, ce qui accroît l'insatisfaction et le scepticisme à l'encontre des processus démocratiques. La méthode IDEATHON vise à réduire ce problème en impliquant les jeunes à chaque étape de la préparation.

Nous avons pu tester la méthode IDEATHON pour la première fois lors d'une collaboration avec l'établissement d'enseignement secondaire de Litija en Slovénie, pour concevoir un espace dédié aux élèves. La méthode s'est avérée efficace car nous avons réussi à impliquer les jeunes dans la préparation d'un espace reflétant au mieux leurs souhaits et à mettre en relation plusieurs acteurs différents qui ont contribué de manière significative à la résolution du défi et à la mise en œuvre de l'idée choisie.

Ce guide décrit plus précisément la méthode IDEATHON et la manière dont vous pouvez la mettre en œuvre dans différents environnements où les jeunes sont impliqués. Il est donc destiné à tous les travailleurs de jeunesse et autres représentants d'institutions qui travaillent avec des jeunes et qui souhaitent aborder activement la question de leur participation active. Nous espérons qu'il vous apportera une méthode utile pour votre travail et que vous prendrez plaisir à le lire.

# La participation des jeunes

Le traité sur l'Union européenne fait de la participation de tous les citoyens un droit fondamental : « Tout citoyen a le droit de participer à la vie démocratique de l'Union. Les décisions sont prises aussi ouvertement et aussi près que possible des citoyens ». Plus particulièrement, en ce qui concerne les jeunes, l'article 165, paragraphe 2, du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne (TFUE) prévoit que : « L'action de l'Union vise ... à favoriser le développement des échanges de jeunes et d'animateurs socio-éducatifs et à encourager la participation des jeunes à la vie démocratique de l'Europe ».

La participation des jeunes est un sujet qui fait l'objet de discussions depuis des décennies, et il existe de nombreuses définitions et de nombreux modèles théoriques liés à ce concept. Une compréhension commune de la participation des jeunes dans le contexte des programmes de l'UE est proposée par la stratégie pour la participation de la jeunesse élaborée par le Centre de ressources SALTO sur la participation et l'information.

Si la stratégie de l'UE en faveur de la jeunesse, les objectifs pour la jeunesse européenne, le programme Erasmus+ et le programme du Corps européen de solidarité n'incluent pas de définition spécifique de la participation des jeunes, ils vont néanmoins dans une certaine direction. La participation des jeunes, que ces cadres politiques et ces programmes visent à renforcer, est la participation des jeunes à la vie démocratique, qui peut être comprise de deux manières interdépendantes :

**La participation des jeunes en tant que voix des jeunes et leur participation à la prise de décision** : les jeunes expriment leurs points de vue afin d'influencer ou d'être impliqués dans les processus de prise de

décision. Il peut s'agir d'une série de processus décisionnels différents, allant de la politique gouvernementale ou des décisions politiques à l'utilisation de l'espace communautaire et à la gestion d'une organisation de jeunesse.

**La participation des jeunes en tant qu'action civique et activisme** : les jeunes prennent des mesures individuelles et/ou collectives pour faire la différence dans le monde qui les entoure. Il peut s'agir d'une action politique, comme l'organisation ou la participation à des manifestations, ou d'une action sociale et civique, comme des initiatives d'amélioration de la communauté au niveau local ou le bénévolat pour une cause ou une organisation de la société civile.

La définition de la « participation des jeunes à la vie démocratique » est décrite dans la stratégie pour la participation de la jeunesse comme suit :

**« La participation des jeunes à la vie démocratique consiste à faire en sorte que les jeunes, individuellement ou en groupe, aient le droit, les moyens, l'espace, l'occasion et, au besoin, l'aide nécessaire pour exprimer librement leurs opinions, contribuer et exercer une influence dans tout ce qui regarde les prises de décisions sociétales sur les questions qui les concernent, et pour être actifs dans la vie démocratique et civique de nos communautés ».**

[Source : [https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2020/11/ParticipationStrategy\\_Download\\_EN.pdf](https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2020/11/ParticipationStrategy_Download_EN.pdf)]

# Pourquoi promouvoir la participation des jeunes ?

Avant de nous plonger dans la méthodologie visant à accroître la participation des jeunes à la vie de leur communauté, il est bon de s'intéresser en premier lieu sur son importance. Pourquoi devrions-nous investir de l'énergie, du temps et de l'argent afin d'encourager les jeunes à s'impliquer davantage dans leur communauté ?

Les effets de la participation sont nombreux et il est difficile de saisir tous les avantages que les jeunes tirent de leur participation à leur propre environnement. Par exemple, les Nations Unies décrivent la participation comme :

**« un droit fondamental. C'est l'un des principes directeurs de la Déclaration universelle des droits de l'homme qui a été réitéré dans de nombreuses autres conventions et déclarations. La participation active permet aux jeunes de jouer un rôle essentiel dans leur propre développement et dans celui de leur communauté, en les aidant à acquérir des compétences vitales, à développer des connaissances sur les droits humains et la citoyenneté et à promouvoir une action civique positive. Pour participer efficacement, les jeunes doivent disposer des outils appropriés, tels que l'information, l'éducation et l'accès à leurs droits civiques ».**

[Source : <https://www.un.org/esa/socdev/documents/youth/fact-sheets/youth-participation.pdf>]

RAY (Research-based Analysis and Monitoring of European Youth Programmes, Analyse et suivi des programmes européens en faveur de la jeunesse fondés sur la recherche) est un réseau européen de recherche ouvert et autonome qui comprend actuellement 35 agences nationales des programmes Erasmus+, Jeunesse en action, Corps européen de solidarité, ainsi que leurs partenaires de recherche. Son projet de recherche RAY-LTE35 étudie les effets à long terme de la participation et de la citoyenneté

active et montre qu'elles ont un effet positif sur les participants. Elles les sensibilisent, améliorent leur compréhension des processus et des interactions sociales et politiques, approfondissent, actualisent et/ou renforcent leurs connaissances, leurs compétences, leurs attitudes et leurs valeurs, et les encouragent et les motivent à participer à la société civile et à la vie démocratique.

[Source : Bárta, O., et al. (2018), 'Long-term effects of Erasmus+: Youth in Action on participation and active citizenship'. Draft Interim Transnational Analysis (RAY-LTE study, 2015–2019), Vienna, Generation and Education Science Institute]

## D'après le programme du Conseil slovène de la jeunesse relatif à la participation :

- ▶ La participation des jeunes permet aux jeunes de devenir autonomes et améliore la qualité de la gouvernance et de la vie en société.
- ▶ La participation des jeunes renforce la nature démocratique de la société.
- ▶ Grâce à la participation, les jeunes acquièrent des compétences.
- ▶ Les jeunes ont le droit de participer.

[Source : [https://mss.si/wp/wp-content/uploads/2020/06/MSS-095-16-PD-Participacija\\_mladih.pdf](https://mss.si/wp/wp-content/uploads/2020/06/MSS-095-16-PD-Participacija_mladih.pdf)]

De manière générale, nous pouvons parler d'impacts sur la communauté mais également sur les jeunes. L'impact sur la communauté consiste à accroître l'ouverture et les possibilités d'expression des jeunes. Cela implique une évolution vers une plus grande implication de la part des différents groupes sociaux. En résumé, nous pourrions dire que plus de participation signifie plus d'inclusion et une société plus solidaire. D'autre part, les effets sur les jeunes se manifestent sous la forme d'un renforcement des compétences. L'éventail des compétences acquises est extrêmement large et dépend de la manière dont les jeunes participent et du contenu de cette participation. Il est essentiel que la participation à la communauté locale implique l'acquisition de compétences en parallèle avec

d'autres membres de la communauté locale, car ces compétences sont ensuite enrichies par l'expérience de la conciliation de points de vue différents. D'un côté, ces compétences facilitent le développement personnel et le changement, d'un autre, la coexistence et l'intégration sociale.

Il est également important que nous comprenions que tous les jeunes n'ont pas les mêmes chances de participer dès le départ, et que de nombreux facteurs influent sur cette situation. Nous évoluons dans une réalité affectée par de nombreuses structures et perceptions formées au fil de l'histoire, ce qui explique pourquoi la participation à la prise de décision est souvent fondamentalement plus facile pour certains jeunes que pour d'autres. Les expériences de discrimination raciale, de xénophobie et d'exclusion pour d'autres motifs discriminatoires sont courantes chez les jeunes appartenant aux minorités. Il est donc de notre responsabilité, en tant qu'adultes et organisateurs d'événements, de parler d'inégalités et de préjugés, et de créer des mécanismes qui renforcent l'égalité et s'attaquent à l'exclusion (structurelle). Cela commence par une sensibilisation (la votre et celle d'un public plus large) et par la création d'activités permettant une participation égale de tous. Il est nécessaire d'analyser quels éléments d'une activité ou d'une communication sont inclusifs (ou non) pour les jeunes LGBTI+, les jeunes immigrés ou les jeunes demandeurs d'asile, par exemple. Des mesures concrètes doivent être développées afin de toucher les jeunes appartenant à des minorités.

# La méthode IDEATHON

## Ambition et objectifs de la méthode

La participation à la vie démocratique des communautés locales est bénéfique non seulement aux jeunes mais aussi à la communauté, mais elle n'est en aucun cas acquise. Avant tout car il n'existe pas de processus d'apprentissage qui amène progressivement les jeunes à ce type de participation. Ainsi, les jeunes perçoivent d'autres moyens comme étant plus accessibles et comme leur permettant d'aborder plus facilement et plus simplement leurs problèmes, leurs besoins et leurs intérêts.

La participation à la co-crédation communautaire est un domaine pour lequel les jeunes ne connaissent souvent pas la terminologie de base, les niveaux et les méthodes de prise de décision, les personnes responsables d'un domaine particulier, ou encore la manière d'obtenir un financement pour une action en particulier. De plus, les jeunes ne sont généralement pas invités à participer aux processus pour lesquels ils pourraient s'impliquer activement pour aider à déterminer les problèmes sociaux (ou alors leur participation à ce sujet est très limitée).

La situation varie d'une communauté locale à une autre. Il y a des exceptions mais dans la plupart des cas, il est possible d'impliquer davantage et plus efficacement les jeunes dans les communautés locales.

Ainsi, nous pouvons nous demander à qui appartient la responsabilité d'accroître l'implication des jeunes. Est-ce de la responsabilité des adultes ou des jeunes eux-mêmes ? Dans ce cas, la responsabilité repose sur ceux qui ont le pouvoir, c'est-à-dire, les adultes, qui sont les représentants des communautés locales. Il incombe aux adultes de trouver des moyens de rendre les

communautés plus cohésives, plus inclusives et plus solidaires. Les autres organisations et les jeunes peuvent les encourager et leur montrer la voie, mais ils ne peuvent pas en assumer la responsabilité.

L'IDEATHON est un outil pratique destiné à impliquer davantage les jeunes dans leur communauté locale. Il a l'avantage d'être très concret, en donnant aux jeunes la liberté de proposer des changements et la responsabilité de les mettre en œuvre (si leur idée est retenue) dans leur environnement local. Cette responsabilité est liée aux ressources financières : les jeunes reçoivent des fonds pour mettre en œuvre leur idée. Les jeunes sont donc impliqués dans le développement concret de leur propre communauté locale. On ne se limite pas à voir leurs opinions et leurs points de vue simplement recueillis. Ils deviennent ainsi les acteurs du changement dans leurs communautés locales.

La dimension d'apprentissage du processus est très importante car elle exige des jeunes qu'ils réfléchissent à une idée, qu'ils trouvent et entrent en contact avec des jeunes partageant les mêmes idées, qu'ils formulent et présentent des idées, et qu'ils votent pour les meilleures idées. Les jeunes ne deviennent pas seulement des acteurs de changement ponctuels dans leur propre communauté locale ; en participant activement au processus, ils apprennent comment le changement dans leur communauté locale se produit en premier lieu. Cette expérience leur permet de s'impliquer davantage dans le développement de leur propre communauté à plus long terme.

L'appropriation par les jeunes, c'est-à-dire le fait que le processus soit mené par les jeunes du début à la fin, est un élément important qui accroît la motivation des jeunes à mettre en œuvre le changement. En effet, les idées proposées reflètent leurs propres envies, besoins et problèmes.



### En d'autres termes, un IDEATHON :

- ▶ rassemble un certain nombre de jeunes ;
- ▶ les encourage à réfléchir au changement dans leur environnement local ;
- ▶ crée des équipes de jeunes aux idées similaires ;
- ▶ aide les jeunes à monter des projets qui répondent à des envies spécifiques de changement ;
- ▶ aide les jeunes à voter pour le projet qui leur paraît le plus nécessaire ;
- ▶ aide les jeunes à mettre en œuvre le projet gagnant.

En bref, l'objectif de l'IDEATHON est d'encourager les jeunes à devenir des citoyens actifs au sein de leur communauté locale et de leur donner les moyens de le faire.

### Les objectifs principaux sont :

- ▶ d'encourager les jeunes à réfléchir aux changements qu'ils veulent voir dans leurs communautés locales
- ▶ d'encourager les jeunes à agir et à commencer à travailler sur leurs idées
- ▶ d'apprendre aux jeunes à transformer une idée en projet
- ▶ de renforcer la compréhension de la mise en œuvre d'un projet et de la manière dont il contribue au changement dans la communauté locale

## Quand et comment mettre en œuvre la méthode dans votre communauté locale

La méthode IDEATHON peut généralement être utilisée dans n'importe quelle communauté locale et à n'importe quel moment. Les éléments clés à prendre en compte lors de la préparation de l'évènement sont listés ci-dessous.

### Éléments de base pour l'organisation d'un IDEATHON

**Pour organiser un IDEATHON, des éléments de base sont nécessaires. Ces éléments sont :**

- ▶ **LE LIEU :** Où l'IDEATHON se tiendra-t-il ? Le lieu doit être situé dans un endroit approprié, familier aux jeunes, et suffisamment grand pour accueillir quelques dizaines de jeunes pour travailler en groupes.
- ▶ **LE JOUR ET L'HEURE :** Quand l'IDEATHON se tiendra-t-il ? La date et l'heure sont-elles appropriées pour les jeunes ? La date doit être fixée avec les jeunes et adaptée à leurs besoins. La date de l'IDEATHON est le point de référence pour tous les autres éléments de l'IDEATHON en termes de calendrier.
- ▶ **LES PERSONNES RESPONSABLES :** Qui est responsable de la mise en œuvre de l'IDEATHON et de chacune de ses étapes ? Les personnes responsables, les tâches et les délais d'exécution de chaque tâche doivent être identifiés.
- ▶ **LA CAPACITÉ DE L'ÉVÈNEMENT :** Combien de personnes peuvent-être accueillies ? Un nombre minimum et

maximum de jeunes doit être fixé. L'évènement en lui-même dure un jour et demi. Il n'est pas envisagé que les participants dorment sur le lieu de l'évènement.

- ▶ **LE BUDGET :** Quel est le budget pour l'évènement ? Dans ce budget, quelle est la somme dédiée à l'idée gagnante ?\*
- ▶ **ORGANISATION DU CONSORTIUM :** Organisons-nous l'IDEATHON seuls ou à l'aide de partenaires ? Qui sont nos partenaires ? Qui sont les responsables des organisations partenaires ?
- ▶ **LE DÉFI :** Quel est le défi de l'IDEATHON ? Le défi est la principale ligne directrice des jeunes dans leur recherche de solutions \*\*.

\*Lors de l'IDEATHON pilote, la somme versée à l'idée gagnante était de 3 500€. Toutefois, l'organisateur ou les partenaires peuvent choisir d'adapter le budget en fonction de leurs capacités.

\*\*Les partenaires des projets de l'IDEATHON pilote étaient des municipalités locales qui ont conçu un défi pour les participants.

### Exemple d'un défi :

Une municipalité identifie un espace vide/inutilisé/abandonné dans sa ville. Cela invite les jeunes à concevoir un projet pour changer cet espace afin qu'il réponde aux besoins et aux intérêts des jeunes de la ville.

## Promotion de l'évènement

Il est nécessaire que l'organisation qui met en œuvre la méthode ait des contacts avec les jeunes, que ce soit parce que les jeunes participent régulièrement à ses activités ou parce qu'ils y participent occasionnellement. Dans tous les cas, il est important qu'il existe un canal de communication entre les jeunes et l'organisation. Une organisation qui ne dispose pas d'un tel contact risque de ne pas réussir à motiver les jeunes à participer à l'IDEATHON. Trop souvent, on en vient à penser de manière stéréotypée (les jeunes sont paresseux, on ne peut pas compter sur eux, etc.) et à rejeter

la responsabilité de l'échec du projet sur les jeunes. Dans ce contexte, les risques sont les suivants :

- ▶ Les jeunes ne connaissent pas l'organisation qui organise l'IDEATHON, ce qui signifie que la participation est un « saut dans l'inconnu ». Cela pourrait les décourager à s'inscrire.
- ▶ La promotion de l'IDEATHON se fait via des canaux de diffusion que les jeunes n'utilisent pas.
- ▶ La communication sur l'évènement n'attire pas les jeunes car ce n'est pas pertinent pour eux.
- ▶ Le message transmis par la communication ne montre pas que cet événement est accessible à tous les jeunes, quel que soit leur profil (c'est-à-dire qu'il est considéré comme plus accessible et pertinent pour un groupe de jeunes, mais pas pour un autre).

Nous conseillons qu'un IDEATHON soit précédé d'une enquête rapide, ou au moins d'une tentative de recueillir les réponses des jeunes sur les changements qu'ils aimeraient voir dans leur ville. Les réponses peuvent alors être utilisées de manière utile dans les activités de communication en lien avec à l'IDEATHON.

Exemple : un sondage est diffusé sur les réseaux sociaux afin de savoir quels changements les jeunes veulent voir dans leur ville. Admettons que certaines réponses soulignent le besoin d'un parc pour les jeunes. Dans le texte promotionnel, nous pouvons inclure la question : voulez-vous créer de nouveaux parcs zones dans votre ville ?

Les jeunes sont un groupe cible précis. Si nous répondons à leurs besoins d'une manière qui leur correspond et qu'ils comprennent, et si nous communiquons par les bons canaux et de manière à ce que tous les jeunes, issus des communautés majoritaires et minoritaires, se sentent concernés, ils participeront à l'IDEATHON.

Il est important de commencer à promouvoir l'évènement assez tôt. Nous suggérons que cela soit fait au moins un mois à l'avance.

### **Questions clés en lien avec la communication auxquelles répondre avant d'organiser un IDEATHON :**

- ▶ Qui est/sont notre/nos groupe(s) cible(s) ? (voir document page 34)
- ▶ Quels sont les principaux canaux de communication pour notre public cible ? Prenez en compte les éléments d'inclusion et d'accessibilité de la communication. Qui notre communication inclut-elle ou exclut-elle ? Qui utilise nos canaux de communication et qui ne les utilise pas ?
- ▶ Quelles parties prenantes, au-delà notre groupe cible, sont importantes pour la réussite de l'IDEATHON ? Qui devons-nous atteindre pour que le message soit partagé ? Pensez également à l'importance des élus locaux.
- ▶ Comment allons-nous nous adresser à ces parties prenantes clés ?
- ▶ Quel est notre message ? Quelles sont les langues et les expressions que nous devons utiliser pour faire passer ce message, et quels types de visuels devons-nous utiliser (en tenant compte de la représentation, de la présence de différentes personnes avec différents profils), pour atteindre notre (nos) groupe(s) cible(s) ?

### **Collaboration avec d'autres organisations - Création d'un consortium d'organisations**

La création de réseaux de parties prenantes peut être utile. Des liens peuvent être établis avec les établissements scolaires, les associations de jeunesse, les associations

sportives et culturelles, la municipalité ou les organisations qui réunissent les jeunes. Si les informations sur l'IDEATHON parviennent aux jeunes par l'intermédiaire de personnes en qui ils ont confiance, il y a plus de chances qu'ils y participent. Il peut également s'avérer nécessaire d'accorder une attention particulière aux familles/parents des jeunes pour obtenir leur approbation et leur confiance, pour que les jeunes s'impliquent.

L'impact d'un IDEATHON sur le développement local lui-même sera également plus important si d'autres organisations sont impliquées. Il est particulièrement judicieux d'impliquer les municipalités, car cela permet aux jeunes et aux décideurs locaux de se rencontrer. Un premier contact doit être établi. Ce contact peut ensuite déboucher sur la participation et le soutien de la municipalité dans le processus de l'IDEATHON lui-même. La municipalité peut être impliquée en délivrant des autorisations pour l'utilisation/la rénovation/l'amélioration des espaces publics, en communiquant des informations sur les espaces disponibles et en décidant de participer financièrement. L'essentiel est d'établir un contact et, pour la municipalité, de développer et de faire connaître les besoins, les problèmes et les intérêts des jeunes dans leur environnement local.

### **Préparation du matériel**

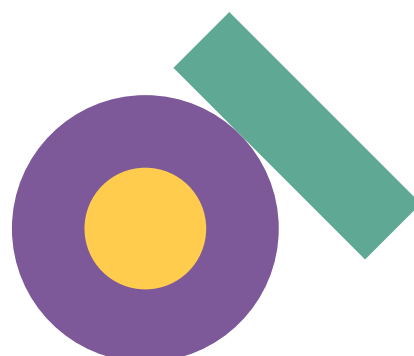
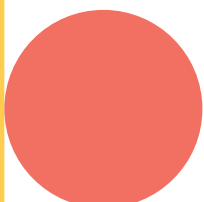
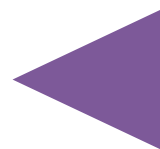
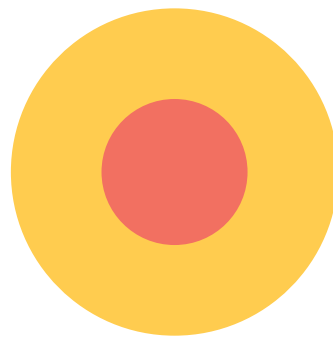
Après la date de clôture des inscriptions et avant l'évènement lui-même, il faut préparer tout le matériel pour assurer le bon déroulement de l'IDEATHON. Une liste du matériel nécessaire est disponible à la fin du guide.

### **Sélection du comité de faisabilité**

Le consortium de partenaires doit nommer entre deux et quatre personnes chargées d'accompagner les jeunes pendant la phase de planification de leur projet. Ces représentants accompagneront les groupes en leur faisant

des retours tout au long du processus. Cela signifie que ces personnes doivent être présentes pendant la mise en œuvre de l'IDEATHON et doivent partager des conseils et avis sur les idées proposées par les jeunes. Le travail du comité de faisabilité s'achève à la fin de l'IDEATHON. Il n'est pas prévu que le comité soutienne l'équipe gagnante dans la mise en œuvre de son idée.

Le comité de faisabilité est un organe de terrain qui existe pour que les jeunes se sentent entendus et compris. Il peut fournir un retour précieux et utile aux jeunes sur des aspects qui pourraient ne pas être vus et compris par les jeunes eux-mêmes (aspects liés à la municipalité, aux établissements scolaires, aux organisations de jeunesse, etc.). Le comité est un outil très important et une passerelle entre les différentes parties prenantes de la communauté locale. Il est recommandé que le comité soit composé de membres d'autant d'organisations différentes que possible (bien que le comité ne doive pas compter plus de quatre membres).



# Mise en œuvre de la méthode IDEATHON

Le contenu qui suit est un pas-à-pas pour la mise en œuvre de la méthode IDEATHON. Le guide décrit une version de 2 jours de la méthode IDEATHON, qui a été testée lors de la phase pilote et évaluée par les organisateurs. Dans le cadre de l'évaluation, une extension à une version de 3 jours a été discutée. La prolongation d'une journée donnera plus de temps pour établir une meilleure connexion entre les jeunes participants, ce qui se traduira par un environnement plus détendu où de meilleures idées, plus audacieuses pourront se développer. Les participants auront également plus de temps pour développer leurs idées en tenant compte des besoins de la communauté locale. Si l'on travaille avec des participants plus jeunes (mineurs) ou avec certains groupes de jeunes ayant moins d'opportunités, il faudra peut-être plus de temps pour les aider à transformer leurs idées en projets. En ajoutant une journée supplémentaire et en offrant suffisamment de temps à ces groupes cibles, on les soutiendrait mieux et, en fin de compte, on pourrait s'attendre à de meilleures idées de projets. D'autre part, une prolongation d'une journée signifierait également que les jeunes devraient consacrer plus de temps au processus et que certains d'entre eux pourraient ne pas avoir le temps ou la motivation nécessaire pour participer à un processus plus long.

Si vous décidez d'utiliser une version de 3 jours, nous suggérons d'ajouter un exercice de renforcement de l'esprit d'équipe et de consacrer plus de temps à souligner l'importance des projets pour répondre aux besoins des communautés locales. En outre, les participants pourraient passer plus de temps à choisir les sujets sur lesquels ils souhaitent travailler. Dans l'ensemble, nous suggérons que la journée soit légèrement plus courte que dans une version de deux jours (jusqu'à 60-90 minutes). La deuxième journée est entièrement consacrée au développement des projets. Les participants commencent avec une idée claire et devraient terminer la journée avec le plan du projet. Cette journée devrait également être un peu plus courte (jusqu'à 60-90 minutes). Le dernier jour reste le même que dans la version de deux jours et est consacré à la sélection du projet gagnant. La vérification de la faisabilité du projet reste également la même, mais nous recommandons de la faire après le deuxième jour.

Chaque méthode décrite dans la partie suivante du guide a un objectif précis dans le cadre du processus IDEATHON. Différentes recommandations à l'intention des animateurs sont ajoutées, et tout le matériel mentionné est rassemblé dans une section distincte à la fin du guide. Toutefois, de nombreuses autres méthodes pourraient remplacer celles présentées ci-dessous et permettre à un groupe de jeunes d'obtenir les mêmes résultats. Le texte n'est qu'une suggestion sur la manière de mettre en œuvre un tel processus. Nous pensons que des animateurs expérimentés remplaceront certaines des méthodes et emploieront peut-être des méthodes légèrement différentes pour réaliser l'objectif de l'IDEATHON, qui est d'inciter les jeunes à devenir des citoyens actifs dans leurs communautés locales et de leur donner les moyens de le faire.

Pour une aide supplémentaire, nous ajouterons plus de matériel dans un dossier en ligne qui peut être trouvé en scannant le code QR.



## PREMIER JOUR

**SESSION 1 90 minutes**  
Présentation et création des groupes

**SESSION 2 60 minutes**  
Sélection des idées et évaluation des besoins

**SESSION 3 120 minutes**  
Transformation des idées en projets

## RÉUNION EN LIGNE

Retour final de la part du comité de faisabilité.

## DEUXIÈME JOUR

**SESSION 4 90 minutes**  
Présentation des idées et sélection des idées gagnantes

**SESSION 5 90 minutes**  
Évaluation et célébration

## PREMIER JOUR

### Session 1 : Présentation et création des groupes

**Finalité : Créer un environnement stimulant pour la coopération et l'échange d'idées**

#### Objectifs :

- ▶ Présenter l'objectif de l'évènement et la méthode de travail.
- ▶ Faire en sorte que les participants se sentent à l'aise pour communiquer entre eux et échanger des idées.
- ▶ Identifier les intérêts principaux, les problèmes et les besoins des participants (en lien avec le défi donné).
- ▶ Former des groupes en fonction des intérêts exprimés.

**Durée : 90 minutes**

**Matériel :** Paper-board, marqueurs, fiches, vidéo projecteur, ordinateur, enceintes, internet, stylos, scotch, téléphones portables

#### Déroulé :

**Présentation : 15 minutes**

Les animateurs se présentent et accueillent les participants à l'IDEATHON. Les règles à partager avec les participants avant que le travail de groupe ne débute :

- L'IDEATHON est un lieu où l'on réfléchit à des idées qui permettront d'apporter un changement dans l'environnement local des participants, en lien avec le défi lancé.
- Aujourd'hui, il ne s'agit pas seulement de réfléchir, mais aussi de transformer les idées en projets concrets.
- Un financement sera attribué au meilleur projet. Les animateurs précisent également le montant que le projet recevra.
- Le comité de faisabilité évaluera la faisabilité logistique de chaque projet et conservera un droit de veto sur la mise en œuvre de chaque projet.
- Le vote pour le meilleur projet est réalisé par les participants eux-mêmes.
- Les participants s'engagent également à mettre en œuvre l'idée proposée si leur idée est retenue.

Les animateurs précisent que les jeunes appartiennent tous à la communauté et qu'ils ont le droit de contribuer à la façonner. Ils soulignent que l'objectif de l'IDEATHON est, d'une part, d'encourager les jeunes à participer au développement de leurs communautés locales et, d'autre part, de motiver les autorités locales à impliquer les jeunes dans les processus de prise de décision sur les questions qui les concernent.

Le calendrier est présenté et la parole est donnée aux participants pour qu'ils puissent poser toutes leurs questions en lien avec l'IDEATHON. Les animateurs vérifient que tout le monde est d'accord avec les informations présentées, en particulier avec la partie concernant la mise en œuvre de l'idée si elle est financée.

Puis, ils concluent en expliquant que bien qu'il s'agisse d'un concours d'idées, l'objectif principal est d'explorer la manière dont les participants peuvent avoir un impact positif sur leur communauté locale, et invitent tout le monde à participer et à aider à la conception d'idées. Les groupes et/ou les idées peuvent être fusionnés/réunis à tout moment.

### **Quelques vidéos pour s'inspirer :**

**L'exemple de Mam'Ayoka :** <https://www.france24.com/fr/video/20190128-saveurs-solidarite-bienvenue-a-mamayoka-le-restaurant-multiculturel-100-feminin-a-par>

**L'exemple d'Aubais :** <https://www.youtube.com/watch?v=kUkeQc40eKY>

Les animateurs soulignent qu'il s'agit là d'un changement possible et mentionnent d'autres exemples. Autant que possible, Les animateurs doivent s'inspirer de changements survenus dans l'environnement local où ils se trouvent. Les jeunes ressentiront plus vivement le pouvoir du changement s'ils peuvent s'y identifier et le comprendre. Les animateurs doivent veiller à donner au moins deux autres exemples et à s'assurer qu'ils sont très différents l'un de l'autre. Ils doivent conclure en disant qu'il ne s'agit que de possibilités et que les jeunes peuvent apporter d'autres idées.

### **Créer un environnement convivial : 25 minutes**

#### **Speed dating :**

L'animateur demande aux participants à se déplacer librement dans la pièce en mentionnant qu'il va mettre de la musique. Les participants se déplacent jusqu'à ce que la musique s'arrête. À ce

moment-là, ils regardent autour d'eux et forment un binôme avec la personne la plus proche d'eux. Ils ont alors de trois minutes pour discuter de la question posée par les animateurs. Au bout de trois minutes, la musique reprend et les participants se promènent à nouveau librement dans la salle. Cette étape est répétée 5 fois.

### Les questions :

- ▶ Comment allez-vous et qu'avez-vous fait la semaine dernière ?
- ▶ Quelle est votre plus grande passion ?
- ▶ Quelles ont été vos vacances préférées jusqu'à présent ?
- ▶ De quoi êtes-vous fier(e) ?
- ▶ Qui vous soutient dans votre vie ?

### Sociogrammes

Les participants sont invités à se mettre en ligne du plus jeune au plus âgé. Ils doivent se mettre en ligne en silence. Le classement est vérifié à la fin.

Toujours en silence, les participants sont invités à se mettre en ligne de la personne aux yeux les plus clairs à la personne aux yeux les plus foncés. Le classement est vérifié à la fin, et tout participant qui le souhaite peut faire cette étape de vérification.

L'objectif le plus important ici est que les participants se regardent dans les yeux et établissent un contact pour que le classement soit parfaitement correct.

Les participants sont ensuite invités à se positionner dans la salle en fonction de leur satisfaction globale à l'égard de leur communauté locale (d'un côté de la salle pour une satisfaction totale, de l'autre côté de la salle pour une insatisfaction totale). Les participants peuvent choisir une position entre les deux côtés de la pièce qui exprime le degré de satisfaction ou d'insatisfaction qu'ils ressentent. L'avis des participants est ensuite demandé : pourquoi sont-ils satisfaits/insatisfaits ?

### Identifier les intérêts : 15 minutes

Les participants sont invités à réfléchir individuellement à la question suivante : **À quel type de changement ai-je envie de participer dans le cadre du défi donné ?**

L'animateur leur demande d'identifier entre un et trois changements qu'ils souhaitent voir se produire et pour lesquels ils sont prêts à s'impliquer activement. Ils écrivent ensuite entre un et trois changements sur des post-it, sur lequel ils doivent aussi écrire leur nom.

Les animateurs soulignent qu'il est tout à fait acceptable qu'ils aient déjà une idée concrète, voire qu'ils n'aient aucune idée. Les participants doivent écrire sur le post-it ce dont ils sont capables pour le moment.



### **Créer les groupes : 15 minutes**

Sur un tableau ou sur deux murs différents, les animateurs écrivent « groupes existants » d'un côté et « groupes en devenir » d'un autre côté.

Les groupes existants sont invités à écrire leurs idées sur leur tableau/mur. Chaque groupe dessine une petite « bulle » afin de savoir quelle idée appartient à quel groupe.

Tous les participants sont invités à coller leurs idées sur la partie du tableau/mur « sans le groupe ». Les participants sont rassemblés en groupes de trois à cinq personnes en fonction de leurs intérêts. L'objectif est que chaque nouveau groupe se forme autour d'idées similaires. Dans chaque nouveau groupe, on demande aux participants si le groupe leur convient et, si ce n'est pas le cas, avec qui ils aimeraient travailler.

### **Choisir le nom du groupe et définir un canal de communication : 10 minutes**

Chaque groupe doit choisir un nom d'équipe et l'écrire sur une feuille posée au milieu de la table.

Ils créent également un canal de communication en créant un groupe de discussion sur Messenger, WhatsApp ou un outil similaire et en y ajoutant les animateurs. Il s'agira du canal de communication principal entre les participants et les organisateurs. \*

\* D'autres options seront à considérer si quelqu'un ne souhaite pas rejoindre le groupe.

### **Inviter tous les participants à présenter leurs centres d'intérêt en groupes : 10 minutes**

Les animateurs invitent les participants à présenter brièvement leurs idées en groupe (chaque personne présente brièvement ses idées de l'étape précédente).

### **Recommandations pour les animateurs :**

Avant que le travail ne commence, des tables pouvant accueillir entre 3 et 5 participants sont installées. À leur arrivée, les participants sont invités à s'asseoir aux tables. Les groupes déjà formés peuvent s'asseoir ensemble. Les participants qui ne font partie d'aucun groupe sont regroupés.

Après la présentation, les animateurs donnent le temps aux participants de faire connaissance en groupe. Il est toujours plus simple de travailler avec des personnes que l'on connaît un minimum.

Dès qu'un nouveau groupe est formé, il est nécessaire de vérifier qu'il convient à tous ses membres. Les participants peuvent travailler seuls s'ils le souhaitent.

Tous les groupes bénéficient de temps pour explorer les différents domaines et les différentes idées pour lesquels une envie de changement a été exprimé. Le développement d'idées concrètes en propositions de projets commence ensuite très rapidement.

Pour aider les participants à préparer le budget du projet, l'animateur doit vérifier auprès des organisations/institutions s'il existe des exigences concernant l'achat des services et du matériel qui seront nécessaires à la mise en œuvre de l'idée gagnante. Certaines sources d'information doivent être préparées à l'avance, afin que les jeunes ne perdent pas trop de temps lors de l'élaboration du budget du projet.

Lorsque l'on travaille avec des mineurs ou certains groupes de jeunes ayant moins d'opportunités, un plus grand nombre d'animateurs peut apporter une valeur ajoutée. Dans ce cas, l'un d'entre eux est l'animateur principal qui facilite le processus de base, et les autres s'assoient à la table de certains groupes et les aident à accomplir chaque tâche du processus. Il est important de laisser aux groupes le temps de travailler par eux-mêmes, mais un animateur qui consacrerait plus de temps à certains groupes les aiderait davantage en leur apportant plus de clarté, en les motivant à travailler, en les aidant à prendre des décisions, en accélérant le processus de recherche d'une idée et de son développement

## Session 2: Sélection des idées et évaluation des besoins

**Finalité : Choisir une idée pour la transformer en projet**

### Objectifs :

- Faire choisir une idée aux participants puis leur faire écrire.
- Vérifier le besoin de mise en œuvre de l'idée.

**Durée : 60 minutes**

**Matériel :** Paper-board, feutres, stylos, petits autocollants (à utiliser comme points de vote), feuilles blanches et feuilles de couleur (format A4)

### Déroulé :

**Choisir le thème du projet : 20 minutes**

Les participants sont invités à classer les idées (notées sur les post-it lors de la session précédente) sur le graphique motivation - faisabilité (instructions ci-dessous). Ils sont ensuite invités à analyser le graphique. Chaque participant dispose de trois points à attribuer à n'importe quelle idée (ces points peuvent être attribués à une, deux ou trois post-it). Ils attribuent des points aux idées sur lesquelles ils veulent travailler. Après le vote, les groupes choisissent le post-it gagnant. C'est l'idée sur laquelle ils travailleront.

Utiliser le graphique motivation - faisabilité :

1. Donnez un paper-board à chaque groupe.
2. Dessinez le graphique sur le tableau (voir document page 36)
3. Chaque groupe dessine le graphique sur son paper-board.
4. Chaque participant récupère les post-its de la session précédente.
5. Chaque participant place ses propres fiches sur le graphique comme il l'entend.

### Concrétiser une idée : 20 minutes

Il est demandé aux membres des groupes de dessiner et de décrire leur idée en 5 phrases. Chaque idée doit être accompagnée d'une description et d'un schéma de sa mise en pratique.

### Se demander POURQUOI : 20 minutes

Chaque groupe est invité à utiliser la méthode '3xWHY' (3xPOURQUOI) et à écrire ses réponses. Il leur est également mentionné qu'il est tout à fait possible de solliciter de l'aide, des avis ou des informations de la part d'autres membres de leur groupe si cela est nécessaire.

La question principale est : POURQUOI la communauté a-t-elle besoin du changement que vous proposez ? Dès que le groupe a la réponse à la première question, il se demande encore une fois POURQUOI et réfléchit de nouveau à une réponse. Cette étape est à répéter trois fois.

#### Exemple :

**Idée : Des nouveaux pulls au lycée.**

**Question :** Pourquoi les lycéens ont-ils besoin de nouveaux pulls ?

**Réponse :** Pour que tout le monde ait la classe et que tout le monde ait le même pull.

**Question :** Pourquoi est-ce une bonne chose que tout le monde ait la classe avec des pulls et que tout le monde ait les mêmes pulls ?

**Réponse :** C'est une bonne chose que tout le monde ait la classe en pull parce que tout le monde n'a pas la possibilité d'avoir des vêtements classes et c'est un pull qui serait classe pour tout le monde. De plus, le fait d'avoir le même pull exprime une certaine appartenance au lycée et construit une identité commune.

**Question :** Pourquoi est-ce une bonne chose que tout le monde ait la possibilité d'avoir des vêtements classes, qu'un sentiment d'appartenance au lycée soit créé, ainsi qu'une identité commune ?

**Réponse :** Les différences sociales font partie intégrante de nos vies, et les vêtements que nous portons en disent également long sur notre statut social. Étant donné que les différences et les comparaisons peuvent engendrer des émotions négatives et des conflits, les pulls devraient au moins occasionnellement surmonter ce problème. Ils rappelleraient également que nous faisons partie de quelque chose de plus grand (le lycée) et que nous partageons cet espace avec d'autres. Cela renforcerait le sentiment d'inclusion sociale au lycée et augmenterait la motivation des élèves à aller au lycée.

# Session 3: Transformation des idées en projet

**Finalité : Transformer les idées en projet**

## Objectifs :

- ▶ Définir le but et les objectifs du projet
- ▶ Établir le calendrier du projet
- ▶ Préparer un budget pour le projet
- ▶ Créer une ébauche de la présentation du projet

**Duration: 120 minutes**

**Matériel :** Documents, stylos, feutres, Post-it

## Déroulé :

### Description détaillée de l'idée : 80 minutes

Chaque groupe se voit distribuer un document (pages 37-39) à compléter. Les animateurs sont présents pour aider tout au long du processus.

### Ébauche de la présentation : 30 minutes

**Les animateurs donnent des instructions sur le déroulement du processus de présentation des idées et de vote lors du deuxième jour :**

- ▶ Chaque groupe dispose de 3 minutes pour présenter son idée.
- ▶ Après la présentation, les autres participants peuvent poser des questions
- ▶ Puis, le comité de faisabilité pose à son tour des questions au groupe.
- ▶ Le groupe suivant présente ensuite son idée.
- ▶ Après toutes les présentations, les groupes disposent de 5 minutes pour choisir à qui attribuer les points. Chaque groupe doit attribuer 5 points. Les groupes ne peuvent pas voter pour leur propre idée.
- ▶ Chaque groupe note son vote sur le bulletin de vote (voir la liste du matériel).
- ▶ Les animateurs récupèrent les bulletins de vote sans laisser aucun groupe voir le vote des autres groupes, comptent les votes et annoncent les résultats.
- ▶ Les trois groupes ayant obtenu le plus de points sont qualifiés pour l'étape suivante.

- ▶ Les animateurs ouvrent le débat sur les possibilités de coopération, d'ajustement et de fusion de certains projets. Il est demandé à chaque groupe s'il voit une possibilité d'inclure un élément ou des idées des autres groupes afin d'améliorer les siennes. Les animateurs guident la discussion, permettent aux participants d'adapter leurs idées s'ils le souhaitent, présentent à nouveau les trois idées qui se sont qualifiées pour le tour suivant et lancent le deuxième tour de vote.
- ▶ Tous les participants, y compris ceux des groupes dont les idées n'ont pas été retenues, disposent maintenant d'une voix. Les animateurs doivent veiller à ce que le premier tour implique un vote de groupe et le second un vote individuel. Les animateurs remettent aux participants un bulletin de vote ; les participants votent alors de manière anonyme et remettent leur bulletin de vote aux animateurs. Les votes sont comptabilisés et les animateurs annoncent le vainqueur. Si deux groupes ont le même nombre de votes, la décision finale revient au comité de faisabilité. Les participants peuvent cette fois voter pour leur propre projet.

Les animateurs expliquent aux groupes que les présentations seront décisives pour savoir si leur équipe obtiendra ou non un financement pour mettre en œuvre leur idée. Les groupes peuvent préparer leurs présentations jusqu'à la rencontre suivante. Bien que les présentations puissent prendre n'importe quelle forme décidée par le groupe, les animateurs leur expliquent que les présentations les plus efficaces comprennent des éléments visuels.

**Les conseils pour les présentations se trouvent parmi les annexes à la fin du guide.**

### **Conclusion : 10 minutes**

Les animateurs annoncent la fin de la journée de travail et invitent chaque équipe à présenter brièvement son idée, en une minute maximum. Ensuite, les animateurs résument rapidement les étapes suivantes.

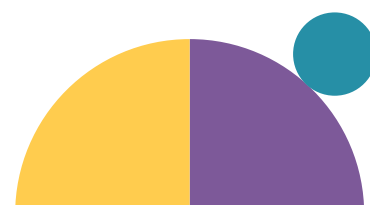
### **Étapes suivantes :**

- ▶ Finir la présentation.
- ▶ Participer à une réunion en ligne avec le comité de faisabilité.
- ▶ Adapter la présentation finale.
- ▶ Présenter le projet lors du deuxième jour.
- ▶ Voter pour l'idée gagnante.



### **Recommandations pour les animateurs :**

Avant que la journée ne se termine, les animateurs doivent donner des recommandations individuelles à chaque groupe concernant la présentation en elle-même. Ils doivent aussi convenir d'un horaire pour la réunion en ligne de chaque groupe avec le comité de faisabilité. Les animateurs informent les groupes de la date et de l'heure via le groupe de discussion. Nous recommandons un délai d'au moins 14 jours entre le premier jour et le deuxième jour. Ce délai est utilisé pour les rendez-vous en ligne et pour que tous les groupes terminent leurs projets et préparent leur présentation.



## Réunion en ligne

Chaque groupe rencontre à tour de rôle le comité de faisabilité en ligne pour présenter son idée. Le rôle du comité est de décider s'il est possible, d'un point de vue logistique, de mettre en œuvre l'idée. Une fois que chaque projet a reçu le feu vert du comité, il est qualifié pour le vote du dernier jour. La réunion sert également à faire un retour final entre les organisateurs et les participants.

Si une idée n'est pas réalisable, le comité doit le dire clairement et expliquer au groupe ce qui doit être modifié pour que l'idée puisse être mise en œuvre. Le compte rendu est également envoyé à l'équipe sous forme écrite après la réunion. Si un groupe ne tient pas compte du retour fait par le comité et si une idée n'est pas modifiée en conséquence, le comité de faisabilité a le droit de retirer ce groupe du vote le dernier jour.

Les membres du comité de faisabilité doivent être extrêmement attentifs à juger de la faisabilité du projet et non de son contenu ou de leur appréciation personnelle du projet.

**Le document du comité de faisabilité se trouve à la fin du guide.**

## DEUXIÈME JOUR

### Session 4 : Présentation des idées et sélection des idées gagnantes

**Finalité : Présenter les idées et voter pour la meilleure**

#### Objectifs :

- Faire une présentation des idées
- Choisir la meilleure idée (ou les meilleures idées)

**Durée : 90 mins**

**Matériel :** vidéo projecteur, ordinateur, enceintes, connexion internet, bulletins de vote

#### Déroulé :

**Présentation : 30 minutes**

The participants are invited to close their eyes and repeat the facilitators' actions. The facilitators  
Les participants sont invités à fermer les yeux et à reproduire ce qui est fait par les animateurs.  
Les animateurs commencent par se frotter les mains. Au bout d'une vingtaine de secondes, ils commencent à se taper les doigts, puis les cuisses doucement, et enfin ils commencent à taper sur le sol. Après environ 20 secondes de tapotements, les animateurs commencent à se taper les

cuisse, à se taper les doigts, puis à se frotter les paumes l'une contre l'autre. Les participants sont ensuite invités à ouvrir les yeux.

Différentes images abstraites sont étalées sur le sol (il est préférable d'utiliser des cartes de réflexion avec des images), et les participants sont invités à en choisir une qui représente leur réponse à la question : « **Comment est-ce que je me sens ?** ». En cercle, les participants partagent leur réponse entre eux.

Les animateurs annoncent aux participants que les présentations vont maintenant commencer. Il est précisé aux participants que même si une seule équipe peut gagner, la compétition en elle-même n'est pas la priorité absolue. L'importance porte plutôt sur le changement souhaité et nécessaire pour la communauté.

La salle est organisée pour les présentations et un tirage au sort est effectué pour déterminer l'ordre de passage des groupes.

### **Vote : 30 minutes**

Les présentations sont faites. Des recommandations sur la manière d'aborder les présentations sont données dans la section des documents (page 40).

Prenez le temps de voter, les instructions détaillées se trouvent dans la section des documents où vous trouverez également les bulletins de vote (page 42-43).

Un gagnant est annoncé.

### **Recommandations pour les animateurs :**

Avant la méditation, les animateurs expliquent qu'une douce pluie de printemps est un moment apaisant et que tout le monde va la simuler pour se calmer.

Après le premier tour de scrutin, les animateurs vérifient si les idées de certains groupes sont similaires et donc si les groupes peuvent être fusionnés, les idées combinées ou si une idée particulière peut également adopter des éléments d'une autre idée. Si cette possibilité se présente, les groupes doivent avoir le temps de se mettre d'accord sur les éléments d'une idée qui s'intégreront dans l'autre idée.

## **Session 5 : Évaluation et célébration**

**Finalité : Évaluer l'IDEATHON et célébrer ce qui a été fait par le groupe**

### **Objectifs :**

- ▶ Évaluer l'IDEATHON
- ▶ Se féliciter du travail effectué
- ▶ Convenir des étapes suivantes avec le groupe gagnant

**Durée : 90 mins**

**Matériel :** Téléphones portables, internet

## Déroulé :

**Évaluer : 30 minutes**

Les animateurs procèdent à une évaluation à l'aide d'un questionnaire (ce dernier est à retrouver dans les documents page 44).

Les animateurs invitent les participants au tour final en leur posant la question suivante :

**« Quelles sont les deux choses que vous emporterez avec vous de ce processus ? »**

**Sociabilisation : 60 minutes**

Les participants sont invités à se rencontrer et à prendre une collation.

Les animateurs expliquent aux participants qu'ils peuvent se rapprocher de l'équipe gagnante pour exprimer leur intérêt à participer à la mise en œuvre du projet (s'ils le souhaitent). Les animateurs encouragent l'équipe gagnante à indiquer à quel moment d'autres personnes pourront se joindre à elle et contribuer à la mise en œuvre du projet.

Après le moment de partage, les animateurs rencontrent l'équipe gagnante pour fixer la date butoir à laquelle l'idée sélectionnée devra être mise en œuvre. Chaque équipe doit connaître les étapes suivantes et savoir qui elle peut contacter en cas de besoin au cours de la mise en œuvre. Si l'équipe ne prend pas contact, il est impératif que le « mentor » la contacte au plus tard quatre jours après l'IDEATHON pour vérifier les avancées. Pour ce faire, il peut utiliser le canal de communication existant, créé lors de l'IDEATHON.

Un mentor est une personne nommée par les organisateurs et chargée d'accompagner et de suivre la mise en œuvre de l'idée gagnante.

Lorsqu'il s'agit de la mise en œuvre physique du projet, il est souhaitable que le mentor assiste à la mise en œuvre proprement dite. Il est important que le rôle du mentor soit clair : il ne supervise pas le projet, mais soutient les jeunes qui y participent. Il est disponible pour apporter son aide, mais ne doit en aucun cas faire évoluer le projet individuel selon ses propres critères.

Les animateurs donnent également la parole à l'équipe gagnante pour qu'elle pose ses questions.



# Exemple d'un IDEATHON déjà mis en oeuvre

## IDEATHON au lycée de de Litija (Slovénie)

**Défi :** Créer un espace social à destination des au sein du lycée de Litija

**Défi proposé par :** Le lycée de Litija

**Participants :** 32 élèves du lycée Litija

**Description de l'évènement :** L'association PiNA s'est associée à l'association Lojtra et au lycée de Litija. Ce dernier a proposé le défi aux élèves, s'est chargé de la promotion de l'évènement et a mis un lieu à disposition pour la mise en œuvre de l'idéathon. Les élèves ont d'abord été répartis en groupes de 3 à 5 en fonction de leurs idées. Ensuite, ils ont dû élaborer l'idée et la transformer en proposition de projet. Les élèves ont présenté différentes propositions, dont certaines étaient similaires. Une fois les propositions de projet élaborées, des présentations ont eu lieu et les élèves ont élu la proposition gagnante. Une fois le processus de sélection terminé, il a été convenu que certaines des propositions des équipes qui n'avaient pas gagné seraient intégrées à la proposition gagnante. Avec le soutien de leur mentor, les élèves ont mis en œuvre la proposition gagnante et ont créé un espace de rencontre pour les élèves.

Le changement en pratique : La mise en œuvre de la proposition gagnante a permis au lycée de Litija de disposer de deux espaces de socialisation utiles : la bibliothèque et la galerie. Les élèves ont acheté des fauteuils, des chaises longues, un canapé, des tables, un tapis, des chaises, des plantes, un baby-foot, un vidéoprojecteur et un ordinateur. Les élèves disposent désormais d'un meilleur espace de socialisation ; ils ressentent également un plus grand sentiment d'appartenance parce qu'ils ont contribué à créer cet espace.

La coopération a également été l'occasion d'opérer un nouveau changement. Un partenariat entre le lycée Litija et l'association Lojtra a été établi pour la participation à des projets Erasmus+.

La coopération a également été l'occasion d'opérer un nouveau changement. Un partenariat entre le lycée Litija et l'association Lojtra a été établi pour la participation à des projets Erasmus+.

# Analyse SWOT de la méthode IDEATHON



## Strengths

- ▶ Une plus grande inclusion des jeunes dans les communautés locales.
- ▶ Une plus grande autonomie des jeunes lors de leur participation aux activités a communauté locale.
- ▶ L'amélioration des compétences des jeunes.
- ▶ Un lien renforcé entre les jeunes et leur ville

## Faiblesses

- ▶ Un nombre limité de jeunes peut participer.
- ▶ Un nombre limité d'idées pouvant être soutenues.
- ▶ Des ressources financières limitées.
- ▶ Une inclusion limitée (les jeunes ont besoin de s'exposer aux autres et ceux qui n'ont pas le courage de le faire pourraient hésiter à participer).

## Opportunités

- ▶ Une intégration à long-terme des jeunes dans les processus de prise de décision au sein des communautés locales.
- ▶ La création de mécanismes participatifs qui permettent une participation égale et sécurisante de tous les jeunes en tenant compte dès le départ des aspects liés à la diversité, à l'inclusion et à l'accessibilité.

## Menaces

- ▶ Les stéréotypes sur les jeunes sont renforcés (s'il n'y a pas assez de participants).
- ▶ Les idées choisies ne sont pas mises en œuvre.
- ▶ L'absence de subventions systémiques pour la mise en œuvre d'IDEATHON sur le long-terme.
- ▶ Seuls les jeunes déjà actifs manifestent un intérêt pour la participation (pas de participation plus large des groupes marginalisés)

# Liste du matériel

La quantité peut varier en fonction du nombre de participants. Pour un IDEATHON de 30 personnes, le matériel nécessaire est le suivant :

- ▶ 40 paper-boards
- ▶ 100 feutres
- ▶ 40 stylos
- ▶ 100 fiches
- ▶ 1 vidéo-projecteur
- ▶ 1 ordinateur
- ▶ Des enceintes
- ▶ Une connexion internet
- ▶ 1 rouleau de scotch
- ▶ Téléphones portables des participants (avoir un téléphone n'est pas une condition de participation)
- ▶ Images abstraites (cartes de réflexion avec visuels)
- ▶ 100 petits stickers
- ▶ 50 feuilles blanches (format A4)
- ▶ 50 feuilles de couleurs (format A4)
- ▶ 250 post-it
- ▶ Bulletins de vote
- ▶ Documents

# Liste des tâches

## PRÉPARATION

- ▶ Trouvez un lieu dans lequel au moins 30 personnes peuvent travailler en groupes.
- ▶ Décider de la date de l'IDEATHON.
- ▶ Choisir les coordinateurs de l'ensemble du projet.
- ▶ Fixer le nombre maximum de participants possibles.
- ▶ Former un consortium d'organisations (qui d'autre organisera l'événement avec vous ?).
- ▶ Définir le budget du projet et de l'équipe gagnante.
- ▶ Définir le défi.
- ▶ Organiser la promotion de l'évènement.
- ▶ Préparer le matériel nécessaire.
- ▶ Définir le comité de faisabilité, les animateurs de l'événement et un mentor pour l'équipe gagnante.

## MISE EN OEUVRE

- ▶ S'assurez que les animateurs connaissent tous les éléments du processus IDEATHON.
- ▶ Animer la première session.
- ▶ Animer la deuxième session.
- ▶ Animer la troisième session.
- ▶ Mener la réunion en ligne.
- ▶ Animer la quatrième session.
- ▶ Animer la cinquième session et déclarer le vainqueur de l'IDEATHON.

## SUIVI

- ▶ Indiquer à l'équipe gagnante qui sera son mentor.
- ▶ Définir un moyen de communication entre le mentor et l'équipe gagnante.
- ▶ Suivre les avancées de l'équipe gagnante (au moins une fois par semaine).
- ▶ S'accorder sur les échéances pour les différentes tâches avec l'équipe gagnante.
- ▶ Rencontrer l'équipe gagnante physiquement pendant la mise en œuvre du projet.
- ▶ L'équipe gagnante termine son projet.
- ▶ Toutes les factures sont payées et toutes les tâches sont accomplies.
- ▶ Le mentor félicite l'équipe gagnante pour sa réussite.

# Impliquer les jeunes ayant moins d'opportunités

Il est crucial lors de l'organisation d'un IDEATHON d'identifier le groupe cible et d'être conscient que les jeunes ne représentent pas un groupe homogène. La catégorie des « jeunes » comporte divers âges, intérêts, genres, visions du monde et autres sous-ensembles. Ces sous-ensembles répondent à des messages différents et utilisent des canaux de communication différents. Il est important de savoir qui est notre groupe cible car l'évènement est créé sur mesure en fonction de ce groupe.

L'inclusion de tous les jeunes est un principe clé du travail de jeunesse. La Commission européenne a publié une Stratégie d'Inclusion et de Diversité afin d'aider les secteurs de la jeunesse et de l'enseignement à comprendre les différentes catégories de personnes confrontées à un manque d'opportunités et à trouver la meilleure façon de les soutenir. Bien entendu, même si nous ne mobilisons pas tous les jeunes à un événement particulier, il est essentiel que nous fournissions des efforts et que nous prenions des mesures pour identifier et modifier les structures et les mécanismes inégaux qui conduisent à l'inclusion de certains et à l'exclusion d'autres. Vous trouverez ci-dessous les aspects à prendre en compte lors de l'organisation d'un IDEATHON afin de rendre l'évènement inclusif pour tous les jeunes. Nous avons établi la liste des groupes conformément à la stratégie d'inclusion et de diversité, et ajouté des spécificités et des considérations qui permettront d'organiser des IDEATHONS plus réussis et plus inclusifs.

## Que faire ?

Identifiez les barrières et l'accessibilité de vos activités du point de vue des différents groupes des minorités de votre contexte. Réfléchissez à qui est présent et à qui ne l'est pas : quelle voix est entendue et quelle voix ne l'est pas (ainsi que les raisons). Si vous représentez une communauté majoritaire, il peut être difficile de remarquer (ou d'admettre) le manque de représentation des minorités, ou d'identifier les obstacles à une participation égale. Demandez-vous si vous pouvez reconnaître, par exemple, le racisme (dissimulé), le sexisme, l'islamophobie, l'homophobie, la transphobie ou la discrimination fondée sur la capacité physique dans l'activité et sa planification. Faites attention à la manière dont vous traitez et rencontrez les jeunes de différents milieux et si vous êtes conscient de vos propres stéréotypes à l'égard des représentants de différents groupes. Le maintien de pratiques d'exclusion n'est souvent pas intentionnel. Si/quand vous vous surprenez à penser de manière préjudiciable ou à maintenir des pratiques inégalitaires, cela peut faire surgir des émotions difficiles. Essayez de les surmonter et concentrez votre énergie sur ce qui pourrait être fait différemment à partir de ce moment-là. L'inconfort fait partie du processus d'apprentissage.

## Les recommandations suivantes peuvent vous aider :

- Donnez-vous des instructions claires sur la manière d'informer et d'atteindre les jeunes appartenant à des groupes minoritaires.

- Réfléchissez au langage utilisé sur votre site. Comment les contacts sont-ils informés, comment avez-vous décrit l'événement dans vos supports et quel type de personnes apparaît dans vos communications visuelles ?
- Utilisez le savoir-faire et les personnes compétentes de votre communauté.
- Utilisez un langage simple et une communication multicanale. L'utilisation de vidéos et communiquer sur les réseaux sociaux est souvent une approche complémentaire utile à la communication écrite. Les jeunes veulent souvent du matériel facilement accessible, comme de courtes vidéos Instagram, qui en disent un peu plus sur le sujet de l'événement.
- Formez-vous davantage sur le travail en faveur de l'égalité : renseignez-vous, par exemple, sur le racisme en tant que phénomène et sur la manière dont vous pouvez mettre en œuvre vos activités afin qu'elles soient aussi accessibles et sensibles à la culture et au genre que possible.
- Proposez des possibilités de formation et du matériel à d'autres organisateurs et membres de votre réseau professionnel : il est important que nous essayions de mieux comprendre la vie des jeunes et la diversité du monde dans lequel ils vivent.

Cela permet à nos activités de soutenir l'identité des jeunes et de renforcer leur capacité à s'adapter à la société.

### **Un espace sûr et motivant :**

Lors de l'organisation de l'événement, établissez des règles communes pour faire face à la discrimination et au regroupement de certains groupes. Il est bon de savoir comment gérer un groupe diversifié et créer un environnement opérationnel sûr.

### **La prévention est votre alliée :**

- Discutez avec les organisateurs de la manière dont les différents participants

sont pris en compte et de la manière dont on peut éviter l'exclusion de certains lors d'une activité.

- Lors de l'organisation de l'événement, indiquez clairement que les brimades, la discrimination, le racisme, le harcèlement et les discours de haine sont interdits dans ce cadre et au cours des activités. N'oubliez pas de désigner une personne chargée de garantir une atmosphère sûre et de dire aux jeunes qui est cette personne. Indiquez clairement que tout harcèlement sera sanctionné.

### **Comment s'adresser à des groupes spécifiques et à quoi faire attention :**

#### **Les personnes défavorisées sur le plan économique :**

**Caractéristiques :** Les jeunes issus de familles à faibles revenus, les jeunes à risque, les jeunes confrontés à des contraintes financières.

Points à prendre en compte : apportez un soutien financier pour le voyage et l'hébergement si nécessaire. Veillez à ce que tous les aspects des IDEATHONs soient financièrement accessibles. Ne pas faire des moyens financiers une condition préalable à la participation.

#### **Les personnes défavorisées sur le plan éducatif :**

**Caractéristiques :** Les jeunes ayant un accès limité à une éducation de qualité, les jeunes en décrochage scolaire, les personnes ayant des lacunes dans l'éducation formelle.

Points à prendre en compte : Proposez des ateliers et des ressources qui combler les lacunes en matière d'éducation. Créez un environnement dans lequel l'apprentissage est encouragé et où les participants se sentent à l'aise pour poser des questions. Si nécessaire, organisez des ateliers explicatifs au préalable pour mettre tout le monde au même niveau.

#### **Diversité culturelle et ethnique :**

**Caractéristiques :** Les jeunes d'origines culturelles et ethniques diverses, immigrés, réfugiés.

Points à prendre en compte : Veillez à considérer chaque jeune en tant qu'individu, avec ses besoins, ses envies, ses intérêts et ses antécédents. Les jeunes appartenant à une minorité doivent souvent se demander s'ils osent participer à une nouvelle activité et comment ils seront traités et rencontrés dans le cadre de cette activité. Les jeunes appartenant à des minorités visibles sont également confrontés à plus de préjugés que les autres et sont souvent traités et confrontés comme des « représentants du groupe », et non comme des individus parmi d'autres. Essayez de ne pas faire d'hypothèses préconçues sur les sujets qui intéresseront les jeunes issus de milieux culturels et linguistiques différents, simplement en raison de leur origine. Créez un espace pour qu'ils puissent faire entendre leur voix et définir les choses qui leur semblent importantes. Encouragez la collaboration interculturelle où des jeunes d'origines différentes peuvent se rencontrer, partager leurs idées et se comprendre. Veillez à garantir une atmosphère respectueuse et inclusive qui valorise tous les milieux culturels. Prenez des mesures actives et conscientes pour développer une approche antiraciste dans votre travail.

#### **Inclusion du genre et de la communauté LGBTIQ+ :**

**Caractéristiques :** Les jeunes de tous genres, les jeunes LGBTIQ+.

Points à prendre en compte : Veillez à une représentation équilibrée des genres dans les rôles d'animation et de mentorat. Appliquez une politique antidiscriminatoire stricte. Proposez des installations et des thèmes inclusifs. Créez un environnement dans lequel les jeunes LGBTIQ+ se sentent en sécurité et respectés. Il est important de respecter les pronoms choisis par les participants (pour éviter tout malentendu, les pronoms peuvent être notés sur leurs badges).

#### **Isolement géographique :**

**Caractéristiques :** Les jeunes des zones rurales ou isolées, ceux qui ont un accès limité aux opportunités urbaines.

Points à prendre en compte : Organisez des événements dans divers endroits, y

compris dans les zones rurales. Proposez des possibilités de participation en ligne. Envisagez des dispositions en matière de transport et d'hébergement pour les jeunes des régions les plus éloignées.

#### **Handicaps et accessibilité :**

**Caractéristiques :** Les jeunes ayant des capacités différentes ou souffrant de déficiences physiques ou cognitives.

Points à prendre en compte : Le site de l'IDEATHON doit être accessible aux personnes à mobilité réduite. Il faut notamment prévoir des rampes d'accès, des ascenseurs, des toilettes accessibles et des documents lisibles par les lecteurs d'écran. Des recherches doivent être effectuées à l'avance pour vérifier si l'endroit est accessible (il est arrivé par le passé que des propriétaires fassent de fausses déclarations sur l'accessibilité de leurs lieux). Fournissez des documents dans des formats compatibles avec les technologies d'assistance. Proposez des interprètes en langue des signes, des sous-titres et d'autres aménagements nécessaires.

#### **Culture et accès numérique :**

**Caractéristiques :** Les jeunes ayant des compétences limitées en matière de culture numérique et un manque d'accès à la technologie.

Points à prendre en compte : Proposez des ateliers de culture numérique de base. Assurez l'accès à la technologie nécessaire et à internet. Ayez des mentors disponibles pour aider à résoudre les problèmes techniques.

#### **État de santé et besoins particuliers :**

**Caractéristiques :** Les jeunes atteints de maladies chroniques, de problèmes de santé mentale, ou ayant des besoins particuliers.

Points à prendre en compte : Mettez à disposition des espaces calmes dédiés au repos. Prêtez attention aux restrictions alimentaires et aux allergies. Créez un environnement inclusif et favorable qui tient compte des différents besoins en matière de santé.

### **Diversité d'âge :**

**Caractéristiques :** Les jeunes appartenant à différents groupes d'âge, y compris des participants plus jeunes et plus âgés.

Points à prendre en compte : Encouragez l'échange de connaissances et la collaboration intergénérationnelle. Pensez à utiliser un langage simple et des supports visuels.

### **Barrières linguistiques :**

**Caractéristiques :** Les jeunes ayant une maîtrise limitée de la langue de l'événement, locuteurs non natifs.

Points à prendre en compte : Fournissez le matériel et les ressources de l'événement en plusieurs langues si possible. Proposez des mentors, des interprètes ou des bénévoles pouvant traduire pour aider les participants confrontés à des barrières linguistiques. Utilisez un langage simple.

### **Exclusion sociale et isolement :**

**Caractéristiques :** Les jeunes susceptibles de se sentir exclus socialement pour diverses raisons.

Points à prendre en compte : Facilitez les activités qui permettent de renforcer l'esprit d'équipe. Favorisez une atmosphère amicale et respectueuse dans laquelle tous les participants peuvent établir des liens et se sentir inclus. Il est important de se rappeler que les considérations relatives à chaque groupe peuvent se chevaucher et que les individus peuvent donc appartenir à plusieurs catégories. En tenant compte de ces considérations spécifiques, vous serez mieux équipé pour créer une expérience IDEATHON qui soit réellement inclusive et favorable à tous les jeunes moins favorisés.

### **Que faire à l'échelle de l'organisation ?**

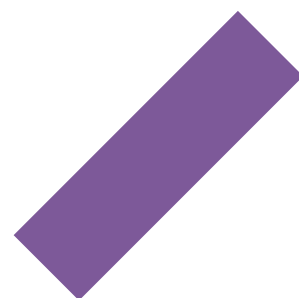
Équipes diversifiées : Créez une équipe d'organisation diversifiée qui comprend les besoins et les défis des jeunes moins favorisés. Le fait d'avoir une équipe avec des expériences et des points de vue différents permettra d'améliorer la planification et la mise en œuvre de l'événement.

Thèmes inclusifs : Choisissez des thèmes pour l'IDEATHON qui correspondent à un large éventail d'intérêts et d'expériences. Les thèmes trop restreints ou trop spécifiques risquent d'empêcher la participation de certains jeunes.

Mentorat et aide à la facilitation : Il est essentiel de disposer d'un bon soutien en matière de mentorat et d'accompagnement afin que les participants se sentent responsabilisés.

Le plus important est de savoir dès le départ avec qui vous travaillez ; cela vous aidera à vous préparer aux différentes situations décrites ci-dessus. La plupart des problèmes peuvent être facilement résolus avec une approche humaine et une certaine flexibilité.

Toutefois, certains problèmes nécessitent un travail à long terme et engagé, afin que des changements plus fondamentaux dans les attitudes et les structures puissent être mis en place. Comme nous l'avons déjà mentionné, il peut être utile d'examiner analytiquement un par un chaque facteur qui constitue un motif de discrimination et d'exclusion. Examiner tous les facteurs en même temps risque de ne donner lieu qu'à quelques solutions pratiques. Par-dessus tout, le travail en faveur de l'égalité exige d'examiner les structures de pouvoir, les normes et les modes de fonctionnement sous de nouvelles perspectives au sein de sa propre organisation, et d'être prêt à examiner d'un œil critique sa propre pensée et ses propres actions. Promouvoir l'égalité demande un effort continu. Il ne s'agit pas d'une méthode unique ou d'une tâche de développement à accomplir, mais d'une manière d'envisager ses propres activités et la société environnante. Le travail en faveur de l'égalité est tout travail qui réduit la discrimination et les effets des pratiques discriminatoires.





# Conclusion

L'objectif de la participation peut ne jamais être pleinement atteint. C'est un long chemin à parcourir. Il faut sensibiliser les gens et leur montrer la valeur ajoutée qu'apporte la participation. Pour les jeunes, le plus important est de leur montrer que leur voix compte et que leurs idées peuvent se concrétiser. Il serait dangereux de prétendre que les processus de participation dans un certain contexte ne peuvent pas être améliorés, renforcés ou repensés. Nous devons toujours garder l'esprit ouvert et être prêts à nous adapter aux faits existants, aux nouvelles découvertes et aux possibilités émergentes. Et montrer aux jeunes une façon de participer peut faire bouger les choses. La participation des jeunes est à intégrer dans nos systèmes de valeurs fondamentales et à garder comme un simple principe directeur qui peut nous aider à rendre notre monde un peu meilleur.

Les auteurs de ce guide pensent que cet outil peut nous aider dans cette voie. La méthodologie qu'il présente peut, si elle est utilisée correctement, accroître la participation des jeunes dans les communautés locales, ce qui nous tient particulièrement à cœur. Comme il s'agit d'un processus et non d'un objectif, nous aimerions que vous nous fassiez part de votre expérience sur l'utilisation de ce guide. N'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires ici : <https://pinaforms.typeform.com/to/HBeU1XzO>

Pour toute information, aide ou besoin d'explication supplémentaire, contactez-nous : [contact@pistes-solidaires.fr](mailto:contact@pistes-solidaires.fr)



# Documents

## Groupe(s) cible(s)

Pensez à différents groupes de jeunes que vous aimeriez attirer. Essayez de répondre aux questions ci-dessous pour chaque groupe identifié séparément. Cela peut vous aider à concevoir des messages de promotion et à choisir des canaux de diffusion.

- ▶ Quel âge ont-ils ? \_\_\_\_\_
- ▶ Où sont-ils scolarisés ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Qu'écoutent-ils ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Comment dépensent-ils leur argent ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Où vont-ils chaque jour ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Qui sont leurs amis ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Où passent-ils leur temps libre ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Par quoi sont-ils intéressés ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Quels sont leurs problèmes ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Que veulent-ils ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Après avoir défini leurs caractéristiques et sélectionné le(s) groupe(s) cible(s), réfléchissez à leurs possibilités d'engagement dans les processus décisionnels

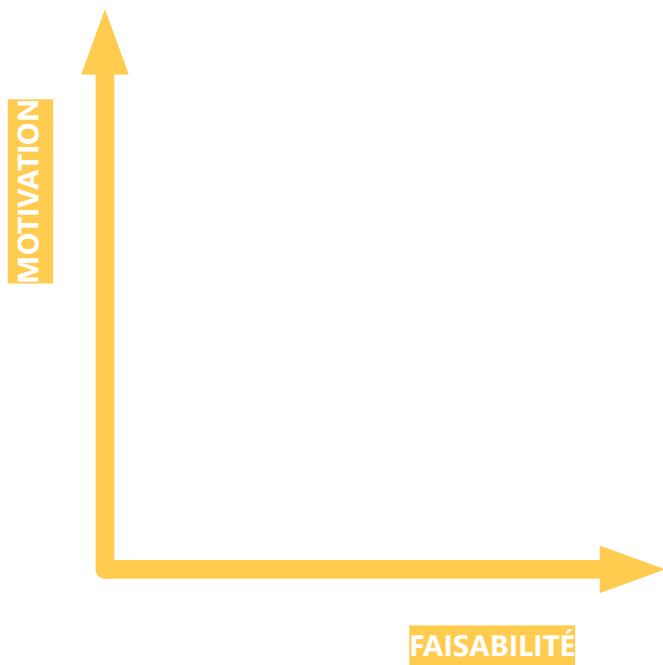
- Qu'est-ce qui motive les membres de ce(s) groupe(s) cible(s) à participer ? Identifiez l'impact de vos activités existantes et des structures de collaboration qui favorisent l'inclusion et dont vous pouvez tirer parti.

- Réfléchissez de manière critique : qu'est-ce qui empêche les membres du/des groupe(s) cible(s) que vous avez choisi(s) de participer ? Quels sont les facteurs susceptibles de créer l'exclusion ?

- Que pourriez-vous faire pour permettre la participation et supprimer ses obstacles et pour créer un espace plus sûr ?

# Graphique motivation - faisabilité

Positionnez vos idées sur le graphique selon votre propre analyse.



## Questions :

- Dans quelle mesure êtes-vous personnellement motivé pour mettre en œuvre une certaine idée ?

---

---

- Pour vous, à quel point ces idées sont-elles réalisables ?

---

---

# De l'idée au projet

## Partie 1

### Objectif :

- Décrivez l'essentiel de votre projet en une à trois phrases. Décrivez ce que vous voulez atteindre. \_\_\_\_\_

---

---

### Changements pour la communauté locale :

- Quels changements auront lieu dans/pour la communauté locale, où seront-ils observés, qui pourra les voir ?

---

---

- Collez le dessin que vous avez précédemment réalisé ou faites-en un nouveau si votre idée a évolué.

### Objectifs :

- Définissez 3 à 5 objectifs principaux de votre projet. Ils doivent répondre aux besoins et aux changements que vous avez précédemment identifiés. Ils doivent être aussi clairs que possible.

---

---

## Partie 2

Processus de mise en œuvre : Rédigez toutes les étapes nécessaires à la mise en œuvre de l'idée. Écrivez **ce qui doit être fait**, **QUI** est responsable de chaque étape et **QUAND** vous mettrez en œuvre chaque étape. Les étapes doivent décrire le processus à suivre pour atteindre vos objectifs. Gardez à l'esprit le délai maximum pour la mise en œuvre de l'idée qui vous a été donné.

CE QUI DOIT ÊTRE FAIT	PAR QUI ?	POUR QUAND ?

### Partie 3

Budget : détaillez tous les coûts de votre projet dans le tableau.

Ce qui doit être payé/acheté	Combien doit être dépensé (€)

# Conseils pour les présentations

Voici quelques conseils qui peuvent vous aider à préparer vos présentations. Il n'est pas obligatoire de les suivre, mais ils peuvent être utilisés pour vous aider à faire une présentation efficace et réussie. Chaque équipe aura 3 minutes pour présenter son idée. Cette information est essentielle car les équipes seront interrompues une fois ce temps écoulé. Structure de la présentation (l'ordre des réponses peut être modifié, mais il est recommandé de répondre à toutes les questions) :

## 1. Qui êtes-vous ?

Il peut s'agir simplement du nom de l'équipe. Vous pouvez également présenter les membres de l'équipe. L'essentiel est de savoir qui est à l'origine de l'idée. Ne passez pas trop de temps sur cette étape.

## 2. Quel est le cœur de l'idée que vous présentez ?

Présentez brièvement les éléments principaux de votre idée. Cela ne doit pas dépasser quelques phrases et le public doit avoir une idée de ce dont vous allez parler. C'est un véritable défi d'expliquer votre idée en quelques phrases à quelqu'un qui n'en a jamais entendu parler. Écrivez ces phrases, présentez-les à vos amis et demandez-leur leur avis. Il faut arriver à avoir une description courte mais efficace.

## 3. Pourquoi cette idée est-elle importante pour la communauté locale ?

Expliquez pourquoi cette idée est importante. Est-ce simplement parce que vous pensez qu'elle est importante ? Avez-vous fait des recherches ? Qu'avez-vous découvert ? Soyez bref, mais prenez également le temps d'expliquer pourquoi votre idée est celle qui devrait recevoir le financement. Prenez le temps de vous attarder sur ce point, car ce sera décisif dans l'évaluation de votre idée.

## 4. Qui est votre public cible ?

À qui s'adresse votre idée ? Décrivez brièvement votre groupe cible.

## 5. À quoi ressemblera l'idée concrètement ?

Présentez votre idée de manière plus détaillée. Vous pouvez préciser ici vos objectifs. Vous pouvez également expliquer et montrer à quoi cette idée ressemblera dans la communauté locale une fois qu'elle sera mise en œuvre. L'essentiel est que le public comprenne parfaitement votre idée.

## 6. Qui mettra en œuvre cette idée ?

Qui travaillera sur le projet ? Votre groupe fera-t-il tout le travail ou associerez-vous d'autres personnes ?

## 7. Quand votre idée sera-t-elle mise en œuvre ?

Quel est le calendrier général de la mise en œuvre du projet ? Inutile d'être trop précis, mais citez les principales étapes de la mise en œuvre et leur calendrier.

**N'oubliez pas** de structurer votre contenu de manière à être le plus clair possible. Identifiez les informations importantes et celles qui ne le sont pas. Vous pouvez utiliser des supports visuels pour vous aider. Et surtout, entraînez-vous !!

N'hésitez pas à vous inspirer de cette vidéo : [https://www.ted.com/talks/simon\\_sinek\\_how\\_great\\_leaders\\_inspire\\_action](https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action)



# Comité de faisabilité

Ce document est destiné au comité de faisabilité afin de l'aider à émettre des observations sur les idées présentées.

Le rôle principal du comité est de juger si le projet est réalisable ou non. Les premiers commentaires de la commission doivent donc aider les groupes à rendre leur projet réalisable/faisable. Les principaux éléments à commenter :

## 1. Faisabilité financière

Les coûts liés au projet sont-ils évalués de manière réaliste ? Tous les coûts sont-ils pris en compte ou manque-t-il quelque chose ? Si d'autres sources de financement sont mentionnées, sont-elles réalistes ou non ? Le projet respecte-t-il le budget prévu ? Le budget est-il équilibré ?

## 2. Faisabilité opérationnelle

Existe-t-il un plan clair et réaliste pour mettre en œuvre le projet ? Le calendrier est-il réaliste ? Les estimations concernant le nombre de personnes impliquées sont-elles réalistes ? Les ressources prévues (espaces, matériel, personnes, ...) ont-elles réellement disponibles ? Les tâches sont-elles clairement réparties ?

## 3. Faisabilité légale

Le projet respecte-t-il la loi ? Y a-t-il un risque potentiel pour les personnes impliquées dans le projet, à quelque stade que ce soit ?

Lorsqu'il fait part de ses commentaires, le comité doit les noter et les structurer de manière à mentionner d'abord la partie spécifique du projet qui pose problème, puis à expliquer pourquoi elle pose problème. À la fin, le comité doit également expliquer ce qui doit être changé pour que le projet soit réalisable.

Il se peut que la plupart des projets soient tout à fait réalisables. Dans ce cas, le comité peut simplement dire que le projet est réalisable. Il peut alors passer à la deuxième étape, qui est de suggérer des changements qui pourraient être apportés au projet. Il est nécessaire de préciser à chaque groupe qu'il ne s'agit pas de commentaires liés à la faisabilité du projet, mais à son amélioration. Cette étape n'a pas de cadre précis à suivre. L'idée est que les membres du comité expriment ce qui pourrait être changé ou adapté pour améliorer le projet. Il appartient ensuite à chaque équipe de décider si elle le fera ou non.

# Bulletins de vote

## Premier tour :

Chaque équipe reçoit cinq bulletins de vote. Chaque bulletin de vote compte pour un vote. Inscrivez le nom de l'équipe pour laquelle vous votez sur chaque bulletin de vote\*.

Le vote s'effectue par équipe. La décision est prise par l'équipe. Les équipes ne peuvent pas voter pour elles-mêmes.

Les animateurs fournissent les bulletins de vote aux équipes et les récupèrent quelques minutes plus tard. Les animateurs doivent vérifier qu'aucune équipe ne vote pour elle-même. Les animateurs sont les seuls à voir tous les bulletins de vote et ils doivent s'assurer que les équipes ne voient pas les votes des autres équipes.

\* Les bulletins de vote se présentent sous la forme de feuilles blanches numérotées. Pour cinq groupes, 25 bulletins de vote sont requis.

## Deuxième tour :

Un bulletin de vote est distribué à chaque individu\*. Chaque bulletin de vote compte pour un vote. Chaque personne vote pour son projet préféré. Ils peuvent également voter pour leur propre projet.

Les animateurs fournissent les bulletins de vote aux participants et les récupèrent quelques minutes plus tard. Le vote est secret.

\* Les bulletins de vote se présentent sous la forme de feuilles blanches numérotées. Pour 30 participants, 30 bulletins de vote sont requis.



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

## Questionnaire d'évaluation finale

- ▶ **Choisis 3 mots qui décrivent le mieux ton expérience de l'idéathon.**
- ▶ **As-tu apprécié l'idéathon ?**
- ▶ **Qu'as-tu préféré pendant l'idéathon ? Y'a-t-il quelque chose qui t'a déplu ?**
- ▶ **Selon toi, est-ce que quelque chose a manqué ?**
- ▶ **As-tu été à l'aise pour exprimer tes opinions ?**
- ▶ **Qu'as-tu retenu de cette expérience ?**
- ▶ **Te sens-tu plus à l'aise pour t'engager au sein de ta communauté locale ?**
- ▶ **Donne une note de 1 à 5 aux différentes catégories** (1 correspond à « pas du tout satisfait » et 5 à « très satisfait ») :
  - ▶ Le lieu de l'évènement
  - ▶ La date et l'heure de l'évènement
  - ▶ L'animation par les facilitateurs
- ▶ **Souhaitez-vous ajouter quelque chose ?**

Dans le but de poursuivre le développement de cette méthodologie, nous recueillons les réponses au questionnaire d'évaluation. Si vous souhaitez y contribuer, veuillez utiliser le code ci-dessous pour accéder au questionnaire d'évaluation. Afin de recevoir les résultats de votre évènement par e-mail, contactez-nous par mail à [contact@pistes-solidaires.fr](mailto:contact@pistes-solidaires.fr)



Use Menti.com: <https://www.menti.com/alx82kuuwaoj>



