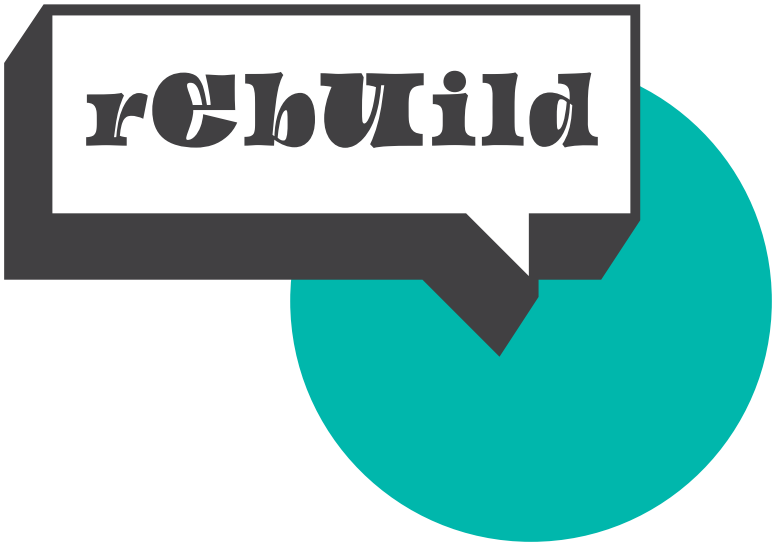
rebuild

Boîte à outils pour la formation au REBUILD

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Boîte à outils pour la formation au REBUILD

WP3 - O3.1

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

624760-EPP-1-2020-1-IT-EPPKA3-EU-YTH-TOG

Table of Contents

Introduction **5**

Partie 1 – Lignes directrices pour les ateliers de conception de projets ... **7**

Un atelier de 8 sessions sur le renforcement des capacités et la conception de projets ...7

Partie 1 - Renforcement des capacités des jeunes 8

Partie 2 - Atelier de conception de projet 13

SESSION 4 : Analyse des besoins et des désirs (1h 30min) 13

Conseils pour mener un atelier de conception de projet 19

Le rôle du facilitateur 21

Partie 2 - Kit des activités utiles non formelles **23**

La méthodologie du World Café 24

Arbre des problèmes 26

Cartographie mentale 27

La règle des POQQQ 28

Affrontez vos préjugés 29

Blagues stéréotypées : est-il bon d'en rire ? 34

Mission Impossible 38

Le discours du jour 40

Actionbound 41

Caractéristiques de mes meilleurs amis 43

Pourquoi est-ce que je m'appelle comme ça ? 44

L'avenir, c'est aujourd'hui 46

L'Analyse AFOM 48

Jeu sérieux Lego 53

Références **54**

Conclusion **55**

Introduction

Cette boîte à outils est destinée à offrir aux animateurs de jeunesse et aux autres praticiens travaillant avec les jeunes, les outils dont ils ont besoin pour faciliter les sessions de conception de projets avec ces derniers, afin de les aider à transformer leurs idées en réalité.

Elle a été inspirée par de nombreuses bonnes pratiques de solidarité sociale et d'initiatives de style de vie vert dans toute l'Europe, que les partenaires du projet Rebuild ont recherchées et cartographiées.

Vous trouverez ici :

- Un guide pour l'animation d'ateliers de conception de projets avec la description et l'agenda de 8 sessions.
- Un kit d'activités non formelles utiles à utiliser pendant les ateliers

Le projet REBUILD

Le projet REBUILD est un projet cofinancé par la Commission européenne et le programme Erasmus+. Le projet vise à renforcer les organisations de jeunesse/ groupes informels de jeunes et de jeunes sous-représentés et à améliorer leur participation démocratique, leur dialogue, leur engagement civique et leur mise en réseau au niveau local et européen afin de soutenir la reconstruction de sociétés inclusives et plus vertes capables de mieux s'adapter et répondre aux défis de l'urgence Covid-19.

Les activités du projet ont d'abord recensé dans chaque pays les initiatives de solidarité sociale et d'environnement/de mode de vie vert menées par des organisations de jeunesse/groupes informels pendant et après la crise et ont renforcé leurs capacités en stimulant l'échange de bonnes pratiques et en développant des réseaux locaux et transnationaux.

Dans le cadre du projet, plus de 168 jeunes sous-représentés ont été formés à la conception et à la mise en œuvre de projets, ainsi qu'à la réalisation de campagnes de sensibilisation visant à encourager des formes innovantes de participation civique.

Ce guide, basé sur les bonnes pratiques et les méthodologies innovantes, vise à doter les animateurs et les praticiens de la jeunesse des compétences et des outils nécessaires pour aider les jeunes à concevoir et à mettre en œuvre leurs initiatives.

Partie 1 – Lignes directrices pour les ateliers de conception de projets

Cette première partie de la boîte à outils a pour but d'offrir quelques conseils aux travailleurs de jeunesse sur la manière de mener des ateliers sur le renforcement des capacités et la conception de projets avec des jeunes sous-représentés.

Permettre aux jeunes de mettre en œuvre leurs initiatives est très utile dans un monde en constante évolution. L'engagement des jeunes peut encourager l'adoption d'un mode de vie plus écologique et plus durable, ainsi que la création de sociétés plus inclusives. De nombreux jeunes sont désireux d'apprendre les outils qui leur permettront de devenir des citoyens actifs dans leurs communautés et de créer des sociétés auxquelles ils ont le sentiment d'appartenir.

Cette section se concentre sur le rôle de l'animateur de jeunesse et propose un ordre du jour des sessions de l'atelier. L'atelier est divisé en deux parties : la première est davantage axée sur le renforcement des capacités ; la seconde se concentre sur des sessions pratiques de conception de projets. Enfin, vous trouverez quelques conseils sur la façon d'être un facilitateur et sur la manière de planifier l'organisation de vos sessions.

Un atelier de 8 sessions sur le renforcement des capacités et la conception de projets

Diriger des jeunes dans un processus complexe comme le design de projet n'est pas une tâche facile. Il faut beaucoup simplifier et adapter le langage, les structures et les processus de la conception de projet, mais ce n'est pas impossible. En fin de compte, chaque action structurée qu'une personne entreprend suit les étapes d'un processus de conception de projet. Nous réfléchissons tous aux besoins que nous voyons autour de nous, à nos objectifs, aux actions qui nous permettront d'atteindre ces objectifs, aux délais dans lesquels nous prévoyons de transformer nos idées en réalité, et ainsi de suite.

Ce qui suit est une suggestion d'atelier de conception de projet en 8 sessions qui vous aidera à guider les jeunes dans la conception d'ateliers de solidarité sociale et de mode de vie vert. Chaque session peut durer entre 1h 30min et 2h.

Vous pouvez l'utiliser tel quel avec vos groupes ou l'adapter à leurs besoins et aux caractéristiques de chaque groupe.

Dans la partie 2 de ce document, vous trouverez de nombreuses autres activités non formelles que vous pouvez utiliser avec les jeunes, en adaptant cette proposition

de programme d'ateliers.

Il est divisé en deux parties : la première sur le renforcement des capacités présente les bases de la conception et de la mise en œuvre d'un projet ; la seconde partie est un laboratoire pratique de conception de projet visant à créer une proposition de projet réelle.

Partie 1 - Renforcement des capacités des jeunes

La première partie est davantage axée sur le contenu et vise à doter les jeunes des bases de la conception, de la mise en œuvre et de la diffusion des projets. Elle leur donne les bases pour pouvoir concevoir leurs initiatives dans la deuxième partie et les mettre en œuvre et les diffuser par la suite.

SESSION 1: Introduction (1h30min)

La première session a pour but de permettre à tous les participants de faire connaissance et de se familiariser avec les ateliers.

DUREE	Activité	Détails
30 min	**Briser la glace**	Une recherche rapide en ligne vous permettra de trouver de nombreux brise-glace possibles et de choisir celui qui convient le mieux à votre équipe. Voici un exemple : Prenez une pelote de ficelle et donnez-la à l'un des participants en lui demandant de dire son nom et de répondre à une question. Cette question peut être n'importe quoi : d'où viens-tu ? Quel est votre plus grand rêve ? Où rêves-tu de voyager ? Pourquoi êtes-vous ici ? Ecc. Vous pouvez choisir la question en fonction de l'âge, du niveau d'éducation ou d'autres caractéristiques du groupe. Ensuite, la première personne qui répond à la question doit la lancer à l'un des autres participants et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait répondu et qu'une grande toile d'araignée ait été créée dans la salle. Ensuite, ils doivent à nouveau enrouler la balle. Ainsi, la dernière personne retourne vers la personne qui lui a lancé la balle et ainsi de suite jusqu'à ce que la toile soit démêlée.
15 min	**Vous faites une présentation introductive des ateliers.**	Vous pouvez inclure : Les objectifs des ateliers L'ordre du jour des sessions Matériel à utilise

15 min	**Définir la solidarité sociale et le mode de vie écologique**	Divisez les participants en deux groupes et demandez-leur de donner les définitions suivantes: Le mode de vie vert Solidarité sociale Demandez ensuite à un représentant de présenter sa définition
20 min	**The Hot-air Baloon**	Cette activité a pour but de permettre aux participants de chaud partager leurs attentes, leurs contributions et leurs craintes concernant les ateliers. Vous pourrez ensuite les comparer avec leurs réactions à la fin de l'atelier. **Craintes** **Attentes** **Contributions** Vous dessinez une grande montgolfière sur un tableau de papier comme celui de l'image et demandez aux jeunes d'écrire sur des post-it.: Leurs attentes - au sommet du ballon Leurs contributions - au milieu Leurs craintes - au fond
10 min	**Débriefing**	Résumé de la session ; Quelle est la chose que vous avez apprise ? Que changeriez-vous?

SESSION 2 : Les bases de la conception de projets (1h 30min)

La deuxième session vise à fournir aux jeunes les bases de la conception et de la mise en œuvre de projets.

DUREE	Activité	Détails
1 hour	**Présentation sur la conception de projets**	Vous donnez une présentation sur la mise en œuvre et la diffusion de la conception du projet. Cela pourrait inclure: Qu'est-ce qu'un projet ? Gestion du cycle de projet (N.B. : l'atelier couvre jusqu'à l'étape de la formulation ; ensuite vient la mise en œuvre pratique de l'initiative et la diffusion) Programmation - Vue d'ensemble des donateurs européens/nationaux/locaux pour eux. Identification - Analyse plus approfondie des besoins et identification des objectifs brainstorming de solutions définition de l'idée. Formulation - Les différentes sections d'une proposition de projet : Analyse du contexte, objectif général, objectifs spécifiques, cible, activités, partenariat, ressources, résultats, gestion, diffusion, durabilité, suivi et évaluation. Donnez un exemple du contenu des différentes sections. Erreurs courantes lors de la formulation d'un projet Le diagramme de Gantt

<table>
<tr>
<td>20 min</td>
<td>Matching Exercise</td>
<td>
Dans l’encadré, il y a un certain nombre de phrases et de mots qui sont des exemples de chaque section d’une proposition de projet. Demandez aux participants, individuellement ou en petits groupes, d’associer les exemples à chaque section :

Prévenir et combattre la violence envers les femmes ; Créer un programme de formation sur l’art-thérapie pour le personnel des centres d’accueil pour femmes ; Améliorer les compétences du personnel des centres antiviolence de la ville ; Le personnel des centres antiviolence ne reçoit pas de formation professionnelle spécifique au-delà d’un diplôme en sciences de l’éducation ; Les thérapies expressives telles que l’art-thérapie ne sont connues que par 2% du personnel des centres antiviolence ; professionnels travaillant dans des centres antiviolence ; femmes ayant survécu à la violence ; un art-thérapeute ; un expert en formation d’adultes ; un expert en prévention de la violence domestique ; Formulation du programme de formation ; Création d’outils et de matériels pédagogiques ; Test du programme dans deux centres antiviolence ; Collecte de commentaires sur l’expérience ; Perfectionnement des outils sur la base des commentaires des participants au projet pilote ; Communication et diffusion des résultats. Art-thérapie ; frais de personnel ; frais d’impression ; Frais de location ; Création d’un programme de formation de 10 modules sur l’utilisation de l’art-thérapie dans les centres anti-violence.

Amélioration des compétences de 15 travailleuses dans deux centres antiviolence.

<table>
<tr><td>Objectif général</td><td></td></tr>
<tr><td>Objectifs spécifiques</td><td></td></tr>
<tr><td>Contexte</td><td></td></tr>
<tr><td>Cible</td><td></td></tr>
<tr><td>Groupe/Partenariat</td><td></td></tr>
<tr><td>Activités</td><td></td></tr>
<tr><td>Méthodologie</td><td></td></tr>
<tr><td>Ressources</td><td></td></tr>
<tr><td>Résultats</td><td></td></tr>
</table>

Then have a discussion on the differences between the different sections
</td>
</tr>
<tr>
<td>10 min</td>
<td>Debriefing</td>
<td>
Résumé de la session; Quelle est la chose que vous avez apprise?
Qu’est-ce que vous changeriez ?
Vous sentez-vous à l’aise pour décrire le cycle du projet ?
Pouvez-vous présenter les différentes phases?
Quelle est la phase la plus difficile pour vous ?
</td>
</tr>
</table>

SESSION 3: Campagne de sensibilisation sociale (2 heures)

La troisième session a pour but de donner aux jeunes les bases des campagnes de sensibilisation sociale telles que la campagne Rebuild.

DURE	Activité	Détails
1h 20 min	**Presentation sur les campagnes**	Vous donnez une présentation sur la campagne de sensibilisation sociale. Cela peut inclure: - Qu'est-ce qu'une campagne ? - Étapes de la création d'une campagne de sensibilisation : définir les objectifs, identifier la mission et la vision, identifier la cible (primaire et secondaire), choisir le ton et les langues, choisir les canaux, créer le message et le contenu, choisir et concevoir le format graphique, publier la campagne.. - Exemples de campagnes de sensibilisation réussies - Conseils pour créer une campagne réussie telle que la Campagne de reconstruction
30 min	**Faire un Vlog**	Demandez à vos participants de réaliser un Vlog sur la première partie de l'atelier. Cela peut inclure : - Présentation personnelle - Pourquoi ont-ils choisi de participer ? - Qu'ont-ils retiré de l'atelier jusqu'à présent ?
10 min	**Débriefing**	Résumé de la session ; Quelle est la chose que vous avez apprise ? Qu'est-ce que vous changeriez ? Pouvez-vous partager les principaux éléments d'une campagne réussie ?

Partie 2 - Atelier de conception de projet

SESSION 4: Analyse des besoins et des désirs (1h 30min)

La quatrième session marque le début de la partie pratique de l'atelier : l'atelier de conception de projets, qui vise à analyser le contexte et les intérêts des participants.

<table>
<tr><th>DUREE</th><th>Activité</th><th>Détails</th></tr>
<tr><td>20 min</td><td>Qu'est-ce que le changement ?</td><td>Demandez aux participants de décrire ce qu'est le changement pour eux dans le cadre 10

d'un exercice de brainstorming : ils peuvent mentionner des exemples, des synonymes, des objets qui leur rappellent le changement, d'autres associations. Écrivez leurs réponses au tableau, puis lancez une discussion sur le changement.

Au cours de la discussion, vous pouvez souligner que le changement est une action par laquelle quelque chose devient différente. Nous créons du changement dans tout ce que nous faisons. Parfois avec plus de conscience que d'autres. Plus nous sommes conscients, plus nous pouvons contrôler le type d'impact que nous créons dans le monde. Les projets sont l'un des moyens par lesquels nous créons le changement de manière très consciente et planifiée.</td></tr>
<tr><td>1 hour</td><td>Les quatre</td><td>Utilisez des tableaux de papier pour créer quatre boîtes et demandez à vos participants d'écrire et d'accrocher des post-it pour répondre aux questions à l'intérieur :

<table><tr><td>My Talents
Things I can do/things I know about</td><td>My Interests
Things I would like to learn more about</td></tr><tr><td>The world's issues
Les problèmes que je vois dans la communauté qui m'entoure</td><td>My desires for the world
Quelques solutions aux problems que je vois autour de moi</td></tr></table>
Cette activité vise à permettre aux jeunes de s'observer et d'observer le monde qui les entoure, d'explorer et d'analyser : ce qu'ils peuvent faire, ce qu'ils veulent faire et ce qu'ils aimeraient changer dans le monde qui les entoure.

Regardez ensuite tous les mots et la contribution et identifiez les 3-4 sujets principaux qui sont apparus dans les cases. Organisez une brève discussion avec les participants et créez une liste de 3-4 macro-catégories/domaines d'intérêt sur lesquels ils sont d'accord. (par exemple, la protection des animaux, l'éducation environnementale, l'aide aux réfugiés).</td></tr>
<tr><td>10 min</td><td>Debriefing</td><td>Résumé de la session ; Quelle est une chose que vous avez apprise ? Que changeriez-vous ? Vous sentez-vous motivé pour contribuer à la communauté locale ?</td></tr>
</table>

SESSION 5 : Identification de l'idée (1h 30 min)

La cinquième séance vise à identifier l'idée..

<table>
<tr><th>Durée</th><th>Activité</th><th>Détails</th></tr>
<tr><td>1 hour</td><td>Brainstorming</td><td>Divisez le groupe en petits groupes et attribuez à chacun d'eux l'un des macro-domaines identifiés lors de la session précédente. Chaque groupe fera un brainstorming sur les idées de projets possibles dans ce domaine. Ils choisissent ensuite les deux ou trois idées auxquelles ils se sentent le plus liés et les inscrivent sur un tableau à feuilles sous le titre de leur macro-zone.
<table>
<tr><th>MACRO – ZONE 1</th><th>MACRO – ZONE 2</th><th>MACRO – ZONE 3</th></tr>
<tr><td>1.
2.
3.</td><td>1.
2.
3.</td><td>1.
2.
3.</td></tr>
</table>
Ensuite, un représentant de chaque équipe présente brièvement les idées et les raisons pour lesquelles ils les ont choisies.</td></tr>
<tr><td>20 min</td><td>Voter</td><td>Demandez aux équipes de discuter puis de voter l'idée qu'elles préfèrent et qu'elles veulent développer dans les sessions suivantes.</td></tr>
<tr><td>10 min</td><td>Débriefing</td><td>Résumé de la session ; Quelle est la chose que vous avez apprise ? Qu'est-ce que vous changeriez ? Pensez-vous avoir identifié un sujet sur lequel vous aimeriez développer une initiative ? Quelle est votre principale motivation?</td></tr>
</table>

SESSION 6 : Formulation de l'idée (2 heures)

La sixième session a pour objectif la formulation de l'idée.

<table>
<tr><th>Durée</th><th>Activité</th><th>Details</th></tr>
<tr><td>10 min</td><td>Durée Activité Détails</td><td>Définir l'idée En session collective, résumez l'idée en une phrase et écrivez-la sur un tableau de papie</td></tr>
<tr><td>1h 40 min</td><td>The 5 Ws</td><td>En séance collective et à l'aide de tableaux de papier, répondez aux questions suivantes sur l'idée du projet avec le groupe : :
<table>
<tr><td>Pourquoi?</td><td>Objectif général</td><td>Quel est le macro-objectif auquel je veux contribuer par ce projet ? Quels avantages à long terme produira-t-il ? Qu'est-ce qui nous motive à le faire ? Pourquoi est-il important pour nous?</td></tr>
<tr><td></td><td>Objectifs spécifiques</td><td>Quels sont les objectifs que le projet poursuit directement ? Que voulons-nous atteindre par le biais des activités du projet ?Ces objectifs doivent être SMART : spécifiques,mesurables, réalisables, réalistes et temporels</td></tr>
<tr><td>Ou?</td><td>Contexte</td><td>Dans quel contexte (physique et social) agissons nous? Y a-t-il des limites imposées par le contexte ?</td></tr>
<tr><td>Qui?</td><td>Groupe/ Partenariat</td><td>Qui sommes-nous et que pouvons-nous faire ? Y at-il des compétences que nous n'avons pas ? Quiest responsable de quoi ? Comment répartir les rôles ?</td></tr>
<tr><td></td><td>Groupes cibles</td><td>Qui voulons-nous atteindre avec ce projet ? Qui bénéficiera indirectement de notre projet ? Qui sera marginalement impliqué ?</td></tr>
<tr><td>Quoi ?</td><td>Activities</td><td>Quelles actions vais-je entreprendre pour atteindre mon objectif ? Quelles sont les étapes que je dois franchir ?</td></tr>
<tr><td></td><td>Methodologies</td><td>Quelles méthodologies vais-je utiliser dans la mise en œuvre de mes activités ? (par exemple, l'éducation non formelle, la réflexion sur la conception, le soutien entre pairs, etc.)</td></tr>
<tr><td></td><td>Results</td><td>Qu'attendons-nous des activités réalisées ? Compétences obtenues, matériaux produits, etc</td></tr>
<tr><td></td><td>Resources</td><td>De quels matériaux et/ou ressources humaines avons nous besoin pour réaliser les activités ?</td></tr>
<tr><td>Quand?</td><td>Timeframe</td><td>Quel est le déroulement général du projet ? (début et fin)</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>10 min</td><td>Debriefing</td><td>Résumé de la session ; Quelle est la chose que vous avez apprise ? Qu'est-ce que vous changeriez ? Vous sentez-vous en confiance pour développer une idée sur la base des phases proposées ? Pouvez-vous décrire les différentes phases ?</td></tr>
</table>

SESSION 7 : Calendrier et budget (2 heures)

La septième session vise à créer le budget et le planning du projet, et donc à finaliser la phase de formulation.

<table>
<tr><th>DUREE</th><th>Activité</th><th>Détails</th></tr>
<tr><td>55 min</td><td>La chronologie</td><td>En plénière, créez un diagramme de Gantt de l'initiative à partir du calendrier identifié lors de la session précédente

<table><tr><td>Activité</td><td>M1</td><td>M2</td><td>M3</td><td>M4</td><td>...</td></tr><tr><td>Activité 1: .....</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>....</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>55 min</td><td>Budget</td><td>À partir de la liste des ressources créée lors de la session précédente et des activités du calendrier, le groupe doit commencer à créer le budget en groupe. Ils peuvent rechercher des prix et des fournisseurs en ligne.

Vous pouvez faciliter le processus en posant des questions ou ils peuvent le faire par eux mêmes.

<table><tr><td>Article</td><td>Quantité</td><td>Prix</td><td>Lien vers le fournisseur si disponible</td><td>Notes</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>TOT</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>10 min</td><td>Debriefing</td><td>Résumé de la session ; Quelle est la chose que vous avez apprise ? Que changeriez-vous ? Vous sentez-vous en confiance pour élaborer le diagramme de Gantt et le budget ? Quelle est la partie la plus difficile pour vous ?</td></tr>
</table>

SESSION 8 : Planification d'une campagne de médias sociaux (2 heures)

La huitième session vise à planifier une campagne de médias sociaux liée à l'initiative. Elle doit être basée sur les mêmes thèmes et couvrir la même période.

<table>
<tr><th>DUREE</th><th>Activité</th><th>Détails</th></tr>
<tr><td>40 min</td><td>Les grandes lignes de la campagne</td><td>En séance plénière, définir :

<table><tr><td>Message principal de la campagne : Que voulons-nous communiquer ?</td><td></td></tr><tr><td>Cible de la campagne</td><td></td></tr><tr><td>Chaînes et outils de médias sociaux (Vlog, Post, Reel, etc.)</td><td></td></tr><tr><td>Titre/Slogan</td><td></td></tr><tr><td>Hashtags</td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>30 min</td><td>Brainstorming</td><td>Brainstorming et écriture sur les tableaux de conférence:
· Quelques concepts et phrases qui façonneront le contenu de la campagne
· Quelques termes qui caractériseront le ton et les couleurs de la campagne..</td></tr>
<tr><td>40 min</td><td>Créez un calendrier de campagne</td><td>indiquant à quel mois de la mise en œuvre du projet vous allez publier tel ou tel type de contenu. Donnez un titre/sujet clair à chaque élément de contenu..

<table><tr><th>Activité</th><th>M1</th><th>M2</th><th>M3</th><th>M4</th><th>...</th></tr><tr><td>Préparation</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Titre/Thème/Contenu 1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Titre/Thème/Contenu 2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>....</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>
N'oubliez pas d'inclure également un temps de préparation au début pour créer les graphiques et finaliser les textes..</td></tr>
<tr><td>10 min</td><td>Debriefing</td><td>Résumé de la session ; Quelle est la chose que vous avez apprise ? Qu'est-ce que vous changeriez?</td></tr>
</table>

Suivi

Une fois que le groupe a conçu son initiative et sa campagne, il peut en résumer l'essentiel dans cette **fiche de présentation** qu'il peut utiliser comme base pour présenter l'initiative au grand public.

Intitulé de l'initiative	
Créée par	
Résumé	
(Résumez votre projet en quelques phrases)	
Objectif	
(L'objectif général - Pourquoi vous mettez en œuvre ce projet, l'intention	
essentielle, la raison)	
Objectifs du projet	
(Les objectifs spécifiques - se réfèrent aux objectifs concrets que je dois atteindre pour réaliser le but)	
Activités	
1. Contenu (expliquez les différents sujets sur lesquels vous allez travailler pendant la mise en œuvre de votre projet)	
2. Méthodologie (principes essentiels de la méthodologie que vous allez utiliser) 3. Étape par étape (commentez chaque activité et les étapes de sa mise en œuvre) 4. Résultats des activités (ce que vous allez réaliser grâce à vos activités)	
Durée *(durée totale de l'initiative)*	
Caractéristiques du groupe impliqué *(inclure des informations à la fois sur le groupe qui met en œuvre l'initiative et sur les groupes cibles)*	
Outils et matériaux	
Environnement et contexte	
Liens utiles *(Vous devez inclure ici tous les liens vers vos canaux de communication : médias sociaux, site web, Vlog)*	
Hashtags (par exemple, #RebuildEU #RebuildPalermo)	
Documentation d'appui (annexes)	

Conseils pour mener un atelier de conception de projet

Lorsqu'ils travaillent avec des jeunes, il est important que les animateurs de jeunesse et autres professionnels choisissent les meilleurs moyens d'impliquer et de motiver leurs groupes. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à planifier, organiser et animer un atelier d'une manière qui réponde aux besoins de vos participants :

Phase de préparation

1. Adaptez la structure de l'atelier et des sessions aux caractéristiques de chaque groupe. Pensez notamment à : l'âge, la langue, le niveau d'éducation. Tout le monde ne peut concevoir un projet que si les activités que vous utilisez pour l'animer sont appropriées.
2. Adaptez le calendrier aux besoins du groupe. Par exemple, vous pouvez proposer plusieurs options, notamment les jours de la semaine, les week-ends, les matins et les après-midis, et leur demander de voter. Ils se sentiront ainsi impliqués dès le départ.
3. Choisissez une salle adaptée aux activités que vous envisagez de mettre en œuvre et aménagez-la en fonction de celles-ci. Prévoyez suffisamment d'espace pour vous déplacer et utiliser les murs. Pensez à la température et au bruit. Un espace confortable leur offrira de meilleures conditions pour utiliser leur pensée créative.
4. Préparez le matériel à l'avance et prévoyez un peu de surplus.

Phase de mise en œuvre

1. Laissez aux participants le temps de se présenter et d'apprendre à se connaître : par exemple, en organisant des activités pour briser la glace et en prévoyant des pauses plus longues pour leur permettre de discuter de manière informelle. Il est important qu'ils se sentent à l'aise entre eux et avec le coordinateur pour qu'ils puissent penser librement et de manière créative.
2. Donnez des instructions claires et simples. Demandez peut-être aussi au groupe de répéter afin de vérifier qu'il comprend les tâches.
3. Utilisez des énergisants à la moitié des ateliers pour maintenir l'engagement et la motivation du groupe.
4. Donnez des responsabilités à vos participants lorsque vous le pouvez. Par exemple, vous .

5. pouvez nommer un gardien du temps ou demander à quelqu'un de vous aider pendant une activité spécifique. Cela les responsabilisera et leur permettra d'exercer leurs compétences de citoyen actif.
6. 6. Assurez-vous que vous quittez les sessions avec un plan clair pour les étapes suivantes. Ce plan peut être aussi complexe qu'un plan détaillé complet pour la mise en œuvre du projet ou aussi simple qu'une réunion de suivi programmée, mais il est important que les jeunes sachent comment aller de l'avant

Vous devrez peut-être mener les sessions en ligne. La pandémie de Covid-19 nous a appris qu'il est possible, même si ce n'est pas idéal, de réaliser de nombreuses activités de formation en ligne. Si vous le faites, vous trouverez utiles certains de ces outils pour présenter ou mener des activités interactives et maintenir l'intérêt des participants.

➲ Tools

Mentimeter - menti.com

il vous permet d'engager le dialogue avec les jeunes à l'aide de nuages de mots, de quiz, de questions à choix multiples et plus encore, de suivre l'apprentissage et la compréhension en posant des questions et en téléchargeant les résultats.

Kahoot - Kahoot.com

de la même manière que mentimeter, vous pouvez l'utiliser pour créer des jeux et des quiz.

Google Slides- https://www.google.com/slides/about/

comme un Powerpoint, il vous permet de créer des présentations des principaux points de votre atelier.

Miro - https://miro.com/

est un outil utile pour créer des cartes heuristiques, des calendriers et de nombreuses autres visualisations de données. Il peut être utilisé dans la phase de brainstorming, de conception et de mise en œuvre d'un projet. Les outils similaires sont

Conceptboard - https://conceptboard.com/

Stormboard - https://stormboard.com/

Jamboard - https://workspace.google.com/products/jamboard/

vous permet d'avoir un tableau numérique partagé avec tous vos participants : vous pouvez écrire des post-it, créer des tableaux, ajouter des zones de texte et des images.

Le rôle du facilitateur

Le rôle du facilitateur est très complexe et comporte de multiples facettes. Tout d'abord, l'animateur est la personne qui a la responsabilité de planifier et d'organiser l'atelier. Un bon facilitateur est celui qui est capable de déclencher et d'accompagner un processus de croissance et d'apprentissage parmi les participants. Dans le cas des ateliers de conception de projet en particulier, le rôle de l'animateur est centré sur sa capacité à générer un processus créatif et le canaliser vers un projet complet, cohérent, innovant, pertinent et réaliste.

Nous pourrions dire que le facilitateur a plusieurs rôles:

- **Motivateur :** de la déclaration d'ouverture entraînante aux mots d'encouragement de clôture, vous allumez un feu au sein du groupe, établissez une dynamique et maintenez le rythme..
- **Guide :** vous connaissez les étapes du processus du début à la fin et guidez soigneusement les participants à chaque étape.
- **Questionneur :** vous écoutez attentivement la discussion et analysez rapidement les commentaires pour formuler des questions qui permettent d'orienter une discussion de groupe productive et de mettre le groupe au défi lorsque cela est approprié.
- **Bâtisseur de ponts :** vous créez et maintenez un environnement sûr et ouvert pour le partage des idées. Là où les autres personnes voient des différences, vous trouvez et utilisez les similitudes pour établir une base permettant de construire des ponts vers le consensus.
- **Le pacificateur :** bien qu'il soit généralement préférable d'éviter les confrontations directes, si cela devait arriver, vous intervenez rapidement pour rétablir l'ordre et orienter le groupe vers une résolution constructive..
- **Taskmaster :** vous êtes au final responsable de maintenir la session sur la bonne voie. Cela implique de couper court avec tact aux discussions non pertinentes, d'éviter les détours et de maintenir un niveau de détail cohérent tout au long de la session..

Dans toutes les phases de l'animation d'un atelier, il est utile de réfléchir aux nombreux rôles que vous jouez. Certains vous viendront plus facilement, d'autres nécessiteront plus de travail et d'expérience, mais être conscient de ce qu'ils sont est le premier pas vers une excellente coordination !

Partie 2 - Kit des activités utiles non formelles

La partie suivante de la boîte à outils est une liste d'activités non formelles que vous pouvez utiliser en tant qu'animateur avec des groupes de jeunes. Elles peuvent s'avérer utiles lorsque vous adaptez les sessions de l'atelier à votre groupe cible ou pour rendre l'atelier plus long et plus approfondi.

Il s'agit d'activités basées sur des méthodologies d'apprentissage par la pratique et visant à encourager le travail en équipe, à surmonter les obstacles et les conflits, à guider les jeunes dans la conception et la mise en œuvre de leurs initiatives..

La méthodologie du World Café

Durée:

1 heure

Nombre de participants:

Minimum 6-8 / Maximum - sans limite

Objectifs de l'activité :

Amener tout le monde à participer et à discuter tout en faisant un brainstorming pour trouver le plus grand nombre d'idées et de solutions possibles.

Matériel nécessaire:

Tables, chaises, papiers de boucherie, stylos de couleur, "bâton de parole", musique de fond, haut parleurs.

Description de l'activité :

La méthodologie du World Café est un format simple, efficace et flexible pour accueillir un dialogue en grand groupe.

Le World Café peut être modifié pour répondre à une grande variété de besoins. Les spécificités du

contexte, du nombre, du but, Les spécificités du contexte, du nombre, de l'objectif, du lieu et d'autres circonstances sont prises en compte dans l'invitation, la conception et le choix des questions propres à chaque événement, mais les cinq éléments suivants constituent le modèle de base:

1) Le décor :

Créez un environnement "spécial", le plus souvent inspiré d'un café, c'est-à-dire de petites tables rondes recouvertes d'une nappe à carreaux ou d'une nappe en lin blanc, de papier de boucherie, de stylos de couleur, d'un vase de fleurs et d'un objet facultatif "bâton de parole". Il devrait y avoir quatre chaises à chaque table (de façon optimale) - et pas plus de cinq.

2) Accueil et présentation:

L'hôte commence par un accueil chaleureux et une introduction au processus du World Café, en établissant le contexte, en partageant l'étiquette du Café et en mettant les participants à l'aise.

3) Rondes en petits groupes:

Le processus commence par le premier de trois ou plusieurs tours de conversation de vingt minutes pour le petit groupe assis autour d'une table. A la fin de ces vingt minutes, chaque membre du groupe se déplace vers une nouvelle table différente. Ils peuvent choisir ou non de laisser unepersonne comme "hôte de table" pour le tour suivant, qui accueille le groupe suivant et le renseigne brièvement sur ce qui s'est passé au tour précédent.

4) Les questions :

Chaque tour est précédé d'une question spécialement conçue pour le contexte spécifique et l'objectif souhaité du World Café. Les mêmes questions peuvent être utilisées pour plus d'un tour, ou elles peuvent être construites l'une sur l'autre pour focaliser la conversation ou guider sa direction.

5) La récolte:

Après les petits groupes (et/ou entre les tours, si nécessaire), les individus sont invités à partager les idées ou autres résultats de leurs conversations avec le reste du grand groupe. Ces résultats sont reflétés visuellement de diverses manières, le plus souvent à l'aide d'un enregistrement graphique à l'avant de la salle. Le processus de base est simple et facile à apprendre, mais les complexités et les nuances du contexte, des chiffres, de la formulation des questions et de l'objectif peuvent rendre optimale l'aide d'un hôte expérimenté. Si tel est le cas, des services de consultation professionnelle et des hôtes expérimentés sont disponibles auprès de World Café Services et nous serions heureux de discuter avec vous de vos besoins.

Questions de débriefing liées aux sujets abordés :

- Quels sont les résultats de l'établissement des réfugiés (par exemple, la participation au marché du travail, l'utilisation du soutien du revenu provincial, l'impact des exigences linguistiques pour la citoyenneté, l'impact de la religion/spiritualité) ?
- Quels sont les problèmes de santé auxquels les réfugiés sont confrontés ?
- La discrimination fondée sur le statut de réfugié joue-t-elle un rôle sur le marché du logement ? - Quel est l'impact du retard de la réunification familiale sur les réfugiés ?
- Comment peut-on lutter contre la discrimination/les préjugés et les stéréotypes à l'égard des réfugiés dans les communautés d'accueil ?
- Quels outils peuvent être créés pour éduquer les communautés afin de dissiper les stéréotypes et aider à se préparer à l'arrivée de nouveaux arrivants ?

Arbre des problèmes

Durée:

15-20 min

Nombre de participants :

Seul ou en grand groupe

Objectifs de l'activité :

L'arbre à problèmes est une représentation graphique d'un problème existant, de ses causes et de ses effets qui vise à obtenir une compréhension claire et partagée de la question.

Matériel nécessaire :

Tableau de conférence ou feuilles de papier, stylos de couleur

Description de l'activité :

Vous devez dessiner un arbre simple sur le papier (ou même en ligne) avec :

- Les racines de l'arbre
- Le tronc de l'arbre
- Les branches de l'arbre (avec les feuilles)

Veillez à bien mettre en évidence les trois parties différentes.

Les participants doivent écrire ce qu'ils veulent sur l'arbre:

- Les racines de l'arbre : quelles sont les causes du problème ?
- Le tronc de l'arbre : quel est le problème ?
- Les branches de l'arbre (avec les feuilles) - quels sont les effets du problème ?

Plus tard, l'arbre est présenté à l'ensemble des participants des autres groupes.

. https://urbact.eu/problem-tree

Questions du débriefing :

- Quels sont les effets directs ou indirects créés par le problème principal ?
- Quel est l'ensemble des effets créés par le problème principal ?

Cartographie mentale

Durée :

15-20 min

Nombre de participants:

Seul ou en grand groupe

Objectifs de l'activité :

Faire un brainstorming pour trouver le plus grand nombre d'idées possible sans les juger.

Matériel nécessaire :

Tableau de conférence ou feuilles de papier plus petites, stylos de couleur

Description de l'activité :

Lorsque l'on développe une idée, il est important de se laisser aller à penser sans restriction.

Cette méthode vous aide à le faire, car il suffit d'écrire N'IMPORTE QUEL mot qui vous semble associé à votre problème ou à votre idée.

Les mots se succédant les uns aux autres peuvent être reliés entre eux pour voir de meilleures connexions.4

Il faut le faire rapidement et sans réfléchir pendant un long moment

Il faut le faire rapidement et sans réfléchir pendant un long moment.

Questions du débriefing:

- Quelles sont les connexions à faire ?
- Quelles questions avons-nous soulevées ?

La règle des POQQQ

Durée:

30 min. ou plus

Nombre de participants:

Seul ou en grand groupe

Objectifs de l'activité:

La règle POQQQ doit être des catégories auxquelles il faut penser lors de la création de l'idée, de l'initiative, de l'événement, de l'entreprise, de n'importe quoi - pour étoffer l'idée.

Matériel nécessaire

Tableau de conférence ou papiers plus petits, stylos de couleur

Description de l'activité :

Cette méthode est généralement utilisée lorsque l'idée a déjà été discutée et développée jusqu'à un certain point. Elle permet de voir ce qui manque, ce à quoi on n'a pas pensé, et de rendre l'idée plus spécifique.

La méthode consiste à répondre à 5 questions :

- Pourquoi?
- Ou?
- Qui?
- Quand?
- Quoi?

Questions du débriefing:

- Qu'essayions-nous d'accomplir?
- Qu'est-ce qui a provoqué nos résultats ?
- Que devrions-nous commencer, arrêter ou continuer à faire ?

Affrontez vos préjugés

Durée:

90 min.

Nombre de participants :

20 – 25

Objectifs de l'activité :

Apprenez ce que sont les préjugés, comment ils se forment et comment ils fonctionnent. Comprendre l'impact négatif de ne pas tenir compte des préjugés inconscients. Apprenez à

identifier, reconnaître et affronter vos préjugés personnels.

Matériel nécessaire :

2 tableaux de conférence / 2 stylos

Description de l'activité : Exercice de visualisation (15')

Les participants sont invités à fermer les yeux et à participer à un exercice de visualisation en s'insérant dans une histoire racontée par le facilitateur. En s'insérant dans une histoire racontée

par le facilitateur. Ils sont invités à visualiser l'histoire avec le plus de détails possibles. Avec autant de détails que possible. L'histoire amène les participants à rencontrer et à interagir avec différents personnages, tous présentés avec des pronoms neutres.

''Imaginez que vous êtes à l'aéroport tôt le matin pour prendre un vol vers une formation. Vous déposez vos bagages enregistrés, vous passez par la sécurité, et vous attendez à la porte d'embarquement. Enfin, vous montez dans l'avion, tandis que l'hôtesse de l'air vérifie votre carte d'embarquement et vous dit ''bon vol''. Vous prenez votre siège, attachez votre ceinture et vous voyez que le pilote est sorti pour saluer tout le monde juste avant le décollage. Le vol se déroule sans encombre, vous arrivez à destination et, après vous être enregistré à votre hôtel, vous rencontrez les autres participants, et les hôtes vous emmènent dans un restaurant local où vous prenez le meilleur repas de votre vie. Vous vous régalez. À la table à côté de vous se trouve un couple et ils vous demandent de prendre une photo d'eux sur leur smartphone. Ils vous expliquent qu'ils fêtent leur anniversaire et vous proposent de prendre également une photo de votre groupe. Le lendemain matin, la formation commence. Vous montez accidentellement dans le mauvais

bus, mais le chauffeur de bus est super serviable, donc vous n'avez que quelques minutes de retard. Quand vous arrivez enfin, vous entrez dans la salle de formation et vous prenez place à côté d'un autre participant."

Le facilitateur demande aux participants de revenir lentement à la réalité et d'ouvrir les yeux lorsqu'ils sont prêts..

"Maintenant, je voudrais vous poser quelques questions et je veux que vous réfléchissiez d'abord aux réponses dans votre tête, et nous en parlerons à la fin."

L'hôtesse de l'air était-elle un homme ? Le pilote était-il noir ? Le couple était-il composé de deux hommes ? Le chauffeur de bus était-il une femme ? L'autre participant était-il en fauteuil roulant ? Une fois que toutes les questions ont été posées, les participants sont invités à partager leurs réponses à voix haute.

(Réponse attendue : on s'attend à ce que l'identité des personnages ait tendance à se conformer aux normes sociales, et donc à ce que la réponse soit négative pour la plupart des participants et pour la plupart des questions)

- Les résultats sont discutés avec le groupe :
- Remarquez-vous un modèle ?
- Que ressentez-vous à ce sujet ?
- À votre avis, quelle est la raison de ce phénomène ?

Questions/Discussion (15')

Qu'est-ce qu'un préjugé ?

Les participants sont invités à trouver leurs propres réponses avant qu'une définition ne soit montrée et lue :

"Un préjugé est une tendance, une inclination ou un préjugé envers ou contre quelque chose ou quelqu'un" (psychologytoday.com).

Qu'est-ce qu'un préjugé explicite/implicite ?

Les participants sont encouragés à répondre s'ils le savent. S'ils ont des difficultés, les descriptions respectives du conscient et de l'inconscient sont fournies. Les participants sont ensuite invités à donner des exemples de chacun de ces concepts.

(Préjugé conscient : "Je déteste les films romantiques".

Préjugés inconscients : Ne pas aimer un film si la bande-annonce contient des éléments romantiques).

Il convient de souligner que cet atelier est conçu pour se concentrer sur les préjugés implicites et inconscients.

Puis on demande aux passagers : Le parti pris est-il bon ou mauvais ? La question est discutée, avec l'espoir que les arguments des deux côtés soient entendus. Il est prévu qu'au moins une personne soutienne que les préjugés peuvent être à la fois bons et mauvais. Les participants sont encouragés à fournir des exemples des deux côtés. (Bon : il peut vous aider à éviter un film que vous n'aimerez pas Mauvais : Il peut vous empêcher de regarder un film que vous aimeriez vraiment).

Entrée théorique (20')

Les préjugés se forment à travers nos expériences et les informations que nous recevons. Nouvelle expérience Voir un moustique pour la première fois

New experience

Seeing a mosquito for the first time

Analysis

The mosquito bit me, and I didn't like it

New Category

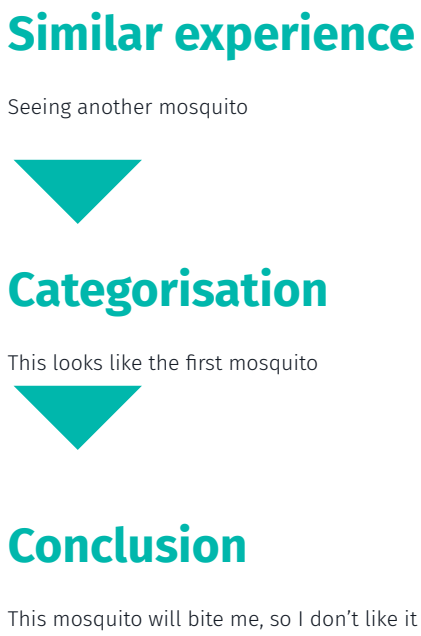
1. 1)La première fois que nous sommes confrontés à une nouvelle situation, personne ou chose, nous ne savons pas trop quoi en faire. (Exemple 1 : Vous voyez un moustique pour la Analyse Le moustique m'a piqué, et je n'ai pas aimé ça.première fois. Exemple 2 : Vous rencontrez un mathématicien pour la première fois)

2. 2)Nous devons prendre en compte toutes les informations disponibles, les traiter soigneusement et prendre une décision consciente. (Exemple 1 : Le moustique vous pique. Vous n'aimez pas ça. Exemple 2 : Le mathématicien est très grossier. Vous ne les aimez pas). Malheureusement, ce type de traitement et d'évaluation prend beaucoup de temps et d'énergie mentale, et notre cerveau a donc évolué de manière à contourner ce problème.

3. 3)Toutes les informations recueillies lors de cette première expérience sont enregistrées dans notre cerveau sous la forme d'une nouvelle "catégorie", à laquelle est associée une attitude ou un sentiment. Lorsque la catégorie est un type de personne, elle devient un stéréotype. (Exemple 1 : vous n'aimez pas les choses qui ressemblent à des moustiques parce qu'elles vous piquent. Exemple 2 : Vous n'aimez pas les mathématiciens parce qu'ils sont grossiers).

1) notre cerveau reconnaît les similitudes avec notre expérience précédente, 2) il catégorise la situation, et 3) il prend une décision instantanée et inconsciente en fonction de l'attitude prédéterminée.

(Exemple 1 : Cette chose ressemble à un moustique, donc je ne l'aime pas. Exemple



2 : Cette personne est un mathématicien, donc je ne l'aime pas).

Note : Bien entendu, notre préjugé n'est pas seulement informé par notre tout premier contact avec une "catégorie", mais il est renforcé chaque fois que nous la rencontrons ou que nous recevons des informations à son sujet.

Ce type de catégorisation peut être très utile car :

- Il nous aide à prendre des décisions plus rapidement, et à éviter la fatigue de la décision.
- Elle nous empêche de répéter de vieilles erreurs.
- Elle nous aide à comprendre le monde en le simplifiant.

Cependant, ce système a un défaut majeur, qui peut créer des effets négatifs. (Demandez aux participants ce qu'ils pensent être le défaut avant de le donner) Les choses qui sont regroupées ne sont pas toujours les mêmes.

Questions/méthodes de débriefing

Brainstorming (20')

Le tableau est divisé en deux et les participants sont invités à réfléchir à des réponses spécifiques aux questions suivantes :

- De quelles manières les préjugés personnels peuvent-ils affecter négativement d'autres personnes (Comment ?) (Réponses attendues : discrimination sur le lieu de travail, traitement injuste, exclusion, moins d'opportunités, opinions non entendues, pas prises au sérieux, discrimination en matière de logement).
- Quels groupes de personnes peuvent être affectés par les préjugés (Qui ?) (Réponses attendues : personnes d'une race minoritaire/différente, sexe, classe, âge, religion, origine culturelle, handicap, profession, taille, affiliation politique).)

Question supplémentaire : lesquelles de ces questions sont pertinentes pour les organisations de jeunesse et comment ? (Recrutement, exclusion, opinions non entendues, logement, ...) Les réponses peuvent être entourées/surlignées au tableau.

Recherche de solutions (15')

Les participants se voient présenter quatre étapes pour lutter contre les préjugés et sont encouragés à réfléchir aux moyens/techniques/outils à mettre en œuvre pour chacune d'elles :

1. Reconnaissance

Apprendre, s'éduquer, reconnaître le problème.

2. Identification

Identifier ses propres préjugés et les stéréotypes qui les sous-tendent, regarder derrière les impulsions inconscientes (consultez les tests d'association implicite)

3. Création d'habitudes

Remettre régulièrement et méthodiquement en question nos opinions instinctives (est-ce vrai ? est-ce toujours vrai ? quelles preuves ai-je ?), visualiser et remarquer les situations qui contredisent le préjugé. Les participants découvrent comment ils peuvent minimiser l'impact des préjugés implicites.

4. Sensibilisation

Discuter des préjugés, aider les autres à reconnaître le problème et à s'éduquer.

Questions du débriefing :

Les participants sont invités à indiquer sur une échelle de 0 à 100, en ligne droite, dans quelle mesure ils sont d'accord avec les affirmations suivantes :

- "Je sais ce qu'est un préjugé et d'où il vient".
- "Je comprends l'impact négatif de ne pas tenir compte des préjugés inconscients". -
- "Je sais comment faire face aux préjugés personnels".

Blagues stéréotypées : est-il bon d'en rire ?

Durée :

90'

Nombre de participants :

20 – 25

Objectif de l'activité :

Se familiariser pour aborder les différences entre les cultures sans moquerie ni discrimination. Connaître les blagues qui pourraient provenir de clichés culturels et apprendre à répondre positivement à certaines blagues qui pourraient être perçues comme agressives.

- Les participants apprendront une définition très complète de la culture, y compris certains aspects invisibles au premier abord.
- Les participants apprendront à identifier les composantes de leur culture et les différents niveaux de visibilité
- Les participants apprendront ce qu'est une information, un stéréotype, un préjugé et un parti pris.
- Les participants acquerront une compréhension de base des différents types d'humour : agressif et affiliatif.
- Les participants acquerront une compréhension de base de l'impact négatif de l'humour stéréotypé.
- Les participants acquerront une compréhension de base sur la façon de gérer les blagues stéréotypées dans les situations interculturelles.

Materiel nécessaire:

Papiers/tableaux de conférence avec les informations sur les types d'humour, les informations, les stéréotypes, les préjugés et les modèles d'icebergs et d'oignons.

Déscription de l'activité:

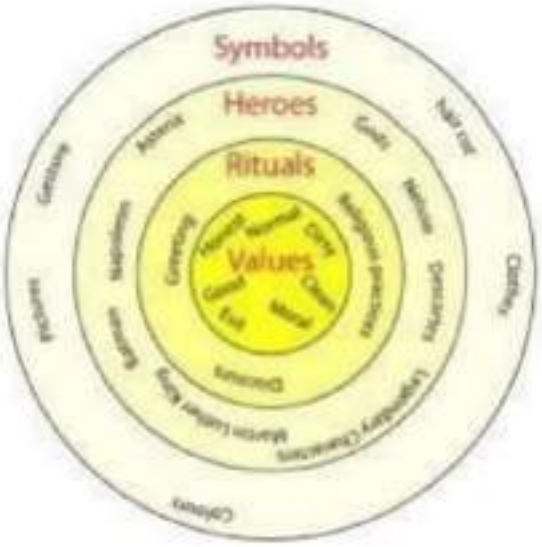
Cartographie participative de la pensée (10')

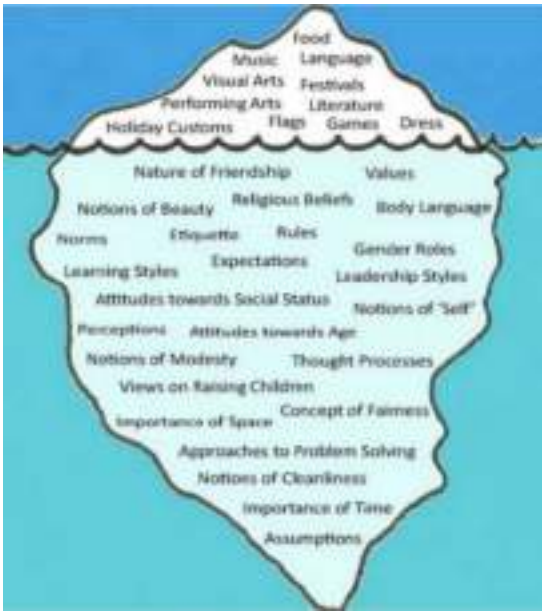
Nous allons faire un mind-mapping participatif avec le mot "culture". Les participants partageront avec les animateurs les mots qu'ils pensent être liés à la "culture", puis les animateurs résumeront ces résultats et compléteront certains mots manquants (si c'est le cas) afin de donner un sens large à la culture.

La culture, les modèles de l'iceberg et de l'oignon (20')

Demandez aux participants s'ils sont familiarisés avec les modèles et si oui, laissez-les les expliquer.

Les animateurs complètent ensuite les concepts si nécessaire. Les animateurs présentent un tableau ou un paperboard avec des cercles pré-dessinés représentant les couches du modèle de l'oignon. Les participants doivent réfléchir à leur propre culture (nationalité, travail, loisirs, bénévolat, etc.) et trouver les éléments qui la définissent pour chaque couche, les écrire sur des post-it et les coller dans le cercle correspondant.





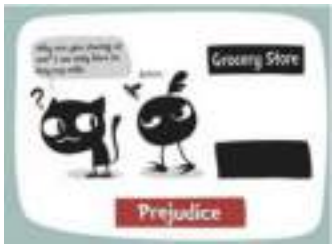
Si les participants ont des difficultés à trouver ces éléments, les animateurs peuvent les aider en posant des questions ou en expliquant à nouveau le modèle. Après 10 minutes, ces derniers partageront leurs résultats. Après avoir lu et discuté des éléments culturels, les participants seront invités à les classer.

Si les participants ont des difficultés à trouver ces éléments, les animateurs peuvent les aider en leur posant des questions ou en leur expliquant à nouveau le modèle. Après 10 minutes, ces derniers partageront leurs résultats. Après avoir lu et discuté des éléments culturels, les pax seront invitées à classer ces éléments comme visibles ou invisibles, selon le modèle de l'iceberg.

Expliquez aux participants que chaque niveau de la construction de la culture peut être différent, et donc que chaque personne peut avoir une culture différente. Et s'ils rencontrent quelqu'un qui a une culture différente, ils peuvent être confrontés à des stéréotypes, des préjugés et des idées préconçues.

Information, stéréotype, parti pris et préjugé (15')

Expliquez les concepts d'information, de stéréotype, de parti pris et de préjugé à l'aide du graphique de M. Chat et M. Poule



Les animateurs expliqueront que l'interprétation de ces concepts peut se matérialiser par des blagues, qui reflètent les stéréotypes que nous avons dans notre esprit.

Inventer des blagues sur les stéréotypes (10')

Les participants écriront individuellement sur des post-it des blagues sur les stéréotypes sur la fresque 2 en 5 minutes. Les blagues seront ensuite lues à haute voix. Une musique calme sera diffusée en fond sonore. Après l'écriture, une courte session de débriefing est organisée.

Comment vous êtes-vous sentis en écrivant ces blagues ? (Cherchez à ressentir de la culpabilité, de la colère, de la tristesse, etc.) Type de méthode : Regroupement / Exercices de groupe

Théorie de l'humour (10')

Les quatre styles d'humour sont présentés (affiliatif, valorisant, agressif et autodestructeur).

L'humour autopromotionné et autodestructeur consiste en des déclarations destinées par la personne qui fait la blague à s'élever ou à se rabaisser respectivement. Nous ne nous concentrerons pas sur ces types d'humour car ils sont autoréférentiels et ne nous aident pas à comprendre l'impact des blagues sur les autres, ce qui est l'objectif de cet atelier.

L'humour affiliatif est défini comme un humour destiné à susciter le rire et/ou d'autres formes d'amusement chez les cibles. Les fonctions proposées pour ce type d'humour incluent la réduction des tensions et des conflits entre les inters actants, l'obtention d'un soutien social et la fourniture d'une perspective sur les problèmes de la vie. Les thèmes de base de ce type d'humour sont l'intégration, l'égalité et l'inclusion. L'humour agressif est tout humour qui fournit des informations négatives sur quelqu'un ou quelque chose. Plusieurs fonctions ont été proposées pour ce type d'humour, y compris l'évacuation des sentiments d'hostilité, l'envoi

d'un message "correctif" à ceux qui violent les normes du groupe, et le renforcement des sentiments de supériorité sur les autres. Les thèmes de base de ce type d'humour agressif sont la division, la hiérarchie et le contrôle.

La théorie de la sécurité de l'humour : L'humour affiliatif est centré sur les thèmes de l'inclusion et de l'égalité. Étant donné qu'un faible degré d'ethnocentrisme devrait impliquer une ouverture et une tolérance envers les personnes de cultures différentes, il est prévu qu'une relation négative existe entre l'ethnocentrisme et l'humour affiliatif.

L'humour agressif, par définition, consiste à utiliser l'humour pour rabaisser les autres. L'utilisation de discours dénigrant est une façon de créer une distance entre les membres d'une même culture. Dans la mesure où l'humour ethnique peut être considéré comme une forme de dénigrement, on s'attend à ce que l'ethnocentrisme soit positivement associé à l'humour agressif.

Catégoriser les blagues (15')

Les participants prennent les post-it de l'activité précédente sur la fresque 1 et réfléchissent individuellement au type d'humour dans lequel ils placeraient chaque blague. Ensuite, les participants présenteront leurs blagues, les placeront sur la fresque 2 (divisée en deux catégories : les blagues d'affiliation et les blagues agressives) et expliqueront pourquoi ils ont choisi cette catégorie.

Questions pour le débriefing :

- Pourquoi ces blagues sont-elles classées comme étant affiliatives alors que les autres sont agressives (l'idée étant que les blagues affiliatives créent une image positive de la culture alors que les agressives sont négatives) ?
- Comment pensez-vous qu'une personne appartenant à la culture plaisantée se sentirait ?
- Comment pensez-vous que les blagues agressives affectent la culture ciblée ? Comment pensez-vous que les blagues stéréotypées affectent l'opinion des personnes extérieures à la culture visée ?

Mission Impossible

Durée :

60 min

Nombre de participants :

20 -30

Objectifs de l'activité :

Les participants apprendront à mieux se connaître

Les participants seront en mesure de se rappeler les noms des autres.

Les participants apprendront à connaître la "mentalité" de l'événement. Le team building donnera le ton pour les jours à venir.

Materiel nécessaire :

Printed papers with the tasks

Description de l'activité :

Mission Impossible (30')

Les binômes ont 26 tâches qu'ils doivent accomplir en 45 minutes. Les tâches sont imprimées sur des papiers qui sont accrochés de manière visible dans toute la pièce. Certaines tâches sont réservées à une seule personne, d'autres à un binôme, d'autres encore à de petits groupes, puis certaines à tous les participants en même temps. Les animateurs observent et s'assurent que les tâches sont accomplies correctement. Une fois qu'elles sont terminées, les animateurs indiquent qu'elles ont été effectuées. (voir la liste ci-dessous)

Questions/méthodes du débriefing

Carte du monde (30')

L'animateur se tient au milieu de la pièce (sur une chaise pour voir tout le monde) : ceci est une carte du monde. Je suis à Bratislava. Vous allez devoir vous déplacer dans le monde en fonction des questions.

1. **Quel est le pays où vous aimeriez aller ensuite ?**

   Quand ils se sont déplacés, l'animateur peut demander à quelques personnes où elles se trouvent pour voir les différences et c'est drôle.

   Ensuite : trouvez trois personnes de votre entourage. Ensemble, discutez de la question suivante : " Quel est votre endroit préféré et pourquoi ? "

   L'animateur pose une autre question sur un pays ; ils se réorganisent et discutent d'une autre question dans différents groupes.

2. **Dans quel pays aimeriez-vous vivre ?**

   Après cela : Trouvez trois personnes les plus proches de vous et discutez : "Quel est l'un des meilleurs conseils de vie que quelqu'un vous ait jamais donné ?"

3. **Quel est le dernier pays où vous avez voyagé, à part Bratislava ?**

   Après cela : Trouvez trois personnes les plus proches de vous et discutez : "Si j'écrivais un livre, il porterait sur ?"

4. **Allez dans un pays, d'où vient votre nourriture préférée. Après cela :**

   Trouvez trois personnes proches de vous et discutez : "Qu'est-ce qui vous donne de la motivation quand vous vous sentez déprimé ?"

5. **Quel est le premier pays où vous avez voyagé ?**

   Après cela : Trouve trois personnes les plus proches de toi et discute : "Quels sont les rôles que vous avez dans la vie ?"

Le discours du jour

Durée :

5 min par participant

Nombre de participants :

5 Minimum

Objectifs de l'activité :

Pitching, capacité à parler au public, compétences de présentation

Materiel nécessaire :

Un projecteur

Déscription de l'activité :

Le participant dispose de 5 minutes pour parler d'une photo qui l'intéresse. Le sujet peut être n'importe quoi. Mais il doit être en rapport avec la communauté. Le participant doit donc nous convaincre de l'importance de cette photo pour lui et la présenter de manière créative.

Question du débriefing :

- Qu'essayions-nous d'accomplir ?
- Qu'est-ce qui a provoqué nos résultats ?
- Que devrions-nous commencer, arrêter ou continuer à faire ?

Actionbound

Durée:

10 minutes – 4 heures

Nombre de participants :

2 Minimum

Objectifs de l'activité :

Utiliser la nouvelle méthodologie pour développer les compétences et les connaissances des participants et favoriser leur dynamique de groupe.

Materiel necessaire:

Smartphone, connexion internet

Description de l'activité :

Actionbound est une application permettant de jouer à des chasses au trésor interactives et numériques afin de conduire l'apprenant sur le chemin de la découverte. Nous appelons ces chasses basées sur le multimédia "Bounds".

Le programme augmente littéralement notre réalité en améliorant l'interaction des gens dans la vie réelle tout en utilisant leurs smartphones et tablettes. Créez votre propre jeu d'évasion basé sur une application, une chronologie numérique d'événements ou une visite de lieux d'intérêt, à l'aide de coordonnées GPS, de codes et de mystères préétablis.

Excellent pour les exercices de brise-glace, les sites historiques ou archéologiques, ou plus simplement pour présenter une vision de l'avenir. Tirez pleinement parti de l'énorme potentiel de la gamification grâce aux nombreux éléments et outils de jeu de Bound Creator, tels que des emplacements GPS, des directions, des cartes, des boussoles, des images, des vidéos, des quiz, des missions, des tournois, des codes QR et bien plus encore, pour créer des aventures amusantes et passionnantes basées sur des applications mobiles.

Publiez votre course étonnante et laissez les autres y jouer dans l'application avec un appareil mobile sous la forme d'une visite sur tablette, d'une chasse au trésor, d'une chasse au papier ou d'une chasse au trésor pour des amis ou gérée par des professionnels sous la forme d'une visite guidée, lors d'événements de stimulation, pour le renforcement de l'esprit d'équipe ou la formation des employés.

Question du débriefing:

- Qu'essayions-nous d'accomplir ? Commencez par reformuler les objectifs que vous cherchiez à atteindre.
- Dans quels domaines avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs ? Passez en revue vos résultats et assurez-vous que le groupe est d'accord.
- Quelle est la cause de nos résultats ?
- Que devrions-nous commencer, arrêter ou continuer à faire ?
- Et maintenant ?
- Où avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs ?

Caractéristiques de mes meilleurs amis

Durée:

20-25 minutes

Nombre de participants:

2- 10

Objectifs de l'activité:

Permettre la réflexion sur les relations saines

Materiel necessaire:

PC, ordinateur portable, smartphone ou tablette - connexion internet, papier et stylos/crayons

Description de l'activité :

L'objectif de cette activité est de faire réfléchir les participants sur la manière dont ils choisissent leurs amis et sur les principales caractéristiques d'une relation saine. Grâce à la liste descaractéristiques de leurs amis et à la discussion ouverte, les participants seront en mesure d'identifier les caractéristiques de base d'une bonne amitié.

Question du débriefing :

- Qu'essayions-nous d'accomplir ? Commencez par reformuler les objectifs que vous cherchiez à atteindre.
- Dans quels domaines avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs ? Passez en revue vos résultats et assurez-vous que le groupe est d'accord.
- Quelle est la cause de nos résultats ?
- Que devrions-nous commencer, arrêter ou continuer à faire ?
- Et maintenant ?
- Où avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs ?

Pourquoi est-ce que je m'appelle comme ça ?

Durée:

15 minutes

Nombre de participants :

12-20

Objectifs de l'activité :

Générer une bonne ambiance de groupe, briser la glace et faire connaissance avec les membres du groupe.

- Connaître le nom de tous les participants et savoir d'où ils viennent.
- Réfléchir à notre origine et à notre identité.
- Commencer à se présenter à un nouveau groupe de personnes.

Materiel nécessaire :

Cette technique peut être réalisée aussi bien dans des espaces ouverts que fermés, car aucun matériel n'est nécessaire pour la réaliser. Si cela est jugé nécessaire ou favorable, on peut leur donner un autocollant sur lequel ils écriront leur nom et le colleront, ce qui permettra aux autres participants de se souvenir plus facilement de tous les noms.

Description de l'activité :

L'animateur demande aux participants de former un cercle et de se tenir debout dans le cercle.

Il/elle demandera si quelqu'un veut commencer volontairement et si non, il/elle commencera par dire son nom et expliquer l'origine de son nom, la signification ou la raison pour laquelle ses parents ont choisi ce nom pour lui/elle. Lorsque tout le monde aura dit son nom et expliqué, l'animateur demandera qui peut se souvenir de nouveaux noms, créant ainsi un moment où les participants se demandent combien de noms de membres du groupe ils connaissent déjà.

Questions du débriefing :

- Qu'essayions-nous d'accomplir ? Commencez par reformuler les objectifs que vous cherchiez à atteindre.
- Dans quels domaines avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs ? Passez en revue vos résultats et assurez-vous que le groupe est d'accord.

- Quelles sont les causes de nos résultats?
- Que devons-nous commencer, arrêter ou continuer à faire ?
- Et maintenant?
- Où avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs ?

L’avenir, c’est aujourd’hui

Durée :

1 heure.

Nombre de participants :

12-20

Objectifs de l’activité :

Se visualiser personnellement et voir ce que nous pouvons améliorer sur la base de notre situation souhaitée dans les années à venir.

- Encourager la prise de conscience personnelle des forces que nous possédons.
- Reconnaître les qualités et les capacités que nous possédons et qui nous permettraient d’atteindre nos objectifs.
- Identifier les actions que je réalise ou que je me propose de réaliser pour orienter le mode de vie que je souhaite.

Materiel nécessaire :

- Feuilles de papier ou cahier de notes
- Crayons et/ou stylos
- Un espace suffisant pour développer l’activité et sa discussion ultérieure

Description de l’activité:

Cette activité consiste à ce que les personnes visualisent leur avenir idéal. Il s’agit d’un exercice très puissant car il leur permet d’établir un contact avec les possibilités réelles dont ils disposent pour transformer leur vie. De cette manière, elles peuvent identifier ce qu’elles doivent changer, améliorer ou maintenir afin de réaliser l’avenir qu’elles souhaitent.

Offrez un espace de confiance et de bienveillance pour que les participants puissent s’exprimer librement. Le facilitateur demandera au bénéficiaire de réfléchir et d’exprimer, de la manière qu’il souhaite (mots, histoires, dessin, etc.), sur une feuille de papier, l’endroit où il aimerait être assis dans les 15 prochaines années.

Voici quelques questions qui peuvent être posées :

- Qui seraient les personnes qui les accompagneraient dans cet idéal ?
- A quoi ressemblerait votre environnement?
- A quoi ressemblerais-tu?
- Quelles seraient les activités que vous pourriez faire pendant la journée ?

Pour le réaliser, vous devrez évoquer l'image de votre avenir et vous sentir en son sein. Ils doivent exprimer librement cequ'ils envisagent.

Après un certain temps, un espace de réflexion devrait êtreouvert pour partager une partie de leur vision.

Une fois cela fait, ainsi que leur analyse SWOT, nous serons en mesure d'extraire toutes les forces de lpersonne et de la guider dans l'élaboration d'un meilleur projet.

Questions/méthodes de débriefing:

- Qu'essayions-nous d'accomplir ? Commencez par reformuler les objectifs que vous cherchiez à atteindre.
- Dans quels domaines avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs ? Passez en revue vos résultats et assurez-vous que le groupe est d'accord.
- Quelle est la cause de nos résultats ?
- Que devrions-nous commencer, arrêter ou continuer à faire ?
- Et maintenant?
- Où avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs ?

L'Analyse AFOM

Durée:

1 heure

Nombre de participants:

Il peut être réalisé individuellement ou en groupe..

Objectifs de l'activité:

Guider les participants dans leur réflexion sur leurs forces, faiblesses, opportunités et atouts avant de se lancer dans la création d'un nouveau projet, que ce soit à titre individuel ou en groupe..

Materiel necessaire :

Stylos et papier

Description de l'activité:

BAvant de créer un nouveau projet, il est important que nous sachions

SWOT Analysis

L'animateur demandera aux participants, individuellement ou en groupe, selon qu'il s'agit d'un projet individuel ou collectif, de réfléchir aux forces, aux faiblesses, aux opportunités et aux menaces qu'ils peuvent identifier concernant la création d'un nouveau projet, en utilisant une feuille de travail AFOM (voir ci-dessous).

Encouragez-les à aller puiser au plus profond d'eux-mêmes pour en extraire toutes leurs forces. Ils doivent exprimer librement ce qu'ils envisagent.

Après un certain temps, un espace de réflexion doit être ouvert pour partager une partie de leurs découvertes.

Cette activité aidera les participants à se sentir mieux préparés pour commencer à créer un nouveau projet, car ils auront un tableau visuel de toutes les forces qu'ils possèdent déjà et des opportunités auxquelles ils sont confrontés, ce qui les rendra plus confiants dans leurs capacités. Reconnaître leurs faiblesses et prévoir leurs menaces les aidera également à se sentir plus autonomes lors de la planification d'un nouveau projet, car ils sauront déjà ce qu'il faut éviter.

Exemple d'une analyse AFOM lors de la création d'un nouveau projet :

SWOT WORKSHEET	
Atouts	**Faiblesses**
Quels sont les avantages que j'ai/nous avons ? Qu'est-ce que je fais/nous faisons bien ? Quelles sont les ressources dont je dispose/nous disposons ? Quelles sont les vertus ou les forces que les autres disent que j'ai/nous avons ?	Que pourrais-je/nous faire de mal ? Que dois-je/devons-nous éviter ? Qu'est-ce qui me/nous retient ? Que dois-je/devons-nous améliorer ?
Opportunités	**Menaces**
Qui peut m'aider ? Quelles sont les possibilités qui s'offrent à moi ? De toutes les possibilités, laquelle pourrais-je faire le mieux ?	Qu'est-ce que je considère/nous considérons comme une menace ? Quels sont mes/nos obstacles ? Que dois-je/nous devons changer dans mon/notre environnement ?

Questions du débriefingg:

- Qu'essayions-nous d'accomplir ? Commencez par reformuler les objectifs que vous cherchiez à atteindre.
- Où avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs ? Passez en revue vos résultats et assurez-vous que le groupe est aligné.
- Qu'est-ce qui a causé nos résultats ?
- Que devrions-nous commencer, arrêter ou continuer à faire ?
- Que faire maintenant?
- Où avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs?

Comment créer un plan, étape par étape : PLAN D'ACTION

Durée:

1 heure

Nombre de participants :

2 personnes minimum

Objectifs de l'activité:

Créer un plan pour votre projet en définissant vos objectifs, vos délais et vos ressources

Materiel necessaire:

- Stylos et papier
- Des panneaux imprimés ou dessinés avec les principales questions

Description de l'activité:

Qu'est-ce qu'un plan d'action ?

Il s'agit d'une stratégie pour réaliser votre idée, projet, entreprise, etc., où vous fixez des objectifs à atteindre, établissez des délais et calculez les ressources à utiliser. Il est nécessaire de tenir

compte du fait que ces trois concepts sont bien définis pour que, plus tard, vous puissiez voir si vous atteignez ou non les objectifs que vous vous étiez fixés dès le début. C'est pourquoi il faut être constant dans ce que l'on fait et ne pas abandonner.

Comment élaborer un plan d'action ? Si vous travaillez en groupe, avec d'autres personnes, vous devez parvenir à un consensus dans lequel la majorité se met d'accord sur les objectifs, les buts et les idées que vous souhaitez mettre en œuvre pour réaliser le plan d'action. Si vous n'avez pas de groupe et que vous êtes seul, vous devez essayer de tirer le meilleur parti de toutes les idées que vous avez en tête et, si vous avez une personne de confiance qui peut vous aider, n'hésitez pas à lui demander de l'aide et des conseils. Une façon simple d'élaborer votre plan pour développer votre idée, votre projet ou votre activité, est de répondre à ces 9 questions :

1. **QUOI ?**

   Brainstorming, pour découvrir ce que vous voulez vraiment et concrètement faire ?

2. **POURQUOI ?**

   Définissez pourquoi vous pensez que votre idée, produit ou activité est importante et nécessaire, c'est-à-dire justifiez la nécessité de le créer en montrant son aspect innovant et authentique.

3. **POUR QUOI ?**

   Définissez le but et les objectifs que vous voulez atteindre.

4. **COMMENT ?**

   Développez l'étape par étape que vous devez faire, jusqu'à ce que vous créiez votre produit, mettiez en œuvre votre activité, votre projet, etc.

5. **COMBIEN ?**

   Définissez les ressources dont vous avez besoin, qu'elles soient matérielles, économiques, professionnelles...

6. **OÙ ?**

   Pensez à l'endroit où vous voulez développer votre idée, et définissez les espaces et l'emplacement.

7. **QUAND ?**

   Établissez un calendrier, en décrivant les délais que vous consacrerez à chaque action.

8. **POUR QUI ?**

   Définissez votre client, et les bénéficiaires de votre idée ou projet.

9. **AI-JE RÉUSSI ?**

   Evaluez si vous avez atteint les résultats que vous vous étiez fixés. Si Si oui, félicitez-vous et célébrez-le, sinon, revoyez votre plan et modifiez ce qui est nécessaire pour l'atteindre !

Questions/méthodes de débriefing:

CRÉATION D'UN PLAN

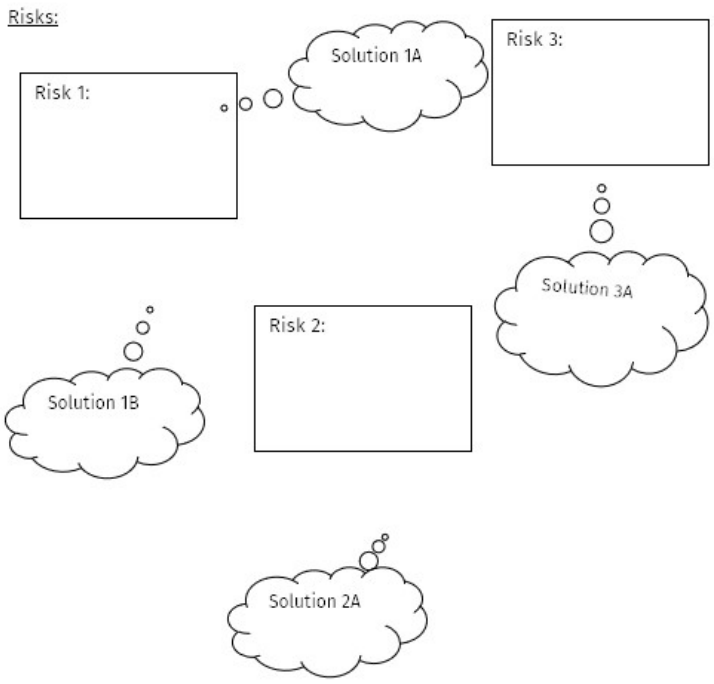
(Outils utiles pour l'animateur)

Nom du groupe/de l'activité :	

Objectifs principaux :	

General Timetable:	Heure:	Acticvité:	Responsables(s):

Risques:



Jeu sérieux Lego

Durée:

2-3-4 heures

Nombre de participants :

Min. 4

Objectifs de l'activité:

Faire un brainstorming sur les idées de l'activité

Materiel nécessaire:

Briques de Lego

Description de l'activité:

Introduction à la méthode - qu'est-ce que c'est et à quoi sert-elle ? Qui l'utilise et dans quel but (par exemple, les grandes entreprises pour la création de leurs stratégies ou les participants à une séance de thérapie pour partager ce qu'ils vivent).

La petite tâche pour tester la méthode : donnez la tâche de construire une tour pendant 2 minutes, puis donnez du temps pour en parler et pour que les autres participants posent des 5 questions. Essayez la méthode quelques fois de plus avec des défis/questions plus variés. Développez l'idée des questions/défis.

Cela peut se faire individuellement, par deux, en groupe, ou étape par étape en passant du travail individuel au travail de groupe. Le modérateur (celui qui surveille le temps et veille à ce que chacun puisse s'exprimer, celui qui encourage les autres à poser des questions) du groupe peut continuer à changer.

Questions du débriefing:

- Qu'essayions-nous d'accomplir ? Commencez par reformuler les objectifs que vous cherchiez à atteindre.
- Dans quels domaines avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs ? Passez en revue vos résultats et assurez-vous que le groupe est d'accord.
- Quelles sont les causes de nos résultats ??
- Que devrions-nous commencer, arrêter ou continuer à faire?
- Et maintenant ?
- Où avons-nous atteint (ou manqué) nos objectifs?

Références

Leadership Strategies

https://www.leadstrat.com/8-roles-of-a-facilitator/

Aid Delivery Methods – Project Cycle Management Guidelines

https://international partnerships.ec.europa.eu/system/files/2020-09/methodology-aid-delivery-methods-project cycle-management-200403_en.pdf

Guida Europrogettazione

https://www.guidaeuroprogettazione.eu/guida/al-lavoro progettazione-europea/come-strutturare-un-progetto-il-processo-e-gli-strumenti/

DoOneBraveThink

https://onebravething.eu/

Conclusion

Il est indéniable que la pandémie de Covid-19 a divisé les gens et les sociétés. Néanmoins, elle a également créé des liens et mis en évidence un sentiment d'appartenance à un monde commun et une volonté de contribuer ensemble à le rendre meilleur.

Les jeunes sont souvent les plus motivés pour rendre le monde meilleur et ils ont aussi les idées les plus créatives et les plus actuelles pour atteindre leurs objectifs. Néanmoins, ils manquent souvent de connaissances et d'outils pour transformer leurs idées en réalité.

Ce guide est un condensé d'exemples, de méthodologies et d'actions qui permettront de concrétiser les initiatives des jeunes identifiés et d'atteindre l'objectif du projet Rebuild : engager les jeunes sous-représentés dans la participation civique en leur donnant les moyens de jouer un rôle clé face aux nouveaux défis sociaux et écologiques.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

624760-EPP-1-2020-1-IT-EPPKA3-EU-YTH-TOG

rebuild

Coordinator
CESIE
Italy
cesie.org

DA&DA - D'ANTILLES ET D'AILLEURS
Fort-de-France, Martinique
www.dantillesetdailleurs.org

KMOP - SOCIAL ACTION AND INNOVATION CENTRE
Athens, Greece
www.kmop.gr

AIIJ - INICIATIVA INTERNACIONAL JOVEN
Malaga, Spain
aiij.org

ACTIVE YOUTH ASSOCIATION
Vilnius, Lithuania
activeyouth.lt

CARDET - CENTER FOR THE ADVANCEMENT OF RESEARCH & DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY
Nicosia, Cyprus
www.cardet.org

OTB - OUT OF THE BOX INTERNATIONAL
Brussels, Belgium
outofthebox-international.org

rebuild-europe.net

This work is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

624760-EPP-1-2020-1-IT-EPPKA3-EU-YTH-TOG