



Training Pack for Youth Workers - ACTIVITIES





Pack de formation pour les animateurs de jeunesse - ACTIVITÉS



Module : Méthodologies de design thinking et fiches de travail pratiques pour les animateurs de jeunesse

TABLE DES MATIÈRES

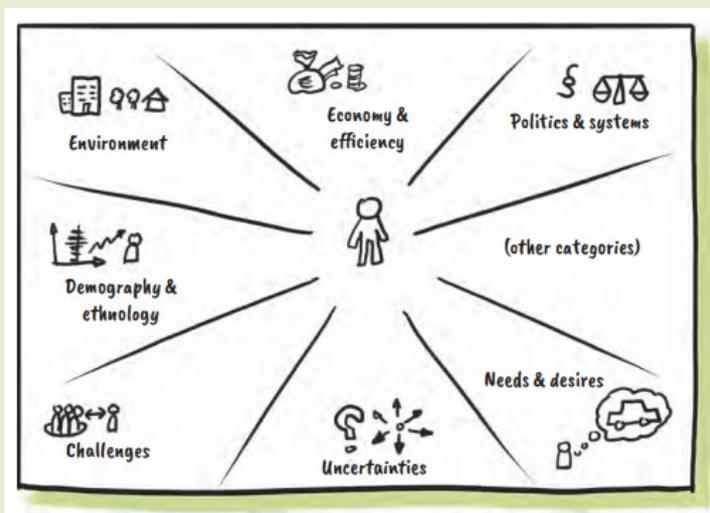
ACTIVITÉ 1 – Cartographie du contexte	2
APERÇU	2
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	2
INSTRUCTIONS	2
MATÉRIEL NÉCESSAIRE	2
ACTIVITÉ 2 – Brainstorming	3
APERÇU	3
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	3
INSTRUCTIONS	3
MATÉRIEL NÉCESSAIRE	3
ACTIVITÉ 3 – Entretien de solution	4
APERÇU	4
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	4
INSTRUCTIONS	4
MATÉRIEL NÉCESSAIRE	4



Titre	<i>Cartographie du contexte</i>		
Méthodologie	Cartographier les informations recueillies pour créer une analyse contextuelle approfondie		
Où	Salle avec tables et chaises avec possibilité de dessiner et d'écrire		
Durée de l'activité (en minutes)	1 heure	Résultats d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> ● Apprenez d'un « expert » : à savoir l'utilisateur qui donne un aperçu inattendu de ce qu'il vit dans sa vie. ● Obtenez une meilleure image d'une situation particulière. ● Améliorer l'empathie et l'ouverture des participants
Nombre de participants	10-15 participants		
Introduction	L'objectif de la cartographie contextuelle est d'en savoir plus sur la manière dont une expérience est perçue par la personne confrontée à une lutte spécifique. La cartographie permet de structurer les résultats de l'observation et ainsi de mieux comprendre les jeunes. Cet exercice est utile aux premières étapes du processus afin d'acquérir une compréhension approfondie d'un problème.		
Ressources, équipements ou matériels nécessaires à la leçon	Gros papiers Tableau blanc Stylos et marqueurs de couleur		
Méthodologie	Introduction, activité, feedback.		
Procédure / Instruction pour l'activité			
15 minutes - Accueil et enregistrement avec les participants <i>Nous allons nous asseoir en cercle avec le groupe et nous nous présentons.</i>			
30 minutes - Cartographie du contexte			

Un sujet donné est présenté, qui sera le problème que nous essayons de résoudre.

En groupes de 2 à 4, nous travaillerons sur la cartographie des éléments du problème, comme dans l'image ci-dessous.



Il est important d'observer l'utilisateur et son environnement. Nous pouvons utiliser la question suivante pour guider le groupe :

- Que fait la personne ?
- Où le font-ils ?
- Avec qui?
- Quel est l'impact de leurs activités sur l'environnement ?
- Quelles personnes apportent leur soutien ?

Définir les domaines sur lesquels l'accent doit être mis. Utilisez votre imagination pour un contexte étendu ou pour un contexte limité.

Déterminez les catégories du contexte respectif, par exemple les tendances, l'économie, l'emplacement ou les domaines technologiques.

15 minutes - Partage des résultats et des bonnes pratiques

Après l'activité, nous retournerons en cercle et parlerons des résultats des petits groupes. Nous rassemblerons les résultats les plus pertinents et les noterons sur une grande carte sur un tableau blanc.

Réflexion et auto-évaluation des participants

Les 15 dernières minutes des sessions de formation seront consacrées aux questions et aux retours. Les participants seront invités à remplir un court sondage en ligne pour donner leur avis sur la leçon : à créer par chaque organisation

Titre	<i>Réflexion</i>		
Méthodologie	Présentez un sujet et invitez le groupe à proposer des idées et des solutions créatives.		
Où	Intérieur/extérieur dans un espace où il est possible d'écrire (tables ou sol plat)		
Durée de l'activité (en minutes)	30 minutes - 1 heure	Résultats d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser l'échange mutuel et l'écoute active • Adopter différentes perspectives et examiner un problème sous différents angles • Boostez la créativité
Nombre de participants	2 à 10 participants		
Introduction	<p>Le but du brainstorming est de générer un grand nombre d'idées inhabituelles dans un laps de temps limité. Le groupe est initié au sujet afin qu'il puisse proposer des idées qu'il notera sous forme de post-its sur un tableau à feuilles mobiles ou un tableau blanc. Il est utile de présenter le sujet sous la forme d'une question ou d'un problème à résoudre afin de trouver naturellement des réponses.</p> <p>Cet exercice est utile au stade de l'idéation du processus afin de s'inspirer et de proposer des solutions possibles au problème.</p>		
Ressources, équipements ou matériels nécessaires à la leçon	Gros papiers Tableau blanc Stylos et marqueurs de couleur Post-it		
Méthodologie	Introduction, activité, feedback.		
Procédure / Instruction pour l'activité			
<p>15 minutes - Accueil et enregistrement avec les participants <i>Nous allons nous asseoir en cercle avec le groupe et nous nous présentons.</i></p>			

15 minutes – Brainstorming traditionnel

Un sujet donné est présenté, qui sera le problème que le groupe tentera de résoudre. Idéalement, le sujet est formulé sous forme de questions et les participants partagent leurs idées à voix haute avec le groupe.

Le but de cette activité est de recueillir un maximum d'idées sur un sujet donné, afin de choisir à la fin le sujet le plus pertinent. Pensez donc à inviter chacun à partager ses idées avec le groupe sans

les juger. Il est également important de rappeler que chacun est invité à écrire des idées claires dans les post-its, qui peuvent être des mots ou des petits croquis. Les idées seront lues à haute voix et affichées sur un tableau blanc ou un tableau à feuilles mobiles.

15 minutes - Prise d'assaut des personnages

Des techniques de brainstorming spéciales peuvent être utilisées comme alternative à l'approche traditionnelle du brainstorming.

Ils sont particulièrement utiles lorsqu'un groupe se retrouve bloqué lors de l'idéation ou lorsque des idées similaires sont générées à plusieurs reprises.

Cette approche suit la méthode du figuring storming, c'est-à-dire que le brainstorming est effectué du point de vue d'un tiers. Cela implique de se poser la question : comment « X » résoudrait-il le problème ?

Nous pouvons faire appel aux personnes impliquées ou aux personnes dont nous considérons la contribution précieuse dans un cas donné. Cela pourrait fonctionner d'utiliser une personne célèbre ou une personne familière de notre environnement.

15 - Bodystorming (à utiliser à la place/en complément des techniques précédentes selon les cas)

Le Bodystorming va encore plus loin en plaçant physiquement les personnes testées dans une situation particulière. Dans ce cas, le scénario est imité le plus correctement possible au moyen d'un environnement, d'artefacts et de personnes pertinents, afin que les personnes testées le vivent le plus fidèlement possible. De cette manière, les sujets peuvent déduire de nouvelles idées au moyen d'essais physiques, d'erreurs et de tests.

Exemple : Une équipe qui développe des produits pour les personnes âgées peut appliquer de la vaseline sur les verres de lunettes afin de percevoir le monde à travers les yeux des seniors.

15 minutes - Récapitulatif et réflexion sur les résultats

Après l'activité, nous retournerons en cercle et parlerons des résultats de l'activité. Le groupe examinera tous les post-its du tableau blanc ou du tableau à feuilles mobiles et commentera les résultats. Comment se sont-ils sentis pendant l'activité ? Y a-t-il une idée qui a retenu votre attention ? Pourquoi? Que peut-on conclure ?

Réflexion et auto-évaluation des participants

Les 15 dernières minutes des sessions de formation seront consacrées aux questions et aux retours. Les participants seront invités à remplir un court sondage en ligne pour donner leur avis sur la leçon : **à créer par chaque organisation**

Titre	<i>Entretien de solution</i>		
Méthodologie	Cartographier les informations recueillies pour créer une analyse contextuelle approfondie		
Où	Idéalement en extérieur dans un espace agréable et calme. Il est recommandé de le faire en marchant dans la nature si l'entretien peut être enregistré. Il est également possible de mener l'entretien à l'intérieur.		
Durée de l'activité (en minutes)	30 minutes - 1 heure	Résultats d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre si une solution envisagée est appréciée par le jeune • Comprendre plus profondément les besoins, les comportements et les motivations des jeunes • Vérifiez si vous vous concentrez sur les questions cruciales du projet
Nombre de participants	2-3 participants		
Introduction	<p>Le but de l'entretien de solution est de tester les solutions développées dans le cadre du projet et de voir si elles sont acceptées par les jeunes concernés. Cette activité se réalise idéalement à deux personnes dans le cadre d'un entretien informel. Une personne posera les questions en suivant le guide d'entretien et l'autre y répondra.</p> <p>Cet exercice est utile au stade du prototype du processus afin de vérifier auprès du jeune les conclusions de l'animateur de jeunesse. C'est ici que les animateurs de jeunesse pourraient voir s'ils poursuivent leur solution ou s'ils reviennent en arrière et changent quelque chose. Ceci est important car cela place l'humain au centre pour s'assurer que la solution proposée a du sens pour lui.</p>		
Ressources, équipements ou matériels nécessaires à la leçon	Guide d'entretien Papier Stylos et crayons Appareil d'enregistrement (si accessible)		
Méthodologie	Introduction, activité, feedback.		
Procédure / Instruction pour l'activité			

5 minutes - Accueil et enregistrement avec les participants

Nous nous présenterons si cela n'a pas été fait, et nous présenterons l'activité.

30 minutes - Entretien de solution

Un sujet donné est présenté, qui sera le problème que le groupe tentera de résoudre. Idéalement, le sujet est formulé sous forme de questions et les participants partagent leurs idées à voix haute avec le groupe.

Le but de cette activité est de recueillir un maximum d'idées sur un sujet donné, afin de choisir à la fin le sujet le plus pertinent. Pensez donc à inviter chacun à partager ses idées avec le groupe sans

1	T	B	P
.	â	u	e
C	h	Q	s
o	e	u	o
n	Q	e	n
t	u	e	e
e	e	l	s
	l	e	Q
	e	s	u
	s	t	i
	t	e	e
	l	b	s
	e	u	t
	c	t	l
	o	d	a
	n	e	p
	t	r	e
	e	n	s
	x	t	o
	t	r	n
	e		

	e t l a t â c h e ?	e t i e n ?	n e ?
2. P l a n i f i c a t i o n d e s e n t r e p r e s e n t a t i o n s	<i>I n t e r v i e w e r l e s c a n d i d a t s Q u i s o n t</i>	<i>É q u i p e ' e n t r e t i e n Q u i d e s t l' é q u i p e</i>	<i>M a t é r i e l Q u e l m a t é r i e l f a u t - i l ?</i>

	l e s c a n d i d a t s a u x e n t r e t i e n s ?	' e n t r e t i e n ? Q u e s s i o n n t l e s r ô l e s ?	
3 G u i d e d e n t	O r d r e d u j o u r C	C o n t e x t e Q u e s t i o n s	c o m m e n t a i r e s

r	o	e	
e	m	s	
t	m	s	
i	e	o	
n	n	n	
	t	t	
	s	l	
	e	e	
	p	s	
	a	q	
	s	u	
	s	e	
	e	s	
	l'	t	
	e	n	
	n	n	
	t	s	
	r	i	
	e	m	
	t	p	
	e	o	
	n	r	
	?	t	
		a	
		n	
		t	
		e	
		s	
		s	
		?	

5 minutes - Récapitulatif et réflexion sur les résultats

Après l'activité, nous vérifierons avec la personne interrogée comment elle s'est sentie pendant l'activité et si elle a des questions ou des commentaires à partager.

Réflexion et auto-évaluation des participants



Les 15 dernières minutes des sessions de formation seront consacrées aux questions et aux retours. Les participants seront invités à remplir un court sondage en ligne pour donner leur avis sur la leçon : à créer par chaque organisation





Les partenaires:



AVIS DE NON-RESPONSABILITÉ : Cette publication reflète uniquement le point de vue de l'auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans le présent document [Numéro du projet : 2022-2-FR02-KA220-YOU-000099414]