

Pack de formation pour les animateurs de jeunesse

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

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION
2. RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE
3. RÉFÉRENCES AUX POLITIQUES DE L'UE
4. CHAPITRE I : Le Design Thinking dans le travail de jeunesse
 - 4 .1. Qu'est-ce que le Design Thinking ?
 - 4 .2. Le rôle des animateurs de jeunesse dans l'autonomisation des jeunes
 - 4 .3. Avantages de l'application du Design Thinking dans le travail de jeunesse
5. CHAPITRE II : Le processus de Design Thinking
 - 5.1. Faire preuve d'empathie : comprendre les besoins et les défis des jeunes
 - 5.2. Définir : définir le problème et fixer des objectifs
 - 5.3. Ideate : réflexion sur des solutions créatives
6. CHAPITRE III : Feuilles de travail pratiques pour le Design Thinking dans le travail de jeunesse
 - 6.1. Feuille de travail : Cartographie de l'empathie pour comprendre les perspectives des jeunes
 - 6.2. Feuille de travail : Formulation de l'énoncé du problème
 - 6.3. Feuille de travail : Génération d'idées et brainstorming
7. RÉSUMÉ/CONCLUSIONS
8. LES RÉFÉRENCES

1. INTRODUCTION

Dans ce module, vous trouverez des informations sur le design thinking pour les animateurs de jeunesse. Le design thinking est devenu plus populaire ces dernières années en raison de son approche innovante et ascendante, que certains considèrent comme un outil utile à utiliser dans des situations complexes où il ne semble y avoir aucune solution à un problème. Des décideurs politiques aux animateurs de jeunesse, le design thinking est une théorie mais aussi un ensemble d'outils pratiques qui peuvent aider à comprendre et à définir un problème, avant d'imaginer et d'essayer des solutions.

Le design thinking encourage les gens à avoir l'esprit ouvert et créatif, puisqu'une grande partie du travail consiste à comprendre le problème d'une personne, sa situation et son contexte, pour essayer de trouver une solution possible. La compréhension est la première étape, qui est suivie d'une structure donnée de phases : observer, définir, imaginer, prototyper, tester et réfléchir. Pour ce faire, plusieurs outils peuvent être utilisés, certains d'entre eux étant résumés dans ce module, mais nous vous invitons à en savoir plus pour disposer d'une boîte à outils plus large lors de l'application du design thinking dans votre travail de jeunesse.

Le travail de jeunesse peut s'avérer utile dans la mesure où il est centré sur l'humain, ce qui aiderait les travailleurs de jeunesse à placer les jeunes au centre. Ceci est important en raison du rôle clé des animateurs de jeunesse dans l'autonomisation des jeunes, ce qu'ils font en les soutenant, en les écoutant, en accordant de l'importance à leurs luttes et à leurs questions et en les guidant dans des situations complexes. Nous espérons que le module et cette brève introduction au design thinking pour les animateurs de jeunesse pourront être inspirants et ouvriront une fenêtre sur un nouveau cadre pour le travail de jeunesse.

2. RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE

Les acquis d'apprentissage de ce module sont les suivants :

- Se familiariser avec le concept de design thinking
- Pour apprendre la définition du design thinking et ses phases
- Comprendre comment le design thinking peut être appliqué par les animateurs de jeunesse
- Réfléchir sur le rôle des animateurs de jeunesse dans l'autonomisation des jeunes
- Connaître la relation entre l'élaboration des politiques et le design thinking
- Comprendre les avantages de l'application du design thinking dans le travail de jeunesse
- Disposer de fiches pratiques prêtes à être utilisées avec les jeunes
- Pour voir des exemples de design thinking dans le travail de jeunesse
- Avoir de nouveaux outils et de l'inspiration pour utiliser le design thinking dans le travail de jeunesse

3. RÉFÉRENCES AUX POLITIQUES DE L'UE

Pour de nombreuses personnes travaillant dans le domaine politique, le design thinking constitue une approche « ascendante » dans laquelle l'écart entre les concepteurs et les citoyens est réduit grâce à des décisions éclairées et même parfois pilotées par ceux qui sont affectés par les politiques. Cette orientation participative de la conception s'inspire du concept démocratique selon lequel tous ceux « concernés par les décisions de conception devraient être impliqués dans le processus de prise de décisions ». En particulier, le développement d'approches plus collaboratives impliquant des réseaux multi-acteurs de parties prenantes publiques et privées est considéré comme un impératif clé.

Lorsque la résolution conventionnelle d'un problème échoue, il faut d'abord déconstruire l'attention portée au problème tel qu'il est présenté avant de pouvoir le résoudre. Pour ces raisons, ses partisans affirment que l'application des approches de design thinking contribue à générer « un modèle de prise de décision politique entièrement différent ».

Le design thinking, considéré ici comme la création parallèle d'une chose et de sa manière de fonctionner, pousse la prise de décision politique vers « une forme de délibération fondamentalement créative, qui fonctionne avec des processus de décision différents de ceux du choix rationnel ». Cela implique une approche itérative et « autocorrective » de l'élaboration des politiques qui passe par des processus imbriqués de cadrage, de définition et de recadrage des problèmes ; solutions d'idéation, de prototypage et de test ; et apprendre par la pratique. La nature itérative de l'élaboration des politiques du point de vue du design thinking découle du fait que le processus de conception est considéré comme une approche « ascendante » de la résolution de problèmes publics, ludique, créative et parfois même illogique.

L'un des moyens les plus importants par lesquels le design thinking est mis en pratique au sein des systèmes politiques est la multiplication des laboratoires du PSI. En 2016, on estimait qu'il y avait plus de 60 laboratoires d'innovation en matière de politiques publiques dans les seuls États membres de l'UE, tandis que d'autres estiment qu'à l'échelle mondiale, environ 100 laboratoires PSI avaient été créés à différents niveaux de gouvernement, avec de nouveaux laboratoires créés à « un taux d'au moins un par mois ».

Cependant, le design thinking est jusqu'à présent loin de faire partie des politiques spécifiques de l'UE. On retrouve des approches similaires dans différentes initiatives d'innovation de l'UE et des États membres de l'UE, qui tentent de trouver des moyens de prise de décision plus efficaces.

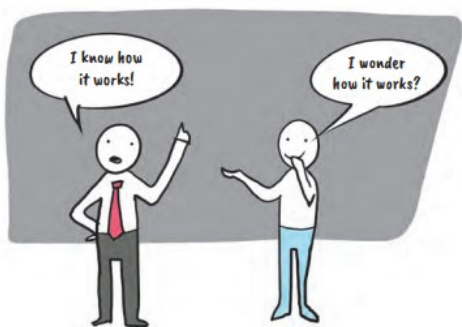
4. CHAPITRE I : Le Design Thinking dans le travail de jeunesse

4.1. Qu'est-ce que le Design Thinking ?

Le design thinking est un processus non linéaire et innovant qui peut être utilisé pour comprendre des situations complexes, remettre en question des hypothèses, redéfinir des problèmes et créer des solutions innovantes à prototyper et à tester. Impliquant cinq phases (empathie, définition, idée, prototype et test), il est très utile pour s'attaquer à des problèmes mal définis ou inconnus.

Dans un monde en évolution de plus en plus rapide, il est crucial de développer et d'affiner les compétences nécessaires pour comprendre et faire face aux changements rapides dans l'environnement et les comportements des individus. Le monde est devenu de plus en plus interconnecté et complexe depuis que le spécialiste des sciences cognitives et lauréat du prix Nobel Herbert A. Simon a mentionné pour la première fois le design thinking dans son livre de 1969, *The Sciences of the Artificial*, et a ensuite apporté de nombreuses idées à ses principes. Des professionnels de divers domaines, notamment le travail auprès de la jeunesse, ont ensuite fait progresser ce processus hautement créatif pour répondre aux besoins humains de l'ère moderne. Les organisations du XXI^e siècle dans un large éventail de domaines considèrent le design thinking comme un moyen précieux de résoudre les problèmes des utilisateurs de leurs produits et services. Les équipes de conception utilisent le design thinking pour résoudre des problèmes complexes, car elles peuvent les recadrer de manière centrée sur l'humain et se concentrer sur ce qui est le plus important pour les gens. De tous les processus de conception, le design thinking est presque certainement le meilleur pour « sortir des sentiers battus ». Grâce à lui, les animateurs de jeunesse peuvent faire mieux avec les jeunes, en comprenant, encadrant et en imaginant de nouvelles façons de répondre aux besoins des jeunes.

Un bon point de départ pour comprendre l'approche du design thinking est de nous imaginer avec l'esprit d'un débutant. Avec « l'esprit du débutant », nous voulons encourager les gens à poser des questions comme si nous n'avions pas la moindre idée de leurs réponses. Comme un extraterrestre venu de l'espace qui pose le pied sur Terre pour la première fois et se demande pourquoi nous jetons du plastique dans nos océans, travaillons le jour et dormons la nuit, pourquoi nous portons des cravates jusqu'à des rituels qui semblent étranges à un étranger, comme chercher des œufs à Pâques.



How we behave in order to apply design thinking successfully:

- We bid farewell to prejudices on "how things work."
- We put aside expectations about what will happen.
- We strengthen our curiosity to understand facts and problems in depth.
- We open ourselves up to new possibilities.
- We ask simple questions.
- We try things out and learn from it.

4.2. Le rôle des animateurs de jeunesse dans l'autonomisation des jeunes

L'objectif principal du travail de jeunesse est de permettre aux jeunes de se développer de manière holistique, en travaillant avec eux pour faciliter leur développement personnel, social et éducatif, pour leur permettre de développer leur voix, leur influence et leur place dans la société et d'atteindre leur potentiel.

L'autonomisation des jeunes signifie les encourager à prendre leur propre vie en main. Aujourd'hui, les jeunes de toutes les communautés sont confrontés à des défis divers et le travail de jeunesse sous toutes ses formes peut servir de catalyseur d'autonomisation. En travaillant à l'autonomisation des jeunes, les animateurs de jeunesse se concentrent sur les compétences et le potentiel des jeunes pour faire des choses, ainsi que sur leur donner le temps de partager leurs points de vue et leurs opinions sur leurs intérêts et leurs luttes.

Les animateurs de jeunesse peuvent responsabiliser les jeunes de plusieurs manières, notamment en les faisant participer à différentes activités sociales et de loisirs. En utilisant une approche collaborative et en impliquant les jeunes et les organisations de jeunesse, les animateurs de jeunesse peuvent les aider à s'impliquer davantage dans la société. Ceci est crucial pour que les jeunes développent des opportunités de jouer un rôle actif dans leurs communautés, ce qui peut signifier défendre leurs droits, parler de ce qu'ils aiment et n'aiment pas, et réagir contre des situations injustes.

Une autre façon d'autonomiser les jeunes va de pair avec la figure d'un mentor : quelqu'un pour guider les jeunes et les aider à surmonter les difficultés auxquelles ils sont confrontés. Les animateurs de jeunesse peuvent guider les jeunes et comprendre leurs préoccupations, afin qu'ils puissent faire un pas en avant et commencer à créer le changement dont ils ont besoin dans leurs communautés.

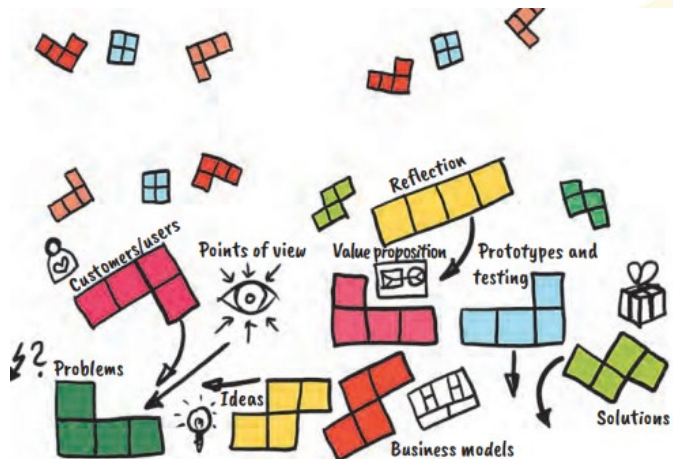
Afin d'assumer le rôle d'engagement et de mentorat des jeunes, les animateurs socio-éducatifs doivent posséder de solides compétences d'écoute. En écoutant activement ce que les jeunes ont à dire, ce qui pourrait les inquiéter ou ce qu'ils ont du mal à comprendre, les animateurs jeunesse donnent aux jeunes l'opportunité de s'exprimer et d'être entendus. C'est extrêmement important à une époque où les gens vivent dans une agitation constante, sans avoir le temps de s'arrêter et de s'écouter. Lorsque les jeunes sont écoutés avec respect, leurs opinions et leurs sentiments deviennent valables et importants. Si les jeunes perçoivent leurs opinions et leurs sentiments comme valables, ils peuvent y réfléchir, en parler et agir en conséquence avec une attitude proactive.

Enfin, il est important de mentionner le travail de jeunesse comme guide permettant aux jeunes de trouver ce qui leur plaît. Comprendre quelle est votre passion, surtout à un jeune âge, peut être très difficile. Les animateurs de jeunesse peuvent également jouer un rôle clé en aidant les jeunes à identifier ce qu'ils aiment et à le poursuivre. Les jeunes reçoivent généralement de nombreux conseils de la part de leurs parents et de leurs enseignants, qui ne doivent pas nécessairement correspondre à leurs besoins. Il est important de permettre aux jeunes d'avoir des espaces où ils ne se sentent pas jugés et où ils peuvent explorer ce qu'ils aiment. Lorsque les jeunes reçoivent les outils nécessaires pour embrasser leurs passions, ils deviennent très productifs et contribuent à bâtir des communautés plus sûres.

4.3. Avantages de l'application du Design Thinking dans le travail de jeunesse

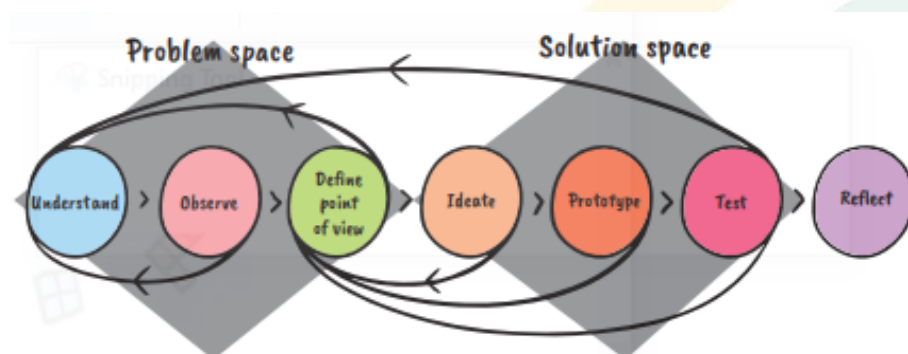
Les avantages de l'application du design thinking dans le travail de jeunesse proviennent de certains des facteurs de réussite et des propositions fondamentales du design thinking, qui en font un outil puissant à utiliser avec les jeunes.

- À commencer par l'être humain : les jeunes, avec leurs besoins, leurs situations et leurs possibilités, sont au centre du design thinking. Cela va de pair avec le processus d'autonomisation décrit précédemment dans lequel les animateurs de jeunesse engagent, écoutent, encadrent et comprennent les jeunes.
- Dans le design thinking, il est d'une importance cruciale de comprendre sur quoi nous travaillons et quelle vision plus large devrait être poursuivie. Afin de travailler avec les jeunes et de les aider à trouver des solutions à leurs luttes, les animateurs socio-éducatifs peuvent utiliser le design thinking et son approche approfondie des problèmes. Afin de trouver une solution, les animateurs de jeunesse doivent avoir intériorisé le problème et l'avoir compris en profondeur. Cela les aidera à guider et à soutenir les jeunes.
- La collaboration entre les animateurs de jeunesse est cruciale pour la prise en compte globale des énoncés de problèmes. Le travail de jeunesse peut bénéficier d'équipes possédant des compétences et des expériences différentes pour faciliter le processus créatif et la réflexion sur les idées. Cette approche créative et holistique permet d'avoir des perspectives différentes sur un problème, ce qui peut également aider à déterminer comment s'y prendre.
- Le design thinking a une approche pratique forte, qui vient après avoir compris et imaginé des solutions à des problèmes donnés. Les animateurs de jeunesse peuvent bénéficier de cette approche qui ne nécessite pas de théorie lourde pour fonctionner et qui peut offrir la possibilité d'essayer différentes solutions simples avec les jeunes (par exemple, construction de prototypes et interaction avec des utilisateurs potentiels).
- Certains énoncés de problèmes sont assez complexes puisque nous souhaitons intégrer différents systèmes et réagir aux événements avec agilité et détermination. Penser en systèmes devient de plus en plus une compétence essentielle, par exemple dans le cas de solutions numériques.



5. CHAPITRE II : Le processus de Design Thinking

5.1. Faire preuve d'empathie : comprendre les besoins et les défis des jeunes



Le processus de design thinking peut être organisé en six phases : **comprendre, observer, définir un point de vue, imaginer, développer un prototype et tester** . Au final, on peut ajouter la phase de réflexion, qui est généralement cruciale pour tirer les leçons du processus. Dans cette section, nous aimerions expliquer brièvement les phases de ce micro-cycle. Dans le modèle à double diamant du British Design Council, les trois premières phases englobent l'espace problème et les trois suivantes l'espace solution.

Comprendre

Dans la première phase du micro-cycle de design thinking, nous souhaitons en savoir plus sur le jeune, ses besoins et les tâches qu'il doit accomplir. En même temps, nous définissons plus précisément le cadre créatif pour lequel nous souhaitons concevoir des solutions. Pour la définition du challenge, nous utilisons par exemple des questions « POURQUOI » et « COMMENT » afin d'élargir ou de limiter la portée.

Observer

Seule la réalité peut montrer si nos hypothèses seront confirmées. C'est pourquoi nous devons aller là où se trouvent nos jeunes potentiels. Nous devrions renforcer l'observation des jeunes dans leur environnement réel ou dans le contexte du problème en question. Une analyse des tendances peut mettre en lumière les tendances technologiques et sociales qui nous aident à reconnaître les évolutions. Les résultats de la phase « observer » nous aident dans la phase suivante à développer ou à améliorer la personnalité et le point de vue. Lorsque nous parlons aux jeunes pour mieux connaître leurs besoins, nous devons poser des questions aussi ouvertes que possible, en travaillant par exemple sur un paysage de questions. Un guide d'entretien structuré peut également être utile.

5.2. Définir : définir le problème et fixer des objectifs

Dans cette phase, nous nous concentrons sur l'évaluation, l'interprétation et la pondération des résultats que nous avons recueillis. Le résultat aboutit finalement à la synthèse des résultats (point de vue).

La narration et la cartographie contextuelle sont des méthodes qui peuvent être utilisées pour la présentation des résultats :

- Cartographie contextuelle : pour obtenir une meilleure image d'une situation particulière. Comment sont ces expériences pour les autres ? Quand vivent-ils cette expérience ? Avec qui et dans quel contexte ? Cela peut être utilisé pour cartographier les informations collectées de manière visuelle afin de mieux les comprendre dans leur ensemble.
- Storytelling : pour présenter des idées, des idées et des solutions aux membres de l'équipe. Il est également utile de mettre en évidence des résultats inattendus et de générer de nouvelles perspectives.

Le point de vue est généralement formulé sous la forme d'une phrase « Comment pourrions-nous... », par exemple pour formuler une déclaration sur la base des résultats obtenus. Cela permet de formuler une question qui permet plus tard, dans la phase « idée », de travailler de manière ciblée. La question « Comment pourrions-nous » utilise un langage spécial qui aide à passer à une autre façon de penser. « Comment » implique qu'il existe davantage de façons possibles de résoudre la question. « Pourrait » crée un espace sûr dans lequel nous savons qu'une idée potentielle pourrait fonctionner. « Nous » nous rappelle que nous résolvons le problème en équipe. Il est utile de se poser plusieurs questions. Exemple : comment pourrions-nous aider notre groupe de jeunes à se connecter à l'environnement ?

Cette ligne directrice peut être utile pour commencer :

Nom de la personne (QUI) :	
Besoins (CE QUI est nécessaire) :	
Afin de (But, objectif) :	
Parce que quoi):	

5.3. Ideate : Brainstorming de solutions créatives

Une fois le point de vue défini, la phase d'idéation commence. L'idéation est une étape vers la recherche de solutions à notre problème. Habituellement, différentes formes de brainstorming et des techniques de créativité spécifiques aident à sélectionner et à regrouper les idées, comme la recherche d'analogies et le vote par points.

La phase d'idéation est la clé de l'innovation. Il offre aux animateurs de jeunesse l'opportunité de mettre à profit toutes leurs recherches et leur compréhension d'un espace problématique et de les associer à leur imagination pour élaborer des solutions dont les jeunes pourraient avoir besoin. Il ne s'agit pas seulement de trouver une bonne réponse, il s'agit également d'explorer les possibilités afin que vous puissiez choisir parmi de nombreuses voies viables au fur et à mesure de votre voyage.

L'idéation permet au Design Thinker d'aller au-delà des solutions évidentes pour découvrir des possibilités créatives afin de débloquent l'option la plus appropriée.

Lors de l'idéation, nous expérimentons des techniques créatives pour créer de nouvelles voies vers des idées innovantes. Nous jouons avec les contraintes, recadrons le défi, réservons notre jugement et nous basons sur les idées de chacun.

Après la phase d'idée, les étapes suivantes seraient :

- **Prototype** : La construction de prototypes nous aide à tester nos idées ou solutions, rapidement et sans risque, auprès des personnes avec lesquelles nous travaillons. Cela peut être fait en ligne au moyen d'enquêtes ou de questionnaires sur les réseaux sociaux, ou en personne au moyen de consultations, de groupes de discussion ou d'entretiens.
- **Test** : Les tests doivent avoir lieu après chaque prototype construit. Lors des tests, le plus important est qu'une interaction avec l'utilisateur potentiel ait lieu et que nous documentions les résultats. Les tests nous fournissent des retours qui nous aident à améliorer nos prototypes.
- **Réfléchir** : Après le cycle de design thinking, nous devrions consacrer un peu de temps à la phase de réflexion pour évaluer le processus. Cela peut se faire au moyen d'une séance pour obtenir les commentaires des parties impliquées, mais également au moyen d'un questionnaire ou d'un groupe de discussion. L'objectif est de trouver ce qui a fonctionné, ce qui n'a pas fonctionné, afin de s'améliorer dans les futurs cycles de design thinking.



6. CHAPITRE III : Feuilles de travail pratiques pour le design thinking dans le travail de jeunesse

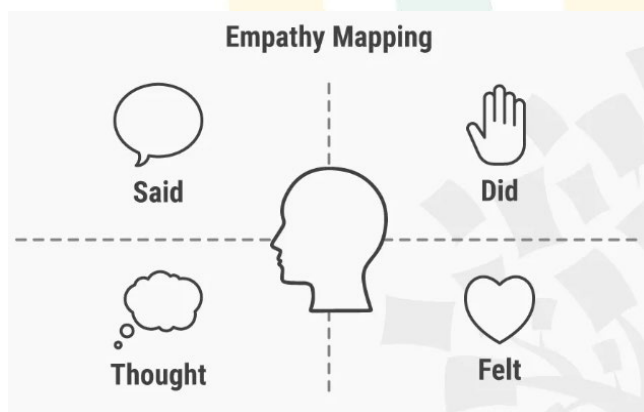
6.1. Feuille de travail : Cartographie de l'empathie pour comprendre les perspectives des jeunes

Qu'est-ce que la cartographie de l'empathie ? Il se compose de quatre quadrants disposés sur un tableau, un papier ou une table, qui reflètent les quatre traits clés que les jeunes manifestent lors des entretiens ou des conversations approfondies en phase de compréhension.

Les quatre quadrants font référence à ce que les jeunes *ont dit, fait, pensé et ressenti*. Déterminer ce qu'ils ont dit et fait est relativement facile ; cependant, déterminer ce qu'ils ont pensé et ressenti repose sur une observation attentive de la façon dont ils se sont comportés et ont répondu à certaines activités, suggestions, conversations, etc. (y compris des indices subtils tels que le langage corporel affiché et le ton de voix utilisé).

Que pouvez-vous faire avec l'outil ? Développez une solide compréhension des besoins, des émotions, des motivations et des modes de pensée de l'utilisateur. Obtenez des informations qui seraient restées cachées dans une considération superficielle (par exemple, la frustration d'un jeune et ses motivations plus profondes).

Quand utiliser l'outil ? L'outil est normalement utilisé à un stade précoce du cycle de réflexion conceptuelle afin de comprendre le contexte dans lequel le jeune agit. Ce n'est qu'à ce moment-là que l'élaboration d'une solution pourra commencer.



Quelle est la prochaine étape ? Après la cartographie de l'empathie, les informations collectées doivent être partagées avec l'équipe pour préparer les phases d'observation et de définition.

6.2. Feuille de travail : Formulation de l'énoncé du problème

Un énoncé de problème est une brève description d'un problème spécifique qui doit être résolu. Il est utilisé pour aider les équipes à comprendre le problème afin qu'elles puissent travailler à sa résolution.

Un bon énoncé du problème met en évidence l'écart entre où vous êtes et où vous voulez arriver. Lorsque les animateurs de jeunesse veulent aider les jeunes à résoudre un problème ou à améliorer une situation, un énoncé du problème leur indique ce qui ne va pas et ce sur quoi il faut travailler. Cela vous permettra d'avoir des idées orientées vers un objectif.

L'énoncé du problème capture votre vision du design en définissant le bon défi à relever lors des séances d'idéation. Cela implique de recadrer un défi de conception en un énoncé de problème exploitable. Vous pouvez utiliser cet outil en combinant vos connaissances sur les jeunes avec lesquels vous travaillez, leurs besoins et les idées que vous avez acquises au cours de la phase de compréhension et d'observation. Cela devrait vous aider à passer à la phase d'idéation.

Un énoncé de problème ne doit pas vous indiquer comment résoudre le problème ou comment aborder la résolution du problème ; il indique simplement quel est le problème. S'il s'agit d'un problème important et complexe, il est acceptable de rédiger un énoncé de problème plus long et plus descriptif. S'il s'agit d'un petit problème simple, une ou deux phrases suffiront.

Si un énoncé de problème est difficile à comprendre, il ne sera pas très bien résolu. Vous pourriez finir par résoudre le mauvais problème, alors n'oubliez pas de revoir les résultats de l'outil pour vous assurer d'obtenir les résultats dont vous avez besoin. Un bon énoncé du problème est suffisamment large pour que vous puissiez commencer à réfléchir à de nombreuses idées et directions différentes et suffisamment précis pour vous concentrer sur ce qui est important et rester sur la bonne voie.

Problem Statement Template

Who?	Who has the problem...
What?	What is the problem...
When?	When / where does the problem occur...
Why?	Why is it important to address for the customer...

6.3. Feuille de travail : Génération d'idées et brainstorming

La méthode classique de réflexion est le brainstorming. Le brainstorming est appliqué dans la phase « d'idée » de diverses manières. Il s'agit avant tout de générer autant d'idées (idéations) que possible avant qu'elles ne soient triées, combinées ou regroupées. La sélection des idées préférées s'effectue généralement dans le cadre d'une évaluation et d'un vote au sein de l'équipe. Pour cela, des outils tels que le vote par points peuvent être utilisés :

Vote par points : pour prendre une décision claire sur les options à poursuivre sous forme d'idées ou de concepts. Ceci est utile pour prendre des décisions communes en équipe et pour limiter la sélection, simplifier et prioriser. L'idée est que l'équipe collecte les solutions possibles, les écrit sur des post-it sur un mur et vote pour la solution la plus adaptée en dessinant un point dans les post-it.

N'oubliez pas qu'une bonne séance de brainstorming doit stimuler la créativité et permettre à tous les participants, quel que soit leur niveau hiérarchique, d'apporter leurs idées.

Avant l'idéation proprement dite, le brainstorming est fréquemment utilisé comme un « brain dump » afin que tous les membres de l'équipe aient la possibilité de faire connaître leurs idées et leurs solutions. Cette procédure aide les gens à se vider la tête. Lors des séances de brainstorming ultérieures, vous pourrez ensuite vous concentrer sur l'énoncé du problème ou la tâche concernée.

Gardez à l'esprit les règles de brainstorming suivantes :

#1 Confiance créative #2 La quantité avant la qualité #3 Visualiser les idées #4 Utiliser des gestes #5 S'appuyer sur les idées des autres #6 Une seule personne parle à la fois #7 Pas de préjugés #8 Continuer à réfléchir #9 Échouer souvent et tôt

Vous pouvez suivre ce modèle lors de l'organisation de votre séance de brainstorming :

Séance de remue-méninges	Regroupez les idées trouvées	Résultats et prochaines étapes
"Comment pourrions-nous..."		

8. RÉSUMÉ/CONCLUSIONS

En conclusion, ce module vise à montrer une approche spécifique de résolution de problèmes pour les jeunes appelée design thinking. Cette approche a la particularité de travailler dans une perspective ouverte et globale, où l'humain est au centre. Lorsqu'ils utilisent le design thinking avec des jeunes, les animateurs de jeunesse sont invités à partir d'une compréhension approfondie du jeune et de sa situation. Cela serait suivi d'un processus de définition, afin de travailler ensuite sur le processus créatif consistant à imaginer une solution possible à un problème donné. Enfin, les animateurs de jeunesse essaieraient la solution possible et la testeraient pour voir si elle fonctionne, ou reviendraient en arrière et réévalueraient le problème.

Ces étapes doivent être réalisées de manière active et créative, c'est pourquoi les fiches de travail sont incluses dans le module. Afin de suivre l'approche du design thinking, les animateurs de jeunesse devront s'assurer qu'ils choisissent des activités et des dynamiques qui ont du sens pour atteindre les objectifs à chaque étape. Nous pouvons trouver ici quelques exemples à suivre, mais les animateurs de jeunesse sont invités à consulter les références et à rechercher d'autres exercices pour mettre en œuvre la méthodologie du design thinking.

Il est important que nous recherchions de nouvelles façons de résoudre les conflits en ces temps changeants, en particulier dans le cas de conflits qui durent depuis un certain temps et pour lesquels aucune solution ne semble être envisagée. C'est pourquoi le design thinking est devenu populaire ces dernières années, tant au niveau institutionnel que gouvernemental. La créativité est un outil qui ne doit pas être sous-estimé lorsqu'on tente de résoudre des conflits complexes, c'est pourquoi notre invitation s'adresse aux animateurs de jeunesse et à tous ceux qui se sentent invités à essayer d'utiliser cette méthodologie à partir d'un point de départ ouvert, emphatique et créatif.

9. RÉFÉRENCES

Dam, RF et Siang, TY (13 novembre 2023). *Étape 2 du processus de design thinking : Définir le problème et interpréter les résultats* . La Fondation du design d'interaction.

<https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-2-in-the-design-thinking-process-define-the-problem-and-interpret-the-results>

Comment rédiger un énoncé de problème pour le design thinking . FaireItérer. (sd-a).

<https://makeiterate.com/how-to-write-a-problem-statement-for-design-thinking/>

Fondation de conception d'interaction. (2023, 13 octobre). *Qu'est-ce que le design thinking ? - mis à jour 2023* . La Fondation du design d'interaction. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Lewis, JM, McGann, M. et Blomkamp, E. (2020). Quand le design rencontre le pouvoir : Design thinking, innovation du secteur public et politique d'élaboration des politiques. *Politique et Politique* , 48 (1), 111-130. <https://doi.org/10.1332/030557319x15579230420081>

Lewrick, M., Link, P., Leifer, LJ et Schmidt, A. (2020). *La boîte à outils du Design Thinking : un guide pour maîtriser les méthodes d'innovation les plus populaires et les plus précieuses* . John Wiley & Fils, Inc.

Le processus de Design Thinking de Stanford . FaireItérer. (sd-b). <https://makeiterate.com/the-stanford-design-thinking-process/>

Qu'est-ce que le travail de jeunesse ? NYA. (sd). <https://www.nya.org.uk/what-is-youth-work/>

Ce que nous faisons : Autonomiser les jeunes . Changez votre état d'esprit. (sd). <https://www.shiftingyourmindset.co.uk/empowering-young-people>