

Trame d'animation d'un Atelier d'émergence

Matériel spécifique

-Projecteur, ordi, Post-it, des crayons, des gros feutres et des feuilles de paperboard, projecteur

- Dossier candidature-partie projet

Autre infos importantes :

Il n'est pas obligatoire d'assister à un Atelier d'émergence pour les jeunes dont l'idée de projet est déjà bien définie mais cela est tout de même recommandé car l'AE permet d'expérimenter l'aspect collectif du programme.

Durée : entre 2 et 4h (Des AE courts après une séance d'information fonctionnent très bien !)

Participants : max 15 (idéalement 10)

- ⇒ Des jeunes sont déjà passés par une séance d'information générale et qui se sont montrés intéressés
- ⇒ Des jeunes qui ont eu l'information autrement que par le canal général et qui viennent donc explicitement pour monter leur projet dans le cadre d'un service civique. Ils viennent surement avec des niveaux différents de maturité de leur idée.

Objectifs pour les jeunes :

- *Comprendre le programme*
- *Faire émerger une idée de projet*
- *Donner envie et mettre en confiance les jeunes les plus éloignés (faire comprendre que c'est possible pour tout jeune de monter son projet)*

Il faut absolument aider les jeunes à aller plus loin que l'étape à laquelle ils sont venus dans la séance.

Il est important de repérer ceux qui ont déjà un projet assez abouti : les mettre ensemble pour les pousser à aller vers l'écriture du dossier de candidature.

L'atelier d'émergence est particulièrement efficace pour les jeunes qui se disent qu'ils ont envie de monter un projet mais qui ne savent pas vraiment encore quoi.

Il est aussi un moment privilégié pour former des binômes/trinômes pour les jeunes qui hésitent à se lancer seuls ou pour associer deux jeunes complémentaires pour les rendre plus forts ensemble.

Objectifs pour les animateurs :

- *Repérer les profils*
- *Envisager des binômes, trinômes*
- *Voir leur capacité à porter un projet*

Autres outils :

Présentation powerpoint d'un atelier d'émergence et outil d'atelier (blason)

Déroulé

1. L'Histoire du Colibri (15')

- a. Histoire du colibri (voir sur le powerpoint/partie commentaires) pour illustrer que nous pouvons tous à notre échelle avoir un impact et contribuer à changer les choses.
 - i. Après avoir raconté l'histoire, il est intéressant de faire réfléchir les participants sur la morale de cette histoire par eux-mêmes.

- b. Programme: vidéo ou infographie du programme et/ou témoignage d'un ancien volontaire

Si vous n'avez pas la vidéo ou infographie, vous pouvez la/les télécharger sur: https://drive.google.com/folderview?id=0B0P6PQIAiI0_TTk4YjZxZik0eEE&usp=sharing

2. Apprendre à se connaître : présentation croisée avec prénom/passion ou sujet qui touche/ idée de projet si l'a déjà (17' max)
 - a. 2' pour échanger avec son voisin (sauf si le connais déjà auquel cas choisi une autre personne.)
 - b. Puis tour de table : chaque jeune présente un autre jeune en 1' max

3. Construction du Blason : (35')

- a. Phase de travail autour de leurs passions et de leurs compétences (10')

b. • *Qu'est-ce que tu aimes faire? Quelles sont tes passions ?*

Pense aux sports que tu aimes pratiquer, à tes matières préférées, à ce que tu fais pendant ton temps libre (informatique/jeux vidéo/ Musique....)

c. • *Quelles sont tes compétences ? Qu'est ce que tu sais faire ?*

Par exemple, tu aimes parler aux gens, tu es à l'aise sur un ordinateur, tu as le sens du contact, tu joues de la guitare, tu sais cuisiner.

- d. Phase de travail autour des problèmes sociaux qui les touchent particulièrement (10')

e. • *Quels sont les problèmes et difficultés que tu observes autour de toi et qui te révoltent ?*

Qu'est-ce qui te dérange dans ta vie de tous les jours? La dégradation du matériel dans ton école ? L'état de ton quartier ? La pression sociale pour consommer des cigarettes et de l'alcool? La précarité des sdf ? La manière dont on traite les filles?

f. • *Qui autour de toi a besoin d'aide ou de soutien ?*

Personnes âgées? Immigrants récents? Enfants victimes de violence ou de moqueries à l'école?

- g. Partage du blason (15')

4. Les jeunes présentent leur blason. Possible d'utiliser le photolangage pour aider les jeunes qui ont le plus de difficulté à s'exprimer. A la suite des échanges, questionner les jeunes sur les idées des autres, intérêt, mutualisation.

Cette étape permet au recruteur de commencer à cerner les personnalités des jeunes, d'identifier les projets qui pourraient être pertinents et les jeunes plus fragiles qui pourraient être orientés vers des binômes/trinômes

5. Phase de brainstorming créatif en petits groupes de 3 à 5 jeunes sur une problématique qui les touche (45')

6. Maintenant, imaginez ensemble comment vos compétences et vos passions peuvent vous permettre de répondre à un besoin, de résoudre un problème... Et de changer les choses!

Phase de choix d'une idée pour la pousser jusqu'au projet concrètement (si temps disponible !!)

L'animateur est là pour poser des questions, aider à la réflexion, donner des exemples de jeunes qui ont monté des projets.

Possible faire mise situation sur projets autres (pas des jeunes en proposant 3 ou 4 thématiques que les jeunes choisissent : proposer plusieurs problèmes sociaux/thématiques sur des post-it, puis jeunes choisissent un problème social/thématique et le groupe traite ce problème avec trame classique : brainstorming, Vraies bonnes idées....)

7. Présentation des idées de projet : 2 Minutes par projet + 2 minutes de feedback du reste du groupe pour chaque projet (15')

8. Lors du feedback, l'animateur régule les retours des 'démons' pour les rendre bienveillants et rebondit pour encourager les commentaires positifs si ceux-ci sont moins nombreux.

9. Présentation des prochaines étapes du recrutement (10')

10. Présentation du dossier de candidature-partie projet en faisant des liens avec tout ce qui a été dit durant l'atelier, illustrer par des exemples un maximum et surtout démystifier le dossier (surtout pour ceux qui peuvent avoir peur de l'écrit) + parler d'entretiens d'accompagnement possible entre le dossier de candidature et entretien de motivation

11. Debriefing

Outil pour l'AE

A toi de jouer !

Remplis ton blason !

Regarder à l'intérieur de soi

Qu'est ce que j'aime vraiment faire ? Quelles sont mes passions ? Ce qui me fait me lever le matin ?

Pense aux sports que tu aimes pratiquer, à tes matières préférées, à ce que tu fais pendant ton temps libre (musique, sport, informatique, internet...)

Qu'est ce que je sais faire ?

Quelles sont mes compétences ? Par exemple, tu aimes parler aux gens, tu as le sens du contact, tu joues de la guitare, tu sais cuisiner...

<p>Qu'est ce que j'aime vraiment faire ?</p> <p>Quelles sont mes passions ? Ce qui me fait me lever le matin ?</p>	<p>Qu'est ce que je sais faire ?</p> <p>Quelles sont mes compétences ?</p>

Observer autour de soi

Quels sont les problèmes et difficultés que tu observes ?

Qu'est-ce qui te dérange dans ta vie de tous les jours? L'état de ton quartier ? La pression sociale pour consommer des cigarettes et de l'alcool? La précarité des gens dans la rue? La manière dont on traite les filles?

Qui autour de toi a besoin de soutien ? Qui as-tu particulièrement envie d'aider ?

Personnes âgées ? Immigrants récents ? Personnes victimes de violence ? ou sans domicile fixe ?

<p>Quels sont les problèmes et difficultés que tu observes ?</p>	<p>Qui autour de toi a besoin de soutien ? Qui as-tu particulièrement envie d'aider ?</p>
---	--