you create

GUIDE DE PROJET

Recherche-action participative pour jeunes acteurs de changement, 2019

IICRD
International Institute For Child Rights And Development

Terre des hommes
Aide à l'enfance.

Table des matières

INTRODUCTION 4

Bienvenue dans le guide du projet YouCreate 5

YouCreate 6

Sauvegarde de l'enfance 8

Piliers du bien-être 9

RÔLES DANS YOUCREATE 12

Rôles dans YouCreate 13

CONSEILS POUR LES GESTIONNAIRES ET RESPONSABLES DE PROJETS 19

Chronologie 20

Guide étape par étape pour la mise en œuvre du projet YouCreate 21

Budgétisation 28

Question(s) pour le journal de réflexion 31

CONSEILS POUR LES ALLIES ADULTES 33

L'allié adulte 34

Aider les animateurs à utiliser le Art-kit 35

Question(s) pour le journal de réflexion 43

DES CONSEILS POUR LES SPÉCIALISTES DU SUIVI, DE L'ÉVALUATION ET DE L'APPRENTISSAGE 44

Suivi, Evaluation et Apprentissage (SEA) dans YouCreate 45

Activités de SEA 50

Question(s) pour le journal de réflexion 52

CONSEILS POUR LES FORMATEURS 53

Le formateur 54

Question(s) de journal de réflexion 59

APPENDICES 60

Annexe 1 : Médias et formulaire de consentement 61

Annexe 2 : Appel à volontaires 62

Annexe 3 : Contrat de volontariat 64

Annexe 4 : Exemple d'agenda de formation YouCreate 67

Annexe 5 : Résumé de la politique de sauvegarde de l'enfance 71

Annexe 6 : Indicateurs de progrès par pilier 72

Annexe 7 : Feuille de travail du modèle logique SEA 74

Annexe 8 : Fiche de documentation de l'évaluation 76

INTRODUCTION À YOUCREATE

Bienvenue dans le guide du projet YouCreate

Chers membres de l'équipe YouCreate,

Nous sommes ravis que vous souteniez des jeunes animateurs YouCreate pour aider les jeunes de leurs communautés à se sentir bien, heureux et en sécurité grâce à des méthodes basées sur les arts. Ce guide de projet YouCreate a été conçu pour vous aider à comprendre le projet YouCreate et comment vous pouvez aider les jeunes et les collègues à développer un projet solide.

YouCreate est dirigé par des jeunes animateurs et toutes les activités sont conçues pour que les jeunes animateurs puissent diriger avec les jeunes participants. Il existe un manuel pour les jeunes animateurs, appelé le kit d'art, auquel vous pouvez également vous référer pour toutes les activités destinées aux jeunes. Tout au long du kit d'art, les jeunes qui dirigent les activités sont appelés "Jeunes Animateurs" et les jeunes bénéficiaires (ceux qui participent aux activités YouCreate) sont appelés "jeunes ou jeunes participants". Ce guide vous aidera à mieux comprendre le YouCreate, le kit d'art et votre rôle dans le soutien aux Jeunes Animateurs

Merci d'investir dans la vie des jeunes de votre communauté. Nous espérons que chacun pourra apprendre, grandir et contribuer au bien-être de sa communauté grâce à YouCreate.

- Ce guide contient des informations générales pour toute l'equipe YouCreate, puis des sous-sections pour les différents rôles. Vous y trouverez :
- l'introduction à YouCreate, à la sauvegarde et aux pilliers du bien-être
- l'introduction aux rôles de YouCreate
- des sous-sections pour : Gestionnaires et responsables de projet ; alliés adultes ; spécialistes du suivi, de l'évaluation et de l'apprentissage ; et formateurs.

Nous vous souhaitons le meilleur pour ce voyage à venir !

Sincèrement,

L'équipe de Terre des hommes et de l'Institut International des Droits de l'Enfant et du Développement

YouCreate

Qu’est-ce que YouCreate ?

YouCreate aide les jeunes animateurs à travailler avec leurs pairs pour explorer le rôle des arts créatifs dans le cadre du bien-être des jeunes. Les jeunes animateurs travailleront avec d’autres jeunes pour comprendre leur vie quotidienne et proposer des projets artistiques qui, s’appuyant sur les aspects positifs de leur vie, relèveront certains défis.

Quel est l’objectif de YouCreate ?

Créer un espace positif pour les jeunes touchés par la migration et l’adversité afin de renforcer leur bien-être, leur résilience et leur sentiment d’appartenance, de développer des compétences en leadership et en arts et de soutenir activement leurs communautés.

Qui est impliqué dans YouCreate ?

Les jeunes animateurs et les jeunes participants sont au cœur de YouCreate. Il y a aussi une équipe d’adultes prêts à les soutenir qui comprend : Des gestionnaires de projet, des responsables de projet, des spécialistes du suivi, de l’évaluation et de l’apprentissage, et des alliés adultes.

Quels sont les rôles des jeunes animateurs ?

- Participer à une session de formation dirigée par un formateur pour en apprendre davantage sur la facilitation, le leadership et la prise de notes, ainsi que sur les activités passionnantes du kit d’art.
- Guider les jeunes à travers les activités du kit d’art, à la fois pour la facilitation et pour la prise de notes.
- Aider les jeunes à mettre en œuvre un projet Art-Action qu’ils ont choisi.

Comment cela fonctionne-t-il ?

Chaque équipe YouCreate aura 2 jeunes animateurs. Chaque jeune animateur agira à tour de rôle comme facilitateur puis preneur de notes pendant les activités

YouCreate. Vous aurez également à vos côtés un allié adulte, ou un membre adulte de l'équipe , qui sera là pour vous aider tout au long du processus. Les jeunes participants, âgés de 15 à 20 ans, participeront au projet, et les animateurs de jeunesse géreront un groupe de 20 à 25 jeunes participants.

Quel est l'engagement en termes de temps ?

La mise en œuvre du projet auprès des jeunes prendra trois mois. Si votre groupe de jeunes animateurs n'a pas autant de temps, vous pouvez faire une mini-RAP en une semaine. Le temps disponible doit comprendre la préparation avancée du projet, la formation, les activités dirigées par les animateurs avec les jeunes et les réunions avec les adultes de soutien, ainsi que les activités de clôture pour recueillir les données du projet. Nous recommandons donc de prévoir un à deux mois pour la planification, trois mois pour les activités avec les jeunes et un mois pour le suivi. Veuillez vous référer à la section Chronologie pour plus de détails.

À qui s'adresse le kit d'art YouCreate ?

Les jeunes animateurs ! Tout jeune de 15 à 25 ans qui est un jeune animateur pour le projet YouCreate et qui est enthousiaste à l'idée d'avoir un impact positif sur ses pairs, sa famille et sa communauté grâce aux arts créatifs et numériques. En tant qu'adulte, vous devez également lire le kit d'art afin de vous assurer que vous êtes en mesure de former les animateurs et/ou de les soutenir tout au long de leur parcours (en fonction de votre rôle dans le projet).

Que contient ce kit d'art ?

Le kit d'art comprend des activités participatives pour aider les jeunes animateurs à planifier, mettre en œuvre, suivre et évaluer les projets d'action artistique menés par les jeunes. Les animateurs amèneront leurs pairs à mieux comprendre certains des défis auxquels ils sont confrontés et à tirer parti de leurs points forts et de leurs ressources. Les jeunes peuvent concevoir des projets pour relever certains de ces défis.

Les jeunes peuvent-ils concevoir leurs propres activités et/ou apporter des changements ?

Oui ! Aidez-les à être créatifs. Rappelez-leur de conserver l'objectif principal des activités et de suivre la vision fixée par les jeunes de leur groupe, mais n'hésitez pas à réviser les jeux et les activités pour les rendre plus pertinents pour la communauté.

Sauvegarde de l'enfant

Le personnel de YouCreate est responsable de l'adhésion à la politique de Sauvegarde de l'enfant de Tdh, qui réaffirme et renforce son engagement en tant qu'organisation à promouvoir et garantir la sécurité des enfants en les protégeant de toutes formes de violence et d'abus. Tdh considère la protection des enfants, la promotion de leur bien-être et la défense des droits de l'enfant comme le fondement de son travail. Veuillez vous référer à la politique pour plus de détails sur vos responsabilités **(Annexe 5).**

«La sauvegarde de l'enfant est définie par la responsabilité des organisations de s'assurer que leur personnel, activités et programmes ne portent pas atteinte aux enfants. Ceci signifie qu'elles n'exposent pas les enfants à un risque de préjudice et/ou d'abus, et que toute préoccupation relative à la protection des enfants au sein des communautés où elles opèrent soit signalée aux autorités compétentes.» (Keeping Children Safe Coalition4 – www.keepingchildrensafe.org.uk) Cela comprend à la fois des actions préventives visant à minimiser les maltraitances, et des actions réparatrices appropriées en cas d'incident. La Sauvegarde implique un devoir d'attention plus large envers les enfants que le seul maintien du droit des enfants à la protection (comme défini dans la Convention des Nations Unies relative aux Droits de l'Enfant, 1989) - mais elle concerne avant tout le bien-être de l'enfant et la lutte contre les violences, plutôt que la promotion et la protection des droits de l'enfant en général.

Le personnel est également responsable du respect et de la protection des bénévoles (par exemple, les animateurs et les jeunes participants), quel que soit leur âge.

Piliers du bien-être

Les piliers du bien-être constituent l'un des fondements de YouCreate. Le concept des piliers est introduit dès le début du kit d'art et les jeunes sont encouragés à tracer leur bien-être tout au long du projet. Cette section fournit des conseils supplémentaires sur les piliers afin que vous puissiez soutenir les jeunes animateurs en répondant à leurs questions.

Les Piliers du bien-être ont été développés pour mieux comprendre comment les humains maintiennent leur bien-être, même au cours d'expériences de vie difficiles. Les chercheurs ont choisi d'adopter les cinq piliers du bien-être suivants :

- **Pilier 1 :** Se sentir en sécurité (sûreté, sécurité et stabilité) : Se sentir en sécurité physiquement et émotionnellement.
- **Pilier 2 :** Se sentir connecté (liens, relations et réseaux) : Se sentir connecté à des relations et des réseaux de soutien.
- **Pilier 3 :** Se sentir digne (rôles et identités) : Se sentir digne, avec des rôles et des identités reconnus concernant qui nous sommes, d'où nous venons et ce que nous faisons ou voudrions faire.
- **Pilier 4 :** Se sentir respecté (justice et droits) : Se sentir respecté et développer une conscience critique et la capacité à lutter contre l'injustice et pour l'accès aux droits.
- **Pilier 5 :** Se sentir plein d'espoir (Espoir et sens) : Espoir pour l'avenir et maintien ou développement d'une joie de vivre.

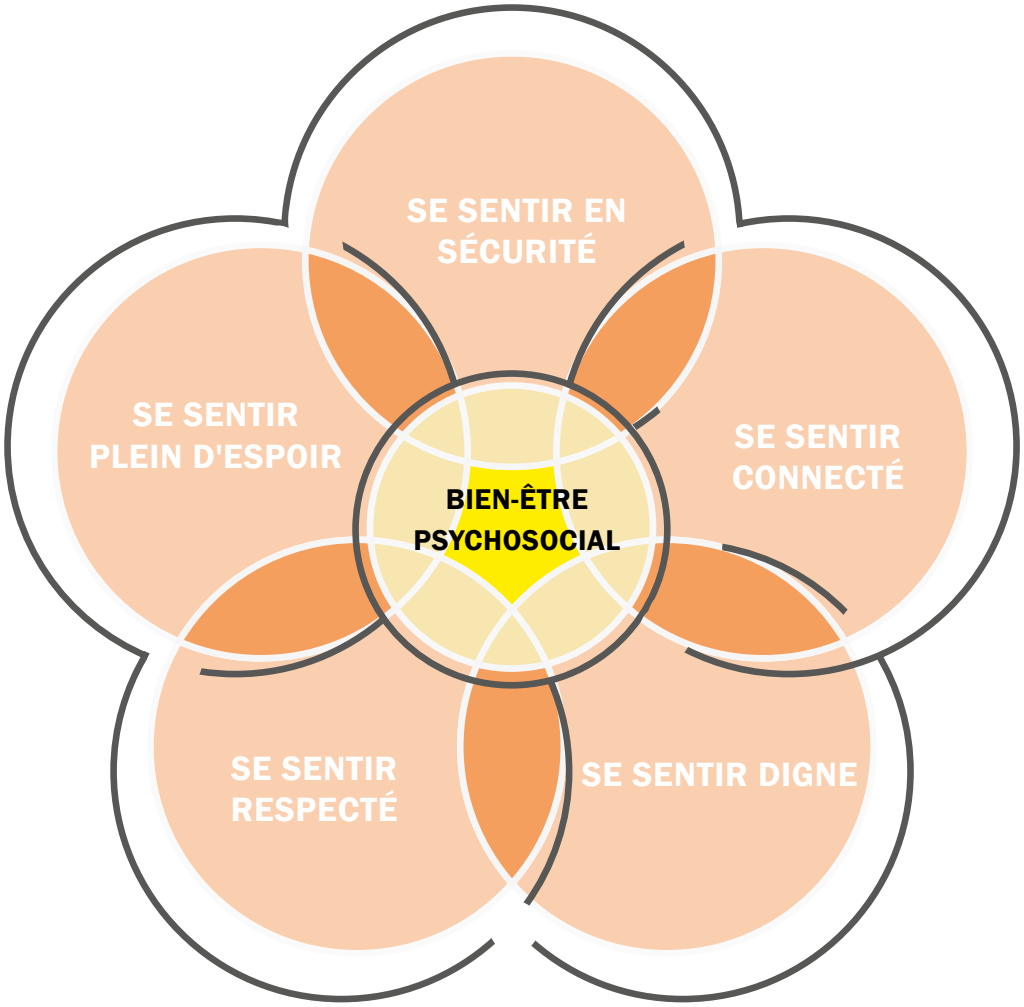
Les 5 piliers du bien-être sont décrits indépendamment, mais ils travaillent ensemble pour promouvoir le bien-être.

Il y a quelques thèmes importants qui concernent chacun des piliers. Chaque culture a sa propre interprétation de ces thèmes, et c'est important. Les thèmes sont les suivants :

- **L'autonomisation (ou renforcement du pouvoir d'agir) :** La possibilité de se sentir fort, confiant et maître de sa vie est un élément important du bien-être.
- **Efficacité :** La possibilité d'avoir un sentiment de contrôle et d'atteindre nos propres objectifs et pour les communautés celle d'avoir un sentiment de contrôle et d'atteindre leurs objectifs sont une partie importante du bien-être.
- **Dignité :** La possibilité de se respecter et de se sentir fier est un élément important du bien-être.

Dans le cadre de YouCreate, nous nous intéressons à la manière dont l'art et la créativité peuvent contribuer au bien-être des jeunes, dans chaque pilier.

Vous trouverez une description détaillée des piliers dans le kit d'art, dans un langage adapté aux jeunes
Pilier 1 : Se sentir en sécurité
Pilier 2 : Se sentir connecté
Pilier 3 : Se sentir digne
Pilier 4 : Se sentir respecté
Pilier 5 : Se sentir plein d'espoir



Veuillez vous référer au kit d'art pour obtenir la description complète des piliers du bien-être, ainsi que des exemples concrets de ces piliers en action. Pour plus d'informations, veuillez consulter le guide opérationnel sur les piliers du bien-être psychosocial.

Note importante : *Apprendre des défis*
Pendant le projet pilote de YouCreate, certains jeunes ont déclaré que les discussions sur la sûreté, la sécurité, la justice et les droits étaient pour eux une source d'inspiration. Nous avons adapté le langage des piliers afin de répondre à cette préoccupation. Les jeunes ont également indiqué qu'ils n'avaient pas de contrôle sur ces domaines de leur vie et qu'ils ne pouvaient donc pas les aborder dans le cadre de leurs projets Art-Action. Dans le cadre du projet pilote, nous avons pu constater que les jeunes étaient capables de générer un sentiment de sécurité grâce au projet, et qu'ils avaient effectivement renforcé des droits spécifiques tels que la participation. En tant que personnes de soutien adultes, encouragez les jeunes animateurs à discuter de ces concepts importants avec attention, en explorant les domaines de la vie des jeunes sur lesquels ils ont un certain contrôle et qu'ils peuvent aborder de manière réaliste dans YouCreate. Il est important de reconnaître que YouCreate peut ne pas avoir d'impact sur l'environnement plus large de l'adversité ou du conflit, mais les changements au niveau de l'individu, des pairs, de la famille et même de la communauté, peuvent aider à améliorer les piliers plus complexes également.

Par exemple, lors de la discussion sur le pilier 1 : se sentir en sécurité, bien qu'un jeune puisse ne pas se sentir en sécurité en vivant dans une zone de conflit, il peut y avoir des personnes, des lieux ou des choses qui l'aident à se sentir en sécurité, et il est important de développer et de soutenir ce sentiment grâce à YouCreate. Dans le cadre du projet pilote de YouCreate, l'équipe et l'espace de rencontre de YouCreate sont souvent devenus un lieu où les jeunes se sentent en sécurité et soutenus.

RÔLES DANS YOUCREATE

Rôles dans YouCreate

La majorité des projets de développement sont généralement menés par des adultes (Fletcher, 2018) ; ils sont conçus, développés, planifiés et mis en œuvre par des adultes. Les programmes dirigés par des jeunes, en revanche, remettent en question cette sagesse conventionnelle et préconisent des projets où les jeunes dirigent la planification, la prise de décision, la facilitation, la réflexion et l'évaluation des projets sur des questions qui leur tiennent à cœur, en recourant aux actions qu'ils veulent mettre en œuvre (Fletcher, 2018). Le véritable défi dans les programmes dirigés par les jeunes est en fait pour les adultes de toujours laisser les jeunes garder la direction, l'orientation et l'autorité et de ne pas essayer de contrôler ou d'orienter les jeunes vers ce qu'ils perçoivent comme "juste", à moins que des questions de sécurité ou de protection n'apparaissent. (Pour plus de détails, veuillez consulter la section "Alliés Adultes").

Le tableau suivant résume les principales différences entre la programmation dirigée par les adultes et celle dirigée par les jeunes à la lumière du cycle standard de gestion de projet :

Cycle de gestion de projet	Programmation dirigée par des adultes	Programmation dirigée par les jeunes
Initiation	Organisation	Organisation
Planification	Équipe de projet	Jeunesse
Exécution	Équipe de projet avec les jeunes	Les jeunes avec le soutien de l'équipe du projet
Suivi et soutien	Équipe de projet	Jeunesse
Clôture	Équipe de projet	Jeunesse

Le projet YouCreate a une structure unique qui diffère des structures habituelles des projets de Tdh. Bien que YouCreate déploie l'équipe de projet standard

(gestionnaire de projet, responsable de projet et spécialiste du suivi, de l'évaluation et de l'apprentissage), la mise en œuvre effective du projet dépend fortement des jeunes animateurs qui amènent leurs pairs à lancer leur Art-Action avec le soutien de leurs alliés adultes. En conséquence, la principale responsabilité de l'équipe de projet est de soutenir les jeunes au cours de la mise en œuvre de leur cycle de RAP, de cultiver un environnement favorable et de créer un espace sûr pour les animateurs et les jeunes participants.

Équipe de projet

1. Gestionnaire de projet
2. Responsable de projet
3. Spécialiste SEA
4. Alliés adultes
5. Formateurs
6. L'équipe suivante travaille pour un projet visant à faire participer 500 jeunes.

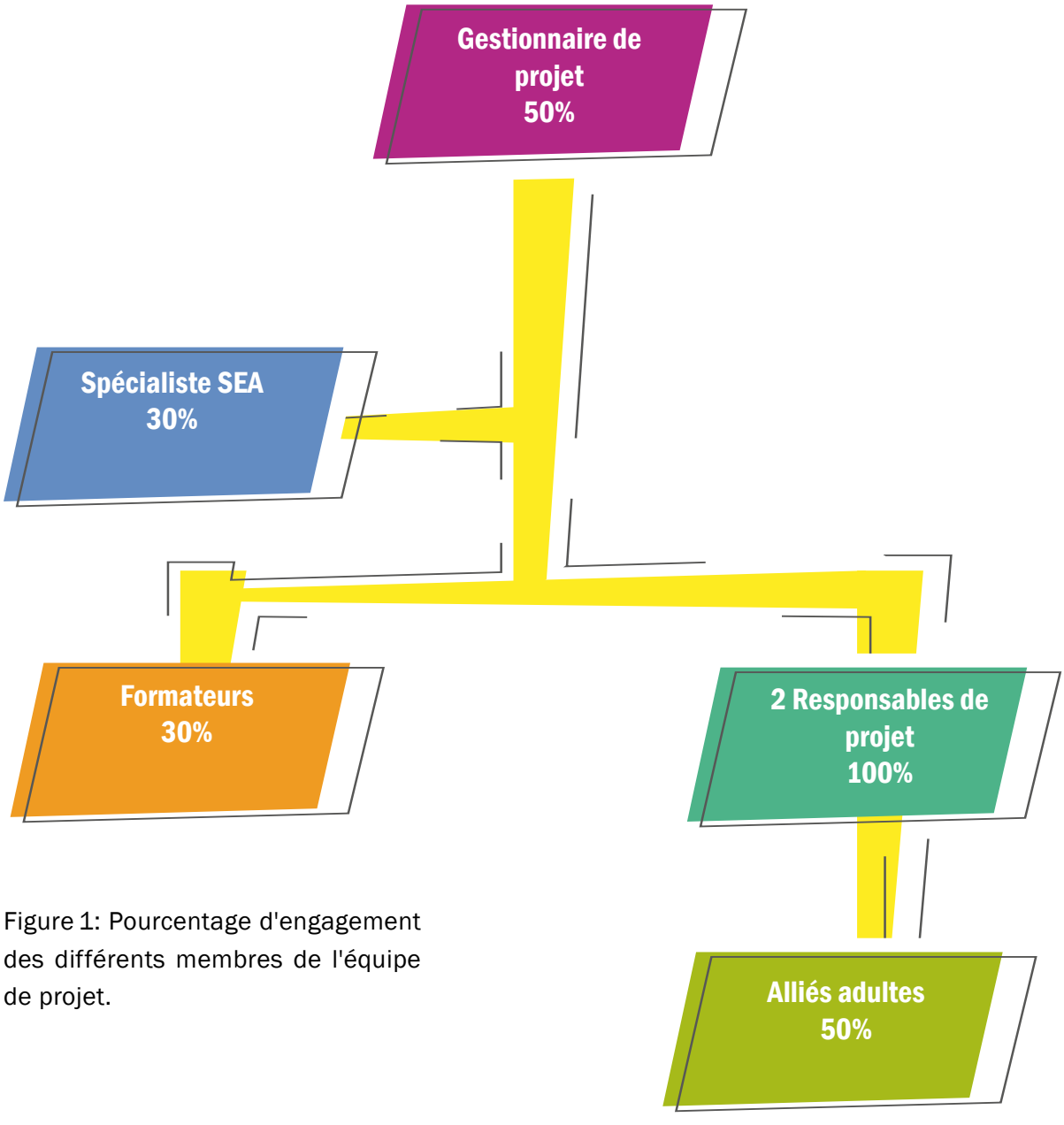


Figure 1: Pourcentage d'engagement des différents membres de l'équipe de projet.

Gestionnaire de projet (GP)

Pour une mise en œuvre efficace, un GP YouCreate idéal est quelqu'un qui :

- A une expérience dans la conduite de projets (de préférence menés par des jeunes) avec Tdh
- A de l'expérience dans la liaison et la coordination avec les départements de logistique et d'administration pour une mise en œuvre harmonieuse des projets
- Est à l'aise pour diriger des activités de projet qui ne sont pas clairement identifiées (les activités et le calendrier sont définis par les jeunes)
- Peut intégrer les activités du projet YouCreate avec d'autres projets mis en œuvre au niveau national pour une mise en œuvre plus efficace

Les responsabilités du gestionnaire de projet comprennent 3 domaines principaux (entre autres en fonction des besoins du pays dans lequel le projet sera mis en œuvre):

1. Gestion des ressources humaines :

a. Recrute le responsable de projet, les formateurs, le spécialiste SEA et leur attribue leurs rôles.
b. S'assure que toute l'équipe a une compréhension claire de la méthodologie du projet YouCreate et du mandat de Tdh en Protection de l'enfance.

2. Gestion de projet :

a. S'assure que les activités YouCreate sont mises en œuvre de manière appropriée, conformément à la méthodologie artistique développée par les jeunes
b. S'assure que les activités de la SEA sont mises en œuvre en temps voulu et avec précision par le spécialiste du SEA
c. Assure la liaison avec les équipes logistiques et administratives et les oriente sur la méthodologie du projet, sa mise en œuvre et ses exigences
d. Identifie les besoins de soutien logistique et administratif liés au projet YouCreate et les communique à la personne de soutien logistique/ administratif concernée
e. Approuve et signe toutes les demandes d'achat de projets conformément aux besoins du projet YouCreate
f. Prévision et suivi des dépenses liées au projet YouCreate
g. Assure la liaison et le partenariat avec les organisations communautaires pour diffuser la méthodologie et garantir sa mise en œuvre durable dans la communauté
h. Prépare les rapports de suivi du projet conformément aux exigences du donateur et de l'équipe de gestion du projet

3. **Documentation du projet:**
   d. Revoit la méthodologie YouCreate et recommande toute modification pour s'adapter au contexte de mise en œuvre.
   e. Fournit des conseils techniques à l'ensemble de l'équipe pendant la mise en œuvre du projet chaque fois que cela est nécessaire.

Responsables de projet

Dans l'idéal, il y aura deux responsables de projet (RP) à plein temps qui se consacreront au suivi des activités pour les jeunes avec les Alliés adultes et à la résolution des problèmes auxquels les équipes sont confrontées. De plus, les RP veillent à ce que le nombre de projets soit atteint en fonction du budget disponible.

Pour une mise en œuvre efficace, un RP YouCreate idéal est quelqu'un qui :

- A 1 à 2 ans d'expérience dans des projets de participation des jeunes avec Tdh
- A une expérience en formation
- Est passionné par la participation et l'autonomisation (renforcement du pouvoir d'agir) des jeunes
- Est très bien organisé et compétent dans l'élaboration des rapports de projet
- A une bonne connaissance de l'anglais pour pouvoir suivre la méthodologie et s'assurer que sa traduction est exacte

Les responsabilités des RP comprennent 3 domaines principaux (entre autres en fonction des besoins du pays dans lequel le projet sera mis en œuvre) :

1. **Gestion des ressources humaines:**
   f. Recrute les Alliés adultes pour soutenir les jeunes animateurs.
   g. Veille à ce que les Alliés adultes respectent les rôles qui leur ont été attribués et les soutient en cas de besoin.
2. **Mise en œuvre du projet:**
   a. Développe l'appel à participation des jeunes animateurs aux activités du projet.
   b. Sélectionne les jeunes animateurs qui participeront aux activités du projet.
   c. Aide les jeunes à mettre en œuvre leurs projets artistiques, conformément à la méthodologie du projet et dans le respect des budgets des projets.
   d. Fournit des conseils et un soutien pour l'élaboration du calendrier de mise en œuvre du projet pour chaque groupe de jeunes, en coopération avec les responsables de jeunes et les alliés adultes.
   e. Participe aux exercices de révision budgétaire avec le GP.
   f. Participe au retour d'information sur la méthodologie YouCreate pour un meilleur soutien aux participants et contribue activement à son suivi, son évaluation et sa révision en coopération avec le spécialiste SEA.

3. **Documentation du projet:**
   d. Contrôle le nombre de jeunes animateurs, d'alliés adultes et de jeunes participants.
   e. Assure le suivi des activités du projet et prépare des rapports de suivi à partager avec l'équipe de gestion du projet.
   f. Veille à ce que les activités du projet soient documentées sous différents formats (exemple : rapports, photos et vidéos).

Le spécialiste du SEA

Le spécialiste SEA YouCreate travaille à 30 % avec l'équipe du projet. La personne qui convient le mieux pour ce poste est celle qui :

- Travaille déjà avec Tdh en tant que spécialiste SEA sur différents projets
- A une expérience dans la mise en œuvre d'outils participatifs de suivi dirigés par les jeunes
- A de l'expérience dans l'organisation de formations ou l'animation d'activités de SEA avec les jeunes
- A de l'expérience dans l'analyse de données quantitatives et qualitatives

Les responsabilités des spécialistes SEA comprennent :

1. Effectuer des visites régulières sur le terrain pour mettre en œuvre les outils SEA pendant toute la durée du projet, en collaboration avec l'équipe de projet et selon la définition de la méthodologie YouCreate.
2. Examiner et analyser les rapports de projet avec les responsables de projet afin d'identifier les causes des entraves à la mise en œuvre des projets et d'améliorer la qualité des rapports.
3. Examiner les performances des outils SEA pour aider à identifier les modifications potentielles
4. Suivi et évaluation de l'avancement global du projet et des résultats obtenus

Le formateur YouCreate

Le formateur YouCreate travaille à 30 % avec l'équipe du projet. La personne qui convient le mieux pour ce poste est celle qui :

- A de l'expérience en animation/facilitation, notamment auprès des jeunes.
- A de l'expérience dans la formation des jeunes et des adultes.
- A une connaissance des activités expérientielles, y compris les jeux et les exercices d'énergisation basés sur l'art et les exercices de construction d'équipe.

Les responsabilités des formateurs comprennent :

- Offrir des sessions de formation de 5 jours aux jeunes animateurs et aux alliés adultes.

- Fournir un soutien technique aux jeunes animateurs en cas de besoin.
- Suggérer des modifications et fournir un retour d'information sur la méthodologie et les outils utilisés pendant la formation afin de les adapter au contexte.

L'allié adulte

L' allié adulte travaille à 50% avec l'équipe du projet. La personne qui convient le mieux pour ce poste est celle qui :

- Travaille de préférence comme facilitateur, formateur ou animateur avec Tdh dans différents projets.
- A l'expérience du soutien aux jeunes pour développer leurs compétences en matière de leadership.
- A une forte capacité d'écoute active, est encourageant et adaptable.
- Est flexible et peut travailler pour aider les jeunes leaders à mettre en œuvre YouCreate, en agissant comme personne de soutien en coulisse.

Les responsabilités de l' allié adulte sont les suivantes :

- Responsabilités en matière de soutien technique :
  - Fournir aux jeunes animateurs un soutien lors de la préparation des activités YouCreate et assurer le suivi et la documentation des activités.
  - Assurer la mise en œuvre des politiques de protection de l'enfance de Tdh lors de la mise en œuvre des activités.
- Responsabilités de soutien administratif et logistique :
  - Sécuriser le lieu des activités de YouCreate
  - Assurer la participation des jeunes participants aux activités.
  - Sécuriser le matériel pour les activités de YouCreate.
  - S'assurer de la présence d'une personne ressource psychosociale pour soutenir tout jeune dans le besoin, et assurer un suivi.
  - Liaison avec le gestionnaire de projet, le responsable de projet et le spécialiste SEA.

CONSEILS POUR LES GESTIONNAIRES ET RESPONSABLES DE PROJETS

Chronologie

Sur la base de notre projet pilote en contexte de développement et humanitaire, un cycle de mise en œuvre de trois mois avec les jeunes a été jugé optimal. En tant que gestionnaire de projet, cela signifie que vous aurez probablement besoin d'un à deux mois pour organiser tous les éléments du projet avant le cycle de mise en œuvre de trois mois avec les jeunes, et du temps ensuite pour rassembler les données.

Dans les situations où un projet de 3 mois n'est pas réalisable pour les jeunes, une retraite de 5-6 jours peut être utilisée à la place pour mettre en place des activités.

Voici quelques indications sur le temps nécessaire à chaque phase de YouCreate pour les activités stipulées dans le kit d'art.

Pour des contextes humanitaires ou d'urgence, sur la base d'une retraite d'une semaine

Lorsqu'il n'est pas possible de faire participer les jeunes pendant trois mois complets, une alternative peut être de mettre en place une retraite d'une semaine pour les jeunes. Points importants à prendre en considération :

- Les retraites d'une semaine peuvent être organisées dans un lieu central où les jeunes peuvent se rendre chaque jour et rentrer chez eux le soir, ou dans une autre région qui offre également un hébergement de nuit.
- Sur la base de consultations avec les partenaires du projet, il est possible d'organiser un camp mixte si les conditions de couchage sont séparées par sexe. Si cela n'est pas approprié, des camps spécifiques au genre peuvent être organisés.
- Un contact et une communication étroits avec les parents sont très importants pour les camps, en particulier ceux où les jeunes passent la nuit.
- Un soutien adulte suffisant est nécessaire pour assurer la sécurité et le soutien des jeunes. Nous recommandons un adulte pour 7 jeunes.
- Les jeunes animateurs doivent avoir suffisamment de temps dans la semaine pour diriger les jeunes dans toutes les activités du kit d'art.
- Des activités supplémentaires de renforcement de l'esprit d'équipe, des activités expérientielles et ludiques, y compris des activités basées sur la nature, peuvent être ajoutées à la retraite afin de créer une expérience riche pour les jeunes.
- L'action artistique de chaque groupe peut être mise en œuvre à titre d'essai lors de la retraite, puis à nouveau au sein de la communauté, s'il est possible pour les jeunes de se réunir en quittant le lieu de la retraite.

Guide étape par étape pour la mise en œuvre du projet YouCreate pour les GP

La section suivante décrit les étapes recommandées que peuvent suivre les gestionnaires de projet pour mettre en œuvre YouCreate dans différents contextes:

ÉTAPE 1 : Étudier la méthodologie et l'adapter au contexte selon les besoins

Les mouvements populaires doivent étudier et comprendre la méthodologie avant la mise en œuvre du projet. La durée de la mise en œuvre en fonction du contexte (3 mois ou une semaine) est un exemple des ajustements qui peuvent être apportés à la méthodologie. Un autre exemple peut être le changement d'un type d'art (ou de plusieurs) utilisé dans des activités qui pourraient ne pas être pertinentes/populaires/acceptées dans le contexte. Par exemple, les animateurs en Égypte ont indiqué que l'utilisation de l'argile n'était pas populaire parmi les participants parce qu'ils la trouvaient "enfantine". En Irak, le manque de matériel disponible a parfois nécessité de changer le type d'art utilisé dans certaines activités, sa durée ou les étapes de la mise en œuvre.

ÉTAPE 2 : Traduire le kit d'art dans la langue locale du pays de mise en œuvre

Il s'agit d'une étape extrêmement importante car les formateurs, les alliés adultes et les jeunes animateurs utiliseront largement le kit d'art pendant la mise en œuvre. Il est important de s'assurer que le kit d'art est traduit dans un langage adapté aux jeunes. En Irak, les jeunes ont trouvé le kit d'art difficile à comprendre parce qu'il était traduit dans la langue arabe formelle classique. Assurez-vous de vérifier la version traduite et la cohérence des termes utilisés dans le kit d'art.

ÉTAPE 3 : Orienter l'équipe de projet sur la méthodologie et les objectifs du projet

Il est important de s'assurer que le gestionnaire de projet, les responsables de projet et le spécialiste SEA sont tous au même niveau de compréhension de la méthodologie. Pour ce faire, fournissez à l'équipe de projet la méthodologie traduite et donnez-lui le temps de l'étudier. Ensuite, toute l'équipe pourrait se réunir pour partager sa compréhension et ses réflexions. Il est important de partager à ce stade les objectifs du projet (en termes de participants et de professionnels) comme convenu avec le donateur. Cela aidera l'équipe de projet à élaborer le calendrier du projet YouCreate et à le communiquer pour obtenir les éventuelles approbations logistiques nécessaires.

De plus, il faut prévoir une réunion avec les équipes logistiques et administratives pour les orienter sur le projet, son calendrier et les étapes de mise en œuvre. Expliquez à l'équipe la nature des programmes menés par les jeunes et en quoi cette approche unique diffère des projets ordinaires menés par les adultes. Précisez que vous ne disposez pas d'une clarté totale sur tous les matériels à fournir pour la mise en œuvre, car ce sont les jeunes qui décident à un stade ultérieur du projet. Soulignez qu'une fois que les jeunes ont demandé certains matériaux (comme du matériel de peinture ou des couleurs de graffitis), ils doivent les recevoir en temps voulu (la réception tardive des matériaux entraîne parfois l'abandon du projet par les jeunes). Suggérez aux jeunes de demander des devis à divers magasins de fournitures artistiques qui vendent une large gamme de matériel artistique, afin qu'ils puissent choisir ou passer un contrat avec celui qui a les prix les plus bas en général. Si cela n'est pas possible (l'équipe logistique a demandé une liste très précise de matériel pour lequel obtenir des devis), suggérez-lui d'identifier au moins les magasins de fournitures artistiques afin d'être prêt à se procurer le matériel une fois qu'il aura été identifié par les jeunes.

ÉTAPE 4 : Sélectionner les communautés pour la mise en œuvre du projet

En fonction du budget, du calendrier du projet et du contexte du pays de mise en œuvre, sélectionnez les communautés qui seront ciblées pour la mise en œuvre du projet. Par exemple, en Égypte, l'équipe a décidé de mettre en œuvre le projet par l'intermédiaire des centres communautaires présents dans deux villes différentes car ils disposent de suffisamment de ressources et peuvent facilement accéder aux jeunes par l'intermédiaire de ces centres. En Irak, l'équipe a décidé de mettre en œuvre les activités du projet dans le centre ville de Kirkouk car la mise en œuvre y est relativement plus facile que dans les camps de réfugiés. Une leçon tirée de la mise en œuvre en Égypte et en Irak est de toujours choisir des communautés proches du lieu d'implantation de l'équipe de projet, afin de faciliter un soutien rapide aux jeunes et un suivi par les alliés adultes. Un autre critère important à prendre en considération pour décider du lieu de mise en œuvre est la disponibilité d'espaces sûrs dans lesquels les jeunes peuvent se réunir pour mettre en œuvre leurs activités. Les espaces sûrs peuvent être des centres pour les jeunes, des écoles, des centres communautaires ou des

organisations communautaires locales qui permettent aux jeunes de se réunir pour mettre en œuvre les activités du projet pendant les après-midis, les soirées ou les week-ends.

ÉTAPE 5 : Mettre en place les bonnes personnes et les bons groupes

A) Établir des partenariats avec les organisations communautaires locales (OCL) intéressées pour faciliter la mise en œuvre des projets à moindre coût

Recherchez des organisations communautaires locales et dressez une liste de partenaires potentiels. Prenez contact avec elles et établissez des partenariats avec celles qui sont intéressées et engagées. Le partenariat peut être officialisé par des protocoles d'accord ou par un simple accord formel par courrier électronique. Les avantages que vous pouvez tirer d'un partenariat avec des organisations communautaires locales sont les suivants : a) accéder et recruter facilement des jeunes animateurs et des jeunes participants ; b) fournir des espaces sûrs pour les jeunes afin de mettre en œuvre leur cycle de RAP ; c) soutenir la fourniture de matériel de projet ; et d) maintenir la mise en œuvre de la méthodologie dans la communauté locale même après l'achèvement du projet.

B) Orienter les formateurs sur la méthodologie et les objectifs du projet

Après avoir identifié les communautés sélectionnées pour la mise en œuvre du projet, engagez les formateurs (2 formateurs pour chaque groupe) et donnez-leur le temps de passer en revue la méthodologie pour préparer un atelier de cinq jours pour la formation des animateurs sur la méthodologie (voir l'exemple d'agenda à l'annexe 4). Il est important que les formateurs prennent en considération les antécédents des jeunes, la dynamique entre les nationalités (si les animateurs sont de pays différents), et toute condition ou contrainte imposée par la communauté (par exemple, ils doivent veiller à la flexibilité des interactions entre garçons et filles, ou si un certain type d'art est perçu négativement par la communauté) et révisent les méthodes et les activités en conséquence. Il est utile que les formateurs préparent également des activités expérientielles supplémentaires pour aider les jeunes animateurs à développer leurs compétences en matière d'animation.

C) Appel à la participation des jeunes animateurs au projet

Publier un appel à la participation des jeunes animateurs au projet sur les médias sociaux populaires (tels que Facebook ou Instagram), et dans les centres communautaires/centres de jeunesse/écoles/OCL des communautés sélectionnées. Inclure des informations importantes sur le projet et ajouter une date limite pour la candidature. Assurez-vous que le projet est bien conçu et qu'il n'est pas trop long. Élaborez un formulaire de candidature sur Google très succinct (ou imprimez-le au cas où les jeunes n'auraient pas accès à Internet) que les jeunes animateurs intéressés pourront remplir. Le formulaire comprend généralement :

- Nom
- Date de naissance *(pour s'assurer qu'ils se situent dans la tranche d'âge spécifiée)*
- Nationalité *(pour vous aider à regrouper les participants)*
- Le genre *(pour vous aider à regrouper les participants, surtout dans les contextes qui ne privilégient pas l'interaction homme-femme)*
- Lieu de résidence *(pour s'assurer qu'ils se trouvent dans la communauté choisie pour la mise en œuvre et vous aider à regrouper)*
- Niveau d'études *(pour vous aider à prévoir leur disponibilité, par exemple en connaissant l'heure des examens et des vacances)*
- Numéro de téléphone *(pour contacter les jeunes s'ils sont sélectionnés)*
- Courriel *(pour contacter les jeunes si sélectionnés)*
- Expérience antérieure de volontariat *(s'ils ont de l'expérience, leur niveau d'engagement est généralement plus élevé)*
- Compétences/arts que vous pouvez partager *(s'ils s'intéressent aux arts, leur niveau d'engagement est généralement plus élevé)*

Le lien vers le formulaire de candidature Google doit être inclus dans l'appel publié sur les médias sociaux ou imprimé à côté de l'annonce publiée dans les centres communautaires, les centres de jeunesse, les écoles et les organisations communautaires.

ÉTAPE 6 : Mise en place de l'équipe YouCreate

A) Sélectionner les jeunes animateurs

Les RP reçoivent généralement de nombreuses demandes de la part de jeunes intéressés. Étant donné que les jeunes animateurs sont les principaux acteurs du projet, il est important de sélectionner des jeunes qui seront enthousiastes et engagés pour mener à bien les activités du projet. Pour trouver les jeunes animateurs les plus engagés, il est recommandé de filtrer les formulaires de candidature par âge (vous trouverez parfois des jeunes plus âgés/plus jeunes qui postulent) et par lieu de résidence (les jeunes qui vivent en dehors de la communauté de mise en œuvre et du lieu géographique sélectionnés abandonneront probablement) puis de les sélectionner :

- Ceux qui ont une expérience antérieure de volontariat
- Ceux qui ont des compétences pour partager ou aiment certains types d'arts
- Ceux dont les horaires permettront leur participation à la totalité du projet

Une fois que le RP a identifié un certain nombre de jeunes animateurs potentiels, il doit les appeler pour un rapide "entretien téléphonique". Il est important de mener cet "entretien" de manière très amicale, comme un appel de suivi de la demande soumise. Au cours de l'appel, le RP peut présenter le projet et expliquer l'engagement nécessaire. Il est également important de vérifier pourquoi ils sont intéressés à rejoindre le projet. Sur cette base, une liste finale de jeunes animateurs sélectionnés est générée. Si les RP sélectionnent un nombre de jeunes plus important que nécessaire pour la formation, elles peuvent conserver cette liste pour d'autres formations futures ou comme soutien.

En outre, la liste des jeunes qui ont demandé à participer en tant que jeunes animateurs et qui n'ont pas été sélectionnés peuvent être invités ultérieurement en tant que jeunes participants.
Il est important de noter qu'à ce stade, les RP doivent fixer les dates de formation (de préférence lorsqu'il n'y a pas d'examens ou d'occasions locales) et réserver un lieu de formation (qui peut être facilement atteint par les animateurs) et déposer une convention de travail de projet pour les rafraîchissements de formation avant d'inviter la liste finale des animateurs de jeunesse sélectionnés.

B) Sélectionner les alliés adultes

Sur la base des critères mentionnés dans la section consacrée aux équipes de projet, les RP doivent sélectionner des alliés adultes pour travailler avec les jeunes animateurs. Une fois les alliés adultes sélectionnés, les RP peuvent organiser un atelier de deux jours pour orienter les alliés adultes sur les programmes destinés aux jeunes et leur rôle de soutien. Il convient de mentionner qu'un allié adulte peut travailler avec 2 ou 3 groupes simultanément. Il est important de mentionner que les alliés adultes ne sont pas formés au cycle de RAP à ce stade. Comme le nombre d'alliés adultes est relativement faible et gérable, l'atelier peut être organisé dans les bureaux de Tdh. S'il n'y a pas de place ou si l'espace n'est pas disponible, il faut se coordonner avec l'équipe logistique pour réserver une place pour l'atelier.

ÉTAPE 7 : Former les jeunes animateurs à la méthodologie YouCreate

Les RP doivent appeler les jeunes animateurs sélectionnés pour les inviter à participer à la formation à la méthodologie YouCreate en précisant le lieu et le moment de la formation. Après avoir reçu la confirmation de la participation des animateurs sélectionnés à la formation, les RP peuvent partager la liste confirmée des animateurs sélectionnés avec les formateurs (deux formateurs travaillent avec un groupe) ainsi que toute information disponible qui pourrait les aider à adapter la formation.

La formation à la méthodologie est suivie par les jeunes animateurs ainsi que par les alliés adultes et les spécialistes de SEA peuvent également assister à des sections spécifiques de la formation. Pendant la formation, des équipes YouCreate sont formées. Les jeunes animateurs sont généralement jumelés pour former une équipe rejointe par un allié adulte (c'est-à-dire qu'une équipe comprend deux jeunes animateurs et un allié adulte qui peuvent travailler avec un groupe de 20 jeunes participants). En conséquence, **le nombre total de jeunes animateurs qui peuvent participer à la formation à la méthodologie est de 14 jeunes animateurs et 7 adultes alliés, soit 21 participants au total. Parfois, pour avoir un tampon, les RP peuvent inviter 16 jeunes animateurs et 8 alliés adultes, soit 24 participants au total.**

Le dernier jour de formation, les RP doivent informer les équipes du budget disponible pour l'action artistique par groupe afin de les aider à avoir une vue d'ensemble avant de travailler avec leurs pairs. Les jeunes animateurs disent

généralement que le budget consacré à l'action artistique n'est pas suffisant. Il est important que les RP et les formateurs soulignent que les animateurs doivent être créatifs (par exemple, en rassemblant des ressources de la communauté ou en trouvant des sponsors pour financer leurs projets) et utiliser les ressources qu'ils ont identifiées lors de la phase de planification ainsi que les points forts de leur modèle d'écologie sociale pour lancer et mener à bien leur Art-Action.

ÉTAPE 8 : Les alliés adultes aident les jeunes animateurs à former leur groupe

Demandez aux jeunes animateurs de commencer la mise en œuvre dès la fin de la formation afin de profiter de leur élan et de leur enthousiasme. Pour commencer la mise en œuvre, chaque équipe (2 animateurs et 1 allié adulte) doit travailler avec 20 jeunes participants afin de compléter leur cycle de RAP. Le nombre optimal d'un groupe de participants est de 15 jeunes participants ; cependant, nous en invitons généralement 20 car 5 jeunes participants en moyenne abandonnent généralement.

Bien que les jeunes animateurs soient encouragés à inviter leurs amis et leurs pairs à participer en tant que jeunes participants, c'est le rôle des alliés adultes de s'assurer d'un groupe de jeunes participants avec lesquels les jeunes animateurs pourront travailler. Pour atteindre les jeunes participants, l'allié adulte peut consulter les RP pour identifier les moyens d'atteindre les jeunes participants (tels que les jeunes qui n'ont pas été sélectionnés pour participer en tant que jeunes animateurs, les jeunes nommés par les centres communautaires, les centres de jeunesse, les écoles et les organisations communautaires).

Lorsque ce rôle n'a pas été joué par les Alliés adultes dans le cadre du projet pilote, de nombreux jeunes animateurs se sont sentis frustrés et découragés en raison des difficultés liées au recrutement.

Il n'y a pas de critères spécifiques pour la sélection des jeunes participants, sauf pour leur âge et leur volonté de s'engager pour la durée totale de la mise en œuvre du projet.

ÉTAPE 9 : Suivi des progrès des jeunes animateurs avec le soutien des alliés adultes

Une fois que les jeunes animateurs commencent à mettre en œuvre YouCreate avec leurs pairs, les RP commencent à assurer le suivi directement avec l'allié adulte pour fournir tout le soutien nécessaire et pour documenter les activités du projet (sous forme de rapports, de photos, de vidéos). À ce stade, ils s'assurent que chaque équipe dispose d'un calendrier précis de mise en œuvre et que le spécialiste SEA participe comme indiqué dans la méthodologie.

Une fois le projet terminé, les jeunes animateurs reçoivent deux certificats, l'un pour leur participation à la formation et le second en tant que certificat

d'appréciation pour avoir dirigé les activités du projet. Les jeunes participants reçoivent un certificat d'appréciation pour leur participation aux activités du projet uniquement. La remise de ces certificats à la fin du projet a permis d'accroître l'engagement des jeunes animateurs en Égypte et en Irak.

ÉTAPE 10 : Évaluer la méthodologie et partager les leçons apprises

Après l'achèvement de toutes les activités du projet, le spécialiste SEA peut évaluer la méthodologie à l'aide des outils YouCreate SEA développés et inclus dans l'**annexe 6-8**. Le GP peut inviter les parties prenantes et les partenaires locaux à partager l'apprentissage et à diffuser la mise en œuvre de la méthodologie au niveau local.

Budgétisation

Voici les principales lignes budgétaires pour la mise en œuvre du projet YouCreate, conformément aux projets pilotes en Égypte et en Irak :

- Personnel du projet
- Traduction et communication
- Atelier pour alliés adultes
- Formation des jeunes animateurs
- Mise en œuvre du cycle RAP par les jeunes

Le modèle ci-dessous suppose que la durée totale de la mise en œuvre du projet est de 12 mois (toutefois, il se peut que la durée du projet soit inférieure).

Habituellement, l'accord avec le donateur implique de s'adresser à trois segments différents :

1. Les professionnels : Les adultes alliés qui participeront aux activités du projet.
2. Les jeunes animateurs : Des jeunes qui seront formés par des formateurs à la méthodologie YouCreate et qui travailleront avec les jeunes participants avec le soutien d'alliés adultes.
3. Les jeunes participants : Les jeunes sont dirigés par les Jeunes animateurs pour lancer leur Art-Action selon la méthodologie YouCreate.

- Le modèle de budget ci-dessous suppose que l'accord avec le donateur prend en compte les équipes suivantes :
  - 7 professionnels
  - 14 jeunes animateurs
  - 140 jeunes participants
- Cela signifie que le projet aura 7 équipes de jeunes animateurs (chaque équipe a 2 jeunes animateurs), soutenus par 7 alliés adultes (chaque équipe de jeunes animateurs est soutenue par 1 allié adulte), et travaillera avec 140 jeunes participants (chaque équipe de jeunes animateurs travaille avec 20 jeunes participants ; 7*20= 140 jeunes participants)

Dépenses	Unité	# Nombre d'unités	Taux unitaire (en CHF)	Total
Personnel du projet				
Gestionnaire de projet (50%)	Par mois	12		
Responsable de projet (2 à 100%)	Par mois	24		
Spécialiste SEA (30%)	Par mois	6		
Alliés adultes (50%)	Par mois	10		
Formateur (30%)	Par mois			
Traduction et communication				
Traduire la méthodologie dans la langue locale	Per page	108		
Imprimés (pour imprimer et diffuser l'appel aux jeunes animateurs)	Par lot de formation des jeunes animateurs	1		
Documentation du projet (photos et vidéos)	Par équipe de jeunes	7		
Atelier pour alliés adultes				
Location d'un lieu de formation	Par jour	2		
Repas : petit déjeuner, déjeuner, pauses café, eau	Par personne	7		
Matériel (kit pour le participant, matériel de formation, certificats, etc.)	Par personne	7		
Formation des jeunes animateurs				
Location d'un lieu de formation	Par jour	5		
Repas : petit déjeuner, déjeuner, pauses café, eau (14 YLs & 7 AAs)	Par personne	21		
Matériel (kit pour le participant, matériel de formation, certificats, etc.)	Par personne	14		
Transport	Par personne	14		

Dépenses	Unité	# Nombre d'unités	Taux unitaire (en CHF)	Total
Mise en œuvre du cycle de RAP				
Primes pour les JAs	Par personne	14	100	1400
Location d'un espace sécurisé	Par groupe de jeunes	7		
Transport des participants	Par personne	140		
Matériels RAP	Par groupe de jeunes	7		
Somme forfaitaire pour chaque équipe pour le lancement de leur Art-Action	Par groupe de jeunes	7	200	1400

Notes budgétaires importantes :

- Le coût des matériaux, du transport et des locations diffère d'un pays à l'autre, il est important de vérifier les prix avant d'estimer le coût.
- En fonction du contexte et du pays de mise en œuvre, il peut être nécessaire d'ajouter une ligne budgétaire pour l'équipe financière et/ou l'équipe administrative/logistique.
- Il est recommandé de faire réaliser une partie de la documentation du projet (photos et vidéos spécifiques à Art-Actions) par des professionnels pour être utilisée dans des rapports et/ou des présentations de conférences ... etc.
- Pour le lieu de formation des Alliés adultes, cette formation pourrait être dispensée au bureau. Dans ce cas, supprimer cette ligne budgétaire.
- Le matériel de formation pour les alliés adultes et les jeunes animateurs est généralement plus cher que le matériel de formation ordinaire (nous nous procurons des peintures, des pinceaux, des magazines, etc.)). Veuillez vous assurer de consulter le kit d'art et les matériaux mentionnés pour chaque activité avant d'estimer le coût de cette ligne.
- Parfois, lorsque les formations sont dispensées dans un lieu sûr proche des communautés de jeunes leaders, le coût du transport peut être supprimé. Une autre façon d'économiser sur cette ligne est de s'associer avec les organisations communautaires locales pour fournir un espace sûr pour la formation.
- Pour vous donner une idée du coût total d'un cycle de formation pour les jeunes animateurs, en Égypte, le coût d'un cycle de formation était de 1 450 CHF, tandis qu'en Irak, il était de 2 100 CHF.
- Les primes des JA sont divisées en 5 versements prévus à la fin de chaque phase de RAP (20 CHF à la fin de chaque phase, quel que soit le nombre de fois que les JA rencontrent leurs pairs). Les primes sont accordées aux JA car elles déploient des efforts considérables et renoncent généralement à des possibilités de travail pour participer au projet. Si cela n'est pas pertinent dans le contexte, veuillez envisager de supprimer cette ligne.

- Les locations d'espaces sécurisés pour l'implémentation de YouCreate peuvent être réduites (voire supprimées) s'il y a de l'espace dans les bureaux de Tdh ou dans les centres communautaires. Un partenariat avec les organisations communautaires locales peut aider à éliminer ce coût.
- Chaque équipe de jeunes reçoit un total de 200 CHF (peut être plus ou moins élevé selon le budget disponible) pour mener à bien son Art-Action. Cette somme peut être utilisée pour louer une salle de théâtre, acheter des costumes, des couleurs ou tout autre matériel lié à l'action artistique de l'équipe. Les équipes ne reçoivent pas ce montant directement, elles partagent leurs besoins avec leur allié adulte pour se procurer le matériel nécessaire. Cependant, elles sont responsables de la gestion de cette somme. Certains groupes utiliseront moins que le montant spécifié. Pour économiser sur cette ligne, pensez à réutiliser le matériel pour des Art-Actions similaires (par exemple, les costumes de théâtre peuvent être utilisés par plusieurs équipes). Encouragez également les jeunes à faire preuve de créativité et essayez de trouver des sponsors ou des soutiens pour financer leurs activités. Une autre façon d'économiser sur cette ligne est de s'associer avec des organisations communautaires locales qui peuvent apporter leur soutien en fournissant une partie (ou la totalité) du matériel nécessaire à l'Art-Action.

Montants totaux :
Pour donner une idée du coût total d'un cycle YouCreate, en Égypte, il s'élevait à 3’860 CHF, tandis qu'en Irak, il était de 8’960 CHF.

Question(s) pour le journal de réflexion

Votre rôle de gestionnaire ou de responsable de projet exige de solides compétences organisationnelles, des capacités de leadership et une grande capacité d'adaptation.

Quel est votre style de leadership ? Comment pouvez-vous aider au mieux votre équipe et les jeunes animateurs à tirer parti de leurs points forts et à s'épanouir dans leur rôle ?

Quelles sont vos préoccupations quant à votre rôle ? Que pouvez-vous faire pour répondre à vos préoccupations ?

CONSEILS POUR LES ALLIÉS ADULTES

Allié adulte

Qui est un adulte allié ?

Dans YouCreate, un allié adulte est un adulte qui agit en tant que soutien pour les jeunes animateurs. Le rôle n'est PAS de superviser ou d'avoir la responsabilité SUR les jeunes. Il doit plutôt être disponible pour apporter son soutien lorsque les jeunes le demandent, être capable de partager des ressources lorsque cela est nécessaire (par exemple, du matériel (fournitures artistiques) et des rafraîchissements), et assurer la liaison avec le personnel de Tdh. Un allié adulte doit demander aux jeunes animateurs quel type de soutien ils souhaitent et comment ils souhaitent recevoir ce soutien. Il est important d'écouter activement les Jeunes animateurs et de les soutenir pour qu'ils s'épanouissent dans leurs propres processus décisionnels.

Quelles sont les compétences et les valeurs importantes pour les alliés adultes ?

- Respectueux
- Écoute active
- Adaptabilité
- Capacité à lâcher prise
- Appréciation de la créativité et des idées des jeunes
- De nature encourageante
- Reconnaître et mettre de côté les préjugés des jeunes
- Soutenir les jeunes pour qu'ils s'approprient le projet et n'imposent pas de jugement ou d'idées

Pourquoi impliquer les jeunes animateurs ?

- garantir les intérêts supérieurs des jeunes animateurs
- Améliorer l'expérience des services (par exemple, augmenter le bien-être émotionnel, réduire le stress et le sentiment de sécurité).
- Améliorer l'accès et l'utilisation des services
- Améliorer la redevabilité des services
- Renforcer les compétences de vie, les compétences de leadership et les compétences liées aux tâches des jeunes animateurs

ET

- Les jeunes sont moins soumis à des règles et à des contraintes que les adultes
- Une volonté accrue de prendre des risques qui peuvent conduire à de nouveaux apprentissages et à des innovations
- Énergie et mentalités créatives

Éviter l'"adultisme”

Les adultes peuvent parfois croire qu'ils ont une plus grande contribution que les enfants et pensent que les jeunes doivent devenir adultes avant d'avoir des compétences. Il est important de réfléchir à notre façon de penser et d'agir. Pour savoir si vous êtes "adultiste", réfléchissez aux déclarations que vous faites et demandez-vous "Est-ce que je traiterais un autre adulte comme ça ? Est-ce que j'utiliserais ce ton de voix ?".

Aider les jeunes animateurs à utiliser le kit d'art

Le kit d'art et toutes ses activités sont conçus pour que les jeunes animateurs puissent diriger avec les jeunes participants. Votre rôle en tant qu'allié adulte est d'aider les jeunes animateurs à choisir, préparer et diriger des activités. Cela inclut le soutien aux jeunes animateurs à travers :

Formation de suivi et Soutien aux jeunes animateurs sur les activités YouCreate

- Après avoir suivi une formation YouCreate, les jeunes animateurs peuvent avoir besoin d'un peu de pratique supplémentaire pour se sentir à l'aise dans leurs rôles de facilitateurs et de preneurs de notes.
- Faites le tour de toutes les activités YouCreate avec les jeunes animateurs avant leur mise en œuvre, les jeunes participants fournissant un retour d'information constructif.

Soutenir les jeunes animateurs pour :

- Comprendre les différentes activités du kit d’art et savoir comment les utiliser.
- Réfléchir sur les besoins, les intérêts et le contexte des jeunes participants avec lesquels ils travaillent et sélectionner ou modifier les activités en conséquence.
- Développer les compétences et la confiance nécessaires pour diriger des activités.
- Préparer les activités à l'avance.
- Remplir les formulaires de documentation à la fin de chaque activité.

Lorsque vous apportez votre soutien, assurez-vous de prendre du recul, de vous effacer et de laisser les jeunes animateurs diriger ! Votre rôle est de créer un espace pour qu'ils puissent diriger et d'être une personne de soutien et de sécurité, à qui ils peuvent poser des questions et demander des conseils et du soutien tout au long du parcours.

Participer à des activités avec les jeunes participants

- Soutenir les jeunes animateurs afin de créer un environnement sûr et respectueux où les pairs se sentent à l'aise pour partager et participer
- Développer les compétences et la confiance nécessaires pour partager des idées et prendre des décisions

Agir en tant qu'agent de liaison

- Votre rôle sera de partager les informations des Jeunes Animateurs avec Tdh et de partager en retour les informations de Tdh avec les Jeunes Animateurs.
- Vous devrez soutenir les jeunes animateurs en matière de logistique et de partenariats. Il s'agira notamment de veiller à ce que Tdh fournisse le matériel nécessaire à leurs activités et de travailler avec les partenaires communautaires pour trouver un espace et des jeunes pour participer.
- En apportant un soutien logistique, les jeunes animateurs peuvent alors se concentrer sur le leadership et les processus de création artistique.
- Veiller à ce que d'autres professionnels, tels que les personnes chargées du soutien psychosocial et les spécialistes du SEA, soient disponibles en cas de besoin.

Notes importantes pour les alliés adultes

En tant qu'adultes travaillant aux côtés des jeunes qui coordonnent cette recherche, il est important que vous gardiez à l'esprit le bien-être des jeunes participants pendant la recherche ainsi que celui des jeunes animateurs eux-mêmes. En fin de compte, les adultes qui participent à ce processus sont responsables de la protection des jeunes et doivent s'assurer que le code d'éthique est bien respecté. Voici quelques points clés à garder à l'esprit:

- Travaillez au sein de votre organisation, et avec les jeunes animateurs, pour soutenir la mise en place, la planification, la mise en œuvre et le suivi de toutes les activités.
- Assurez-vous qu'un travailleur social, un travailleur de soutien psychosocial ou une autre personne formée est disponible pour soutenir les jeunes qui pourraient être perturbés par les activités.

Liste de contrôle des bonnes pratiques :

Voici quelques "bonnes pratiques" qui peuvent vous aider dans votre travail aux côtés des jeunes leaders et des jeunes participants :

1. **Partir des points forts**
2. **Utiliser le pouvoir des idées des jeunes pour un changement positif**
3. **Créer des partenariats**
4. **Remettre en question les idées oppressives, si cela peut se faire en toute sécurité**

1. **Partir des points forts :** Commencez toujours par explorer les points forts des jeunes animateurs. Quels sont leurs points forts personnels et collectifs ? Quelles sont les forces qui existent dans leur famille, leur communauté locale, les gouvernements et la société ? Comment les jeunes animateurs peuvent-ils tirer parti de leurs points forts ? Penser de cette manière permet d'identifier les atouts, les capacités et les opportunités de leurs systèmes de soutien et du contexte socioculturel qui soutiennent et protègent les jeunes et aident à établir un sentiment de dignité, d'appartenance et de justice.
2. **Utiliser le pouvoir des idées des jeunes pour un changement positif:** Nous savons par notre propre expérience, mais aussi par la recherche, que l'adolescence et la jeunesse sont des périodes de grande ouverture et d'imagination. Les jeunes, lorsqu'ils sont encouragés à réfléchir de manière critique et créative sur le monde qui les entoure, ont de nombreuses idées pour un changement positif dans nos communautés et nos sociétés. Offrir un espace aux jeunes de toutes origines et expériences pour qu'ils puissent réfléchir à leurs idées et les développer est une composante importante du soutien aux jeunes. N'oubliez pas que les jeunes apprendront et participeront différemment les uns des autres, et que vous devez réfléchir à cela et à la manière dont vous allez créer des espaces pour qu'ils puissent réfléchir à leurs idées ! Par exemple, s'il y a des jeunes malvoyants, vous pouvez organiser un cercle de dialogue et enregistrer les idées des participants au lieu de demander à chacun d'écrire des notes autocollantes et de lire les réflexions des autres. Si les jeunes participants ont des heures de prière religieuse, structurez votre horaire de manière à ne pas perturber leurs prières ! Si aucune fille ne parle alors qu'elle est avec tous les garçons, divisez les participants en groupes séparés de garçons et de filles pour favoriser la conversation. Lorsque les jeunes et les adultes travaillent ensemble, nous pouvons nous appuyer sur les idées des jeunes pour apporter des améliorations dans nos communautés.
3. **Construire des partenariats :** Il est important de créer des partenariats avec les jeunes dans différents systèmes ou secteurs. Cela peut varier en fonction du contexte. Réfléchissez à la manière dont vous pourriez faire participer les jeunes ou votre comité consultatif de jeunes à d'autres groupes de la communauté et à ce qui serait le plus inclusif.
4. **Remettre en question les idées oppressives, si cela peut se faire en toute sécurité :** Soyez prêt à repousser respectueusement les idées oppressives qui ne reflètent pas les intérêts supérieurs des jeunes. Même les jeunes peuvent refléter des idées qu'ils ont apprises chez eux et dans leur communauté, par exemple que les garçons sont plus intelligents que les filles ou que certaines ethnies sont meilleures que d'autres. Lorsque ces questions sont soulevées, profitez-en pour

faire une pause dans la conversation. Soyez curieux, demandez à la personne pourquoi elle pense ainsi (s'il est sûr pour tout le monde dans le groupe d'explorer cela). Encouragez les autres jeunes du groupe à partager leurs idées. Si vous connaissez un "champion du changement" dans la salle, pensez à lui demander car il est préférable que les idées de changement viennent des participants eux-mêmes. Envisagez d'inclure ce point dans votre accord communautaire au début de votre rencontre.

Quels sont les défis qui pourraient se présenter dans votre contexte ?

Considérez votre projet, programme ou organisation. Selon vous, quels sont les obstacles qui empêcheraient les jeunes de s'impliquer ? Réfléchissez en terme:

- **Physique:** Y a-t-il des obstacles physiques, comme les escaliers menant au centre communautaire, qui empêcheraient certains jeunes de s'engager ?
- **Mental:** Y a-t-il des idées qui excluent certains jeunes, comme le fait que les arts sont pour les jeunes enfants ? Comment pouvez-vous travailler à un changement d'attitude pour que chacun se sente capable de participer ?
- **Spirituel:** Votre projet, programme ou organisation privilégie-t-il une certaine religion ou un point de vue qui pourrait exclure certains jeunes ?
- **Culturel :** Comment faire appel à des pratiques ou des références culturelles spécifiques pour que les jeunes se sentent à l'aise et aient un sentiment d'appartenance au groupe ?

Rôles des adultes pour assurer une participation significative

Travailler avec les jeunes et encourager leur participation significative à un projet exige un ensemble particulier de compétences, et nécessite une approche différente de celle que nous utilisons lorsque nous menons des projets pour les jeunes.

- **Mise en place de l'espace :** Il est important d'être au même niveau physique que les jeunes, donc s'asseoir en cercle est bien mieux que de se tenir devant un groupe de jeunes assis.
- **Langage et ton :** Une bonne façon de mettre les jeunes à l'aise est de parler de vos idées d'une manière qui soit accessible et claire pour eux. Donc, sur le plan pratique, assurez-vous de ne pas utiliser de mots de jargon ou d'acronymes, sauf si vous les expliquez. Selon la langue que vous parlez, il existe souvent une manière formelle et informelle de s'exprimer, donc parler de manière informelle est aussi un excellent moyen d'encourager les jeunes à se sentir détendus.
- **Langage corporel :** Utilisez le contact visuel avec les jeunes. Lorsque les jeunes facilitent les activités, essayez de ne pas vous laisser distraire ! Regardez attentivement et donnez votre avis/approbation par un contact visuel et un signe de tête. Votre présence et votre soutien sont importants.

L'un des objectifs des alliés adultes est d'encourager les jeunes à partager leurs pensées et leurs idées. Comment pouvons-nous y parvenir le plus efficacement possible ?

- Une bonne chose à retenir est que les jeunes sont les experts de leur propre vie, nous devons les traiter de cette façon. Si nous voulons soutenir les jeunes et encourager leur participation, il n'y a personne de mieux à qui parler qu'aux jeunes eux-mêmes.
- Poser beaucoup de questions est une excellente façon de montrer votre intérêt et de faire savoir aux jeunes que vous prenez leurs pensées et leurs idées au sérieux.
- Vous n'avez pas besoin d'avoir toutes les réponses, montrer votre propre vulnérabilité et être honnête sur votre situation est un élément important pour établir la confiance.

Comment les alliés adultes peuvent-ils soutenir les jeunes animateurs ?

Nous avons juste parlé de certaines façons de nous comporter et de parler avec les jeunes, mais quels rôles pratiques les adultes doivent-ils jouer pour soutenir les jeunes ? N'oubliez pas que même dans les projets où les jeunes et les adultes travaillent en collaboration, il y a encore plusieurs choses que les adultes doivent continuer à faire pour que les jeunes puissent participer en toute sécurité :

1. **Sécurité :** Il est très important que les adultes continuent à fournir un environnement sûr et sécurisé pour que les jeunes puissent se rencontrer et travailler ensemble sur les activités du projet
2. **Protection:** Il est important que les jeunes soient protégés de toutes les manières possibles et que votre organisation dispose d'une politique de sauvegarde de l'enfant actualisée. Si des problèmes de protection de l'enfance surviennent dans

le cadre du projet, les jeunes doivent connaître la voie de soutien qu'ils peuvent suivre, qu'il s'agisse du suivi du bien-être d'un jeune, de conseils, de questions juridiques ou de santé.

3. **Soutien psychosocial :** Il est toujours bon d'avoir le contact d'une personne à qui les jeunes peuvent s'adresser s'ils sont confrontés à des difficultés dans leur vie. Il peut s'agir d'un aîné, d'un conseiller ou d'un membre de votre équipe formé au soutien des jeunes lors d'événements difficiles.
4. **Mentors :** Il peut être bon d'avoir des mentors spécifiques assignés aux jeunes animateurs, afin d'apporter un soutien plus individualisé.

Quelles sont les autres façons dont les adultes peuvent soutenir les jeunes? Veuillez noter quelques idées qui découlent de votre propre expérience.

Les ingrédients d'un partenariat réussi entre jeunes et adultes

- **TEMPS :** Assurez-vous que vous avez prévu suffisamment de temps pour vous et votre équipe pour soutenir chaque jeune.
  - Les jeunes ont besoin de votre temps et de votre énergie pour soutenir leur développement. Les jeunes peuvent avoir besoin de temps pour discuter avec vous, pour explorer et développer leurs propres idées et pour comprendre vos attentes.
- **CURIOSITÉ:** Maintenez votre curiosité tout au long du processus. Si vous êtes confronté à un défi, soyez curieux : *Pourquoi cela se produit-il ? Que pouvons-nous faire pour relever le défi ensemble ?*
  - La curiosité est un excellent point de départ. Si quelque chose devient un défi, plutôt que de réagir, soyez curieux de savoir pourquoi cela s'est produit en posant des questions aux jeunes et en explorant les réponses ensemble.
- **RELATIONS :** Pour mener à bien un projet solide, il est essentiel de favoriser des relations solides entre les adultes et les jeunes, et parmi les jeunes.
  - Les relations sont la pierre angulaire de la façon dont nous travaillons ensemble en tant qu'êtres humains. La recherche nous a appris que des relations significatives sont essentielles pour soutenir le développement des jeunes. Qui, dans votre communauté, est une personne qui soutient fortement les jeunes ? Y a-t-il des aînés, des chefs religieux ou des grands-mères qui sont particulièrement doués pour parler aux jeunes et les écouter ? Comment établissent-ils des relations saines et sécuritaires avec vous ?
- **EMPATHIE:** Mettez-vous à la place des jeunes
  - Essayez de vous écouter et de vous comprendre mutuellement, afin de comprendre les expériences de l'autre personne. Cela signifie qu'il faut essayer de s'identifier à leurs sentiments.
- **RECONNAÎTRE LES ENGAGEMENTS DES JEUNES :** N'oubliez pas que les jeunes sont occupés et jouent un rôle clé dans leur famille, ainsi qu'à l'école et au travail. Essayez de programmer des activités à des moments qui leur conviennent.
  - Les jeunes ont des rôles et des responsabilités qui sont importants non seulement pour leur propre vie, mais aussi pour la vie de leur famille et de leur communauté. En tant alliés adultes, il est important d'honorer et de valider ces rôles et de veiller à ce que le travail que nous faisons avec les jeunes soutienne leurs autres rôles et responsabilités plutôt que de créer une pression supplémentaire. C'est plus facile à dire qu'à faire, c'est pourquoi il est important d'impliquer les jeunes dans la planification des objectifs et du calendrier des projets.
- **HONORER LE TEMPS DES JEUNES:** Offrez de la nourriture, des frais de transport et des honoraires pour le temps des jeunes chaque fois que cela est possible.
  - Il est important de reconnaître l'engagement des jeunes dans le projet ou l'initiative, en particulier pour ceux qui apportent une contribution importante en termes de temps. Les honoraires, la nourriture ou les frais de transport peuvent être utiles, selon le contexte dans lequel vous travaillez.

PRÉPARER DES ACTIVITÉS AVEC LES ANIMATEURS ET LES JEUNES PARTICIPANTS

Le projet pilote a permis de tirer des enseignements précieux sur la manière dont les alliés adultes peuvent soutenir les jeunes animateurs. Voici quelques conseils à garder à l'esprit lors de l'organisation d'activités :

1. **Contacter les jeunes au préalable :** Veillez à informer les jeunes participants du lieu, de l'heure et du but de la réunion bien à l'avance afin qu'ils puissent se préparer et être disponibles.
2. **Rechercher le consentement :** Vérifiez auprès des jeunes et de leurs parents, s'ils sont nouveaux pour vous et votre programmation. Assurez-vous que personne ne se sente obligé de participer.
3. **Évaluer les risques et planifier les mesures à prendre pour y faire face :** Qu'est-ce qui pourrait constituer un problème de sécurité dans votre activité ? Comment y répondriez-vous ?
    - Par exemple, si vous tombez vraiment malade le jour de la réunion, comment allez-vous réagir (par exemple, avoir une personne de réserve/co-facilitateur qui peut diriger, avoir une deuxième journée de réserve prévue).
4. **Élaborer un d'ordre du jour :** Il est toujours utile d'avoir un projet d'ordre du jour, afin que votre équipe et les jeunes sachent de quoi vous espérez parler lors de la réunion. On l'appelle "projet" parce que vous voulez créer du temps et de l'espace pour que d'autres personnes puissent ajouter à l'ordre du jour leurs réflexions et leurs idées pour la réunion. Prévoyez des moments où la réunion commencera et se terminera, où il y aura des pauses.
5. **Rencontrer l'équipe :** Passez en revue l'ordre du jour, discutez des rôles et des responsabilités, décidez des activités expérientielles à jouer et assurez-vous d'avoir des fournitures.
6. **Organiser un lieu de réunion :** Où allez-vous vous rencontrer ? De quoi avez-vous besoin ? Assurez-vous de choisir un lieu où vous avez de la place pour bouger et faire des activités et qui est sûr et calme.
7. **Préparer le lieu de réunion :** Faites en sorte que la salle/le lieu soit agréable, sûr, calme et propice à l'échange. Vous pouvez installer un panneau de bienvenue, imprimer des photos de votre communauté ou ajouter d'autres éléments qui aideront les jeunes à se sentir les bienvenus. Prévoyez des rafraîchissements si possible.
8. **Faire une liste de contrôle :** Faites une liste de contrôle du matériel que vous devrez apporter et des choses que vous devrez faire avant l'activité. Rassemblez-les et préparez-les à l'avance.

QUESTION(S) POUR LE JOURNAL DE RÉFLEXION

Pour participer de manière significative, les jeunes animateurs ont besoin de :
Espace : Les jeunes animateurs doivent pouvoir exprimer leurs opinions.
Voix : Les jeunes animateurs doivent pouvoir exprimer leurs opinions.
Audience: Les jeunes animateurs doivent être écoutés.
Influence: Les points de vue des jeunes animateurs doivent être pris en compte de manière appropriée.

Vous sentez-vous à l'aise pour écouter les jeunes animateurs et les aider à diriger ? À quoi cela ressemble-t-il dans votre travail et quels sont les avantages que vous en voyez ?

Où ressentez-vous des tensions pour aider les jeunes animateurs à assumer des rôles de direction ? Que pouvez-vous faire pour répondre à vos préoccupations ?

CONSEILS POUR LES SPÉCIALISTES DU SUIVI, DE L'ÉVALUATION ET DE L'APPRENTISSAGE

SEA YOUCREATE

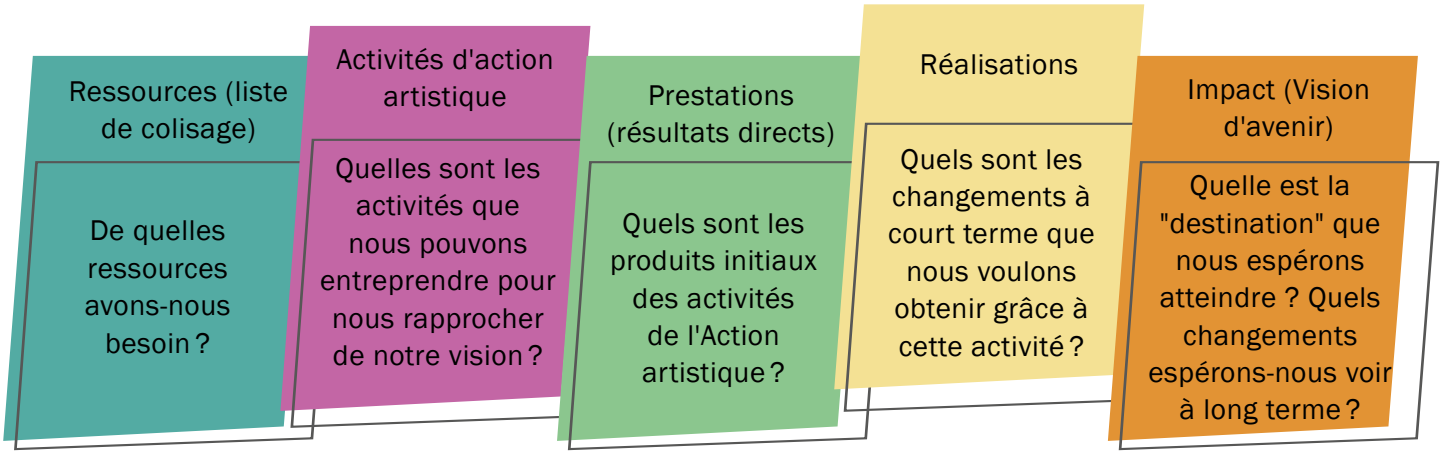
Pourquoi devrions-nous mener le SEA dans YouCreate ? Quels changements ou "progrès" essayons-nous de saisir ?

Le suivi, l'évaluation et l'apprentissage, ou SEA, peut être considéré comme la "carte" du voyage YouCreate. Il s'agit de concepts et de processus qui peuvent aider à se concentrer, à envisager, à planifier, à documenter et à travailler ensemble à la réalisation d'objectifs communs. Cette section présente brièvement ces concepts et décrit les outils que les responsables SEA utiliseront pour l'évaluation de YouCreate.

Suivi : il s'agit de l'évaluation continue des progrès selon plusieurs marqueurs tout au long du parcours de YouCreate. Il vous permet d'évaluer si vous êtes sur la bonne voie pour atteindre vos objectifs et ce qui peut être fait pour vous réorienter sur le parcours, en fonction de vos priorités et de vos objectifs.

Évaluation: il s'agit du processus d'évaluation de votre projet à un moment précis du parcours. Elle peut avoir lieu au cours d'un projet, à un certain moment pour aider à déterminer si les ressources sont bien utilisées et si les activités sont menées comme prévu (évaluation du processus), ou si les résultats du projet sont atteints ou en voie de l'être (évaluation des résultats). Elle peut également avoir lieu à la fin d'un projet pour voir si les résultats finaux ont été atteints.

Apprentissage: Cette composante du SEA est importante, car elle nous donne l'occasion de réfléchir à ce qui a été appris au cours de notre suivi et de notre évaluation, et à la manière dont nous pouvons l'intégrer dans notre projet. Qu'est-ce qui s'est vraiment bien passé ? Pourquoi ? Que pouvons-nous améliorer à l'avenir ? L'apprentissage est un processus continu tout au long du parcours, c'est pourquoi nous voulons offrir régulièrement des occasions de réfléchir sur ce qui va bien, ce qui ne va pas bien et ce qui pourrait être changé.



Schema 2: Le voyage YouCreate (modèle logique)

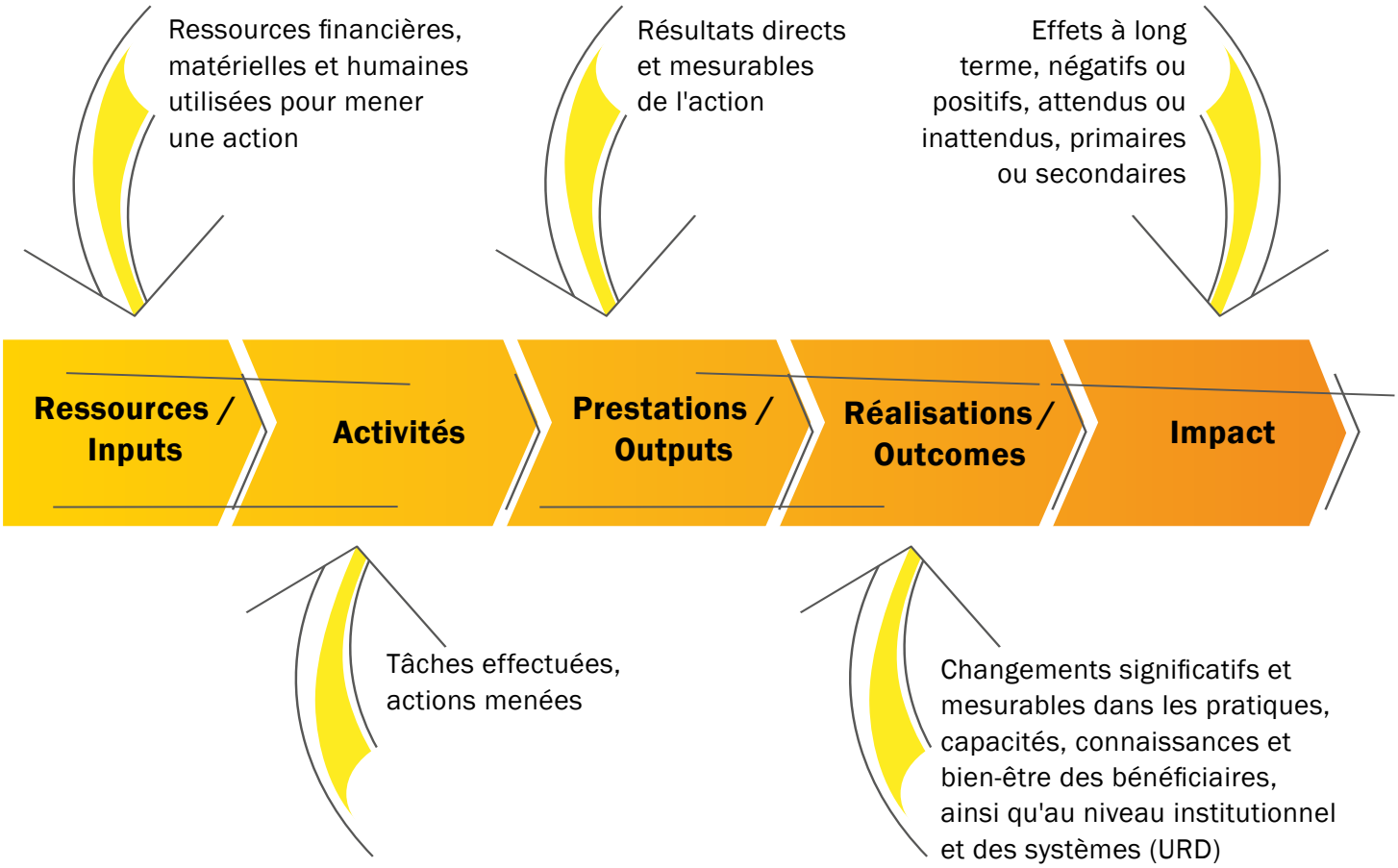


Schéma 3: La chaîne de résultats: un outil pour structurer la planification stratégique (Tdh Manuel GC, p.57)

La section suivante donne un aperçu des termes que nous utiliserons tout au long du parcours YouCreate de SEA (ou la "chaîne de résultats"). Veuillez vous référer à la figure ci-dessus et à l'annexe 7 : Feuille de travail du modèle logique SEA.

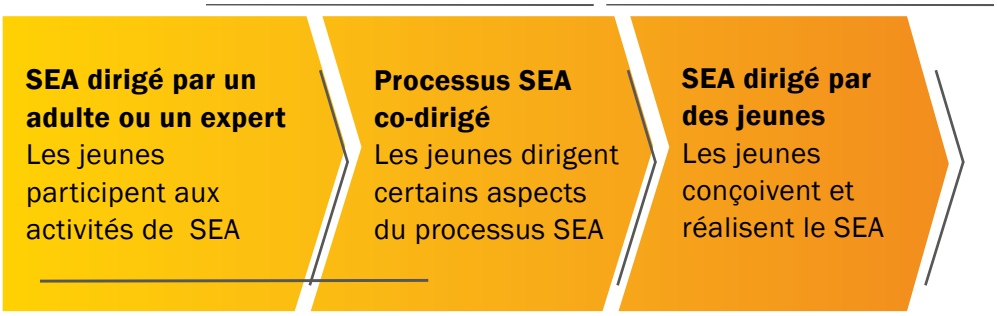
Les réalisations sont les objectifs que le projet vise à atteindre. Ces réalisations peuvent être à court, moyen et long terme. Comme YouCreate est un projet de 3 mois (ou d'une semaine), vous mesurerez les *résultats à court terme.*
Les réalisations à long terme, qui représentent la vision future, sont souvent appelés **"impacts".** Ils ne seront pas immédiatement évalués au niveau du projet, mais seront pris en compte au niveau administratif supérieur au fur et à mesure que les progrès réalisés dans certaines communautés le long des piliers du bien-être seront suivis. YouCreate, en particulier s'il est réalisé sur une base cyclique, sera un élément clé de la réalisation des impacts.
Les activités sont des initiatives de base que vous prévoyez de réaliser tout au long de votre initiative YouCreate afin d'atteindre les résultats prévus. Dans YouCreate, ces activités sont appelées **"Art Actions".**
Les ressources sont les moyens qui sont investis dans le processus YouCreate - votre "liste de colisage" pour votre voyage. Il peut s'agir de ressources matérielles pour vos activités, tels que des fournitures artistiques, des équipements et des collations, mais aussi du temps que vous devrez consacrer à vos activités de jeunes

explorateurs. Il s'agit également de la formation ou du développement du matériel nécessaire aux phases de RAP et aux actions artistiques.
Les prestations, ou "instantanés", sont les produits initiaux des activités ou initiatives. Il peut s'agir, par exemple, du nombre de personnes participant à une session ou à un atelier, du nombre de peintures ou de vidéos réalisées, du nombre de pièces de théâtre jouées, etc.
Les indicateurs (ou marqueurs de progrès) indiquent si les résultats escomptés ont été atteints ou non. Les indicateurs sont des éléments qui permettent de mesurer les changements qui surviennent à la suite de votre projet.

Participation des jeunes aux activités du SEA

Dans les approches participatives de la programmation, le niveau d'engagement des jeunes dans le SEA peut se situer sur l'échelle suivante :

Processus participatif de SEA :



D'une part, et d'autre part, il y a un niveau élevé d'engagement des jeunes dans la MEL. Parfois, les processus de SEA peuvent se situer à l'extrême gauche, là où il y a peu d'engagement des jeunes dans le processus, ou à l'extrême droite, là où il y a un niveau élevé d'engagement des jeunes. Cependant, beaucoup se situent quelque part au milieu, les jeunes dirigeant certains éléments du processus de SEA - par exemple, en codirigeant des activités d'évaluation, en dirigeant certaines activités et/ou en codéveloppant des indicateurs.

La contextualisation est essentielle. Bien que cela puisse être contraire à l'intuition d'une approche participative, il est important de tenir compte du contexte et des besoins en capacités. Il n'est pas toujours préférable d'avoir la plus grande participation possible.

YouCreate est un projet mené par des jeunes. Cependant, le projet pilote a révélé que pour les jeunes, assumer toutes les composantes de SEA peut être écrasant et leur faire perdre un temps et une énergie précieux qui pourraient être consacrés au projet et aux Art-Actions. C'est pourquoi le tableau suivant décrit le processus de collaboration de SEA entre les jeunes animateurs et les spécialistes de SEA, soutenus par des alliés adultes.

Aperçu des activités de SEA dans YouCreate

Activité	Objet	Calendrier des activités	Responsable	Participants
Thermomètre du bien-être (Activité 4)	Explorer les 5 piliers du bien-être et comprendre les mesures prises par les jeunes pour soutenir leur bien-être et créer des changements positifs dans leurs communautés	Phase 2 : Exploration	Les jeunes animateurs (avec le soutien alliés adultes). **Soutien d'un spécialiste de SEA** pour documenter les progrès réalisés dans le cadre des piliers du bien-être.	Jeunes participants
Lien vers l'activité dans le kit d'art	Explorer les 5 piliers du bien-être et comprendre les mesures prises par les jeunes pour soutenir leur bien-être et créer des changements positifs dans leurs communautés.	Phase 3 : Planification	Jeunes animateurs **avec le soutien d'un spécialiste de SEA** pour aider à remplir l'annexe 7 : Fiche de travail du modèle logique de SEA; peut également se référer à l'annexe 5 : Exemple de marqueur de progrès par pilier.	Jeunes participants
Plan Art-Action (Activité 7)	Développer la stratégie étape par étape pour la planification, la mise en œuvre et le suivi de vos actions artistiques	Phase 4 : Art-Action (version 3mois - deux fois : à la fin des mois 1 et 2 ; version 5 jours, une fois)	Jeunes animateurs (avec le soutien d'alliés adultes)	Jeunes participants
Collage de contrôle (Activité 9)	Passez en revue et réfléchissez aux changements significatifs dans le sentiment de bien-être du groupe qui ont eu lieu au cours du parcours de votre Art-Action.	Phase 5 : Réflexion et Partage	Jeunes animateurs (avec le soutien d'alliés adultes) **Soutien d'un spécialiste de SEA** pour documenter les progrès réalisés dans le cadre des piliers du bien-être.	Jeunes participants
Le parcours de la rivière (Activité)	Explorez les changements les plus significatifs qui ont eu lieu au cours du voyage en tant qu'évaluation finale de votre projet Art-Action.	Phase 5 : Réflexion et Partage	Jeunes animateurs (avec le soutien d'alliés adultes) / Jeunes participants	Jeunes participants

Activité	Objet	Calendrier des activités	Responsable	Participants
Rose, bourgeon et épine (Activité 12)	Célébrez votre réussite et planifiez la manière de partager votre apprentissage avec la communauté au sens large et de réfléchir aux éventuelles mesures de suivi.	Phase 5 : Réflexion et Partage	Jeunes animateurs (avec le soutien d'alliés adultes)	Jeunes participants
Développer des thèmes tout au long de notre voyage (après la phase d'exploration)	Travailler ensemble pour comprendre les informations que vous avez apprises au cours des activités "Exploration". Ces informations peuvent ensuite être présentées à nouveau au groupe de jeunes pour être vérifiées et adaptées.	Après la phase 2 : Exploration	Jeunes animateurs et alliés adultes, **spécialiste SEA pour soutenir**	Jeunes animateurs et alliés adultes (pas de jeunes participants)
Arbre mural (Activité A de SEA) Lien vers l'activité - ci-dessous	Examiner et réfléchir à l'expérience et à la perception qu'ont les individus et les groupes du renforcement du bien-être et de la résilience à travers le parcours d'Art Action	Évaluation et apprentissage (après le cycle de RAP)	Spécialiste SEA	Groupe de jeunes (animateurs + participants)
Groupe de discussion - Alliés adultes (Activité B de SEA) Lien vers l'activité - ci-dessous	Réfléchir sur les défis rencontrés et sur les succès obtenus grâce au voyage YouCreate.	Évaluation et apprentissage (après le cycle de RAP)	Spécialiste SEA	Alliés adultes
OPTION POUR Tdh si capacité : Enquête de base et finale auprès des jeunes	Évaluer les progrès des jeunes le long des piliers du bien-être	Base de référence : avant le début du projet Fin : Évaluation et apprentissage (après le cycle de RAP)	Spécialiste SEA (en utilisant la même enquête développée pour le cadre de MOVE ON SEA)	Jeunes animateurs et participants pour remplir

Activités de SEA

A) Arbre mural

Objectif : Examiner et réfléchir sur l'expérience individuelle et collective et la perception du renforcement du bien-être et de la résilience par le biais du parcours d'Art Action.
Matériel : Tableaux à feuilles mobiles, fleurs prédécoupées, fruits, feuilles, ruban-cache, marqueurs
Modalité de l'art : Imagination, écriture et dessin
Durée : 1 à 1,5 heure
Groupe : 6 ou plus (cela peut être fait même avec un grand rassemblement de personnes)

Méthode :

1. Avant l'arrivée des participants, dessinez ou peignez sur le mur une grande fresque représentant un arbre, avec ses racines, son tronc et ses branches.
2. Faites le dessin d'une graine et placez-le sur le mur.
3. Montrez la grande fresque de l'arbre dans la salle et expliquez que nous allons utiliser l'arbre pour explorer vos expériences dans YouCreate. Expliquez la métaphore de l'arbre (voir encadré). Nous aimerions penser à l'arbre comme une métaphore de nos expériences dans YouCreate et nous vous poserons quelques questions pour y réfléchir.
4. Donnez aux participants des découpes de fleurs, de fruits, d'herbe, de branches et de feuilles. Demandez-leur d'écrire ou de dessiner les choses suivantes. Présentez aux jeunes chaque découpage un à la fois :

L'herbe: Invitez les participants à réfléchir sur les racines et le sol de l'arbre. Quoi/qui les a aidés à se sentir soutenus dans le projet ? (Par exemple, les adultes alliés, les matériaux, l'espace, leurs pairs). Quels étaient leurs nutriments et leurs soutiens ?
Branches: Invitez les participants à écrire leur projet artistique et les choses passionnantes qui en résultent ?
Feuilles: Quelles personnes et/ou relations importantes avez-vous créées grâce à YouCreate ? Qui vous a donné le sentiment que vous pouviez devenir fort ?
Fleurs: Quelles sont les choses qui, tout au long du projet, vous ont fait vous sentir bien dans votre peau ou ont contribué à votre bien-être ?
Fruits: Quelles compétences avez-vous acquises, grâce au projet, quelle que soit sa taille ? Il peut s'agir de dessiner, de parler en public ou d'apprendre à prendre des notes.

5. Lorsque chaque participant a terminé, invitez-les à coller sur l'arbre les différents fruits, fleurs et feuilles.
6. L'animateur explique ensuite que nous examinons comment ces trois choses - le bien-être, les compétences artistiques et les liens sociaux (bien-être psychosocial) - s'interconnectent.
7. Posez au groupe quelques questions pour montrer comment le projet - comme un arbre - a contribué à faire pousser certaines de ces choses :
   - Comment le projet a-t-il contribué à développer ces fruits, ces fleurs, ces feuilles ?
   - Qu'est-ce qui nous aide (dans la communauté/le camp/la famille) à faire pousser nos fruits, nos feuilles et nos fleurs ?
   - Quels sont les obstacles/barrières auxquels vous avez été confrontés par le biais de YouCreate et qui rendent difficile la culture de nos fruits, feuilles et fleurs ?

Note : Veuillez suivre les instructions suivantes et prendre des notes en utilisant l'**annexe 8 : Fiche de documentation de l'évaluation.**

B) Guide des groupes de discussion - Alliés adultes

Pour cette activité, le spécialiste de SEA devra rencontrer les Alliés adultes en tant que groupe afin d'explorer leurs perceptions, leurs expériences et leurs recommandations dans le cadre d'une discussion de groupe (DG). Veuillez suivre les instructions suivantes et prendre des notes en utilisant la **fiche de documentation de l'évaluation.**

N'hésitez pas à utiliser ces questions comme guide, et à les faire suivre de vos propres questions. Il est recommandé de prévoir environ 60 minutes pour cette discussion.

1. Quel a été pour vous le plus grand moment de YouCreate ? Pourquoi ?
2. Veuillez décrire un changement positif dont vous avez été témoin chez les jeunes en général (autonomisation - ou renforcement du pouvoir d'agir, résilience, bien-être, etc.)
3. Pouvez-vous citer un exemple de jeune ayant vécu un changement positif grâce au processus YouCreate ?
4. L'expérience YouCreate a-t-elle été différente pour les jeunes filles et les jeunes garçons ? Comment ?
5. Quel a été pour vous le plus grand défi de YouCreate ? Pourquoi ?
6. Veuillez décrire une situation difficile. Comment avez-vous géré cette situation ?
7. Quels changements, le cas échéant, avez-vous constatés grâce à YouCreate ?
8. De quel soutien avez-vous eu besoin de la part de l'équipe du projet afin de remplir efficacement votre rôle ?
9. Quelles opportunités pourraient être développées à partir de ce qui a été accompli dans le cadre du projet YouCreate ?

QUESTION(S) POUR LE JOURNAL DE RÉFLEXION

Quels sont vos points forts pour mener des activités participatives de SEA avec les jeunes et la communauté ? Quelles sont les compétences que vous pouvez utiliser pour vous assurer de créer un environnement participatif ?

Quels sont les domaines que vous aimeriez renforcer en tant que spécialiste de SEA travaillant avec les jeunes ? De quel soutien pourriez-vous avoir besoin et à qui pouvez-vous vous adresser ?

CONSEILS AUX FORMATEURS

FORMATEUR

« Je ne peux rien t'apprendre, je ne peux que t'aider à apprendre» Galilée
« La facilitation est l'art, non pas de mettre des idées dans la tête des gens, mais de les faire sortir. » Anon
Un facilitateur est meilleur lorsque les gens savent à peine qu'il existe... Un bon facilitateur est celui qui parle peu. Lorsque le travail est terminé, l'objectif atteint, ils diront tous : «Nous avons fait cela nous-mêmes». Lao Tseu, 500 av.

Quelles sont les responsabilités des formateurs ?

Les responsabilités des formateurs comprennent :

- Offrir des sessions de formation de 5 jours aux jeunes animateurs et aux alliés adultes.
- Fournir un soutien technique aux jeunes animateurs en cas de besoin.
- Suggérer des modifications et fournir un retour d'information sur la méthodologie et les outils utilisés pendant la formation afin de les adapter au contexte.

Qui peut être formateur ?

Chaque formateur de YouCreate doit :

- Avoir de l'expérience dans le domaine de la participation, des droits et de la protection des enfants,
- Avoir animé au moins 3 formations avec des jeunes et/ou des adultes sur des sujets connexes,
- Avoir suivi une formation sur YouCreate par le personnel de Tdh,
- Avoir lu et signé la politique de sauvegarde de l'enfance de Tdh.

Si vous remplissez tous les éléments ci-dessus mais que c'est la première fois que vous animez un atelier YouCreate, nous vous recommandons de le faire avec un co-facilitateur. Nous recommandons également que, dans la mesure du possible, la formation soit animée en binôme avec un équilibre entre les sexes.

Quelles sont les compétences supplémentaires requises pour les formateurs ?

Les formateurs doivent s'engager en faveur de la justice sociale et être adaptables et ouverts aux diverses expériences vécues et aux besoins des jeunes. Les formateurs doivent réfléchir à leurs propres expériences vécues, hypothèses et perspectives sur les jeunes et les adultes et à la manière dont cela peut affecter leurs opinions sur les processus participatifs basés sur les arts créatifs menés par les jeunes et leurs relations avec les participants.

Nous recommandons aux formateurs d'être prêts à écouter activement et à apprendre en même temps qu'ils facilitent la formation. Les formateurs doivent respecter l'expertise présente dans la salle et s'appuyer sur les compétences et les connaissances des participants. Les formateurs pourront réfléchir à la dynamique de groupe et auront la capacité d'encourager le respect mutuel, l'engagement actif et le dialogue. Les formateurs doivent également adopter une approche basée sur les points forts qui nourrit les idées et les actions à venir et servir de modèles dans la pratique.

Puisque vous formez des jeunes animateurs à être des facilitateurs et des preneurs de notes, il est important pour vous de bien comprendre ces deux rôles.

Quel est votre rôle en tant que formateur ?

En tant que formateur, votre rôle est d'aider un groupe à travers un processus en posant des questions pour encourager de nouvelles façons de penser et d'analyser leur situation. Le formateur n'a pas besoin de connaître toutes les réponses. Votre rôle est d'aider le groupe à réfléchir de manière critique à ses propres besoins et intérêts, et à prendre des décisions pour lui-même.

Qualités des bons formateurs

Un élément essentiel de la formation consiste à faciliter l'accès des jeunes à un processus, à apprendre le contenu important sur le kit d'art, à établir la confiance et le sens de la communauté, et à apprendre comment faire participer les jeunes. Lorsque nous pensons à la facilitation, nous pouvons penser au style ou à l'approche de l'animateur. Chacun le fait différemment, certaines personnes utilisent le jeu ou l'art, d'autres l'humour, d'autres encore des intonations et des actions engageantes et stimulantes. Chacun trouvera son propre style de facilitation qui correspond à sa personnalité, et cela prend du temps. Ce qu'il est utile de savoir, c'est qu'il existe des approches communes de facilitation que chacun peut utiliser. Voici quelques exemples d'approches participatives de facilitation :

- **Restez positif :** Utilisez une approche positive et énergique pour engager les participants.

- **Soyez un modèle:** Agissez de manière positive. Partagez des valeurs saines dont les jeunes peuvent tirer des enseignements. Guidez les jeunes, mais ne les dirigez pas et n'affirmez pas votre opinion.
- **Construisez des relations:** Aidez les jeunes à se sentir valorisés et respectés. Créez des espaces de confiance. Soyez sensible et sincère.
- **Soyez patient et flexible:** Les choses ne se passent pas toujours comme prévu !
- **Préparez-vous avec des idées et des activités de soutien:** "Les plans ne signifient rien, la planification est tout". Soyez prêt à ce que les choses ne se passent pas aussi parfaitement que vous l'aviez prévu. Si une activité dérape, essayez gentiment de la ramener - n'oubliez pas votre sens de l'humour et qu'il est important d'écouter ce que les jeunes vous disent !
- **Restez curieux:** lorsque les choses ne se passent pas comme prévu ou que vous vous trouvez confronté à l'inattendu, n'oubliez pas de rester curieux et de comprendre pourquoi les participants ressentent ou agissent d'une certaine manière.
- **Soyez à l'aise avec le fait d'être mal à l'aise:** Le changement peut souvent s'accompagner de sentiments de malaise et de confusion. Reconnaissez ces moments et faites une pause.
- **Apprenez de vos erreurs:** Nous faisons tous des erreurs. Essayez de considérer les erreurs comme des occasions d'apprendre. Si vous faites une erreur, reconnaissez-la et réfléchissez plus tard à la manière dont vous pouvez en tirer des leçons.
- **Soyez conscient de la dynamique du pouvoir:** Soyez conscient que, selon l'âge, la position, la classe, la culture ou le sexe, vous pouvez être en position de pouvoir, ce qui peut avoir un impact sur la façon dont les participants réagissent.
- **Encouragez l'esprit critique:** Il s'agit d'une occasion pour les jeunes de penser différemment à leur vie, de soulever des questions et d'explorer des possibilités de manière non menaçante.

Comment poser de bonnes questions ?

- **Posez des questions ouvertes :** Les questions ouvertes n'ont pas de réponse par "oui" ou par "non". Un exemple de question fermée est "Les filles ont-elles moins de possibilités d'activités créatives que les garçons ?" tandis qu'une question ouverte serait "En quoi la participation des filles aux activités artistiques et créatives diffère-t-elle de celle des garçons ?
- **Évitez les questions suggestives:** Les questions suggestives contiennent la réponse à la question et ne donnent pas aux participants le choix de leur réponse. Un exemple de question tendancieuse serait : "Lorsque vous avez du temps libre, est-ce que faire du sport est plus important pour vous que faire des activités artistiques ou créatives ? Une question non tendancieuse serait : "Quel type d'activités aimez-vous faire pendant votre temps libre ?
- **Renforcez le fait qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse:** Encouragez les jeunes à exprimer librement leurs opinions et leurs sentiments sans jugement.
- **Utilisez la technique de prospection:** La prospection consiste à poser doucement des questions pour obtenir plus de détails à partir de votre première question. C'est utile lorsque vous voulez en savoir plus sur ce que pense un participant. Les questions utiles sont les suivantes : "Pouvez-vous m'en dire plus à ce sujet ?

pourquoi pensez-vous que c'est le cas ? vous avez dit que vous aimez la guitare, qu'en est-il de la guitare que vous aimez ?

- **Utilisez les messages-guides:** Ce sont des expressions ou des mots qui encouragent un participant dans son histoire. Des sons tels que "uh huh" montrent que vous êtes intéressé et que vous écoutez activement et encouragent un participant à continuer. Veillez à ne pas utiliser de mots/phrases tels que "bien", "parfait", "bien fait" ou "c'est une idée horrible", qui suggèrent que vous avez une opinion sur leur réponse. Votre rôle est de faciliter un processus qu'ils peuvent partager sans votre jugement. Trouvez les invites communes dans le domaine sur lequel vous allez travailler.
- **Utilisez la répétition:** En répétant le dernier mot ou la dernière phrase d'un participant, vous pouvez renforcer le fait que vous écoutez et l'encourager à en dire plus.
- **Évitez d'exprimer des opinions:** Évitez d'ajouter des commentaires ou des questions qui montrent vos pensées ou opinions sur le sujet.
- **Posez des questions de base:** Les questions de base peuvent vous aider à explorer un sujet plus en profondeur. Elles vous aident à mettre de côté vos propres idées ou jugements et à apprendre des participants. En ce sens, vous considérez le participant comme l'"expert" du sujet.

Comment faisons-nous face aux comportements de groupe difficiles?

Il arrive un moment pour chaque facilitateur, où la dynamique d'un groupe devient difficile à gérer. Essayez de prendre cela en main, et ne le prenez pas trop personnellement. Voici quelques conseils pour vous aider à gérer les moments difficiles :

- **Soyez patients:** Faites preuve de patience et d'empathie envers les participants.
- **Faites preuve de respect:** Faites preuve de respect pour les points de vue des gens, même si vous n'êtes pas d'accord.
- **Offrez aux jeunes des opportunités spéciales:** Si un jeune est agité, ou s'il fait des siennes, donnez-lui un travail spécial, comme la distribution du journal, afin qu'il se sente reconnu et valorisé.
- **EExplorez leurs préoccupations:** Donnez aux participants la possibilité d'exprimer leurs préoccupations, y compris au sujet du projet, car vous pourriez obtenir des informations précieuses.
- **Si un participant est réticent ou ne réagit pas :** Permettez-lui de s'asseoir dans son propre espace et de réfléchir. Créez un espace confortable pour qu'il sente qu'il peut se joindre à l'activité à tout moment. S'il se sent à l'aise, posez-lui quelques questions sur sa vie ou sur un autre sujet pour l'aider à se détendre, puis revenez aux questions de recherche.
- **Faites bouger les gens:** Si les participants semblent s'ennuyer ou ne sont pas engagés, prenez quelques instants pour faire une pause et faites une activité énergisante ou ludique pour les aider à bouger.

Comment soutenir tout un groupe de participants ?

Comment soutenir l'ensemble des participants ? Il peut être difficile d'être présent et de travailler pour faire participer tout un groupe de jeunes. Voici quelques conseils utiles :

- **Faites participer les jeunes de tous âges:** Faites participer les enfants plus jeunes et plus âgés. Apportez de petites modifications aux activités afin qu'elles répondent aux besoins des différents participants. Par exemple, les jeunes enfants peuvent avoir besoin de plus de temps et d'attention.
- **Soyez inclusifs:** Trouvez des moyens d'adapter votre animation afin que tous les jeunes présents puissent participer. Portez une attention particulière aux jeunes ayant des capacités physiques ou mentales diverses. Ne forcez jamais quelqu'un à participer.
- **Tenez les gens responsables:** N'ayez pas peur de tenir les gens responsables (ou de les rendre responsables) de leur comportement. Établissez ensemble un accord communautaire dès le début, afin que vous puissiez tous vous engager et vous référer à des règles communes. Soyez ferme mais respectueux et créez une opportunité en dehors du groupe pour discuter de tout problème.
- **La vie privée est importante:** Dites clairement que vous pensez que la vie privée des jeunes est extrêmement importante. Mais il est important que le groupe de jeunes respecte également la vie privée des autres et ne partage pas ce qu'il a entendu avec d'autres personnes en dehors du groupe. Faites savoir aux participants que s'ils vous disent quelque chose ou si vous soupçonnez qu'il leur arrive quelque chose qui les met en danger, vous travaillerez avec eux pour trouver quelqu'un qui puisse leur apporter un soutien.
- **Identifiez les aides extérieures:** Assurez-vous de travailler avec le responsable du projet et les alliés adultes pour identifier le soutien externe (par exemple, les conseillers, les travailleurs de la santé) pour les personnes qui peuvent avoir besoin d'aide pour résoudre les problèmes de manière plus approfondie que ce que vous pouvez fournir dans un cadre de groupe. Soyez honnête quant au soutien que vous pouvez et ne pouvez pas apporter.

Préparation pour la formation

Lorsque vous animez une activité d'atelier pour la première fois, il est recommandé de consacrer le double de la durée de l'activité à la préparation. Ainsi, si votre activité dure 1 heure, prenez 2 heures pour la préparer.

Veuillez consulter l'annexe 4 pour un exemple de programme de formation.

Conseils pour la facilitation participative

- Soyez prêt
- Soyez flexible
- Soyez énergique
- Encouragez l'humour
- Soyez clair
- Pensez positif
- Soyez respectueux
- Acceptez vos erreurs et limites
- Utilisez une variété de techniques

Aider les jeunes animateurs à apprendre à utiliser le kit d'art

Objectif : aider les jeunes animateurs à explorer le kit d'art et à apprendre comment l'utiliser pour leurs projets.

Matériel : Tableau-papier, marqueurs de couleur, kits artistiques

Temps nécessaire : 35 minutes

1. Demandez aux animateurs quels sont des exemples d'outils ou de manuels qu'ils ont utilisés dans le passé.
2. Invitez les jeunes animateurs à partager leurs idées sur les avantages des guides pour les soutenir dans leur travail.
3. Divisez les jeunes animateurs en 5 groupes.
4. Donnez à chaque groupe une section de RAP.
5. Invitez chaque groupe à lire les activités et à développer un résumé de leur section dans un dessin ou une peinture sur un grand tableau de conférence.
6. Invitez chaque groupe à partager avec le reste des jeunes animateurs sur l'objectif de leur section et sur ce que chaque section a inclus dans l'ordre du RAP.
7. Après que tous les groupes ont échangé, les participants doivent retourner dans leur groupe et passer 10 à 15 minutes à lire toutes les sections.
8. Rappelez aux animateurs qu'ils peuvent trouver tout ce qu'ils ont besoin de savoir, ainsi que le matériel et les étapes de préparation.
9. Invitez les jeunes animateurs à poser toutes leurs questions sur le kit d'art et assurez-vous de répondre à leurs questions afin de favoriser la clarté.
10. Rappelez aux jeunes animateurs qu'ils peuvent vous poser des questions à tout moment.

QUESTION(S) POUR LE JOURNAL DE RÉFLEXION

Quel type de formateur êtes-vous ? Quels sont vos points forts ?

Comment aimeriez-vous évoluer en tant que formateur dans votre propre pratique ?

ANNEXES :

Annexe 1 : Formulaire de consentement
Annexe 2 : Appel aux volontaires
Annexe 3 : Contrat de volontariat
Annexe 4 : Exemple d'agenda de formation YouCreate
Annexe 5 : Résumé de la politique de sauvegarde de l'enfance
Annexe 6 : Indicateurs de progrès par pilier
Annexe 7 : Feuille de travail du modèle logique SEA
Annexe 8 : Fiche de documentation de l'évaluation

ANNEXE 1 : FORMULAIRE DE CONSENTEMENT POUR LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

Formulaire de consentement pour les médias et l'information

Ce formulaire doit être rempli avant de prendre des photos, vidéos, etc. des participants à la formation artistique ou d'utiliser leurs récits à des fins de publication. Si les participants sont analphabètes, ce formulaire peut être signé en leur nom par un membre du personnel, à condition que le contenu du formulaire soit discuté avec les participants et qu'ils donnent leur consentement verbal spécifique. En signant le formulaire, le membre du personnel/volontaire confirme qu'il a demandé et obtenu l'autorisation.

Il est important pour Tdh de pouvoir parler aux gens du travail que nous faisons et aussi de faire savoir aux donateurs comment leur argent est dépensé. Une façon d'y parvenir est de montrer ce qui se passe dans la **formation artistique**. Lorsque nous utilisons des images ou des détails de la vie des participants, nous le faisons dans le respect de leur dignité et en veillant à ce que les informations personnelles restent confidentielles.

Pour les participants :
J'accepte / je n'accepte pas (encerclez la réponse), si j'en donne la permission, de participer aux activités médiatiques liées à la formation YouCreate de Tdh par le biais des événements et des sites de médias sociaux, y compris **la publication de photographies, d'images et d'histoires dans les journaux et les rapports**. Je comprends que même si je ne donne pas la permission de participer à des activités médiatiques, je peux quand même participer à l'événement.

J'accepte / je n'accepte pas (encerclez la réponse), si j'en donne la permission, d'autoriser Tdh à utiliser les informations personnelles partagées pendant la formation artistique pour les besoins de la recherche menée pour développer la méthodologie artistique dirigée par les jeunes, ou pour les objectifs définis au moment de la collecte ou d'une utilisation conforme à ces objectifs. Je comprends que même si je ne donne pas l'autorisation de partager mes informations personnelles, je peux toujours participer à l'événement.

Nom . . . . . .

Signature . . . . . .

Date . . . . . .

ANNEXE 2 : EXEMPLE D'APPEL AUX VOLONTAIRES

Appel aux volontaires

Si vous êtes âgé de 16 à 21 ans, que vous avez des intérêts artistiques, que vous souhaitez les développer, que vous avez du temps libre et que vous voulez contribuer à faire une différence dans votre communauté aux côtés des jeunes de votre communauté, c'est votre chance !

Participer au projet YouCreate

Le projet YouCreate vise à donner aux jeunes animateurs les moyens d'apporter des changements positifs dans leurs communautés par le biais de l'art. Le projet cible les jeunes de toutes les nationalités en Égypte. Vous pouvez participer en tant qu'animateur ou pour bénéficier de la mise en œuvre du projet.

Avantages à participer

Recevoir une formation en matière de protection et de soutien psychosocial
Développer vos compétences en matière d'animation
Développer vos compétences professionnelles et découvrez la recherche-action participative
Recevoir un certificat de participation
Interagir avec de multiples cultures
Développer les compétences de vie des participants

Pour participer au projet, vous devez

Avoir entre 15 et 21 ans
Avoir le temps de faire 65 heures de bénévolat dans les 6 mois
Être désireux de collaborer avec les jeunes
Soyez enthousiaste à l'idée d'interagir avec différentes nationalités
Avoir le désir et l'engagement de mener à bien le cycle du projet

Formulaire de candidature

Informations de base

Nom: ....
Date de naissance: .... / ... / .....
Le genre: Homme Femme
Adresse: ....
Téléphone fixe: ..... Portable: ....
Courrier électronique : ....

L'éducation:

Lycéen

Technicien

Étudiant universitaire

Diplômé

Expériences et compétences

Expériences de volontariat ou travail dans le domaine du développement.

Compétences ou formes d'art que vous souhaitez partager avec les jeunes participants à YouCreate

ANNEXE 3 : EXEMPLE DE CONTRAT DE VOLONTARIAT EN EGYPTE POUR LES ANIMATEURS

Contrat de volontariat

Le présent contrat est conclu le, par et entre :

Premièrement:

Terre des hommes - Egypte
Représenté dans le présent contrat par **XXX, le représentant de Terre des hommes Egypte**, dont le siège est situé au 5 Dar El Shifa St., Garden City, Le Caire, ci-après dénommé **Première partie** ou Terre des hommes Egypte.

Deuxièmement :

Nationalité égyptienne, résidant à
N° d'identification :
ci-après dénommé "le **volontaire"** ou **Deuxième partie.**

Les parties ont convenu de ce qui suit :

Article premier

La deuxième partie s'est porté volontaire pour travailler à Terre des hommes pour

Article 2

La période de volontariat s'étend de XXX à XXX sans qu'il soit nécessaire de donner un préavis avant de mettre fin à ce contrat.

Article 3

Les responsabilités du "volontaire" sont attribuées par la première partie comme suit :

Article 4

La première partie a le droit de modifier les responsabilités de la seconde partie en fonction des conditions de travail de la première partie.

Article 5
La première partie couvrira les frais de transport de la seconde partie vers / depuis les zones où les travaux et les responsabilités de la seconde partie auront lieu conformément aux règles et règlements de la première partie.

Article 6
Le "volontaire" s'engage à être responsable du paiement de toute obligation financière qui découlera de ce contrat, qu'elle soit liée à l'assurance sociale, à l'impôt ou à toute autre obligation financière envers les autorités gouvernementales ou non gouvernementales. La seconde partie n'a pas le droit de revenir sur la première partie concernant cette question.

Article 7
Le "Volontaire" accepte de travailler avec la première partie conformément aux termes du présent contrat et aux dispositions des lois et règlements en vigueur en Égypte.

Article 8
Le "Volontaire" est lié par le règlement des ressources humaines et le règlement financier de la Première Partie. La politique de Terre des hommes Egypte consiste à construire un environnement sûr pour les enfants et à protéger les enfants dont elle a la charge.
Dans le cadre de ce contrat, le volontaire a reçu la politique de Terre des Hommes Egypte en matière de protection de l'enfance (CPP), les procédures locales et le code de conduite.
En signant ce contrat, le volontaire reconnaît avoir compris les documents et ses responsabilités en matière de protection de l'enfance.
Tout manquement aux directives du CPP, entraîne la résiliation immédiate de ce contrat par Tdh Egypte.

Article 9
Le "Volontaire" s'engage à garder confidentielles toutes les informations, connaissances ou données de la Première Partie, actuelles et futures, qui ont été révélées lors de ce volontariat avec la fondation. Il s'engage en outre à ne pas divulguer ou utiliser, directement ou indirectement, les informations, connaissances ou données à toute personne ou entité, sinon il sera responsable des dommages résultant de cette divulgation ou utilisation.

Article 10
Le "Volontaire" déclare qu'il est responsable de l'exactitude de tous les documents qu'il soumet ainsi que de toutes les déclarations qu'il fait. Il s'engage à notifier par écrit à la Première partie toute modification des déclarations dans un délai d'une semaine à compter de la date à laquelle cette modification est intervenue.

Article 11

La première partie a le droit de mettre fin à ce contrat volontaire à tout moment sans donner de raisons, ou s'il est prouvé que la deuxième partie a violé l'une des clauses du contrat ou en cas de violation des lois appliquées en Égypte par la deuxième partie.

Article 12

Le "Volontaire" s'engage, après la fin de son contrat de volontariat, à remettre à la Première Partie tout ce qui lui est confié dès la fin de ce contrat pour quelque raison que ce soit.

Article 13

À défaut d'accord entre les parties, l'arbitrage sera traité par le président de l'arbitrage commercial international au Caire ou par la personne qui est déléguée pour le faire. Le jugement de l'arbitre sera définitif et non susceptible d'appel. Par conséquent, il sera mis en œuvre dès qu'il sera rendu.

Article 14

Ce contrat est établi en double exemplaire, un pour chacune des parties contractantes, à utiliser selon les besoins.

Premier parti

Terre des hommes – Egypte
XXX
Représentant du pays

Deuxième partie

ANNEXE 4 : EXEMPLE DE PROGRAMME DE FORMATION QUE VOUS CRÉEZ (MODIFIÉ À PARTIR DE L'ÉGYPTE)

Heure	Section	Activité	Facilitateur(s)	Objet
Premier jour				
9 h	Intro	Ouverture, accueil et objectifs Cercle d'ouverture (Activité 1 : Cercle de confiance)		Accueillir tout le monde dans un espace de soutien sûr, introduire l'objectif de la formation.
9h45		Accord communautaire, Les besoins offrent des espoirs et des objectifs		Créer un environnement sûr et respectueux, notamment en répondant aux besoins psychosociaux des jeunes.
10h15		Vue d'ensemble du processus RAP		Introduire le processus de RAP (à l'aide d'une carte de parcours de RAP et d'un dessin de cycle).
10h45		Pause et énergisant		
11h15		Construire la structure		Discuter du rôle des jeunes animateurs, des alliés adultes, des ONG partenaires et de l'éthique de Terre des hommes.
11h45		Aperçu de la facilitation et de la prise de notes		Commencer à développer des compétences en matière d'animation et de prise de notes.
12h15	Carto-graphie	Qu'est-ce que la phase de cartographie ?		Donner un aperçu de la phase de cartographie et des activités.
12h30		Activité 2 : Cartographier nos vies		Générer une liste de personnes ou de groupes clés qui ont un impact sur la vie quotidienne des jeunes et faire un brainstorming sur la manière dont ils pourraient avoir un impact sur le projet.

Heure	Section	Activité	Facilitateur(s)	Objet
13h30		Déjeuner		
14h30	Explo-ration	Introduction à la phase d'exploration		Pour donner un aperçu de la phase d'Exploration et de ses activités.
15h30		Activité 3 : Vision Murale		Explorer la vision du groupe pour le bien-être des jeunes et de leurs communautés à travers l'art.
16h00		Activité 4 : Thermomètre du bien-être		Explorer les 5 piliers du bien-être et comprendre les mesures prises par les jeunes pour soutenir leur bien-être et créer un changement positif dans leurs communautés.
17h00		Évaluation de fin de journée		Évaluer la journée.
Deuxième jour				
9 h	Explo-ration	Bienvenue et bilan du premier jour		Récapitulatif du premier jour
9h30		Développer les thèmes de notre voyage		Comprendre les informations que vous avez apprises au cours des activités "Explore". Ces informations peuvent ensuite être présentées aux jeunes pour les vérifier et les adapter
10h30		Pause et énergie		
11h00	Plani-fication	Introduction à la phase de planification		Pour introduire la phase de planification du projet
11h15		Activité 5 : Vérifier les résultats de la carte et explorer et définir les priorités		Pour les jeunes animateurs, présenter les résultats des phases Cartographie & Exploration aux jeunes, leur offrant ainsi l'opportunité d'apporter des changements. Les jeunes discutent ensuite des défis qui sont les plus importants pour eux et votent pour 1 ou 2 défis sur lesquels ils aimeraient se concentrer

Heure	Section	Activité	Facilitateur(s)	Objet
12h15	Plan	Activité 6 : Arbres de planification		Examiner les causes profondes des défis que les jeunes ont partagés. Examiner plus en profondeur les forces et les ressources dont ils disposent et commencer à trouver des idées d'art-action possibles pour relever ces défis.
13h15		Déjeuner		
14h15		Activité 7 : Plan Art-Action		Développer la stratégie étape par étape pour la planification, la mise en œuvre et le suivi de votre action artistique.
15h15		Introduction à l'action artistique Art-Action		Pour introduire la phase Art-Action.
15h30	Art-Action	Pause et énergie		
16h00		Activité 8 : Présentez votre action artistique à la famille et à la communauté		Présenter votre idée d'action artistique à votre famille et à la communauté, et les inciter à s'impliquer et à vous soutenir.
17h00		Évaluation de fin de journée		Évaluer la journée.
Troisième jour				
9 h	Art Action	Bienvenue et examen du deuxième jour		Récapitulatif de la deuxième journée.
9h30		Activité 9 : Collage de suivi		Aider les jeunes à mesurer le succès de leur voyage ensemble.
10h30	Réflexion et Partage	Qu'est-ce que Réflexion et Partage?		Donner un aperçu des phases et des activités.
10h45		Pause et énergie		
11h15		Activité 10 : Réflexions Thermomètre du bien-être		Examiner et réfléchir sur les changements significatifs dans le sentiment de bien-être du groupe qui ont eu lieu au cours du voyage de YouCreate.
12h15		Activité 11 : Le parcours de la rivière		Explorer les changements les plus significatifs qui ont eu lieu au cours du voyage en tant qu'évaluation finale de votre projet Art-Action.
13h15		Déjeuner		

Heure	Section	Activité	Facilitateur(s)	Objet
14h00	Réflexion et Partage	Activité 12 : Rose, bourgeon, épine		Pour célébrer votre réussite et planifier la manière de partager votre apprentissage avec la communauté au sens large et pour réfléchir aux éventuelles mesures de suivi.
15h00		Activité 13 : Peinture rupestre de célébration		Pour célébrer les succès et les forces de chacun en tant qu'individu et pour clôturer YouCreate en tant qu'équipe.
16h00		Pause et énergie		
16h30		Évaluation de fin de journée		Évaluer la journée.
Quatrième jour				
9h	Réflexion et Partage	Bienvenue et bilan du troisième jour		Récapitulatif de la quatrième journée.
9h30		Planification de vos ateliers avec les jeunes		Se préparer à diriger la RAP avec d'autres jeunes .
10h30		Pause et énergie		
9h30		Quels droits ? Qui est l'enfant ?		En savoir plus sur les droits de l'enfant
12h15		Séance sur les abus		Connaître les types d'abus et savoir comment en surveiller l'occurrence et les différencier.
13h		Mécanisme de rapport		Apprendre à réagir en cas de suspicion, de témoignage ou de divulgation de violence et d'abus.
13h30		Questions et réponses		Possibilité pour les participants de poser toutes les questions qu'ils ont encore.
14h		Déjeuner		
15h	Prochaines étapes et clôture	Facilitation de séances		Développer davantage les compétences de facilitation et accroître leur confiance en eux.
15h30		Cercle de clôture		Fermer en cercle de Communauté. Réfléchir sur le développement personnel et collectif. Se célébrer les uns les autres.
16h30		Certificats		Célébrer la réussite de chacun dans l'atelier

ANNEXE 5 : RÉSUMÉ DE LA POLITIQUE DE SAUVEGARDE DE L'ENFANCE

*Cet engagement, accompagnant le **Code Global de Conduite**, doit être signé par toutes et tous les employées et employés et les bénévoles permanents AVANT le début de leur mission.*

La Fondation Terre des hommes (Tdh) considère que toute forme de maltraitance envers les enfants est inacceptable. Dès lors, Tdh reconnait son devoir en matière de sauvegarde de l'enfant qui est de maintenir les enfants en sécurité, promouvoir leur bien-être et les protéger d'abus et de maltraitance. La négligence, les violences physiques, psychologiques et sexuelles sont les principales formes d'abus.

Notre **Politique de Sauvegarde de l'Enfant (PSE)** décrit les mesures que nous prendrons pour protéger les enfants. Elle comprend des actions préventives afin d'éviter l'apparition de situation d'abus et de maltraitance ainsi que des actions réparatrices lorsqu'un enfant souffre ou pourrait souffrir de maltraitance.

Au sens de la Convention des Nations Unies relative aux Droits de l'Enfant (1989), un enfant est considéré comme tout être humain âgé de moins de dix-huit ans.

Dans le cadre de notre Politique de Sauvegarde de l'Enfant, tout le personnel (y compris les employées et employés rémunéré.e.s, les bénévoles permanent.e.s, les consultants et les consultantes et les stagiaires), travaillant à temps plein ou partiel, doit accepter et respecter cette politique et, plus spécifiquement, travailler dans le respect de son **Engagement** qui détermine notre responsabilité en matière de sauvegarde de l'enfant et le comportement attendu de la part de notre personnel. **CECI EST UNE CONDITION OBLIGATOIRE.**

Toute forme de comportement inacceptable, transgressant cet engagement, doit être dénoncée. Dans les situations non couvertes par cet engagement, Tdh compte sur le bon sens de ses représentants pour agir, tout en veillant à respecter au mieux les intérêts de l'enfant.

Tdh respecte la Convention internationale des Droits de l'Enfant et les cinq principes suivants :

I. Droits de l'Enfant : l'ensemble du personnel de Tdh doit respecter et promouvoir les droits de l'enfant. Le personnel doit avant tout protéger le droit de chaque enfant à être en sécurité, sans risque de maltraitance ou d'exploitation et doit agir en permanence dans l'intérêt supérieur de l'enfant.

II. Tolérance zéro : Tdh ne tolère aucune forme d'abus de la part de ses collaboratrices et collaborateurs et envers les bénéficiaires de ses programmes et prendra toutes les mesures nécessaires en cas de non-respect de la Politique de Sauvegarde de l'Enfant.

III. Gestion des risques : Tdh veille à ce que les risques soient identifiés et minimisés, de la préparation à la mise en œuvre de ses activités.

IV. Responsabilité de tous : Le succès de la mise en œuvre de la Politique de Sauvegarde de l'Enfant s'appuie sur la responsabilité individuelle et commune de toutes les collaboratrices et tous les collaborateurs de Tdh. Tdh veillera à garantir que les programmes des organisations partenaires respectent également les normes internationales de protection.

V. Devoir de signalement : Toute transgression suspectée ou effective du présent Engagement doit être signalée dans les plus brefs délais au responsable hiérarchique ou au Point Focal Sauvegarde de Tdh. La confidentialité sera strictement respectée tout au long de la procédure.

EN SIGNANT CET ENGAGEMENT, je reconnais que :

Je m'engage à toujours:

- **Traiter les enfants avec respect et équité,** quel que soit leur âge, sexe, langue, religion, opinion ou nationalité, leur origine sociale et ethnique, leur statut, classe, caste, orientation sexuelle ou toute autre caractéristique personnelle.

- **Aider les enfants à participer à la prise des décisions** qui les concernent en fonction de leur âge et de leur niveau de maturité.

- **Maintenir une culture de communication** et instaurer un climat de confiance avec les enfants et leurs familles, leurs communautés, les autres employées et employés, les bénévoles et les représentants des organisations partenaires afin de partager les préoccupations de chacun et d'en discuter ouvertement.

- **Avoir un comportement non violent** et positif dans la supervision des enfants.

- Encourager les enfants et les communautés à **parler ouvertement de leurs interactions** avec les adultes et les unes et uns avec les autres.

- **Informer** les enfants et les communautés de leur droit à signaler toute situation préoccupante et la manière dont le faire.

- **Renforcer les capacités** des enfants pour qu'ils puissent mieux s'auto-protéger.

- M'assurer qu'un autre adulte soit présent ou **essayer d'être visible** lorsque je suis en contact avec un enfant.

- Essayer de **préserver l'autonomie de l'enfant** et ne pas faire les choses à sa place, lorsqu'il pourrait les faire lui-même.

- **Planifier les activités** et organiser le lieu de travail dans le but de minimiser le risque de dommages en prenant en compte l'âge et le développement de l'enfant.

- **Assurer la confidentialité** de toutes les informations concernant les enfants, les familles et les communautés.

- Me comporter de manière à donner le **bon exemple** (ne pas fumer, me montrer respectueux envers les collègues, etc.)

- **Obtenir la permission** de l'enfant et de ses parents avant de prendre des photos, d'enregistrer des vidéos ou d'utiliser son image, ou le récit de son histoire. Cela sous-entend expliquer aux enfants et aux parents la manière dont seront utilisés l'image et/ou le message.

- M'assurer que l'enfant **ne pose pas de façon dégradante**, ou pouvant être interprétée comme ayant une connotation sexuelle.

- Poser des **questions et faire part** de mes préoccupations en ce qui concerne la Politique de Sauvegarde de l'Enfant, à mon ou ma supérieur.e hiérarchique ou au Point Focal Sauvegarde.

- Signaler immédiatement au Point Focal Sauvegarde toute suspicion ou allégation au sujet de comportements allant à l'encontre des principes de la Politique de Sauvegarde de l'Enfant, du Code Global de Conduite ou du présent Engagement, y compris toute forme d'abus envers des enfants, même si les informations ou accusations sont vagues.

Je m'engage à ne jamais:

- **Me livrer à une activité sexuelle** sous n'importe quelle forme avec une personne de moins de 18 ans, indépendamment de l'âge légal fixé pour la majorité sexuelle,

de la loi et des coutumes locales. Se tromper sur l'âge de l'enfant n'est pas une justification.

- **Echanger de l'argent, du travail, des biens, des services ou de l'aide humanitaire** contre des faveurs sexuelles ou soumettre l'enfant à tout autre type de comportement humiliant, dégradant ou abusif.

- **Toucher un enfant, utiliser un langage inapproprié ou faire des suggestions** malsaines, ni de provoquer, harceler, rabaisser l'enfant ou me montrer irrespectueux envers ses pratiques culturelles.

- **Exploiter un enfant** pour sa main d'œuvre (par exemple pour du travail domestique).

- **Discriminer**, traiter les enfants de façon inéquitable ou injuste, en créant, par exemple, des situations de favoritisme ou d'exclusion.

- Inviter un enfant ou sa famille à **mon domicile** ou établir une relation avec l'enfant et/ou sa famille qui pourrait être considérée comme sortant du cadre professionnel habituel.

- **Transporter ou travailler seul avec un enfant** sans accord préalable de mon responsable, à moins que cela soit absolument nécessaire pour la sécurité de l'enfant.

- Travailler avec des enfants en étant sous l'influence de **drogues ou d'alcool.**

- Prendre des vidéos ou des photos des enfants pour un **usage n'étant pas strictement professionnel** à moins que le ou la délégué.e et/ou le ou la chargé.e de communication visuelle ne donne(nt) leur autorisation.

- Regarder, publier, produire, partager de la **pornographie** mettant en scène des enfants et/ou faire visionner de la pornographie à des enfants.

- **Montrer les visages** d'enfants exploités sexuellement, victimes/survivant.e.s de trafics ou d'abus, en conflit avec la loi, liés à des groupes armés et qui pourraient être facilement retrouvés même si leur identité a été modifiée.

- Prendre ou publier des photos d'enfants complètement **nus ou vêtus de manière non adaptée** au contexte dans lequel ils sont présentés.

- Stigmatiser les enfants dans une position de **victimes** (faibles, impuissant, désarmés, désespérés, etc.).

- Publier une histoire ou des images pouvant **mettre en danger** l'enfant, sa famille ou sa communauté.

- Utiliser des photos **n'ayant pas été vérifiées et validées** par un.e supérieur.e et/ou par le Service Communication de Lausanne, ou poster des images ou informations non officielles au sujet des enfants sur des sites personnels ou des réseaux sociaux (tels que Facebook)

- Entretenir des relations avec des enfants ou leur famille par l'intermédiaire des **réseaux sociaux**, à moins qu'un projet spécifique de Terre des hommes le requière et que l'autorisation préalable ait été accordée.

- Fermer les yeux, ignorer ou négliger de signaler un problème, une transgression effective ou supposée du présent Engagement au Point Focal Sauvegarde.

Je comprends que, dans l'éventualité d'un soupçon ou d'allégations de transgression à mon encontre de cet Engagement:

Terre des hommes prendra les mesures qu'elle juge nécessaires, pouvant inclure, mais ne se limitant pas à:

- Porter **assistance à la victime** et prendre des mesures immédiates pour protéger et soutenir l'enfant.

- S'efforcer **d'établir les faits** de la façon la plus objective possible (la présomption d'innocence prévaut) tout en protégeant la réputation et l'anonymat du (ou des) adulte(s) impliqué(s).

- Prendre des **sanctions disciplinaires**, qui peuvent donner lieu à ma suspension ou à la résiliation de mon contrat.

- Entamer une **procédure judiciaire** et/ou **transférer devant les autorités compétentes** les cas de transgression du présent Engagement pouvant également enfreindre la législation nationale.

- Prendre des m**esures appropriées** pour garantir que de tels incidents ne se reproduisent pas, en informant par exemple d'autres organisations qui pourraient demander des références professionnelles concernant la résiliation du contrat suite à la violation des principes de sauvegarde de l'enfant (dans le respect du cadre législatif applicable à la protection des informations).

Déclaration d'engagement

Je, soussigné(e), _____

_____

Déclare avoir reçu, lu et compris la Politique de Sauvegarde de l'Enfant de la Fondation Terre des hommes, atteste la connaître et accepte de travailler de manière à m'y conformer.

Je comprends que tout manquement au respect du présent Engagement peut donner lieu à la résiliation de mon engagement avec Terre des hommes, ou à des procédures judiciaires et/ou disciplinaires telles que décrites précédemment.

En outre, je déclare avoir un casier judiciaire vierge de délits impliquant des enfants (que je n'ai pas déjà déclaré au préalable) et atteste n'avoir fait l'objet, par le passé, d'aucune condamnation pour comportement individuel incompatible avec une responsabilité de prise en charge et de suivi d'enfants et de personnes de moins de 18 ans. Terre des hommes se réserve le droit d'informer d'autres organisations qui pourraient demander des références professionnelles concernant la résiliation du contrat suite à une grave violation des principes de sauvegarde de l'enfant, dans les limites des lois applicables relatives à la protection des données.

Date: _____ à _____

Signature: _____

ANNEXE 6 : EXEMPLES DE MARQUEURS DE PROGRÈS PAR PILIER

Piliers	Exemples de marqueurs de progrès par pilier	Exemples d'indicateurs
Pilier 1 : Se sentir en sécurité : Se sentir en sécurité, tant physiquement qu'émotionnellement.	Les jeunes déclarent se sentir plus en sécurité dans leurs programmes communautaires. Les jeunes déclarent se sentir en sécurité dans le centre/les activités du programme.	Rapports des jeunes se sentant plus en sécurité dans leurs programmes communautaires. Nombre de jeunes déclarant avoir un sentiment de sécurité dans le centre/ les activités du programme.
Pilier 2 : Se sentir connecté : Se sentir en contact avec des personnes et des groupes qui vous soutiennent dans votre communauté.	Les jeunes sont compétents pour mener des activités de construction de la paix socialement inclusives. Les jeunes ressentent un sentiment d'appartenance accru et font partie d'un réseau de pairs. Les jeunes sentent qu'il y a eu un lien social en établissant des relations avec leurs pairs, les artistes et/ou les membres de la communauté par le biais du programme. Les liens entre les communautés sont renforcés.	Nombre de jeunes formés à des activités de direction. Perception d'un sentiment d'appartenance et d'appartenance à un réseau de pairs. Connectivité sociale. Connectivité Communautaire.
Pilier 3 : Se sentir digne : Se sentir digne, avec des rôles, des responsabilités et des identités qui reflètent qui nous sommes, d'où nous venons et ce que nous faisons ou voudrions faire.	Des actions communautaires sont entreprises pour relever les défis et saisir les opportunités. Un sentiment accru de dignité dans leur rôle au sein de leur communauté. Une meilleure connaissance de soi et de la communauté.	Nombre d'actions communautaires entreprises pour relever les défis et saisir les opportunités. Niveau de sentiment d'utilité. Niveau de connaissance de soi et de la communauté.

Piliers	Exemples de marqueurs de progrès par pilier	Exemples d'indicateurs
Pilier 4 : Se sentir respecté : Se sentir respecté, avec la possibilité de s'attaquer à l'injustice dans notre vie et l'accès à nos droits.	Les jeunes montrent une meilleure compréhension de leur rôle dans la communauté et ont le sentiment de participer de manière significative. Les initiatives des jeunes visent à avoir un impact sur le changement social au niveau communautaire. Les jeunes développent des compétences de base en matière de leadership et de résolution de problèmes. Les jeunes ont le sentiment de participer de manière significative à leurs organisations.	Niveau de compréhension de leur rôle dans la communauté et niveau de participation ressenti. Changements sociaux au niveau communautaire. Nombre de jeunes qui ont développé des compétences de base en matière de leadership et de résolution de problèmes. Niveau de participation des jeunes dans l'organisation.
Pilier 5 : Se sentir plein d'espoir : Se sentir plein d'espoir pour l'avenir avec une joie de vivre.	Les jeunes ressentent un sentiment accru d'espoir pour l'avenir. Les jeunes sont motivés à étudier et à acquérir des compétences. Les jeunes sont de plus en plus liés à des activités (autodéfinies) génératrices de vie (c'est-à-dire la mosquée, l'église, les groupes de soutien, la réflexion personnelle ou la méditation).	Un sentiment d'espoir pour l'avenir. Nombre de jeunes qui acquièrent des compétences de la vie courante et des compétences artistiques. Nombre de jeunes qui travaillent pour les études. Nombre de jeunes participant à des activités (définies par eux-mêmes) qui leur donnent la vie (par exemple, mosquée, église, groupes de soutien, réflexion personnelle ou méditation).

ANNEXE 7 : FEUILLE DE TRAVAIL DU MODÈLE LOGIQUE SEA

Formulaire de candidature

Informations de base

Programme:.....

Organisation:.....

Nom du groupe: .....

Pays / Région : .....

Ressources (liste de colisage)	Activités d'action artistique	Prestations (résultats directs)	Réalisations	Impact (Vision d'avenir)
De quelles ressources avons-nous besoin ?	Quelles sont les activités que nous pouvons entreprendre pour nous rapprocher de notre vision ?	Quels sont les produits initiaux des activités de l'Action artistique ?	Quels sont les changements à court terme que nous voulons obtenir grâce à cette activité ?	Quelle est la "destination" que nous espérons atteindre ? Quels changements espérons-nous voir à long terme ?
C'est-à-dire le personnel, les subventions, le financement, les bureaux, les locaux, le matériel de formation, les bénévoles, les autres matériels (eau, matériel de cuisine, etc.), les fournitures artistiques, les ressources, les instruments de musique, etc.	C'est-à-dire ateliers, séances d'art, formation, programmes de sensibilisation, création de coalitions, élaboration de politiques, défense des intérêts.	C'est-à-dire le nombre de personnes formées, le nombre de personnes participant à des séances d'art, le nombre de personnes acquérant des compétences artistiques, le nombre de pièces de matériel distribuées.	C'est-à-dire que les jeunes ont le sentiment d'avoir été socialement connectés ; les jeunes développent des compétences en matière de résolution de problèmes ; les jeunes acquièrent des compétences artistiques ; des initiatives créatives sont développées ; les jeunes ressentent un sentiment accru d'espoir.	C'est-à-dire l'adoption d'une politique ou d'une législation ; la mise en place de groupes de soutien social pour les jeunes ; la création d'un espace pour les jeunes pour faire de l'art

Choses hors de notre contrôle (Facteurs externes)

C'est-à-dire le milieu culturel, la migration, le climat, la structure économique, les modèles de logement, les modèles démographiques, la politique et les hommes politiques, les antécédents et les expériences des participants au programme, l'influence des médias, l'évolution des politiques et des priorités.

Hypothèses

C'est-à-dire la façon dont vous pensez que le programme fonctionnera en ce qui concerne le problème ou la situation, les ressources, le personnel, la disponibilité et l'accès aux installations, la disponibilité des équipements.

ANNEXE 8 : FICHE DE DOCUMENTATION DE L'ÉVALUATION

Fiche de documentation de l'évaluation YouCreate		
Nom du facilitateur :		
Date et heure :		
Communauté / Lieu		
Nom du groupe YouCreate		
# Participants:	Femmes / Filles	Ages
# Participants:	Hommes / Garçons	Ages
Nom de l'activité		
Notes générales **Il s'agit d'un espace pour écrire des notes générales pendant que vous effectuez l'activité** **(Vous pouvez ajouter des pages supplémentaires, si nécessaire).** Dans la mesure du possible, veillez à saisir les citations, mots ou histoires utilisés par les participants.		
Citations clés		
Principaux succès / changements significatifs notés par les participants		
Principaux défis rencontrés par les participants		
Espoirs, idées et stratégies :		
Leçons tirées		
Domaines pour le suivi		

Réflexion sur les piliers	Veuillez inclure des notes sur les piliers ci-dessous. Quelle a été l'expérience des participants concernant ce pilier ? Y a-t-il eu des améliorations ? Y a-t-il des préoccupations ? (veuillez noter que seuls certains piliers peuvent se présenter dans chaque activité)
Pilier 1 : Se sentir en sécurité : Se sentir en sécurité, tant physiquement qu'émotionnellement.	
Pilier 2 : Se sentir connecté : Se sentir en contact avec des personnes et des groupes qui vous soutiennent dans votre communauté.	
Pilier 3 : Se sentir digne : Se sentir digne, avec des rôles, des responsabilités et des identités qui reflètent qui nous sommes, d'où nous venons et ce que nous faisons ou voudrions faire.	
Pilier 4 : Se sentir respecté : Se sentir respecté, avec la possibilité de s'attaquer à l'injustice dans notre vie et l'accès à nos droits.	
Pilier 5 : Se sentir plein d'espoir : Se sentir plein d'espoir pour l'avenir avec une joie de vivre.	

NOTE

2019

International Institute Child Rights and Development

Auteurs: Vanessa Currie, Laura Lee & Laura Wright

Recherche-action participative pour
jeunes acteurs de changement, 2019