



Co-funded by  
the European Union



**YOU PRO CLIMA**

# PROGRAMME D'APPARENTISSAGE



**GAL**  
NAPOCA POROLISSUM



**S-NODI**



**GEInNOVA**



**THE  
SQUARE  
DOT  
TEAM**





## Introduction au programme d'apprentissage YouProClima

Bienvenue dans le programme d'apprentissage YouProClima - un parcours interactif et dynamique conçu pour fournir aux jeunes acteurs du changement les outils, les connaissances et la confiance nécessaires pour mener une action climatique efficace au sein de leurs communautés.

À l'heure des défis environnementaux mondiaux, l'action locale est plus importante que jamais. Ce programme invite les jeunes de toute l'Europe à explorer la crise climatique non seulement comme un problème, mais aussi comme une occasion de trouver des solutions créatives, d'agir en collaboration et d'exercer un leadership transformateur.

Le programme s'adresse aux animateurs de jeunesse pour leur donner des idées d'ateliers et d'activités pratiques, de simulations de collaboration et d'outils de planification stratégique à mettre en œuvre avec les jeunes participants. Grâce à ces activités, les jeunes pourront :

- Enquêter sur les problèmes environnementaux affectant leur territoire.
- S'engager dans des exercices de résolution de problèmes et de réflexion critique.
- Explorer la dynamique des parties prenantes et les stratégies d'engagement communautaire.
- Concevoir et présenter des idées de projets réels en utilisant des outils modernes tels que les objectifs SMART et le Project Canvas.
- Renforcer leur communication et leurs compétences numériques grâce à des défis liés aux médias sociaux et à des occasions de s'exprimer en public.

Avec des activités allant des jeux de rôle et des débats aux missions en équipe et à la création de contenu numérique, le programme favorise à la fois les compétences pratiques et les aptitudes horizontales, telles que le travail d'équipe, la créativité, la planification stratégique et la responsabilité civique.

Ce programme d'apprentissage est étroitement lié à la **boîte à outils numérique YouProClima**, une ressource précédemment développée et conçue pour compléter et approfondir l'expérience d'apprentissage de ces sujets. La boîte à outils est disponible en ligne à l'adresse suivante : <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>. Elle contient du matériel et des ressources supplémentaires pour ceux qui souhaitent explorer les sujets plus en profondeur. **L'inscription est gratuite** et nous encourageons tous les participants à





accéder à la boîte à outils pour enrichir leur compréhension et leur application du contenu du programme.

Que vous soyez un activiste passionné, un leader émergent ou un apprenant curieux, YouProClima vous mettra au défi et vous inspirera pour passer de la prise de conscience à l'action - non seulement pour rêver d'un avenir plus durable, mais aussi pour aider à le construire.

C'est parti !





## MODULE 1 - Engagement et participation de la communauté

### Défi Action Climat : De l'idée à l'impact

<b>Nom de l'activité</b>	Défi Action Climat : De l'idée à l'impact
<b>Brève description</b>	Activité de brainstorming et de résolution de problèmes au cours de laquelle les participants identifient les problèmes liés au climat dans leur communauté et élaborent ensemble un plan d'action pour faire face à ces problèmes.
<b>Objectif d'apprentissage</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Encourager la réflexion créative sur les questions climatiques locales</li><li>- Développer des compétences en matière de résolution de problèmes et d'engagement communautaire</li><li>- Donner aux jeunes les moyens de prendre des mesures concrètes pour lutter contre le changement climatique</li></ul>
<b>La durée</b>	1 heure
<b>Les participants</b>	28 participants 4 groupes avec 7 participants/groupe
<b>Outils</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Grandes feuilles de papier</li><li>- Marqueurs</li><li>- Notes autocollantes</li></ul>
<b>L'espace</b>	Espace intérieur avec des tables pour le travail en groupe
<b>Comment cela fonctionne-t-il ?</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Diviser le groupe en 4 sous-groupes de 7 participants (5 min)</li><li>2. Introduction - l'importance de passer de la sensibilisation au climat à l'action (5 min)</li><li>3. Les participants font un brainstorming pour identifier 4 problèmes environnementaux (5-10 minutes).</li><li>4. Chaque groupe sélectionne un problème identifié et l'écrit sur une grande feuille de papier.</li><li>5. Remue-méninges et planification des actions (20 min)<ul style="list-style-type: none"><li>- Chaque groupe dresse une liste d'actions possibles et réalistes qui peuvent répondre à son problème (et qui peuvent être réalisées avec des ressources minimales).</li></ul></li></ol>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Chaque groupe choisira une action concrète et notera les ressources nécessaires, les personnes à impliquer (organisations locales, écoles, dirigeants communautaires) et les mesures à prendre pour la mettre en œuvre.</li></ul> <p><b>6. Présentation (15 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Chaque groupe présentera son plan d'action au reste des participants.</li></ul>
<b>Débriefing des idées</b>	<p><b>1.</b> Quelle a été la partie la plus difficile de l'élaboration d'un plan d'action ?</p> <p><b>2.</b> Classer les problèmes environnementaux identifiés en fonction de leur importance</p> <p><b>3.</b> Comment peuvent-ils impliquer davantage de jeunes dans votre communauté ?</p>
<b>Autre suggestion</b>	

### Qu'est-ce que l'engagement communautaire ?

<https://youtu.be/dK-u0x770V8>

### Participation de la communauté et planification

<https://youtu.be/jDKvpzyNTQs>

### Les trois piliers de la durabilité

<https://www.youtube.com/watch?v=SPo1Akuu6Gc>

Pour en savoir plus sur le sujet, consultez le module 1 de la boîte à outils numérique de YOUPROCLIMA : <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>





## Jeu de rôle du laboratoire communautaire

<b>Nom de l'activité</b>	Jeu de rôle du laboratoire communautaire
<b>Brève description</b>	Les participants feront une simulation sur la façon de demander à un groupe de parties prenantes de prendre des mesures.
<b>Objectif d'apprentissage</b>	Comment communiquer les besoins de votre communauté à un groupe de parties prenantes et prendre des mesures.
<b>La durée</b>	1,5 heure
<b>Les participants</b>	Sous-groupes mixtes, 5-6 personnes. Jusqu'à 5 groupes.
<b>Outils</b>	Table autour de laquelle s'asseoir ou chaises en petits cercles.
<b>L'espace</b>	Grande salle commune
<b>Comment cela fonctionne-t-il ?</b>	<p>Les participants seront répartis en sous-groupes. Chaque groupe disposera de 10 minutes pour décider de la répartition des rôles :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Jusqu'à trois activistes communautaires.</li><li>2. Membre d'une autorité politique (municipalité, gouvernement national, etc.)</li><li>3. Un représentant d'une ONG active sur le sujet</li><li>4. Un représentant de certains intérêts privés (PDG d'une grande entreprise, etc.)</li></ol> <p>Une fois les rôles attribués, les participants doivent prendre parti.</p> <p>D'un côté, il y aura ceux qui résistent à l'approche durable (par exemple, le conseiller municipal qui veut plus de parkings et moins d'espaces verts, l'entreprise chargée de la gestion des déchets qui ne veut pas mettre en œuvre des méthodes plus durables... etc.)</p> <p>L'autre camp sera celui de ceux qui veulent obtenir un changement dans le domaine de la durabilité et de l'action climatique : il sera principalement composé d'activistes et d'ONG, mais ne mettons pas de limites à la créativité des participants.</p> <p>Après avoir pris parti, les participants disposeront de 20 minutes chacun pour se mettre d'accord sur les arguments qui soutiendront leur point de vue.</p>





	<p>Lorsque tous les groupes sont prêts, jouons le rôle de tous ces personnages assis à la même table, essayant d'obtenir le plus possible de leurs propres objectifs de la part de l'autre partie.</p> <p>Le jeu se termine soit à la fin du temps imparti, soit lorsque les parties parviennent à un accord. L'accord peut être un compromis entre les différents points de vue.</p> <p>Pendant le jeu, le(s) facilitateur(s) fera(ont) des allers-retours entre les groupes pour voir comment cela se passe et les aider à rester concrets.</p>
<b>Débriefing des idées</b>	<p>Après le jeu, les participants disposent d'au moins 10 minutes pour discuter de la manière dont ils se sont sentis dans leur rôle, de ce qu'ils ont eu l'impression de pouvoir accomplir et de ce qu'ils ressentent à l'idée de se retrouver à faire quelque chose de similaire dans la réalité.</p>
<b>Autre suggestion</b>	<p>Rendez-le réel. Inspirez-vous de votre carte des parties prenantes et du projet élaboré lors des activités précédentes. Les animateurs peuvent aider à élaborer des scénarios.</p>

### Qu'est-ce que l'engagement communautaire ?

<https://youtu.be/dK-u0x770V8>

### Participation de la communauté et planification

<https://youtu.be/jDKvpzyNTQs>

Pour en savoir plus sur le sujet, consultez le module 1 de la boîte à outils numérique de YOUPROCLIMA : <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>





## Comment organiser un événement communautaire

<b>Nom de l'activité</b>	Comment organiser un événement communautaire
<b>Brève description</b>	Les participants s'engageront dans des activités et des réflexions qui les prépareront à accueillir un événement local dans leur communauté.
<b>Objectif d'apprentissage</b>	Les participants apprendront les étapes logistiques de base pour préparer un événement communautaire, dans un souci de créativité et d'expression.
<b>Durée de l'accord</b>	1 heure
<b>Les participants</b>	groupes nationaux
<b>Outils</b>	Stylo, papier, marqueurs. Ou encore, appareils numériques.
<b>L'espace</b>	Grande salle commune
<b>Comment cela fonctionne-t-il ?</b>	<p>Les participants seront répartis dans leurs groupes nationaux.</p> <p>Chaque groupe sera chargé de créer une communication efficace pour attirer les membres de sa communauté vers un événement. Cette communication peut être une affiche faite à la main, une affiche numérique s'ils ont accès à Canva ou à des outils similaires, ou une vidéo TikTok.</p> <p>Leur œuvre de création doit répondre aux questions suivantes :</p> <p>Quelle est la cible à laquelle je m'adresse ?</p> <p>Quand et où l'événement a-t-il eu lieu ?</p> <p>Quelle valeur la participation apporte-t-elle au participant ?</p> <p>Après avoir produit leur travail de créativité, ils seront chargés de le présenter devant l'ensemble du groupe.</p>
<b>Débriefing des idées</b>	Soyons réalistes ! Lors de la phase de débriefing, des sujets tels que : combien de temps de préparation votre événement nécessite-t-il ? Comment réserver l'espace ? Dois-je faire face à des coûts ? peuvent être abordés afin de mettre les participants dans l'état d'esprit de la réalité.

### Qu'est-ce que l'engagement communautaire ?

<https://youtu.be/dK-u0x770V8>





Co-funded by  
the European Union

Pour en savoir plus sur le sujet, consultez le module 1 de la boîte à outils numérique de YOUPROCLIMA : <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>





## MODULE 2 - Cadre politique européen

### EcoMission : Sauver l'avenir de l'Europe !

<b>Nom de l'activité</b>	EcoMission : Sauver l'avenir de l'Europe !
<b>Brève description</b>	Il s'agit d'un jeu de mission en équipe où les participants jouent le rôle de décideurs européens en matière d'environnement. Chaque équipe doit résoudre une crise environnementale dans une région européenne en appliquant les politiques environnementales de l'UE et en prenant des décisions stratégiques. Elles s'affronteront pour trouver les solutions les plus durables et les plus réalisables.
<b>Objectif d'apprentissage</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprendre le cadre européen pour l'environnement et ses politiques clés (Green Deal européen, stratégie pour la biodiversité, plan d'action pour l'économie circulaire).</li><li>- Apprendre à résoudre des problèmes en appliquant des politiques environnementales réelles à des scénarios pratiques.</li><li>- Améliorer le travail d'équipe, la réflexion stratégique et la prise de décision.</li></ul>
<b>La durée</b>	90 minutes
<b>Les participants</b>	Équipes de 3 à 5 personnes
<b>Outils</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cartes de scénarios de crise (chacune décrivant un problème environnemental dans un pays de l'UE)</li><li>- Fiches d'information sur les politiques de l'UE (résumés des politiques environnementales pertinentes)</li><li>- Fiches de suivi de la prise de décision pour chaque équipe.</li><li>- Projecteur ou tableau blanc pour les présentations finales (facultatif).</li></ul> <p><a href="#">Vous Pro Clima Digital Toolkit références :</a></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ressource : 4.1. Jugement et prise de décision (thèmes : Description des objectifs SMART et autres outils pour développer des projets Idea)</li></ul>
<b>L'espace</b>	- Réglage intérieur





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tables pour les discussions en équipe</li><li>- Zone de présentation pour les présentations finales.</li></ul>
<b>Comment cela fonctionne-t-il ?</b>	<p><b>1. Introduction (15 min)</b></p> <p>Introduction au cadre européen pour l'environnement et aux principales politiques de l'UE.</p> <p>Répartissez les participants en équipes de 3 à 5 personnes et distribuez des cartes de scénarios de crise.</p> <p><b>2. Le défi (30 min)</b></p> <p>(Exemples de scénarios de crise : "Une ville côtière en Espagne souffre de l'élévation du niveau de la mer" ; "Une zone rurale en Pologne est confrontée à la gestion des déchets plastiques").</p> <p>Les équipes doivent analyser leur problème et utiliser les politiques de l'UE figurant dans les fiches d'information pour concevoir une solution réaliste.</p> <p>Ils remplissent le formulaire de suivi de la prise de décision en indiquant les points suivants</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- les politiques qu'ils appliquent</li><li>- les actions proposées (par exemple, investir dans les énergies renouvelables, mettre en œuvre des lois sur la réduction des déchets)</li><li>- l'impact attendu.</li></ul> <p><b>3. L'obstacle (20 min) (FACULTATIF)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Après 15/20 minutes, un nouveau défi apparaît : un obstacle inattendu ou une carte de limitation de financement est remis à chaque équipe.</li><li>- Les équipes doivent ajuster leur stratégie et soumettre des plans d'action définitifs avant la fin du temps imparti.</li></ul> <p><b>4. Présentation et débat (20 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Chaque équipe présente sa solution en 3/5 minutes</li></ul>





Co-funded by  
the European Union

**Cadre européen pour l'environnement pt.1**

<https://www.youtube.com/watch?v=2sNTVtadXlg>

**Cadre européen pour l'environnement pt.2**

<https://www.youtube.com/watch?v=vMgq71SSWnM>

**Les trois piliers de la durabilité**

<https://www.youtube.com/watch?v=SPo1Akuu6Gc>

Pour en savoir plus sur le sujet, consultez le module 2 de la boîte à outils numérique de YOUPROCLIMA : <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>





## MODULE 3 - Atlas des bonnes pratiques

### Débat sur les meilleures pratiques : renforcer la pensée critique

<b>Nom de l'activité</b>	Débat sur les meilleures pratiques : renforcer la pensée critique
<b>Brève description</b>	Un débat structuré dans lequel une équipe présente une bonne pratique environnementale de sa communauté et l'autre équipe analyse ses forces et ses faiblesses par le biais du pour et du contre. Cette activité aide les participants à développer leur esprit critique et leur capacité d'argumentation.
<b>Objectif d'apprentissage</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Améliorer la pensée critique et les compétences analytiques</li><li>- Apprendre à évaluer objectivement les initiatives environnementales</li><li>- Comprendre la complexité des efforts en matière de développement durable et leur impact dans le monde réel</li></ul>
<b>La durée</b>	1 heure
<b>Les participants</b>	28 participants 2 groupes avec 14 participants/groupe
<b>Outils</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Papier, marqueurs, notes autocollantes</li><li>- Tableau à feuilles ou tableau blanc pour résumer les arguments</li></ul>
<b>L'espace</b>	Espace intérieur
<b>Comment cela fonctionne-t-il ?</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Introduction (5 min)<ul style="list-style-type: none"><li>- L'animateur explique les règles de l'activité et ce qu'ils doivent faire.</li></ul></li><li>2. Diviser le groupe en 2 sous-groupes de 14 participants (5 min)<ul style="list-style-type: none"><li>- Équipe A : sélectionne et présente une meilleure pratique (une initiative environnementale réussie au sein de sa communauté).</li><li>- Équipe B : analyse la pratique en dressant la liste de ses avantages et de ses inconvénients.</li></ul></li><li>3. Préparation de l'équipe (20 min)<ul style="list-style-type: none"><li>- L'équipe A sélectionne une meilleure pratique pertinente, prépare une brève présentation et explique pourquoi elle est efficace.</li></ul></li></ol>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- L'équipe B identifie les points forts et les points faibles de l'initiative proposée et prépare des arguments pour la discussion.</li></ul> <p><b>4. Présentation et débat (20 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- L'équipe A présente sa meilleure pratique (5 minutes).</li><li>- L'équipe B répond en présentant ses avantages et ses inconvénients (5 minutes).</li></ul>
<b>Débriefing des idées</b>	(10 min)  Discussion ouverte où les deux équipes défendent leurs points de vue et répondent aux questions.  Qu'avez-vous appris en analysant la meilleure pratique ?
<b>Autre suggestion</b>	Encouragez les participants à étayer leurs arguments par des faits et des expériences personnelles.

### Cadre européen pour l'environnement pt.2

<https://www.youtube.com/watch?v=vMgq71SSWnM>

### Les trois piliers de la durabilité

<https://www.youtube.com/watch?v=SPo1Akuu6Gc>

Pour en savoir plus, consultez le module 3 de la boîte à outils numérique de YOUTROCLIMA : <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>





## MODULE 4 - Passer des idées aux actes

### Objectifs SMART

<b>Nom de l'activité</b>	Objectif SMART Compétences horizontales compétences de facilitation de l'action
<b>Brève description</b>	Les participants feront une simulation sur la manière de fixer des objectifs SMART afin d'agir sur des activités concrètes.
<b>Objectif d'apprentissage</b>	Les participants apprendront à utiliser un outil de planification concret et agile qui renforce l'efficacité de l'action qui va être entreprise et améliore l'atteinte des résultats.
<b>Durée de l'accord</b>	1 heure
<b>Les participants</b>	Groupes nationaux
<b>Outils</b>	Une table autour de laquelle s'asseoir ou des chaises en petits cercles, un stylo, une feuille de papier, un modèle d'objectif SMART imprimé sur des feuilles A4 (1 par groupe). Autre possibilité : appareils numériques, tableau blanc numérique.  <a href="#">Vous pro clima Digital Toolkit références :</a> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ressource : 4.1. Jugement et prise de décision (thèmes : Description des objectifs SMART et autres outils pour développer des projets Idea)</li></ul>
<b>L'espace</b>	Grande salle commune
<b>Comment cela fonctionne-t-il ?</b>	Les participants se verront présenter l'outil SMART : ce qu'il est, pourquoi il est utile, comment définir un objectif SMART. Des exemples concrets seront fournis.  Méthodologie : leçon frontale, leçon interactive  Durée : 20 minutes  Ils seront répartis dans leur groupe national et travailleront ensemble.  Chaque groupe national sera invité à fixer un ou plusieurs objectifs SMART concernant un besoin/problème présent sur leur territoire/communauté locale.  Méthodologie : Apprentissage en équipe





	<p>Durée : 20 minutes</p> <p>Après la phase productive, chaque groupe sera invité à montrer et à présenter aux autres groupes les objectifs SMART qu'il s'est fixés.</p> <p>Méthodologie : éducation par les pairs</p> <p>Durée 20 minutes</p>
<b>Débriefing des idées</b>	<p>Après que chaque groupe national a présenté ses "objectifs SMART" basés sur des scénarios concrets, les autres participants sont appelés à donner leur avis et à faire d'éventuelles suggestions.</p> <p>Les points de vue externes sont précieux car ils apportent un point de vue plus détaché et plus neuf !</p>
<b>Autre suggestion</b>	<p><i>Faites-nous part de toute information utile</i></p>

#### **Cadre européen pour l'environnement pt.1**

<https://www.youtube.com/watch?v=2sNTVtadXlg>

#### **Cadre européen pour l'environnement pt.2**

<https://www.youtube.com/watch?v=vMgq71SSWnM>

#### **Les trois piliers de la durabilité**

<https://www.youtube.com/watch?v=SPo1Akuu6Gc>

Pour en savoir plus, consultez le module 4 de la boîte à outils numérique de YOUPROCLIMA : <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>





## Besoins du territoire

<b>Nom de l'activité</b>	Besoins du territoire Compétences horizontales compétences de facilitation de l'action
<b>Brève description</b>	Les participants travailleront en groupes afin de réfléchir ensemble et d'identifier les besoins/problèmes et les acteurs/ressources de leur territoire et de leur communauté locale.
<b>Objectif d'apprentissage</b>	Les participants apprendront à utiliser les outils et la méthodologie de la pensée design afin de voir leur territoire et ses besoins/ressources sous de nouvelles perspectives grâce à des cartes visuelles.  L'activité favorisera l'élaboration de solutions pratiques et efficaces pour l'action climatique et encouragera l'esprit de collaboration et la conduite d'un changement durable.
<b>La durée</b>	1,5 heures
<b>Les participants</b>	Groupes nationaux
<b>Outils</b>	Table autour de laquelle s'asseoir ou chaises en petits cercles. Stylo, feuille de papier standard, tableau mural, notes autocollantes, marqueurs.  Alternativement, appareils numériques, tableau blanc numérique. <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Module 4 : Passer des idées à l'action</a> (thèmes : cartographie des parties prenantes et des acteurs)</li><li>• <a href="#">Ressource 4.2. Cartographie de la communauté et activation des jeunes</a> (thèmes : design thinking pour la cartographie communautaire)</li></ul>
<b>L'espace</b>	Grande salle commune
<b>Comment cela fonctionne-t-il ?</b>	Les participants seront répartis dans leurs groupes nationaux et travailleront en suivant les étapes suivantes :  <b>1.</b> Chaque groupe national sera invité à se concentrer sur les caractéristiques de sa communauté et à définir son identité. (En répondant à des questions telles que : combien d'habitants sont présents sur le territoire ? quelles sont les caractéristiques socio-économiques de mon territoire ? quelles sont les principales activités productives dans lesquelles les résidents sont employés).





	<p>Cette première étape aide les groupes à créer une vision commune et partagée de l'identité de leur communauté.</p> <p>Méthodologie : recueillir des informations sur le web et auprès des membres du groupe ; les consigner sous forme de notes sur une feuille de papier ou un document numérique.</p> <p>Durée : 10 minutes</p> <p><b>2.</b> Chaque groupe national sera invité à discuter des besoins liés aux questions environnementales qui affectent leur communauté et qu'ils considèrent comme importantes.</p> <p>Question : quel est le besoin/problème auquel nous voulons nous attaquer activement ?</p> <p>Méthodologie : brainstorming, collecte de toutes les idées et suggestions sur des notes autocollantes qui seront placées sur une affiche ou un tableau blanc numérique. Au <b>cours</b> du processus, créez des liens entre les notes autocollantes (par exemple, en rassemblant celles qui sont liées d'une manière ou d'une autre à un même besoin).</p> <p>Durée 30 minutes</p> <p><b>3.</b> Le formateur introduit le concept de partie prenante et de carte des parties prenantes aux participants en utilisant la ressource You Pro Clima Digital Toolkit du module 4.</p> <p><b>4.</b> Chaque groupe national sera invité à créer une carte des parties prenantes.</p> <p>Question : Quels sont les acteurs qui pourraient nous aider ?</p> <p>Méthodologie : brainstorming, collecte de toutes les idées et suggestions sur des notes autocollantes qui seront placées sur une affiche ou un tableau blanc numérique. Au cours du processus, créez des liens entre les notes autocollantes (par exemple, en rassemblant celles qui sont liées à un même besoin ou à une même tâche). <b>Faites preuve de créativité au cours de cette phase !</b></p> <p>Durée 30 minutes</p>
--	---





	<p><b>5.</b> Après la phase de production, chaque groupe sera invité à montrer et à présenter brièvement le travail accompli devant l'ensemble du groupe.</p> <p>Méthodologie : Éducation par les pairs</p> <p>Durée 20 minutes</p>
<b>Débriefing des idées</b>	<p>Après que chaque groupe national a présenté sa carte des besoins du territoire et des parties prenantes, les autres participants sont invités à faire part de leurs réactions et, éventuellement, de leurs suggestions.</p> <p>Les points de vue externes sont précieux car ils apportent un point de vue plus détaché et plus frais !</p>
<b>Autre suggestion</b>	<p>Si un groupe arrive à la fin de l'étape 2 avec encore du temps à disposition, les participants peuvent approfondir l'analyse du problème à l'aide de l'outil de réflexion sur la conception :</p> <p>Modèles d'arbres à problèmes.</p> <p>Le tronc définit les problèmes, les racines les causes et les branches les effets.</p>

### Participation de la communauté et planification

<https://youtu.be/jDKvpzyNTQs>

### Cadre européen pour l'environnement pt1.

<https://www.youtube.com/watch?v=2sNTVtadXlg>

Pour en savoir plus, consultez le module 4 de la boîte à outils numérique de YOUPROCLIMA : <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>





## Idée de projet

<b>Nom de l'activité</b>	Idée de projet Compétences horizontales compétences de facilitation de l'action
<b>Brève description</b>	Les participants feront une simulation sur la façon de planifier, d'organiser et de mettre en œuvre une initiative et ensuite de faire une présentation efficace d'un projet d'idée.
<b>Objectif d'apprentissage</b>	Les participants apprendront à utiliser des outils de design thinking qui renforcent l'efficacité de l'action et garantissent que tous les membres de l'équipe partagent les objectifs, comprennent les rôles et sont confiants dans l'avancement du projet jusqu'à la ligne d'arrivée.  Les participants pratiqueront activement leurs compétences en matière de prise de parole en public et de communication efficace.
<b>Durée de l'accord</b>	3 heures
<b>Les participants</b>	Groupes nationaux
<b>Outils</b>	Une table autour de laquelle s'asseoir ou des chaises en petits cercles, un <a href="#">modèle de canevas de projet</a> imprimé sur des feuilles A3 ou plus grandes (1 pour chaque groupe), un stylo, des notes autocollantes.  Alternativement, appareils numériques, tableau blanc numérique.  <a href="#">Vous pro clima Digital Toolkit références :</a> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Module 4 : Passer des idées à l'action</a> (thèmes : cartographie des parties prenantes et des acteurs)</li><li>• <a href="#">Ressource : 4.1. Jugement et prise de décision</a> (thèmes : outils de réflexion sur la conception pour développer davantage le projet Idea)</li><li>• <a href="#">Ressource 4.2. Cartographie de la communauté et activation des jeunes</a> (thèmes : design thinking pour la cartographie communautaire)</li></ul>
<b>L'espace</b>	Grande salle commune
<b>Comment cela fonctionne-t-il ?</b>	Les participants se verront présenter l'outil Project Canvas : ce qu'il est, pourquoi il est utile, comment il fonctionne.  Méthodologie : leçon frontale, leçon interactive





	<p>Durée : 10 minutes</p> <p>Ils seront répartis dans leur groupe national.</p> <p>Le formateur présente un segment du projet Canva et la question qui s'y rapporte : chaque groupe national est invité à rédiger des réponses sur des notes autocollantes qui seront placées sur le segment en question.</p> <p>L'activité se poursuit jusqu'à ce que tous les segments du canevas du modèle soient terminés.</p> <p>Méthodologie : model canvas, design thinking.</p> <p>Durée : 100 minutes</p> <p>Durée du débriefing : 10 minutes</p> <p>Chaque groupe devra partager et/ou présenter l'idée du projet de manière à ce que les résultats de la présentation soient clairs et efficaces.</p> <p>Tous les outils développés précédemment (canevas de projet, analyse des besoins, carte des parties prenantes, modèle d'objectif intelligent ou autre) peuvent être utilisés à condition que la présentation respecte le calendrier qui sera indiqué par le formateur.</p> <p>Méthodologie : Prise de parole en public</p> <p>Durée : 50 minutes</p> <p>Durée du débriefing : 10 minutes</p>
<b>Débriefing des idées</b>	<p>Après l'élaboration du canevas du projet, une séance de débriefing d'au moins 10 minutes est prévue pour discuter de la manière dont les participants se sont sentis dans leur rôle, de ce qu'ils pensent pouvoir réaliser et de ce qu'ils ressentent à l'idée de se retrouver à faire quelque chose de similaire pour de vrai.</p> <p>Après que chaque groupe national a présenté son projet Idea, une séance de débriefing d'au moins 10 minutes est prévue pour discuter de la manière dont les participants se sont sentis dans leur rôle, de ce qu'ils ont eu l'impression de pouvoir réaliser et de ce qu'ils ressentent à l'idée de se retrouver à faire quelque chose de similaire pour de vrai.</p>
<b>Autre suggestion</b>	





## Participation de la communauté et planification

<https://youtu.be/jDKvpzyNTQs>

Pour en savoir plus, consultez le module 4 de la boîte à outils numérique de YOUPROCLIMA : <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>

### Making your goals SMART-er

BiteSize Learning

 **Specific**

“I will ~~get fit~~ **run**...

 **Measurable**

...~~more often~~ **twice** a week...

 **Achievable**

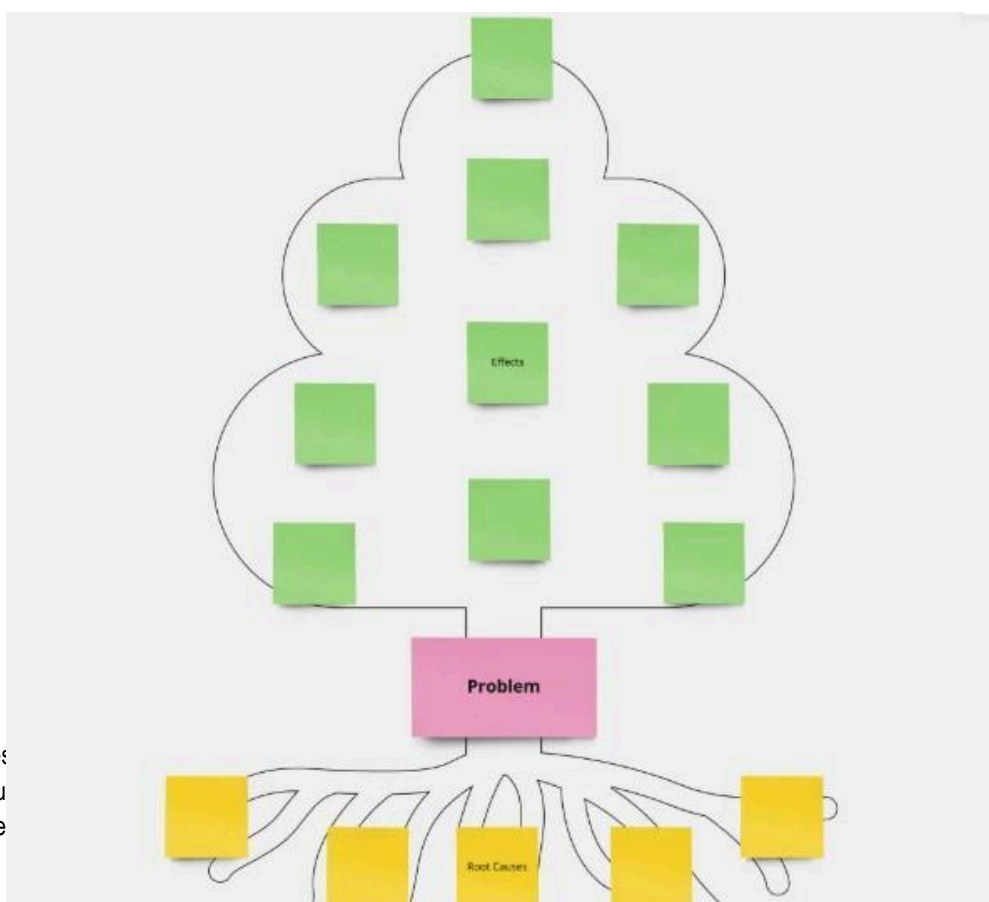
...for at least ~~20~~ **2** miles...

 **Relevant**

...so I can **finish a marathon**...

 **Timely**

...~~one day~~ by **the end of 2024**.”







project canvas

Project name \_\_\_\_\_ Project owner \_\_\_\_\_

<b>Purpose</b> What is the intent of this project? Why are we doing this project? 	<b>Scope</b> What does this project contain? What does this project not contain? 	<b>Success Criteria</b> What do we need to achieve in order for the project to be successful? How can the Success Criteria be measured? 
<b>Milestones</b> When will we start the project and when is the final deadline? What are the key milestones and when will they occur? How can the milestones be measured? 		<b>Outcome</b> What is the end result? - A book - A website - An event 
<b>Actions</b> Which activities need to be executed in order to reach a certain milestone? 		
<b>Team</b> Who are the team members? What are their roles in the project? 	<b>Stakeholders</b> Who has an interest in the success of the project? In what way are they involved in the project? 	<b>Users</b> Who will benefit from the outcome of the project? 
<b>Resources</b> What resources do we need in the project? - Physical (office, building, server) - Financial (money) - Human (time, knowledge) 	<b>Constraints</b> What are the known limitations of the project? - Physical (office, building, server) - Financial (money) - Human (time, knowledge, political) 	<b>Risks</b> Which risks may occur during the project? How do we treat these risks? 

Copyright © Project Canvas

www.projectcanvas.dk

Goal	<b>Specific</b> Who? What? When? Where? Why?	<b>Measurable</b> How will you know when it is accomplished? What will it be like?	<b>Accurate</b> How does this goal help you to meet your overall objectives? Is it relevant to your role?	<b>Realistic</b> Can all objectives pertaining to the goal be achieved out? How? Has anyone done this before?	<b>Timely</b> What are the deadlines for this goal? How long do you have to complete it?
	•	•	•	•	•
<b>SMART Goal:</b>					





## MODULE 5 - Facilitation efficace - équipement en outils numériques

### "Quartier de rêve - Création de posts pour les médias sociaux"

<b>Nom de l'activité</b>	"Quartier de rêve - Création de posts pour les médias sociaux"
<b>Brève description</b>	Les participants collaboreront en petits groupes pour créer un post Instagram ou Facebook engageant présentant leur quartier idéal. À travers des discussions et une conception créative, ils exprimeront leur vision d'une communauté parfaite et la partageront dans un format numérique.
<b>Objectif d'apprentissage</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Développer le travail d'équipe et les compétences en matière de communication.</li><li>- Améliorer la créativité et la culture numérique.</li><li>- Favoriser la réflexion critique sur les besoins de la communauté et l'aménagement urbain.</li><li>- Renforcer les compétences en matière de création de contenu pour les médias sociaux.</li></ul>
<b>La durée</b>	2 heures
<b>Les participants</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Âge : 18-25 ans</li><li>- Petits groupes de 5-6 personnes</li></ul>
<b>Outils</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Smartphones, tablettes ou ordinateurs portables</li><li>- Connexion Internet</li><li>- Canva ou d'autres applications de conception (facultatif)</li><li>- Marqueurs, papiers, notes adhésives (pour le brainstorming)</li></ul>
<b>L'espace</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Espace intérieur ou extérieur avec des sièges pour la discussion</li><li>- Un projecteur ou un grand écran (facultatif) pour présenter les messages finaux.</li></ul>
<b>Comment cela fonctionne-t-il ?</b>	<p>1. Introduction (15 min)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Discutez brièvement de ce qui fait d'un quartier un endroit idéal.</li><li>- Montrez des exemples de publications attrayantes sur les médias sociaux concernant des lieux et des communautés.</li></ul>





	<p><b>2. Brainstorming (30 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Chaque groupe discute de ce à quoi ressemblerait son quartier idéal.</li><li>- Ils énumèrent les caractéristiques principales (espaces verts, sécurité, culture, accessibilité, etc.)</li></ul> <p><b>3. Création de contenu (45 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Les groupes conçoivent un message (image, légende, hashtags).</li><li>- Ils peuvent dessiner, prendre des photos ou utiliser des outils de conception en ligne.</li><li>- Les légendes doivent décrire la vision et encourager la discussion.</li></ul> <p><b>4. Présentation et affichage (20 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Chaque groupe présente son poste.</li><li>- Si possible, publiez-le sur une page de média social partagée ou un hashtag.</li></ul> <p><b>5. Discussion et réflexion (10 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Quelles sont les valeurs d'une communauté ?</li><li>- Comment les médias sociaux influencent-ils la perception des lieux ?</li><li>- Comment pouvons-nous agir pour améliorer nos quartiers réels ?</li></ul>
<b>Débriefing des idées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Quels sont les thèmes communs aux quartiers idéaux ?</li><li>- Comment cela reflète-t-il nos préoccupations sociales et environnementales actuelles ?</li><li>- Comment pouvons-nous contribuer à l'amélioration de nos propres quartiers ?</li></ul>
<b>Autre suggestion</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pensez à inviter un urbaniste local ou un responsable local à donner son avis.</li><li>- Créez un collage de tous les messages et affichez-les dans un espace commun.</li></ul>

### Qu'est-ce que l'engagement communautaire ?

<https://youtu.be/dK-u0x770V8>

Pour en savoir plus, consultez le module 5 de la boîte à outils numérique de YOUPROCLIMA : <https://edu.s-nodi.org/course/view.php?id=19>





Co-funded by  
the European Union

