Projet Erasmus+

DYS IN YOUTH FIELD

2024-2-BE04-KA220-VOUS-000271848

DYS in Youth Field

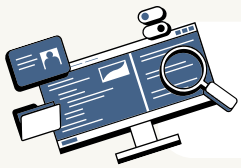
Renforcer l'inclusion dans le secteur de la jeunesse avec des outils numériques et ludiques

Module en présentiel

Une boîte à outils réunissant des activités pratiques adaptées aux personnes atteintes de troubles DYS, qui favorisent des secteur de la jeunesse et apprentissage non formel inclusifs.

Logo du projet





Site web du projet :

https://dysinyouth.eu/fr/

LogoPsyCom

ESCAPE 4 CHANGE

jovesólides
JÓVENES HACIA LA SOLIDARIDAD Y EL DESARROLLO

eunoia

Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Introduction

Chers **professionnels du secteur de la jeunesse, formateurs, animateurs et jeunes**,

Bienvenue dans la **boîte à outils d'activités en présentiel de DYS in Youth**. Nous sommes heureux de vous présenter ces activités pratiques conçues pour rendre le secteur de la jeunesse plus inclusif, accessible et adapté aux divers besoins d'apprentissage des jeunes.

Ces outils ont été conçus dans le cadre du **projet DYS in Youth Field** comme complément pratique aux ressources d'apprentissage en ligne. Alors que le cours en ligne présente les concepts clés liés aux troubles spécifiques de l'apprentissage (DYS) et à l'inclusion dans le secteur de la jeunesse, ces outils les transposent en activités en présentiel axées sur l'expérience et applicables dans le cadre de l'éducation non formelle. Ces activités favorisent la participation, la collaboration, la réflexion et l'apprentissage actif, tout en offrant des adaptations pratiques qui aident les jeunes atteints de troubles DYS et profitent à des groupes d'apprenants diversifiés.

Cette boîte à outils est adaptée du **cours en ligne DYS in Youth Field** et du **matériel d'accompagnement** créé durant le projet. L'ensemble offre aux professionnels du secteur de la jeunesse les bases théoriques et les outils pratiques nécessaires pour créer des environnements d'apprentissage plus accessibles. Les documents sont sur le site officiel.

Pour plus d'accessibilité, les outils sont traduits de l'anglais vers les langues des partenaires du projet : **français, espagnol, italien, macédonien et albanais**.

Utiliser cette boîte à outils

Trois niveaux de complexité des activités :

- **Introduction** – pour les animateurs découvrant le sujet et les groupes commençant à explorer l'inclusion et les troubles DYS.
- **Intermédiaire** – demandent plus d'implication des participants et une résolution collaborative des problèmes.
- **Expert** – plus avancées ; favorisent la réflexion critique, la planification et l'application de pratiques inclusives dans le secteur de la jeunesse.

À chaque niveau, les activités progressent de la plus simple à la plus complexe, permettant aux animateurs de les choisir selon l'expérience et les besoins du groupe.

Chaque activité comprend :

Les objectifs d'apprentissage ;
Le nombre de participants nécessaires ;
Le matériel nécessaire ;
La mise en œuvre étape par étape ;
Des adaptations pour les jeunes atteints de troubles DYS ;
Des notes à l'intention du facilitateur contenant des conseils pratiques pour une présentation inclusive.

Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Introduction

Plutôt que de proposer une approche unique, cette boîte à outils encourage la flexibilité. Chaque jeune adulte a ses propres forces, préférences et besoins de soutien. Les animateurs sont invités à adapter les activités au contexte tout en garantissant une participation significative de tous.

Nous espérons que cette boîte à outils vous inspirera pour créer des expériences dans le secteur de la jeunesse qui seront accueillantes, stimulantes et accessibles, et où chaque jeune aura la possibilité d'apprendre, de participer et de s'épanouir.

Nous vous souhaitons beaucoup de succès dans la mise en œuvre de ces activités !

Pour celles et ceux qui souhaitent explorer le **cours en ligne DYS in Youth Field** et se familiariser davantage avec les ressources développées dans le cadre du projet, vous pouvez consulter le site web ci-dessous ou scanner le code QR.

https://edukacio.com/fr/courses/cours-dys-in-youth-field/

SCANNEZ

Toutes les autres ressources du projet, y compris le **matériel d'accompagnement** et les publications d'appui, sont disponibles sur la page web officielle du projet DYS in Youth Field :

https://dysinyouth.eu/

La boîte à outils comprend les activités suivantes :

1. Créer des espaces inclusifs pour les jeunes : de la sensibilisation à l'action...3
2. Mentimeter pour une participation inclusive.....6
3. Mouvement, concentration et inclusion avec GoNoodle.....8
4. Changer le discours : le théâtre forum pour un langage inclusif.....11
5. Pensée visuelle pour une participation inclusive : planifier avec MindMeister....14
6. Choisir le bon outil numérique pour l'inclusion.....18
7. Bingo Canva : défi de création rapide.22
8. Tirer des leçons d'histoires réelles : élaborer des pratiques inclusives grâce à des études de cas.....25
9. World Café : construire un secteur de la jeunesse inclusif à travers l'Europe.....28
10. Jeux de rôle inclusifs : s'exercer à la communication au quotidien.....31
11. Célébrer la neurodiversité avec Creative Differences.....34

Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Nom de l'activité

Créer des espaces inclusifs pour les jeunes : de la sensibilisation à l'action

Groupe cible

- Professionnels du secteur de la jeunesse
- Formateurs
- Professionnels de l'éducation travaillant dans des contextes d'éducation non formelle auprès des jeunes, y compris ceux atteints de troubles DYS

Nombre de participants

10 à 25 participants

Type de formation

Introduction

Matériel nécessaire :

- Paperboard ou tableau blanc
- Post-it
- Marqueurs
- Études de cas imprimées
- Projecteur (facultatif)

Objectif(s) de l'activité :

- Mieux comprendre l'inclusion dans le secteur de la jeunesse
- Identifier les obstacles rencontrés par les jeunes atteints de troubles DYS
- Identifier des stratégies pratiques pour créer des activités plus inclusives

Brève introduction à l'activité

Cette activité aide les professionnels du secteur de la jeunesse à traduire le concept d'inclusion en actions concrètes. En s'appuyant sur le **module 2**, les participants découvriront que l'inclusion va au-delà de l'accès et de la participation, et comment les professionnels du secteur peuvent créer des environnements où les jeunes, quelles que soient leurs capacités, origines et besoins d'apprentissage, ont besoin de se sentir respectés, impliqués et capables de contribuer. Une attention particulière est portée aux jeunes atteints de troubles (DYS) qui peuvent rencontrer des difficultés liées à la communication, aux informations écrites, à l'organisation, au temps de traitement de l'information ou à la confiance en soi.

Note pour l'animateur : Cette activité s'appuie sur le contenu du **module 2** du **cours DYS in Youth Field**. Les animateurs qui ne connaissent pas ce cours sont invités à consulter le module correspondant avant de mettre en œuvre l'activité. Ce module fournit des informations complémentaires, des concepts et des ressources pratiques qui peuvent aider les animateurs à mieux comprendre et à animer efficacement l'activité. Lien vers le cours en ligne : https://edukacio.com/fr/courses/cours-dys-in-youth-field/

Brève introduction à l'activité

Mise en œuvre de l'activité

Étape 1 – Comprendre l'inclusion en pratique (20 minutes)

L'animateur inscrit les mots **Diversité**, **Accessibilité** et **Inclusion** au tableau et invite les participants à discuter par deux de la signification de chaque concept dans leur pratique quotidienne auprès des jeunes. Après un bref échange, les participants partagent des exemples avec le groupe. L'animateur pose ensuite une question de réflexion pour encourager une discussion plus approfondie :

« Une activité pour les jeunes peut-elle être accessible sans être véritablement inclusive ? Pourquoi ou pourquoi pas ? »

Les participants sont invités à réfléchir à la différence entre la simple suppression des obstacles à la participation et la création d'un environnement où les jeunes se sentent respectés, soutenus et capables de contribuer de manière significative.

L'animateur précise que l'inclusion ne consiste pas seulement à permettre aux jeunes d'être présents, mais aussi à adapter les activités, la communication et les environnements afin que chaque jeune puisse participer de manière significative.

Étape 2 – Explorer les obstacles rencontrés par les jeunes atteints de troubles DYS (30 minutes)

Les participants travaillent en petits groupes. Chaque groupe reçoit une brève étude de cas décrivant un jeune atteint de troubles DYS participant à une activité jeunesse. Il peut s'agir, par exemple, d'un participant ayant des difficultés avec les consignes écrites, ayant besoin de plus de temps pour assimiler l'information ou évitant les discussions de groupe en raison de son anxiété.

Les groupes recensent les obstacles rencontrés par le jeune et examinent les **facteurs individuels et environnementaux** susceptibles de contribuer à ces difficultés. Ils discutent de la manière dont les obstacles peuvent être liés à la conception des activités, à la communication des consignes, à l'environnement physique ou numérique, à la dynamique de groupe, aux contraintes de temps ou au soutien disponible, plutôt que d'être uniquement liés au jeune.

Les groupes proposent ensuite des adaptations pratiques que les animateurs du secteur de la jeunesse pourraient apporter **à l'activité, à l'environnement, à la communication ou au soutien fourni** afin de créer une expérience plus inclusive.

Brève introduction à l'activité

Étape 3 – Création d'une boîte à outils pour l'inclusion (20 minutes)

À partir de la discussion précédente, les participants créent une « boîte à outils pour l'inclusion » commune. Ils y recensent des stratégies simples que les professionnels du secteur de la jeunesse peuvent utiliser immédiatement, telles que des supports visuels, des consignes orales et écrites, des horaires flexibles, le soutien par les pairs, le fractionnement des tâches et des modalités de participation alternatives. L'animateur synthétise les idées et souligne que de nombreuses adaptations profitent à tous les jeunes, et pas seulement à ceux atteints de troubles DYS.

Étape 4 – Planification des actions personnelles (10 minutes)

Chaque participant élabore un court plan pour mettre en œuvre les apprentissages dans sa propre pratique. Plutôt que de simplement lister des actions, il identifie :

- **Une action qu'il peut mettre en œuvre immédiatement** dans sa pratique ;
- **Une action qui nécessite un soutien organisationnel**, comme des changements de procédures, des ressources ou une coopération avec des collègues ;
- **Un objectif à plus long terme** visant à améliorer l'inclusion et l'accessibilité dans son environnement de travail au sein du secteur de la jeunesse.

Les participants réfléchissent brièvement au soutien ou aux ressources dont ils pourraient avoir besoin pour mettre en œuvre chaque action. Les volontaires peuvent partager leurs projets et leurs engagements avec le groupe.

Adaptations pour les jeunes atteints de troubles DYS

Utiliser un langage clair et simple, combiner les consignes orales et écrites, diviser les tâches complexes en étapes plus petites et fournir un support visuel. Prévoir plus de temps de réflexion et participation, et encourager l'entraide quand c'est pertinent.

Débriefing :

L'animateur conduit une réflexion de groupe grâce aux questions suivantes :

- Qu'avez-vous appris de nouveau sur l'inclusion ?
- Quels sont les obstacles les plus fréquents dans votre propre contexte ?
- Quelle adaptation serait la plus facile à mettre en œuvre immédiatement ?
- Comment l'inclusion peut-elle améliorer l'expérience de tous les jeunes ?

Mentimeter

Nom de l'activité

Mentimeter pour une participation inclusive

Groupe cible

- Professionnels du secteur de la jeunesse
- Formateurs
- Professionnels de l'éducation

Nombre de participants

10 à 30 participants

Type de formation

Introduction

Matériel nécessaire :

- Ordinateur portable
- Projecteur
- Connexion Internet
- Smartphones/tablettes
- Compte Mentimeter

Objectif(s) de l'activité :

Les participants devront :

- Se familiariser avec Mentimeter
- Créer des activités numériques inclusives
- Comprendre comment la participation anonyme aide les jeunes atteints de troubles DYS
- Concevoir des sondages et des questionnaires interactifs simples

Note pour l'animateur

Cette activité s'appuie sur le **matériel d'accompagnement** élaboré dans le cadre du projet DYS in Youth Field. Les animateurs sont invités à le consulter avant de mettre en œuvre l'activité car il fournit des informations complémentaires, des conseils pratiques et des ressources qui peuvent faciliter une animation efficace et aider les animateurs à mieux comprendre le sujet. Matériel d'accompagnement : https://dysinyouth.eu/fr/supports/

Brève introduction à l'activité

Mentimeter est une plateforme numérique interactive permettant aux participants de répondre anonymement à des questions via leur téléphone. Elle encourage la participation de personnes qui pourraient hésiter à s'exprimer en public, ce qui la rend particulièrement utile lors d'activités avec des jeunes atteints de troubles DYS.

Cette activité présente la plateforme tout en montrant des applications pratiques pour rendre le secteur de la jeunesse inclusif.

Étape 1 – Introduction (10 minutes)

L'animateur fait la démonstration de Mentimeter et explique ses fonctionnalités :

Nuages de mots | Choix multiples | Classement | Questions ouvertes | Échelles

Brève introduction à l'activité

Étape 2 – Expérience du participant (15 minutes)

Les participants assistent à une présentation Mentimeter préparée à l'avance.

Les questions portent notamment sur :

- **Que signifie l'inclusion pour vous ?**
- **Quelle méthode d'enseignement vous permet d'apprendre le mieux ?**
- **Décrire en un mot un professionnel du secteur de la jeunesse encourageant.**

Les participants voient immédiatement les résultats en direct.

Étape 3 – Créez votre propre activité (30 minutes)

En binômes, les participants créent une courte activité Mentimeter qui comprend :

- **Un sondage ;**
- **Un nuage de mots ;**
- **Une question de réflexion.**

Leur activité doit porter sur le soutien aux jeunes atteints de troubles DYS et être conçue pour être accessible (par exemple, en utilisant un langage clair et simple, une mise en page lisible et des questions inclusives adaptées à divers apprenants).

Note pour l'animateur : Encouragez les participants à prendre en compte l'accessibilité lors de la conception de leurs activités Mentimeter.

Étape 4 – Test entre pairs (20 minutes)

Les groupes échangent leurs activités et testent les présentations Mentimeter des autres groupes. Les participants donnent un feedback constructif.

Débriefing :

Discuter :

- **Comment la participation anonyme améliore-t-elle l'inclusion ?**
- **Quelle fonctionnalité de Mentimeter vous a été la plus utile ?**
- **Comment la participation numérique peut-elle réduire l'anxiété ?**
- **Quand faut-il utiliser Mentimeter plutôt que les questions traditionnelles ?**

Conclure que les outils numériques peuvent accroître la participation lorsqu'ils sont conçus dans un souci d'accessibilité.

Nom de l'activité

Mouvement, concentration et inclusion avec GoNoodle

Groupe cible

- Professionnels du secteur de la jeunesse
- Formateurs
- Professionnels de l'éducation travaillant dans des contextes d'éducation non formelle auprès des jeunes, y compris ceux atteints de troubles DYS

Nombre de participants

10 à 25 participants

Type de formation

Introduction

Matériel nécessaire :

- Ordinateur avec accès internet
- Projecteur
- Haut-parleurs
- Accès à GoNoodle
- Paperboard et marqueurs

Objectif(s) de l'activité :

- Explorer GoNoodle comme outil pour un travail inclusif avec des jeunes
- Comprendre comment le mouvement aide à se concentrer, à réguler ses émotions et à participer
- Découvrir les divers types d'activités de GoNoodle
- Réfléchir à la manière d'intégrer les pauses actives dans les séances d'activité avec des jeunes atteints de troubles DYS

Note pour l'animateur

Cette activité s'appuie sur le **matériel d'accompagnement** élaboré dans le cadre du projet DYS in Youth Field. Les animateurs sont invités à le consulter avant de mettre en œuvre l'activité car il fournit des informations complémentaires, des conseils pratiques et des ressources qui peuvent faciliter une animation efficace et aider les animateurs à mieux comprendre le sujet. Matériel d'accompagnement : https://dysinyouth.eu/fr/supports/

Brève introduction à l'activité

Cette activité présente GoNoodle comme un outil pratique pour intégrer de courtes pauses de mouvement, de danse et de pleine conscience aux séances d'activité avec des jeunes. Les participants découvriront comment le mouvement peut favoriser la concentration, la régulation émotionnelle, la gestion des transitions et la participation au groupe. L'activité s'appuie sur le matériel d'accompagnement de DYS in Youth qui présente GoNoodle comme une plateforme numérique gratuite proposant de courtes vidéos de mouvement, de danse et de pleine conscience. Ces vidéos peuvent aider les jeunes à gérer leur énergie, à relâcher les tensions, à apaiser leur corps et à instaurer des routines rassurantes qui aide à s'autoréguler.

Mise en œuvre de l'activité

Étape 1 – Sélectionner un contenu apaisant ou énergisant (20 minutes)

L'animateur présente brièvement GoNoodle et explique la différence entre les contenus apaisants et énergisants. Les participants sont invités à réaliser une courte activité de la catégorie **Mouvement** ou **Danse** et une courte activité de la catégorie **Fluidité** ou **Apaisement**. L'animateur insiste sur le fait que **les activités motrices doivent toujours être facultatives** car elles peuvent provoquer de l'inconfort ou de l'anxiété chez certains jeunes. D'autres façons de participer doivent toujours être proposées, comme observer, ne suivre que certains mouvements ou choisir une activité sans mouvement.

Après avoir expérimenté les types d'activités, les participants réfléchissent brièvement à leur influence sur l'énergie, la concentration, l'humeur et le confort. Ils discutent aussi de la manière de prendre en compte les choix et préférences individuels des participants lors d'activités physiques ou apaisantes.

Étape 2 – Utiliser GoNoodle pour faciliter la transition (25 minutes)

L'animateur explique que les transitions entre les activités peuvent être difficiles pour certains jeunes, notamment ceux avec des troubles des fonctions exécutives. Les participants travaillent en petits groupes et reçoivent de courts exemples de séances avec des jeunes. Ils repèrent les moments où ils pourraient perdre leur concentration, être surstimulés ou avoir du mal à passer d'une tâche à l'autre.

Au lieu de choisir automatiquement une activité GoNoodle, les groupes discutent du **type d'activité le plus adapté à leurs besoins et à la transition concernée**. Ils justifient leur choix en tenant compte de facteurs tels que :

- Le niveau actuel d'énergie et d'attention ;
- Les préférences sensorielles et éventuelles sensibilités ;
- Si les participants connaissent l'activité ;
- L'espace disponible et les conditions pratiques ;
- L'objectif de la transition et le résultat d'apprentissage visé ;
- Les possibilités pour les participants de choisir s'ils participent et comment.

L'animateur souligne qu'**une même activité peut apaiser un groupe et surstimuler un autre**. Les professionnels du secteur de la jeunesse doivent donc observer le groupe, tenir compte des différences individuelles et adapter leur approche plutôt que de supposer qu'une activité aura le même effet sur tous. Des vidéos ou routines familières peuvent être utiles si elles sont introduites à des moments prévisibles, tout en laissant aux participants le choix et la manière de participer.

Brève introduction à l'activité

Étape 3 – Mettre en pratique l'apprentissage socio-émotionnel (25 minutes)

Les participants découvrent des vidéos de pleine conscience et de respiration sur GoNoodle. Après le visionnage d'un exemple, ils discutent en petits groupes de la manière d'utiliser ces ressources comme activité de groupe pour aborder les émotions, les stratégies d'adaptation, le bien-être et la conscience de soi. Les participants identifient des situations où ce serait utile, par exemple après un conflit, avant un exercice de réflexion, après le déjeuner ou à la fin d'une séance intense. L'animateur souligne que l'objectif n'est pas de faire des mouvements parfaits, mais de participer, réguler ses émotions et se sentir appartenir au groupe.

Étape 4 – Planifier la pratique (20 minutes)

Les participants élaborent un plan d'activité simple intégrant une vidéo GoNoodle. Ils identifient l'objectif de l'activité, le moment d'utiliser la vidéo, les bénéfices attendus et la manière dont elle aide les jeunes atteints de troubles DYS. Des volontaires présentent leurs idées au groupe. L'animateur conclut en rappelant que les pauses actives doivent être simples, prévisibles et adaptées aux besoins du groupe.

Adaptations pour les jeunes atteints de troubles DYS

Utiliser régulièrement des vidéos familières pour instaurer des routines prévisibles. Favoriser la participation et le plaisir plutôt que la performance. Laisser les participants évoluer à leur rythme et choisir des activités apaisantes ou énergisantes selon les besoins du groupe.

Note pour l'animateur : Ces activités pouvant impliquer des mouvements, des émotions et un besoin d'espace personnel, les animateurs doivent être attentifs au confort et à l'implication des participants. **La participation doit toujours être volontaire** et des alternatives doivent être proposées. Si un participant semble mal à l'aise, dépassé ou exclu, l'animateur doit adapter l'activité immédiatement : par exemple, en modifiant les mouvements ou la vidéo, en proposant une alternative plus calme ou, si nécessaire, en changeant complètement d'activité.

Débriefing :

L'animateur conduit une réflexion de groupe à l'aide des questions suivantes :

- **Quelle activité GoNoodle vous a été la plus utile et pourquoi ?**
- **Comment le mouvement peut-il favoriser la participation et l'implication ?**
- **Quand les pauses actives sont-elles les plus utiles lors des séances d'activité ?**
- **Comment des routines prévisibles aident-elles les jeunes atteints de troubles DYS ?**

Nom de l'activité

Changer le discours : le théâtre forum pour un langage inclusif

Groupe cible

- Professionnels du secteur de la jeunesse
- Professionnels de l'éducation
- Formateurs
- Travailleurs sociaux

Nombre de participants

10 à 30 participants

Type de formation

Intermédiaire

Matériel nécessaire :

- **Paperboard ou tableau blanc**
- **Matériel pour écrire : papier, stylos**
- **Espace dégagé pour les jeux de rôle**
- **Cartes contenant des phrases à langage non inclusif** (ou phrases écrites sur un paperboard ou un tableau blanc). Des exemples de phrases à intégrer aux jeux de rôle sont fournis ci-dessous. Chaque équipe reçoit au moins 3 phrases.

Objectif(s) de l'activité :

- **Identifier la manière dont le langage quotidien peut, sans le vouloir, exclure ou décourager les jeunes DYS**
- **Explorer comment la communication influence la participation, la confiance et la dynamique de groupe**
- **S'exercer à changer un langage non inclusif en communication accessible, respectueuse et axée sur les forces**
- **Développer la confiance en soi pour réagir face à des situations où la communication crée des obstacles**

Cartes contenant des phrases à langage non inclusif

- « Il te suffit de faire plus d'efforts. »
- « Essaie de terminer aussi vite que possible. »
- « Tu ne sais pas lire correctement ? »
- « Lis simplement les consignes avec attention. »
- « Tu as probablement manqué cette partie. »
- « Tu es l'un des participants ayant des besoins spéciaux. »
- « Tu ne fais pas attention, encore une fois. »
- « Tu devrais déjà savoir comment faire. »
- « Tout le monde semble avoir compris les consignes. »
- « Continuons, et tu pourras nous rattraper. »

Note pour l'animateur

Cette activité s'appuie sur le contenu du **module 4** du **cours DYS in Youth Field**. Les animateurs qui ne connaissent pas ce cours sont invités à consulter le module correspondant avant de mettre en œuvre l'activité. Ce module fournit des informations complémentaires, des concepts et des ressources pratiques qui peuvent aider les animateurs à mieux comprendre et à animer efficacement l'activité. Lien vers le cours en ligne : https://edukacio.com/fr/courses/cours-dys-in-youth-field/

Brève introduction à l'activité



L'animateur présente brièvement le **théâtre forum** expliquant que les participants ne sont pas des observateurs passifs mais des **« spect-acteurs »** qui peuvent interrompre une scène, remplacer un des acteurs et explorer d'autres façons de communiquer.

Il est rappelé aux participants que le langage inclusif ne se limite pas aux mots que nous choisissons. Il inclut aussi le ton de la voix, le fait de laisser le temps de traiter l'information, de proposer d'autres façons de participer, de vérifier la compréhension et de créer un environnement où chaque jeune se sent respecté.

Les participants sont répartis en groupes de quatre à six personnes. Chacun reçoit une situation du quotidien du secteur de la jeunesse et **deux ou trois cartes de langage inclusif**. Leur tâche est de créer un court jeu de rôle (3 à 5 minutes) où les expressions des cartes sont utilisées naturellement dans la conversation. Les participants doivent proposer des mises en situation réalistes et respectueuses, en évitant de caricaturer les obstacles ou expériences liés aux troubles DYS.

Exemples de situations :

Situation 1 : Un animateur présente une activité de groupe et donne plusieurs consignes simultanément. Un participant dyslexique demande des précisions car il n'a pas bien compris la tâche. L'animateur doit réagir avec empathie et veiller à ce que le participant comprenne les consignes sans se sentir exclu ou gêné.

Situation 2 : Lors d'un atelier, les participants sont invités à lire un texte à voix haute devant le groupe. Un jeune semble mal à l'aise et réticent à participer. L'animateur remarque cette hésitation et doit réfléchir à la manière de réagir avec respect, tout en veillant à ne pas mettre le jeune sous pression ni à le gêner.

Situation 3 : Une activité de groupe est soumise à une limite de temps stricte, et l'animateur annonce qu'il ne reste que quelques minutes. Un participant a besoin de plus de temps pour assimiler les consignes, tandis que le reste du groupe est prêt à continuer. L'animateur doit trouver une solution inclusive pour gérer le temps tout en permettant au participant de s'investir pleinement dans l'activité.

Les groupes disposent d'environ 15 minutes pour préparer leur mise en scène. La première présentation doit volontairement montrer une communication qui crée des obstacles à la participation, en utilisant le langage figurant sur les cartes.

Après chaque mise en scène, l'animateur invite le public à réfléchir :

- Quels mots ou comportements ont créé des obstacles ?

Brève introduction à l'activité

- Qu'a pu ressentir ce jeune ?
- À quel moment la communication est-elle devenue non inclusive ?

Le groupe rejoue ensuite la scène en adoptant une approche de communication plus inclusive.

Note pour l'animateur : Lors de la seconde mise en scène, l'animateur peut interrompre brièvement l'action après la mise en place de la nouvelle approche et inviter les participants à réfléchir à l'impact du changement de communication sur l'interaction et la participation du jeune, avant de laisser la scène reprendre. Cela aide les participants à établir un lien clair entre les changements et leurs effets.

Les spectateurs peuvent interrompre la scène à tout moment en criant **« Stop ! »** et remplacer un des acteurs. Le participant reprend alors la scène en utilisant une stratégie de communication différente, tout en conservant la même situation.

Les participants sont invités à explorer diverses approches, par exemple en centrant le langage sur la personne, en simplifiant les consignes, en évitant les comparaisons, en valorisant les points forts, en laissant plus de temps pour traiter les informations, en vérifiant la compréhension ou en donnant des supports visuels.

Plusieurs participants peuvent intervenir au cours d'une même scène, ce qui permet au groupe de comparer différentes solutions et de discuter des stratégies de communication qui favorisent le mieux l'inclusion.

Débriefing :

L'animateur conduit une réflexion de groupe à l'aide des questions suivantes :

- **Quelles expressions ont eu le plus fort impact émotionnel ?**
- **Quelles interventions ont fait la plus grande différence ?**
- **Changer seulement quelques mots a-t-il modifié l'atmosphère de la conversation ?**
- **Outre le langage, quels comportements de communication ont favorisé l'inclusion ?**
- **Quelle stratégie de communication pourriez-vous appliquer immédiatement dans votre pratique dans le secteur de la jeunesse ?**

Conclure en demandant aux participants de créer ensemble une charte de communication inclusive en identifiant cinq à huit principes de communication qu'ils souhaitent utiliser dans leur travail quotidien avec les jeunes.
Terminer en soulignant que le langage inclusif ne consiste pas à éviter certains mots, mais à créer une communication qui permette à chaque jeune de participer, de contribuer et de se sentir valorisé, quel que soit son profil d'apprentissage.

Nom de l'activité

Pensée visuelle pour une participation inclusive : planifier avec MindMeister

Groupe cible

- Professionnels du secteur de la jeunesse
- Formateurs
- Professionnels de l'éducation travaillant dans des contextes d'éducation non formelle auprès des jeunes, y compris ceux atteints de troubles DYS.

Nombre de participants

10 à 25 participants

Type de formation

Intermédiaire

Matériel nécessaire :

- Ordinateurs, tablettes ou smartphones
- Connexion Internet
- Compte MindMeister
- Projecteur
- Paperboard et marqueurs

Objectif(s) de l'activité :

- Comprendre la pensée visuelle comme méthode inclusive
- Découvrir comment MindMeister permet de planifier et organiser
- Découvrir les cartes mentales collaboratives
- Mettre des stratégies d'apprentissage visuel en pratique dans des activités

Note pour l'animateur

Cette activité s'appuie sur le **matériel d'accompagnement** élaboré dans le cadre du projet DYS in Youth Field. Les animateurs sont invités à le consulter avant de mettre en œuvre l'activité car il fournit des informations complémentaires, des conseils pratiques et des ressources qui peuvent faciliter une animation efficace et aider les animateurs à mieux comprendre le sujet. Matériel d'accompagnement : https://dysinyouth.eu/fr/supports/

Brève introduction à l'activité

Cette activité offre aux professionnels du secteur de la jeunesse une introduction pratique à **MindMeister**, un outil de planification et de collaboration visuelle qui favorise des pratiques inclusives et flexibles. En s'appuyant sur le matériel d'accompagnement, les participants exploreront comment la pensée visuelle peut aider certains jeunes à organiser l'information, structurer leurs idées et participer activement aux activités de groupe.

Une attention particulière est portée aux jeunes atteints de troubles DYS qui peuvent bénéficier de structures codées par couleur, d'une quantité de texte réduite et de moyens collaboratifs pour exprimer leurs idées. Toutefois, les méthodes visuelles peuvent ne pas convenir ou être efficaces pour tous ; les professionnels du secteur de la jeunesse doivent donc tenir compte des préférences et des besoins individuels et proposer, au besoin, d'autres façons de traiter et d'exprimer l'information.

Brève introduction à l'activité

Mise en œuvre de l'activité

Étape 1 – Présenter MindMeister et son objectif (15 minutes)

L'animateur présente MindMeister, une application pour créer des cartes mentales en ligne permettant de visualiser des informations, d'organiser des idées, de collaborer en temps réel et de présenter ses pensées de manière structurée. Les participants sont invités à réfléchir à des situations où des représentations visuelles (diagrammes, dessins ou cartes mentales) les ont aidés à comprendre, mémoriser ou partager plus facilement des informations. Ils peuvent aussi réfléchir à **ce qui rendait la représentation visuelle utile et aux situations où une approche visuelle n'était ni utile ni appropriée**.

L'animateur souligne que l'organisation visuelle peut favoriser la participation et l'apprentissage, notamment pour les jeunes qui peuvent rencontrer des difficultés face à une grande quantité d'informations écrites, tout en rappelant que les préférences et les besoins d'apprentissage varient d'une personne à l'autre.

Étape 2 – Créer une carte mentale ensemble (30 minutes)

Selon la méthode proposée dans le matériel d'accompagnement, l'animateur crée une carte mentale partagée avec le groupe. **Les participants sont invités à suggérer et choisir ensemble un sujet pertinent pour le secteur de la jeunesse**, tel que « Qu'est-ce qui rend une activité jeunesse inclusive ? ». Cela leur permet de contribuer à l'orientation de l'activité et renforce leur implication dans le processus.

Une fois le sujet choisi, il est placé au centre de la carte mentale. Les participants proposent ensuite des thèmes, idées et questions clés, qui sont ajoutés comme branches principales. L'animateur encourage les participants à organiser et à relier leurs idées de manière collaborative.

L'animateur invite les participants à utiliser **les couleurs, les images et les icônes de manière réfléchie**. Ces éléments visuels doivent faciliter la compréhension et non simplement décorer la carte. Par exemple, les couleurs, les icônes et les images peuvent être utilisées de façon cohérente pour souligner les liens entre les idées, distinguer différents thèmes ou faciliter l'identification des informations clés.

Cette étape démontre comment des idées complexes peuvent être organisées visuellement et collaborativement, tout en reconnaissant que les éléments visuels doivent être sélectionnés en fonction de leur utilité et des préférences des participants.

Brève introduction à l'activité

Étape 3 – Mettre en pratique en petits groupes (25 minutes)

Les participants travaillent en petits groupes et créent leurs propres cartes sur un sujet lié au quotidien des jeunes ou à leur pratique dans le secteur de la jeunesse. Voici des idées de thèmes : préparer des examens, planifier un projet, organiser un événement, mener une campagne de sensibilisation, préparer une activité jeunesse.

En créant leurs cartes mentales, les groupes sont invités à réfléchir à **la manière dont un jeune pourrait utiliser cet outil** : quelles informations aurait-il besoin d'organiser ? Comment la carte mentale pourrait-elle l'aider à exprimer ses idées, à prendre des décisions, à planifier une tâche ou à participer à un travail de groupe ? Les participants doivent aussi réfléchir à l'accessibilité et à l'utilité de l'approche visuelle choisie pour différents jeunes, en gardant à l'esprit que les méthodes visuelles ne conviennent pas à tout le monde.

Les groupes sont invités à utiliser des mots-clés, couleurs, images et liens entre les idées plutôt que de longues descriptions écrites. **Les éléments visuels doivent être utilisés de manière réfléchie pour faciliter la compréhension et l'organisation**. Durant l'exercice, l'animateur circule parmi les groupes, apporte son soutien et les aide à explorer diverses manières d'organiser visuellement les informations et à réfléchir à la façon d'adapter l'outil pour l'utiliser directement avec des jeunes.

Étape 4 – Réflexion et mise en pratique (20 minutes)

Chaque groupe présente sa carte mentale et explique brièvement sa structure et ses choix. L'animateur anime une discussion sur la manière d'intégrer MindMeister aux activités des participants dans le secteur de la jeunesse. Ceux-ci réfléchissent à des situations où la planification visuelle peut favoriser la participation et l'apprentissage collaboratif ou aider les jeunes à mieux organiser les informations. L'activité se conclut par une discussion sur la façon dont la pensée visuelle peut contribuer à des pratiques plus inclusives et accessibles dans le secteur de la jeunesse.

Adaptations pour les jeunes atteints de troubles DYS

Utiliser des branches, images et icônes avec un code couleur pour alléger le texte et faciliter la compréhension. Diviser les sujets complexes en petites sections visuelles et proposer des modèles ou des cartes mentales partiellement complétées pour les participants qui ont besoin de plus de structure. Les cartes mentales collaboratives peuvent également réduire la pression individuelle et favoriser l'apprentissage entre pairs.

Note pour l'animateur

Inviter les participants à tenir compte de l'accessibilité lors de l'utilisation de **MindMeister**, notamment des différents niveaux de compétences numériques, de la fatigue visuelle et des préférences individuelles pour les outils visuels ou numériques. **En cas de problème technique ou d'accès limité à la technologie, l'animateur doit prévoir un plan B en préparant une activité de cartographie mentale sur papier**, afin que la séance puisse se poursuivre sans avoir recours à l'outil numérique.



Débriefing :

L'animateur conduit une réflexion de groupe à l'aide des questions suivantes :

- **Comment la pensée visuelle a-t-elle influencé votre façon d'organiser l'information ?**
- **Quels avantages avez-vous constatés par rapport à la prise de notes traditionnelle ?**
- **Comment la cartographie mentale peut-elle favoriser la participation des jeunes ?**
- **Comment MindMeister pourrait-il soutenir certains jeunes atteints de troubles DYS ?**
- **Dans quelles activités du secteur de la jeunesse utiliseriez-vous cet outil ?**
- **Quelles limites peuvent apparaître avec une carte mentale numérique, comme la fatigue visuelle, l'accès à la technologie, les différents niveaux de compétences numériques ou les préférences individuelles ?**
- **Comment les professionnels du secteur de la jeunesse peuvent-ils répondre à ces limites ou proposer d'autres modes de participation ?**

Note pour l'animateur : Souligner le fait que la cartographie mentale numérique est un outil parmi d'autres pour favoriser la participation et l'organisation. Elle doit être adaptée aux besoins et aux préférences des jeunes, avec des méthodes non numériques ou d'autres alternatives lorsque cela est nécessaire.

Nom de l'activité

Choisir le bon outil numérique pour l'inclusion

Groupe cible

- Professionnels du secteur de la jeunesse
- Formateurs
- Professionnels de l'éducation travaillant dans des contextes d'éducation non formelle auprès des jeunes, y compris ceux atteints de troubles DYS.

Nombre de participants

10 à 25 participants

Type de formation

Intermédiaire

Matériel nécessaire :

- Ordinateurs, tablettes ou smartphones avec accès à Internet
- Projecteur
- Paperboard
- Description imprimée des outils numériques : Canva, Mentimeter, MindMeister et GoNoodle.

Objectif(s) de l'activité :

- Comprendre le rôle des outils numériques dans l'inclusion et l'accessibilité
- Identifier les forces et limites des outils numériques
- Choisir des outils numériques adaptés aux besoins d'apprentissage et aux obstacles à la participation
- Gagner en confiance dans le choix d'outils numériques adaptés aux activités jeunesse

Note du facilitateur

Cette activité s'appuie sur le contenu du **module 5** du **cours DYS in Youth Field**. Les animateurs qui ne connaissent pas ce cours sont invités à consulter le module correspondant avant de mettre en œuvre l'activité. Ce module fournit des informations complémentaires, des concepts et des ressources pratiques qui peuvent aider les animateurs à mieux comprendre et à animer efficacement l'activité. Lien vers le cours en ligne : https://edukacio.com/fr/courses/cours-dys-in-youth-field/

Brève introduction à l'activité

Cette activité aide les professionnels du secteur de la jeunesse à réfléchir à la façon d'utiliser les outils numériques de manière pertinente pour favoriser l'inclusion dans leur travail. En s'appuyant sur le module 5, les participants découvriront comment les outils améliorent l'accessibilité, l'implication, la créativité et la participation lorsqu'ils sont sélectionnés en fonction des besoins des apprenants. L'objectif n'est pas d'utiliser la technologie pour elle-même, mais de choisir des outils qui réduisent les obstacles et aident les jeunes atteints de troubles DYS à comprendre l'information, à exprimer leurs idées, à collaborer et à participer activement.

Brève introduction à l'activité

Mise en œuvre de l'activité

Étape 1 – Qu'est-ce qui rend un outil numérique inclusif ? (15 minutes)

L'animateur ouvre l'activité en demandant aux participants quels outils numériques ils utilisent dans le secteur de la jeunesse et s'ils tiennent habituellement compte de l'accessibilité lors de leur choix. Avant de présenter les principes d'un apprentissage numérique inclusif, les participants sont invités à réfléchir à une situation où un outil numérique a créé des obstacles plutôt que de les réduire. Ils discutent des causes de ces obstacles, des personnes concernées et des solutions possibles. Après un bref échange à deux, les participants partagent leurs exemples avec le groupe.

L'animateur présente ensuite les principes clés d'un apprentissage numérique inclusif, **notamment l'accessibilité, la participation, la flexibilité, le support visuel et l'implication**. Ensemble, le groupe définit les critères essentiels pour choisir un outil : facilité d'utilisation, support visuel, faible quantité de texte, possibilités de collaboration, accessibilité, options linguistiques et pertinence par rapport à l'objectif d'apprentissage.

Étape 2 – Découvrir les outils (25 minutes)

Les participants sont répartis en petits groupes. Chaque groupe reçoit des informations sur un ou deux outils adaptés aux DYS, tels que **Canva, GoNoodle, MindMeister ou Mentimeter**. Ils analysent l'utilité de l'outil, les obstacles à l'apprentissage qu'il peut aider à réduire et les difficultés qu'il pourrait créer pour les jeunes atteints de DYS. Si Internet est disponible, ils testent brièvement l'outil.

L'animateur invite les participants à aller au-delà des fonctions techniques et à se concentrer sur leur utilisation dans le secteur de la jeunesse : par exemple, MindMeister permet l'organisation des idées, GoNoodle favorise la concentration et l'autorégulation, Mentimeter permet une participation anonyme et Canva soutient l'expression visuelle.

Étape 3 – Adapter les outils aux besoins des jeunes (25 minutes)

Chaque groupe reçoit de courts profils de participants décrivant des jeunes aux forces, préférences et besoins variés. Il peut s'agir, par exemple, d'un jeune créatif qui a du mal à organiser ses idées, d'un participant qui s'investit bien dans les activités interactives mais se déconcentre rapidement, d'une personne à l'aise à l'écrit mais anxieuse à l'idée de parler en public, ou encore d'un participant qui comprend et retient particulièrement bien les informations présentées visuellement.

Brève introduction à l'activité

Les groupes sélectionnent l'outil numérique le plus adapté à chaque profil et justifient leur choix en tenant compte des forces du jeune et de ses besoins. Ils doivent également identifier un risque ou obstacle potentiel, ainsi qu'une adaptation nécessaire pour rendre l'outil plus accessible et inclusif.

L'animateur recueille les réponses et souligne que le choix d'un outil doit se fonder sur les besoins et objectif d'apprentissage, les forces et les préférences de chaque individu, et non sur la popularité de l'outil.

Étape 4 – Concevoir une mini-activité inclusive (15 minutes)

Les groupes conçoivent une courte activité jeunesse utilisant plusieurs outils numériques. Cette activité doit comporter un objectif clair, une explication simple de l'utilisation des outils et au moins deux approches ou adaptations possibles pour accompagner les jeunes atteints de troubles DYS. Les groupes sont invités à réfléchir à différentes façons de mettre en œuvre l'activité en fonction des forces, des préférences et des besoins des participants, des technologies disponibles et de leur niveau de confiance en matière de numérique.

Chaque groupe présente brièvement son idée, en expliquant les solutions envisagées et leur pertinence selon les contextes. L'animateur conclut en soulignant qu'il existe rarement une solution universelle ; les outils numériques doivent faciliter l'accès et la participation, et non ajouter de la complexité ou des obstacles inutiles.

Adaptations pour les jeunes atteints de troubles DYS

Faire une démonstration de l'outil avant de demander aux participants de l'utiliser. **Réduire les activités avec beaucoup de texte, utiliser des formats visuels et proposer des modèles ou des exemples**. Permettre aux participants de travailler en binômes et proposer des alternatives non numériques si nécessaire.

Note pour l'animateur

Après chaque présentation de groupe, inviter les autres participants à donner un bref feedback constructif sur l'inclusivité et l'accessibilité de l'activité proposée. **Les encourager à identifier un point fort de l'approche et à suggérer une adaptation ou amélioration possible**. Cela permet aux participants d'échanger des idées pratiques et de réfléchir à la manière dont l'activité pourrait mieux répondre aux différentes forces, préférences et besoins de soutien.

Débriefing :

L'animateur conduit une réflexion de groupe à l'aide des questions suivantes :

- **Quelles caractéristiques rendent un outil numérique inclusif ?**
- **Quel outil serait le plus utile dans votre contexte ?**
- **Quels obstacles les outils numériques pourraient-ils contribuer à réduire ?**
- **Quels éléments les professionnels du secteur de la jeunesse doivent-ils prendre en compte avant d'introduire la technologie dans une activité ?**

Canva

Nom de l'activité

Bingo Canva : défi de création rapide

Type de formation

Intermédiaire

Groupe cible

14 - 29 ans (Jeunes / Jeunes adultes)

Profil : Convient aussi bien aux débutants qui découvrent le graphisme qu'aux utilisateurs plus expérimentés qui souhaitent tester leurs limites créatives et découvrir des fonctionnalités cachées.

Nombre de participants

Taille optimale du groupe : 10 à 25

Note : Peut être mis en œuvre individuellement ou en petites équipes de 2 à 3 personnes (ce qui favorise le travail d'équipe et l'apprentissage entre pairs).

Matériel nécessaire :

- **Pour les participants** : Smartphones, tablettes ou ordinateurs portables avec accès à Internet et application Canva installée (ou ouverte via un navigateur).
- **Pour les organisateurs** : un ordinateur et un projecteur/écran pour afficher les résultats, une minuterie/horloge.

Objectif(s) de l'activité :

- **Développer des compétences numériques et visuelles de manière non formelle et ludique**
- **Favoriser la créativité, l'esprit critique et la résolution de problèmes grâce à des défis de conception abstraite ou basés sur des contraintes**
- **Encourager l'apprentissage et la collaboration entre pairs en permettant l'entraide dans la découverte et la maîtrise des différents outils de la plateforme.**

Note pour le participant :

Canva propose également des fonctionnalités supplémentaires via sa **version Pro**, qui nécessite un abonnement payant. Si les participants souhaitent utiliser les fonctionnalités Pro, ils doivent être informés que Canva peut proposer une période d'essai gratuite (sous réserve des conditions générales et de la disponibilité). La décision d'utiliser la version Pro ou de lancer un essai gratuit est facultative et doit être prise avant le début de l'activité.

Note pour l'animateur

Cette activité s'appuie sur le **matériel d'accompagnement** élaboré dans le cadre du projet **DYS in Youth Field**. Les animateurs sont invités à le consulter avant de mettre en œuvre l'activité car il fournit des informations complémentaires, des conseils pratiques et des ressources qui peuvent faciliter une animation efficace et aider les animateurs à mieux comprendre le sujet. Matériel d'accompagnement : https://dysinyouth.eu/fr/supports/

Brève introduction à l'activité

Au lieu de distribuer une seule grande carte au début, le jeu se déroule en **5 (ou 3) manches distinctes**. Vous dévoilez la tâche à chaque manche. La première équipe à terminer la manche crie **« BINGO ! »** et gagne des points. Une partie dure environ 1 h 30 à 2 h.

Brève introduction à l'activité

Voici le déroulement des 5 manches (possibilité de jouer en 3 manches) :

Tour 1 : L'échauffement (très facile) - Durée : 8 à 10 minutes
La tâche : Trouvez un modèle et modifiez-le.
Exemple : « Trouvez un modèle d'invitation d'anniversaire. Remplacez le texte par le nom de votre équipe et changez toutes les couleurs en vert. »
But : Apprendre à ouvrir Canva, faire des recherches et changer texte et couleurs.

Tour 2 : La magie de la photo (facile) - Durée : 10 à 12 minutes
La tâche : Utilisez des outils photo simples.
Exemple : « Prenez un selfie de votre équipe. Supprimez l'arrière-plan de la photo et placez votre équipe au sommet de la Tour Eiffel ou sur la Lune. »
But : Apprendre à importer des photos, supprimer l'arrière-plan et utiliser les calques.

Tour 3 : Le mème drôle (Moyen) - Durée : 12 à 15 minutes
La tâche : Créez quelque chose de drôle à partir de rien.
Exemple : « Créez un mème amusant sur la vie dans notre centre jeunesse en utilisant des éléments, des formes et du texte. »
But : Apprendre à chercher des éléments graphiques et combiner du texte et des images pour une idée créative.

Tour 4 : La vision du futur avec l'IA (Avancé) - Durée : 15 à 17 minutes
La tâche : Utilisez les outils d'IA (intelligence artificielle) de Canva.
Exemple : « Utilisez le générateur d'images IA. Tapez 3 mots insolites (comme « centre de jeunes futuriste volant ») et créez une affiche originale avec cette image. »
But : Découvrir les nouveaux outils d'IA de Canva et s'exercer au « prompting » (taper des mots pour obtenir des images).

Tour 5 : La grande finale – Motion Design (Expert) - Durée : 15 à 17 minutes
La tâche : Faites bouger les choses.
Exemple : « Créez une vidéo de 5 secondes pour Instagram. Elle doit inclure un titre animé qui flotte et une musique de fond. »
But : Apprendre à utiliser l'animation, le minutage vidéo et les fonctionnalités audio.

Comment marquer et gagner :
La première équipe à crier **« BINGO »** au cours d'une manche remporte 3 points.
La deuxième remporte 2 points.
Les autres équipes qui terminent avant la fin du temps imparti obtiennent 1 point.

L'équipe qui a le plus de points après la 5ème manche (ou la 3e) remporte la partie !

Débriefing :

Discussion en cercle.

Cela prend environ 10 à 15 minutes. C'est le moment de réfléchir à ce que nous avons appris aujourd'hui. Utilisez ces questions simples :

1. Réflexion sur l'expérience (Que s'est-il passé ?) :

Comment vous êtes-vous senti pendant la course ? Était-ce facile ou difficile de travailler au sein d'une équipe où chacun avait des compétences différentes ?

Quelle manche ou tâche a le plus fait parler ou rire votre équipe ?

2. Découvertes et apprentissage (Qu'avons-nous appris ?) :

Quel nouvel outil ou fonctionnalité de Canva que vous ne connaissiez pas avant avez-vous découvert aujourd'hui (peut-être avec l'aide de vos coéquipiers) ?

Imaginez que votre équipe doive réaliser une véritable affiche sur un sujet important pour les jeunes. Quel outil découvert aujourd'hui sera votre « super-pouvoir » ?

Nom de l'activité

Tirer des leçons d'histoires réelles : élaborer des pratiques inclusives grâce à des études de cas

Groupe cible

- Professionnels du secteur de la jeunesse
- Professionnels de l'éducation
- Bénévoles travaillant dans des contextes d'éducation non formelle auprès des jeunes, y compris ceux atteints de troubles DYS

Nombre de participants

10 à 25 participants

Type de formation

Intermédiaire

Matériel nécessaire :

- Études de cas imprimées (Harry et Odhran)
- Paperboard
- Post-it
- Marqueurs
- Fiches de réflexion
- Projecteur (en option)

Objectif(s) de l'activité :

À la fin de cette activité, les participants auront :

- Analysé des exemples concrets d'activités inclusives pour des jeunes
- Identifié des stratégies efficaces pour aider les jeunes atteints de troubles DYS
- Réfléchi aux défis rencontrés par les professionnels du secteur de la jeunesse
- Partagé et analysé leurs propres expériences de travail avec les jeunes et appris grâce aux points de vue de leurs pairs
- Développé des solutions pratiques applicables à leur propre travail

Note pour l'animateur

Cette activité s'appuie sur le contenu du **module 6** du **cours DYS in Youth Field**. Les animateurs qui ne connaissent pas ce cours sont invités à consulter le module correspondant avant de mettre en œuvre l'activité. Ce module fournit des informations complémentaires, des concepts et des ressources pratiques qui peuvent aider les animateurs à mieux comprendre et à animer efficacement l'activité. Lien vers le cours en ligne : https://edukacio.com/fr/courses/cours-dys-in-youth-field/

Brève introduction à l'activité

Cette activité s'appuie sur des études de cas authentiques issues de pratiques inclusives dans le secteur de la jeunesse. Elle aide les participants à comprendre comment un soutien adapté peut avoir un impact positif sur la vie des jeunes atteints de troubles DYS. Les participants travaillent en collaboration pour identifier les approches efficaces, les obstacles et les enseignements tirés, avant de mettre ces éléments en lien avec leurs propres pratiques.

Cette activité favorise la réflexion, l'apprentissage entre pairs et l'esprit critique tout en encourageant les participants à réfléchir à la manière de créer des environnements d'apprentissage plus inclusifs.

Brève introduction à l'activité

Étape 1 – Introduction (10 minutes)

L'animateur souligne l'importance d'apprendre à partir d'exemples concrets.

Expliquer brièvement qu'une inclusion réussie repose sur la compréhension des besoins individuels, la création d'un environnement favorable et des opportunités pertinentes.

Étape 2 – Lire les études de cas (15 minutes)

Diviser les participants en petits groupes.

Chaque groupe reçoit **une étude de cas (Harry ou Odhran)**.

Les participants lisent l'histoire ensemble et en discutent :

- Quelles forces du jeune ont été reconnues et développées ?
- Quels obstacles a-t-il rencontrés ?
- Quel soutien a apporté le professionnel du secteur de la jeunesse ou autres ?
- Quelles forces ont été activement mises à profit ?
- Comment le soutien a-t-il permis au jeune de tirer parti de ses forces et d'obtenir des résultats positifs ?

Note pour l'animateur : Encourager les participants à adopter une perspective axée sur les forces, tout en reconnaissant qu'un soutien efficace ne consiste pas seulement à supprimer les obstacles, mais aussi à créer des opportunités pour que les jeunes utilisent et développent leurs forces individuelles.

Étape 3 – Analyse de groupe (20 minutes)

Chaque groupe discute des questions suivantes :

- **Qu'est-ce qui a permis le succès de l'intervention ?**
- **Quelles stratégies inclusives ont été utilisées ?**
- **Quels obstacles sont restés présents ?**
- **Qu'auriez-vous fait différemment ?**

Les groupes notent leurs réponses sur des feuilles de paperboard.

Étape 4 – Tour des groupes (15 minutes)

Les groupes exposent leurs feuilles.

Les participants circulent dans la salle, lisent le travail des autres et ajoutent des idées supplémentaires à l'aide de post-it.

Brève introduction à l'activité

Étape 5 – Mettre en pratique (20 minutes)

Les participants remplissent individuellement une fiche de réflexion :

- Quelle stratégie pourrais-je appliquer immédiatement ?
- Quels sont les obstacles qui existent au sein de mon organisation ?
- De quel soutien ai-je besoin pour devenir plus inclusif ?

Des volontaires partagent leurs réflexions.

Débriefing :

Utiliser les questions suivantes :

- **Qu'est-ce qui vous a le plus surpris ?**
- **Quelle stratégie s'est avérée la plus efficace ?**
- **Pourquoi un accompagnement personnalisé est-il important ?**
- **Comment les professionnels du secteur de la jeunesse peuvent-ils promouvoir la confiance en soi plutôt que de se concentrer sur les limites ?**
- **Quelles idées allez-vous mettre en œuvre en premier ?**

Conclure en soulignant que les encouragements constants, le soutien structuré et la participation significative sont des éléments clés pour un travail inclusif dans le secteur de la jeunesse.

Nom de l'activité

World Café : construire un secteur de la jeunesse inclusif à travers l'Europe

Groupe cible

- Professionnels du secteur de la jeunesse
- Professionnels de l'éducation
- Formateurs
- Travailleurs sociaux et autres professionnels travaillant auprès des jeunes

Nombre de participants

15 à 30 participants

Type de formation

Expert

Matériel nécessaire :

- Feuilles de paperboard (une par table de discussion)
- Marqueurs
- Post-it
- Chronomètre

Objectif(s) de l'activité :

- Découvrir les différentes réalités vécues par les jeunes atteints de troubles DYS à travers l'Europe
- Identifier les obstacles communs et les pratiques efficaces dans un secteur de la jeunesse inclusif
- Encourager la réflexion collaborative et l'échange d'expériences entre les participants
- Co-créer des recommandations pratiques aidant à renforcer l'inclusion dans le secteur de la jeunesse, quel que soit le contexte national

Panneaux indiquant les thèmes de discussion à poser sur les tables

Thèmes de discussion

Table 1 – Participation

Explorer les facteurs susceptibles d'empêcher ou de dissuader les jeunes atteints de troubles DYS de participer pleinement aux activités jeunesse. Encourager les participants à prendre en compte les obstacles liés à la communication, aux activités, aux interactions sociales ou à l'environnement d'apprentissage.

Question : Qu'est-ce qui empêche les jeunes atteints de troubles DYS de participer pleinement aux activités jeunesse ?

Thèmes de discussion

Table 2 – Accessibilité

Identifier les obstacles potentiels dans les milieux de l'éducation non formelle et du secteur de la jeunesse. Réfléchir à la manière de rendre les activités, les supports, la communication et les environnements physiques ou numériques plus accessibles.

Question : Quels obstacles persistent dans l'éducation non formelle et le secteur de la jeunesse ?

Table 3 – Systèmes de support

Discuter des types de soutien actuellement disponibles pour les jeunes atteints de troubles DYS. Identifier les besoins en matière de soutien, ressources ou coopération.

Question : Quel soutien existe déjà pour les jeunes atteints de troubles DYS, et que manque-t-il encore ?

Table 4 – Professionnels du sceteur de la jeunesse

Réfléchir aux connaissances, aux compétences, aux attitudes et aux approches pratiques nécessaires aux professionnels du secteur de la jeunesse pour créer des environnements inclusifs et répondre efficacement à la diversité des besoins.

Question : Quelles compétences et approches sont essentielles pour rendre le secteur de la jeunesse inclusif ?

Table 5 – Perspectives d'avenir

Encourager les participants à aller au-delà des pratiques actuelles et à imaginer une manière de faire évoluer l'inclusion dans le secteur de la jeunesse, notamment en termes de méthodes, politiques, environnements et compétences.

Question : À quoi devrait ressembler un secteur de la jeunesse inclusif en Europe dans cinq ans ?

Note pour l'animateur : Avant le début de la discussion, expliquer brièvement l'objectif de chaque table. Encourager les participants à donner des exemples concrets et des solutions pratiques plutôt que de se concentrer uniquement sur l'identification des problèmes.

Note pour l'animateur

Cette activité s'appuie sur le contenu du **module 3** du **cours DYS in Youth Field**. Les animateurs qui ne connaissent pas ce cours sont invités à consulter le module correspondant avant de mettre en œuvre l'activité. Ce module fournit des informations complémentaires, des concepts et des ressources pratiques qui peuvent aider les animateurs à mieux comprendre et à animer efficacement l'activité. Lien vers le cours en ligne : **https://edukacio.com/fr/courses/cours-dys-in-youth-field/**

Brève introduction à l'activité

L'animateur présente la méthodologie du **World Café**, expliquant que les participants vont explorer divers aspects de l'inclusion dans le secteur de la jeunesse à travers des discussions structurées. L'objectif est de partager les expériences, développer les idées des uns et des autres et identifier des solutions pratiques applicables dans différents contextes européens.

Cinq tables sont préparées, chacune portant sur un thème différent lié à la réalité des jeunes atteints de troubles DYS. Les participants sont répartis entre les tables et ont 12 à 15 minutes pour discuter de la question proposée, en notant les idées principales, les difficultés rencontrées et les solutions possibles sur un paperboard ou des post-it.

Un participant de chaque table est désigné hôte. Il reste à la même table pendant toute l'activité et est chargé d'accueillir chaque nouveau groupe, de résumer brièvement les points clés abordés par le groupe précédent et d'encourager les participants à approfondir et à développer les idées déjà notées.

Après chaque tour de discussion, les participants changent de table, tandis que les hôtes restent en place pour assurer la continuité et faciliter l'échange d'idées.

Une fois que tous les groupes ont visité chaque table de discussion, chacun choisit un thème et prépare une brève présentation résumant les principaux défis, les résultats clés et les solutions proposées. L'activité se conclut par une discussion plénière, au cours de laquelle les participants comparent leurs idées, identifient les priorités communes et réfléchissent à la manière dont les recommandations proposées pourraient être appliquées dans leurs organisations et contextes locaux.

Débriefing :

Inviter les participants à réfléchir aux discussions et au processus de collaboration. Conclure en soulignant que, même si les réalités des jeunes atteints de troubles DYS varient à travers l'Europe, de nombreux défis sont communs. Grâce à la collaboration, au partage d'expériences et à l'adoption de pratiques inclusives, les professionnels du secteur de la jeunesse peuvent jouer un rôle essentiel dans la création d'environnements accessibles et bienveillants, où chaque jeune bénéficie des mêmes possibilités de participer et de s'épanouir.

Nom de l'activité

Jeux de rôle inclusifs : s'exercer à la communication au quotidien

Groupe cible

- Professionnels du secteur de la jeunesse
- Jeunes atteints de troubles DYS

Nombre de participants

8 à 24 participants

Type de formation

Expert

Objectif(s) de l'activité :

Les participants vont :

- Pratiquer une communication inclusive
- Gagner en confiance dans les interactions quotidiennes
- Renforcer l'empathie et les compétences en résolution de problèmes
- Apprendre à animer des jeux de rôle avec des jeunes atteints de troubles DYS

Matériel nécessaire :

- Cartes de scénarios
- Objets du quotidien (sac de courses, menu, ticket de bus, etc.)
- Paperboard
- Fiches d'observation

Note pour l'animateur

Cette activité s'appuie sur le contenu du module 6 du cours DYS in Youth Field. Les animateurs qui ne connaissent pas ce cours sont invités à consulter le module correspondant avant de mettre en œuvre l'activité. Ce module fournit des informations complémentaires, des concepts et des ressources pratiques qui peuvent aider les animateurs à mieux comprendre et à animer efficacement l'activité. Lien vers le cours en ligne : https://edukacio.com/fr/courses/cours-dys-in-youth-field/

Brève introduction à l'activité

Les jeux de rôle offrent un cadre sécurisant pour s'exercer à des situations réalistes. Les jeunes atteints de troubles DYS tirent souvent profit de la possibilité de s'entraîner à plusieurs reprises à communiquer avant de vivre des situations similaires dans leur quotidien.

Cette activité démontre comment le jeu de rôle peut améliorer l'autonomie, la confiance en soi et la participation sociale.

Étape 1 – Brise-glace (10 minutes)

Les participants discutent de situations où demander de l'aide peut sembler difficile. Exemples :

Supermarché | Café | Transports en commun | Pharmacie | École

Brève introduction à l'activité

Étape 2 – Attribution des rôles (10 minutes)

Les participants forment des binômes.
Chaque binôme reçoit un scénario :

- **Épicerie ;**
- **Restaurant/Café ;**
- **Transports en commun.**

Étape 3 – Premier jeu de rôle (20 minutes)

Les participants mettent en scène les scénarios.
Les observateurs remplissent une fiche d'observation en évaluant :

- **Les compétences en communication ;**
- **Le langage corporel ;**
- **La clarté ;**
- **Le respect au cours l'interaction ;**
- **L'inclusion.**

Étape 4 – Réflexion et feedback (15 minutes)

Après chaque jeu de rôle, les participants réfléchissent en groupe en utilisant une approche axée sur les points forts :

- **Qu'est-ce qui a bien fonctionné ? (Identifier les points forts et les pratiques inclusives efficaces qui ont été observés)**
- **Que pourrait-on améliorer ?**
- **Comment rendre la communication plus accessible aux personnes atteintes de troubles DYS ?**

Note pour l'animateur : Inviter les participants à commencer leur feedback en reconnaissant les stratégies positives et les points forts avant de proposer des pistes d'amélioration constructives.

Étape 5 – Répéter avec des adaptations (20 minutes)

Les participants répètent les scénarios après avoir intégré les feedbacks.
Exemples :

- **Utiliser un langage plus simple ;**
- **Accorder plus de temps de réflexion ;**
- **Fournir des supports visuels ;**
- **Vérifier la compréhension ;**
- **Encourager et valoriser les efforts.**

Débriefing :

- **Quelles adaptations ont facilité la communication ?**
- **Comment les feedbacks ont-ils amélioré les performances ?**
- **Quelles stratégies favorisent la confiance ?**
- **Comment ces scénarios peuvent-ils être adaptés à différentes DYS ?**
- **·Comment pourriez-vous utiliser le jeu de rôle dans votre pratique dans le secteur de la jeunesse ?**

Conclure en soulignant que la pratique dans des environnements sécurisants prépare les jeunes à une participation autonome à la société.

Nom de l'activité

Célébrer la neurodiversité avec Creative Differences

Groupe cible

- Professionnels du secteur de la jeunesse
- Professionnels de l'éducation
- Jeunes adultes

Nombre de participants

10 à 25 participants

Type de formation

Expert

Matériel nécessaire :

- Creative Differences Handbook (en anglais uniquement)
- Paperboard
- Post-it
- Marqueurs
- Grande feuille de papier

Objectif(s) de l'activité :

Les participants vont :

- Comprendre les principes de la neurodiversité
- Identifier les forces associées aux différents profils d'apprentissage
- Remettre en question les stéréotypes
- Co-créer un environnement d'apprentissage inclusif

Note du facilitateur

Cette activité s'appuie sur le **matériel d'accompagnement** élaboré dans le cadre du projet DYS in Youth Field. Les animateurs sont invités à le consulter avant de mettre en œuvre l'activité car il fournit des informations complémentaires, des conseils pratiques et des ressources qui peuvent faciliter une animation efficace et aider les animateurs à mieux comprendre le sujet. Matériel d'accompagnement : https://dysinyouth.eu/fr/supports/

Brève introduction à l'activité

À l'aide du Creative Differences Handbook, les participants explorent la neurodiversité à travers des discussions et des activités de réflexions et de collaboration. Plutôt que de considérer les DYS comme des déficits, ils étudient les forces, la créativité et les perspectives uniques que les personnes neurodivergentes apportent à la communauté.

La séance favorise l'empathie et encourage les professionnels du secteur de la jeunesse à créer des environnements inclusifs où chacun peut réussir.

Étape 1 – Brainstorming (10 minutes)

Les participants répondent à la question :

- **« Qu'est-ce qui fait que les gens apprennent différemment ? »**

Les réponses sont inscrites sur un paperboard.

Brève introduction à l'activité

Étape 2 – Explorer le manuel (20 minutes)

De petits groupes consultent des sections choisies du Creative Differences Handbook. Chaque groupe identifie :

- **Un mythe sur la neurodiversité ;**
- **Une force ;**
- **Une recommandation pratique ;**
- **Une action que les professionnels du secteur de la jeunesse peuvent réaliser.**

Étape 3 – Cartographier les forces (20 minutes)

Les participants travaillent en petits groupes pour créer une affiche intitulée :

- **« Des esprits différents, des forces différentes. »**

Chaque groupe explore un ou plusieurs profils neurodivergents (dyslexie, dyspraxie, dyscalculie, dysgraphie, TDAH ou autisme) et aborde les points suivants :

- **Forces ou capacités possibles** associées à ce profil peuvent posséder (sans supposer qu'elles s'appliquent à tout le monde) ;
- **Comment reconnaître et développer ces forces** dans le cadre d'activités d'apprentissage et d'animation pour les jeunes.

Note pour l'animateur : Souligner que les personnes neurodivergentes ont des expériences diverses. L'objectif est d'identifier des forces potentielles et des pratiques inclusives, et non de créer des stéréotypes ou de les définir à partir de leur diagnostic.

Étape 4 – Créer une charte d'inclusion (25 minutes)

Exemples :

- **Chacun a suffisamment de temps pour répondre.**
- **Nous communiquons clairement.**
- **Les erreurs font partie de l'apprentissage.**
- **Nous respectons les différents styles d'apprentissage.**
- **Nous nous soutenons mutuellement.**

Chaque participant signe la charte.

Débriefing :

Questions de réflexion :

- **Quelles suppositions ont changé aujourd'hui ?**
- **Pourquoi est-il important de s'appuyer sur les forces ?**
- **Quelle recommandation du Handbook allez-vous mettre en pratique ?**
- **Comment votre organisation peut-elle devenir plus inclusive ?**

Conclure en soulignant que l'inclusion ne s'obtient pas en traitant tout le monde de la même manière, mais en reconnaissant et en répondant aux besoins individuels tout en valorisant les forces de chacun.

Projet Erasmus+

DYS IN YOUTH FIELD

2024-2-BE04-KA220-VOUS-000271848

DYS in Youth Field

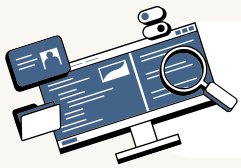
Renforcer l'inclusion dans le secteur de la jeunesse avec des outils numériques et ludiques

Module en présentiel

Une boîte à outils réunissant des activités pratiques adaptées aux personnes atteintes de troubles DYS, qui favorisent des secteur de la jeunesse et apprentissage non formel inclusifs.

Logo du projet





Site web du projet :

https://dysinyouth.eu/

LogoPsyCom

ESCAPE 4 CHANGE

jovesólides
JÓVENES HACIA LA SOLIDARIDAD Y EL DESARROLLO

eunoia

Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.