IO1 - Programme de formation continue

Renforcement des capacités des jeunes à résoudre les problèmes liés à l'environnement et au changement climatique

Building Problem-solving Skills of Youth to Address Environmental and Climate Change Issues

Table des matières

Introduction à la formation en cours d'emploi de Solution Not Pollution 4
Structure de la formation continue 4
Matériel d'auto-apprentissage pour les jeunes travailleurs 5
Étude de cas pour le module 1 14
Étude de cas n° 1 - Changement climatique et actions menées par les jeunes 14
Étude de cas n° 2 - Changement climatique et actions menées par les jeunes 16
Activité d'auto-apprentissage - Module sur le changement climatique 19
Étude de cas pour le module 2 34
Étude de cas n° 1 – Entrepreneuriat digital et social 34
Étude de cas n° 2 - Entrepreneuriat digital et social 36
Activités d'auto-apprentissage - Module sur l'entrepreneuriat social et digital 39
Activité d'auto-apprentissage 1 - Entrepreneuriat digital et social 39
Activité d'auto-apprentissage 2 - Entrepreneuriat digital et social 44
Apprentissage par défi - Cours en face à face 48
Documents et fiches de travail 48
Fiches d'activité pour l'introduction à la théorie de l'apprentissage par défi 48
Fiches d'activité pour le développement de la WebQuest "Comment développer une WebQuest 60
Lignes guide pour le développement de WebQuest 77
Qu'est-ce qu'un WebQuest ? 77
Structure des WebQuests 78
Conseils pratiques pour la planification de vos ressources 79
Modèle de développement des WebQuests 81
Fiches d'activité pour l'évaluation et l'utilisation des WebQuests dans le travail de jeunesse 83
Annex I – Lesson Plans for Face-to-Face Modules 92
Module 1 – Introduction to Challenge-Based Learning Theory 92
Module 2 – Developing WebQuest Challenges 101
Module 3 - Evaluating and Using WebQuests in Youth Work 104
Annex I.I – Icebreaker Activities for Lesson Plans 113
Annex I.II – Evaluation Activity for Lesson Plans 117
Annex II – Additional Learning Resources for Self-directed Learning 119

Additional Learning Resources for Climate Change and Youth-led Climate Actions..... 119
Additional Learning Resources for Online and Social Entrepreneurship..... 124
Additional Learning Resource R2.3 125
Annex III - References..... 127
Module 1 – Climate Change and Youth-led Climate Action 127
Online references 127
Module 2 – Online and Social Entrepreneurship..... 129
Books 129
Online references 129

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Introduction à la formation en cours d'emploi de Solution Not Pollution

Cette formation continue pour les jeunes leurs éducateurs de première ligne a été développée par un partenariat d'organisations de jeunesse et de formateurs, travaillant à soutenir le développement professionnel continu (DPC) des enseignants dans le cadre du projet "Solution Not Pollution", dont le titre complet est "Solution Not Pollution - Building Problem-solving Skills of Youth to Address Environmental and Climate Change Issues". La formation vise à soutenir les jeunes professionnels dans un processus d'amélioration des compétences afin qu'ils puissent introduire une série de nouveaux sujets et de nouvelles techniques dans leur pratique du travail de jeunesse, et qu'ils puissent piloter certaines méthodes et approches éducatives innovantes avec les jeunes dans leur classe ou leur centre de formation.

Structure de la formation continue

L'objectif de ce programme de formation est de soutenir les travailleurs de jeunesse et les éducateurs de première ligne en service, c'est-à-dire les professionnels qui travaillent actuellement avec des jeunes marginalisés et difficiles à atteindre, afin d'intégrer dans leur pratique du travail de jeunesse une éducation au changement climatique, une compréhension de l'entrepreneuriat en ligne et social et la méthode de l'apprentissage par défi. En outre, cette formation vise également à garantir que les travailleurs de jeunesse puissent intégrer la ressource d'apprentissage "Solution Not Pollution Climate Change Challenges" (IO2) dans leur pratique du travail de jeunesse. Un autre objectif de cette formation est de fournir des opportunités d'apprentissage innovantes aux travailleurs et professionnels de jeunesse à travers l'Europe, qu'ils peuvent ensuite transférer aux jeunes qui sont engagés dans leurs activités de formation.

La formation continue comprend 21 heures d'apprentissage en face-à-face qui permettent aux travailleurs de jeunesse d'acquérir des connaissances sur les sujets suivants :

- 7 heures d'introduction de la théorie de l'apprentissage par défi
- 7 heures pour développer les défis WebQuest
- 7 heures pour évaluer les défis WebQuest et planifier les leçons pour appliquer les WebQuests dans un contexte de travail pour les jeunes.

Les fiches d'activité, les documents à distribuer et le matériel et les modèles supplémentaires que vous devrez apporter avec vous pour compléter cet apprentissage en face-à-face de 21 heures, sont fournis plus loin dans le présent manuel de l'apprenant.

La formation pratique en face à face est complétée par 14 heures d'apprentissage autonome en ligne, qui portent sur les sujets suivants :

- 7 heures de contenu d'apprentissage autonome consacré au changement climatique
- 7 heures de contenu d'apprentissage autonome consacré à l'entrepreneuriat en ligne et social

La section suivante de ce manuel de l'apprenant contient le contenu dont vous aurez besoin pour compléter les 14 heures de matériel d'auto-apprentissage.

Matériel d'auto-apprentissage pour les jeunes travailleurs

La section suivante fournit le contenu d'apprentissage autonome dont vous aurez besoin pour couvrir les 14 heures d'apprentissage sur les sujets suivants :

- Le changement climatique et les actions menées par les jeunes en faveur du climat
- Entrepreneuriat social et en ligne

Module 1 - Le changement climatique et les actions menées par les jeunes

Le module "Changement climatique et actions en faveur du climat menées par les jeunes" comprend 7 heures d'auto-apprentissage (SDL) permettant aux travailleurs de jeunesse de renforcer leurs compétences de base pour les aider à intégrer l'éducation au changement climatique dans leurs activités quotidiennes de formation des jeunes. Ce module aborde les principaux défis liés au changement climatique et garantit que les animateurs de jeunesse sont formés pour suivre les meilleures pratiques lorsqu'ils travaillent avec leurs groupes cibles afin de les sensibiliser au changement climatique et de chercher à identifier des solutions qui pourraient avoir un impact positif sur le changement climatique.

Le module "Changement climatique et actions menées par les jeunes en faveur du climat" est composé de 2 sessions (chacune d'une durée de 3,5 heures) abordant 2 dimensions différentes des défis liés au changement climatique, toutes deux nécessaires pour former les animateurs de jeunesse à l'éducation environnementale des jeunes :

- ***Changement climatique*** - cette session aborde les sujets suivants : les défis du changement climatique auxquels l'Europe et le monde entier sont confrontés ; les habitudes et les comportements qui contribuent au changement climatique et la législation dans l'Union européenne (UE)

- ***Actions climatiques menées par des jeunes*** **-** cette session fournit des informations sur les manifestations climatiques menées par des jeunes et sur l'importance d'agir contre le changement climatique, et pas seulement de protester.

La "session sur le changement climatique" présentera aux jeunes travailleurs les principaux défis liés au changement climatique afin de leur fournir une base solide sur le thème central de la solution et non de la pollution, à savoir le changement climatique. Cette section explorera différents aspects du changement climatique et fournira un contenu théorique et les meilleures pratiques qui permettront de sensibiliser les apprenants au changement climatique. En particulier, les ressources d'apprentissage fourniront des termes clés liés au changement climatique, des notions sur les défis les plus pertinents en matière de changement climatique auxquels l'Europe et le monde entier sont confrontés, la manière dont nos habitudes et nos comportements peuvent contribuer au changement climatique, des connaissances sur les effets du changement climatique dans leur propre pays et la législation sur l'action climatique dans l'Union européenne.

La session "Actions climatiques menées par les jeunes" sera axée sur l'engagement des jeunes en faveur du changement climatique. Cette section comprendra des connaissances théoriques sur des études de cas clés liées au changement climatique, des connaissances sur les manifestations pour le climat menées par des jeunes, des contenus liés à l'importance de prendre des mesures contre le changement climatique et la différence fondamentale entre l'adoption d'un comportement positif et actif pour lutter contre le changement climatique et le simple fait de protester.

En suivant les deux sessions d'auto-apprentissage du module "Changement climatique et actions climatiques menées par les jeunes", les apprenants acquerront à :

- Décrire ce qu'est le changement climatique.
- Définir les termes clés liés au changement climatique.
- Discuter des raisons pour lesquelles le changement climatique constitue une menace sérieuse pour la vie humaine, animale, végétale et marine.
- Discuter des principaux défis liés au changement climatique auxquels l'Europe est confrontée.
- Discuter de la manière dont nos habitudes peuvent contribuer à la lutte contre le changement climatique.
- Appliquer les compétences en matière de recherche pour comprendre les défis du changement climatique dans leur propre pays.
- Examiner les actions européennes en matière de climat.
- Décrire ce que les jeunes peuvent faire pour lutter contre le changement climatique.

- Prendre des décisions éclairées sur les questions liées au changement climatique.
- Appliquer des études de cas dans leur pratique du travail de jeunesse pour sensibiliser les jeunes.

La session "Changement climatique" de ce module durera 3,5 heures et est divisée en plusieurs activités, comme suit :

- **Chapitre théorique :** cette section vous fournira des connaissances de base sur le changement climatique et les défis auxquels les pays de l'UE sont confrontés en matière de changement climatique.
- **Étude de cas :** cette section vous fournira un exemple de bonne pratique, intitulé : "Activisme environnemental hip-hop" : Xiuhtezcatl Martinez".
- **Activité d'apprentissage autonome :** cette activité vous aidera à mettre en œuvre la bonne pratique identifiée avec un groupe de jeunes
- **Ressources d'apprentissage supplémentaires :** cette section vous propose des lectures et du matériel d'apprentissage supplémentaires si vous souhaitez en savoir plus sur le sujet pendant votre temps libre.

La session "Actions pour le climat menées par les jeunes" durera 3 heures et 30 minutes et sera divisée en plusieurs activités, comme suit :

- **Chapitre théorique :** cette section donnera un aperçu général des formes d'engagement et d'actions des jeunes pour la planète.
- **Étude de cas :** cette section vous fournira un exemple de bonne pratique, intitulée : "Comment les jeunes activistes de la crise climatique ont changé le monde".
- **Activité d'apprentissage autonome :** cette activité vous aidera à mettre en œuvre la bonne pratique identifiée avec un groupe de jeunes.
- **Ressources d'apprentissage supplémentaires :** cette section identifie des sources précieuses vous donnant plus d'informations et de ressources sur les actions environnementales menées par les jeunes.

Tout d'abord, pour vous présenter ces sujets, nous avons préparé les courtes vidéos d'instruction ci-dessous. Vous pouvez y en cliquant sur ces liens :

- Introduction au Changement Climatique : https://www.dropbox.com/s/dr60vsavaz0003d/Climate%20Change%20FINAL.mp4?dl=0

- Le changement climatique et l'action en faveur du climat menée par les jeunes: https://www.dropbox.com/s/etxgyrmts1sov9d/Youth%20Led%20Climate%20Change%20FINAL.mp4?dl=0

Contenu théorique

Changement Climatique

Le réchauffement climatique est l'observation d'une augmentation de la température moyenne de la Terre sur de longues périodes. Il est également appelé "changement climatique" ou "dérèglement climatique" car les phénomènes climatiques subissent des modifications importantes : plus de vagues de chaleur, ou à l'inverse, plus de précipitations, des tempêtes plus fréquentes, ou des ouragans, etc. Il s'agit d'étudier et d'anticiper les variations de température sur l'ensemble du globe et sur de longues périodes (étude climatique à grande échelle) et non la variabilité des températures sur quelques jours ou sur une saison (prévisions météorologiques).

Le changement climatique est un phénomène global qui nécessite une réponse globale. Les scientifiques avertissent qu'à moins que des mesures urgentes ne soient prises, le réchauffement climatique risque de dépasser les niveaux préindustriels de plus de 2 °C d'ici 2060, voire de 5 °C avant la fin du siècle. L'Union européenne (UE), en tant qu'acteur mondial, a sa part de responsabilité et doit jouer un rôle majeur. L'article 191 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne consacre explicitement la lutte contre le changement climatique comme un objectif politique de l'Union dans le domaine de l'environnement. C'est pourquoi l'UE, en tant qu'entité juridique, est également signataire de l'accord de Paris, qui vise à maintenir la hausse de la température mondiale bien en dessous de 2°C et à poursuivre les efforts pour limiter la hausse à 1,5°C. Les États membres de l'UE se sont mis d'accord sur l'objectif de neutralité climatique d'ici 2050, conformément à l'accord de Paris.

Examinons de plus près l'Accord de Paris sur le climat[1] pour voir quelles mesures sont proposées au niveau international pour lutter contre le changement climatique. L'accord de Paris est le premier accord universel sur le climat et le réchauffement de la planète. Il fait suite aux négociations menées lors de la Conférence de Paris sur le changement climatique (COP21) de 2015 de la Convention-cadre des Nations unies sur les changements climatiques (CCNUCC). En février 2020, 194 États et l'Union européenne avaient signé l'accord. 188 États et l'Union européenne, représentant près de 97 % des émissions mondiales de gaz à effet de serre, ont ratifié l'accord ou y ont adhéré, dont la Chine, les États-Unis (qui ont notifié aux Nations unies leur décision de se retirer de l'accord) et l'Inde ; au total, les pays qui produisent trois des quatre plus grandes émissions de gaz à effet de serre parmi les membres de la CCNUCC (environ 42 % ensemble). Les 197 membres de la CCNUCC ont tous signé ou adhéré à l'accord de Paris.

Retrouvez l'Accord ici : https://unfccc.int/sites/default/files/english_paris_agreement.pdf

L'accord n'est que partiellement "juridiquement contraignant" pour les États. Les grands émetteurs de CO2, les États-Unis, la Chine, l'Inde, le Brésil, le Canada et la Russie, qui représentent à eux seuls plus de la moitié des émissions, sont censés réduire délibérément leur pollution au carbone par leurs propres moyens, sans qu'aucun mécanisme de mesure efficace ne soit mis en place et sans soutien financier. C'est donc la traduction de l'accord dans la législation nationale de chaque État, à partir de 2016, qui déterminera réellement le niveau de contrainte.

L'UE veut être une force motrice dans la lutte contre le changement climatique. En 2014, le cadre d'action pour le climat et l'énergie à l'horizon 2030 a été adopté, et avec lui un ensemble ambitieux d'objectifs pour la période 2021-2030 a été défini. En fixant ces objectifs, l'UE s'est engagée à réduire ses émissions de gaz à effet de serre d'au moins 40 % d'ici 2030 par rapport aux niveaux de 1990.

Une fois les objectifs adoptés, l'UE a mis en place des actions et des mesures pour garantir leur réalisation. Voici quelques-uns des textes législatifs les plus récents :

- En mai 2018, l'UE a adopté de nouvelles règles sur la gestion des déchets et a fixé des objectifs de recyclage juridiquement contraignants.
- En avril 2019, des limites d'émissions de CO2 plus strictes ont été imposées aux voitures et aux camionnettes.
- En mai 2019, l'UE a adopté une interdiction des produits en plastique à usage unique.
- En juin 2019, des limites ont été adoptées pour les camions et autres véhicules utilitaires lourds.
- En décembre 2019, les dirigeants européens ont approuvé l'objectif de parvenir à une Union européenne climatiquement neutre d'ici 2050. La Pologne ne pouvait pas, à ce

stade, s'engager à mettre en œuvre cet objectif, et le Conseil européen réexaminera la question en juin 2020.

Les décisions prises par l'UE en matière de lutte contre le changement climatique sont un bon début mais ne satisfont pas les militants. Chaque citoyen est concerné par ce grand défi et les jeunes ont montré qu'ils sont un acteur de premier plan dans cette lutte.

Actions climatiques menées par les jeunes

"Life in plastic is not fantastic", affirme un panneau en carton tenu par un adolescent de Tirana lors des manifestations mondiales contre le changement climatique en septembre 2019. Au cours des dernières années, nous avons observé un nombre croissant de jeunes descendant dans la rue pour manifester et protester contre les problèmes environnementaux décrits dans la section 1 de ce module "Changement climatique" ; ils sont inquiets pour leur avenir et en colère contre les dirigeants mondiaux qui ne s'attaquent pas de manière adéquate au changement climatique. Les jeunes, qui sont généralement exclus du processus décisionnel des pays, ont pris la question du changement climatique en main, décidant de jouer un rôle actif dans la lutte mondiale contre le changement climatique. Ils ont commencé à mener le débat en utilisant les outils qu'ils connaissent le mieux : Facebook, Instagram, Snapshot, YouTube et d'autres médias sociaux.

2019 a été l'année des manifestations mondiales contre le climat, avec Greta Thunberg qui a mobilisé des millions de jeunes dans le monde entier. Cependant, Greta n'a donné la parole qu'à une génération de jeunes manifestants pour le climat qui ont pris forme au cours des années précédentes en réaction à un manque évident d'efforts de la part des dirigeants mondiaux pour lutter contre le changement climatique. Si les politiciens n'agissent pas, nous pouvons nous attendre à ce que les jeunes agissent et fassent le travail sur le terrain pour soutenir les nouveaux dirigeants qui sont plus engagés dans le domaine de l'environnement. Même s'ils ne peuvent pas encore voter, il existe de nombreuses façons dont ils peuvent façonner la politique et l'avenir du monde. Ce n'est certainement pas une coïncidence si les manifestations mondiales contre le changement climatique ont eu lieu en septembre 2019, avant le sommet des Nations unies sur le climat visant à injecter de l'urgence dans l'action gouvernementale pour limiter la hausse des températures mondiales à 1,5°C, comme convenu dans le cadre de l'accord de Paris de 2015. Nous n'avions jamais vu un rassemblement aussi important de jeunes manifestants. Selon le New York Times, les jeunes "sont venus en force à Berlin, où la police a estimé à 100 000 le nombre de participants, avec

des chiffres similaires à Melbourne et à Londres. [...] Par dizaines dans certains endroits, et par dizaines de milliers dans d'autres, les jeunes ont manifesté dans des villes comme Manille, Kampala et Rio de Janeiro. Un groupe de scientifiques s'est mobilisé en Antarctique".

De telles mobilisations et protestations massives signifient le début d'importants changements dans la mentalité et l'attitude mondiales à l'égard du changement climatique. Toutefois, en se contentant de protester, l'engagement des jeunes dans les mouvements de lutte contre le changement climatique risque de rester stérile, inefficace, voire contre-productif s'il n'est pas suivi d'initiatives plus constructives et plus ciblées. Les protestations peuvent permettre de faire connaître une cause, mais elles ne permettent pas de mener des batailles juridiques qui rendent le changement possible. Le discours de Martin Luther King intitulé "J'ai un rêve" a motivé les gens à descendre dans la rue pour participer à une grande marche, mais ces manifestations n'étaient qu'une petite partie de la stratégie adoptée par le mouvement des droits civils aux États-Unis dans les années 1960, dont les actions ont conduit à l'abolition de la ségrégation dans ce pays.
De la même manière, si les jeunes veulent apporter un véritable changement et arrêter le réchauffement climatique dans sa course, les jeunes manifestants pour le climat doivent faire plus que protester. Sans pour autant abandonner les manifestations de rue, les jeunes doivent être soutenus pour suivre cet activisme et renforcer leur engagement par des actions spécifiques et réfléchies.

L'Union européenne propose plusieurs outils pour donner aux gens la possibilité de s'exprimer et de proposer des idées et des solutions pour influencer les actions politiques en matière de changement climatique. En voici quelques-uns :

- **Les consultations publiques**, qui permettent aux citoyens d'exprimer leur avis sur la portée, les priorités et la valeur ajoutée de l'action de l'UE pour de nouvelles initiatives, ou les évaluations des politiques et des lois existantes. Il s'agit de faire entendre notre voix aux dirigeants de l'UE, afin de les aider à choisir les bonnes priorités qui correspondent à la volonté des citoyens pour les années à venir. Un grand nombre de consultations sont actuellement ouvertes pour recueillir les réactions des citoyens sur le changement climatique. Par exemple, une consultation publique en ligne sur la stratégie d'adaptation proposée par le "European Green Deal" invite les parties prenantes et les citoyens à contribuer à la conception de la nouvelle stratégie.
- **Les initiatives citoyennes européennes**, qui constituent un moyen unique et novateur pour les citoyens de façonner l'Europe en demandant à la Commission européenne de faire une proposition législative. Lorsqu'une initiative recueille un

million de signatures, la Commission décide de la suite à lui donner. Une initiative permet aux citoyens de différents États membres de se réunir autour d'une question qui leur tient à cœur afin d'influencer l'élaboration des politiques de l'UE. Plusieurs initiatives liées aux questions environnementales ont été lancées.

- **Les dialogues citoyens**, qui sont des débats publics avec les commissaires européens et d'autres décideurs de l'UE, tels que les membres du Parlement européen, les responsables politiques nationaux, régionaux et locaux. Ces événements prennent la forme d'une séance de questions et réponses. La résolution du problème du changement climatique exige que nous travaillions tous ensemble. C'est l'occasion pour vous de faire équipe et de poser des questions aux responsables politiques européens, de faire des commentaires et de leur dire comment les politiques de l'UE vous affectent. Vous pouvez également partager vos idées sur l'avenir de l'Europe en général et sur l'avenir de l'environnement en particulier. Ces dialogues sur le changement climatique et d'autres sujets ont lieu dans des villes de toute l'UE, les sessions sont gratuites et beaucoup sont diffusées en direct sur Internet. Ils sont un moyen efficace de réduire les divisions et de contribuer à cultiver l'empathie et à trouver un terrain d'entente entre les citoyens européens et les hommes politiques qui les servent.
- **Les pétitions** sont également un outil utile pour garantir que tous les citoyens de l'UE ont la possibilité de communiquer avec le Parlement et d'exprimer leur droit de pétition, qui est l'un des droits fondamentaux de tous les citoyens et résidents européens, inscrit à la fois dans le traité et dans la Charte des droits fondamentaux. Des centaines de pétitions sur des sujets environnementaux sont préparées chaque année par les citoyens européens[2].

Outre ces outils spécifiquement créés par la Commission européenne pour donner à chacun la possibilité de prendre une part active aux débats et aux actions sur le changement climatique, les jeunes ont également d'autres moyens de s'impliquer activement dans les initiatives environnementales.

L'un de ces moyens consiste à s'engager dans des groupes de jeunes. Dans chaque État membre de l'UE, il existe plusieurs organisations de jeunesse locales et nationales qui planifient et mettent en œuvre des actions en faveur de l'environnement. Partout dans le monde, les enfants, les adolescents et les jeunes adultes prennent les choses en main de manière active. Les jeunes peuvent rejoindre ces groupes et les aider à développer leur mouvement en les soutenant comme ils le peuvent et en contribuant à l'augmentation du nombre de leurs membres. Il suffit aux jeunes de trouver un groupe dans leur communauté locale et de demander comment ils peuvent aider.

[2] https://petiport.secure.europarl.europa.eu/petitions/en/home

Le vote est également un outil puissant pour changer la situation climatique. Même si la majorité des jeunes sont encore trop jeunes pour voter, ils peuvent s'informer sur le processus électoral démocratique dans leur pays et demander à leurs parents, enseignants et animateurs de jeunesse des informations sur la meilleure façon de se préparer pour le moment où ils auront la possibilité de voter.

Glossaire

- **Dialogues de citoyens :** Il s'agit de débats publics avec les commissaires européens et d'autres décideurs de l'UE, tels que les membres du Parlement européen, les responsables politiques nationaux, régionaux et locaux.
- **Changement climatique :** Le changement climatique désigne l'évolution à long terme des schémas climatiques mondiaux ou régionaux. Souvent, le changement climatique fait spécifiquement référence à l'augmentation des températures mondiales du milieu du 20e siècle à nos jours (National Geographic).
- **Initiatives citoyennes européennes :** Un outil créé par la Commission européenne permettant aux citoyens de différents États membres de demander à la Commission européenne de faire une proposition législative sur une question spécifique.
- **Réchauffement de la planète :** L'augmentation progressive de la température globale de l'atmosphère terrestre due à l'effet de serre provoqué par l'augmentation des niveaux de dioxyde de carbone, de CFC et d'autres polluants (Oxford Reference).
- **Émissions de gaz à effet de serre :** L'émission dans l'atmosphère terrestre de divers gaz, en particulier le dioxyde de carbone, qui contribuent à l'effet de serre (Dictionnaire Collins).
- **Accord de Paris sur le climat :** Accord international établissant un cadre mondial pour éviter un changement climatique dangereux en limitant le réchauffement de la planète à un niveau bien inférieur à 2 °C et en poursuivant les efforts pour le limiter à 1,5 °C. Il vise également à renforcer la capacité des pays à faire face aux conséquences du changement climatique et à les soutenir dans leurs efforts.
- **Pétition :** Document signé par un grand nombre de personnes demandant ou exigeant une action de la part du gouvernement ou d'une autre autorité (Cambridge English Dictionary).
- **Consultations publiques :** Un outil créé par l'Union européenne permettant à tous les citoyens d'exprimer leur avis sur la portée, les priorités et la valeur ajoutée de l'action de l'UE pour de nouvelles initiatives ou des évaluations des politiques et des lois existantes.
- **Débats publics :** La présentation formelle d'une proposition énoncée et l'opposition à celle-ci (vocabulary.com).

- **Convention-cadre des Nations unies sur les changements climatiques (CCNUCC) :** Traité international sur l'environnement adopté le 9 mai 1992 et ouvert à la signature lors du Sommet de la Terre à Rio de Janeiro, au Brésil. Ce cadre fixe des limites non contraignantes aux émissions de gaz à effet de serre pour les différents pays et ne contient aucun mécanisme d'application. Le cadre décrit plutôt comment des traités internationaux spécifiques (appelés "protocoles" ou "accords") peuvent être négociés pour préciser les actions à entreprendre en vue d'atteindre l'objectif de la CCNUCC.
- **Engagement des jeunes :** Le sentiment que les jeunes ressentent à l'égard d'une personne, d'une activité, d'un lieu ou d'un résultat particulier. Il est au centre des mouvements de développement de la jeunesse, des politiques publiques et du changement social depuis au moins quarante ans (Pittman, 2005).

Étude de cas pour le module 1

Étude de cas n° 1 - Changement climatique et actions menées par les jeunes

Titre du module	Le changement climatique et les actions en faveur du climat menées par les jeunes		
Titre de l'étude de cas	Activisme environnemental Hip-Hop : Xiuhtezcatl Martinez	**Code de l'étude de cas**	Étude de cas CS1.1
Type de ressources	**Étude de cas**	**Type d'apprentissage**	Apprentissage autodirigé

Durée de l'activité **(en minutes)**	**30**	**Résultat d'apprentissage**	Après avoir regardé cette vidéo, vous pourrez : - Vous inspirer de ce jeune leader - Comprendre qu'il existe plusieurs façons de faire participer les jeunes (par exemple, par le biais de la musique) - Expliquer aux jeunes ce qu'ils peuvent faire pour s'engager - Expliquer qu'il y a plusieurs façons d'agir
Objectif de l'activité	L'objectif de cette vidéo est d'étudier le profil inhabituel d'un jeune militant pour le climat. En effet, Xiuhtezcatl est un militant écologiste et un artiste hip hop. Il utilise sa musique pour faire face au changement climatique et faire passer le mot sur la nécessité d'agir. Ses actions visent directement les jeunes et sa façon d'aborder le sujet avec ce public est vraiment inspirante.		
Introduction	Le changement climatique n'est plus un mythe, c'est notre réalité. Des jeunes, comme la célèbre militante Greta Thunberg, s'intéressent à ce sujet et demandent directement aux gouvernements d'agir maintenant. Cette vidéo vous présente un autre jeune militant, Xiuhtezcatl Martinez. Il est le directeur des jeunes de Earth Guardians, une organisation mondiale de protection de la nature ; mais c'est aussi un artiste hip-hop qui utilise sa musique pour transmettre son message aux jeunes.		
Défi	Cette vidéo vous montrera une variété des moyens d'engager les jeunes dans la lutte contre le changement climatique et la variété des profils des jeunes leaders qui investissent leurs ressources dans la lutte contre le changement climatique.		

Activité	Regardez la vidéo "Activisme environnemental Hip-Hop : Xiuhtezcatl Martinez" de *TEDxYouth@MileHigh* : https://www.youtube.com/watch?v=o2V2yVkedtM Ensuite, entamez une réflexion sur le contenu de la vidéo en essayant de répondre aux questions suivantes : - Quel type de compétences faut-il utiliser lorsqu'on s'adresse à un public de jeunes ? - Qu'est-ce qui rend le discours de Xiuhtezcatl si inspirant ? - Quelles leçons pouvez-vous tirer de cette étude de cas pour les partager avec les jeunes de votre groupe ? - À la lumière de cette vidéo, concevez une activité que vous pourrez réaliser avec les jeunes de votre groupe.

Étude de cas n° 2 - Changement climatique et actions menées par les jeunes

Titre du module	Le changement climatique et les actions en faveur du climat menées par les jeunes		
Titre de l'étude de cas	Comment les jeunes militants de la crise climatique ont changé le monde	**Code de l'étude de cas**	Étude de cas CS1.2
Type de ressources	**Étude de cas**	**Type d'apprentissage**	Apprentissage autodirigé
Durée de l'activité **(en minutes)**	**30**	**Résultat de l'apprentissage**	Après avoir regardé cette vidéo, vous pourrez :

			- Décrire ce que les jeunes peuvent faire pour lutter contre le changement climatique - Participer à une discussion sur les jeunes militants pour le climat - Expliquer pourquoi il est important de prendre des mesures contre le changement climatique et d'aller au-delà de la simple protestation
Objectif de l'activité	L'objectif de cette activité est de vous présenter une étude de cas montrant l'engagement actif et constructif des jeunes dans le défi du changement climatique. Dans cette activité, nous vous montrerons une vidéo, où vous en apprendrez plus sur ces jeunes militants et sur les stratégies qu'ils utilisent pour faire entendre leur voix. Ainsi, en regardant cette vidéo, vous aurez une étude de cas à partager avec les jeunes de votre groupe ; montrant un exemple pour tous les jeunes qui veulent s'engager pour la planète.		
Introduction	Partout dans le monde, les mouvements de jeunes en faveur du climat sont en augmentation ! Ils gagnent du terrain et, grâce à ce soutien, ils commencent à être entendus par les dirigeants et les décideurs politiques du monde entier. Leur objectif est de sensibiliser au changement climatique. "Vous aviez un avenir ! Nous aussi, nous devrions en avoir un". L'année 2019 restera dans les mémoires comme celle où les jeunes ont relevé le défi du changement climatique.		

Défi	La vidéo "How Young Climate Crisis Activists Changed the World" montre les grands efforts déployés par les jeunes militants pour placer le défi climatique au centre du débat politique, afin de changer leur avenir. La vidéo fournit de nombreuses informations et idées sur la manière dont nous pouvons nous engager dans la lutte contre le changement climatique et mobiliser d'autres personnes pour nous aider à agir efficacement en faveur de l'environnement. Dans cette étude de cas, vous verrez comment les jeunes influent sur le changement, ils ne se contentent pas de partager des messages sur Facebook, de signer des pétitions en ligne et de vaquer à leurs occupations habituelles ; ils s'engagent et agissent pour assurer un avenir à notre planète.
Activité	Regardez la vidéo "How Young Climate Crisis Activists Changed the World" de *NowThis News* : https://www.youtube.com/watch?v=XU0PnoCOXpU Après avoir regardé cette vidéo, réfléchissez au contenu de la vidéo et répondez aux questions suivantes : - Qu'est-ce qui a motivé les jeunes de cette vidéo à agir ? - Les mouvements de jeunesse présentés dans cette vidéo sont-ils pacifiques ? Sont-ils proactifs ou réactionnaires ? - Est-il possible d'influencer la politique par des actions pacifistes en faveur du climat ? Comment ? - Qu'a réalisé Jamie Margolin et comment ? - Quels sont les moyens dont disposent les jeunes pour sensibiliser au changement climatique ? - Quelles leçons pouvez-vous tirer de cette étude de cas pour les partager avec les jeunes de votre groupe ? - Pouvez-vous lancer un projet local avec un hashtag mondial ? En vous basant sur cette vidéo, concevez une activité que vous pourrez réaliser avec les jeunes de votre groupe.

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Activité d'auto-apprentissage - Module sur le changement climatique

Titre du module	Le changement climatique et les actions en faveur du climat menées par les jeunes		
Titre de l'activité	**Vie virtuelle : un impact écologique réel !**	**Code d'activité**	A1.1
Type de ressources	**Fiches d'activité**	**Type d'apprentissage**	Apprentissage autodirigé
Durée de l'activité **(en minutes)**	**120**	**Résultat de l'apprentissage**	À la fin de cette activité, vous devriez être en mesure de - Mieux comprendre le cycle du carbone - Mieux comprendre votre empreinte carbone sur la Terre - Comprendre comment les activités en ligne affectent l'écologie -Comprendre les conséquences écologiques de la 5G
Objectif de l'activité	L'activité vous aidera à approfondir vos connaissances sur l'impact écologique des activités humaines. Elle sera axée sur les activités en ligne. Elle vous aidera à mieux comprendre ces sujets afin de pouvoir concevoir une activité de qualité à mettre en œuvre avec les jeunes.		

Matériel requis pour l'activité	- Ordinateur - Connexion Internet - Papier et stylo
Instructions étape par étape	***Étape 1 : Recherches préliminaires*** - ***Comprendre le cycle du carbone*** Cet argument vous dit peut-être quelque chose, mais il doit probablement être rafraîchi dans votre esprit ! Utilisez un moteur de recherche tel qu'Ecosia pour en savoir un peu plus sur le cycle du carbone et son fonctionnement. N'hésitez pas à prendre des notes que vous conserverez lorsque vous animerez une activité avec un groupe de jeunes. Il existe plusieurs vidéos sur YouTube qui fournissent un contenu utile et éducatif que vous pouvez utiliser pour présenter ce sujet aux jeunes. - ***Approfondir ses connaissances sur l'impact écologique des activités en ligne*** Plusieurs sources sur Internet traitent de l'impact écologique de nos activités en ligne. Par exemple, savez-vous que l'empreinte d'un spam moyen équivaut à 0,3 g d'émissions de dioxyde de carbone (CO2e), selon l'ouvrage How Bad are Bananas, publié en 2010 par Mike Berners-Lee, expert en matière d'empreinte carbone : The Carbon Footprint of Everything. Un courriel normal, selon ce livre, a une empreinte de 4g de CO2e, ce qui explique la puissance que les centres de données et les ordinateurs dépensent pour envoyer, filtrer et lire les messages. Un e-mail avec une "pièce jointe longue et fastidieuse" peut avoir une empreinte carbone de 50g de CO2e. Berners-Lee estime qu'une année type de courrier entrant ajoute 136 kg d'émissions à l'empreinte carbone d'une personne, soit l'équivalent de "parcourir environ 320 kilomètres dans une voiture moyenne". - ***En savoir plus sur l'impact écologique de la 5G*** Les réseaux mobiles ont un coût environnemental. Selon une étude de l'université de Columbia (États-Unis), par rapport à une connexion Wi-Fi, avec une consommation de bande passante identique, l'échange de données avec ces protocoles mobiles avancés consomme : - 3G : 15 fois plus de puissance que le Wi-Fi ;

- 4G : 23 fois plus de puissance que le Wi-Fi.

Poursuivez vos recherches pour en savoir plus sur la 5G et son impact sur notre consommation future.

- ***Identifier les outils sur Internet qui vous permettent de calculer votre empreinte écologique***

Certains sites web proposent des outils vous permettant de calculer notre empreinte carbone. Consultez certains d'entre eux et pensez à les intégrer dans une activité que vous souhaitez concevoir pour les jeunes avec lesquels vous travaillez.

Voici quelques exemples : https://www.footprintcalculator.org/

https://www.myclimate.org/carbon-offset/?gclid=Cj0KCQjww_f2BRC-ARIsAP3zarElx7M2HHuCUsKvkAn96dV2F1leGqyeN7VA3xeUOGQ2R01oiCFo0a0aAp0uEALw_wcB

Étape 2 : Concevez une activité que vous pouvez utiliser avec les jeunes de votre groupe

Pour concevoir votre activité, vous devez vous poser des questions précises telles que :

- Votre groupe cible : âge, nombre de participants, profil

- Définissez les résultats d'apprentissage de l'activité : quelles compétences/connaissances vos jeunes apprenants obtiendront-ils grâce à cette activité ?

- Définissez la durée et le lieu de l'activité : de combien de temps avez-vous besoin pour réaliser votre activité ? Votre lieu doit-il être aménagé de manière spécifique ?

- Dressez la liste du matériel dont vous avez besoin pour réaliser votre activité.

- Remplissez le tableau ci-dessous en rassemblant les éléments à prendre en considération :

Nom de votre activité :			
Durée totale :			
Résultats de l'apprentissage	A la fin de cette session, les jeunes pourront : - Xxx - Xxx - Xxx		
Durée	**Matériel nécessaire**	**Activité proposée**	**Ressources supplémentaires dont vous pourriez avoir besoin**

Module 2 - Entrepreneuriat social et entrepreneuriat digital

“Entrepreneuriat social et entrepreneuriat digital" est le deuxième module du matériel d'apprentissage autodidacte développé dans le cadre du programme de formation continue pour les travailleurs de jeunesse et les éducateurs de première ligne (IO1). L'objectif de ce module est de doter les animateurs de jeunesse et les éducateurs de première ligne des connaissances et des compétences appropriées afin qu'ils puissent aider les jeunes à développer des solutions innovantes au défi climatique et, ce faisant, explorer leurs options pour développer leurs propres entreprises en ligne ou sociales.

Ce module aborde, à travers le chapitre théorique, les sujets suivants :

Entrepreneuriat, entrepreneuriat social et entrepreneuriat digital

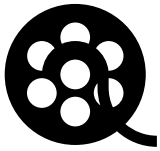
1. Entrepreneuriat environnemental
2. Possibilités de lutte contre le changement climatique dans le cadre de l'entrepreneuriat digital et social
3. Planification d'entreprise pour les entreprises digitales et les entreprises sociales
4. Modèles commerciaux d'entrepreneuriat digital et social
5. Financement par la foule et autres possibilités de financement pour les entreprises digitales et sociales

En outre, ce module comprend :

1. Deux études de cas présentant des exemples de meilleures pratiques d'entreprises digitales et d'entreprises sociales qui s'attaquent au changement climatique
2. Deux courtes ressources vidéo sur l'entrepreneuriat digital et social
3. Deux activités qui aideront les apprenants à appliquer les concepts théoriques couverts dans ce module.
4. Cinq ressources d'apprentissage supplémentaires

Les résultats d'apprentissage suivants seront atteints par les travailleurs de jeunesse de première ligne à l'issue de ce module d'apprentissage autodirigé :

- Définir l'entrepreneuriat social.
- Décrire les avantages des entreprises digitales et des entreprises sociales dans la lutte contre le changement climatique.
- Reconnaître les possibilités pour les jeunes de créer des entreprises digitales et/ou des entreprises sociales pour lutter contre le changement climatique.
- Discuter des étapes de la création d'une entreprise digitales et/ou d'une entreprise sociale.
- Discuter des différents modèles commerciaux pour les entreprises digitales et les entreprises sociales.
- Décrire le processus de planification de l'entreprise.
- Décrire le financement par la foule et les autres possibilités de financement.
- Discuter des études de cas d'entreprises digitales et d'entreprises sociales qui ont réussi à lutter contre le changement climatique.
- Appliquer les études de cas dans leur pratique du travail de jeunesse pour inspirer les jeunes.



Tout d'abord, pour vous présenter ces sujets, nous avons préparé les vidéos d'instruction suivantes. Vous pouvez y accéder en cliquant sur ces liens :

- Introduction à l'entreprenariat digital : https://www.dropbox.com/s/foab52qf6jlb0im/Online%20Entrepreneurship%20FINAL.mp4?dl=0
- Introduction à l'entrepreneuriat social : https://www.dropbox.com/s/hgzhni4xunqv8gg/Social%20Entrepreneurship%20FINAL.mp4?dl=0

Contenu théorique

Entrepreneuriat, entrepreneuriat digital et entrepreneuriat social

Définir l'esprit d'entreprise et l'entrepreneur

Selon le professeur Howard Stevenson, une autorité dans le domaine des études sur l'entrepreneuriat à la Harvard Business School, l'entrepreneuriat est la poursuite d'opportunités au-delà des ressources contrôlées (Eisenmann, 2013). L'esprit d'entreprise signifiait autrefois : "l'activité consistant à créer une ou plusieurs entreprises, à prendre des risques financiers dans l'espoir de réaliser un profit". Mais dans le monde actuel en constante l'évolution, l'esprit d'entreprise donc signifie : "transformer le monde en résolvant les grands problèmes". C'est comme initier un changement social, créer un produit innovant ou présenter une nouvelle solution qui change la vie.

Investopedia (2020) définit un entrepreneur comme un individu qui crée une nouvelle entreprise, en assumant la plupart des risques et en profitant de la plupart des avantages. Un entrepreneur est généralement considéré comme un innovateur, une source d'idées, de biens, de services et d'activités ou de procédures nouvelles.

Que les entrepreneurs résolvent un problème auquel beaucoup sont confrontés chaque jour, qu'ils rassemblent les gens comme personne ne l'a jamais fait auparavant ou qu'ils construisent quelque chose de révolutionnaire qui fait progresser la société, ils ont tous une chose en commun : ils agissent pour changer le monde.

L'entrepreneuriat digital est là pour durer.

Nous vivons à l'ère du numérique ! La croissance de l'économie numérique a rendu les gens plus familiers avec les produits et services numériques et plus disposés à acheter en ligne. Cette réalité a poussé les entreprises à rechercher de nouveaux avantages concurrentiels dans l'espace numérique. Avec ces avancées technologiques, un nouveau type d'entrepreneur est né, appelé "Entrepreneur numérique" ou "Entrepreneur Web" ou "Entrepreneur Internet". Ces "nouveaux" entrepreneurs sont des individus créatifs qui utilisent l'internet pour vendre leurs produits et services et toucher un grand nombre de personnes. Ces personnes travaillent dans des espaces comme les médias numériques ou travaillent en ligne dans un environnement numérique (Hankervisionary, 2019).

La définition exacte de l'entrepreneuriat digital/numérique est toujours en débat, en partie parce qu'il est encore à ses débuts, et en partie parce qu'il change et évolue constamment. L'entrepreneuriat digital/numérique comprend tout ce qui est nouveau et différent de l'entrepreneuriat dans un monde numérique, y compris (Allen, 2019) :

- De nouveaux moyens de trouver des clients pour les entreprises.
- De nouvelles façons de concevoir et d'offrir des produits et des services.

- De nouvelles façons de générer des revenus et de réduire les coûts.
- De nouvelles possibilités de collaboration avec des plateformes et des partenaires.
- De nouvelles sources d'opportunités, de risques et d'avantages concurrentiels.

L'entrepreneuriat digital présente les avantages suivants :

- Evolution continue
- Liberté sans limite
- Faibles frais généraux et marges élevées
- Accès à un marché mondial
- Durabilité : protection de l'environnement

Entrepreneuriat social : Qu'est-ce que c'est et pourquoi tout le monde en parle ?

L'entrepreneuriat social est apparu au cours des dernières décennies comme un moyen d'identifier et de provoquer un changement sociétal potentiellement transformateur. Hybrides de l'intervention gouvernementale et de l'entrepreneuriat purement commercial, les entreprises sociales peuvent s'attaquer à des problèmes dont la portée est trop étroite pour susciter un activisme législatif ou attirer des capitaux privés (Osberg et Martin, 2015).

L'entrepreneuriat social consiste à reconnaître les problèmes sociaux et à réaliser un changement social en employant des principes, des processus et des opérations entrepreneuriaux (MSG, n.d). Les entrepreneurs sociaux sont intéressés par la création d'une entreprise pour un plus grand bien social et pas seulement pour la recherche de profits. Contrairement aux organisations à but non lucratif, l'entrepreneuriat social continue de générer des bénéfices, mais l'accent est mis sur le changement social et/ou environnemental réalisé tout en générant ces bénéfices.

L'objectif stratégique d'une entreprise sociale est de résoudre les défaillances du marché social, en utilisant systématiquement de nouvelles ressources et formes organisationnelles pour créer de nouvelles opportunités, accroître les valeurs sociales, maximiser l'impact social et réaliser un changement durable. Les entrepreneurs sociaux cherchent à proposer des produits respectueux de l'environnement, à aider une communauté mal desservie ou à se concentrer sur des activités philanthropiques (Investopedia, 2019).

Les avantages de l'entrepreneuriat social, à la fois spécifiques à l'entrepreneuriat, à l'environnement et à la société, sont les suivants (MSG, n.d.) :

- Les entrepreneurs sociaux ont plus de facilité à mobiliser des capitaux.

- Le marketing et la promotion de ces organisations sont également très faciles.

- Il est plus facile d'obtenir le soutien de personnes partageant les mêmes idées, car l'entreprise comporte un aspect social.

- Il est également plus facile de faire travailler des personnes pour une entreprise sociale à un salaire inférieur à celui d'autres industries et secteurs d'activité.

- Quel que soit le secteur dans lequel ils sont proposés, les services sont mieux adaptés aux besoins de l'individu ou au problème.

- Rentabilité

- Durabilité : protection de l'environnement

Entrepreneuriat environnemental

Nous vivons dans l'Anthropocène ! L'époque de l'Anthropocène est une unité de temps géologique non officielle, utilisée pour décrire la période la plus récente de l'histoire de la Terre où l'activité humaine a commencé à avoir un impact significatif sur le climat et les écosystèmes de la planète (National Geographic, 2020). Aujourd'hui, l'humanité doit faire face à de nombreux défis environnementaux mondiaux.

En 2009, Johan Rockström, ancien directeur du Centre de résilience de l'Université de Stockholm, a dirigé un groupe de 28 scientifiques de renommée internationale afin d'identifier les neuf processus qui régulent la stabilité et la résilience du système terrestre. Les scientifiques ont proposé des limites planétaires quantitatives à l'intérieur desquelles l'humanité peut continuer à se développer et à prospérer pour les générations à venir. Le franchissement de ces frontières augmente le risque de générer des changements environnementaux abrupts ou irréversibles à grande échelle (Stockholm Resilience Centre, 2020). De plus amples informations sur les neuf frontières planétaires sont disponibles à l'adresse suivante Neuf frontières planétaires.

Les entreprises jouent un rôle essentiel dans la réponse durable à ces défis. Pour mesurer les progrès réels vers la durabilité, les entreprises doivent évaluer les performances collectives par rapport aux limites physiques et écologiques de la planète. Et cela peut se faire en suivant le modèle dit de "l'entrepreneuriat environnemental".

Bell et Stellingwerf (2017) ont noté qu'une variété de termes ont été utilisés pour décrire "le comportement entrepreneurial mené à travers une lentille environnementale", y compris l'éco-entrepreneuriat, l'entrepreneuriat environnemental, l'Enviropreneuriat, l'entrepreneuriat vert et les entreprises vertes. Un entrepreneur environnemental est une personne qui cherche à transformer un secteur de l'économie vers la durabilité en démarrant une entreprise dans ce secteur avec une conception écologique, des processus écologiques et un engagement à vie envers la durabilité (Ibid.).

Possibilités de l'entrepreneuriat en ligne et social pour faire face au changement climatique

L'innovation sociale permet de relever les défis environnementaux et s'avère populaire dans ce domaine. Plusieurs facteurs environnementaux sont déjà à l'origine d'innovations sociales, tels que les questions de gestion des déchets, les problèmes de transport et de pollution, ainsi que la perte de biodiversité et la dégradation des écosystèmes, ce qui ne fait que montrer que les questions sociétales et environnementales sont souvent liées et que des solutions mutuelles sont nécessaires.

Il existe de nombreux exemples d'entreprises sociales et en ligne qui développent des solutions sur le terrain : elles sensibilisent, changent les attitudes, modifient les comportements et les modes de consommation et mettent au point des technologies et des solutions innovantes. Elles contribuent ainsi à ouvrir la voie à des décisions politiques et, espérons-le, à une évolution vers des communautés et des sociétés plus durables sur le plan environnemental et social.

En voici quelques exemples :

- Jyoti conçoit des produits tels que des vêtements et des accessoires à partir de matériaux recyclés, écologiques et produits de manière durable. Les revenus permettent de financer des programmes d'alphabétisation et d'éducation en mettant l'accent sur les droits du travail et des femmes, ainsi que la fourniture d'une assurance maladie. Pour en savoir plus, consultez le lien suivant : https://jyoti-fairworks.org/ .

- Polarstern fournit exclusivement de l'énergie verte à des clients en Allemagne et permet aux ménages cambodgiens de construire leurs propres digesteurs de biogaz, qui produisent du biogaz à partir de déchets animaux et humains. Pour en savoir plus, consultez le lien suivant : https://www.polarstern-energie.de/.

- CO2 online aide les ménages privés à réduire leur consommation d'énergie et, par conséquent, leurs émissions de CO2. Dans le même temps, les consommateurs bénéficient d'une réduction de leur facture énergétique. Pour en savoir plus, consultez le lien suivant : https://www.co2online.de/

- Boodla construit des jardins domestiques et des jardins scolaires écologiques afin de créer un avenir durable, tant sur le plan social qu'environnemental. Leurs jardins se situent entre le potager et la cour de récréation. L'objectif est d'aider les gens à co-créer leur environnement et à se connaître tout en cultivant leurs propres légumes, créant ainsi une valeur écologique et sociale. Pour en savoir plus, cliquez sur ce lien : http://boodla.se.

- Kindness Food souhaite promouvoir un mode de vie sain et écologique par le biais de son site web et de ses offres de services. Kindness Food développe des connaissances sur la santé des aliments biologiques. La société définit KindnessFood comme "une nourriture équitable qui est bonne pour votre corps, votre esprit, l'environnement et tous les animaux". Pour en savoir plus sur cette entreprise, consultez le lien suivant : http://kindnessfood.com.

- Olio : Décrit comme "Tinder for Food", Olio est une application d'échange alimentaire qui met les gens en contact avec leurs voisins, les magasins et les cafés locaux afin que les surplus de nourriture puissent être partagés et non jetés. Fondée en 2015 à Londres, Olio s'attaque à l'épidémie mondiale de gaspillage alimentaire en combinant la technologie mobile avec la puissance de l'économie de partage et une communauté locale engagée, avec un financement de plus de 8,2 millions de dollars.

- MaaS Global est l'entreprise à l'origine de l'application Whim, une application mobile révolutionnaire qui permet aux gens d'accéder à une grande variété d'options de transport tout en éliminant la nécessité de posséder une voiture. L'application a combiné toutes les options de mobilité de la ville en une seule, rendant les déplacements en ville aussi fluides que possible et donnant vie au concept de mobilité en tant que service (MaaS). La start-up vient également d'être récompensée par le prix européen de la création d'entreprise pour la mobilité en 2018.

Planification d'entreprise pour les entreprises digitales et sociales

La planification d'entreprise est le processus qui consiste à déterminer les objectifs, les stratégies et les actions prévues d'une entreprise commerciale afin de promouvoir sa survie et son développement dans un délai donné. La planification d'entreprise comporte généralement deux aspects clés, l'un axé sur la réalisation de bénéfices et l'autre sur la gestion des risques susceptibles d'avoir un impact négatif sur l'entreprise (Businessdictionary, s.d.).

Les principales étapes à suivre pour créer une entreprise digitale et/ou sociale prospère sont les suivantes :

- Définissez ce qui vous passionne ;
- Déterminez les lacunes des produits/services existants et déterminez comment vous pouvez les combler ;

- Validez votre idée d'entreprise ;
- Prenez une décision sur la vision, la mission, les valeurs et les objectifs de l'entreprise;
- Développez une proposition de valeur gagnante et un slogan accrocheur ;
- Développez une stratégie de marque ;
- Décidez un modèle d'entreprise ;
- Identifiez vos points forts et vos compétences
- Dressez la liste de vos points forts et de vos compétences et définissez comment ils peuvent servir votre mission. C'est également un excellent moment pour identifier vos faiblesses, afin de savoir à qui vous adresser pour obtenir de l'aide ;
- Créez une équipe d'employés puissante ;
- Décidez d'un modèle d'entreprise - Réfléchissez à la façon dont vous allez monétiser votre idée et choisissez un modèle d'entreprise ;
- Développez votre plan de marketing ;
- Élaborez un plan financier pour les trois prochaines années ;
- Explorez les ressources financières potentielles pour vous aider à démarrer.

Comme toute entreprise dans le monde d'aujourd'hui devrait être également en ligne, les étapes suivantes sont également importantes pour les entreprises sociales et en ligne :

- Rédigez des textes qui vous aident à vendre - assurez-vous d'utiliser le bon ton dans vos annonces et vos publications en ligne, afin de toucher votre public cible.
- Concevez et construisez un site web facile à utiliser.
- Utilisez les moteurs de recherche pour générer du trafic vers votre site.
- Assurez le suivi de vos clients et de vos abonnés par courrier électronique.

Stratégies commerciales pour les entreprises digitales et sociales

Une stratégie commerciale décrit la structure d'une entreprise et ses méthodes pour maximiser les revenus et les profits. Il s'agit d'un instantané de la façon dont une entreprise est configurée pour créer, fournir et capturer de la valeur (Ask Leanstack, 2020).

Stratégies commerciales pour les entreprises sociales

Selon une étude de Wolfgang Grassi (2012), il existe 9 types de stratégies commerciales pour les entreprises sociales :

1. La stratégie de soutien aux entrepreneurs qui vend des services de soutien aux entreprises directement aux entrepreneurs de sa population cible

2. La stratégie d'intermédiaire de marché qui aide ses clients en commercialisant ou en vendant pour eux les produits ou services de leurs clients
3. La stratégie d'emploi, dans lequel une entreprise sociale offre à ses clients des possibilités d'emploi et de formation professionnelle
4. La stratégie de rémunération à l'acte, selon lequel une entreprise sociale facture directement au client les services socialement bénéfiques qu'elle fournit

5. La stratégie du client à faible revenu dans lequel une entreprise sociale offre généralement des services sociaux directement (comme dans le modèle de rémunération à l'acte) tout en se concentrant sur les clients à faible revenu

6. La stratégie coopérative, une organisation de membres payants qui fournit des services à un groupe qui partage un besoin ou un objectif commun

7. La stratégie de liaison avec le marché qui met l'accent sur l'établissement de relations et la mise en relation de leurs clients avec les marchés pour les produits et services de leurs clients

8. La stratégie de subventionnement des services qui finance les programmes sociaux en vendant des produits ou des services sur le marché.

9. La stratégie de soutien aux organisations vend également des produits ou des services pour financer des programmes sociaux (comme le modèle de subventionnement des services). Toutefois, les programmes sociaux qu'ils financent font partie d'une organisation mère distincte.

Stratégies commerciales pour les entreprises digitales

Il existe de nombreux modèles commerciaux pour les entreprises digitales. Les plus populaires et les plus efficaces sont (Hack the Entrepreneur, s.d.) :

1. **Freemium -** Ce modèle est à la fois payant et gratuit. Les jeunes entreprises en ligne utilisent ce modèle dans divers secteurs. Il n'est pas rare de voir des applications de jeux vidéo avoir une version gratuite et l'entrepreneur essaie ensuite de vendre au consommateur une option plus coûteuse avec des fonctionnalités supplémentaires. Spotify est un exemple de service de diffusion de musique en continu qui avait deux versions.
2. **Abonnement -** Netflix, Spotify et même certains journaux comme le New York Times sont des exemples de sociétés qui facturent une redevance mensuelle ou un modèle d'abonnement. Ce modèle est pratique pour le consommateur car le paiement est automatiquement retiré de son compte.

3. **A la demande** - Diverses entreprises utilisent ce type de modèle commercial, notamment Uber, Lyft, Airbnb et bien d'autres. Ce modèle se concentre sur les besoins spécifiques des clients et leur fournit le produit/service au moment où ils le souhaitent. Les sociétés de capital-risque ont investi beaucoup d'argent dans ces entreprises, mais la plupart d'entre elles perdent de l'argent. L'objectif des investisseurs est de s'approprier la majeure partie de la part de marché.
4. **Marketing d'affiliation -** Le marketing d'affiliation est un partenariat entre un entrepreneur en ligne qui publie du contenu et un détaillant qui dispose d'un programme d'affiliation. Au départ, l'entrepreneur doit s'inscrire au programme d'affiliation. Une fois sa demande approuvée, l'entrepreneur obtient des liens de suivi de produits ou des liens d'affiliation. Il existe plus de 31 façons d'expérimenter et de tirer profit des liens d'affiliation, comme les placer dans un contenu écrit, les utiliser pour créer des listes de produits, les mentionner verbalement sur des podcasts ou les intégrer dans des bannières publicitaires.
5. **Coaching/consulting -** Le consulting consiste à aider une entreprise ou un entrepreneur potentiel dans un ou plusieurs domaines d'expertise. Il peut s'agir, par exemple, d'aider les entrepreneurs dans le processus de démarrage ou de leur fournir une expertise en matière de marketing en ligne. Le coaching consiste à avoir une expertise dans un ou plusieurs domaine(s) et à fournir aux clients un mentorat, un leadership et des conseils de carrière. Un autre exemple pourrait être les entrepreneurs qui fournissent une sorte d'expertise aux entrepreneurs en ligne sur des sites comme Upwork, qui donne accès à des experts pour les entrepreneurs individuels qui démarrent.
6. **Blogging -** Le blog est un modèle d'entreprise digitales qui utilise le contenu pour présenter et commercialiser des produits et/ou des services. Les blogs ont tendance à avoir deux parties : ils créent du contenu et l'actualisent constamment. Le contenu peut être présenté sous la forme d'un texte, d'une vidéo (vlogging) ou d'un podcast. Ils donnent également aux adeptes la possibilité de s'engager avec eux, en publiant des commentaires sur leur blog ou sur la chaîne YouTube, par exemple. Les blogs sont couramment utilisés dans les médias sociaux car ils permettent à l'utilisateur de faire des commentaires, et aux entreprises en ligne de créer un climat de confiance et d'établir des rapports avec leurs clients potentiels. Les blogs ont également permis aux entrepreneurs digitaux de créer un contenu de pointe pour attirer des clients potentiels.
7. **Médias sociaux -** Les entrepreneurs peuvent utiliser du contenu vidéo sur les médias sociaux pour maintenir l'intérêt de leur public et le faire croître, et pour renforcer la notoriété de leur marque en utilisant des influenceurs ciblés sur les médias sociaux pour commercialiser leurs produits à leur intention. Lorsqu'ils utilisent les médias

sociaux dans le cadre de leurs activités commerciales, ils s'efforcent de fournir une valeur ajoutée importante avant de demander quoi que ce soit en retour. Les entrepreneurs utilisent également les médias sociaux pour raconter l'histoire de leur marque et différencier avec succès leur entreprise de la concurrence.

Crowdfunding et autres possibilités de financement

Le crowdfunding est l'utilisation de petits montants de capitaux provenant de nombreux particuliers pour financer une nouvelle entreprise. Il utilise la facilité d'accès à de vastes réseaux de personnes via les médias sociaux et les sites web de crowdfunding pour réunir les investisseurs et les entrepreneurs, avec le potentiel d'accroître l'esprit d'entreprise en élargissant le groupe d'investisseurs au-delà du cercle traditionnel des propriétaires, des parents et des investisseurs en capital-risque, etc. (Investopedia, 2019).

Dans le cadre du crowdfunding, le fonds est levé au préalable sans obligation légale définitive de la part du créateur du projet ou des demandeurs de fonds de fournir les récompenses promises. Le crowdfunding a donné aux entrepreneurs la possibilité de lever des centaines de milliers ou des millions d'euros auprès de quiconque a de l'argent à investir. Il offre également offre un forum où toute personne ayant une idée peuvent la présenter devant les investisseurs (Ibid.).

Le Crowdfunding peut être la meilleure option pour financer une entreprise « verte », digitale et/ou sociale si l'entrepreneur :

- a une histoire intrigante et claire
- peut dire aux gens pourquoi ils devraient contribuer financièrement à leur entreprise « verte »
- peut expliquer ce qu'il tent de réaliser pour la société et l'environnement et le montant des fonds nécessaires.

Il existe de nombreuses plateformes de crowdfunding qui permettent aux entrepreneurs de lever des fonds pour soutenir leur entreprise. Parmi les plateformes les plus populaires figurent Indiegogo (www.indiegogo.com) et Kickstarter (www.kickstarter.com).

Pour plus d'informations concernant les plateformes de crowdfunding disponibles, vous pouvez lire

- Top 20 crowdfunding platforms of 2020

- Crowdfunding Websites and Best Practices for Green Businesses

Parmi les autres possibilités de financement, citons (Workspace, 2020) :

- Bootstrapping : le bootstrapping est un terme utilisé dans le monde des affaires pour désigner le processus consistant à utiliser uniquement les ressources existantes, telles que les économies personnelles, les équipements informatiques personnels et les espaces de garage, pour lancer et développer une entreprise. Cette approche contraste avec le fait de faire appel à des investisseurs pour fournir des capitaux ou de s'endetter pour financer l'expansion d'une entreprise. Il s'agit d'utiliser au maximum les ressources dont vous disposez - quelles qu'elles soient - pour accomplir le travail.
- Fonds propres : il s'agit de faire appel à plusieurs investisseurs pour financer le démarrage d'une entreprise et, en contrepartie, on leur promet des actions ordinaires de la société nouvellement créée. Cela signifie que les contributeurs achètent des actions dans une entreprise. Ces actions ordinaires donnent au bailleur de fonds les mêmes droits dans la société que ceux dont jouissent les actionnaires ordinaires.
- Microcrédits : les nouvelles entreprises et les petites entreprises peuvent faire appel à des microcrédits et à des organisations à but non lucratif qui proposent des microcrédits à court terme remboursables sur une période maximale d'environ cinq ans. Le terme "micro" indique que le montant des prêts ne doit pas dépasser 1 000 à 15 000 euros.
- Anges financiers : un ange financier (également appelé investisseur privé, investisseur initial ou ange financier) est un individu, généralement doté d'une valeur nette élevée, qui apporte un soutien financier à de petites start-ups ou à des entrepreneurs, généralement en échange d'une participation au capital de l'entreprise. On trouve souvent des anges financiers parmi la famille et les amis d'un entrepreneur.
- Les investisseurs peuvent fournir un investissement ponctuel pour aider l'entreprise à démarrer ou une injection continue de capitaux pour soutenir et mener l'entreprise à travers ses débuts difficiles.
- Capital-risque : c'est une forme de capital-investissement et un type de financement que les investisseurs fournissent aux entreprises en démarrage et aux petites entreprises dont on pense qu'elles ont un potentiel de croissance à long terme. Le capital-risque provient généralement d'investisseurs aisés, de banques d'investissement et de toute autre institution financière.

Possibilités de financement de l'UE : le programme de l'UE pour l'emploi et l'innovation sociale (EaSI), le Fonds européen d'investissement stratégique (EFSI), l'instrument "Equity",

le Fonds social européen offrent également des possibilités de financement aux entreprises de ce secteur.

Maintenant que vous avez terminé le contenu théorique de ce chapitre, vous êtes mieux placés pour conseiller les jeunes de votre groupe sur les opportunités potentielles que l'entrepreneuriat en ligne et social leur offre, s'ils choisissent de développer une entreprise sociale ou environnementale suite aux défis qu'ils vont résoudre et aux solutions qu'ils vont générer dans le cadre du projet "Solution Not Pollution".

Étude de cas pour le module 2

Étude de cas n° 1 – Entrepreneuriat digital et social

Titre du module	Entrepreneuriat digital et social		
Titre de l'étude de cas	L'innovation sociale en Autriche : Centre de réparation et de service (RUSZ)	**Code de l'étude de cas**	Étude de cas CS2.1
Type de ressources	**Étude de cas**	**Type d'apprentissage**	Apprentissage autodirigé
Durée de l'activité (en minutes)	**60**	**Résultat de l'apprentissage**	Cette étude de cas vous aidera à comprendre l'essence de l'entrepreneuriat social et inspirera les jeunes à suivre ce type d'entrepreneuriat pour lutter contre le changement climatique.
Objectif de l'activité	En réalisant cette activité, vous serez en mesure de comprendre ce qu'est l'entrepreneuriat social, les étapes que les jeunes doivent suivre pour créer une entreprise sociale viable au service de la protection de l'environnement, d'identifier les modèles commerciaux possibles qu'une		

	entreprise sociale pourrait adapter et les éventuelles possibilités de financement.
Introduction	RUSZ (acronyme de Repair and Service Centre) est une entreprise sociale qui vise à économiser les ressources et à prévenir les déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE). RUSZ fournit des services de réparation indépendants et fiables pour les produits électroniques ménagers de toutes tailles, allant des radios aux machines à laver. RUSZ adhère également à des objectifs sociaux en ce sens qu'elle crée des emplois pour les personnes marginalisées. En outre, RUSZ opère sur le marché et veut assurer la stabilité financière (sans but lucratif), créer des lieux de travail et contribuer à la valeur ajoutée régionale (objectifs économiques).
Défi	Le fondateur de RUSZ était employé à Eco-Conseil Vienne. Il s'agit d'une organisation qui fournit des informations pratiques indépendantes et personnalisées sur les nombreuses dimensions d'un mode de vie durable pour les ménages privés, les entreprises et les communautés. De par son emploi à Eco-Counselling Vienna, il savait que le type de déchets dont la croissance est la plus rapide est celui des déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE). L'idée de réparer les appareils électriques et électroniques s'est alors articulée autour d'une mission sociale, à savoir réemployer les chômeurs de longue durée, de sorte que la mission de son entreprise à but non lucratif serve des objectifs tant écologiques que sociaux. Ce concept était attrayant pour l'AMS (Service public de l'emploi en Autriche) et répondait aux exigences du régime de financement des entreprises socio-économiques (SÖB). RUSZ a pris de l'importance au fil des ans - d'autres organisations ont été fondées et des réseaux établis au niveau local (Vienna Repair Network) et national (REPAnet). En outre, le fondateur de RUSZ est membre de certains réseaux au niveau européen (RREUSE). En 10 ans, RUSZ est passé de 15 à 140 employés. Fin 2007, le contrat AMS a pris fin, ce qui a eu de graves conséquences en termes de perte d'employés, obligeant à fermer l'entreprise pendant une période de six mois et donc à perdre des clients. Cependant, en mai 2016, RUSZ compte 23 employés qui ont réparé 9 000 appareils entre 2015 et 2016. En 2016, RUSZ s'est établie comme une entreprise sociale de 23 employés, toujours active dans ses réseaux et

	active dans l'institutionnalisation des normes techniques et des labels de longévité des produits au niveau national, ainsi qu'au niveau européen. Ressource : L'innovation sociale dans l'environnement et le changement climatique : Résultats des études de cas. Domaine politique Environnement et changement climatique. D6.3. Janvier 2017. http://www.si-drive.eu/wp-content/uploads/2017/03/SI-DRIVE-Deliverable-D6_3-Environment-final.pdf
Activité	Questions pour la réflexion : - Question 1 - Quelle lacune le fondateur de RUSZ a-t-il identifiée pour laquelle il a décidé de créer son entreprise sociale pour y remédier ? - Question 2 - RUSZ a-t-elle suivi toutes les étapes nécessaires à la planification d'une entreprise viable lors de son lancement ? - Question 3 - Comment RUSZ a-t-elle fait le lien entre le bien social et la protection de l'environnement ? - Question 4 - Quel modèle d'entreprise RUSZ pourrait-elle utiliser pour atteindre son but et ses objectifs ? Question 5 - Quelles autres possibilités de financement RUSZ pourrait-elle exploiter ?

Étude de cas n° 2 - Entrepreneuriat digital et social

Titre du module	Entrepreneuriat digital et social		
Titre de l'étude de cas	OLIO : Une entreprise digitale qui lutte contre le changement climatique	**Code de l'étude de cas**	Étude de cas CS2.2
Type de ressources	Étude de cas	**Type d'apprentissage**	Apprentissage autodirigé

Durée de l'activité (en minutes)	**60**	**Résultat de l'apprentissage**	Cette étude de cas vous aidera à comprendre les mesures que vous devez prendre pour créer une entreprise digitale prospère visant à lutter contre le changement climatique.
Objectif de l'activité	En effectuant cette activité, vous serez en mesure de comprendre les étapes de base à suivre pour créer une entreprise en ligne prospère qui lutte contre le changement climatique, sans aucun budget. En outre, vous pourrez utiliser cette étude de cas pour inspirer les jeunes à suivre le même chemin.		
Introduction	Tessa Clarke a grandi dans la ferme laitière de ses parents dans le North Yorkshire, en Angleterre. Elle affirme que son enfance a été étonnante à bien des égards, mais qu'elle a été marquée par un thème constant : il fallait travailler. Nourrir les vaches, nettoyer, déplacer le bétail, tout cela était impitoyable et se déroulait tard dans la soirée, tous les jours de l'année. C'est ainsi qu'elle a appris, dès qu'elle a pu marcher, combien le travail est difficile pour produire la nourriture que nous mangeons tous. Elle a donc grandi avec la ferme conviction que la nourriture est destinée à être mangée et non jetée. Sasha Celestial est la fille d'entrepreneurs hippies de l'Iowa et elle a grandi dans une famille nombreuse et relativement pauvre. Elle a passé une grande partie de son enfance à accompagner sa mère dans diverses missions de sauvetage de choses que d'autres avaient jetées - les objets en bois des maisons saisies, les plantes de la benne de la serre, les canettes de soda en aluminium (d'une valeur de 5 cents chacune) jetées par hasard sur la plage, etc. En récupérant et en revendant ces objets, elle n'a pas seulement gagné son argent de poche, mais elle a littéralement appris que les déchets d'un homme sont le trésor d'un autre homme. Enfant, elle a lancé plus d'une douzaine de micro-entreprises de pacotille et elle a toujours rêvé de créer un jour sa propre entreprise alimentaire, puisque la bonne nourriture est une de ses passions.		

Défi	En 2014, Tessa était en train de faire les cartons dans son appartement en Suisse, se préparant à retourner au Royaume-Uni avec sa famille. Malgré tous ses efforts pour consommer tout ce qu'elle avait avant de partir, il lui restait encore 6 patates douces, un chou blanc entier et quelques pots de yaourt. Elle a essayé de trouver des voisins à qui donner cette nourriture, mais elle n'y est pas parvenue. Se sentant complètement vaincue, elle s'est dit : "C'est absolument fou !" (....), cette nourriture est délicieuse. Pourquoi n'y a-t-il pas d'application pour que je puisse la partager avec quelqu'un d'autre qui en veut ? C'est ainsi que l'idée d'OLIO est née..." Tessa a partagé son idée avec Sasha, et ils ont commencé leur voyage d'affaires en ligne ensemble pour donner vie à cette application ! Ils ont créé la société le 9 février 2015 et ont décidé qu'ils avaient cette année-là pour le faire, sinon, ils devraient retourner chercher des "emplois convenables". La première chose qu'ils ont faite a été une recherche documentaire pour comprendre l'ampleur du problème du gaspillage alimentaire et ce qu'ils ont découvert les a vraiment choqués et terrifiés. Ensuite, ils ont mené une étude de marché à l'aide de SurveyMonkey et ont ainsi découvert qu'une personne sur trois souffre physiquement de jeter de la bonne nourriture. Mais ce n'est pas parce que c'est un gros problème et que les gens détestent jeter de la nourriture qu'ils vont passer à l'étape suivante, à savoir le partage de la nourriture. Ils étaient naturellement réticents à investir leurs économies pour créer une application que les gens n'utiliseraient pas, et ils avaient donc besoin d'un moyen rapide et peu coûteux de tester leur idée de partage de la nourriture. Ils ont donc décidé de mettre en place une "preuve de concept" un peu bizarre avec WhatsApp ! Ils ont invité 12 personnes qui ont participé à leur étude de marché, et qui ont dit être physiquement peinées de jeter de la bonne nourriture et les ont toutes placées dans un groupe fermé de WhatsApp. Ils vivaient tous à proximité les uns des autres et leur ont demandé pendant deux semaines d'ajouter au groupe tout surplus de nourriture dont ils disposaient. Ils attendaient ensuite de voir si le partage de la nourriture commençait. Les deux filles ont attendu avec impatience pendant ce qui semblait être une éternité, puis quelqu'un a fini par ajouter un article - un demi-sac d'échalotes ! Elles ont sauté de joie et ont regardé avec excitation le partage de beaucoup d'autres aliments pendant ces deux semaines. Une fois l'essai terminé, ils ont rencontré en face à face tous les participants et leur ont demandé leur avis. Les conclusions ont été

	unanimes : "c'est incroyable", "il faut le construire" et, peut-être le plus important, ... "il faut juste que ce soit un peu mieux qu'un groupe WhatsApp" ! Ainsi, avec le soutien de leur premier investisseur, Simpleweb, une agence de développement, ils ont construit la version MVP (minimal viable product) de l'application. Et en travaillant comme des fous, exactement 5 mois après avoir constitué la société, ils ont lancé l'application sur l'App Store d'Apple le 9 juillet 2015, rapidement suivie par le Play Store de Google 3 semaines plus tard. La toute première version de l'application était extrêmement basique et ne pouvait être utilisée que dans 5 codes postaux du nord de Londres. Mais cela n'avait pas d'importance, ils étaient vivants et prêts à apporter le partage de la nourriture au monde ! Les deux co-fondateurs ont développé un site web : OLIO at aussi une vidéo : "Share Food, Fight Climate Change". Jetez un coup d'œil !
Activité	- Question 1 - Pensez-vous que les deux cofondateurs étaient passionnés par leur idée et si oui, comment ce fait a-t-il contribué à leur succès ? - Question 2 - Comment les deux cofondateurs ont-ils réussi à concrétiser leur idée en matière de financement ? - Question 3 - Visitez leur site web ! L'avez-vous trouvé convivial et informatif ? - Question 4 - Les deux cofondateurs ont-ils suivi toutes les étapes nécessaires pour créer leur entreprise en ligne ?

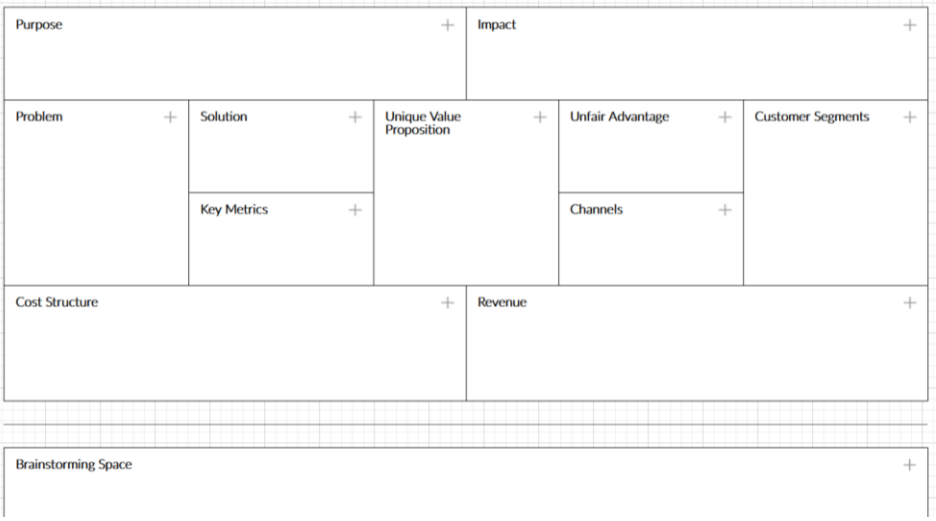
Activités d'auto-apprentissage - Module sur l'entrepreneuriat social et digital

Activité d'auto-apprentissage 1 - Entrepreneuriat digital et social

Titre du module	Entrepreneuriat digital et social		
Titre de l'activité	Créer la stratégie commerciale d'une entreprise sociale	**Code d'activité**	A2.1

Type de ressources	**Fiches d'activité**	**Type d'apprentissage**	Apprentissage autonome
Durée de l'activité (en minutes)	**120**	**Résultat de l'apprentissage**	Les participants apprendront comment créer une stratégie commerciale pour une entreprise sociale en utilisant l'outil Social Lean Canvas.
Objectif de l'activité	L'objectif de cette activité est d'aider les jeunes travailleurs et les éducateurs de première ligne à créer une stratégie commerciale pour une entreprise sociale en utilisant le Social Lean Canvas, une adaptation du Lean Canvas qui à son tour est basé sur le Business Model Canvas, en particulier pour les entreprises sociales et comprend des valeurs telles que l'objectif et l'impact. Cette activité permettra aux participants d'améliorer leurs compétences pratiques en ce qui concerne le développement de la stratégie commerciale d'une entreprise et d'aider leurs stagiaires, les jeunes apprenants, à le faire.		
Matériel requis pour l'activité	Vous en aurez besoin : Matériel de prise de notes, un stylo ou un crayon. Un appareil numérique tel qu'un ordinateur, un ordinateur portable, une tablette ou un smart phone avec un éditeur de texte. Le lien vers la toile du Lean social en ligne : https://next.canvanizer.com/demo/social-lean-canvas?utm_source=newcanvas&utm_medium=link_page&utm_campaign=next		

Instructions étape par étape	Le Social Lean Canvas est un outil destiné à aider les entrepreneurs sociaux à appliquer les rigueurs du Lean Start-up aux entreprises qui ont des objectifs sociaux ou environnementaux indépendants de leur motivation de profit.



Afin de remplir avec succès le Social Lean Canvas et d'arriver à créer la stratégie commerciale d'une entreprise sociale, veuillez suivre les étapes suivantes :

- Étape 1 - Pensez à une entreprise sociale que vous souhaitez créer. Notez vos idées et décidez laquelle vous conviendrait le mieux en fonction de votre objectif de vie et du bien social/environnemental que vous souhaitez réaliser.

  Remplissez ensuite la section intitulée "Objectif". Définissez clairement l'impact social/environnemental visé et tout objectif financier, ainsi que tout autre aspect essentiel de votre vision. Cela comprendra le(s) problème(s) général(aux) que l'entreprise cherchera à résoudre. Cette section ne fait pas vraiment partie du canevas car elle ne fait pas partie du modèle d'entreprise qui doit être validé. Elle doit être mise en place avant de commencer le reste du canevas, car elle servira de guide pour l'élaboration de votre stratégie commerciale.

- Étape 2 - Segments de clientèle : spécification de toutes les personnes clés que nous devons déplacer pour faire fonctionner notre entreprise. Tous les clients n'ont pas besoin de nous payer, mais au moins un segment le fait. Les groupes qui pourraient se retrouver dans cette case comprennent les clients, les bailleurs de

fonds et les utilisateurs finaux. Que pouvez-vous savoir sur leur situation socio-économique ? Leurs revenus ? Leurs préférences, leurs besoins, leurs comportements, leurs attitudes ?

- Étape 3 - Problème : Passez ensuite à l'autre côté de la toile et regardez la boîte à problèmes. Les clients et les problèmes viennent par paires. Si un client n'a pas de problème, nous pensons le résoudre, alors nous devons repenser son rôle dans notre stratégie commerciale. Nous formulons également les problèmes de nos clients dans leurs propres mots, ce qui nous aide à comprendre leur origine. L'autre raison pour laquelle nous faisons cela, c'est qu'il est important que ce soit réellement un problème auquel le client est confronté. Si notre client pense qu'il n'a pas de problème, il sera difficile de le convaincre qu'il en a un.
- Étape 4 - Proposition de valeur : après avoir examiné les problèmes de notre client, nous devons réfléchir à la manière dont nous l'incitons à s'engager avec nous. Pour ce faire, nous élaborons une proposition de valeur (UVP). La proposition de valeur est l'avantage que vous offrez à vos clients, et non les caractéristiques. Par exemple, un cinéma peut avoir les plus grands haut-parleurs de la ville, mais vous n'y allez pas en raison de la taille exacte des haut-parleurs. Vous y allez parce que vous voulez le ressentir lorsque le vaisseau spatial extraterrestre s'écrasera sur la Terre. Chaque client aura une proposition de valeur correspondante parce que chacun d'entre eux a des problèmes individuels que vous résolvez pour lui. Souvent, les UVP constituent un recadrage du problème exprimé par le client.
- Étape 5 - Solution : Une fois que vous avez développé les UVP, vous pouvez proposer une solution. Cette solution est l'entreprise que vous pensez créer. Vous devez veiller à ce que la solution soit raisonnablement claire et de haut niveau. Vous devez également vous souvenir d'être flexible dans votre solution. En travaillant sur le canevas, vous constaterez peut-être que vous devez modifier votre solution en fonction de ce que vous apprenez.
- Étape 6 - Avantage déloyal : chaque entreprise sociale a besoin d'un avantage déloyal. Cet avantage est ce qui vous permettra de réussir là où d'autres ont échoué. Votre avantage unique peut être que

vous êtes un expert mondial dans votre domaine, une célébrité, ou que vous avez un brevet. Il est essentiel de connaître votre avantage unique, car c'est un élément clé pour que d'autres personnes adhèrent à votre vision. C'est aussi ce qui rendra votre entreprise différente de toutes les autres.

- Étape 7 - Facteurs clés : au fur et à mesure que vous établissez et développez votre entreprise, vous devrez mesurer certains facteurs clés. Savoir comment vous progressez avec ces facteurs clés vous aidera à évaluer si vous allez dans la bonne direction. Lorsque vous choisissez des mesures clés, assurez-vous de choisir des mesures qui vous disent réellement quelque chose, plutôt que des mesures qui vous font simplement vous sentir bien. Vous ne devez pas seulement mesurer les nouveaux clients, mais aussi le nombre de clients que vous fidélisez au fil du temps. Vous voudrez également disposer de mesures qui indiquent dans quelle mesure vous parvenez à avoir un impact. Par exemple, vous pouvez compter le nombre de personnes que vous formez ou aidez, ou les changements qui se produisent dans la vie de vos utilisateurs finaux.
- Étape 8 – Canaux de distribution : dans la boîte des canaux, vous indiquerez les voies que vous utiliserez pour commercialiser et vendre à vos clients. Il peut s'agir d'une vente en ligne, en face à face ou par l'intermédiaire de distributeurs. Les différents canaux ont des impacts différents sur votre modèle commercial. Par exemple, une entreprise qui se contente de vendre sur son propre site web aura des structures de coûts et des besoins en personnel très différents de ceux d'une entreprise qui vend en porte-à-porte.
- Étape 9 - Aspects financiers : une fois que vous avez une idée précise de votre solution, vous pouvez commencer à examiner le fonctionnement financier de l'entreprise. Il existe deux domaines clés qui affectent le financement d'une entreprise : les entrées et les sorties d'argent. Nous les divisons en deux catégories différentes : les coûts et la viabilité financière (recettes). Dans la case des coûts, vous devez réfléchir aux coûts de création et aux coûts permanents. Dans la case "viabilité financière", nous indiquons toutes les sources de revenus dont nous disposerons. Il

	est préférable que vous puissiez inscrire des chiffres réels dans ces cases. Il n'est pas nécessaire que les chiffres soient exacts, mais si vous donnez une approximation, vous pouvez commencer à déterminer la viabilité de votre entreprise. Faites preuve de prudence et supposez que vos coûts seront plus élevés que vous ne le pensez et que vos revenus seront plus faibles que vous ne le pensez. • Étape 10 - Impact : enfin, examinez votre impact. Dans ce cadre, vous devez rédiger un résumé des changements qui seront mis en œuvre grâce à l'entreprise sociale que vous avez créée. Vous pouvez utiliser cette activité pour former les jeunes qui veulent créer une entreprise sociale sur la façon de créer leur stratégie commerciale : Ressource : http://whare-aki.org/blog/resource/intro-to-lean-canvases/#1476688360156-3e9465ce-ee32.

Activité d'auto-apprentissage 2 - Entrepreneuriat digital et social

Titre du module	Entrepreneuriat digital et social		
Titre de l'activité	Créer un site web d'une page	**Code d'activité**	A2.2
Type de ressources	**Fiches d'activité**	**Type d'apprentissage**	Apprentissage autonome
Durée de l'activité (en minutes)	**(90**	**Résultat de l'apprentissage**	Les participants comprendront les avantages d'utiliser un bon site web d'une page et apprendront les étapes à suivre pour le créer.

Objectif de l'activité	L'objectif de cette activité est d'aider les travailleurs de jeunesse et les éducateurs de première ligne à apprendre comment créer un site web d'une page, ce qui est très important pour toute entreprise en ligne mais aussi pour toute entreprise sociale. Cette activité leur permettra d'améliorer leurs compétences pratiques sur la manière de structurer un site web d'une page et de créer le contenu approprié afin de présenter et de promouvoir une entreprise digitale/sociale et d'aider leurs stagiaires, les jeunes apprenants, à le faire.
Matériel requis pour l'activité	Vous en aurez besoin : Matériel de prise de notes, un stylo ou un crayon, et un bloc-notes Facultatif : Un appareil numérique tel qu'un ordinateur, un ordinateur portable, une tablette ou un smart phone avec un éditeur de texte
Instructions étape par étape	Voici un article de Neil Patel, gourou du marketing digital: *"Un site web en dit long sur une entreprise. Il montre combien l'entreprise accorde de l'importance à sa marque et si elle apprécie d'avoir un site web. Malheureusement, beaucoup trop d'entreprises n'accordent pas vraiment d'importance à leur site web et n'en tirent pas tous les bénéfices. Elles négligent la conception, le contenu du site et d'autres éléments essentiels. Elles se concentrent uniquement sur les ventes. Il en résulte un très mauvais site web et les visiteurs ne savent pas si l'entreprise est la meilleure avec laquelle ils peuvent faire des affaires. Un site web doit dire aux utilisateurs en quelques phrases ou moins pourquoi leur entreprise est le meilleur choix pour le visiteur, au lieu d'envoyer un tas de messages différents qui ne seront pas reçus".* Un site d'une page est un site d'une seule page, sans pages supplémentaires comme "À propos", "Équipe" ou "Services". Tout le contenu se trouve sur la même page web, traditionnellement dans une disposition à défilement long. Il a une conception solide, à la fois minimaliste et organisée, et est généralement plus axé sur l'image et ne comprend qu'une petite quantité de texte. Prenez plusieurs feuilles de papier vierge et un crayon et commencez à suivre les étapes afin de créer un site web d'une page pour votre entreprise sociale/digitale :

- Étape 1 - Définissez vos objectifs : qu'essayez-vous de réaliser avec le site web ? Quel est l'objectif principal du site web ?
- Étape 2 - Identifiez votre public : de nombreux facteurs démographiques peuvent influencer la conception du site web, notamment : l'esthétique générale, le type et la taille des polices de caractères, les couleurs, etc.
- Étape 3 - Déterminez votre image de marque : l'essentiel est de réfléchir au type d'image que le site web doit véhiculer. Réfléchissez au type d'impression que vous souhaitez lui donner. La couleur, la sensation que vous souhaitez obtenir et les émotions que vous souhaitez susciter. Votre design doit incarner la personnalité et le caractère de votre marque. Préparez un logo pour l'inclure dans la partie supérieure du site.
- Étape 4 - Concevez un plan pour votre contenu : le contenu qu'il comprendra et l'endroit où il sera placé sont des éléments très importants pour le succès de votre site web. Le premier message doit toujours être ce que vous voulez transmettre au visiteur, c'est-à-dire votre proposition de valeur. Poursuivez avec votre offre, un bouton CTA (call to action), une rencontre avec l'équipe, des services et des produits, des témoignages, une section FAQ et une galerie de photos - en fonction des informations que vous voulez et devez fournir.
- Étape 5 - Choisissez le modèle de conception de votre site web : vous pouvez choisir parmi des centaines de modèles entièrement personnalisables, pour répondre au mieux à vos besoins, avec des instructions spécifiques sur la manière d'inclure toutes les informations nécessaires.
- Étape 6 - Développez une section "À propos" : expliquez qui vous êtes, qui est votre entreprise ou qui est votre organisation.
- Étape 7 - Élaborez une liste de produits/services : il est très important de dresser une liste de produits ou de services pour que les visiteurs comprennent exactement ce qu'ils peuvent acheter auprès de votre entreprise.
- Étape 8 - Mettez en place un CTA (call to action) fort : L'appel à l'action est une courte phrase qui incite votre public en ligne à

prendre des mesures immédiates. Elle doit être placée au-dessus du pli de votre site web pour une meilleure visibilité, ce qui en fait une excellente occasion d'envoyer les visiteurs vers une section ultérieure de haute priorité.

- Étape 9 - Inclure un pied de page riche : comme la plupart des gens y naviguent lorsqu'ils cherchent des informations importantes, comme la manière de contacter une entreprise, il est essentiel que votre pied de page contienne des coordonnées actualisées, des liens vers vos comptes de médias sociaux, les heures d'ouverture, votre politique de confidentialité et vos conditions générales.
- Étape 10 - Intégrez des liens vers vos comptes de médias sociaux : il est important de relier de manière transparente chaque aspect de votre présence en ligne.
- Étape 11 - Gardez toujours une trace de votre référencement (SEO pour Search Engine Optimization en anglais) : le SEO est un élément important de tout site web. L'optimisation de votre site vous permettra d'obtenir un meilleur classement dans les résultats de recherche par mot-clé. Choisissez donc les mots clés de votre site web qui sont importants pour votre entreprise et incluez-les dans le texte que vous allez développer.
- Étape 12 - Soyez mobile : faites en sorte que le voyage du client soit aussi bon que sur la version de bureau, car de nombreuses personnes accèdent aujourd'hui à des sites web via leur appareil mobile.

Maintenant que vous avez toutes les informations nécessaires et un croquis du site web d'une page pour votre entreprise digitale/sociale, vous devez :

- Étape 13 - Sélectionner l'entreprise qui hébergera le site web et acheter le domaine : un petit mot d'accompagnement - essayez les entreprises d'hébergement écologiques ! Ces entreprises tentent de résoudre ce problème en investissant dans une forme de système de compensation des émissions de carbone, de sorte que pour chaque unité d'énergie qu'elles utilisent, elles paient pour produire la même quantité d'énergie (ou parfois plus) à partir d'énergies renouvelables, et pompent cette énergie dans le réseau.

	Cela n'annule pas entièrement leur impact sur l'environnement, mais cela signifie que votre site web n'aggrave pas le problème ! • Étape 14 - Déterminer la plate-forme à utiliser. Wordpress est une excellente option ! • Étape 15 - Décider qui va construire le site web ; vous ou un développeur ? Mais pourquoi ne pas prendre un peu de temps et essayer vous-même d'abord ! Vous pouvez utiliser cette activité avec les jeunes de votre groupe pour les encourager à créer un site web d'une page pour une entreprise, ou une cause, qui les motive - ou quelque chose qu'ils voudraient aider à sensibiliser, même s'ils ne sont pas prêts à faire le premier pas vers l'esprit d'entreprise. (Adapté de WixBlog)

Apprentissage par défi - Cours en face à face

Documents et fiches de travail

Fiches d'activité pour l'introduction à la théorie de l'apprentissage par défi

Titre du module	Introduction à la théorie de l'apprentissage par défi		
Titre de l'activité	Relever le défi du recyclage WebQuest	**Code d'activité**	**A1.1**
Type de ressources	**Fiches d'activité**	**Type d'apprentissage**	Face à face
Durée de l'activité (en minutes)	**100**	**Résultat de l'apprentissage**	À l'issue de cette activité, les participants auront une connaissance et une expérience de première main du travail en

			collaboration pour résoudre un défi par le biais d'un WebQuest.
Objectif de l'activité	L'objectif de cette activité est de donner aux participants la possibilité de réaliser une activité d'apprentissage plus longue et plus détaillée basée sur un défi et d'acquérir une expérience de première main de la résolution d'un défi grâce au format d'une WebQuest. Dans le cadre de cette activité, les participants collaboreront en petites équipes pour développer une idée innovante pour un problème particulier et termineront ensuite le défi en présentant leur innovation à l'ensemble du groupe. Cette activité donnera aux participants un aperçu immédiat du potentiel et des limites du format WebQuest. Les travailleurs de jeunesse pourront également réutiliser cette activité avec les jeunes de leur groupe.		
Matériel requis pour l'activité	Pour mener à bien cette WebQuest, le facilitateur aura besoin • Un exemplaire du document pour tous les participants, • Un lieu d'entraînement avec un espace de détente pour que toutes les équipes puissent compléter leur brainstorming et leur prototypage, • Des appareils intelligents ou des ordinateurs portables avec accès à Internet pour toutes les équipes.		
Instructions étape par étape	Pour mettre en œuvre cette activité, le formateur doit introduire les étapes suivantes : • Étape 1 - Divisez le groupe en petites équipes de 2 à 3 participants, en fonction de la taille du groupe. • Étape 2 - Remettez à chaque équipe un exemplaire du document ci-dessous. • Étape 3 - Donnez à toutes les équipes 100 minutes pour accomplir les tâches de ce défi. • Étape 4 - Après 100 minutes, invitez tous les participants à se réunir à nouveau en un seul groupe et invitez toutes les équipes à présenter leur innovation pour l'utilisation des disques compacts. • Étape 5 - Effectuez une évaluation verbale après la fin de la WebQuest.		
Polycopié	**Sujet de la WebQuest : Économie circulaire** **Titre de la WebQuest : Relever le défi du surcyclage** **Introduction :**		

Les pratiques de recyclage sont certainement l'action écologique la plus populaire que les gens entreprennent de nos jours. Cependant, le recyclage n'est peut-être pas la solution pour protéger notre environnement des déchets. Les pratiques de recyclage sont souvent assez coûteuses et nécessitent des infrastructures spécifiques.

Alors, quoi de neuf dans le monde de l'écologie ? Qu'y a-t-il de mieux que le recyclage ? Le surcyclage ou upcycling en anglais est la réponse ! Comme le dit le mot lui-même, avec le surcyclage, nous allons plus loin que le recyclage. Grâce à cette pratique, nous pouvons modifier les anciens produits et leur donner une seconde vie. L'upcycling est différent du recyclage car il ne consiste pas à décomposer les matériaux mais plutôt à les trier et à les réutiliser d'une manière différente et plus moderne, qui ont souvent plus de valeur que l'original. C'est une façon de "revaloriser" les vieux objets.

L'upcycling des produits peut également contribuer à réduire les coûts et les dépenses, car vous économiserez de l'argent sur l'achat prévu d'un nouveau produit.

Les aspects créatifs de l'upcyclage sont passionnants et sans limites. Vous avez déjà remarqué dans de nombreux bars de votre ville ces canapés à la mode fabriqués à partir de palettes de bois usagées. Ce n'est là qu'une des possibilités qui s'offrent à vous, mais il existe un très grand nombre de façons de réutiliser ce produit. Il ne tient qu'à vous et à votre créativité !

Tâche :
Vous assistez régulièrement aux activités du centre de jeunesse de votre ville, vous y passez aussi du temps avec vos amis et d'autres étudiants, à tel point que c'est devenu un lieu très important pour vous.

Cette année, le directeur du centre souhaite rénover les salles communes et a décidé d'impliquer directement ses étudiants en leur demandant de proposer leurs idées pour réaménager l'intérieur du centre. Un "appel d'offres" est lancé par le centre, seul le meilleur projet sera sélectionné et sera pris en compte pour donner un aspect plus frais au centre. Le nouveau projet doit être créatif, utile et peu coûteux à mettre en place.

Vous et vos amis voulez relever ce défi, vous avez entendu parler du surcyclage et vous pensez que cette pratique est écologique et amusante, car elle vous permettra à la fois de donner une nouvelle vie aux matériaux/meubles du centre et de libérer votre créativité. De plus, il y a un certain nombre de vieux objets dans le sous-sol du centre que vous pourriez utiliser pour votre projet. Vous décidez donc d'opter pour l'upcycling. Mais par où commencer ? Ne vous inquiétez pas, les étapes

suivantes de cette WebQuest vous guideront dans le processus du surcyclage !

Processus :

Étape 1 : Introduction à l'upcyling

Vous êtes très enthousiastes à l'idée de chercher des solutions écologiques créatives pour relooker l'intérieur de votre centre de jeunesse préféré. Vous et votre équipe avez de nombreuses idées sur les couleurs, le mobilier et l'utilisation de l'espace. Vous savez que le surcyclage peut être une option brillante pour votre projet, mais vous devez en savoir plus si vous voulez convaincre le directeur du centre de l'efficacité de votre projet.

Le meilleur point de départ est de savoir pourquoi le surcyclage est important, quels sont ses avantages pour vous et pour la planète, puis de découvrir les meilleures idées de upcycling pour les intérieurs et comment mettre en œuvre votre projet.

Heureusement, vous avez vos ordinateurs portables et vos Smartphones avec vous ! En collaboration avec votre équipe, vous devrez effectuer une recherche préliminaire sur le web qui vous donnera les notions nécessaires sur ce qu'est l'upcycling et ses avantages. Vous pouvez commencer votre recherche à partir des liens ci-dessous et l'étendre en cherchant plus d'informations sur le surcyclage, aussi sur les sites web locaux dans votre langue :

https://youmatter.world/en/definition/upcycling/

https://www.paulsrubbish.com.au/5-benefits-of-upcycling/

https://www.independent.ie/lifestyle/from-landfill-to-living-room-the-upcycling-revolution-29842916.html

https://www.nytimes.com/2010/11/04/business/energy-environment/04iht-rbogup.html

https://blog.feedspot.com/upcycling_blogs/

https://rebornrubber.com/blogs/news/the-difference-between-upcycling-vs-recycling

https://www.nationalgeographic.com/environment/2019/09/partner-content-the-art-of-upcycling/

Après avoir terminé cette recherche, les membres de votre groupe poseront les questions suivantes pour réfléchir au sujet de l'upcycling :

- Combien de fois avez-vous jeté des objets ou des meubles que vous auriez pu « upcycler » ?
- Avez-vous pensé aux objets de votre maison que vous pourriez « upcycler »?

- Avez-vous déjà été dans une maison, un jardin, un magasin, un restaurant ou un bar avec des objets « upcyclés » ? Quels sont les objets que vous avez remarqués ?
- Pensez-vous que le surcyclage pourrait contribuer à réduire les déchets ?
- Seriez-vous en mesure de « upcycler » vos vieux objets ?
- Pourquoi le surcyclage est-il plus efficace que le recyclage ?

Étape 2 : Idée et techniques d'upcyclage

Vos connaissances sur l'upcycling et ses avantages pour le renouvellement d'un intérieur sont désormais suffisantes et vous pouvez maintenant passer à l'étape suivante : les meilleures solutions et techniques pour créer de beaux meubles et décorations en donnant une nouvelle vie à de vieux objets qui, autrement, augmenteraient le nombre énorme de déchets polluant notre planète. Il existe un certain nombre de sites web proposant des idées intéressantes de surcyclage des objets et des meubles, vous pouvez commencer vos recherches à partir des pages en ligne suivantes :

https://www.theguardian.com/lifeandstyle/gallery/2014/may/15/the-joy-of-upcycling-design-brings-new-life-to-old-rubbish-in-pictures

https://www.goodhousekeeping.com/home/craft-ideas/how-to/g139/genius-upcycling-ideas/?slide=20

https://blog.manomano.co.uk/upcycled-furniture-ideas/

https://cutediyprojects.com/repurpose/best-upcycled-furniture-ideas/

Pinterest est l'une des meilleures plateformes pour trouver des contenus visuels intéressants sur le web. Vous avez sûrement déjà entendu parler de ce média social. Cette plateforme vous permet d'enregistrer vos images et vidéos préférées dans des dossiers personnalisés pour les utiliser ou de visiter les sites web qui y sont liés quand vous le souhaitez. Voici quelques photos d'objets et de meubles « upcyclés » que nous avons trouvés sur Pinterest :

https://www.pinterest.ca/adelleonfire/upcycled-furniture-ideas/

https://www.pinterest.fr/loucrabtree/upcycled-furniture/

https://www.pinterest.fr/saveup/ingenious-upcycling-ideas/

https://www.pinterest.fr/donnaberlanda/crafts-upcycled-materials/

Avec votre équipe, créez un dossier "Upcycling" sur votre compte Pinterest et recherchez au moins 5 photos d'objets recyclés que vous souhaitez utiliser pour votre projet de centre de jeunesse. Ensuite, enregistrez ces images dans votre dossier "Upcycling" que vous venez de créer sur Pinterest. Chaque membre de votre groupe peut effectuer cette recherche sur son Smartphone ou son ordinateur portable. Si vous n'avez pas encore de compte Pinterest, vous pouvez en créer un en quelques minutes en utilisant ce lien :

www.pinterest.com

Tous ces meubles recyclés vous semblent parfaits ! Mais vous vous demandez comment obtenir un si bon résultat en recyclant une chaise ou une lampe ? Vous devez maintenant chercher des conseils pratiques pour « upcycler » des objets d'intérieur. Avec votre équipe, faites une recherche sur les meilleures techniques de surcyclage. Là encore, vous pouvez utiliser les pages du site web et les images de Pinterest. Regardez ce que nous avons trouvé ci-dessous et recherchez d'autres conseils selon vos préférences :

https://www.housebeautiful.com/uk/renovate/upcycle/a1911/upcycling-beginners/

https://www.beehiveit.co.uk/how-to-get-started-with-upcycling-in-5-easy-steps/

https://www.pinterest.fr/tickledpinktony/techniques-for-upcycling-recycling-reppurposing-di/

https://www.decoist.com/2013-01-23/diy-decorating-tips-upcycling/?chrome=1

https://www.youtube.com/watch?v=_CEU5us0Ahs

https://www.youtube.com/watch?time_continue=11&v=bk2UKn8TZeE&feature=emb_logo

Étape 3 : Que choisir ?

Votre équipe a trouvé un grand nombre d'idées et de conseils pour l'amélioration des intérieurs. Vous avez tous exprimé vos préférences, parfois vous êtes d'accord, parfois vous ne l'êtes pas. Il est maintenant temps d'entrer dans la phase de planification de votre projet. Quels sont les meubles et objets à rénover dans le centre ? Quelles idées choisir ?

Tout d'abord, vous devez choisir les objets que vous voulez relooker et en faire la liste avec votre équipe. Pour sélectionner les meilleures idées de

revalorisation, vous pouvez organiser une activité "Pour et Contre" avec vos amis. Vous pouvez utiliser l'une des méthodes et l'un des modèles proposés dans les sites web suivants ou en rechercher d'autres :

https://www.pinterest.fr/pin/471822498442070769/

https://www.slideserve.com/colt-nelson/pros-cons

https://www.facilitatemagazine.com/features/feature-articles/2015/09/21/activity-based-pros-and-cons

Une fois que vous avez votre tableau des avantages et des inconvénients, vous pouvez commencer à le remplir en posant les questions suivantes aux membres de votre équipe :

- Votre projet de surcyclage est-il facile à mettre en œuvre ?
- Est-il bon marché ?
- De quels matériaux et outils avons-nous besoin pour cela ?
- Est-il utile pour le centre ?
- Serait-il amusant de « upcycler » cet article ?
- Combien de temps cela prendra-t-il ?
- Y a-t-il assez de place pour ce meuble/objet dans le centre ?
- Qu'en est-il de la couleur, de la forme, du matériau de l'objet ? Serait-il en harmonie avec le design et le style du centre ?
- Les personnes qui participent aux activités du centre l'apprécieront-elles ?
- Serait-il pratique pour eux ?

Étape 4 : Concevoir votre projet

Maintenant que vous avez décidé quelles idées de surcyclage vous allez mettre en œuvre et quels objets/meubles vous allez relooker, c'est l'heure de planifier votre travail. Comme vous l'avez appris au cours de vos recherches à l'étape 2, il est important de dessiner l'objet avant de commencer, cela vous permettra d'imaginer à quoi ressemblera l'objet « upcyclé » une fois que vous aurez terminé et vous aidera à identifier les améliorations et les changements possibles. C'est la phase la plus créative de cette WebQuest, qui vous donnera un premier aperçu de ce à quoi vous ressemblerez lorsque vous en viendrez à recycler de vrais meubles et objets.

Il n'est pas nécessaire d'être un designer professionnel pour faire une première esquisse de votre nouveau mobilier ! Vous pouvez faire des dessins très simples et basiques ; cela vous donnera une première idée de la nouvelle apparence des meubles/objets. Vous pouvez utiliser à nouveau

Pinterest ou d'autres sites web pour vous inspirer et copier le dessin d'une chaise, d'une table, d'un cadre ou d'un pot de fleurs. Ensuite, vous devrez modifier le dessin en fonction de vos idées de recyclage. Voici quelques croquis de meubles et d'objets :

https://www.pinterest.fr/hsfcid/furniture-drawing/

https://www.pinterest.ca/kashaw45/how-to-draw-furniture/

https://www.pinterest.fr/bradford1011/1-drawing-objects/

Que vous souhaitiez réinventer des matériaux indésirables ou transformer de vieux matériaux en quelque chose de nouveau, une bonne idée est de dessiner l'ancien objet/meuble et juste à côté le nouveau que vous avez conçu. Cela sera important pour montrer ce que vous pouvez réaliser avec le recyclage et que vous avez clairement planifié la manière de mener votre projet de relooking. Pour ce faire, vous pouvez utiliser le modèle ci-dessous :

AVANT	APRÈS

Pour compléter ce tableau, chaque membre de votre équipe dessinera l'ancienne version (AVANT) et la version « upcyclée » (APRÈS) d'un meuble ou d'un objet que vous avez sélectionné à l'étape 3. Si vous avez des difficultés à dessiner, vous pouvez demander de l'aide à vos amis. Une fois que tous les dessins seront prêts, ils seront présentés à l'équipe et vous organiserez une courte session d'évaluation pour vous assurer que les dessins mettent clairement en évidence la différence entre l'ancienne version et la nouvelle. Si certains des dessins ne montrent pas cette différence, ils seront corrigés par l'équipe.

L'étape suivante consiste à placer ces meubles et objets au centre. En collaboration avec votre équipe, vous dessinerez un plan de la salle commune du centre et placerez les meubles que vous avez sélectionnés et dessinés au meilleur endroit de la pièce.

Étape 5 : Une présentation convaincante pour un projet gagnant

Depuis le début de ce WebQuest, vous avez beaucoup appris sur l'upcycling, sur l'importance de cette technique écologique et sur ses avantages. Mais n'oubliez pas que si vous voulez être sélectionné pour le réaménagement d'un nouveau centre, vous devez convaincre le directeur que votre projet est le meilleur et que les techniques de surcyclage ascendant apporteront de grands avantages au centre et à l'environnement.

La meilleure façon de présenter votre projet lors de la sélection des idées de projet pour le centre est de créer une présentation convaincante qui illustrera votre idée et votre plan de projet et qui expliquera pourquoi vous avez choisi d'utiliser le surcyclage. Votre présentation comprendra la liste des meubles et objets, leurs dessins et le plan de la salle commune du centre où les meubles seront placés.

Vous savez que les présentations peuvent parfois être très ennuyeuses. Vous ne voulez pas manquer la chance de gagner le prix ! Vous devrez donc utiliser des méthodes efficaces et des outils numériques attrayants pour présenter votre projet, qui convaincront le directeur de la qualité de votre idée. Avec votre équipe, faites une recherche sur les meilleures techniques pour créer et donner une présentation, vous pouvez commencer par là :

https://venngage.com/blog/persuasive-presentation/

https://blog.prezi.com/10-tips-for-making-a-persuasive-presentation/

https://www.americanexpress.com/en-us/business/trends-and-insights/articles/how-to-give-a-persuasive-presentation-tips/

https://www.inc.com/geoffrey-james/7-ways-to-make-presentations-more-convincing.html

Et pour le logiciel de présentation, jetez un coup d'œil à ces liens et cherchez-en d'autres jusqu'à ce que vous en trouviez un qui vous satisfasse :
https://prezi.com/

https://www.beautiful.ai/

https://discover.intuiface.com/go/presentation-software

https://www.emaze.com/presentations/?gclid=EAIaIQobChMI_KOjifW96wIVjtd3Ch1pmwvjEAAYAiAAEgITrvD_BwE

Une fois que vous avez terminé votre présentation, prenez 10 minutes pour vérifier les éventuelles erreurs ou fautes de frappe.

Ensuite, vous et votre équipe répéterez la présentation pour vous assurer que le jour où vous la présenterez au directeur, vous le convaincrez que le centre ne peut pas être renouvelé sans votre projet ! Pour vous inspirer d'une prise de parole en public efficace, recherchez des articles et des vidéos sur Internet, voici quelques liens à partir desquels vous pouvez commencer :

https://www.mindtools.com/CommSkll/PublicSpeaking.htm

https://medium.com/@verovaleros/dos-and-donts-about-presenting-in-public-a0dbf8ad6518

https://www.youtube.com/watch?v=eIho2S0ZahI&feature=emb_logo

De gros efforts ont été faits par vous et votre équipe pour mener à bien cette WebQuest, mais cela sera récompensé : vous avez de bonnes chances d'être sélectionné comme le meilleur projet innovant et environnemental du centre !

Évaluation

Cette WebQuest a plusieurs objectifs d'apprentissage. Les participants ont pris des décisions importantes sur la façon de planifier et de concevoir leur projet d'upcycling en équipe en tenant compte des opinions de chacun et en sélectionnant les meilleures. Cet exercice a contribué à améliorer les compétences des participants en matière de prise de décision et de travail en équipe. En outre, ils ont dû préparer la présentation de leur projet et s'assurer qu'il sera attrayant et persuasif afin de convaincre le directeur du centre de jeunes de sélectionner leur projet. Avec le même objectif, ils ont dû s'entraîner à faire une présentation efficace en public. Les participants ont également planifié leur projet et sa mise en œuvre. Grâce à ces activités, les étudiants ont eu la chance de renforcer leurs compétences en matière de planification et de communication. En ce qui concerne les compétences numériques, cette WebQuest a permis aux participants d'en apprendre davantage sur l'utilisation des médias sociaux utiles (Pinterest), d'effectuer des recherches ciblées sur le web et d'utiliser différents logiciels pour créer des présentations (Prezi). Enfin, ils ont acquis des connaissances sur les pratiques de surcyclage environnemental et sur la manière de les mettre en pratique.

Après avoir terminé cette WebQuest, il est important que l'éducateur propose aux apprenants une courte session de réflexion sur ce qu'ils ont appris à travers toutes ces activités. Il/elle demandera donc aux apprenants de remplir le tableau suivant :

Niveaux de réflexion	
Accomplir	Qu'est-ce que j'ai accompli ?
Comprendre	Qu'est-ce qui est important dans ce que j'ai fait ?
Appliquer	Où pourrais-je l'utiliser à nouveau ?
Analyser	Y a-t-il des modèles dans mon travail, dans mon comportement ?
Évaluer	A quel point ai-je réussi ? Qu'est-ce qui pourrait être fait différemment ?
Étendre	Comment puis-je utiliser ces connaissances dans mon futur travail ?

Conclusion

Bon travail ! Vous avez terminé la WebQuest "Un nouvel avenir pour les vieux meubles et objets". C'était un sujet complexe, mais vous et vos amis avez réussi à obtenir d'excellents résultats grâce à un bon travail d'équipe ! Vous êtes maintenant capable de planifier et de mettre en œuvre un projet de A à Z et de convaincre quelqu'un de la qualité de vos idées. Prendre des décisions en groupe n'est plus un défi pour vous, vous avez maintenant les compétences nécessaires pour travailler avec d'autres personnes à l'élaboration de projets complexes. Enfin, vous êtes maintenant pleinement conscient des aspects pratiques de l'utilisation des pratiques d'upcycling et de l'importance de donner une seconde vie aux objets pour réduire les déchets et la pollution. L'avenir des intérieurs du centre de jeunesse est maintenant entre vos mains !

Section pour les formateurs

À l'issue de cette WebQuest, les jeunes devraient avoir acquis les compétences suivantes :

Connaissances	Compétences	Approches
Connaissance du potentiel de l'upcycling pour prévenir la pollution/les déchets et économiser de l'argent Connaissance de l'importance de promouvoir l'upcycling au lieu du recyclage Connaissances sur la manière de réduire les déchets lors de l'ameublement et de la décoration d'intérieurs Connaissance des pratiques les plus courantes et les plus pratiques en matière d'upcycling Connaissance des meilleurs logiciels de présentation et comment créer des présentations persuasives Connaissance de la manière de mener des recherches ciblées sur Internet Compétences en planification et conception d'un projet d'upcycling Compétences dans l'organisation et dans la planification Compétences dans la prise de décision en groupe Connaissance de la présentation en public	Comprendre l'importance de la mise en œuvre de pratiques du upcycling Appliquer les pratiques de surcyclage à votre vie quotidienne Planifier et concevoir un projet avec les membres de votre équipe Créer des présentations convaincantes pour promouvoir votre projet Convaincre de l'importance d'utiliser le recyclage pour meubler et rénover les intérieurs Présentez votre projet de manière claire et convaincante en utilisant un nouveau logiciel de présentation Parler en public pour le convaincre de la qualité et des aspects innovants de vos idées Mener des recherches ciblées sur Internet en utilisant également les médias sociaux utiles Associez votre créativité à vos connaissances en matière de recyclage pour concevoir des projets environnementaux innovants Recueillir et sélectionner les meilleures idées en équipe	Sensibilisation à l'importance de la mise en œuvre de pratiques de l'upcycling Volonté d'explorer et d'utiliser les pratiques environnementales Comprendre les aspects potentiels de l'utilisation du recyclage ascendant plutôt que du surcyclage Sensibilisation aux avantages que l'upcucling des meubles et des objets peut vous apporter, ainsi qu'à l'environnement Volonté de partager vos connaissances sur l'upcycling avec vos pairs et d'autres Comprendre le potentiel du travail d'équipe pour développer un projet réussi Une meilleure prise de conscience de l'importance de préparer votre présentation à l'avance et de répéter avant de la donner

	Activité qu'un animateur de jeunesse ou un enseignant pourrait utiliser dans le cadre d'une discussion avec toute la classe pour faire un compte rendu de cette WebQuest Comme activité finale, le formateur peut porposer aux élèves une session finale de réflexion sur cette WebQuest, en posant les questions suivantes : • Avez-vous le sentiment d'en avoir appris davantage sur le surcyclage ? • Y a-t-il des choses qui n'étaient pas claires pour vous avant et qui le sont maintenant ? • A-t-il été facile de créer votre projet en travaillant avec vos coéquipiers ? • Quelles difficultés avez-vous rencontrées en travaillant en groupe ? • Quelles notions sur les sujets abordés par le WebQuest ne sont pas encore claires ? • Pensez-vous que le projet que vous avez développé dans le cadre de ce WebQuest aurait pu être meilleur si vous y aviez travaillé seul ? Pourquoi ? Pourquoi pas ? • Vous a-t-il été facile de faire entendre votre voix à vos coéquipiers ? • Avez-vous eu des difficultés à prendre des décisions lorsque vous travailliez en groupe ? • A-t-il été difficile pour vous de répéter la présentation devant vos coéquipiers ? • Quelle activité de cette WebQuest avez-vous préférée ? • Quels étaient les aspects les plus difficiles de l'activité ? • Appliqueriez-vous les connaissances acquises dans le cadre de ce WebQuest à votre vie quotidienne/à votre pratique professionnelle/académique ? • Utiliserez-vous des pratiques d'upcycling à la maison ? • En parleriez-vous avec vos amis ou votre famille ?

Fiches d'activité pour le développement de la WebQuest "Comment développer une WebQuest »

TEMPS ALLOUÉ :	6 heures
TITRE DE LA WEBQUEST :	"Comment développer une WebQuest"

TAILLE DU GROUPE :	Cette WebQuest doit être réalisée par un groupe de 2 à 3 participants.

INTRODUCTION

Au cours des dernières décennies, les éducateurs ont expérimenté de nouvelles façons d'introduire les technologies et les plateformes numériques dans leur pratique pédagogique. L'objectif est de trouver un équilibre entre la nécessité de garantir que le contenu de leurs cours soit éducatif tout en étant amusant pour les apprenants, en les protégeant contre les contenus en ligne inadaptés et en veillant à ce qu'ils ne passent pas toute la journée devant l'ordinateur, les yeux rivés sur un écran. C'est tout un numéro d'équilibre ! Cette recherche a conduit au développement de nombreuses innovations éducatives différentes et inédites, dont la WebQuest (aventure sur Internet) n'est qu'un exemple.

Cette méthodologie - WebQuest - a été développée par Dodge et March en 1995. Elle a rapidement gagné des adeptes grâce à son format flexible, au fait qu'elle peut être adaptée pour enseigner de nombreuses matières différentes, à différents niveaux, et aussi parce qu'elle est efficace pour maximiser l'utilisation des outils numériques et des environnements en ligne disponibles aujourd'hui, à des fins éducatives. Une WebQuest est une méthode pédagogique basée sur les théories constructivistes, axée sur le développement de compétences transversales. Le constructivisme est une théorie de l'éducation qui reconnaît la compréhension et les connaissances des apprenants sur la base de leurs propres expériences avant d'entrer dans l'enseignement. En tant que tel, une WebQuest permet aux apprenants de réfléchir à leurs propres expériences de vie et de les mettre à profit pour résoudre un problème du monde réel. Tout cela signifie que les WebQuests fournissent des expériences d'apprentissage authentiques pour les apprenants, car les défis présentés dans ce format permettent à l'apprentissage d'être significatif.

Selon Bernie Dodge "une WebQuest est une activité de recherche dans laquelle la plupart ou la totalité des informations utilisées par les apprenants sont tirées d'Internet. Les WebQuests sont conçues pour bien utiliser le temps des apprenants, pour se concentrer sur l'utilisation des informations plutôt que sur leur recherche, et pour soutenir la réflexion des apprenants aux niveaux de l'analyse, de la synthèse et de l'évaluation".

La méthodologie WebQuest offre aux éducateurs et aux travailleurs de jeunesse un moyen de promouvoir l'apprentissage actif, collaboratif et par les pairs chez les jeunes apprenants, ce qui permet également d'intégrer l'utilisation sûre des TIC dans l'enseignement et la

pratique du travail de jeunesse. En tant que tel, la WebQuest doit être considérée comme complémentaire à d'autres méthodologies et stratégies déjà en place dans l'offre d'éducation et de formation formelles.

TÂCHE

Vous êtes un animateur de jeunesse et vous souhaitez utiliser la méthode de l'apprentissage par défi avec les jeunes de votre groupe pour les sensibiliser à certains des problèmes les plus urgents auxquels ils sont confrontés aujourd'hui et pour les inciter à trouver des solutions aux défis auxquels leur génération est confrontée. En travaillant avec les jeunes, vous savez qu'en plus des défis sociétaux auxquels ils sont confrontés, notamment l'inégalité économique, l'inégalité des salaires, la discrimination, le racisme, la dette mondiale, le changement climatique, le chômage des jeunes et le manque de logements abordables, ils sont également confrontés à des défis générationnels, notamment la dépendance à la technologie et aux médias sociaux, la santé mentale et la toxicomanie. Vous voulez inciter les jeunes à examiner et à traiter ces problèmes, et à trouver des solutions pour ce que les jeunes eux-mêmes peuvent faire pour limiter l'impact que ces facteurs peuvent avoir sur leur propre vie et leur sentiment de bien-être ; mais aussi à émettre des hypothèses sur la manière dont ils pourraient trouver des solutions pour parvenir à un changement positif au niveau de la société. Après avoir effectué des recherches sur le thème de l'apprentissage par défi, vous avez décidé que pour le type de défi que vous souhaitez poser aux jeunes, vous pensez qu'une WebQuest est le format le plus approprié, car il encouragera les jeunes à travailler ensemble en équipes pour faire des recherches sur le thème que vous avez choisi, et à explorer et à réfléchir à des solutions possibles aux problèmes et défis auxquels ils sont confrontés dans le monde d'aujourd'hui. Vous travaillerez en petite équipe (2-3) de vos collègues pour produire une WebQuest qui traite du sujet que vous pensez le plus pertinent pour les jeunes de votre groupe. Afin de mener à bien cette WebQuest, vous suivrez chacune des étapes du processus, décrites ci-dessous. À la fin de cette tâche, vous présenterez votre WebQuest aux jeunes de votre groupe et les encouragerez à l'accomplir et à présenter leurs solutions à l'ensemble du groupe. Cela permettra aux jeunes de votre groupe de partager leurs idées et de collaborer pour trouver des solutions innovantes aux défis auxquels leur génération est confrontée. Commençons !

PROCESSUS

<u>Étape 1 : Rédaction de l'introduction</u>

L'introduction est la première partie de votre WebQuest que les apprenants de votre groupe verront. Elle doit donc attirer leur attention, parler de leurs intérêts et les faire participer afin qu'ils puissent poursuivre l'activité et être incités à relever l'ensemble du défi. Elle doit donc être rapide et attrayante ! Ce qui n'est pas toujours facile. En plus d'être accrocheuse et intéressante, l'introduction doit également fournir des informations générales sur le sujet et, souvent, introduire le vocabulaire et les concepts clés que les apprenants devront comprendre pour accomplir les tâches. À ce stade, vous ne présentez que le sujet que votre WebQuest abordera - vous n'avez pas encore besoin de leur expliquer la tâche, c'est l'étape suivante, l'étape 2 ! Pour le moment, vous souhaitez donc faire des recherches sur le sujet ou le "défi" que vous présenterez aux jeunes de votre groupe, et pour cela, vous devrez d'abord effectuer des recherches sur les problèmes auxquels les jeunes sont confrontés et qui les touchent aujourd'hui. Vous savez peut-être déjà quel sujet vous voulez aborder dans votre WebQuest, sur la base de votre expérience de travail avec les jeunes, mais si vous avez besoin d'inspiration, les liens suivants peuvent vous être utiles :

- Les 10 principaux problèmes sociaux auxquels les adolescents sont confrontés aujourd'hui : https://www.verywellfamily.com/startling-facts-about-todays-teenagers-2608914
- La Génération Z et les Millennials pensent que c'est le plus gros problème auquel leurs générations sont confrontées aujourd'hui : https://www.ypulse.com/article/2019/06/25/both-gen-z-millennials-believe-this-is-the-biggest-problem-their-generation/
- Être jeune en Europe aujourd'hui - résumé : https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Being_young_in_Europe_today_-_executive_summary
- Les adolescents et les nouveaux défis du XXIe siècle : https://www.uu.nl/en/news/adolescents-and-the-new-challenges-of-the-21st-century
- La Journée mondiale des compétences pour la jeunesse met en lumière les problèmes et les solutions auxquels les jeunes sont confrontés : https://medium.com/the-challenges-group/world-youth-skills-day-highlights-problems-and-solutions-facing-young-people-b62027139f8d

Une fois que vous avez effectué des recherches et décidé du sujet que vous souhaitez aborder dans le cadre de votre WebQuest, rédigez l'introduction ! Étant donné que cette activité s'adresse aux jeunes, essayez de limiter le nombre de mots de votre introduction à 200-250 mots !

Étape 2 : Déterminer quelle sera la tâche de votre WebQuest

Bravo, vous avez choisi le sujet que votre WebQuest abordera et vous avez rédigé une excellente introduction - quelle est la suite ? Maintenant, vous devez proposer une tâche aux jeunes ! La tâche est très importante, car en l'effectuant, les jeunes pourront explorer le sujet de votre WebQuest et développer leurs propres solutions pour relever le défi en question. La tâche doit présenter un scénario et un contexte pour la réalisation des activités de la recherche en ligne et elle doit être amusante, engageante et créative afin d'attirer les jeunes. Votre tâche peut être quelque chose de complètement fantaisiste, comme par exemple :

"Vous avez été nommé dans une équipe qui veut emmener une fusée sur Mars d'ici 2030, mais vous devez trouver une source durable de biocarburant avant de pouvoir progresser dans la conception. Vous et votre équipe travaillerez ensemble pour rechercher des sources potentielles de biocarburants et présenterez les résultats de vos recherches dans un infographique au reste de l'équipe de recherche".

Ou alors, il peut être davantage ancré dans des situations réelles, comme :

"Vous et vos amis avez remarqué que votre école produit chaque jour beaucoup de déchets alimentaires ; cependant, en même temps, il y a un centre d'accueil pour sans-abri dans votre communauté et vous savez que des familles et des enfants y souffrent de la faim. Ensemble, vous et vos amis concevrez une campagne que vous présenterez à vos enseignants et à votre directeur d'école pour savoir comment limiter la quantité de déchets alimentaires dans votre école et aider à donner les restes de nourriture au refuge pour sans-abri. Vous élaborerez une série de diapositives de présentation pour présenter votre idée au conseil d'administration de l'école".

Lorsque nous travaillons avec les jeunes, en particulier pour résoudre les problèmes sociaux et environnementaux auxquels leur génération est confrontée, nous constatons par expérience que les jeunes recherchent des expériences d'apprentissage authentiques. C'est pourquoi les meilleurs résultats sont souvent obtenus lorsque les jeunes se voient présenter un scénario réel qu'ils doivent résoudre. Toutefois, selon l'âge des jeunes de votre groupe, certaines questions peuvent être plus faciles à aborder dans un scénario abstrait ou fantaisiste, c'est pourquoi nous vous laisserons, à vous et à votre équipe, le soin de déterminer la meilleure façon de développer votre tâche.

La première étape pour développer une tâche créative et engageante est de participer à un petit brainstorming. Nous vous recommandons de prendre part à une séance de

brainstorming pour planifier votre tâche et déterminer si elle aidera les jeunes à développer leurs connaissances sur le thème de cette WebQuest.

Si vous êtes nouveau dans le brainstorming de groupe, vous trouverez peut-être ces liens utiles :

- Brainstorming - Générer de nombreuses idées brillantes et créatives : https://www.mindtools.com/brainstm.html
- 10 techniques efficaces de brainstorming en équipe : https://www.wework.com/ideas/worklife/effective-brainstorming-techniques
- Votre équipe ne fait pas le bon choix : https://hbr.org/2017/05/your-team-is-brainstorming-all-wrong

Étape 3 : Rédaction de la tâche :

Maintenant que vous avez déterminé le sujet de la tâche de votre WebQuest, voici les prochaines étapes ! Il est important de se rappeler que vous devez être capable d'expliquer clairement et précisément aux apprenants ce qu'ils doivent faire pour qu'ils puissent réaliser cette activité d'apprentissage par défi. Donc la tâche doit être motivante et intéressante et, si possible, elle doit comprendre des activités qui contribuent au développement de compétences qu'ils utiliseront dans leur vie quotidienne. Il peut s'agir de leur demander d'élaborer un GoogleSlides ou une présentation PowerPoint pour présenter leurs résultats ; de leur demander de concevoir une affiche ou une infographie en utilisant une plateforme en ligne (Canva.com est une bonne plateforme polyvalente pour cela) ; de les encourager à planifier une campagne de médias sociaux ou à créer une page GoFundMe pour une cause qui les passionne ; de leur demander de remplir un canevas pour définir une stratégie commerciale ou un autre outil, de développer une idée d'entreprise sociale, etc. Ce ne sont là que quelques suggestions sur la manière dont vous pouvez encourager les jeunes à acquérir des compétences pratiques et commercialisables, en réalisant votre WebQuest, tout en développant leurs compétences en matière de communication, de collaboration et de travail en équipe. Lors de la rédaction de votre tâche, vous devez également inclure des conseils sur la manière de présenter les résultats, par exemple, au moyen de cartes, de graphiques, d'essais, d'affichages muraux et de diagrammes, de courtes vidéos enregistrées sur des smartphones, de diapositives de présentation, de dépliants, de brochures, de pages de médias sociaux, etc.

Lors de la rédaction de votre tâche, il est habituel de terminer la tâche en disant aux jeunes qu'ils devront "présenter leurs solutions au conseil d'administration de l'école", ou "au

conseil d'administration d'une multinationale" ou d'une "banque", par exemple. Dans ces cas, il s'agit de scénarios de jeux de rôle pour permettre aux jeunes de mettre en pratique leurs compétences de présentation. Pour ces présentations, le travailleur de jeunesse peut jouer le rôle du "conseil" et les jeunes peuvent vous faire une présentation. Si vous souhaitez également inclure un élément de compétition dans le défi, vous pouvez aussi choisir un gagnant parmi tous les groupes qui font une présentation. Cela peut constituer une motivation supplémentaire pour les jeunes !

Pour plus d'informations sur les différentes façons de demander aux jeunes de présenter leurs résultats et sur la façon dont vous pouvez les intégrer dans votre tâche, consultez les liens suivants :

- Stratégies d'enseignement : Alternatives aux devoirs traditionnels : https://www.teachhub.com/teaching-strategies-alternatives-traditional-homework
- Taskonomie WebQuest : Une taxonomie des tâches : http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html
- Huit approches réussies pour l'engagement des jeunes : https://youth.gov/youth-topics/tag/game-plan/approaches

Étape 4 : Planification du processus d'apprentissage :

Super, maintenant que vous savez ce que vous allez demander aux jeunes, la prochaine étape est de les aider à accomplir la tâche, pour cela, nous avons besoin d'un processus bien pensé ! Il est important de se rappeler à ce stade qu'une WebQuest est une méthode d'apprentissage étape par étape basée sur l'enquête. Cela signifie que les apprenants sont encouragés à faire leurs propres enquêtes et recherches en ligne afin d'approfondir leur propre compréhension et connaissance du sujet traité dans le cadre de la WebQuest. L'apprentissage étape par étape signifie que l'apprenant apprendra progressivement - ou petit à petit - et améliorera ses connaissances sur un sujet, au fur et à mesure de ses recherches. Le rôle du processus est donc de fournir la feuille de route qui guidera ce type d'apprentissage.

Dans le processus, en plus de fournir les étapes procédurales que les jeunes doivent suivre pour accomplir leur tâche, vous pouvez également décider si vous voulez assigner des rôles de travail de groupe à ce stade.

Ainsi, par exemple, si vous enseignez le leadership et le travail d'équipe et que vous souhaitez qu'un groupe de 3-4 jeunes développe une campagne pour se présenter à un conseil local de la jeunesse, vous pouvez décider à ce stade qu'au sein du groupe, une personne sera le candidat, une autre sera le responsable des relations publiques, une autre sera le responsable de la campagne et une autre sera le rédacteur du discours. Ainsi, chaque apprenant du groupe se voit attribuer une responsabilité spécifique et doit s'approprier son rôle afin d'assurer le succès du groupe. Il n'est pas nécessaire d'attribuer des rôles de ce type dans une WebQuest, mais c'est une option si vous pensez que cela est approprié à votre tâche.

Lorsque vous élaborez votre processus, la première étape consiste à définir les étapes logiques que les jeunes doivent suivre pour accomplir la tâche qui leur a été assignée. Nous recommandons aux jeunes d'inclure 4 à 6 étapes dans le processus. Ce nombre d'étapes est suffisamment difficile pour que les jeunes s'y engagent et se sentent stimulés, mais aussi suffisamment court pour que le processus des WebQuests puissent être réalisé dans un délai donné.

Lorsque vous déterminez les étapes du processus, il est également important de garder à l'esprit la durée pendant laquelle vous permettrez aux jeunes de réaliser la WebQuest. Les WebQuests peuvent être terminées en 2 ou 3 heures, ou elles peuvent s'étendre sur des projets d'un mois - en particulier si la WebQuest vise à encourager les jeunes à développer et à lancer une campagne de médias sociaux ou une initiative de collecte de fonds, et à évaluer ses performances au bout d'un mois. Toutefois, si vous avez l'intention de mener à bien une WebQuest en une seule session de travail en groupe, assurez-vous que le nombre d'étapes et le niveau de difficulté du processus sont réalistes pour le temps imparti.

Pour plus d'informations sur la manière de planifier votre processus, les liens suivants peuvent être un bon point de départ :

- [VIDEO] WebQuest 101 Partie 4 - Processus : https://youtu.be/lHZOh-KoEF4
- The WebQuest WebQuest - Développer un processus d'apprentissage basé sur l'enquête : http://questgarden.com/11/99/7/051206172945/process.htm
- Apprentissage sur le Web : Comment les tâches et la conception de sites web soutiennent l'acquisition de connaissances : https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ690967.pdf

Étape 5 : Développer un processus WebQuest et trouver les ressources appropriées :

Vous avez maintenant tracé les étapes qui formeront la base du processus de votre WebQuest. La prochaine étape consiste à rédiger un texte sous chaque étape pour guider

les apprenants dans ce qu'ils doivent accomplir, afin qu'ils puissent passer à l'étape suivante du processus.

Dans cette étape, dans ce processus, nous allons vous parler de l'inclusion de "liens" ou de "ressources" dans le processus. Dans de nombreux guides officiels qui décrivent la structure d'une WebQuest, il est recommandé de séparer les "ressources" du "processus". Ainsi, le processus comprendra simplement une liste d'étapes et, dans la section suivante, vous inclurez une liste d'hyperliens vers des pages web et des ressources en ligne. Cependant, notre expérience de travail avec les jeunes nous a permis de déterminer que dans ce cas, il est préférable pour le jeune apprenant de disposer des "ressources" immédiatement après l'étape du "processus", comme elles ont été présentées tout au long de cette WebQuest jusqu'à présent.

Faites attention lorsque vous sélectionnez les liens à inclure dans les ressources. L'objectif de la mise en place de liens dans le cadre d'une WebQuest n'est pas de faciliter la tâche des apprenants. L'idée est de fournir aux apprenants un bon point de départ pour leur recherche. De cette façon, ils ne prennent pas trop de temps pour commencer leurs recherches, et leur tâche n'est pas non plus simplement de trouver des informations. N'oubliez pas que nous voulons que les apprenants soient capables d'évaluer, d'analyser, de synthétiser et de tirer leurs propres conclusions à partir des informations qui leur sont présentées. De cette façon, nous les encourageons à penser de façon créative, critique et indépendante. Par conséquent, assurez-vous que les liens que vous incluez sont un bon point de départ pour qu'ils puissent mener leurs recherches.

Comme nous travaillons avec les jeunes, nous vous recommandons d'inclure des liens vers des vidéos de YouTube et de blogs, articles, conseils, etc. trouvés en ligne. Tous les liens inclus dans les ressources doivent être trouvés en ligne et, étant donné le groupe cible des jeunes apprenants, nous recommandons de n'inclure que des liens courts et pertinents.

Pour le nombre de ressources, nous recommandons d'inclure 3 à 5 ressources ou liens de bonne qualité pour chaque étape du processus. Après avoir examiné ces liens, les apprenants sont encouragés à entreprendre leur propre recherche indépendante sur le sujet.

Pour chaque lien que vous fournissez, indiquez-le sous forme de point, incluez une brève description du lien et n'oubliez pas d'inclure un hyperlien fonctionnel. Nous recommandons de tester tous les hyperliens avant d'envoyer les WebQuests aux apprenants pour qu'ils les complètent.

Pour plus d'informations sur les types de ressources à inclure et sur la manière d'effectuer des recherches Google personnalisées afin de trouver les liens les plus précis pour votre WebQuest, les liens suivants pourraient vous être utiles, à vous et à votre groupe :

- Créer une WebQuest - C'est plus facile que vous ne le pensez : https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml
- 23 conseils de recherche Google que vous voudrez apprendre : https://uk.pcmag.com/features/34673/23-google-search-tips-youll-want-to-learn
- [VIDÉO] Comment chercher sur Google comme un pro ! Top 10 des conseils et astuces de recherche Google 2020 : https://youtu.be/R0DQfwc72PM

Étape 6 : Évaluation de votre WebQuest - Détermination des résultats d'apprentissage obtenus :

Bravo, maintenant votre WebQuest prend vraiment forme. Vous avez choisi votre sujet, décrit la tâche, planifié un processus engageant et trouvé des ressources appropriées pour chaque étape, mais comment savez-vous si vos élèves ont acquis de nouvelles compétences ? Pour cela, vous avez besoin d'élaborer des résultats d'apprentissage !

Les résultats de l'apprentissage sont des énoncés simples qui décrivent les connaissances, les compétences et les attitudes qu'un apprenant devrait acquérir à la fin d'un cours, d'un atelier, d'un exercice ou de toute autre activité d'apprentissage. Dans ce cas, vos résultats d'apprentissage détermineront les connaissances, les compétences et les attitudes qu'un jeune apprenant devrait avoir acquises au moment où il terminera cette WebQuest. Pourquoi des connaissances, des compétences et des attitudes ? Cette activité repose sur un modèle d'éducation basé sur les compétences, qui est aujourd'hui largement accepté et utilisé dans toute l'Europe. L'éducation basée sur les compétences exige que les apprenants non seulement conservent leurs nouvelles connaissances en apprenant, mais qu'ils aient également les compétences nécessaires pour appliquer leurs connaissances à un contexte ou une situation donnée, et la bonne attitude ou conscience pour savoir quand ils doivent appliquer leurs connaissances et leurs compétences à un contexte donné. Ce n'est que lorsqu'ils sont capables de réaliser ces trois éléments qu'ils sont considérés comme compétents dans un domaine donné. Nous recommandons d'utiliser cette approche des résultats d'apprentissage dans les WebQuests car elles sont fondées sur le développement d'aptitudes et de compétences de la vie réelle chez les apprenants ; elles constituent donc un véhicule éducatif approprié pour appliquer un modèle basé sur les compétences.

Pour en savoir plus sur les résultats de l'apprentissage, vous trouverez les liens suivants qui constituent un bon point de départ :

- Quels sont les résultats de l'apprentissage? : http://www.nuigalway.ie/centre-excellence-learning-teaching/teachinglearning/learningoutcomes/
- Rédaction des résultats d'apprentissage des élèves : https://www.atlantatech.edu/docs/about/WritingLearningandProgramOutcomes.pdf
- Résultats d'apprentissage - CEDEFOP : Centre européen pour le développement de la formation professionnelle : https://www.cedefop.europa.eu/en/events-and-projects/projects/learning-outcomes

Pour vous aider à rédiger vos propres résultats d'apprentissage pour votre WebQuest, nous vous recommandons de suivre la taxonomie des verbes de Bloom. Si vous souhaitez en savoir plus sur cette taxonomie, consultez les liens suivants :

- Taxonomie des verbes mesurables de Bloom : https://www.utica.edu/academic/Assessment/new/Blooms%20Taxonomy%20-%20Best.pdf
- Utiliser la taxonomie de Bloom pour rédiger les résultats d'apprentissage : https://www.pearsoned.com/using-blooms-taxonomy-to-write-learning-outcomes/
- Utiliser la taxonomie de Bloom pour rédiger des objectifs d'apprentissage efficaces : https://tips.uark.edu/using-blooms-taxonomy/

Pour un exemple de ce à quoi ressemblent les résultats d'apprentissage, vous pouvez consulter la section "Évaluation" de ce WebQuest, ci-dessous.

Étape 7 : Du temps pour l'auto-évaluation ?

Nous aborderons la question de l'évaluation de votre WebQuest plus en détail dans le prochain module ; toutefois, pour l'instant, nous proposons d'utiliser un simple exercice d'auto-évaluation dans le cadre de l'évaluation d'une WebQuest. La raison pour laquelle nous proposons cette forme d'évaluation est que la WebQuest est un modèle d'éducation centré sur l'apprenant, et qu'il est donc conseillé d'inclure une méthode où l'élève est un acteur actif d'évaluation du processus d'évaluation, telle qu'une auto-évaluation. Pour en savoir plus sur la manière de développer un exercice d'auto-évaluation pour les jeunes apprenants, les liens suivants représentent un bon point de départ :

- Outils et conseils pour l'auto-évaluation et la description des compétences : https://www.youthpass.eu/downloads/13-62-389/ValuedByYouValuedByOthers-chap4.pdf
- Auto-évaluation des étudiants - Université de Stanford : https://teachingcommons.stanford.edu/resources/teaching/evaluating-students/assessing-student-learning/student-self-assessment
- Guide d'auto-évaluation - Trinity College Dublin : https://www.tcd.ie/CAPSL/assets/pdf/Academic%20Practice%20Resources/Guide%20to%20Student%20Self%20Assessment.pdf

En outre, vous pouvez également envisager d'inclure un bref questionnaire qui aidera les apprenants à "tester leurs connaissances" sur un aspect du défi qu'ils s'efforcent de résoudre. Pour savoir comment utiliser certains constructeurs de quiz en ligne, vous trouverez ci-dessous des liens utiles :

- [VIDÉO] Comment créer un Kahoot - tutoriel : https://youtu.be/KJgZZQcsSPk
- Libérez votre imagination ! Comment créer des Kahoots dans notre application : https://kahoot.com/blog/2018/06/14/how-to-create-quizzes-in-kahoot-app/
- Le guide du débutant pour les formulaires Google : https://www.howtogeek.com/434570/the-beginners-guide-to-google-forms/
- [VIDÉO] Démonstration de LearningApps : https://youtu.be/m59n21UZU64
- LearningApps - Créer une application : https://learningapps.org/createApp.php

Pour faire suite à cette section d'évaluation, vous pouvez également décider d'inclure quelques questions suggérées qu'un formateur ou un travailleur de jeunesse pourrait utiliser dans une discussion de groupe pour faire un compte rendu de la WebQuest que vous avez développée. Vous en trouverez un exemple dans la section "Évaluation" plus bas dans cette WebQuest.

Étape 8 : Rédigez votre conclusion

Félicitations, vous arrivez à la fin de votre première WebQuest, vous avez fait un travail formidable. L'avant-dernière étape de ce processus consiste à rédiger une Conclusion à votre WebQuest. La rédaction de cette section vous donne l'occasion de résumer l'expérience pour les apprenants et de les encourager à entreprendre une réflexion sur l'ensemble du processus, et à traiter ce qu'ils ont appris en suivant les étapes de cette WebQuest. Vous pouvez également utiliser cette section pour recommander des lectures ou du matériel d'apprentissage supplémentaires, ou une activité de suivi à réaliser par les jeunes de votre groupe. Le choix vous appartient ! Mais n'oubliez pas que les WebQuests

peuvent être de longs exercices d'apprentissage, donc, quel que soit le contenu de la conclusion, assurez-vous de féliciter les apprenants qui ont terminé votre WebQuest et de les encourager à appliquer ce qu'ils ont appris au monde qui les entoure, afin qu'ils puissent contribuer à rendre le monde meilleur !

- Rédiger une conclusion pour une WebQuest : https://www.internet4classrooms.com/conclusion.htm
- Comment renforcer l'écriture pédagogique : https://supercopyeditors.com/blog/write-better/how-to-make-educational-writing-stronger/
- 8 conseils pour rédiger des conclusions plus percutantes : https://blog.hubspot.com/marketing/writing-powerful-conclusions

Étape 9 : N'oubliez pas de terminer par une image et une citation motivante :

Bien que cela ne soit pas inclus dans un modèle spécifique de développement d'une WebQuest, nous recommandons de terminer chaque WebQuest avec une belle image et une citation de motivation. C'est une façon agréable de terminer un processus d'apprentissage interactif et engageant, cela propose à vos apprenants un court mantra !

Vous pouvez déterminer vous-même la source de la citation motivante, mais pour vous assurer que vous n'utilisez que des images libres de droits et de droits d'auteur, nous vous recommandons de vous procurer vos images sur les sites suivants :

- Unsplash : La source d'images librement utilisables sur Internet : https://unsplash.com/
- Pixabay : Images gratuites et stock libre de droits : https://pixabay.com/
- Pexels : Photos en ligne : https://www.pexels.com/search/online/

EVALUATION

À l'issue de ce WebQuest, les éducateurs de jeunesse auront atteint les résultats d'apprentissage suivants :

Connaissances	Connaissances	Connaissances
• Connaissances théoriques sur les fondements méthodologiques des WebQuests	• Concevoir une WebQuest conforme à la structure donnée • Appliquer les compétences en matière de recherche pour identifier les sujets et les défis qui peuvent être explorés avec	• Sensibilisation au potentiel des WebQuests pour permettre aux apprenants de guider

• Connaissance factuelle d'une structure WebQuest • Connaissance factuelle de la conception et de la création d'une WebQuest • Connaissance factuelle de l'évaluation d'une WebQuest • Connaissance factuelle de la manière de développer une auto-évaluation • Connaissance factuelle de la manière de rédiger les résultats d'apprentissage pour une WebQuest	les jeunes par le biais des WebQuests • Développer une WebQuest qui favorise l'apprentissage expérimental autour d'un sujet qui touche les jeunes d'aujourd'hui • Collaborer au sein d'une équipe pour développer une WebQuest • - Présenter leur WebQuest à leur groupe de pairs et de jeunes • Concevoir une stratégie d'évaluation et d'appréciation pour la WebQuest • Développer un ensemble de résultats d'apprentissage pour leur WebQuest • Reconnaître le potentiel et les limites de l'utilisation des WebQuests en tant que ressource éducative • Identifier les situations et les contextes d'apprentissage dans lesquels cette méthodologie peut promouvoir une approche efficace et engageante de l'éducation des jeunes	leur propre apprentissage • Apprécier le potentiel des WebQuests pour développer la pensée critique et créative des jeunes apprenants • Sensibilisation au potentiel des WebQuests pour développer une génération de penseurs et d'innovateurs indépendants • Volonté de participer à des expériences de collaboration et d'apprentissage par les pairs • Volonté d'intégrer l'apprentissage par défi dans la pratique du travail de jeunesse

Dans le cadre de l'évaluation de cette WebQuest, les formateurs doivent produire une WebQuest complète prête à être testée auprès des jeunes dans leurs groupes. Tous les animateurs présenteront d'abord leur WebQuest à leur groupe de pairs, c'est-à-dire aux autres animateurs qui auront suivi cette formation, avant de la présenter à nouveau aux élèves de leur groupe et d'évaluer la viabilité de l'utilisation de la méthodologie WebQuest avec les jeunes pour les sensibiliser aux questions sociales, économiques, culturelles et environnementales qui touchent leur génération.

Dans le cadre de l'exercice d'auto-évaluation de cette WebQuest, les éducateurs de jeunesse seront ensuite invités à effectuer un court exercice d'auto-réflexion et à écrire

300-350 mots sur la façon dont ils ont trouvé l'expérience de travailler en petite équipe pour développer cette WebQuest du début à la fin. Les questions suivantes guideront cet exercice d'auto-réflexion :

- Comment ai-je trouvé l'exercice de développer une WebQuest en petite équipe ?
- Est-ce quelque chose que je me sentirais à l'aise de développer seul pour mes prochains cours ?
- Les WebQuests sont-elles un format approprié pour proposer des activités éducatives aux jeunes ?
- Est-ce que je pense que les WebQuests peuvent être appliquées à d'autres sujets, pour sensibiliser les jeunes à d'autres défis auxquels ils sont confrontés ?
- Est-ce que j'utiliserai WebQuests dans mon travail avec les jeunes à l'avenir ? Pourquoi ?

Questions que l'animateur peut poser aux travailleurs de jeunesse participant au programme de formation continue dans le cadre d'une discussion de groupe pour faire un compte rendu de cette WebQuest :

- Comment évaluez-vous l'expérience globale ? Avez-vous aimé apprendre en répondant à un défi WebQuest ?
- Comment avez-vous apprécié de relever ce défi en équipe ? Auriez-vous préféré relever le défi par vous-même ? Pourquoi ?
- Que pensez-vous avoir appris grâce à ce défi ?
- Avez-vous l'impression d'avoir acquis de nouvelles compétences ? Si oui, quelles sont-elles ?
- Quels sont les aspects que vous avez le plus et le moins appréciés ? Et pourquoi ?
- Les WebQuests ont-elles d'autres utilisations ? Comme le développement d'un projet créatif ou l'élaboration d'un plan de carrière ? De quelle autre manière les WebQuests peuvent-elles être utilisées dans la pratique du travail avec les jeunes ?
- Comment avez-vous trouvé l'expérience de développer une WebQuest, grâce à un parcours d'apprentissage basé sur une autre WebQuest ?
- Est-ce un format approprié pour la formation des travailleurs de jeunesse ?

CONCLUSION

Félicitations à vous et à votre équipe, vous avez atteint la fin de cette WebQuest, vous savez maintenant ce qu'il faut pour en développer une. Bravo ! Vous pouvez maintenant appliquer cette méthodologie à toute une série de sujets et de contextes différents.

Les bonnes WebQuests stimulent la recherche et la pensée critique. Il s'agit d'un modèle assez simple et facile à utiliser, mais chaque fois que vous présenterez une WebQuest à un groupe de jeunes, vous obtiendrez un résultat différent, une perspective nouvelle, un nouveau résultat. La raison en est que, bien qu'il s'agisse d'un outil simple à développer et à utiliser, les WebQuests favorisent l'apprentissage collaboratif, l'éducation par les pairs et l'échange, la réflexion indépendante et libre, tout en offrant un espace collaboratif ouvert permettant aux apprenants de se réunir, d'être créatifs et de développer quelque chose de nouveau.

Trop souvent, dans l'enseignement formel, les jeunes apprenants ont l'impression de s'imprégner d'informations, pour ensuite les régurgiter lors d'un examen ou pour un devoir, sans autre raison que d'obtenir une bonne note. Les WebQuests donnent aux apprenants une tâche qui leur permet de faire appel à leur imagination et à leurs compétences en matière de résolution de problèmes. Les réponses ne sont pas prédéfinies dans une WebQuest - il n'y a pas de bonnes et de mauvaises réponses - et les réponses doivent donc être découvertes ou créées. Les apprenants doivent utiliser leur propre imagination et leurs compétences en matière de résolution de problèmes pour trouver des solutions à un problème. Les WebQuests sont un merveilleux moyen de capter l'imagination des apprenants et de leur permettre d'explorer un sujet ou un défi de manière guidée. La communication, le travail en groupe, la résolution de problèmes et la pensée critique et créative deviennent beaucoup plus importants dans le monde d'aujourd'hui que le fait de faire mémoriser aux apprenants un contenu prédéterminé.

Lorsqu'une WebQuest pose une question ouverte, les apprenants doivent faire plus que simplement "connaître" des faits. Les questions ouvertes activent les connaissances préalables de l'apprenant et créent une curiosité personnelle qui inspire l'investigation et permet une compréhension plus solide du sujet.

Une WebQuest efficace est une structure d'apprentissage à plusieurs niveaux qui utilise des liens vers des ressources essentielles sur Internet et une tâche authentique pour motiver les apprenants à enquêter sur une question ouverte. Grâce à ce défi, les apprenants peuvent développer leur expertise individuelle, tout en participant à un processus de groupe qui transforme les informations nouvellement acquises en une compréhension plus complexe. Les activités qui n'orientent les apprenants que vers des mémoires encyclopédiques ou des manuels scolaires ne tirent pas parti des ressources Internet qui sont interactives, riches en médias, contemporaines, contextualisées ou de perspectives variées. Il faut se demander : "Les apprenants pourraient-ils réaliser cet apprentissage aussi efficacement sans Internet ?" Si la réponse est oui, "trouvons une solution alternative". (Tom March, 2004)

Dans une WebQuest, les informations nouvellement acquises subissent une transformation importante au sein même des apprenants. Obtenir des informations - "l'apport d'apprentissage" - est la partie la plus facile. La WebQuest devient plus complexe et plus intéressant dans la partie suivante, dans laquelle un apprentissage transformateur a lieu et où les jeunes et les enseignants ou les travailleurs de jeunesse peuvent réaliser - ou ne pas réaliser - le potentiel d'une WebQuest. Comment les WebQuests peuvent-elles susciter des expériences de découverte active, qui sont au cœur d'un apprentissage authentique ? L'utilisation de puissantes stratégies d'apprentissage différencie les WebQuests des simples activités sur le Web (Letkeman, 2000). Maintenant que vous avez franchi le cap de la création de votre propre WebQuest, le potentiel de développement et d'intégration de ces ressources dans votre pratique du travail avec les jeunes est sans limite !

Si vous retenez une chose de cette leçon, n'oubliez pas :

"J'entends et j'oublie. Je vois et je me souviens. Je fais et je comprends."
— Confucius

Et maintenant vous savez comment élaborer une WebQuest !

Photo de Guille Álvarez, sur Unsplash

Lignes guide pour le développement de WebQuest

Cette section vise à fournir à tous les participants à la formation en cours d'emploi "Solution Not Pollution" des instructions claires et des directives standardisées pour le développement de ressources WebQuest à inclure dans leurs activités pédagogiques avec les jeunes.

Qu'est-ce qu'un WebQuest ?

" Une WebQuest", selon Bernie Dodge, l'initiateur du concept WebQuest, "est une activité de recherche dans laquelle la plupart ou la totalité des informations utilisées par les apprenants sont tirées du Web. Les WebQuests sont conçues pour bien utiliser le temps des apprenants, pour se concentrer sur l'utilisation des informations plutôt que sur leur recherche et pour soutenir la réflexion des apprenants aux niveaux de l'analyse, de la synthèse et de l'évaluation".

Les WebQuests offrent des ressources d'apprentissage innovantes qui sont mémorables et passionnantes, créatives et amusantes, car leur principal objectif est de s'amuser tout en apprenant.

Selon M. Dodge, les cinq éléments de base d'une WebQuest sont les suivants :

INTRODUCTION	Fournit des informations générales sur le sujet et prépare les apprenants à l'activité. Il définit le contexte de la tâche et aide à "planter le décor".
TASHES	Décrit le "produit final" de l'activité, en présentant un aperçu de l'activité à réaliser.
PROCESSUS	Explique les étapes et les stratégies que les apprenants doivent utiliser pour accomplir la tâche. Chaque étape du processus doit inclure des liens vers des pages web, des articles, des blogs, des vidéos, etc. qui peuvent être utilisés pour aider à accomplir la tâche.
EVALUATION	Mesure les résultats de l'activité et doit illustrer ce que les apprenants doivent réaliser. Doit être présenté sous la forme d'un Kahout.
CONCLUSION	Doit encourager les apprenants à réfléchir sur le processus, les résultats obtenus et sur ce qu'ils ont appris.

Vous trouverez ci-dessous un modèle pour le développement des WebQuests basé sur cette structure, avec des explications et des instructions plus détaillées.

Structure des WebQuests

La WebQuest est composée des éléments suivants :

1. **INTRODUCTION,** qui oriente les apprenants et capte leur intérêt. L'introduction doit attirer le lecteur dans la leçon en se référant aux intérêts ou aux objectifs de l'apprenant et/ou en décrivant une question ou un problème intéressant. Elle doit s'appuyer sur les connaissances préalables de l'apprenant et le préparer efficacement en préfigurant le sujet de la leçon.

2. **TACHE,** qui décrit le produit final de l'activité. La tâche est le résultat final des efforts de l'apprenant... et non les étapes nécessaires pour y parvenir.
La tâche doit être réalisable et engageante et susciter une réflexion qui va au-delà de la compréhension par cœur. Elle doit exiger la synthèse de multiples sources d'information, et/ou la prise de position, et/ou d'aller plus loin que les données fournies et la généralisation ou le développement d'un produit créatif.
Dodge a proposé une taxonomie des tâches, en comprenant onze types différents, dont les tâches journalistiques, les tâches mystères, les tâches de conception, les tâches de consensus. Vous pouvez en savoir plus à ce sujet à l'adresse suivante : http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html

3. **PROCESSUS,** qui explique les stratégies que les apprenants doivent utiliser pour accomplir la tâche et qui décrit étape par étape comment les apprenants vont accomplir la tâche. Chaque étape doit être clairement énoncée afin que la plupart des apprenants sachent exactement où ils en sont à chaque étape du processus et sachent quoi faire ensuite sans avoir besoin des conseils de l'animateur.
Dans cette section, différents rôles peuvent être attribués pour aider les apprenants à comprendre les différentes perspectives et/ou à partager la responsabilité dans l'accomplissement de la tâche. Vous pouvez leur donner des conseils sur la manière dont ils doivent organiser les informations recueillies, y compris des questions qui servent de guides ou une liste d'étapes.
Les activités doivent être clairement liées et conçues pour amener les apprenants à passer des connaissances de base à un niveau de réflexion plus élevé et vous devez essayer d'inclure des évaluations de la compréhension des contenus.

4. **RESSOURCES**, qui sont principalement des sites web, des articles de blog, des articles en ligne, des vidéos et des documents que les apprenants peuvent utiliser pour accomplir la tâche, mais peuvent également être des suggestions de visites, d'activités, de livres ou d'articles à lire.
Il doit y avoir un lien clair et significatif entre toutes les ressources et les informations nécessaires aux apprenants pour accomplir la tâche. Chaque ressource doit avoir son

propre poids, ce qui signifie qu'elle doit toujours apporter quelque chose de nouveau. Les liens doivent véhiculer des informations que l'on ne trouve pas habituellement dans une salle de classe, en utilisant l'actualité et les couleurs d'Internet.
Dans notre WebQuest, nous recommandons d'inclure les ressources sous forme de liens à chaque étape du processus. L'objectif est de s'assurer que les jeunes apprenants verront le déroulement logique de la planification de la WebQuest.

5. **ÉVALUATION ET RÉSULTATS DE L'APPRENTISSAGE,** qui devrait guider les apprenants et les éducateurs sur la façon dont les résultats de la WebQuest seront mesurés. Comme Letkeman (2000) l'a souligné, "les techniques d'évaluation traditionnelles ne sont pas les meilleurs moyens d'évaluer les résultats d'une WebQuest, car tous les apprenants ne peuvent pas apprendre le même contenu. L'évaluation de la WebQuest doit être effectuée par le groupe dans la classe et par le formateur. Les auto-évaluations et les autoévaluations sont une autre technique appropriée pour évaluer les WebQuests.

6. **CONCLUSION,** qui résume l'activité de la WebQuest et encourage les apprenants à réfléchir sur le processus d'apprentissage et ses résultats.

Conseils pratiques pour la planification de vos ressources

1. Définir le domaine thématique et le "produit final" (phases d'introduction et de travail)
2. Structurer le processus - tâches, ressources, etc. Trouver des ressources web dont le contenu et la langue sont adaptés. Regrouper les ressources en fonction des étapes de la tâche.
3. Concevoir les étapes et les concepts de l'évaluation

Selon les dernières études internationales, les compétences professionnelles du XXIe siècle comprennent la collaboration, la coopération (travail d'équipe), la communication (écrite et verbale), la créativité/innovation, la pensée critique et la résolution de problèmes, la maîtrise des technologies de l'information et de la communication (TIC), l'acquisition et la maîtrise des connaissances sur le terrain, le professionnalisme/l'éthique du travail (motivation, réalisation des tâches, respect des délais, assiduité, ponctualité et attitude positive), l'adaptabilité, la compréhension de la lecture et la citoyenneté responsable. Les bonnes pratiques dans l'élaboration des WebQuests devraient essayer d'inclure le plus grand nombre possible de ces compétences.

8 bons procédés (pour le développement de WebQuests soutenant l'acquisition des "compétences du XXIe siècle")

1. Créer des tâches de collaboration et de coopération
2. Susciter et encourager la pensée critique pour la résolution créative de problèmes et les idées novatrices
3. Exiger une communication écrite et orale dans le cadre de la tâche
4. Intégrer et exiger des compétences en TIC du début à la fin
5. Évaluation formative et sommative pour l'acquisition de connaissances
6. Intégrer différents styles d'apprentissage dans la tâche qui vise à encourager l'adaptabilité
7. Créer des tâches authentiques, applicables, pertinentes et réelles
8. Intégrer la responsabilité et la réflexion sur les connaissances acquises au niveau individuel et global

- Lors de l'élaboration des ressources, veuillez garder à l'esprit que les WebQuests doivent être expérientielles et fonctionner dans des environnements d'apprentissage non formels et être attrayantes et attractives pour les personnes pour lesquelles l'offre d'éducation formelle peut avoir échoué et pourrait "ne pas vouloir apprendre" ou pourrait être incapables d'apprendre ;
- Veillez à inclure dans chaque WebQuest des éléments visant à soutenir l'acquisition de compétences de base en matière de pensée créative, d'apprentissage collaboratif, de compétence numérique, etc. ainsi que d'autres éléments permettant d'acquérir les « compétences du XXIe siècle » pour réussir et devenir un membre productif de la communauté ;
- Le contenu doit être référencé fréquemment pour maintenir le sentiment de chasse au trésor ou d'aventure.
- L'apprentissage du contenu de la ressource ne doit pas prendre trop de temps pour résoudre ou compléter la WebQuest.
- Avant de développer la ressource, ayez votre modèle à disposition et suivez les instructions.
- Faites attention à la séquence logique du texte, veillez à ce que le texte soit court et simple, "facile à comprendre".
- Souvenez-vous : La qualité prime sur la quantité.

- Gardez toujours à l'esprit le groupe cible - créez votre contenu comme si vous vous adressiez directement aux jeunes et aux jeunes adultes (entre 15 à 25 ans)
- N'utilisez pas Wikipédia comme source d'information.

Modèle de développement des WebQuests

TEMPS ALLOUÉ :	
TITRE DE LA WEBQUEST :	
INTRODUCTION (Il s'agit de donner des informations générales sur le sujet et, souvent, d'introduire le vocabulaire et les concepts clés que les apprenants devront comprendre afin de mener à bien les tâches concernées. Elle doit présenter un scénario et un contexte pour la réalisation des tâches de la WebQuest et doit être amusante, engageante et créative afin d'attirer les apprenants) :	
TÂCHES (explique clairement et précisément ce que les apprenants doivent faire, elle doit être motivante et intéressante et, si possible, elle doit comprendre des activités qui contribuent au développement de compétences qu'ils utiliseront dans leur vie quotidienne. Des conseils doivent être donnés sur la manière de présenter les résultats, par exemple, des cartes, des graphiques, des essais, des affichages muraux et des diagrammes) :	

PROCESSUS (ensemble d'étapes et de tâches de recherche utilisant des sources prédéfinies qui sont principalement basées sur le web, généralement sous une forme cliquable. Cette étape comporte généralement un ou plusieurs "produits" que les apprenants sont censés présenter à la fin. Ces produits constituent la base de l'étape d'évaluation. Pour chaque étape du processus, une série de liens doit également être incluse (3 à 5 par étape). Ces liens doivent inclure des vidéos, des articles, des blogs, des pages web, etc. que les apprenants peuvent visiter pour les aider à accomplir la tâche. Des liens devraient être intégrés dans la WebQuest vers des sites, des pages, des bases de données, des moteurs de recherche, etc :)
ÉVALUATION (auto-évaluation, comparaison et contraste de ce que les apprenants ont appris, retour d'information au travailleur de jeunesse sur ce qu'ils ressentent, ce qu'ils ont appris. Il s'agit également de répondre à un bref quiz ou jeu sur Kahoot, Google Forms ou une autre plateforme, afin de tester leurs nouvelles connaissances et compétences. Proposer des questions qu'un formateur pourrait utiliser dans une discussion en classe pour faire le point sur une WebQuest) :
CONCLUSION (fournit l'occasion de résumer l'expérience, d'encourager la réflexion sur le processus, d'étendre et de généraliser ce qui a été appris, ou un ensemble de ces éléments) :

Fiches d'activité pour l'évaluation et l'utilisation des WebQuests dans le travail de jeunesse

Titre du module	Évaluation et utilisation des WebQuests dans le cadre du travail de jeunesse		
Titre de l'activité	**Rubrique d'évaluation de la WebQuest**	**Code d'activité**	A3.1
Type de ressources	**Fiches d'activité**	**Type d'apprentissage**	Face à face
Durée de l'activité (en minutes)	**40**	**Résultat de l'apprentissage**	À l'issue de cette activité, les participants comprendront mieux les mesures utilisées pour évaluer la qualité, la pertinence et la structure d'une WebQuest en tant que ressource d'apprentissage.
Objectif de l'activité	L'objectif de cette activité est de présenter aux participants la grille d'évaluation des WebQuests qui a été développée pour évaluer la qualité, la pertinence et la structure d'une WebQuest en tant que ressource d'apprentissage. L'objectif de cette rubrique d'évaluation est de mettre en évidence les domaines ou les aspects de la recherche sur le web qui pourraient être améliorés afin de renforcer la qualité de l'apprentissage,		

	d'offrir un soutien supplémentaire aux apprenants qui effectuent la recherche sur le web ou d'améliorer la collaboration entre les membres de l'équipe qui effectuent la recherche sur le web. En remplissant cette rubrique, les participants pourront identifier les aspects de leur propre WebQuest qu'ils peuvent améliorer, avant de présenter l'activité à leur groupe de jeunes apprenants.
Matériel requis pour l'activité	Pour réaliser cette activité, l'animateur aura besoin de : • Un exemplaire du document pour tous les participants, • Une copie des WebQuests développées par les équipes individuelles - les participants n'auront besoin que d'une copie de la WebQuest qu'ils ont développée dans le cadre de leur propre équipe, • Un lieu de formation avec un espace de détente pour que toutes les équipes puissent remplir leur grille d'évaluation WebQuest par elles-mêmes, • Stylos et matériel de prise de notes pour tous les participants.
Instructions étape par étape	Pour mettre en œuvre cette activité, le formateur doit introduire les étapes suivantes : • Étape 1 - Les participants effectueront cette activité en équipe à partir du module 2. • Étape 2 - Remettez à chaque participant un exemplaire du document ci-dessous et assurez-vous que chaque participant dispose d'une copie de la WebQuest qu'il a produite au cours de son activité de travail en groupe du module 2. • Étape 3 - Donnez à toutes les équipes 20 à 25 minutes pour remplir la grille d'évaluation de la WebQuest qu'elles ont élaborée. Au cours de cette étape, les équipes doivent examiner chaque ligne de la grille d'évaluation et évaluer honnêtement la qualité de leur WebQuest par rapport à l'échelle de notation fournie. • Étape 4 - Après 25 minutes, invitez toutes les équipes à se réunir en un seul groupe, et demandez aux équipes de partager le score sur les 40 qu'elles ont attribué à leur WebQuest, avec une justification du score.

Polycopié

Rubrique d'évaluation des WebQuests

	Début	Développement	Objectifs atteints	Score
Introduction				
Efficacité motivationnelle de l'introduction	0 point L'introduction est purement factuelle, sans appel à la pertinence ou à l'importance sociale OU Le scénario proposé est manifestement faux et ne respecte pas l'éducation aux médias des apprenants d'aujourd'hui	1 point L'introduction se réfère quelque peu aux intérêts de l'apprenant et/ou décrit une question ou un problème intéressant.	2 points L'introduction attire le lecteur en faisant référence à ses intérêts ou aux objectifs et/ou en décrivant de manière engageante une question ou un problème intéressant.	
Efficacité cognitive de l'introduction	0 point L'introduction ne prépare pas le lecteur à ce qui va suivre ni ne s'appuie sur ce que l'apprenant sait déjà.	1 point L'introduction fait quelque peu référence aux connaissances préalables de l'apprenant et donne un aperçu, dans une certaine mesure, du sujet de la leçon.	2 points L'introduction s'appuie sur les connaissances préalables de l'apprenant et le prépare efficacement en préfigurant le sujet de la leçon.	
Tâche (La tâche est le résultat final des efforts de l'élève... pas les étapes pour y parvenir).				
Connexion de la tâche aux normes	0 point Cette tâche n'est pas liée aux normes.	2 points La tâche fait référence à des normes mais n'est pas clairement liée à ce que les	4 points La tâche fait référence à des normes et est clairement liée à ce que les étudiants	

		étudiants doivent savoir et être capables de faire pour atteindre la maîtrise de ces normes.	doivent savoir et être capables de faire pour atteindre la maîtrise de ces normes.	
Niveau cognitif de la tâche	0 point La tâche consiste simplement à comprendre ou à redire les informations trouvées sur les pages web et à répondre à des questions factuelles.	3 points La tâche est réalisable, mais sa signification pour la vie des élèves est limitée. La tâche nécessite l'analyse d'informations et/ou le rassemblement d'informations provenant de plusieurs sources.	6 points La tâche est réalisable et engageante et suscite une réflexion qui va au-delà de la compréhension par cœur. La tâche exige la synthèse de multiples sources d'information, et/ou de prendre position, et/ou d'aller au-delà des données proposées et de faire une généralisation ou un produit créatif.	
Processus (Le processus est la description étape par étape de la manière dont les élèves vont accomplir la tâche).				
Clarté du processus	0 point Le processus n'est pas clairement énoncé. Les étudiants ne sauraient pas exactement ce qu'ils sont censés faire rien qu'en lisant ceci.	2 points Certaines indications sont données, mais il manque des informations. Les étudiants peuvent être confus.	4 points Chaque étape est clairement énoncée. La plupart des étudiants sauraient exactement où ils en sont à chaque étape du processus et sauraient quoi faire ensuite.	
Structure du processus	0 point Le processus manque de stratégies et d'outils organisationnels nécessaires aux étudiants pour acquérir les connaissances	3 points Les stratégies et les outils organisationnels intégrés dans le processus sont insuffisants pour garantir que tous les élèves acquièrent les	6 points Le processus fournit aux étudiants arrivant à différents niveaux d'entrée des stratégies et des outils organisationnels pour accéder et acquérir les connaissances	

	nécessaires à l'accomplissement de la tâche. Les activités sont peu importantes les unes pour les autres et/ou pour l'accomplissement de la tâche.	connaissances nécessaires à l'accomplissement de la tâche. Certaines des activités ne se rapportent pas spécifiquement à l'accomplissement de la tâche.	nécessaires à l'accomplissement de la tâche. Les activités sont clairement liées et conçues pour faire passer les étudiants des connaissances de base à un niveau de réflexion plus élevé. Des contrôles de compréhension sont intégrés pour évaluer si les étudiants ont compris.	
Richesse du processus	0 point Peu d'étapes, pas de rôles distincts attribués.	1 points Certaines tâches ou rôles distincts assignés. Activités plus complexes requises.	2 points Différents rôles sont attribués pour aider les élèves à comprendre les différentes perspectives et/ou à partager les responsabilités dans l'accomplissement de la tâche.	
Ressources (Remarque : vous devez évaluer toutes les ressources, même si elles se trouvent dans des sections autres que le bloc Processus. Notez également que les livres, vidéos et autres ressources hors ligne peuvent et doivent être utilisés le cas échéant).				
Pertinence et quantité des ressources	0 point Les ressources fournies ne sont pas suffisantes pour que les étudiants puissent accomplir la tâche. OU Il y a trop de ressources à consulter dans un délai raisonnable	2 points Il existe un lien entre les ressources et les informations nécessaires aux étudiants pour accomplir la tâche. Certaines ressources n'apportent rien de nouveau.	4 points Il existe un lien clair et significatif entre toutes les ressources et les informations nécessaires aux étudiants pour accomplir la tâche. Chaque ressource a son poids.	

	pour les apprenants. 0 points Les liens sont banals. Ils mènent à des informations qui pourraient être trouvées dans une encyclopédie de classe.			
Qualité des Ressources	0 point Les liens sont banals. Ils mènent à des informations qui pourraient être trouvées dans une encyclopédie.	2 points Certains liens contiennent des informations que l'on ne trouve pas habituellement.	4 points Les liens font un excellent usage de l'actualité du Web. Des ressources variées fournissent suffisamment d'informations utiles pour que les élèves puissent réfléchir en profondeur.	
Evaluation				
Clarté des critères d'évaluation	0 point Les critères de réussite ne sont pas décrits.	3 points Les critères de réussite sont au moins partiellement décrits.	6 points Les critères de réussite sont clairement énoncés sous la forme d'une rubrique. Les critères comprennent des descripteurs qualitatifs et quantitatifs. L'instrument d'évaluation mesure clairement ce que les étudiants doivent savoir et être	

			capables de faire pour accomplir la tâche.	
Note finale				**/40**

Titre du module	Évaluation et utilisation des WebQuests dans le cadre du travail de jeunesse		
Titre de l'activité	Réalisation d'un plan de cours sur toile	**Code d'activité**	A3.3
Type de ressources	**Fiches d'activité**	**Type d'apprentissage**	Face à face
Durée de l'activité (en minutes)	**75**	**Résultat de l'apprentissage**	À l'issue de cette activité, les participants auront un aperçu de la manière d'élaborer efficacement un plan pour intégrer les WebQuest dans leur pratique du travail avec les jeunes.
Objectif de l'activité	L'objectif de cette activité est de fournir aux participants un modèle qui leur permettra de planifier efficacement l'intégration des WebQuests dans leurs activités éducatives avec les jeunes. Dans le cadre de cette activité, les formateurs seront invités à tenir compte de leurs groupes cibles, de leurs besoins, de leurs intérêts, de leur niveau scolaire et à remplir une toile de plan de cours qui leur présentera une série de considérations clés qu'ils devront aborder avant d'introduire les WebQuests dans leur travail avec les jeunes.		
Matériel requis pour l'activité	Pour réaliser cette activité, l'animateur aura besoin de : • Un exemplaire du document pour tous les participants, • Une copie des WebQuests développées par les équipes individuelles - les participants n'auront besoin que d'une copie de la WebQuest qu'ils ont développée dans le cadre de leur propre équipe,		

	• Une salle de formation avec un espace de pause pour que tous les participants puissent compléter leur plan de cours par eux-mêmes, • Stylos et matériel de prise de notes pour tous les participants.
Instructions étape par étape	Pour mettre en œuvre cette activité, l'animateur doit introduire les étapes suivantes : • Étape 1 - Les participants réaliseront cette activité individuellement. • Étape 2 - Fournir à chaque participant un exemplaire du document ci-dessous et s'assurer que chaque participant dispose d'un exemplaire de la WebQuest qu'il a produite au cours de son activité de travail de groupe dans le module 2. • Étape 3 - Donnez à tous les participants 60 minutes pour remplir leur toile de plan de cours qui les aidera à intégrer leur WebQuest dans leur travail de formation des jeunes. • Étape 4 - Après 60 minutes, invitez tous les participants à se réunir à nouveau en un seul groupe et invitez tous les individus à présenter leur canevas au groupe. À la fin de chaque présentation, demandez à chaque participant : "D'après votre évaluation, est-il possible d'utiliser les WebQuests dans votre travail avec les jeunes ? • Étape 5 - Une fois que tous les participants ont eu l'occasion de remplir le canevas, effectuez une brève évaluation verbale après l'activité afin de déchiffrer comment les participants ont trouvé l'outil "canevas de plan de cours".

A3.2 – Modèle de plan de cours

LESSON PLAN CANVAS

Workshop Title:

Purpose

Target Group

Group Size

Trainer

Workshop Duration

Location

Learning Outcomes

Preparation

€ Budget

Training Material

Lesson Plan

Topics and Sub-topics/Learning Activities/Presentations	Duration/ (minutes)	Training Methods	Materials/ Equipment	Topics and Sub-topics/Learning Activities/Presentations	Duration (minutes)	Training Methods	Materials/ Equipment

This work is provided under the license Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives-4.0 International

Dimitra Zervaki
Find your Vantage Angle
http://dimitrazervaki.com

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Annex I – Lesson Plans for Face-to-Face Modules

Module 1 – Introduction to Challenge-Based Learning Theory

Module Title: Introduction to Challenge-based Learning			
Description of the Learning Activities	**Timing (minutes)**	**Materials/ Equipment Required**	**Evaluation/ Outcome of this Session**
<u>Workshop Opening:</u> • The facilitator opens the workshop by welcoming all participants, giving a brief overview of the Solution Not Pollution project using the standard presentation (M1.PPT1) and signing the attendance list for the session. • The facilitator then invites all participants to complete the ice-breaker activity described in A1.1 <u>Activity 1: Introduction to Today's Challenges</u> • The facilitator begins this by delivering slides 1 to 4 of the PowerPoint presentation (M1.PPT2), and engaging youth workers in a group discussion by asking: ○ What Challenge do we face today? (Globally, Nationally, Locally, Personally?)	<u>30 minutes</u> <u>45 minutes</u>	Training venue with IT equipment for all participants; Flipchart and markers; Sign-in sheet for the workshop; Pens and note-taking materials for participants; Projector and screen; Laptop;	Participants will engage in all group activities Participants will have a better understanding of the Solution Not Pollution project and will be introduced to all youth workers completing the training. Participants will engage in a group discussion to identify the challenges we face today on four different levels (Globally, Nationally, Locally and Personally) and will identify how and where we are taught to overcome

• The facilitator takes note of these challenges on a flipchart sheet.
• For each challenge that is mentioned, the facilitator asks:
  ○ What do we do to overcome this challenge?
  ○ Where did we learn how to overcome this challenge?
• For each answer offered, the facilitator writes the answers beside the challenges, creating a 'spider-map' diagram.
• After the group have exhausted all challenges and answered the follow-up questions, the facilitator then continues with slides 5 to 8 of the presentation (M1.PPT2).
		Copy of Solution Not Pollution Standard Presentation – M1.PPT1
		
		Copy of the activity sheet A1.1 to use with all participants.
		
		Copy of Presentation – M1.PPT2
			challenges like the ones we face today.
			
			Participants will better understand the central aim of Challenge-based Learning.

<u>Activity 2: What is Challenge-Based Learning?</u> • The facilitator begins this session by showing slide 9 of the presentation, M1.PPT2, and asking all participants to answer: ○ What is Challenge-based Learning? • The facilitator takes not of the answers on a flipchart, to refer to later in the workshop. • The facilitator then delivers slides 10 to 16 of presentation (M1.PPT2) to participants, pausing briefly at the end of each slide to answer any open questions that may arise from the group.	<u>45 minutes</u>	Training venue with IT equipment for all participants, and space to break-out into smaller groups; Flipchart and markers; Projector and screen; Laptop; Pens and note-taking materials for participants;	Participants will engage in all group work activities and discussions. Participants will gain a better understanding of what challenge-based learning is, how it can be adapted and applied to youth work practice and the potential for challenge-based learning to change how young people are taught to think.

• The facilitator then divides all participants into groups of 2-3, and asks them to brainstorm for 5 minutes each:
  ○ The potential for challenge-based learning in youth work practice.
  ○ The application of challenge-based learning in their daily practice.
• After 10 minutes, the facilitator brings all groups back together and leads a whole group discussion on the how challenge-based learning can be best applied and used in a youth work context.
• Following this informal discussion, the facilitator delivers slides 17 to 21 of the presentation (M1.PPT2).
		Copy of Presentation – M1.PPT2.	Additionally, youth workers will participant in some peer-learning and exchange of best practice through their short group-work tasks.

<u>Activity 3: The Process of Challenge-based Learning</u> • The facilitator begins this session by presenting some slides on the 3-stage process of challenge-based learning. • To introduce this topic, the facilitator presents slides 1 to 8 of the presentation (M1.PPT3). • After this presentation, the facilitator asks all learners to work together in pairs, or small groups of 3, and take 10 minutes to think of a scenario which poses a big idea to young learners and provides them with a 'call to action' to tackle this issue.	<u>60 minutes</u>	Training venue with IT equipment for all participants, and space to break-out into smaller groups; Flipchart and markers; Pens and note-taking materials for participants; Projector and screen; Laptop;	Participants will engage in all groupwork activities and discussions. Participants will have the opportunity to work collaboratively together to map out a challenge-based learning scenario. Participants will better understand the steps involved in developing

• After this group-work activity, the facilitator then continues with the presentation (M1.PPT3), by presenting slides 9 to 12 on the second stage of the challenge-based learning process. • Following these slides, the facilitator invites participants to break-out into their smaller groups again and to write some 'guiding questions' that will help young learners to address the call to action. • After 10 minutes, the facilitator brings the whole group back together and continues with the presentation (M1.PPT3), slides 13 to 16, presenting the third stage of the process. • Again, after these slides, the participants are invited to go back into their smaller groups and to brainstorm possible solutions that could emerge from the call to action they posed to young people, and based on the guiding questions they included in step 2. • After 10 minutes, the facilitator invites all groups to come forward and present their big idea, call to action, guiding questions and possible solutions to the whole group. • After each presentation, all participants can give feedback on the challenge-based learning scenarios and processes presented.		Copy of Presentation – M1.PPT3	challenge-based learning resources.

• When all presentations are concluded, the facilitator asks the group to discuss: ○ What would the impact or benefit be for young learners to learn about these topics through this methodology, compared to more traditional forms of education? • The facilitator takes a note of the main benefits and impacts listed on a flipchart.			
<u>Activity 4: Types of Challenges</u> • The facilitator introduces the different types of challenges that can be integrated into a challenge-based learning resource. • For this, the facilitator delivers slides 1 to 5 of presentation (M1.PPT4). • After these slides, the facilitator invites all participants to join new small groups of 2-3 participants, and to complete the Nano Challenge that is included on slide 5. For this, all participants will need access to a laptop, tablet or smartphone with Internet access. The facilitator can share the link directly with all participants. • For this challenge, participants have 90 seconds to complete the challenge. The facilitator should time all participants.	<u>180 minutes</u>	Training venue with IT equipment for all participants; Flipchart and markers; Pens and note-taking materials for participants; Projector and screen; Laptop; Copy of Presentation – M1.PPT4; Tablets, laptops or smartphones with access to the Internet for all participants;	Participants will engage in all groupwork activities and discussions Participants will gain first-hand experience of solving different types of puzzles and challenges. This means that they will have a more accurate understanding of the types and formats of challenges that they can integrate into their own WebQuests when they go to develop WebQuests in the next face-to-face workshop. Participants will have a better understanding of how timing can enhance the

• After 90 seconds, the facilitator holds a short feedback session on the process of completing a challenge in such a short time. Here the facilitator should assess:
  ○ If this was enough time to complete both puzzles in this challenge.
  ○ How much participants were able to learn in just 90 seconds?
• The facilitator then continues with the presentation by presenting slides 6 to 8 of the presentation (M1.PPT4).
• After these slides, the facilitator invites groups to continue working together to complete the Mini Challenge included on slide 8 of the presentation.
• Again, all participants will need to use their own device with internet access to complete the Mini Challenge.
• For this challenge, all participants are given 10 minutes to solve all of the puzzles related to Mental Flexibility.
• After 10 minutes, the facilitator should hold another group discussion to assess:
  ○ If this was enough time to complete all of the puzzles for this challenge.
  ○ What the participants were able to learn in this short time.
		Copies of A1.2 for all participants	motivation of a learner to complete a challenge. It adds a competitive nature to learning, as teams are working against the clock to solve challenges.
			
			Participants will take note of what worked best, and what changes they would make to these challenges, so that they have a better understanding of how they will develop their own challenges in the next session.

• The facilitator then continues with the PowerPoint slides, delivering slides 9 to 11.
• After slide 11, the facilitator then distributes copies of a time bound WebQuest Challenge (A1.2) to all groups and gives all groups 100 minutes to complete the WebQuest in their groups.
• After 100 minutes, the facilitator invites all groups to present their final product to the rest of the group, for 5 minutes each.
• The facilitator then leads a group discussion to assess:
  ○ Did all groups have enough time to complete all steps in the process in the allocated time?
  ○ How much more were they able to learn through this challenge, compared to the Nano and Mini Challenges?
  ○ Did they enjoy the WebQuest process?
• After this discussion, the facilitator finishes the last PowerPoint slides from M1.PPT4, slides 12 to 16, and answers any open questions.			

<u>Activity 5: The Benefits of Challenge-based Learning</u> • After all participants have had the opportunity to take part in completing three different types of challenge-based learning activities: Nano Challenge, Mini Challenge and a Standard Challenge; the facilitator begins this session by inviting all	<u>45 minutes</u>	Training venue with IT equipment for all participants; Flipchart and markers;	Participants will engage in all group discussions Participants will better understand the benefits associated with challenge-based learning

participants to list what they think are the benefits of challenge based learning.
• The facilitator opens this discussion by asking:
  ○ What are the benefits of challenge-based learning, based on your experience of completing some challenges?
  ○ Do you think young people in your group would benefit from learning through these challenges, and why?
• The facilitator takes not of the answers from participants on a flipchart.
• The facilitator then delivers a short presentation on the benefits of challenge-based learning, by presenting slides 1 to 10 of presentation M1.PPT5.
• To wrap up this session, the facilitator reverts to the flipchart sheet from the beginning of the session.
• The facilitator asks participants:
  ○ How has your understanding of challenge-based learning developed and changed over the course of this workshop?
  ○ Has your opinion of challenge-based learning changed since the beginning of the workshop?
  ○ Do you think challenge-based learning can be adapted and applied to your youth work practice?
		Pens and note-taking materials for all participants;
		
		Projector and screen;
		
		Laptop;
		
		Copy of Presentation M1.PPT5
			Participants will be supported to reflect on their own experience of completing challenges, and recognising the benefits from these learning activities
			
			Participants will complete a short self-reflection to evaluate how their understanding of challenge-based learning has changed through the course of the workshop.

<u>Workshop Closing</u>
• To bring the workshop to a close, the facilitator conducts a short verbal feedback session, and then invites everyone to complete their 'Exit Slips'.
• For this evaluation activity, the facilitator distributes index cards to all participants with the following written on each:
  ○ Three things I learned
  ○ Two questions I have
  ○ One thing I didn't understand
  ○ What I found most interesting
• The facilitator then collects all index cards from participants and will review the feedback ahead of the next session so that any questions can be answered at the next workshop.
• The facilitator then thanks all participants for their active participation in the session and closes the workshop.
	<u>15 minutes</u>	Training venue;
		
		Pens and note-taking materials for participants;
		
		Index cards for all participants.
			Participants will engage in all group activities
			
			All participants will contribute to the evaluation of the first module

Total duration of the module	**7 hours**		

Module 2 – Developing WebQuest Challenges

Module Title: Developing WebQuest Challenges			
Description of the Learning Activities	**Timing (minutes)**	**Materials/ Equipment Required**	**Evaluation/ Outcome of this Session**
<u>Workshop Opening:</u> • The facilitator opens the workshop by welcoming all participants, completing a quick informal recap of what was covered in the first workshop and signing the attendance list for the session. • The facilitator then invites all participants to complete the ice-breaker activity described in A2.1 <u>Activity 1: What are WebQuests?</u> • While all participants from Module 1 will already have experience of completing a WebQuest Challenge, the facilitator will briefly present some slides to introduce the structure and technical components of a WebQuest challenge. • For this short session, the facilitator will deliver slides 1 to 14 of the PowerPoint Presentation M2.PPT1.	<u>30 minutes</u> <u>15 minutes</u>	Training venue with IT equipment for all participants; Sign-in sheet for the workshop; Pens and note-taking materials for participants; Projector and screen; Laptop; Copy of the activity sheet A2.1 to use with all participants. Copy of Presentation – M2.PPT1	Participants will engage in all group activities Participants will better understand the structure and technical components of a WebQuest, and will be able to relate this knowledge to the WebQuest that they completed in Module 1 – Introduction to Challenge-based Learning Theory

<u>Activity 2: Developing a WebQuest Challenge</u>
• The facilitator begins this session by dividing all participants into groups of 2-3, and providing them with a copy of the handouts:
  ○ The 'How to Develop a WebQuest' WebQuest (A2.1), and
  ○ WebQuest Development Guidelines and Template (A2.3)
• The facilitator explains that all participants will collaborate in their teams over the next 6-hours to research, develop and present their own completed WebQuest challenge.
• During this lengthy session, the facilitator moves from group to group, providing guidance and advice where required.
• After 5.5 hours, the facilitator will bring all participants together, and will ask each group to present their completed WebQuest challenge to the whole group.
• After each presentation, the facilitator can provide feedback to the group on the subject, structure and format of the WebQuests.
• This is a competitive process, and the facilitator will pick a winning team, depending on which team has developed 'the best WebQuest', following the structure perfectly, while still being pertinent to young people and fun and engaging.
	<u>360 minutes</u>	Training venue with IT equipment for all participants, and space to break-out into smaller groups;
		
		Flipchart and markers;
		
		Laptops, tablets or smart devices with internet access for all groups;
		
		Pens and note-taking materials for participants;
		
		Copy of the handout – The 'How to Develop a WebQuest' WebQuest (A2.1) for all participants
		
		Copy of the handout – WebQuest Development Guidelines and Template (A2.3) for all participants
			Participants will engage in all group work activities.
			
			Participants will work collaboratively in groups to develop their own WebQuest on any topic which they think is pertinent to young people that they work with.
			
			Through completing the WebQuest, participants will gain the knowledge and skills required to develop their own WebQuests; a new methodology which they can apply to a range of different subjects, topics and projects that they deliver with young people in their service.

<u>Workshop Closing</u>
• To bring the workshop to a close, the facilitator conducts a short verbal feedback session, and then invites everyone to complete their 'Exit Slips'.
• For this evaluation activity, the facilitator distributes index cards to all participants with the following written on each:
  ○ Three things I learned
  ○ Two questions I have
  ○ One thing I didn't understand
  ○ What I found most interesting
• The facilitator then collects all index cards from participants and will review the feedback ahead of the next session so that any questions can be answered at the next workshop.
• The facilitator then thanks all participants for their active participation in the session and closes the workshop.
	<u>15 minutes</u>	Training venue;
		
		Pens and note-taking materials for participants;
		
		Index cards for all participants.
			Participants will engage in all group activities
			
			All participants will contribute to the evaluation of the second module

Total duration of the module	**7 hours**		

Module Title: Evaluating and Using WebQuests in Youth Work			
Description of the Learning Activities	**Timing (minutes)**	**Materials/ Equipment Required**	**Evaluation/ Outcome of this Session**
<u>Workshop Opening:</u> • The facilitator opens the workshop by welcoming all participants, completing a quick informal recap of what was covered in the second workshop and signing the attendance list for the session. • The facilitator then invites all participants to complete the ice-breaker activity described in A3.1 <u>Activity 1: Evaluating Your WebQuests – There is a Rubric for That!</u> • The facilitator begins this session by explaining that when we talk about evaluating WebQuests, this is completed on two levels. Firstly, we need to evaluate the quality of the WebQuest from a structural and content standpoint, and as an educational tool. Secondly, we need to evaluate the learners who complete the challenge in a WebQuest to ascertain if they have achieved the learning outcomes set out in the challenge.	<u>30 minutes</u> <u>60 minutes</u>	Training venue with break-out space for all small teams; Flipchart and markers; Sign-in sheet for the workshop; Pens and note-taking materials for participants; Projector and screen; Laptop; Copy of the activity sheet A3.1 to use with all participants. Copy of Presentation – M3.PPT1	Participants will engage in all group activities. Participants will better understand the metrics that they can use to evaluate the quality of the WebQuest they have developed. Participants will complete the WebQuest Evaluation Rubric for their own WebQuest.

• The facilitator then explains that the evaluation of the learner will be covered later in this module. For now, the facilitator asks: ○ What are the key considerations to bear in mind when evaluating the quality of a WebQuest in terms of its structure, content, and usefulness as a learning activity? • The facilitator can take note of the aspects and parameters that are mentioned by the group on a flipchart. • The facilitator then presents the slides in M3.PPT1 to introduce the WebQuest Evaluation Rubric to all participants. • Following on from this presentation, the facilitator gives each participant a copy of the WebQuest Evaluation Rubric – A3.2 – and invites participants to work in their small teams from Module 2 and complete the evaluation rubric for their own WebQuest. • After 20-25 minutes, the facilitator brings the whole group back together and asks each team to present the score that they have awarded their WebQuest and to justify this score.		Copies of WebQuests that were developed in Module 2 for all teams Copy of the activity sheet A3.2 to use with all participants.	
<u>Activity 2: Preparing to Integrate WebQuests into Youth Work Practice</u> • The facilitator begins this session by explaining that before youth workers can use WebQuest Challenges	<u>60 minutes</u>	Training venue with IT equipment for all participants, and space to break-out into smaller sessions;	Participants will engage in all group discussions. Participants will be more aware of the preparations

in their youth work practice, they need to completing some preparatory steps to ensure that they can implement WebQuests in their youth centre without encountering any issues. • The facilitator then presents slides 2-5 of the PowerPoint Presentation (M3.PPT2). • The facilitator then explains that in this session, each participant will work on their own. They will visit the Solution Not Pollution project website and access some of the Climate Change Challenge WebQuests that have been developed by the Solution Not Pollution project team. These WebQuests are accessible at this link: http://solutionnotpollution.eu/webquests.html • Participant will each choose one WebQuest, will read through the WebQuest in its entirety, and will then answer the questions presented on slide 6 of the PowerPoint slides (M3.PPT2). • Participants will spend 30-40 minutes reviewing the WebQuest and answering these questions. They will then share the results of their assessment with the rest of the group.		Projector and screen; Laptop; Pens and note-taking materials for participants; Copy of Presentation – M3.PPT2.	and considerations they will need to make before they introduce WebQuests to their youth work practice. Participants will gain a better understanding of the Climate Change Challenge WebQuests that have been developed by the Solution Not Pollution team, by reviewing the content of the WebQuest in depth, and completing a short checklist of what they will need to deliver this WebQuest to young people in their group.
<u>Activity 3: Lesson Planning with the Lesson Plan Canvas</u> • The facilitator begins this session by asking participants: ○ Have you ever heard of a Lesson Plan Canvas?	<u>90 minutes</u>	Training venue with IT equipment for all participants, and space to break-out into smaller sessions;	Participants will engage in all individual activities and group discussions.

○ If not, have you any idea what it could be? • Following on from this informal discussion, the facilitator then presents an overview of what the Lesson Plan Canvas is, and how it can be used to help youth workers to integrate WebQuests – or any alternative learning resources or strategies – into their youth work practice. For this presentation, the facilitator delivers slides from the PowerPoint Presentation (M3.PPT3). • The facilitator will then invites all participants to work independently for this session, and to complete the Lesson Plan Canvas to plan for how they can integrate the WebQuest that they developed in Module 2 into their youth work practice. • For this session, the facilitator will give all participants a copy of the handout (A3.3) and will ensure that each participant has a copy of the WebQuest that they developed in Module 2 so that they can complete the Canvas for their own WebQuest. • After 60 minutes, the facilitator invites volunteers to present their complete Lesson Plan Canvas to the whole group. • At the end of each presentation, the facilitator asks the participants: ○ 'From your assessment, is it feasible to use WebQuests in your youth work practice?'.		Pens and note-taking materials for participants; Projector and screen; Laptop; Copy of Presentation – M3.PPT3 Copy of the activity sheet A3.3 to use with all participants.	Participants will be introduced to the Lesson Plan Canvas tool. Participants will working independently to review the WebQuest that they had developed as part of a team in Module 2, and to develop a Lesson Plan Canvas to assess the suitability of integrating their WebQuest into their youth work practice.

• The facilitator then asks all participants to evaluate how useful they found the Lesson Plan Canvas to be in helping them to plan their lessons.			
<u>Activity 4: Evaluating and Tracking Learner Performance</u> • In this session, the facilitator will explain to participants that they will now move onto the second type of evaluation of a WebQuest – where they assess the performance of the young people who will complete their WebQuests. • For this, the facilitator delivers slides 1 to 20 from the PowerPoint presentation (M3.PPT4). • As this presentation is quite content-heavy, the facilitator is advised to stop regularly to recap, and to ask questions of participants to ensure that they are following the content that is being covered. • After the presentation, the facilitator answers any open questions, before inviting all participants to re-form their small teams from Module 2 and to develop an Evaluation Rubric for the WebQuest that they have developed. This Evaluation Rubric should set the criteria that they will use to measure and track the performance of young people who complete their WebQuest.	<u>120 minutes</u>	Training venue with IT equipment for all participants, and break-out space for smaller group activities; Pens and note-taking materials for participants; Projector and screen; Laptop; Copy of Presentation – M1.PPT4.	Participants will engage in all groupwork activities and discussions. Participants will learn which methods of assessment and evaluation work best when delivering alternative educational activities, such as WebQuests, to a group of young learners. Participants will gain practical experience of developing their own evaluation rubric, which will allow them to track the performance of young people, or teams of young people, completing their WebQuest.

• Teams are given 60 minutes to review their WebQuest and complete the 4 steps that were outlined in M3.PPT4 for their WebQuest. • After one-hour, the facilitator brings the whole group back together. Rather than presenting their Rubrics to the group, teams are asked to swap their Rubrics with another team and to assess the relevance of each other's Rubrics in evaluating the performance of a young learner or a team of young learners who are completing the WebQuest Challenge. • After each group have reviewed each other's Rubrics, they can each have 3-5 minutes to present verbal feedback to the other group.			
<u>Activity 5: Sharing Best Practices: Using WebQuests in Youth Work</u> • This activity represents the final activity in the face-to-face delivery of this In-service Training Programme. To capture what youth workers have learned through their completion of these modules, as a final activity, participants will be invited to reflect on their experience of completing these three modules, and to come up with 'one piece of advice for using WebQuests in youth work'. This advice can be aimed at other youth workers in the group,	<u>45 minutes</u>	Training venue with space for all participants to sit in a semi-circle, and with two desks if the debate format is chosen; Flipchart and markers; Pens and note-taking materials for all participants.	Participants will engage in all group discussions. Participants will be supported to reflect on their own experience of completing this training and to offer forward one piece of advice based on what they have learned through the three modules.

external youth workers who have not completed this training or even to themselves – as something to bring with them when they leave the training room today and start using WebQuests in their youth work practice. • The facilitator ensures that all participants have the opportunity to contribute to this activity and takes note of the advice that is shared on a flipchart or white board. • After all participants have offered their 'one piece of advice', the facilitator introduces two new topics for group discussion. These topics can also be addressed in a short debate, if the facilitator decides, with the participants all split into two teams – one team is for the motion and one is against. This is left to the discretion of the facilitator and the preferences of the learner group. • The topics to be discussed are as follows: ○ Suitability of WebQuest Challenges to Youth Work Practice. If using the debate model, the motion would be: WebQuest Challenges are suitable to be used in a youth work setting. ○ Usefulness of the WebQuest model for addressing bigger issues in the world, such as climate change. If using the debate format, the motion would be: WebQuest Challenges			Participants will take note of the collective advice offered by all participants in the group and will use these notes as a reference for when they apply what they have learned about WebQuests to their youth work practice. Participants will engage in an active discussion or debate about the merits of using challenge-based learning with young people, especially addressed to topics such as climate change.

are the most useful format for engaging young people in taking action against climate change and other challenges we face today. • If the session takes the form of a group discussion, the facilitator takes note of the key points raised and lists them on a flipchart. In this instance, the facilitator also allows for informal networking and asks participants to each share examples of best practice of how they motivate young people in their groups to engage in educational activities and projects. • If the debate format is used, the facilitator acts as the adjudicator – giving each team 5 minutes to present their points and 3 minutes to rebut the other team. • To wrap up this session, the facilitator refers to the flipchart sheet, recaps on all points that were raised in the discussion. If the debate format was used, the facilitator appoints one team the winner of the motion. • The facilitator thanks all participants for their active participation in this wrap-up activity, before introducing the evaluation for the workshop.			
<u>Workshop Closing</u> • To bring the workshop to a close, the facilitator conducts a short verbal feedback session.	<u>15 minutes</u>	Training venue; Pens and note-taking materials for participants;	Participants will engage in all group activities

• The facilitator then invites participants to take part in the 'Suitcase, Letter Tray and Bin' evaluation technique – described in Annex A3.4 below. • The facilitator then explains that, in completing these different ice-breaker and evaluation exercises, the aim is to show youth workers a range of different ice-breaker and evaluation techniques so that they can gain first-hand experience of what works best in a group-work setting, and so that they can apply these techniques and exercises to their own group work practice. • Once the activity is completed, the facilitator then thanks all participants for their active participation throughout the programme and closes the workshop. • The facilitator shares a final evaluation form with all participants to complete after the session. The evaluation form is available at this link: https://forms.gle/nk88xzhXtrCnfs1n7		Index cards for all participants.	All participants will contribute to the evaluation of the first module
Total duration of the module	**7 hours**		

Annex I.I – Icebreaker Activities for Lesson Plans

Module Title	Introduction to Challenge-based Learning Theory		
Activity Title	Where the Wind Blows…	**Activity Code**	A1.1
Type of resource	**Activity sheets (AS)**	**Type of learning**	Face-to-face
Duration of Activity (in minutes)	**20 minutes**	**Learning Outcome**	On completion of this activity, participants will feel more at ease with their group of peers, will get to know something about one another and youth workers will have access to a good team building activity that they can use with young people in their groups.
Aim of activity	This is a good team-building activity to complete with a new group of learners. The aim of this activity is to put all group members at their ease and to encourage them to get to know something personal about one another. All participants will have the opportunity to participate and share something personal about themselves. Youth workers will also be able to re-use this activity with young people in their groups.		
Materials Required for Activity	To deliver this icebreaker, the facilitator will need a training room big enough to accommodate all participants standing in a circle. All participants will need to take off their shoes for this activity.		
Step-by-step instructions	To implement this activity, the facilitator should introduce the following steps: • Step 1 - Participants form a circle with a decent space in the middle. • Step 2 – Participants should take off their shoes, as placeholders for the activity. • Step 3 - A participant is chosen to stand in the middle of the circle and say: “the big wind blows for those who_____”. They should say something about themselves or something they like.		

	• Step 4 - If participants in the circle share the said experience, trait, they have to run to someone else's spot. Whoever is left without a spot must then go to the middle. • Step 5 - For this activity, the facilitator asks all participants to make their statements relevant to climate change or the environment. • Step 6 - The facilitator can cater it so that everyone gets a turn to run around. For example, when delivering the training in a community, the facilitator can be in the middle and say, "the wind blows for those that live in X." Chances are most participants will live in the community or region, so they will have the opportunity to participate. • Step 7 – After 10 to 12 rounds of this activity, all participants should have had the opportunity to stand in the middle of the circle. The group should also be well warmed up and should have learned a thing or two about their peers. (Source, adapted from: https://www.grownyc.org/files/rcp/IceBreakers.pdf)

Module Title	Developing WebQuest Challenges		
Activity Title	Who Am I…	**Activity Code**	A2.1
Type of resource	**Activity sheets (AS)**	**Type of learning**	Face-to-face
Duration of Activity (in minutes)	**20 minutes**	**Learning Outcome**	On completion of this activity, participants will have completed a short icebreaker and get re-acquainted with their peers from the first workshop. Youth workers will have access to a good team building activity that they can use with young people in their groups.

Aim of activity	This is a good ice-breaker activity to use, especially when introducing 'environmental' topics to a group of learners. This ice-breaker will first be used with youth workers and participants on the in-service training programme, but youth workers can also use this with young people in their group, and it can be tailored to include only animals from their respective countries, or to highlight aspects of local, regional or national biodiversity.		
Materials Required for Activity	To deliver this icebreaker, the facilitator will need: • A training room big enough to accommodate all participants walking around freely. • Paper for all participants with an animal written on it. • Tape to stick the sheet to the participants. • Pens and note-taking materials for all participants.		
Step-by-step instructions	To implement this activity, the facilitator should introduce the following steps: • Step 1 – The facilitator begins by setting a time limit of 15 minutes for this activity, with time at the end for guesses. • Step 2 - Tape or pin the name of a wildlife species on the back of each participant and make sure everyone has paper and a pencil. • Step 3 - Each participant walks around the room and tries to figure out what animal he or she is by walking up to other participants and getting clues from them. For example, Person A gives clues to Person B by briefly describing what Person B is in one to four words. Person B writes down this description and then briefly describes what Person A is in one to four words. Person A writes down this clue and both people move on to other participants for new clues. • Step 4 – The facilitator wraps up by asking for volunteers to guess what they think they are, based on the clues they received. (Source, adapted from: https://iowaee.org/2017/08/nature-based-classroom-icebreakers/)		

Module Title	Evaluating and Using WebQuests in Youth Work		
Activity Title	20 Waste Questions…	**Activity Code**	A3.1
Type of resource	**Activity sheets (AS)**	**Type of learning**	Face-to-face
Duration of Activity (in minutes)	**20 minutes**	**Learning Outcome**	On completion of this activity, participants will have completed a simple icebreaker that will teach them about the different forms of waste.
Aim of activity	The aim of this activity is to put all group members at their ease and to encourage them to get to learn a little more about the different types of waste there are. Youth workers will also be able to re-use this activity with young people in their groups.		

Materials Required for Activity	To deliver this icebreaker, the facilitator will need a training room big enough to accommodate all participants moving around freely.
	
	The facilitator will also need:
	• Post-its or stickers with different types of waste written on them:
	  ○ Metal
	  ○ Plastic
	  ○ Electronic
	  ○ Hazardous
	  ○ Organic
	  ○ Liquid
	  ○ Food
	  ○ Landfill
	  ○ Recyclable
	  ○ Industrial
	• A flipchart sheet or whiteboard with all forms of waste written on it.		

Step-by-step instructions	To implement this activity, the facilitator should introduce the following steps:		

	• Step 1 - Participants are each given a sticker or post-it-note with one form of waste written on it. Participants are not allowed to read what is written on the post-it note. • Step 2 – Participants stick the sticker to their forehead, without reading it. • Step 3 – Participants then walk around the room, asking yes-no questions when they meet another participant. For example, a participant will ask: 'Am I easy to recycle?', 'Am I difficult to dispose of?', or 'Do I have a smell?' and depending on the type of waste written on their forehead, the other participant will answer yes or no. • Step 4 – The rules state that a participant can only ask one yes/no question to each participant they meet; and they must answer a yes/no question in return for the other participant. • Step 5 – After 10 minutes, if participants have not been able to identify the type of waste that they are, the facilitator can display the 10 different types of waste on a flip chart sheet or whiteboard. • Step 6 – At this point, participants can complete one last round and ask their fellow participants, 'Am I X type of waste?', informed by what they have learned about themselves in previous rounds. • Step 7 – After this final round, the facilitator leads a short group discussion to evaluate how participants found this activity and if they would complete this short exercise with young people in their groups? (Source, adapted from: https://static.sustainability.asu.edu/docs/sustainableschools/learn-more/waste-icebreaker-final.pdf)

Annex I.II – Evaluation Activity for Lesson Plans

Module Title	Evaluating and Using WebQuests in Youth Work		
Activity Title	Suitcase, Letter tray, Bin Evaluation Game	**Activity Code**	A3.4
Type of resource	**Activity sheets (AS)**	**Type of learning**	Face-to-face

Duration of Activity	**10 minutes**	**Learning Outcome**	Participants will participate in a short evaluation exercise that they can adapt and apply to their own youth work practice.
Aim of activity	The aim of this activity is to evaluate the success of the final workshop for youth workers and to identify areas in which they would have needed additional supports. In addition, youth workers will have an opportunity to practice an alternative evaluation technique that they can adapt and apply to their own youth work practice.		
Materials Required for Activity	The facilitator will require the following items to complete this evaluation technique: • Suitcase/ letter tray/bin or a picture of these items. • Cards (if possible, in 3 different colours). • Pens and note-taking materials for all participants.		

Step-by-step instructions	To use this activity in a face-to-face session, the facilitator should:
	• Step 1 – begin by giving all participants three cards and a pen.
	• Step 2 – ask the participants to take their three pieces of card and to answer the following questions, with one answer on each piece of card:
	  ○ What aspects of this programme they will take with them?
	  ○ Which aspects they are undecided about?
	  ○ Which aspects won't they use at all (if applicable)?
	• Step 3 – the facilitator then places either a symbol of a suitcase, a letter tray, and a bin in the middle of the room, or these actual three items.
	• Step 4 – the facilitator then asks all participants to distribute their pieces of card accordingly, as follows:
	  ○ Those aspects that they will take with them are placed in the suitcase, because they will support them in their youth work practice and in their work with young people.
	  ○ Those aspects which they are unsure or undecided about, they will place in the letter tray as they need more research and consideration before being brought into their youth work practice.
	  ○ Those aspects which they did not find useful or beneficial at all, and which cannot be implemented with their own youth group, will be thrown in the bin		

	• Once all participants have completed the activity, the facilitator can then collect all of the pieces of card to evaluate which aspects of the programme were most beneficial, useful and interesting for the youth workers present.

Annex II – Additional Learning Resources for Self-directed Learning

Additional Learning Resources for Climate Change and Youth-led Climate Actions

Module Title:	Climate Change and Youth-led Climate Actions
Title of Resource:	Causes and Effects of Climate Change
Resource Code:	R1.1
Introduction to the resource:	This video will introduce you to causes and consequences of climate change. It is a good introduction to the topic. Duration: 3:04 mins
What will you get from using this resource?	This video will present you, with an overview of what causes climate change (providing you with insights about greenhouse effect) and how it will affect our lives.
Link to resource:	https://www.youtube.com/watch?v=G4H1N_yXBiA

Module Title:	Climate Change and Youth-led Climate Actions
Title of Resource:	Paris Agreement simplified
Resource Code:	R1.2
Introduction to the resource:	This video will introduce you to the main outcomes of the Paris Agreement presented in the theoretical chapter of this module. It will provide you with insights and some simplified explanations of the text of the Agreement. Duration: 8:30 mins
What will you get from using this resource?	This video will present you with what you need to know about the Paris Agreement. It will allow you to be able to answer any questions young people may have when it comes to this topic. It will present you with information on what the consequences of an increase of the temperature of 2° Celsius are. The video is a good introduction to the topic of climate change. Don't hesitate to take notes during the video.
Link to resource:	https://www.youtube.com/watch?v=1DdfNU5iATU

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Module Title:	Climate Change and Youth-led Climate Actions
Title of Resource:	Beyond Greta Thunberg: The uprising of youth climate activists
Resource Code:	R1.3
Introduction to the resource:	This video from the *Washington Post* provides a follow-up on the content of the "Youth-led climate action" unit by providing additional information about how young activists are fighting against climate change and how they are demanding those in power to act for the planet. Duration: 9:30 mins

What will you get from using this resource?	By watching this video, you will gain a comprehensive understanding of youth actions for the climate, you will have a better knowledge of: • The significant number of students and young activists who are engaged around the world to fight climate change • How key persons, like Greta and other activists, can inspire and motivate other young people to act for climate justice • The actions that young people can undertake to get their voice heard by policy makers and decision-makers. • How the climate movement has evolved, moving from the promotion of environmental behaviours to taking over the streets and demonstrating in front of institutions' headquarters. • What strategies young activists chose to launch world-wide climate debates.
Link to resource:	https://www.youtube.com/watch?v=KoC_1rOAFX0

Module Title:	Climate Change and Youth-led Climate Actions
Title of Resource:	5 Youth Activists Who Are Demanding Urgent Climate Action in Africa
Resource Code:	R1.4

Introduction to the resource:	We have observed and reflected on how young people are acting for the planet in a global movement involving hundreds of countries all over the world. However, local actions are just as important as those carried out worldwide. In this article you will learn about the climate initiatives of 5 African activists fighting against climate change locally to inspire their communities, raise awareness among citizens about climate crisis and have their voices heard by politicians in their countries. Duration: 15 mins
What will you get from using this resource?	This article is about the importance of running local climate actions to affect local communities and will provide you with some good examples of how to do that, in particular you will have better knowledge and understanding of: • Promoting "green" initiatives in schools • Running local communication actions targeting your community • Organising community education forums • Spreading the word among citizens about the importance to adopt ecological habits • Encouraging environmental behaviours among local communities
Link to resource:	https://www.globalcitizen.org/en/content/youth-climate-change-activists-in-africa/

Additional Learning Resources for Online and Social Entrepreneurship

Module Title:	Online and Social Entrepreneurship
Title of Resource:	The 5 Pages You Need for Your Start-up's Marketing Website
Resource Code:	R2.1
Introduction to the resource:	This instructional video provides information on how to effectively create 5 essential pages for a marketing website.
What will you get from using this resource?	This video guides you through the essential pages for your marketing website, for the website to be competitive in the industry you desire to be in. The video provides useful information and tips regarding: • 5 pages you need to have • What questions you need to ask in order to hit the mark on website design • Home page (Do I need this? 80% of your traffic ends here) • Pricing (Is this for me) • Feature page (Does this solve my problem) • About page (Can I trust these people – this is building trust) • The blog (Are they innovators? - this shows that you are updating your website with the current developments)
Link to resource:	https://www.youtube.com/watch?v=EptKcbr2M1M

Module Title:	Online and Social Entrepreneurship
Title of Resource:	The Complete Guide to Building a Successful YouTube Channel
Resource Code:	R2.2

Introduction to the resource:	This readable article presents a complete guide on how to build a successful YouTube channel for sharing your content and to be successful while doing it.
What will you get from using this resource?	This article can help you to broaden your knowledge on the following topics: • Decide on your audience • Steps on attracting views with your videos • Instructional videos on YouTube marketing Additionally, the article is accompanied by YouTube videos and various images showing the steps involved in building your brand on YouTube.
Link to resource:	https://www.quicksprout.com/youtube/

Additional Learning Resource R2.3

Module Title:	Online and Social Entrepreneurship
Title of Resource:	How to start a small business online
Resource Code:	R2.3
Introduction to the resource:	This readable article presents a complete guide, with a proven sequence of steps that you can follow to guarantee your success when you are starting a small business online.
What will you get from using this resource?	This article can help you broaden your knowledge on the following: • Start a business that addresses a need; • Write copy that sells; • Design and build your website; • Use search engines to drive targeted buyers to your site; • Establish an expert reputation for yourself; • Use the power of email marketing to turn visitors into buyers;

	• Increase your income through back-end sales and upselling.
Link to resource:	https://www.entrepreneur.com/article/175242

Module Title:	Online and Social Entrepreneurship
Title of Resource:	5 Reasons Why Social Entrepreneurship Matters
Resource Code:	R2.4
Introduction to the resource:	This readable article refers to the essential aspects of every social enterprise and why social entrepreneurship matters.
What will you get from using this resource?	This article offers a valuable insight into social entrepreneurship and why it is important. Some of topics discussed include: • You are an inspirational source of impact • You will respond to customers'needs • Establish relationships beyond economic purpose • A more responsive business to create economic and social value • A social mission to make the world a better place
Link to resource:	https://www.entrepreneur.com/article/175242

Module Title:	Online and Social Entrepreneurship
Title of Resource:	How to Start a Social Enterprise: The definitive guide to starting an impact business
Resource Code:	R2.5
Introduction to the resource:	This readable article presents the ultimate social enterprise guide for social entrepreneurs with all the information you might need in one place.

What will you get from using this resource?	This article offers an in-depth coverage of everything you might need when starting a social enterprise, in one place. Here you can find information on various topics, some of them being: • What is a social entreprise? • Financing your social entreprise; • Deciding on your business structure; • Online marketing; • Business planning; • Social entreprise business models; • How to measure impact and many more!
Link to resource:	https://www.inventshift.com/social-enterprise-start

Annex III - References

Module 1 – Climate Change and Youth-led Climate Action

Online references

- Cambridge English Dictionary (2020). Retrieved June 29th, 2020 from: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/petition
- Collins Dictionary (2020). Greenhouse gas emissions. Retrieved June 29th, 2020 from: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/greenhouse-gas-emissions
- Conseil de l'Union européenne (2020). Changement climatique : ce que fait l'UE. Retrieved June 15th, 2020 from: https://www.consilium.europa.eu/fr/policies/climate-change/
- European Commission (2020). Causes of climate change. Retrieved June 15th, 2020 from: https://ec.europa.eu/clima/citizens/eu_en
- European Commission. Paris Agreement. Retrieved June 29th, 2020 from: https://ec.europa.eu/clima/policies/international/negotiations/paris_en
- European Commission (2019). Public consultations and other consultation activities. Retrieved June 13th, 2020 from: https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=333&langId=en

- European Parliament (2020). Petitions. Retrieved June 13th, 2020 from: https://www.europarl.europa.eu/at-your-service/en/be-heard/petitions
- Heathman, A. (2020). The top environmental influencers to follow on Instagram. Retrieved June 25th, 2020 from: https://www.standard.co.uk/tech/earth-day-environment-influencers-instagram-2020-a4420656.html
- Laville, S. and Watts, J. (2019). Across the globe, millions join biggest climate protest ever. Retrieved June 12th, 2020 from: https://www.theguardian.com/environment/2019/sep/21/across-the-globe-millions-join-biggest-climate-protest-ever
- Maris, E. (2019). Why young climate activists have captured the world's attention. Retrieved June 12th, 2020 from: https://www.nature.com/articles/d41586-019-02696-0
- National Geographic (2020). Climate Change. Retrieved June 29th, 2020 from: https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/climate-change/
- Oxford Reference (2020). Global Warming. Retrieved June 29th, 2020 from: https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095855385#:~:text=The%20gradual%20increase%20in%20the,Science%20and%20technology%20%E2%80%94%20Environmental%20Science
- Pittman, K. (2005). Balancing the equation: Communities supporting youth, youth supporting communities. Retrieved June 29th, 2020 from: https://books.google.fr/books?id=A_5yAwAAQBAJ&pg=PT895&lpg=PT895&dq=pittman+balancing+the+equation&source=bl&ots=Sg5amx_pNr&sig=ACfU3U15xaP1GvSPRENniAtOVWgurWeovA&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjZiILYyqbqAhUKxYUKHeHuC4kQ6AEwCXoECAcQAQ#v=onepage&q=pittman%20balancing%20the%20equation&f=false
- Schneider, F. (2019). A Paris, une agora pour le climat mobilise des jeunes. Retrieved June 12th, 2020 from: https://www.la-croix.com/Sciences-et-ethique/Environnement/agora-climat-Paris-jeunes-2019-01-27-1200998408
- Sengupta, S. (2019). Protesting Climate Change, Young People Take to Streets in a Global Strike. Retrieved June 12th, 2020 from: https://www.nytimes.com/2019/09/20/climate/global-climate-strike.html
- United Nations (2018). Report of the United Nations High Commissioner for Refugees. Retrieved June 15th, 2020 from: https://www.unhcr.org/gcr/GCR_English.pdf

- UN Refugee Agency (2020). Climate change and disaster displacement. Retrieved June 15th, 2020 from: https://www.unhcr.org/climate-change-and-disasters.html

Module 2 – Online and Social Entrepreneurship

Books

- Jonathan, A. (2020) Digital Entrepreneurship. Routledge-Taylor & Francis
- Bell, J. and Stellingwerf, J. (2012). Sustainable Entrepreneurship: The Motivations & Challenges of Sustainable Entrepreneurs in the Renewable Energy Industry (Jonkoping, Sweden: Jonkoping International Business School Master Thesis in Business Administration, 2012)
- Isaak, R. (2020). The Making of the Ecopreneur. Greener Management International, 38 (2002), 81.

Online references

- Ask Leanstack (2020). What is a business model. Retrieved May 21st, 2020 from: http://ask.leanstack.com/en/articles/901366-what-is-a-business-model
- Businessdictionary (n.d.) Business planning. Retrieved May 21st, 2020 from: http://www.businessdictionary.com/definition/business-planning.html
- Eisenmann, T. (2013). Entrepreneurship: A Working Definition. Retrieved May 20th, 2020 from: https://hbr.org/2013/01/what-is-entrepreneurship.
- Grassl, W. (2012). Business Models of Social Enterprise: A Design Approach to Hybridity. Retrieved May 21st, 2020 from: http://www.acrn.eu/resources/Journals/JoE012012/Grassl_SE-Hybridity.pdf
- Hack the Entrepreneur (n.d.). 6 Online Business Models. Retrieved May 21st, 2020 from: https://hacktheentrepreneur.com/online-business-models/
- Hankervisionary.com (2019). Digital entrepreneurship – The Definition and Traits of an Online Entrepreneur Retrieved May 20th, 2020 from: https://hankervisionary.com/digital-entrepreneurship-the-definition-and-traits-of-an-online-entrepreneur
- Investopedia (2020). Entrepreneur. Retrieved May 20th, 2020 from: https://www.investopedia.com/terms/e/entrepreneur.asp

- Investopedia (2019). Crowdfunding. Retrieved May 20th, 2020 from: https://www.investopedia.com/terms/c/crowdfunding.asp
- Investopedia (2019). Social Entrepreneur. Retrieved May 20th, 2020 from: https://www.investopedia.com/terms/s/social-entrepreneur.asp
- MSG (n.d.). What is Social Entrepreneurship? Retrieved May 20th, 2020 from: https://www.managementstudyguide.com/social-entrepreneurship.htm
- National Geographic (n.d.). Anthropocene. Retrieved May 20th, 2020 from: https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/anthropocene/
- Osberg, S. and Martin, R. (2015). Two Keys to Sustainable Social Enterprise. Retrieved May 20th, 2020 from: https://hbr.org/2015/05/two-keys-to-sustainable-social-enterprise
- Smale, T. (2015). 4 Reasons Why an Online Business is the Best Investment You Will Ever Make. Retrieved May 20th, 2020 from: https://www.entrepreneur.com/article/241759
- Stockholm Resilience Centre (2020). Planetary Boundaries. Retrieved May 20th, 2020 from: https://www.stockholmresilience.org/research/planetary-boundaries.html
- Workspace. (2020). Top 16 alternative funding sources for Businesses. Retrieved May 20th, 2020 from: https://www.workspace.co.uk/community/homework/business-finance/top-15-alternative-funding-sources-for-new-and-gro

Future In Perspective

JUGEND- & KULTURPROJEKT E.V.

SOLUTION
SOLIDARITE & INCLUSION

AKLUB

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."
Project Number: 2019-3-IE01-KA205-065708