Hackathon

de l'engagement

ASSOCIATION Junior

Réseau National des Juniors Associations

Ce Kit pédagogique c'est quoi ?

Ce kit est le fruit d'un travail du Réseau National des Juniors Associations sur les compétences acquises par des jeunes engagé·es, qui postule qu'avant leur valorisation, il est nécessaire de les conscientiser. Nous souhaitons, par la diffusion de ces outils d'animation, permettre à chacun·e de mettre en œuvre des ateliers aidant à la conscientisation des compétences. Les fiches de ce kit sont des trames pour animer ce type d'ateliers qui, mises bout à bout, constituent un grand « Hackathon ». Elles mobilisent des techniques d'animation issues de l'éducation populaire.

À qui est-il destiné ?

Il s'adresse à tout·e acteur·ice accompagnant des jeunes engagé·es, en Juniors Associations ou dans d'autres cadres (service civique, association etc.), et qui souhaitent s'outiller et outiller les jeunes sur la thématique. Il peut également être utilisé par des jeunes souhaitant, avec leur groupe, travailler en autonomie sur la thématique.

Comment l'utiliser ?

Vous retrouverez pour chaque fiche d'atelier :

- Les objectifs de l'atelier qui est proposé,
- Le temps et le matériel requis pour sa mise en œuvre,
- L'ensemble du déroulé de l'atelier, et les informations nécessaires à sa conduite.

Ces ateliers n'ont pas vocation à couvrir tous les aspects de la conscientisation et de la valorisation des compétences. L'objectif principal est de vous donner des outils pour mener vous-mêmes des ateliers. Vous trouvez la trame d'atelier trop courte ou trop longue ou vous pensez qu'un autre atelier devrait être mis en œuvre ? Vous avez d'autres idées ? N'hésitez pas à les mettre à profit et à améliorer l'atelier !

Bonne lecture !

Déroulé général
du Hackathon de l'engagement

Le saviez-vous ?

Un hackathon est un événement réunissant des personnes **pour développer des projets**, généralement informatiques.
Les hackathons ont souvent une limite de temps, c'est pour cela que nous avons repris l'appellation : le « Hackathon de l'engagement » est constitué d'une suite d'ateliers qui s'enchaînent très vite.

Point vocabulaire :

Tout au long de ces fiches, nous utiliserons le terme **« anim »** pour désigner la ou les personnes qui animeront les ateliers.
Nous utilisons dans les fiches le terme **"flashcard"**, ce terme désigne des cartes mémoires permettant d'avoir un support visuel rappelant des informations importantes.

Présentation générale :

Ce déroulé général présente de manière succincte les phases du Hackathon, mais vous devez lire l'ensemble des fiches pour animer les ateliers.

Objectifs :

- Donner des clés de définition et de compréhension des compétences
- Aider des jeunes engagé·es à conscientiser leur parcours d'engagement
- Proposer un temps de réflexion sur la conscientisation des compétences
- Favoriser l'apprentissage par les pair·es

Participant·es :

Jusqu'à 50 participant.es

Jeunes engagé·es
en Juniors Associations,
Service civique, ...

Durée : 3h30

Anim

6 anim
pour 50 participant·e·s

Matériel :

- Ce feuillet pédagogique
- Feuille A3
- Stylos / feutres
- Patafix
- Post it
- 2 Cordes ou ficelles
- L'ensemble des trames d'ateliers
- Enveloppes

Pour 50 participant·es :

L'annexe 1 en 5 exemplaires
L'annexe 2 en 6 exemplaires
L'annexe 3 en 5 exemplaires
L'annexe 4 en 5 exemplaire
L'annexe 5 en 10 exemplaires
L'annexe 6 en 2 exemplaires
L'annexe 7 en 5 exemplaires

1 salle pouvant accueillir
50 personnes ainsi que

4 salles pouvant accueillir
20 personnes

Sommaire

INTRODUCTION P6
ATELIER DE DÉFINITION P12
LES SPEED ATELIERS P14
DÉBAT MOUVANT P26
LETTRE À SOI-MÊME P34

Introduction
générale du Hackathon

L'anim présente aux participant·es la thématique et les enjeux du Hackathon (la valorisation de l'engagement et la conscientisation des compétences).

Tout au long du Hackathon, vous allez réfléchir à la conscientisation des compétences. **L'objectif est, d'une part, de comprendre ce que l'on met derrière le terme « compétences » et, d'autre part, de vous permettre de réfléchir sur vos propres compétences.**

Pour cela, l'atelier va être divisé en 4 temps :
- Un temps de définition
- Un temps de Hackathon
- Un temps de débat mouvant
- Un temps de réflexion individuelle.

15 min

Étape 1 :

Atelier de définition

Vous retrouverez cet atelier en page 12.
En bref :
- Un atelier en trois temps pour réfléchir individuellement
- Puis collectivement à la définition du terme « compétences ».

30 min

Étape 2 :

Les speed ateliers

Vous retrouverez cet atelier en page 14.
En bref : chaque équipe va effectuer trois mini-ateliers de 30 minutes.

Compétences scolaires / associatives

En bref : les participant·es disposent d'une affiche, de cartes de compétences et de situations types. Chaque groupe doit lire une situation et réfléchir ensemble aux compétences mobilisées dans les situations proposées. Puis, ils devront déterminer si ces compétences relèvent plutôt du domaine scolaire, associatif ou des deux.

Ce que j'apporte à mon association

En bref : les participant·es ont à disposition 1 questionnaire pour 5 participant·es. Chaque groupe doit répondre à ce court questionnaire en indiquant un élément de réponse par participant·e, sans jamais utiliser deux fois la même réponse.

Raconte-moi ton expérience

En bref : chacun·e leur tour, les participant·es vont devoir raconter en 2 minutes une expérience qu'iels ont vécue dans le cadre de leur engagement associatif. Pendant le récit, les autres participant·es leur attribuent les cartes compétences mobilisées au cours de l'expérience racontée.

1h30 min

Étape 3 :

Débat mouvant

Vous retrouverez cet atelier en page 26.
En bref : un temps plénier permettant, à partir des éléments acquis durant les speed ateliers, d'avoir une réflexion sur l'impact de l'engagement à l'échelle de la société.

30 min

Étape 4 :

Lettre à soi-même

Vous retrouverez cet atelier en page 34.
En bref : un temps individuel d'écriture qui vise à définir ce que représente l'engagement pour chaque participant·e et ce qu'iels en espèrent pour l'avenir.

30 min

Étape 5 :

Clôture du Hackathon

En bref : un temps plénier de clôture où l'anim propose aux participant·es qui le souhaitent, de faire le bilan du Hackathon.

15 min

L'atelier de définition

Présentation générale :

Objectifs :

- Acquérir une terminologie commune
- Créer un premier temps d'échange entre les membres d'une équipe

Installation :

Écrire au centre de l'affiche A3 **« Compétences »** **Installer la salle en îlots** (en fonction du nombre de groupes de 10) avec sur chacun d'eux des post-its, des stylos et l'affiche A3

Public :

Jusqu'à 50 participant.es
Jeunes engagé·es

Durée : 30 min

Matériel :

- Cette fiche pédagogique
- Flashcards avec les définitions (annexe 1)
- 1 affiche A3 (par tranche de 10 participant·es)
- Stylos
- Patafix
- Post-its

Déroulé de l'atelier

Introduction — 5 min

L'anim présente les règles de l'atelier :

L'objectif de ce temps est de permettre à chacun·e d'entre vous de **comprendre la terminologie** qui va être utilisée durant le Hackathon.

L'atelier sera divisé en trois temps :
Vous avez devant vous des post-its et stylos, je vais vous laisser 5 minutes pour inscrire individuellement des mots-clés qui vous semblent pouvoir permettre de **définir la notion de compétence.**

A l'issue de ces 5 minutes, vous aurez de nouveau 5 minutes pour **présenter au groupe** vos post-its et **produire collectivement une définition** du terme compétence sur l'affiche proposée. Vous n'oublierez pas de garder la trace de chacune de vos propositions en collant les post-its sur l'affiche !

Nous terminerons par 10 minutes de **brainstorming pour échanger sur la définition formelle** de ce terme et des notions associées, notamment au regard de la définition que vous aurez proposée. »

L'anim s'assure que tout le monde a bien compris les règles avant de débuter l'atelier.

Temps de travail — 20 min

L'anim encadre les trois temps proposés, circule entre les groupes, répond aux interrogations et s'assure du respect de la temporalité.

La réflexion individuelle

L'anim passe entre les îlots pour s'assurer qu'il n'y a pas de difficultés, et peut proposer des termes qui guident la réflexion en cas de blocage.

Par exemple : savoir-être, savoir-faire, compétences sociales, compétences pratiques, acquisition, développement.

La réflexion collective

L'anim s'assure que les participant·es se passent la parole et que l'ensemble des propositions fait l'objet d'un échange ; et rappelle les règles de vivre-ensemble au besoin.

Le brainstorming avec présentation des définitions formelles

L'anim propose aux groupes de présenter leur définition et de rendre compte des échanges qui ont permis d'aboutir à cette définition. L'anim propose une comparaison entre les définitions produites, présente les flashcards avec les définitions formelles (annexe 1) puis anime une discussion pour relever les similitudes entre les définitions.

L'anim affiche dans la salle les flashcards avec les définitions formelles à côté des affiches A3 contenant les définitions proposées par les groupes. Elles resteront affichées tout au long du Hackathon. Cela permet de garder une trace des représentations préliminaires.

Restitution — 5 min

L'anim réunit l'ensemble des participant·es pour clôturer le temps de définition et oriente les participant·es vers la prochaine étape : les speed ateliers du Hackathon.

Annexe 1 : Flashcards de définitions

Source de toutes les def :
Reconnaissance des compétences : savoirs, savoir-faire et savoir-être de l'étudiant par Elisabeth Deschanet, Frédéric Distler, Fana Rasolofo-Distler

Les speed ateliers

Présentation générale :

Objectifs :

- Conscientiser la pluralité des compétences acquises et mobilisées en association
- Valoriser l'importance des compétences sociales, relationnelles et pratiques

Installation :

Écrire au centre de l'affiche A3 **« Compétences »** **Installer la salle en îlots** (en fonction du nombre de groupes de 10) avec sur chacun d'eux des post-its, des stylos et l'affiche A3

Matériel :

- Cette fiche pédagogique
- Le matériel indiqué pour chaque speed atelier.

Public :

Jusqu'à 50 participant.es
Jeunes engagé·es répartis en équipes de 10 maximum

Durée : 1h30

25min d'atelier
+ 5min de déplacement
x 3 ateliers

Déroulé de l'atelier

Introduction — 5 min

L'anim présente les règles de l'atelier :

Vous allez participer, en équipe, à **3 speed ateliers de 25 minutes chacun**. On parle d'un format « Hackathon » avec derrière l'idée que vous ayez à chaque atelier 15 minutes de réflexion.

Vous devrez **travailler en équipe** et garder à l'esprit, durant chacun de ces ateliers, la thématique globale qui est **la conscientisation de vos compétences**. Avant le début de chaque speed atelier, l'anim vous présentera les règles puis lancera le chrono.

Une fois le temps écoulé, vous pourrez vous diriger vers le speed atelier suivant.»

L'anim s'assure que tout le monde a bien compris les règles avant de débuter l'atelier.

Speed atelier 1 — 30 min

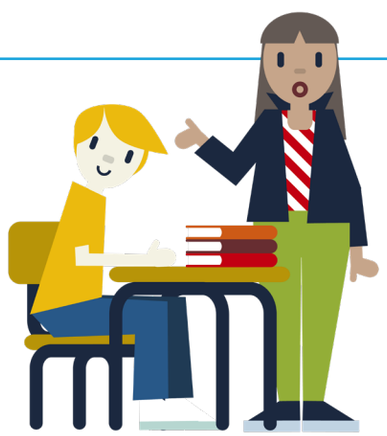
Compétence associative /scolaire

Matériel :

- Cette fiche pédagogique
- Un lot de cartes de compétences (Annexe 2)
- L'affiche des catégories en format A3 (Annexe 3)
- La fiche situations (Annexe 4)
- Patafix

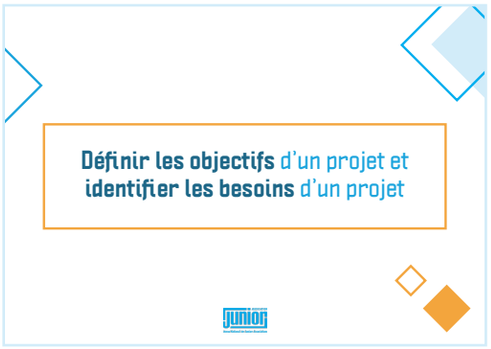
L'anim présente les règles de l'atelier :

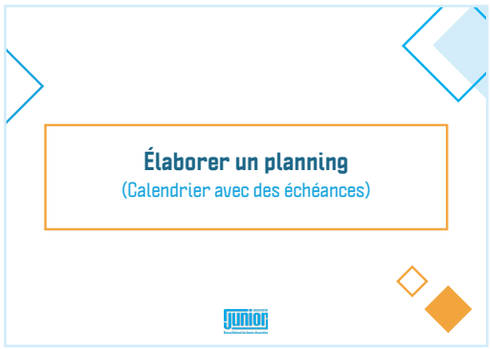
« Vous disposez d'une affiche, de flashcards de compétences et de situations. Vous allez devoir lire les situations et **réfléchir ensemble aux compétences qui sont mobilisées dans ces situations**. Il vous faudra aussi déterminer si ces compétences relèvent plutôt du domaine **scolaire, associatif, ou des deux**. Chaque groupe travaillera sur 2 situations. Vous devrez placer les compétences identifiées dans chacune des catégories proposées.
Lorsque vous avez terminé, **pensez à prendre en photo votre affiche** !»

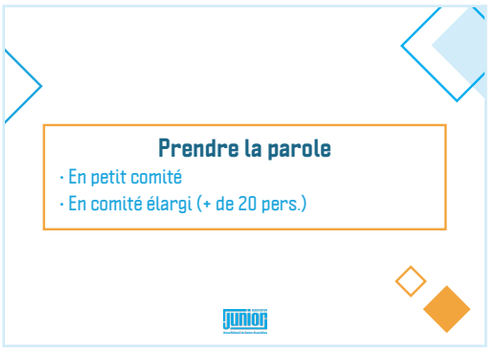


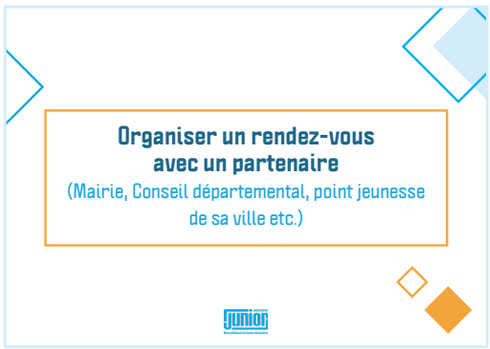
L'anim s'assure que tout le monde a bien compris les règles avant de débuter l'atelier. L'anim surveille le temps et circule entre les groupes pour répondre aux éventuelles questions.

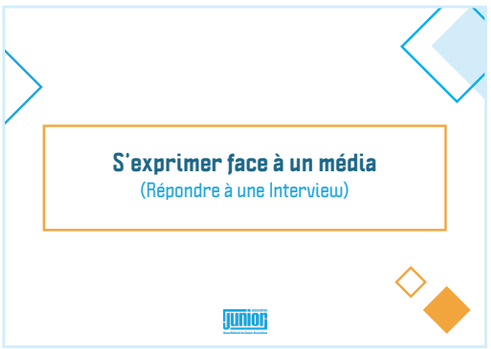
Annexe 2 : Cartes de compétences

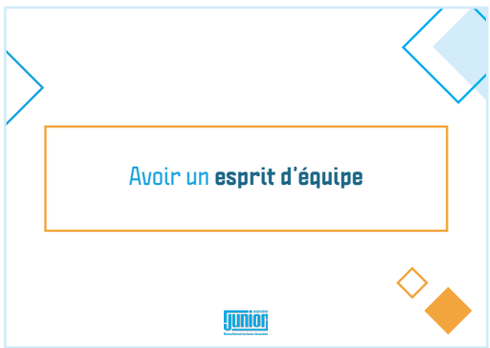


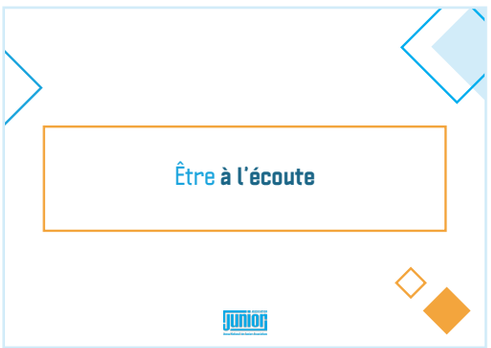












Hackathon de l'engagement

Avoir l'esprit d'**analyse** et de **synthèse**

Créer des **partenariats**

Connaissance des **outils bureautiques**

Identifier le public auquel on s'adresse et **adapter** son discours

Communiquer par écrit
(Rédiger des documents de cadrage et de présentation de projets, des comptes rendus, des demandes de subvention etc.)

Présenter le projet et l'objet de son association – **Convaincre**

Préparer et animer une réunion
(Définir une date, faire l'ordre du jour, prendre des décisions etc.)

Élaborer un projet

Hackathon de l'engagement

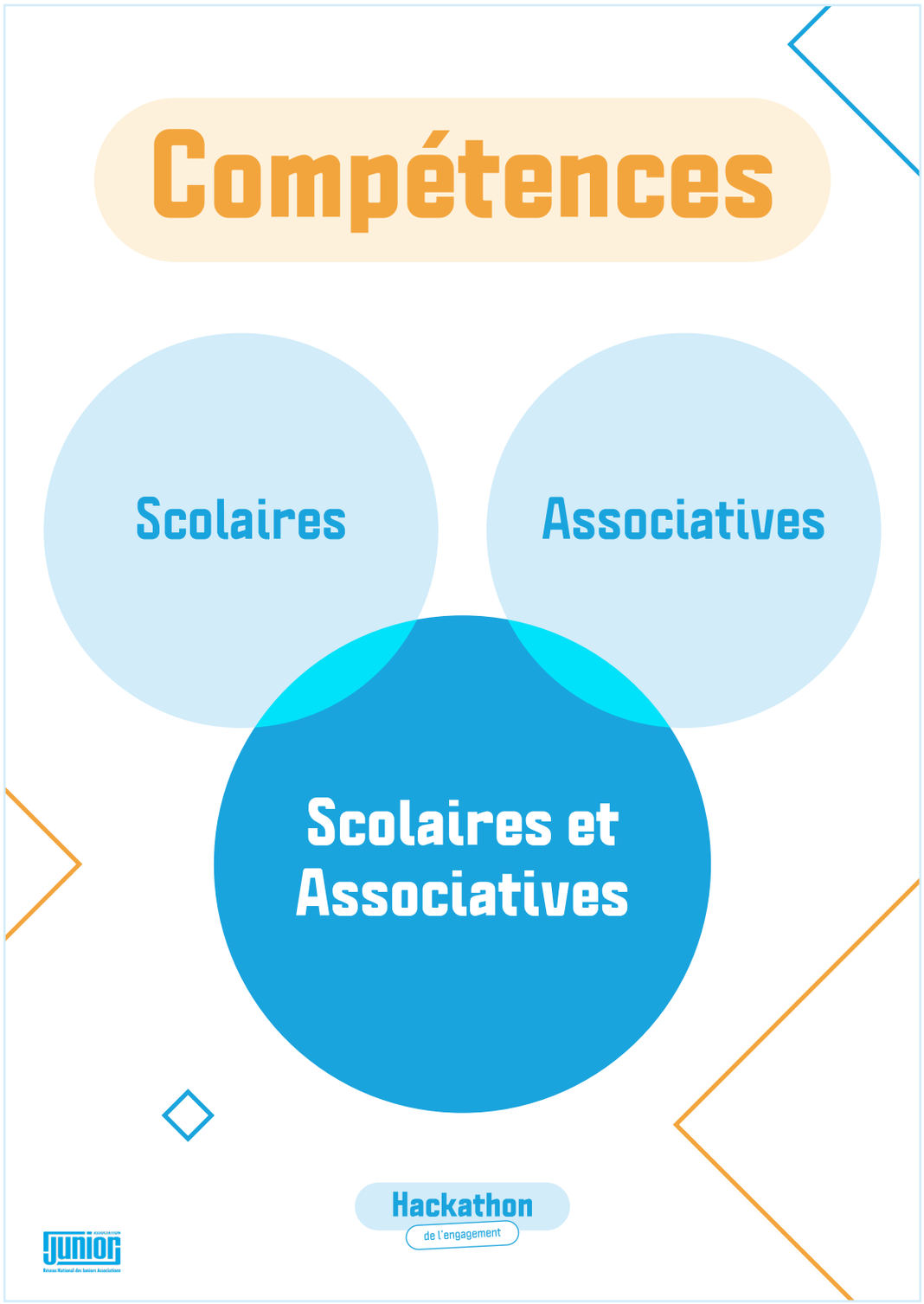
Identifier des sources de financement pour sa Junior Association

Rédiger un **dossier de subvention**

Gérer au quotidien son **compte bancaire** (Suivi de la trésorerie)

Évaluer les résultats obtenus et **dresser un bilan** du projet

Annexe 3 : Affiche A3 compétences associatives et scolaires



Annexe 4 : Fiche situations

Ma ville organise le tournoi annuel de basket.

Pour cette occasion, la mairie nous a proposé de tenir la buvette de l'événement. Avec un autre membre de l'association, nous sommes en charge, avant l'événement, de **l'achat des produits**, avec un budget de 375€. Pendant l'événement, nous tournerons pour **prendre les commandes, faire le service et gérer la caisse.** En amont de l'événement, nous avons effectué une réunion avec toute l'association afin de **définir les tâches** de chacun·e. Tout le monde souhaitait effectuer toutes les tâches, c'est pour cela que **nous avons décidé d'alterner**.

Mon association cherche à créer du lien intergénérationnel.

Nous **organisons** régulièrement des événements qui permettent aux plus jeunes et aux moins jeunes de découvrir les centres d'intérêts des autres. Après plusieurs **demandes** de la maison de retraite du quartier, nous avons **décidé** d'organiser un loto le mois prochain. Nous nous sommes **répartis les tâches** au sein de mon association et **je suis en charge de la demande d'assurance pour cet événement ainsi que de la distribution des flyers.**

Avec mon association, nous avons créé un skatepark dans notre ville.

Cette année, nous aimerions faire découvrir notre discipline en donnant des cours particuliers tout public.
Mais pour cela, il nous faut un peu de matériel. Nous avons donc décidé de **répondre à un appel à projets** pour obtenir des financements. Notre projet a été pré-retenu et nous devons maintenant le **présenter** à un jury. **Dans la répartition des tâches, nous avons décidé que je me chargerai du Powerpoint.**
Le jour de la présentation, je devrai me charger de la partie logistique et présenter le budget prévisionnel.

Comment alimenter la discussion en tant qu'animateur·rice ?

Les compétences illustrées :

- Définir les objectifs d'un projet et identifier les besoins d'un projet
- Elaborer un budget
- Avoir l'esprit d'équipe
- Être à l'écoute
- Suivre sa trésorerie…

Les compétences illustrées :

- Communiquer vers l'extérieur
- Identifier le public auquel on s'adresse et adapter son discours
- Prendre la parole

Les compétences illustrées :

- Communiquer vers l'extérieur
- Présenter un budget
- Faire une demande de subvention
- Créer des partenariats
- Connaissance des outils bureautiques
- Préparer et animer une réunion…

Mon association a pour projet d'effectuer des actions de soutien humanitaire.

Nous nous sommes donc lancés dans la confection de boîtes alimentaires à destination des personnes sans-abri. La semaine prochaine, nous effectuerons notre première **maraude**.
Je suis en charge de la répartition des éléments dans les boîtes. Le jour de l'événement, je serai en charge de la distribution avec les autres.

Les compétences illustrées :

- Définir les objectifs d'un projet et identifier les besoins d'un projet
- Elaborer un projet
- Avoir l'esprit d'équipe
- Identifier le public auquel on s'adresse et adapter son discours

Speed atelier 2

30 min

Compétence associative /scolaire

Matériel :

- Fiche pédagogique
- Un questionnaire par groupe de 5 personnes (Annexe 5)
- Stylos

L'anim présente les règles de l'atelier :

Vous avez à disposition un questionnaire. Vous allez devoir **répondre au questionnaire** en indiquant un élément de réponse par participant·e sans jamais utiliser deux fois la même réponse.

L'objectif est de vous **questionner sur les compétences** que vous possédez et auxquelles vous ne pensez pas immédiatement.»

L'anim s'assure que tout le monde a bien compris la consigne puis lance l'activité. L'anim surveille le temps et circule entre les groupes pour répondre aux éventuelles questions.

Annexe 5 : Ce que j'apporte à mon association

Ce que j'apporte

à mon association

Nom et rôle dans l'association :

- -
- -
- -

Dans mon association, ce que je connais le mieux c'est ...
(Ajouter un savoir)

- -
- -
- -

Je pense que ce que les autres apprécient chez moi c'est ...

- -
- -
- -

Dans mon association, je suis le·a plus ... *(Ajouter un adjectif)*

- -
- -
- -

Quand nous rencontrons un obstacle dans la gestion de notre association, je suis celui/celle qui... *(Ajouter une action)*

- -
- -
- -

Ce qui me plaît le plus dans mon engagement c'est...

- -
- -
- -

Junior Association – Réseau National des Juniors Associations

Hackathon de l'engagement

Speed atelier 3

30 min

Raconte-moi ton expérience

Matériel :

- Cette fiche pédagogique
- Un lot de cartes de compétences par groupe de 5 personnes (Annexe 2)

L'anim présente les règles de l'atelier :

Chacun·e votre tour, vous allez devoir **raconter une expérience que vous avez vécue** dans le cadre de la Junior Association (par exemple, organiser un clean-up ou la tenue d'une buvette). Vous aurez **2 minutes pour raconter cette expérience** *(leur demander de mettre un chronomètre sur leurs portables)* et pendant ce temps, les autres participant·es, muni·e·s de carte de compétences, vont vous distribuer celles qu'iels jugent que vous avez mobilisez lors de l'expérience que vous racontez. Lorsque le·la premier·ère participant·e a terminé, on réitère avec les autres. Pensez à prendre en photo vos compétences !

L'anim s'assure que tout le monde a bien compris la consigne puis lance l'activité.
L'anim surveille le temps et circule entre les groupes pour répondre aux éventuelles questions.

Restitution

5 min

L'anim réunit l'ensemble des participant·es pour clôturer le temps des speed ateliers, iel peut ensuite les diriger vers le débat mouvant.

Débat mouvant

Présentation générale :

Objectifs :

- Permettre la prise de parole en grand groupe
- Favoriser le dialogue sur la reconnaissance de l'engagement des mineur·es

Public :

Jusqu'à 50 participant.es
Jeunes engagé·es

Durée : 30 min

Installation :

Libérer un **espace de circulation** suffisamment grand.

Mettre une corde / ficelle au centre pour **matérialiser deux côtés**.

Il est possible d'**ajouter des affiches** "OUI / NON" "D'accord / Pas d'accord" pour identifier plus précisément l'espace (annexe 6).

Matériel :

- Cette fiche pédagogique
- Corde ou ficelle pour délimiter l'espace
- Flashcards (annexe 6)

Déroulé de l'atelier

Introduction

5 min

L'anim présente les consignes du débat mouvant :

Je vais vous présenter une série d'affirmations. À chaque affirmation, vous devez vous déplacer :

→ **Soit à la droite de la corde / ficelle,**
si vous êtes d'accord avec l'affirmation ;
← **Soit à gauche de la corde / ficelle,**
si vous n'êtes pas d'accord.

Il est possible au début du débat de **choisir une position intermédiaire** (entre les deux), qui est représentée par la corde / ficelle, mais il faudra vous laisser convaincre au fil du débat.
Après chaque affirmation, une fois que toutes les personnes se sont positionnées, **je vous laisse vous exprimer et argumenter pour convaincre le camp opposé**. L'idée n'est pas forcément d'avoir raison mais de faire collectivement avancer la réflexion pour **comprendre les enjeux** que soulèvent les affirmations présentées.

L'anim s'assure que tout le monde a bien compris les règles en testant le débat mouvant par les affirmations : « J'ai compris les règles » ou encore « La pizza à l'ananas devrait être interdite ».

Le débat

20 min

L'anim énonce les affirmations suivantes :

1 : Les jeunes ont un impact réel sur leur territoire.

2 : Les jeunes sont plus engagé·es que leurs aîné·es.

3 : L'engagement des mineur·es en association est plutôt reconnu par leur famille.

4 : Je réinvestis mes compétences associatives dans d'autres domaines de ma vie.

5 : Les mineur·es sont des citoyen·nes à part entière.

Pour chaque affirmation, l'anim **anime la discussion** en alternant la parole entre les groupes constitués, en commençant par le groupe minoritaire.

Si cela est nécessaire, iel peut faire « l'avocat du diable » pour créer la discussion.

Comment alimenter la discussion

En tant qu'anim ?

1 : Les jeunes ont un impact réel sur leur territoire.

Enjeux de la question :

- Questionner la présence d'espaces de participation intégrant des jeunes.
- Questionner la reconnaissance et la valorisation des actions des jeunes sur les territoires.

Oui / D'accord :

Il y **2500 conseils d'enfants et de jeunes en France** qui leurs permettent de s'investir dans les politiques publiques territoriales

Chaque année **1000 Juniors Associations** mettent en oeuvre leurs projets, dont 78% agissent pour l'animation de la vie locale de leurs territoires

Non / Pas d'accord :

Il y a peu de jeunes dans la **gouvernance associative** en France

Il y a une **méconnaissance des espaces d'engagement** pour les jeunes

Les moyens techniques (sources de financement, lieux etc.) ne sont pas aisément accessibles aux jeunes et impliquent leur incapacité d'impact réel.

Les jeunes sont plus engagé·es que leurs aîné·es.

Enjeux de la question :

Entrevoir que l'engagement est différent en fonction de l'âge sur les territoires.

Oui / D'accord :

L'engagement bénévole des jeunes est élevé en France **(Un jeune sur quatre s'engage en 2023 selon l'INJEP[1])**

Les jeunes **s'engagent dans des formes nouvelles et diverses** qui font la différence (pétition sur internet, médias sociaux, services civiques, collectif informel etc.)

Non / Pas d'accord :

L'engagement n'a **pas le même sens en fonction de l'âge** (plus ou moins politique ; dans des associations déclarées ou dans des collectifs ; etc.)

Les ainé·es s'engagent davantage en **silo** et les jeunes de manière **intersectionnelle**

L'engagement des mineur·es dans les associations est plutôt reconnu par leur famille.

Enjeux de la question :

Permettre aux participant·es de partager leurs expériences.

1 : https://injep.fr/wp-content/uploads/2023/09/rapport-2023-09-Baro_jeunesse_Moral-engagement.pdf

Oui / D'accord :

8% des Juniors Associations sont **accompagnées** par un membre de leurs familles

L'engagement des parents permet aux jeunes de s'engager à leur tours

Non / Pas d'accord :

Le **cadre scolaire ou sportif** est souvent plus valorisé que les engagement dans les familles

Les familles ne sont pas toujours **informées** des espaces d'engagement de leurs enfants (CVC, CVL, Délégué etc.)

Je réinvestis mes compétences associatives dans d'autres domaines de ma vie.

Enjeux de la question :

Restituer collectivement des réflexions partagés en équipe durant le Hackathon.

Oui / D'accord :

Les compétences ne sont pas perméables au secteur associatif. Elles sont **transversales** et perméables

L'associatif me permet d'être **libre de mes expériences** et je développe plus facilement mes compétences sociales / pratiques

Non / Pas d'accord :

Les compétences sont en théorie transversales mais dans mon quotidien je n'observe **pas de réinvestissement**

J'ai l'impression que j'acquiers mes compétences dans **d'autres domaines de ma vie** et que je les réinvestis dans l'univers associatif

Les mineur·es sont des citoyen·nes à part entière.

Enjeux de la question :

Déconstruire le postulat que l'on devient citoyen·ne à 18 ans.

Oui / D'accord :

Avant 18 ans, on dispose de nombreux droits, régit entre autre par la Convention Internationale des Droits de l'Enfant

La citoyenneté **s'apprend tout au long de la vie**

Non / Pas d'accord :

On obtient une plus grande **autonomie** à 18 ans (accès à l'emploi, à l'habitat etc.)

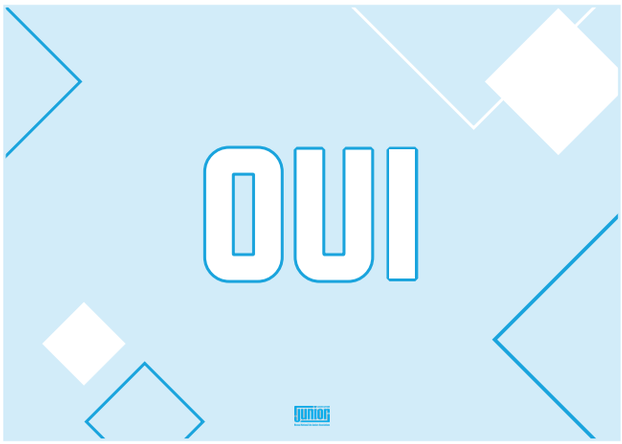
Juridiquement, un citoyen se définit comme une personne de nationalité française ayant des **droits civiques** (vote) et des devoirs

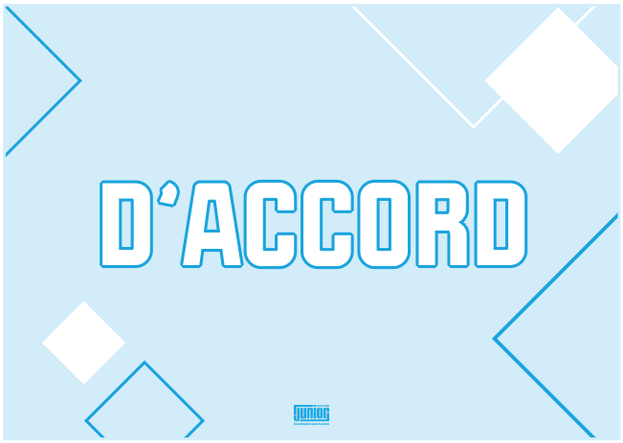
Restitution

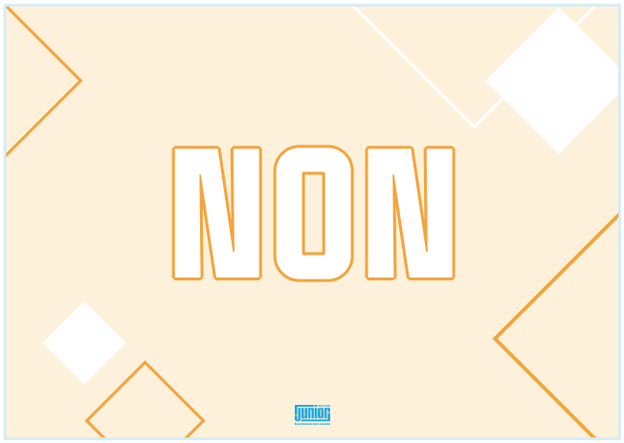
5 min

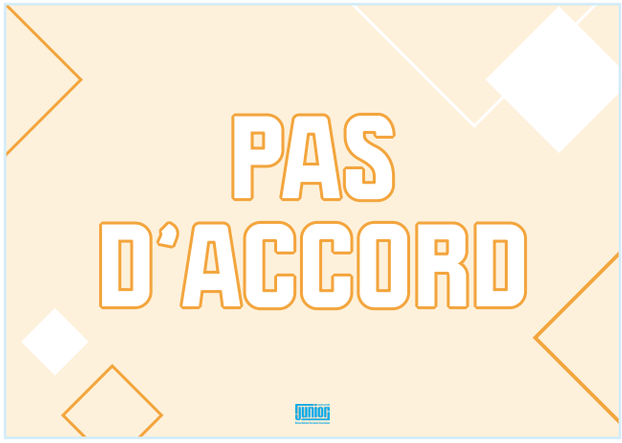
L'anim réunit l'ensemble des participant·es pour clôturer le temps des speed ateliers, iel peut ensuite les diriger vers le débat mouvant.

Annexes 6 : Affiches débat mouvant









La lettre à soi

Présentation générale :

Objectifs :

- Permettre à tous·tes d'avoir un outil pour relire, avec du recul, son expérience d'engagement
- Permettre la conscientisation individuelle de l'engagement

Public :

Jusqu'à 50 participant.es
Jeunes engagé·es

Installation :

Disposer tables et chaises en format îlots
Installer des feuilles, stylos et enveloppes sur chaque table
Rendre visible pour tous·tes l'annexe 7 pour affranchir une lettre

Durée : 30 min

Matériel :

- Cette fiche pédagogique
- Feuilles
- Stylos
- Enveloppes
- Le modèle de document pour affranchir une lettre (annexe 7)

Déroulé de l'atelier

Introduction

5 min

L'anim présente les règles de l'atelier :

L'objectif est de photographier votre engagement tel que vous le ressentez aujourd'hui et comment vous l'envisagez dans le futur. Vous disposerez de 15 minutes pour vous écrire une lettre à vous-même. Dans cette lettre, vous allez **expliquer pourquoi vous êtes aujourd'hui engagé·e**, ce qui vous plaît dans cet engagement et comment vous avez envie qu'il évolue. Vous allez ensuite mettre cette lettre dans une enveloppe et l'affranchir.
Nous vous l'enverrons dans un an.

L'anim s'assure que tout le monde a bien compris les règles avant de débuter l'atelier.

Expression

20 min

L'anim invite les participant·es à débuter leur rédaction et circule afin d'aider les participant·es qui seraient bloqué·es.
Iel pourra par exemple leur proposer d'écrire ce qu'iels se souhaitent d'accomplir avec leur Junior Association dans l'année, ou encore les raisons pour lesquelles iels participent à cet événement aujourd'hui.

À l'issue des 15 minutes l'anim explique aux participant·es comment affranchir correctement une lettre puis récupère l'ensemble des lettres.

Restitution

5 min

L'anim réunit l'ensemble des participant·es pour clôturer le temps de définition et oriente les participant·es vers la prochaine étape : les speed ateliers du Hackathon.

Annexe 7 : Règles d'affranchissement d'une lettre

6 règles d'or

Pour une adresse précise

1. Des informations ordonnées du nom à la commune du destinataire
2. 6 lignes maximum
3. Pas de signe de ponctuation
4. 38 caractères maximum par ligne, espace compris
5. Les 3 dernières lignes en majuscule
6. Pavé adresse aligné à gauche

ASSOCIATION Junior

Réseau National des Juniors Associations

Suivez-nous !

- @rnja_juniorassos
- @Réseau national des Juniors Associations
- @junior asso
- @junior asso

Réseau National des Juniors Associations
3 rue Juliette Récamier, 75007 Paris
Tél : 01 84 25 19 98
contact@juniorassociation.org
www.juniorassociation.org

Compétences

C'est l'ensemble des savoir, savoir-être et savoir-faire acquis par une personne.

SOURCE : Reconnaissance des compétences : savoirs, savoir-faire et savoir-être de l'étudiant
par Elisabeth Deschanet, Frédéric Distler, Fana Rasolofo-Distler

Savoirs

Ce sont des compétences théoriques
que l'on acquiert.
Je sais que 5+3 = 8

SOURCE : Reconnaissance des compétences : savoirs, savoir-faire et savoir-être de l'étudiant
par Elisabeth Deschanet, Frédéric Distler, Fana Rasolofo-Distler

Savoir-être

Ce sont des compétences comportementales, des qualités utiles qui sont propres à l'individu.
Je suis capable de parler facilement avec un·e inconnu·e

SOURCE : Reconnaissance des compétences : savoirs, savoir-faire et savoir-être de l'étudiant
par Elisabeth Deschanet, Frédéric Distler, Fana Rasolofo-Distler

Savoir-faire

Ce sont des compétences opérationnelles pour réaliser des tâches.
Je sais rendre de la monnaie lorsque je vend un produit.

SOURCE : Reconnaissance des compétences : savoirs, savoir-faire et savoir-être de l'étudiant
par Elisabeth Deschanet, Frédéric Distler, Fana Rasolofo-Distler

ASSOCIATION Junior
Réseau National des Juniors Associations

Hackathon

de l'engagement

ASSOCIATION Junior
Réseau National des Juniors Associations

Hackathon

de l'engagement

Communiquer **idées** et **informations** à des public variés

Réseau National des Juniors Associations

Définir les objectifs d'un projet et **identifier les besoins** d'un projet

junior ASSOCIATION
Réseau National des Juniors Associations

Élaborer un planning

(Calendrier avec des échéances)

Réseau National des Juniors Associations

Prendre la parole

- En petit comité
- En comité élargi (+ de 20 pers.)

Association Junior
Réseau National des Juniors Associations

Organiser un rendez-vous avec un partenaire

(Mairie, Conseil départemental, point jeunesse de sa ville etc.)

junior ASSOCIATION
Réseau National des Juniors Associations

S'exprimer face à un média

(Répondre à une Interview)

Réseau National des Juniors Associations

Avoir un **esprit d'équipe**

junior ASSOCIATION
Réseau National des Juniors Associations

Être **à l'écoute**

ASSOCIATION junior
Réseau National des Juniors Associations

Avoir l'esprit d'**analyse** et de **synthèse**

ASSOCIATION junior
Réseau National des Juniors Associations

Créer des **partenariats**

Réseau National des Juniors Associations

Connaissance des
outils bureautiques

ASSOCIATION junior
Réseau National des Juniors Associations

Identifier le public auquel on s'adresse et **adapter** son discours

junior ASSOCIATION
Réseau National des Juniors Associations

Communiquer par écrit

(Rédiger des documents de cadrage et de présentation de projets, des comptes rendus, des demandes de subvention etc.)

junior ASSOCIATION
Réseau National des Juniors Associations

Présenter le projet et l'objet de son association – **Convaincre**

Réseau National des Juniors Associations

Préparer et animer une réunion

(Définir une date, faire l'ordre du jour, prendre des décisions etc.)

Association Junior
Réseau National des Juniors Associations

Élaborer un projet

ASSOCIATION junior
Réseau National des Juniors Associations

Identifier des sources de financement
pour sa Junior Association

Réseau National des Juniors Associations

Rédiger un **dossier de subvention**

Réseau National des Juniors Associations

Gérer au quotidien son **compte bancaire**

(Suivi de la trésorerie)

Réseau National des Juniors Associations

Évaluer les résultats obtenus et **dresser un bilan** du projet

Réseau National des Juniors Associations

Hackathon

de l'engagement

Compétences

Scolaires

Associatives

Scolaires et Associatives

Hackathon

de l'engagement

Réseau National des Juniors Associations

Ma ville organise le tournoi annuel de basket.

Pour cette occasion, la mairie nous a proposé de tenir la buvette de l'événement. Avec un autre membre de l'association, nous sommes en charge, avant l'événement, de **l'achat des produits**, avec un budget de 375€. Pendant l'événement, nous tournerons pour **prendre les commandes, faire le service et gérer la caisse.** En amont de l'événement, nous avons effectué une réunion avec toute l'association afin de **définir les tâches** de chacun·e. Tout le monde souhaitait effectuer toutes les tâches, c'est pour cela que **nous avons décidé d'alterner**.

Avec mon association, nous avons créé un skatepark dans notre ville.

Cette année, nous aimerions faire découvrir notre discipline en donnant des cours particuliers tout public.
Mais pour cela, il nous faut un peu de matériel. Nous avons donc décidé de **répondre à un appel à projets** pour obtenir des financements. Notre projet a été pré-retenu et nous devons maintenant le **présenter** à un jury. **Dans la répartition des tâches, nous avons décidé que je me chargerai du Powerpoint.**
Le jour de la présentation, je devrai me charger de la partie logistique et présenter le budget prévisionnel.

ASSOCIATION Junior
Réseau National des Juniors Associations

Mon association cherche à créer du lien intergénérationnel.

Nous **organisons** régulièrement des événements qui permettent aux plus jeunes et aux moins jeunes de découvrir les centres d'intérêts des autres. Après plusieurs **demandes** de la maison de retraite du quartier, nous avons **décidé** d'organiser un loto le mois prochain. Nous nous sommes **répartis les tâches** au sein de mon association et **je suis en charge de la demande d'assurance pour cet événement ainsi que de la distribution des flyers.**

ASSOCIATION Junior
Réseau National des Juniors Associations

Mon association a pour projet d'effectuer des actions de soutien humanitaire.

Nous nous sommes donc lancés dans la confection de boîtes alimentaires à destination des personnes sans-abri. La semaine prochaine, nous effectuerons notre première **maraude**.
Je suis en charge de la répartition des éléments dans les boîtes. Le jour de l'événement, je serai en charge de la distribution avec les autres.

ASSOCIATION Junior
Réseau National des Juniors Associations

Hackathon

de l'engagement

Ce que j'apporte

à mon association

Nom et rôle dans l'association :

- -
- -
- -

Dans mon association, ce que je connais le mieux c'est ...
(Ajouter un savoir)

- -
- -
- -

Je pense que ce que les autres apprécient chez moi c'est ...

- -
- -
- -

Dans mon association, je suis le·a plus ... *(Ajouter un adjectif)*

- -
- -
- -

Quand nous rencontrons un obstacle dans la gestion de notre association, je suis celui/celle qui... *(Ajouter une action)*

- -
- -
- -

Ce qui me plaît le plus dans mon engagement c'est...

- -
- -
- -

OUI

Réseau National des Juniors Associations

D'ACCORD

Association Junior
Réseau National des Juniors Associations

NON

Réseau National des Juniors Associations

PAS D'ACCORD

Réseau National des Juniors Associations

Hackathon

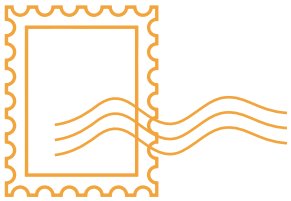
de l'engagement

Junior Association

Réseau National des Juniors Associations

6 règles d'or

Pour une adresse précise



1. Des informations ordonnées du nom à la commune du destinataire
2. 6 lignes maximum
3. Pas de signe de ponctuation
4. 38 caractères maximum par ligne, espace compris
5. Les 3 dernières lignes en majuscule
6. Pavé adresse aligné à gauche

Association Junior
Réseau National des Juniors Associations

ASSOCIATION Junior
Réseau National des Juniors Associations

Hackathon

de l'engagement