



# Guide

conception participative  
d'applications numériques

# pratique

avec des enfants et  
des adolescent·e·s

# Contenu

**Contexte: Les droits de l'enfant dans la poche** 2

## Introduction à la participation

La participation est un droit de l'enfant	4
Définition de la participation	4
Contribution avec effet	5
La réussite de la participation en pratique	5
L'impact de la participation	7

## Conditions

Cadres de vie	9
Familiarisation	11
Conditions-cadres	11

## Méthodologie

Co-création	13
Combinaison de méthodes	14
Exemples méthodiques	14
Conseils pratiques	19

**Conseils pratiques généraux** 21

# Avant-propos

Les applications numériques comme les sites web et les applications façonnent notre quotidien. Pour garantir une conception conviviale, on suit de plus en plus une «approche centrée sur l'humain» pour les applications numériques destinées aux adultes. Le futur groupe d'utilisatrices et utilisateurs est ainsi impliqué en tant qu'acteurs et actrices dans l'ensemble des étapes du développement, du concept jusqu'au produit fini. Les exemples et recommandations sont rares pour le travail participatif aux projets numériques avec et pour les enfants et les adolescent-e-s.

Le présent guide vise à combler cette lacune. Il offre une introduction pratique compacte à la conception d'applications numériques avec et pour les enfants et les adolescent-e-s, à l'exemple du projet participatif «Les droits de l'enfant dans la poche». L'idée centrale du projet consistait à concevoir une application web attrayante avec des enfants, qui informe de manière interactive et ciblée sur les droits de l'enfant et les aide à comprendre leurs droits. Le projet a été initié par l'OST (Université des Sciences Appliquées de Suisse Orientale), UNICEF Suisse et Liechtenstein et la Haute École pédagogique de Lucerne et mis en œuvre avec les partenaires Office de l'Ombudsman des droits de l'enfant Suisse, PACH (Pflege-und Adoptivkinder Schweiz), Pro Juventute, Terre des Hommes Suisse, Integras, éducation21, Procap et Pro Infirmis. À l'échelle de la Suisse, plus de 100 enfants ont participé, notamment à des

ateliers aux méthodes de conception les plus variées, à la sélection de styles d'illustration, dans le cadre de tests de l'application ainsi que dans un conseil consultatif des enfants.

Lorsque les enfants et les adolescent-e-s peuvent donner de nouvelles impulsions dans le cadre des processus de participation, la participation peut faire avancer le projet et son résultat final de manière déterminante. Parallèlement, les enfants et les adolescent-e-s sont renforcé-e-s dans leur personnalité et les responsables de projet progressent aussi sur le plan personnel. Cependant, la participation demande du temps et de l'énergie. Elle requiert de la planification, de la flexibilité et de l'ouverture, en particulier quand il s'agit de projets complexes, catégorie à laquelle la réalisation d'une application numérique appartient sans aucun doute.

Outre les formations de base sur la participation significative, comprise comme une contribution légitimante et efficace, qui ne préjuge pas des résultats, ainsi que sur les conditions et méthodes adaptées, cette brochure rassemble des expériences de travail participatif avec des enfants. Que ce guide soit une source d'inspiration pour de nombreux autres projets numériques auxquels les enfants ainsi que les adolescent-e-s peuvent participer activement.

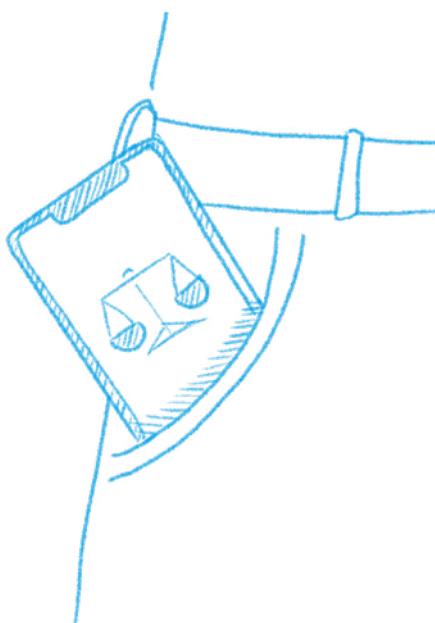
# Contexte: Les droits de l'enfant dans la poche

Tous les enfants et adolescent·e·s (EeA) sont encore loin de connaître leurs droits. Les tentatives visant à expliquer leurs droits aux EeA à l'école se basent encore sur des initiatives isolées et ne suivent pas de stratégie globale. De plus, les informations à ce sujet s'adressent souvent aux adultes et figurent généralement dans les médias imprimés, alors que les EeA se renseignent davantage en ligne. Selon l'étude MIKE de l'Université des sciences appliquées de Zurich de 2019<sup>1</sup>, le Smartphone est un support apprécié des élèves de primaire. Près de la moitié des élèves de primaire possèdent leur propre téléphone portable, reçu un peu avant leur 10 ans. 60% des enfants utilisent régulièrement Internet, contre 40% en 2015. Selon l'étude JAMES<sup>2</sup>, 99% des jeunes Suisses de 12 à 19 ans possèdent déjà leur propre Smartphone. Parallèlement, le nombre d'EeA qui se renseignent par exemple sur les médias imprimés diminue fortement depuis des années.

C'est là qu'est intervenu le projet «Les droits de l'enfant dans la poche», initié par l'Université des Sciences Appliquées de Suisse Orientale, UNICEF Suisse et Liechtenstein et la Haute École pédagogique de Lucerne. L'objectif du projet était de familiariser les enfants avec leurs droits directement sur une application. Le groupe cible a été intégré de manière participative dans le développement pour créer un projet adapté, qui informe de manière interactive sur les droits de l'enfant et soutient les enfants dans l'exercice de leurs droits. L'application contribue donc d'une part à renseigner les enfants sur leurs droits et correspond à leur utilisation des médias. D'autre part, le pro-

cessus de création de l'application sert d'exemple à une conception qui tient compte du droit de participation des EeA.

Pour développer une application adaptée au groupe cible, des professionnel·le·s ont été interrogé·e·s dans une première étape sur les exigences générales relatives à une application consacrée aux droits de l'enfant. Mais la partie principale reposait sur la collaboration avec des enfants. Ils et elles ont eu dès le départ la possibilité de participer aux discussions et aux décisions dans l'élaboration des contenus, la conception et l'application. Différentes formes de participation ont été choisies pour obtenir une vue d'ensemble des demandes et des besoins ainsi que de l'utilisation des médias de la part des enfants. L'équipe de projet a reçu des informations pertinentes ainsi que des idées relatives au



contenu et à la conception directement de la part du groupe cible.

Dans une première étape, divers ateliers se sont déroulés avec des enfants. Les méthodes des ateliers, la langue et le lieu ont été choisis de manière à favoriser la participation de différents enfants. Les trois plus grandes régions linguistiques de Suisse ont par exemple été prises en compte. Les conditions et formes de participation variaient elles aussi, permettant aux enfants avec diffé-

rents contextes sociaux et culturels, différents besoins, demandes et niveaux de formation de s'engager. Dans les phases de projet ultérieures, les enfants ont été à nouveau consulté·e·s et avaient par exemple la possibilité de s'exprimer sur la mise en œuvre graphique ou de tester les différents prototypes de l'application. En outre, un conseil consultatif des enfants accompagnait la conception et le développement de l'application.



## À propos du projet «Les droits de l'enfant dans la poche»

Tout au long du projet, le conseil consultatif des enfants faisait partie intégrante de la structure du projet en tant qu'élément de participation central. Les enfants du conseil consultatif avaient entre 8 et 12 ans et accompagnaient le projet dans les différentes phases de développement et de mise en œuvre. Les enfants ont d'abord reçu des informations détaillées sur le projet et l'application prévue. Outre le fait de recevoir des informations adaptées aux enfants, les membres du conseil consultatif des enfants avaient surtout la possibilité de contribuer à la réflexion, de vérifier les différentes étapes du projet, de prendre position et de marquer les décisions de projet importantes par leur évaluation. Les idées et opinions du conseil consultatif des enfants étaient progressivement intégrées dans la suite du projet.



Informations supplémentaires sur le projet

- 1 Waller, G., Suter, L., Bernath, J., Külling, C., Willemsse, I., Martel, N., & Süss, D. (2019). MIKE – Medien, Interaktion, Kinder, Eltern (médias, interaction, enfants, parents): Rapport sur les résultats de l'étude MIKE 2019 Zurich: Université des sciences appliquées de Zurich.
- 2 Bernath, J., Suter, L., Waller, G., Külling, C., Willemsse, I., & Süss, D. (2020). JAMES – Jeunes, Activités, Médias – Enquête Suisse. Zurich: Université des sciences appliquées de Zurich.



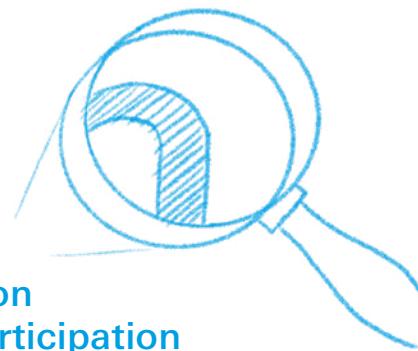
# Introduction à la participation

## La participation est un droit de l'enfant

Impliquer les EeA en leur accordant la reconnaissance nécessaire en tant que sujets qui réfléchissent et qui agissent dans notre société est l'un des quatre principes fondamentaux: de la Convention de l'ONU relative aux droits de l'enfant (Convention relative aux droits de l'enfant, CDE). Écouter et impliquer activement les EeA est un devoir qui découle de la CDE et qui est obligatoire pour les États parties. La Suisse et le Liechtenstein ont ratifié la Convention relative aux droits de l'enfant en 1997, respectivement 1995. L'article 12 de la CDE prévoit que les enfants doivent être écouté·e·s et impliqué·e·s dans toutes les situations qui les concernent. L'opinion des EeA doit être prise en considération selon leur âge et leur maturité. Le droit d'accéder à des informations adaptées (article 17 CDE), le droit d'exprimer librement son opinion (article 13 CDE), la liberté de pensée, de conscience et de religion (article 14 CDE) et la liberté d'association (article 15 CDE) sont également pertinents. Une compréhension globale de la participation, autrement dit une attitude participative, est donc nécessaire pour expérimenter la participation avec les EeA dans le travail quotidien. Cette attitude se caractérise par une approche ne préjugant pas des résultats et intégrant honnêtement tou·te·s les participant·e·s.<sup>3</sup>

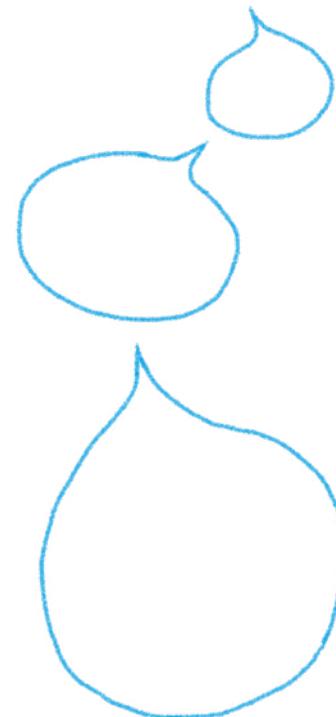
## Définition de la participation

Littéralement, participer signifie prendre part, contribuer à des projets, des processus et des prises de décision. Ce terme s'accompagne de la prise de conscience que les EeA font partie de la société et doivent donc avoir l'occasion de contribuer aux décisions qui les concernent et de participer aux résultats. Les EeA doivent être considéré·e·s comme des expert·e·s de leur cadre de vie. En pratique, la participation va au-delà de la simple terminologie: la participation implique d'intégrer de manière active, globale et crédible les EeA dans tout ce qui les concerne. Pour cela, les EeA sont tributaires d'un environnement qui prend en compte leurs besoins et les encourage et les soutient au mieux dans leur développement, dans le sens de leur droit acquis. L'écoute, l'information, l'intercession et une attitude fondamentale correspondante de la part des adultes sont des conditions importantes pour y parvenir.



## Contribution avec effet

Impliquer et légitimer les EeA est également la base des projets réussis. En étant impliqué·e·s, les EeA découvrent qu'ils/elles sont écouté·e·s, pris·es au sérieux et qu'ils/elles peuvent influencer le monde. Dans le cadre des processus participatifs, les EeA apprennent à se faire leur propre opinion, à l'exprimer, à contribuer aux processus de décision en faisant parfois des compromis. Lorsque les EeA vivent les processus d'information, d'opinion et de décision de manière positive, cela augmente leur sentiment d'appartenance et leur identification à un projet ou à une décision. Comme les EeA donnent de nouvelles impulsions et peuvent largement influencer le projet dans son ensemble, le résultat est durable et soutenu par tout le monde.

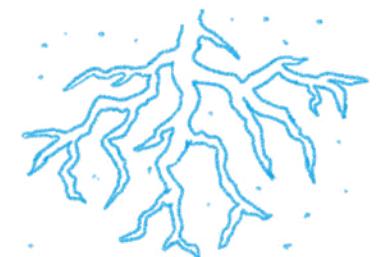


## La réussite de la participation en pratique

La participation est sérieuse, légitimante, orientée sur l'avenir, durablement efficace et permet des changements significatifs. Pour que la participation soit un succès, les EeA ont besoin d'espace, de temps et d'occasions de communiquer, de moyens et outils de communication pour s'exprimer selon leur âge, ainsi que d'une interlocutrice ou interlocuteur qui comprend les idées, souhaits et besoins et les intègre dans le projet. Ils et elles ont également besoin de savoir qu'ils/elles ne sont pas interrogé·e·s qu'une seule fois, mais font constamment partie du projet. En effet, il ne s'agit d'une véritable participation pour les EeA que si leurs demandes sont prises en compte de manière sérieuse et transparente et discutées avec eux/elles. Dans le cas contraire, il en résulte de la frustration et de la démotivation et les EeA concerné·e·s perdent leur intérêt pour le projet.

## Participation dès le départ

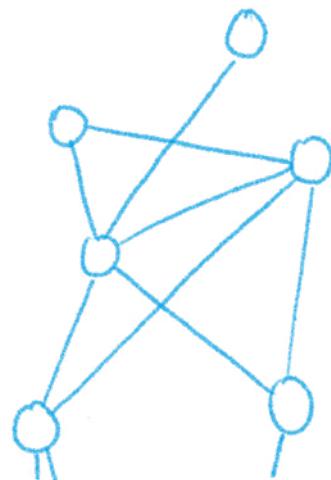
Une culture universelle de la participation, qui tient compte de tous les EeA avec leurs capacités et leurs besoins et les considère comme des actrices et acteurs à part entière se compose d'une variété d'étapes et de formes de participation. Des possibilités de contribution sont nécessaires dès le départ pour que les EeA puissent donner leurs points de vue, participer à un projet et l'influencer réellement. Ceci est possible en ancrant clairement des moments de participation dans la structure du projet.



## Impliquer les EeA signifie les légitimer

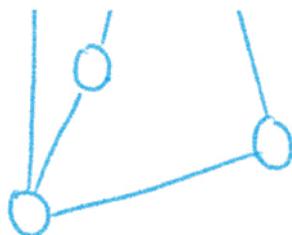
Les EeA ont des besoins et des idées. Ils/Elles ont un désir de reconnaissance et disposent d'une expertise importante sur leur propre cadre de vie. C'est à nous les adultes de leur offrir une plateforme sur laquelle faire entendre leur voix.

Pour cela, il est essentiel de ne pas préjuger des résultats. Il convient de communiquer de l'estime et de valoriser les contributions des EeA, sans leur attribuer la notion de juste ou faux. Une participation transparente et respectueuse implique de les accompagner sur un pied d'égalité. S'il n'est pas possible, ou pas entièrement, de répondre à leurs attentes dans une phase de projet donnée, il faut le leur expliquer et le justifier de manière factuelle. Cela requiert une culture du feedback et de la justification correspondante, une confiance mutuelle et des informations régulières sur l'état du projet et la manière de prendre en compte les contributions. Il est également important de fournir des informations et des justifications lorsqu'un projet n'est pas réalisable, ou pas dans les conditions évoquées.



### Participation connectée

En règle générale, la participation des EeA concerne une variété de domaines de responsabilité différents. La famille, l'école et les personnes clés issues de l'espace social et des loisirs sont un terrain important pour une participation significative. L'animation enfance et jeunesse extrascolaire<sup>4</sup> possède souvent une expertise, une expérience et une attitude fondamentale reconnues. Mais les personnes issues de la recherche et du développement, de la protection de l'enfance, ainsi que des secteurs privé et public doivent aussi contribuer à une culture globale de la participation. La collaboration, la mise en relation et l'échange des différents acteurs et actrices sont des facteurs de réussite, qui doivent être pris en compte dès le départ dans un développement de projet.



## L'impact de la participation

La participation implique la représentation des EeA. Mais cela ne signifie pas que leurs contributions sont représentatives et que les déclarations obtenues et les enseignements tirés concernent tous les EeA. La représentativité au sens purement statistique constitue une exigence très élevée. Selon le type de participation, une représentativité plus ou moins élevée est donnée. Si une vue d'ensemble des besoins des EeA doit être élaborée dans le cadre d'un projet, une participation inclusive est importante. Celle-ci implique indifféremment et volontairement des EeA de tous âges, sexes, capacités, intérêts et milieux socio-économiques. Il faut alors veiller en particulier à atteindre également des EeA qui sont par exemple marginalisé-e-s en raison d'un handicap, d'une histoire migratoire et/ou de la pauvreté. Les offres de participation doivent non seulement se tenir à leur disposition, mais elles doivent aussi leur être rendues accessibles de manière active.



3 La brochure «La participation des enfants et des jeunes en théorie et en pratique – Pour les communes et villes» est recommandée pour approfondir le sujet de la participation.

4 On entend par là l'animation enfance et jeunesse en milieu ouvert, le travail des associations et de l'Église.



# Conditions

## Conditions

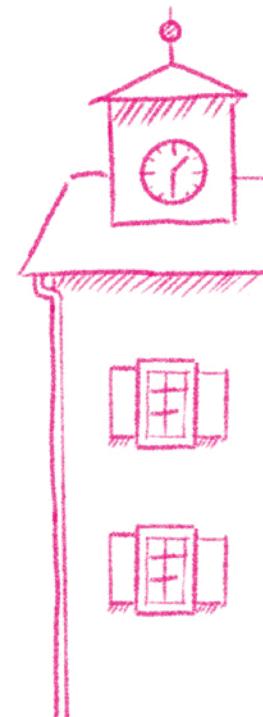


Les processus de participation peuvent avoir lieu dans des configurations totalement différentes et à divers endroits. Selon les conditions, ils sont davantage inclusifs ou ne s'adressent qu'à une partie des EeA. La proposition d'agir dans un comité formel comme un conseil consultatif ou un parlement des EeA plaît par exemple davantage aux enfants et aux jeunes qui peuvent remplir une obligation élevée et veulent s'engager pour une participation régulière. Ces modèles formels trouvent surtout un écho auprès d'une «élite de participation», c'est-à-dire auprès des personnes qui ont l'habitude de se voir demander leur avis et de le donner dans un contexte public. Ils s'op-

posent aux conditions moins chronophages comme les ateliers ou activités de participation uniques qui se déroulent dans un cadre institutionnel comme l'école ou l'animation enfance et jeunesse extrascolaire.

### Orientation du cadre de vie

Pour étayer largement un projet, il est recommandé de proposer différentes conditions au cours du projet. Cela se fait par le biais d'une orientation sur le cadre de vie des EeA, c'est-à-dire sur leurs conditions sociales, économiques, culturelles et cognitives.



## École



L'école permet généralement d'atteindre un grand nombre d'EeA en même temps. De plus, la chance de participation y est en principe plus élevée que dans les conditions de loisirs, où du temps supplémentaire doit être consacré à la contribution, en raison du cadre scolaire prédéfini. Mais en même temps, l'école ne reflète que la structure de population de la communauté scolaire concernée. Si l'on mise exclusivement sur la condition «école» et que l'on veut un tableau national plus représentatif sur un sujet, il est important de sélectionner pour le processus de participation différentes communautés scolaires avec par exemple diverses tailles et structures de population. Dans les villes, il est recommandé de tenir compte de plusieurs quartiers. Le résultat aura ainsi un impact plus universel.

# Loisirs

Des groupes pour des projets participatifs peuvent également être obtenus par le biais de l'animation enfance et jeunesse extrascolaire. Contrairement à la condition de l'école, il faut fournir davantage d'efforts au départ pour inciter les EeA à participer et pour les informer sur les possibilités. En effet, contrairement aux processus de participation à l'école, seul-e-s les EeA qui veulent prendre le temps à ce moment-là et disposent des ressources nécessaires peuvent être impliqué-e-s par le biais des loisirs. Ces conditions sont par nature moins contraignantes, de sorte que le nombre de participant-e-s est plus difficile à estimer. Concernant la représentativité, des questions et défis similaires à ceux de l'école se posent.



# Institutions et programmes

L'analyse systématique des différentes vulnérabilités des EeA ainsi que de leur attachement aux institutions ou programmes fait apparaître des domaines qui peuvent élargir l'éventail de la participation. Les organisations correspondantes permettent par exemple d'atteindre des EeA touché-e-s par la pauvreté ou l'exil, ou encore des membres de la communauté LGBTQ<sup>5</sup>. Les EeA placé-e-s ou en situation de handicap peuvent être atteint-e-s par le biais de leur hébergement ou des programmes conçus pour eux/elles comme les camps de vacances ou les offres de loisirs. En se concentrant exclusivement sur le domaine «école», il ne faut pas oublier les EeA dans les classes spéciales, les écoles spéciales ainsi que les centres pédagogiques spécialisés.

5 LGBT, LGBTQ ou LGBTQIA sont des termes génériques pour toutes les personnes qui ne sont pas hétéro et/ou cis. Ces initiales signifient lesbien, gay, bisexuel, transgenre, queer, intersexe et asexuel. Il existe différentes versions de cette abréviation. Voir le glossaire Milchjugend. Accès le 28.08.2022 à <https://milchjugend.ch/material> (site en allemand)

# Familiarisation et relation de confiance

Pour que les EeA soient prêt-e-s à donner un aperçu de leur cadre de vie et de leurs demandes, ils/elles doivent se sentir bien, en sécurité et pris-es au sérieux. Il faut donc des conditions qui permettent d'établir la confiance. La relation entre les participant-e-s et les responsables d'atelier est particulièrement importante. Pour cela, il faut prévoir suffisamment de temps au début d'un atelier pour que les EeA puissent arriver tranquillement et que toutes les personnes puissent se présenter mutuellement. Les responsables d'atelier expliquent le projet et donnent aux EeA la possibilité de poser des questions. Les locaux jouent également un rôle important. Les lieux connus comme la salle de classe ou un espace jeunesse permettent d'établir la confiance. Il est recommandé de faire participer à l'atelier des personnes comme le personnel jeunesse ou l'équipe enseignante, que les EeA connaissent déjà en tant que personnes de confiance.



# Conditions-cadres

Entre eux, les EeA prennent souvent les décisions différemment des adultes: la recherche de consensus, les négociations, l'acceptation des tensions «même si je ne suis pas totalement d'accord» et les formes de décision ludiques en composent la majeure partie. Consciemment ou non, les EeA peuvent juger restrictifs les horaires prédéfinis, les instruments de décision démocratiques et les règles du jeu et du comportement.

Pour que la participation soit un succès, les EeA et les jeunes doivent pouvoir s'impliquer de manière volontaire et sans aucune pression. Ils et elles doivent avoir à tout moment la possibilité de mettre un terme à leur engagement participatif. Cela ne signifie pas qu'aucune obligation ne peut être convenue avec les EeA pour une certaine période. Cela peut même contribuer à la réussite. Mais il doit toujours pouvoir être possible de quitter le processus.

Dans ce sens, il est recommandé de formuler clairement les droits et les devoirs des participant-e-s. Il faut également toujours une communication ouverte et transparente et/ou une prise de décision commune sur la suite du projet.

## À propos du projet «Les droits de l'enfant dans la poche»

Dans le cadre du projet «Les droits de l'enfant dans la poche», diverses conditions ont été volontairement sélectionnées pour les différents ateliers afin de comprendre les besoins des EeA issus des milieux les plus variés. Outre le contexte scolaire, un atelier a eu lieu avec des EeA en situation de prise en charge et de soutien. De plus, des enfants en situation de handicap cognitif étaient représenté-e-s dans l'un des ateliers. Pour finir, deux ateliers se sont déroulés dans le cadre des conférences des enfants (Suisse alémanique et romande), rassemblant des EeA de différentes régions de Suisse. Ils avaient déjà de nombreuses connaissances sur leurs droits et ont l'habitude de les utiliser dans les processus participatifs.

# Méthodologie

## Méthodologie

Que la participation ait lieu ou non, les décisions sont encore trop souvent prises du point de vue des adultes et d'après une intuition de «ce qui est bon pour les EeA». Mais le cadre de vie des EeA nous est en grande partie inconnu à nous les adultes en ce qui concerne le numérique. Cela confirme ce qui s'applique aussi à des projets similaires: les EeA sont des expert·e·s de leur propre cadre de vie, connaissent le mieux leurs besoins et doivent donc être impliqué·e·s directement. C'est ce qui permettra aux développeurs et développeuses de comprendre leurs réalités, y compris concernant les applications numériques. Une procédure participative est donc la clé de la réussite pour les projets numériques. Le renversement de l'expertise permet aux projets numériques de servir d'exemple à d'autres projets (analogiques) et de faire avancer de manière générale la participation des EeA.

### Co-création

Le développement participatif d'une application numérique se fait en deux étapes. Dans une première étape, le sujet de l'application est défini. Dans une deuxième étape, les besoins des EeA ainsi que leurs préférences doivent être déterminés afin de concevoir et de mettre en œuvre les solutions numériques adaptées. Cela requiert des équipes interdisciplinaires, qui évaluent en continu notamment des contenus, des exigences, des possibilités de conception et la faisabilité technique. Pour satisfaire à ce parallèle et développer des solutions ciblées et sur mesure, les approches de co-création sont particulièrement adaptées. La co-création implique un processus dynamique dans lequel le point de vue du groupe cible est obtenu en continu et examiné ensemble à l'aide de prototypes. L'implication de différents acteurs et actrices (du groupe cible aux développeurs et développeuses en passant par les designers) peut ainsi donner naissance à une offre sur mesure, qui est au final utilisée activement par le groupe cible et peut être perfectionnée idéalement par ses idées.

## Combinaison de méthodes

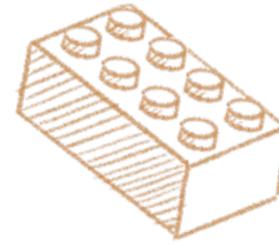
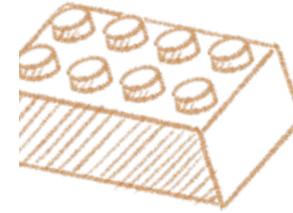
Pour appliquer la cocréation avec des EeA, il existe diverses méthodes qui s'utilisent aussi dans les projets hors ligne. Selon la structure d'âge ou la configuration du groupe, les méthodes peuvent ou doivent être adaptées aux capacités et besoins des EeA. Pour mettre en place des formes de participation divertissantes et attrayantes, il est recommandé de combiner différentes méthodes, qui répondent aux divers besoins et compétences des EeA. Ainsi, certains enfants aiment communiquer et s'expriment bien à l'oral. D'autres préfèrent les créations plastiques ou l'écriture. D'autres encore apprécient les structures formelles comme un conseil consultatif ou un parlement des enfants. Certains EeA souhaitent s'impliquer de manière anonyme. Les possibilités de participation en ligne sont alors recommandées en complément.

La combinaison de méthodes garantit l'attention des EeA. Pour finir, elle est également recommandée car elle permet le parallèle évoqué plus haut.

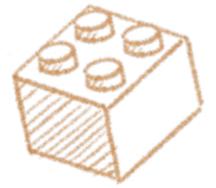


## Exemples méthodiques

Les méthodes présentées ci-après sont des exemples qui conviennent particulièrement au développement participatif d'applications numériques.



## Comprendre



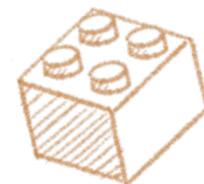
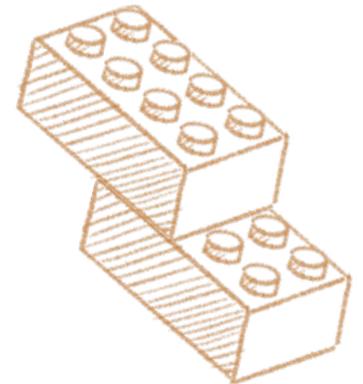
### Lego® Serious Play® ou pâte à modeler

Les kits de Lego® Serious Play® (LSP) permettent de comprendre par le jeu le cadre de vie des EeA ou un sujet spécifique. Les boîtes LSP contiennent une large sélection de briques Lego, personnages et éléments du quotidien. Les EeA peuvent être invité·e·s à construire des modèles sur un sujet ou une situation donnés. Les modèles Lego® font naître de nouvelles idées par le jeu et servent de base pour entamer la discussion avec les EeA. Une des forces de LSP réside dans le fait que les EeA réalisent ainsi une première étape d'abstraction et peuvent communiquer. Les Lego font également partie de l'expérience de la plupart d'entre eux/elles, raison pour laquelle la problématique est bien compréhensible.

De la pâte à modeler de différentes couleurs peut également être utilisée comme variante. Les avantages de la pâte à modeler par rapport aux Lego sont qu'elle permet de bien représenter les émotions et les sujets abstraits et que les coûts d'achat ou de matériel sont plus faibles.



Dans le cadre du projet «Les droits de l'enfant dans la poche», des enfants ont créé des structures en Lego pour évoquer des droits ou des situations quotidiennes liées aux droits de l'enfant. Ces modèles ont servi de base aux responsables d'atelier pour discuter avec les EeA.



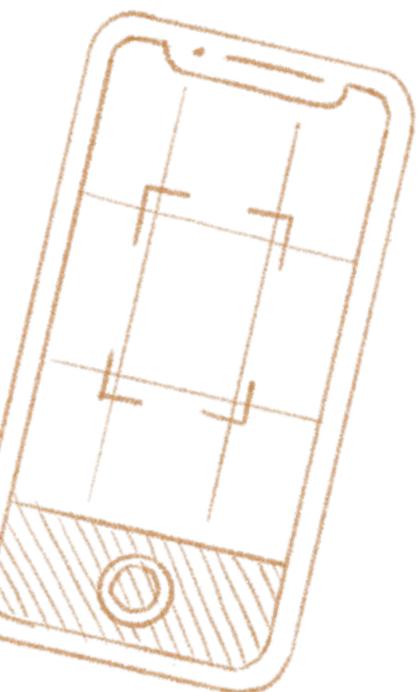
# Documenter

## Comprendre les cadres de vie

Les personnes qui mettent en œuvre le projet, comme les designers ou programmeurs, ne sont généralement pas les mêmes que celles qui sont en contact direct avec les EeA. C'est pourquoi la documentation précise des résultats de l'atelier est très importante, mais aussi délicate. Les participant-e-s ne devaient pas être reconnaissables sur les photos et l'accent devait donc porter sur les résultats comme les modèles en Lego. De courts enregistrements vocaux permettent de consigner des aperçus du cadre de vie des EeA. Ils ont l'avantage d'éviter le filtrage des détails qui semblent insignifiants aux adultes dans les représentations des EeA par des étapes de modification et d'enregistrement. Grâce aux explications, les personnes chargées de la mise en œuvre ont également une idée des sujets essentiels et des points forts. Il est important d'obtenir au préalable l'accord des personnes investies de l'autorité parentale ainsi que des EeA quant à ces enregistrements vocaux.



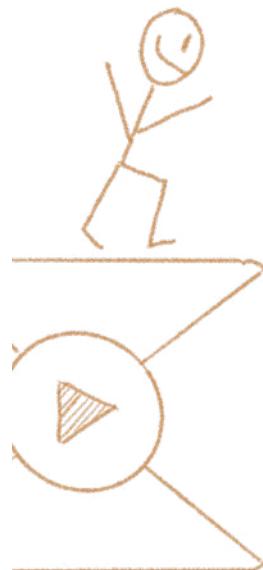
Dans le cadre du projet «Les droits de l'enfant dans la poche», des enregistrements d'une minute étaient réalisés, dans lesquels les enfants expliquent avec leurs propres mots les droits importants pour eux/elles et leur signification. Ces enregistrements ont servi de point de départ aux designers pour la mise en œuvre graphique. De plus, des documentations photographiques ont été faites de tous les modèles et les responsables d'atelier ont rédigé des procès-verbaux d'observation.



# Concevoir

## Sketching

Lors des projets avec des groupes cibles adultes, l'ébauche des applications est généralement réalisée par des expert-e-s du design. Dans le travail avec des EeA, ce qu'on appelle le sketching représente une méthode de participation ludique et créative. Pour cela, des modèles peuvent être imprimés sur papier avec les contours d'un téléphone mobile ou d'une tablette, sur lesquels les EeA dessinent et écrivent avec des feutres. Dans le travail avec des EeA, le sketching peut remplir deux fonctions: D'une part, des idées et leur représentation visuelle peuvent être consignées pour une future application. D'autre part, il peut donner des aperçus de l'utilisation des EeA ainsi que des besoins correspondants. Si les modèles d'appareil sont imprimés sur du papier grand format, les participant-e-s peuvent aussi ébaucher «leur» application ensemble. Cela renforce l'échange au sein du groupe.



Dans le cadre du projet «Les droits de l'enfant dans la poche», le sketching a permis de collecter des idées de mise en œuvre, mais aussi de comprendre le comportement médiatique: les EeA ont dessiné des icônes et des écrans importants de leurs applications préférées et les ont expliqués aux responsables d'atelier.



# Évaluer

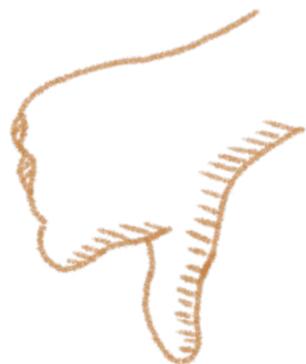
## Sticker Voting

Le sticker voting est une méthode permettant de hiérarchiser les idées ou les options. Dans la conception d'un produit numérique, il peut s'agir de propositions de fonctions ou de la conception graphique par exemple. Les idées sont visualisées sur un tableau ou sous forme d'expression et les EeA qui participent reçoivent un nombre défini de points sous forme d'autocollants. Chaque participant-e doit ensuite attribuer des points aux propositions de son choix. Il est possible de définir à l'avance si les points doivent être répartis uniformément ou s'ils peuvent tous être utilisés pour une idée. L'idée qui totalise le plus grand nombre de points remporte le vote. Si les idées doivent d'abord être consolidées ou des alternatives élaborées suite à un atelier, les enquêtes en ligne sont recommandées. Mais cette variante de sticker voting implique un certain âge et les EeA ont besoin d'un accès à un téléphone mobile, un ordinateur portable ou un ordinateur de bureau.

Il est important de communiquer le résultat rapidement aux EeA. Il est recommandé de discuter ensemble du résultat du vote.



Dans le cadre du projet «Les droits de l'enfant dans la poche», le sticker voting a été utilisé dans une phase précoce du projet pour faire évaluer par les EeA des éléments possibles de l'application (vidéos, jeux, avatars). Par la suite, des styles d'illustration ont été jugés par le biais d'enquêtes en ligne.



## Conseils pratiques



### Participation analogique ou numérique

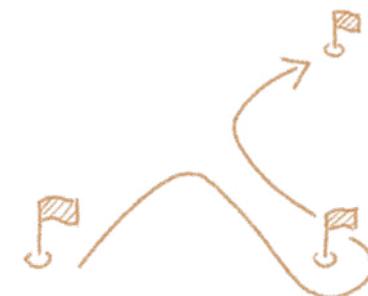
Les méthodes proposées sont en principe conçues de manière analogique, même s'il s'agit de l'élaboration d'applications numériques. Les avantages de la participation analogique sont variés. D'une part, cela permet d'établir avec les EeA une relation qui simplifie leur participation. Parallèlement, il est possible de mieux réagir à la dynamique de groupe ou aux besoins individuels, ce qui permet l'adaptation flexible de la méthode. Enfin, la participation analogique autorise les discussions intermédiaires, qui peuvent être très enrichissantes et ne seraient pas possibles en ligne.

En revanche, les formes de participation numériques sont surtout adaptées aux EeA, qui peuvent utiliser ces outils en toute autonomie. La participation numérique renforce également un fort potentiel de mobilisation. Elle peut aider à joindre des EeA qui ne seraient pas atteints-e-s avec les possibilités de participation analogiques. La participation numérique complète la participation analogique, sans la remplacer. Il est recommandé de viser une combinaison de participation numérique et analogique.



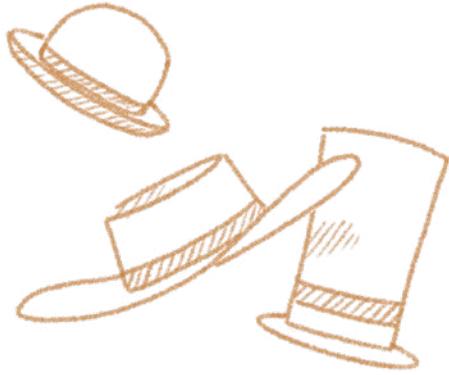
### Procédure à plusieurs niveaux

Le développement d'applications numériques est un processus complexe. Des questions techniques et conceptuelles, mais aussi de contenu doivent être résolues. C'est pourquoi une procédure à plusieurs niveaux est recommandée dans la participation avec les EeA. Par exemple, seul le contenu d'une application numérique (le sujet des droits de l'enfant dans le projet «Les droits de l'enfant dans la poche») peut être abordé avec les EeA dans une première étape. Ce n'est que dans une deuxième étape ultérieure que les questions techniques et conceptuelles relatives à l'application numérique sont traitées. Ainsi, les conditions ne sont pas trop intenses en termes de temps et de contenu.



### Adaptation

Outre la combinaison de méthodes, il est important d'accepter, au sein de chaque méthode, de l'adapter sur place en raison de la dynamique de groupe ou des besoins des EeA. Ainsi, les séances de discussion peuvent par exemple être complétées par du papier et un stylo pour permettre de dessiner si nécessaire. Ou pendant la construction avec Lego® Serious Play®, le dialogue est recherché avec les EeA. Pour les animatrices et animateurs, il est important de garder l'ambiance à l'esprit pour réfléchir à l'avance à des variations.



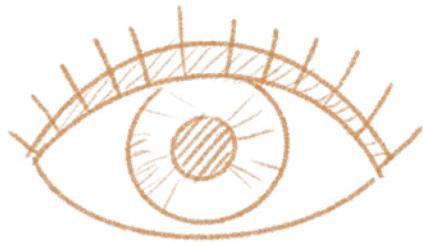
### Habitudes d'utilisation

Les EeA apportent différentes habitudes d'utilisation et connaissances concernant la technologie et le numérique. Cela doit être pris en compte dans le cadre de la participation. Il est important de connaître la palette d'utilisation des EeA, mais aussi sa profondeur. Cela fonctionne notamment en appliquant différentes méthodes, mais aussi en mettant en place de petits groupes ou des discussions individuelles.



### Création de moments de reconnaissance

La participation et la reconnaissance sont liées. Dans tous les moments décrits naissent des moments de reconnaissance planifiables et spontanés. Enrobés dans des messages à la première personne ou des questions de compréhension, des moments de reconnaissance intégrés volontairement peuvent renforcer tou·te·s les participant·e·s. Rendre visibles les résultats à tous les participant·e·s, les questionner et les classer ensemble dans le dialogue est un critère important pour la réussite d'un processus de participation.



### Attention

Il est recommandé de modifier la méthode au bout d'un certain temps. Idéalement, les enfants, les adolescent·e·s et les adultes discutent ensemble de la nouvelle méthode ou des nouveaux points du programme. En complément, des activités et des moments au cours desquels les EeA peuvent se dépenser peuvent aussi se révéler favorables.

# Conseils pratiques généraux

# Conseils pratiques généraux

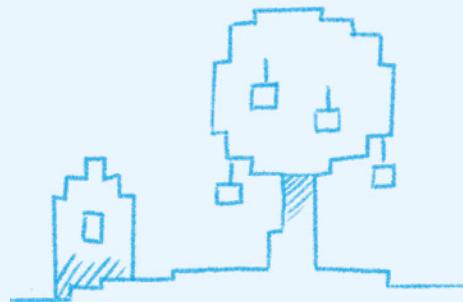
## Participation dès le départ et à toutes les étapes du projet

Les EeA se sentent utiles quand ils/elles font partie du processus de développement et que tous les niveaux du processus contiennent des moments de participation et de reconnaissance. Le résultat final reflète alors leur implication et ils/elles peuvent comprendre comment l'élaboration commune d'idées, d'opinions et de décisions intermédiaires a permis d'y parvenir. Pour exploiter ce fort potentiel d'expérience participative, il est indispensable de définir de manière cohérente la participation et la reconnaissance des EeA dès le début de la conception du projet.



## Établissement d'une relation et attitude fondamentale

L'établissement d'une relation avec les EeA est la condition essentielle à une participation efficace et couronnée de succès. C'est pourquoi les activités qui favorisent l'établissement d'une relation sont centrales. Parallèlement, une attitude ouverte (et sans préjuger des résultats) vis-à-vis des EeA, de leurs besoins et demandes ainsi qu'un véritable intérêt pour leur opinion et leurs idées sont essentiels.



## L'espace numérique comme cadre de vie important

Les processus de participation sont un succès quand on plonge avec les EeA dans leur cadre de vie et qu'on s'y intéresse. Cela concerne en particulier l'espace numérique, que les EeA utilisent et conçoivent souvent différemment des adultes. Cela requiert une communication sur un pied d'égalité et une reconnaissance des EeA en tant qu'expert·e·s de leur propre cadre de vie.

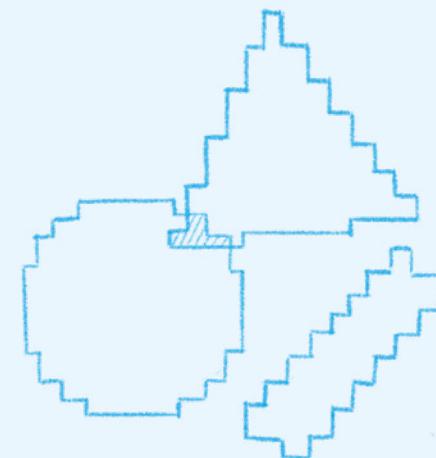
Il convient également de surmonter la fracture numérique. Les EeA utilisent d'autres applications numériques et ont d'autres exigences que les adultes. Les adultes s'attendent par exemple à un fil rouge ou à des couleurs discrètes. Les EeA peuvent en revanche préférer les couleurs vives et les moments de surprise. La valeur ajoutée de la participation est également visible ici. La conception et la mise en œuvre des applications numériques avec des EeA permettent d'augmenter l'avantage du produit fini car il résulte d'une offre sur mesure.



## Information et transparence

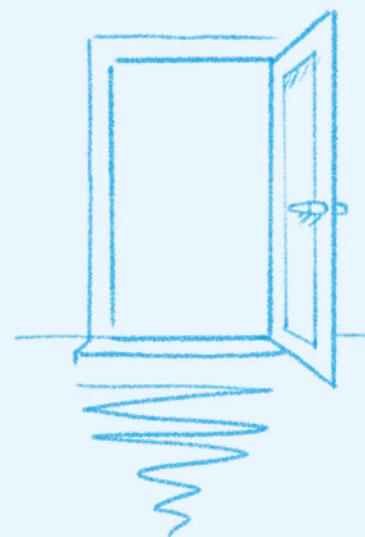
La mise en œuvre des projets numériques peut s'étirer sur de longues périodes. Les EeA ont en revanche un horizon temporel différent. Il convient d'en tenir compte dans la communication sur le déroulement du projet. Il est important que les EeA soient informé·e·s de manière honnête et transparente concernant ce qu'il arrive à leurs contributions à quel moment, ainsi que la date à laquelle le résultat final sera disponible.

Dans l'esprit de l'approche de co-création, un processus dynamique avec diverses boucles de feedback et de participation est recommandé. Les canaux numériques permettent par exemple d'informer régulièrement les EeA sur l'avancée du projet, de distribuer des ébauches graphiques ou de tester des prototypes en ligne. Ainsi, le groupe cible est constamment impliqué et peut transmettre son avis.



## Prise en compte de la diversité en ligne

Lors du développement d'applications numériques, il convient de garder à l'esprit les différentes diversités. Dans une première étape, la diversité concerne le processus de développement. La variété joue un rôle au sein des méthodes et des conditions, mais aussi dans le produit fini. Ainsi, un enfant doit pouvoir s'identifier à une application et s'y retrouver quels que soient son sexe, sa vision du monde, sa nationalité, sa position sociale, son histoire migratoire, sa langue ou son handicap éventuel. Les applications adaptées au groupe cible tiennent compte de la diversité par exemple dans le développement et la conception de personnages, avatars et scénarios de jeu. La mise en œuvre accessible englobe notamment l'utilisation d'un langage simple ainsi que la préparation de contenus textuels et/ou graphiques complémentaires.



## Child Safeguarding

Les adultes qui impliquent activement les EeA agissent depuis une position de confiance et de responsabilité. La conception, la réalisation et le suivi de l'ensemble des activités avec les EeA doivent se faire de manière à ce que leur sécurité, leur bien-être et leur protection soient assurés à tout moment. Il ne faut faire courir aucun risque aux EeA et empêcher qu'ils/elles subissent des préjudices. Les risques peuvent venir d'un contact direct ou indirect avec des EeA: directement par exemple lors des ateliers ou indirectement par l'accès aux données ou photos. Une évaluation préalable permet d'identifier les risques et de définir des mesures préventives et réactives. Il faut

- identifier au préalable les risques possibles et réfléchir à la manière de les minimiser,
- discuter ensemble d'un code de conduite, le communiquer et veiller à son respect,
- clarifier au préalable les rôles et les responsabilités et définir une personne de confiance pour les EeA,
- créer et distribuer une fiche sur la gestion des photos et enregistrements vocaux des EeA,
- obtenir au préalable l'accord des EeA et des personnes investies de l'autorité parentale,
- clarifier la protection des données lors de la collecte de données par micros, caméras, l'utilisation de services d'enregistrement dans le cloud et les services en ligne, et garantir l'anonymat,
- communiquer de manière transparente sur le projet et l'utilisation des informations et données.
- faire remarquer que les EeA et les personnes investies de l'autorité parentale ont le droit de révoquer à tout moment l'autorisation de participation au projet ainsi que d'enregistrement et d'utilisation de documents audio, photographiques et vidéo.

## Marketing et communication

Les applications numériques proposent une plateforme pour communiquer avec les EeA et les familiariser avec des offres. Notamment lors de l'intégration de services interactifs, qui permettent la publication de contenus générés par l'utilisateur, par ex. par le biais de message boards, chatrooms, jeux en ligne et services de réseaux sociaux. Lors de la création de contenus en ligne et d'applications numériques, il faut donc tenir compte de l'âge du groupe cible, et pas seulement concernant les contenus. Il faut notamment prendre en compte le marketing et la publicité.

Les applications numériques offrent une opportunité de sensibiliser les gens aux droits de l'enfant, à l'estime de soi, à une vie saine et à des valeurs non violentes et à promouvoir ces valeurs grâce à l'utilisation du marketing. Parallèlement, les EeA étant plus facilement manipulables, les applications numériques risquent également d'être utilisées à des fins commerciales. Il est de la responsabilité des prestataires de protéger les droits de l'enfant dans l'ensemble des médias et des moyens de communication. Les désignations et informations de produit doivent être compréhensibles, exactes et complètes et permettre aux EeA et aux personnes investies de l'autorité parentale de prendre des décisions informées. Il faut accorder une haute priorité au sujet de la protection des données (par ex. les paramètres des cookies) et l'appliquer de manière restrictive.



### Mentions légales

La présente brochure a été rédigée par Andrea Thoma (LESA-OST), Corinne Dickenmann (IDEE-OST), Florian Hadatsch (Child Rights Advocacy, UNICEF), Mandy Falkenreck (IFSAR-OST), Matthias Baldauf (IPM-OST), Mona Meienberg (Child Rights Advocacy, UNICEF), Nicole Hinder (Child Rights Advocacy, UNICEF), Selina Ingold (IDEE-OST), Sybille Gloor (Child Rights Advocacy, UNICEF) et Thomas Kirchschräger (responsable et professeur en droits humains à l'IGE, Haute École pédagogique de Lucerne).

Elle a été publiée conjointement par UNICEF Suisse et Liechtenstein, OST – l'Université des Sciences Appliquées de Suisse Orientale et la Haute École pédagogique de Lucerne.

© Comité pour l'UNICEF Suisse et Liechtenstein / OST – Université des Sciences Appliquées de Suisse Orientale / Haute École pédagogique de Lucerne

Langue de la version originale: allemand  
Traduit en: français, italien  
Année de publication: 2023

Conception graphique et mise en page: Büro Haeberli, Zurich  
Relecture: Andrea Kippe

Comité pour l'UNICEF Suisse et Liechtenstein  
Pfungstweidstrasse 10, 8005 Zurich  
+41 44 317 22 66  
kinderrechte@unicef.ch  
www.unicef.ch/fr

OST – Université des Sciences Appliquées de Suisse Orientale  
Campus St-Gall  
Rosenbergstrasse 59, 9001 St-Gall  
+41 58 257 14 00  
kinderrechte@ost.ch  
www.ost.ch

Haute École pédagogique de Lucerne  
Institut für Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen (IGE)  
Frohburgstrasse 3  
6002 Lucerne  
+41 41 203 01 70  
thomas.kirchschräger@phlu.ch  
<https://www.phlu.ch/ige>

**unicef**   
pour chaque enfant

 **OST**  
Université des Sciences Appliquées  
de Suisse Orientale

**PH LUZERN**  
HAUTE ÉCOLE  
PÉDAGOGIQUE

