

**Tirer parti de la conception
centrée sur l'humain
pour améliorer la
programmation équitable
sur le plan du genre pour
les adolescents en RDC et
en Indonésie : Résumé du
processus et apprentissage**



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE

**Breakthrough
ACTION**
FOR SOCIAL & BEHAVIOR CHANGE



Contexte

Le début de l'adolescence est une période de changements rapides. Le développement cognitif s'accélère et la puberté entraîne des changements physiques et socio-émotionnels. Les attentes sociales évoluent également, exposant les très jeunes adolescents (TJA) à des expériences et des attentes plus sexospécifiques.¹ Les résultats de **Global Early Adolescent Study** (GEAS), l'étude mondiale sur les jeunes adolescents, une étude longitudinale menée dans plusieurs pays sur la socialisation au genre et ses implications pour la santé et le bien-être des adolescents, montrent que ces changements influencent la manière dont les garçons et les filles sont traités dès leur plus jeune âge et conduisent à des comportements sexospécifiques distincts qui peuvent être préjudiciables à la santé des adolescents.² Le début de l'adolescence, c'est-à-dire la période comprise entre 10 et 14 ans, est donc une opportunité essentielle pour intervenir.^{3,4} Le développement des connaissances et des compétences en matière de santé sexuelle et reproductive (SSR) des TJA et la promotion d'attitudes, de comportements et de normes plus équitables sur le genre constituent le fondement de leur santé et de leur bien-être futurs.

Dans le cadre de ses efforts visant à promouvoir des approches innovantes en matière de changement social et de comportement (CSC) pour les jeunes, Breakthrough ACTION a appliqué la conception centrée sur l'humain (HCD) pour développer des interventions équitables en termes de genre avec de très jeunes adolescents (TJA) dans trois des sites de la cohorte pluriannuelle de GEAS : Kinshasa, République démocratique du Congo (RDC) et Denpasar et Semarang, Indonésie. La méthode HCD a été choisie pour permettre un engagement significatif des jeunes dans la conception de programmes qui façonnent leur vie (voir encadré 1).

ENCADRÉ 1 : QU'EST CE QUE LA CONCEPTION CENTRÉE SUR L'HUMAIN (HCD) ?

La conception centrée sur l'humain est une façon de penser qui place à la fois les personnes desservies par les programmes et les parties prenantes concernées au centre du processus de conception et de mise en œuvre. En mettant l'accent sur la recherche, l'idéation, l'itération et le prototypage, ce processus cherche à trouver de nouvelles solutions à des problèmes complexes. Bien qu'il existe de nombreux processus HCD différents, tous, à la base, sont ancrés dans l'empathie : une compréhension globale des parties prenantes impliquées dans le défi à relever.

A Kinshasa, en RDC, le processus HCD a été utilisé pour itérer et améliorer Bien Grandir !, un programme de SSR multi-niveaux et transformateur de genre pour les TJA scolarisées et non scolarisées, mis en œuvre par Save the Children. Le processus HCD a permis de relever plusieurs défis liés à l'engagement des personnes qui s'occupent des enfants dans la composante familiale de Bien Grandir ! qui sont ressortis au cours du projet pilote. En Indonésie, le processus HCD a été conçu pour s'appuyer sur SETARA (Semangat Dunia Remaja ou Teen Aspirations), une intervention d'éducation sexuelle complète de deux ans mise en œuvre dans les collèges et lycées d'Indonésie dans le cadre du projet Explore4Action.⁵ Le processus HCD a cherché à concevoir des interventions complémentaires qui concernent le niveau socio-écologique, visant non seulement les TJA, mais aussi les personnes qui s'occupent d'eux, les enseignants, les leaders communautaires et les prestataires de santé, afin de promouvoir des normes sociales et de genre plus équitables en faveur de la santé et du bien-être des adolescents. Ce document présente les étapes clés du processus HCD et les concepts et prototypes d'interventions possibles en matière de comportement pour favoriser un environnement favorable et équitable pour les TJA en RDC et en Indonésie.

Processus

Le processus HCD de Breakthrough ACTION en RDC et en Indonésie a exploité les données existantes de GEAS au lieu de mener la phase typique de « définition », qui cherche à utiliser l'enquête qualitative pour explorer et comprendre le contexte et formuler des idées qui découvrent de nouvelles vérités. Le processus a donc commencé par une compréhension commune des objectifs de la phase de conception en engageant les principales parties prenantes à créer une « déclaration d'intention » commune qui a guidé le travail sur les deux sites. La déclaration d'intention s'est appuyée sur les résultats du GEAS à ce jour pour définir la situation actuelle et établir des objectifs communs sur ce que nous voulions réaliser. Dans chaque pays, le projet a ensuite formé une équipe centrale de conception (CDT) - composée d'un groupe multidisciplinaire qui réunit les quatre voix de la conception - intention, conception, expérience et expertise - et la diversité nécessaire des compétences et de l'expérience pour conduire le processus de conception - qui a créé des déclarations d'intention adaptées à chaque pays.

L'équipe CDT a défini des « défis de conception », formulés sous la forme d'énoncés « Comment pourrions-nous... ? », sur la base de GEAS et d'autres recherches (voir le tableau 1). En RDC, les questions portaient sur la communication parents-enfants, car il s'agissait d'une lacune spécifique identifiée dans le programme Bien Grandir ! En Indonésie, les défis de conception visaient à explorer les possibilités offertes par le modèle socio-écologique, en mettant l'accent sur la question des normes de genre et de la violence basée sur le genre, ainsi que sur leur impact sur les résultats en matière de santé mentale et de santé sexuelle et reproductive (SSR).

Tableau 1 : Défis de la conception

RDC	Indonésie
<ul style="list-style-type: none">• Comment créer des outils accessibles pour soutenir les parents dans l'éducation à la santé sexuelle et reproductive et à l'égalité des genres au sein du foyer ?• Comment préparer les parents à aborder et à soutenir leurs enfants face à la curiosité qui caractérise la puberté ?• Comment parler de la sexualité, de la puberté, de l'égalité des genres et de la santé d'une manière moins intimidante ?• Comment faire appel à d'autres acteurs clés et influenceurs pour aider les parents à éduquer leurs enfants sur la SSR ?	<ul style="list-style-type: none">• Comment pouvons-nous aider les TJA à accéder aux informations sur le genre ?• Comment créer des opportunités pour que les garçons se soutiennent mutuellement ?• Comment aider les TJA et leurs parents à se sentir à l'aise pour parler de la puberté, de la sexualité et des rôles de genre ?• Comment modifier les attentes sociales concernant le comportement des garçons et des filles ?• Comment mettre fin aux intimidations et/ou à l'intimidation fondés sur le genre ?• Comment collaborer avec les leaders religieux pour améliorer l'équité entre les genres ?• Comment faire en sorte que les communautés soutiennent et offrent des chances égales aux garçons et aux filles ?• Comment accroître le soutien institutionnel en faveur de l'égalité des genres pour les TJA ?

Le projet a ensuite organisé des ateliers de génération d'idées de deux à trois jours dans chaque pays avec les personnes les plus touchées par le problème, rassemblant un large éventail de perspectives d'adolescents, de mères et de pères d'adolescents, et d'autres membres influents de la communauté pour générer des idées ou des concepts sur la façon de promouvoir un environnement équitable entre les genres pour les TJA en fonction des défis de conception. En Indonésie, les TJA qui ont participé aux ateliers de création d'idées ont souligné à plusieurs reprises l'impact des intimidations liées aux attributs et normes fondés sur le genre sur leur santé mentale et leur bien-être. C'est pourquoi les prototypes susceptibles d'avoir un impact sur ce résultat ont été privilégiés.

À l'issue des ateliers, les membres de la CDT ont évalué les idées générées et ont donné la priorité à un sous-ensemble de concepts pour la conception et le test de prototypes (voir l'encadré 2 pour les définitions). Il s'agit d'obtenir des résultats concrets le plus rapidement possible en itérant les solutions et les scénarios possibles pour apprendre rapidement ce qui est souhaitable (par le biais d'un test de basse fidélité), ce qui est faisable (par le biais d'un test de fidélité moyenne) et ce qui est extensible (par le biais d'un test de haute fidélité) (voir l'encadré 3 pour plus d'explications sur ces phases de test et la figure 1 pour une vue d'ensemble de la procédure). Au cours de ce processus, il existe des points de convergence intentionnels - où nous cherchons à élargir nos idées et à envisager toutes les possibilités - ainsi que des points de divergence - où nous tirons les leçons du feedback et affinons nos objectifs.

ENCADRÉ 2 : CONCEPTS ET PROTOTYPES

Un **concept** est une idée qui détaille la façon dont elle est prévue dans une réalité tangible. Il répond aux questions : quoi, comment, quand et qui ? Une fois que les concepts détaillent la manière dont les idées doivent être matérialisées, des prototypes sont construits.

Un **prototype** peut prendre n'importe quelle forme : une chanson, une affiche, un jeu de rôle, un dessin, un jeu ou n'importe quoi d'autre. Les prototypes sont le moyen de montrer, d'interagir et de recevoir un feedback des utilisateurs à travers un objet ou une activité concrète. Ils sont construits rapidement avec des matériaux peu coûteux et modifiés en fonction du feedback recueilli.

ENCADRÉ 3 : LES PHASES DE TEST DE LA CONCEPTION CENTREE SUR L'HUMAIN

Le prototypage rapide et l'itération sont au cœur du processus HCD. Nous l'avons conçu en trois étapes :

Basse fidélité : au cours des tests de basse fidélité, des prototypes de base sont construits pour tester principalement la désirabilité et la compréhension des besoins et des valeurs des utilisateurs. Les prototypes basse fidélité sont des moyens rapides et tangibles de tester une idée auprès des personnes qui l'utiliseront. Les prototypes sont créés en moins d'une journée et utilisent des matériaux ou des approches de base.

Fidélité moyenne : pour les prototypes qui établissent la désirabilité, les tests de fidélité moyenne utilisent des prototypes qui sont révisés et affinés un peu plus en fonction du feedback des tests de basse *fidélité*. Au cours de cette phase, les prototypes sont testés principalement en termes de faisabilité, c'est-à-dire pour comprendre si les concepts ont le potentiel d'avoir un impact sur les résultats intermédiaires, s'ils peuvent être produits et mis en œuvre efficacement et s'ils peuvent être reproduits dans d'autres contextes. Les prototypes sont légèrement plus raffinés, mais suffisamment simples pour permettre une itération ou un abandon faciles.

Haute fidélité : pour les prototypes qui établissent la faisabilité, les tests haute-fidélité utilisent des prototypes qui sont à nouveau révisés et affinés en fonction du feedback des tests de fidélité moyenne. Au cours de cette phase, les prototypes sont testés principalement en termes de mise à l'échelle - en examinant l'aspect pratique, le coût, la mise à l'échelle et la durabilité. Les prototypes sont plus représentatifs du produit final, mais sont suffisamment flexibles pour intégrer le feedback.

Pilotage : après ces séries de tests, le programme d'intervention final est préparé et prêt à être piloté. Le pilotage permet l'exécution complète des concepts et peut durer des mois. Il permet de tester l'ensemble du système ou du programme et de continuer à recueillir des informations sur son fonctionnement avant d'investir dans une mise en œuvre à grande échelle.

L'équipe CDT a développé des prototypes rapides à faible fidélité pour chaque concept et les ont testés avec le public visé. Par exemple, en Indonésie, les prototypes ont été testés pendant six jours auprès de 72 TJA, 87 parents, 33 enseignants/directeurs d'école, deux leaders religieux et communautaires et neuf représentants municipaux (voir tableau 2). Pendant les tests, l'équipe CDT s'est réunie régulièrement pour discuter et analyser le feedback et les observations. À la fin de la période de test, l'équipe CDT a organisé une session de synthèse pour évaluer les résultats de chaque prototype et formuler des recommandations sur prototypes à développer.

Indonésie, l'équipe CDT a continué à effectuer des tests à fidélité moyenne à Semarang, au centre de l'île de Java. Cela a impliqué un atelier d'adaptation avec une série de participants (voir tableau 2) pour affiner les concepts, suivi par le développement de prototypes de fidélité moyenne, puis par des tests sur une période de trois jours. À la fin des tests, l'équipe a analysé les résultats et formulé des recommandations pour passer à des tests de haute fidélité.

Figure 1 : Vue d'ensemble du processus HCD

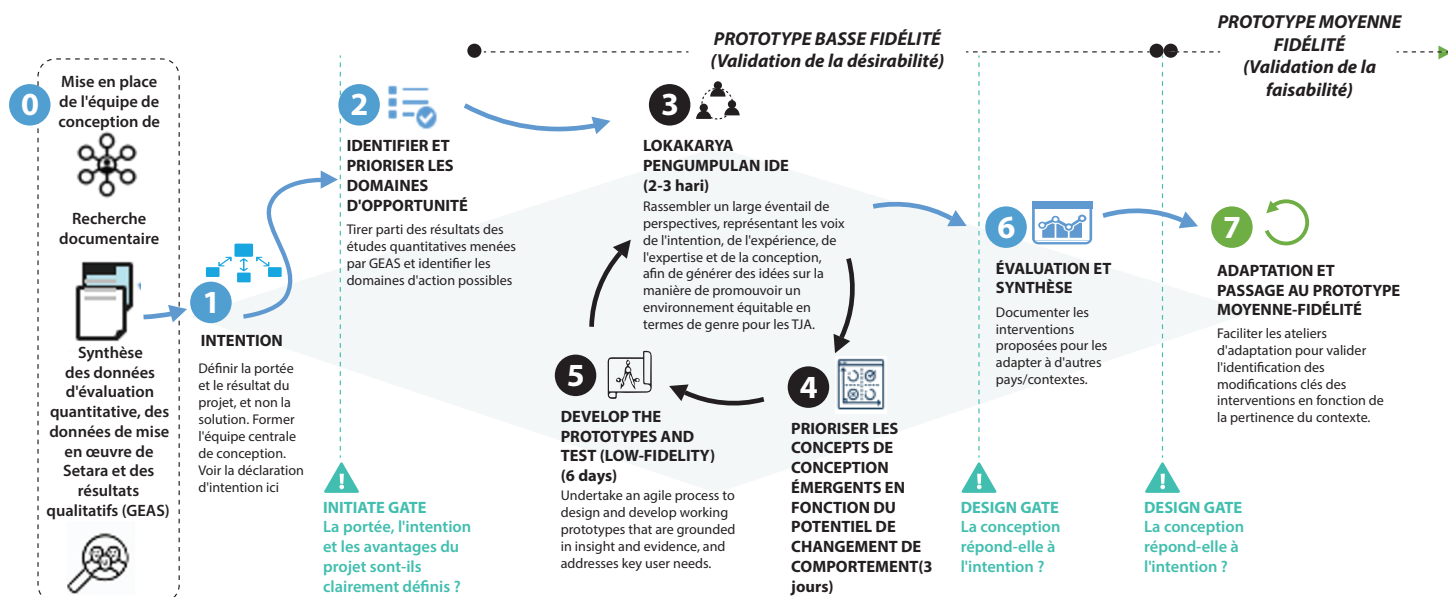


Tableau 2 : Participants à la génération et à l'expérimentation d'idées en Indonésie

	PRINCIPAUX PARTICIPANTS	INFLUENCEURS			
	TJA (10-14 ans)	Parents des TJA	Enseignants et directeurs d'école	Leaders religieux et communautaires	Experts en la matière et représentants des villes
JUSTIFICATION	Comprendre les valeurs de TJA et les obstacles à l'égalité des genres, identifier des moyens créatifs pour atteindre d'autres TJA et maximiser l'attrait et la pertinence des interventions dans la vie quotidienne des jeunes.	Les parents sont l'une des principales sources d'information et de soutien pour les TJA.	Comprendre les obstacles et les opportunités dans l'environnement scolaire et explorer les attitudes et les pratiques des enseignants.	Les « Gatekeepers » (gardiens) qui peuvent organiser ou intégrer d'autres activités qui traitent du genre.	Apporter un savoir-faire technique en matière de genre et de SSR.
GÉNÉRATION D'IDÉES	12 filles et 13 garçons	10	6	6	12
ESSAI (BASSE FIDÉLITÉ)	72 filles et garçons	87	33	2	9
ATELIER D'ADAPTATION	16 garçons et filles	12	4	1	0
ESSAI (FIDÉLITÉ MOYENNE)	48 garçons, 56 filles	53	15	1	7

Résultats

RDC

En RDC, six prototypes ont été développés et testés : trois jeux, deux guides de réflexion et une approche de suivi. Sur la base des résultats de l'évaluation et de la synthèse, chaque prototype a été classé en fonction de son impact potentiel et de l'effort prévu ; les résultats ont été représentés graphiquement et quatre des prototypes ayant l'impact le plus élevé et l'effort le plus faible ont été classés par ordre de priorité en vue de tests ultérieurs, comme suit :

Jeu de l'église

Ce jeu de questions-réponses a été conçu pour ouvrir des conversations et créer un dialogue entre les parents et les TJA sur des informations personnelles, comme les intérêts et les souvenirs de leurs

enfants, ainsi que sur la puberté et d'autres questions liées à la SSR. Conçu pour être organisé dans une église, un lieu que les participants aux ateliers de co-conception ont jugé souhaitable, les TJA travaillent ensemble par paires pour répondre à tour de rôle à des questions et discuter ensuite des réponses ensemble. Les participants ont déclaré avoir apprécié le jeu, qui leur a permis d'en apprendre davantage l'un sur l'autre, et le format du jeu a plu à la fois aux parents et aux TJA. Cependant, l'équipe CDT a constaté que les TJA étaient généralement timides lorsqu'il s'agissait de partager leur point de vue, et que les stéréotypes liés aux rôles de genre étaient encore bien ancrés dans le comportement des parents. L'équipe CDT a recommandé de réduire le nombre de familles jouant en même temps et d'identifier d'autres moyens d'encourager les TJA à participer plus pleinement et à aborder les questions de genre.

Jeu de cartes

Le jeu de cartes est un jeu de cartes standard contenant des cartes supplémentaires pour engager la conversation sur la SSR et l'égalité des genres. Les parents et les TJA jouent ensemble à un jeu de cartes de leur choix et, lorsqu'une carte pour entamer une conversation apparaît, ils font une pause pour discuter. En général, les participants ont été très réceptifs à ce format, qui a permis de riches conversations. Cependant, en l'absence d'un facilitateur pour guider les conversations, les participants sautaient souvent les messages pour continuer à jouer au jeu de cartes. L'équipe CDT a recommandé de s'assurer que les participants étaient pleinement informés de l'objectif des cartes interactives, qu'il y avait un facilitateur formé pour soutenir la conversation et prévenir la désinformation sur les sujets de SSR, et que les informations étaient dans la langue locale, adaptées à l'âge des participants et visuellement attrayantes.

Calendrier Manaka

Ce prototype est un ensemble composé d'un calendrier d'une semaine et de 16 cartes d'activités qui proposent des idées sur la manière dont les parents peuvent s'engager avec leurs enfants dans des activités non domestiques.

Ces activités ont été conçues pour ouvrir des conversations sur les questions de SSR, de violence basée sur le genre et d'égalité des genres. Les participants ont trouvé le calendrier facile à utiliser, mais dans l'ensemble, le format était plus propice à une utilisation pendant le week-end en raison des emplois du temps chargés en semaine. En outre, les cartes d'activités étaient souvent trop longues, avec un excès d'explications que les participants trouvaient encombrantes. L'équipe CDT a recommandé des cartes d'activités plus simples et moins compliquées, ainsi qu'un calendrier plus long pour permettre aux participants de s'engager à leur propre rythme.

Jeu de société

Le prototype du jeu de société reprend les éléments d'un autre jeu de société Bien Grandir ! conçu pour les TJA, en ajoutant les parents et les personnes qui s'occupent des enfants au jeu pour engager les participants dans des conversations sur la SSR et l'égalité des genres. Dans l'ensemble, les participants ont apprécié le jeu et l'espace de discussion, mais la dynamique familiale a souvent rendu plus difficile la participation active des jeunes femmes. La CDT a recommandé la présence d'un facilitateur susceptible de jouer un rôle de médiateur dans la dynamique des participants et d'éviter la désinformation, ainsi que donner la priorité aux week-ends sur les jours de semaine pour jouer.

Indonésie

En Indonésie, les participants aux ateliers de co-conception ont créé un total de 27 concepts ou idées. L'équipe CDT a combiné et affiné les concepts et en a sélectionné huit qui présentaient le plus grand potentiel d'impact sur les résultats intermédiaires, sur la base d'un ensemble d'« impératifs de conception » ou d'attributs fondés sur des données probantes que les concepts doivent posséder. L'équipe CDT a ensuite créé des prototypes basse fidélité de ces huit concepts. Sur la base du feedback

recueilli au cours de ces tests, six des huit concepts ont fait l'objet de tests de fidélité moyenne à Semarang, où des aspects spécifiques de chaque concept ont été affinés et adaptés au contexte local de Semarang avant d'être testés.

L'évaluation et la synthèse des tests de fidélité moyenne ont entraîné la cessation de la mise en œuvre d'un concept. En conséquence, cinq concepts passeront à l'étape du test haute fidélité, comme suit :

Cours pour les familles

Les cours pour les familles sont nés du besoin et du désir d'aider les parents et les enfants à passer plus de temps ensemble et à se sentir plus à l'aise pour parler de genre, de sexualité et d'intimidation. Ce concept consiste en une série de cours dynamiques pour les personnes qui s'occupent des enfants, les parents de TJA et les TJA. Ces cours comprennent des jeux traditionnels, des activités de renforcement des capacités de communication et d'autres exercices qui mettent en évidence les normes de genre et créent un espace de réflexion critique et de discussion sur ces normes. Les invitations à participer aux cours pourraient être améliorées en expliquant plus clairement l'objet des cours, ce qu'ils vont faire et les avantages attendus. Les cours pour les familles peuvent être un complément naturel à certains aspects de SETARA, en particulier s'ils sont organisés dans des écoles où SETARA est mise en œuvre.

Vidéo interactive

Ce concept comprend une série de courtes vidéos destinées à présenter et à initier l'identification collective, la réflexion et la discussion sur les normes de genre. Chaque vidéo contient plusieurs questions à choix multiples qui invitent les participants à voter sur la manière dont ils pensent que les autres réagiraient à différents scénarios. Les votes collectifs et anonymes sont affichés pour indiquer comment le groupe a voté et un facilitateur dirige le groupe dans une discussion, qui est conçue pour exposer les différences entre les normes perçues et les normes réelles et pour créer un espace de réflexion critique. Le public a apprécié la vidéo parce qu'elle était nouvelle, divertissante et réaliste, et les parents se sont attardés longtemps après la fin de la session. Il faut un facilitateur formé et dynamique pour travailler avec les TJA. Les discussions en petits groupes se sont révélées être la partie préférée des jeunes, qui ont apprécié de pouvoir exprimer ce qu'ils ressentent.

Exposition créative

Cette exposition créative est conçue pour encourager les garçons, les filles et les familles à reconnaître, comprendre et réfléchir à la manière dont l'intimidation affecte les autres. Elle consiste en un parcours de quatre expositions qui s'appuie sur la technologie et les médias numériques interactifs pour renforcer l'engagement des jeunes et leur offrir une expérience déterminante en matière d'intimidation, qui catalyse le changement de comportement. Les expositions comprennent des sondages numériques visant à déterminer les attitudes initiales à l'égard des intimidations fondés sur le genre, une exposition immersive qui permet aux visiteurs de faire l'expérience des intimidations à travers des témoignages de victimes, de l'art et de l'artisanat ; la vidéo interactive (voir ci-dessus) ; et enfin, un espace de réflexion auto-facilitée qui encourage les visiteurs à s'exprimer à travers l'art (dessin, modélisation, écriture, etc.), et à s'engager publiquement à devenir des agents de changement. Les participants ont apprécié la possibilité de s'exprimer à travers l'art et de générer des engagements pour l'avenir, tandis que les casques de réalité virtuelle et les témoignages audio ont été parmi les points les plus forts de l'expérience.

Boîte à outils « Safe Schools » (sécurité à l'école)

Cette boîte à outils a fusionné trois concepts autonomes (formation des enseignants, reconnaissance des enseignants et système de signalement) issus de tests de faible fidélité en un nouveau concept de diagnostic conçu pour impliquer toutes les parties prenantes de l'école (parents, enseignants, élèves, directeurs et autres membres du personnel de l'école). La boîte à outils comprend quatre étapes : une présélection pour déterminer si l'école pourrait bénéficier de l'approche ; une auto-évaluation/

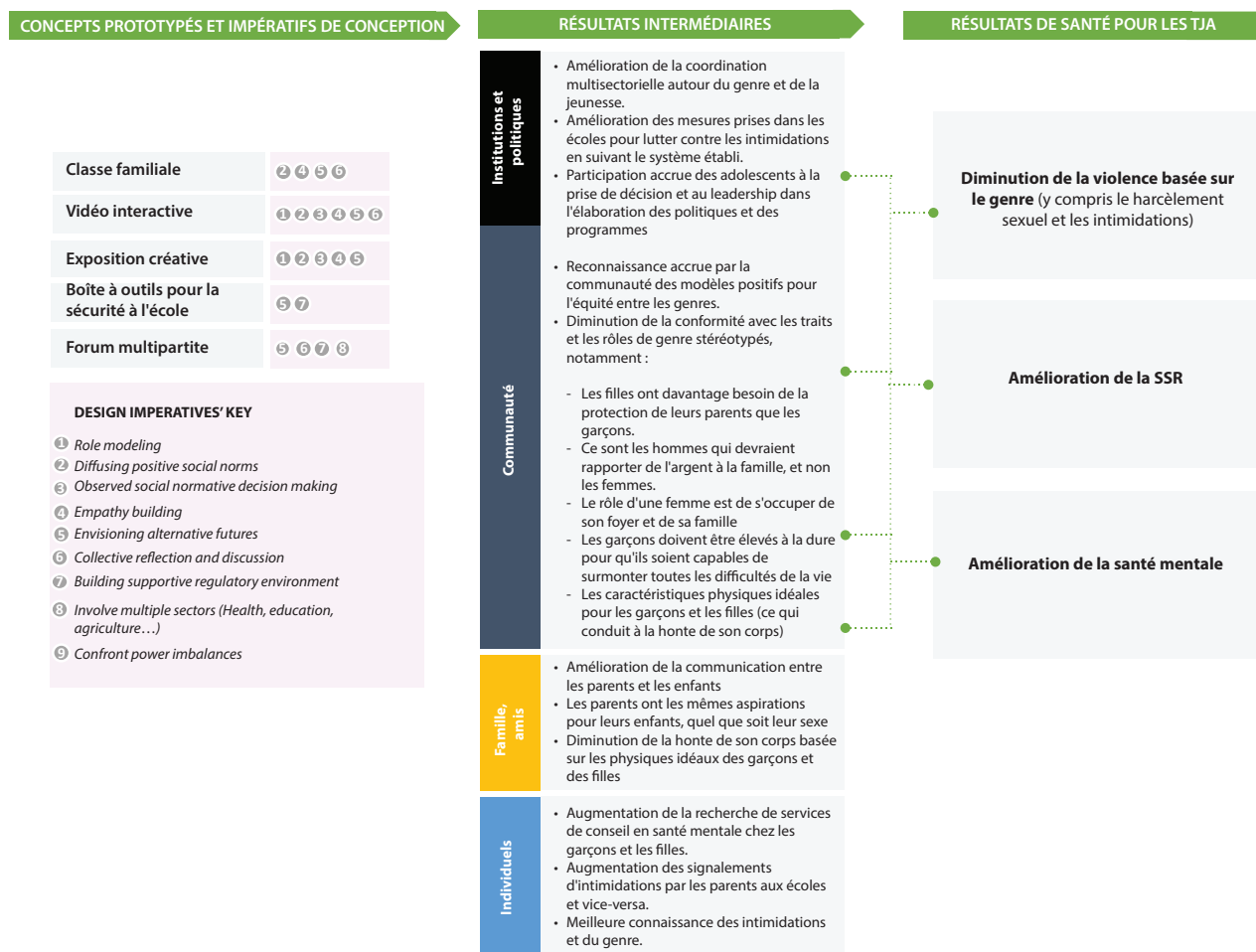
un diagnostic pour évaluer l'état actuel de l'environnement scolaire en termes d'égalité des genres, d'intimidation et de systèmes de soutien ; la formulation d'une feuille de route basée sur les domaines critiques du diagnostic ; et des outils de post-évaluation pour mesurer l'amélioration. Ce concept ayant été testé avec une faible fidélité à Semarang, des test supplémentaires sont nécessaires pour obtenir davantage de preuves sur la faisabilité et la mise à l'échelle.

Forum multipartite

Le forum multipartite réunit des responsables de services publics clés, notamment le ministère de la santé, le ministère de la protection de l'enfance et de l'autonomisation des femmes, le ministère de la planification familiale, le ministère de l'éducation et les directeurs d'école, afin de tirer parti et de renforcer l'infrastructure programmatique existante pour créer des environnements équitables sur le plan de l'égalité des genres pour les TJA. Bien que ces ministères aient tous des activités liées aux TJA, ils ne disposaient d'aucun mécanisme de coordination sur les questions de SSR des TJA, de violence basée sur le genre et de santé mentale. Le prototype consistait en un atelier axé sur la découverte d'opportunités de collaboration et le renforcement des programmes existants. Tous les participants ont reconnu que les intimidations étaient un problème à traiter et ont convenu que les écoles et les parents avaient un rôle important à jouer. Les interventions en milieu scolaire concernant les intimidations ont eu tendance à dominer la discussion, c'est pourquoi il est nécessaire, dans le cadre d'un prototypage haute fidélité, d'identifier des forums appropriés au niveau de la communauté.

Ces cinq concepts sont présentés dans la théorie du changement qui illustre la manière dont chaque concept peut améliorer les résultats sanitaires à moyen et à long terme (voir figure 2).

Gambar 2: Teori perubahan sebagai teori kerja setelah uji *medium-fidelity*



Défis

Plusieurs défis ont affecté le processus HCD. Dans les deux pays, on s'attendait à ce que les importantes données existantes du GEAS remplacent la phase de « définition » typique de HCD et que l'on puisse ainsi plonger directement dans la co-conception et les tests. Cependant, le fait de ne pas inclure la phase de « définition » de HCD pour ce défi de conception spécifique a eu pour conséquence que la CDT a manqué d'informations spécifiques. Par exemple, en RDC, le travail de conception aurait bénéficié de plus de temps pour recueillir des informations sur le contexte et la dynamique des ménages, en particulier sur la manière dont ils influencent les conversations et les dialogues entre les parents et les TJA. En outre, les contraintes de sécurité et de mobilité ont raccourci le calendrier des activités et l'équipe a dû faire preuve de flexibilité en ce qui concerne la programmation des activités prévues et des approches de test. En Indonésie, il a été difficile d'identifier des énoncés de type « Comment pourrions-nous... ? » qui présentaient le bon niveau de spécificité pour aborder les questions relatives au modèle socio-écologique sans être trop générales. Il était également difficile de mobiliser les gens pour les tests si peu de temps après la co-conception. Dans les deux pays, les questions « Comment pourrions-nous... ? » qui ont guidé la co-conception ont dû être considérablement simplifiées pour garantir la compréhension des TJA, des parents et des autres parties prenantes.

Leçons tirées

Malgré les difficultés rencontrées, l'équipe CDT a tiré de nombreux enseignements du processus HCD. Il est important de tirer parti de l'expertise locale pour renforcer l'équipe de conception. Il faut également faire confiance aux capacités des participants locaux et les encourager, et tous les documents doivent être traduits dans les langues locales s'ils n'existent pas déjà.

Les participants doivent se sentir à l'aise dans leur groupe et dans le processus en général ; l'équipe CDT ne doit pas hésiter à changer de groupe si des personnes ne participent pas, ou à apporter des exemples d'autres projets pour aider les participants à mieux comprendre la méthodologie HCD. En outre, la sécurité et la logistique doivent être prises en compte, en particulier dans le contexte de la COVID-19.

Lorsque l'on travaille avec des TJA, il est important de s'assurer qu'ils se sentent à l'aise et en sécurité. L'équipe CDT doit prendre le temps de poser des questions et encourager les TJA à participer à leur propre rythme. Utiliser un langage clair et concis, des jeux de rôle, des dessins et du matériel inattendu pour les faire rire et les inciter à se détendre pendant les exercices. Ne pas hésiter à demander aux adultes de quitter la pièce si les TJA se sentent mal à l'aise, et faire appel à des personnes de confiance en tant qu'animateurs. En fin de compte, le processus HCD a été couronné de succès et a clairement démontré les avantages de la co-conception d'interventions pour les TJA avec ces derniers et leurs communautés afin de concevoir des interventions qui sont souhaitables, faisables et susceptibles de passer à l'échelle.

Prochaines étapes

DEn Indonésie, les cinq concepts qui ont réussi l'étape de la conception à moyenne fidélité passeront tests haute fidélité au début de 2023, où ils seront évalués en termes de passage à l'échelle. Le passage à l'échelle sera en grande partie évalué en fonction de la capacité de ces concepts à fonctionner ensemble, ainsi que du niveau de soutien et d'adhésion des institutions à cet ensemble. Cette itération cherchera également à intégrer certains concepts et prototypes de la RDC sur l'amélioration de la communication parents-enfants dans la classe familiale en Indonésie. Les éléments clés à prendre en

compte pour les tests haute fidélité sont les suivants :

- Dans quelle mesure la conception répond-elle à l'intention ?
- Comment pouvons-nous amplifier la composante de genre de chaque concept et de l'ensemble des concepts afin de mettre en évidence et d'aborder les normes de genre de la manière la plus efficace possible ?
- Comment pouvons-nous élargir notre champ d'action au-delà du cadre très viable de l'école pour inclure les communautés ?
- Comment pouvons-nous tirer parti des médias sociaux pour renforcer ces concepts en tant qu'ensemble cohérent ?
- Comment pouvons-nous collaborer avec d'autres programmes et partenaires existants pour garantir la complémentarité ?

Mi-2023, une série de prototypes sera disponible et pourra être testée en Indonésie et adaptée à d'autres contextes.

¹ Blum, R. W., Mmari, K., & Moreau, C. (2017). It Begins at 10: How Gender Expectations Shape Early Adolescence Around the World. *Journal of Adolescent Health*, 61(4), S3–S4. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2017.07.009>.

² Moreau, C. et al. (2021). Gender and Health in Very Young Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 69(1), S3–S4

³ Igras, S. M., Macieira, M., Murphy, E., & Lundgren, R. (2014). Investing in very young adolescents' sexual and reproductive health. *Global Public Health*, 9(5), 555–569. <https://doi.org/10.1080/17441692.2014.908230>

⁴ World Health Organization. (2011). The sexual and reproductive health of young adolescents in developing countries: Reviewing the evidence, identifying research gaps, and moving the agenda. Report of a WHO technical consultation. Geneva. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/70569/WHO_RHR_11.11_eng.pdf;jsessionid=EBC86DB1A58AB4A2B9BADDCEBEE3773F1?sequence=1

⁵ Gender Norms and Adolescent Development, Health and Wellbeing in Indonesia: Results from the Global Early Adolescent Study and the Youth Voices Research conducted in Indonesia between July 2018 and July 2019. September 2019. Available at: <https://static1.squarespace.com/static/54431bbee4b0ba652295db6e/t/5da62619aaca7850a9f93f9f/1571169836763/E4A-National-Report-single.pdf>