



# Le Guide des bonnes pratiques

Utiliser la technologie numérique pour  
améliorer les projets d'engagement  
citoyen des jeunes – pourquoi et comment  
vivre une expérience interculturelle  
numérique ?



# Tables des matières

## INTRODUCTION \_\_\_\_\_ P.2

- Éditorial sur le rapport des jeunes au numérique
- Le numérique et ses origines: contexte
- Contexte du projet : chronologie visuelle
- Rappel des principaux enseignements des 2 productions précédentes
- Méthodologie et limites

## 1. PROJETS NUMÉRIQUES \_\_\_\_\_ P.9

- Exemples de projets utilisant le numérique au coeur de projets innovants et solidaires

## 2. ENJEUX DU NUMÉRIQUE: LA VOIX DES JEUNES \_\_\_\_\_ P.24

- Exemples de projets abordant les enjeux du numérique

## 3. OUTILS NUMÉRIQUES POUR ORGANISER DES ÉCHANGES INTERCULTURELS, RESPONSABLES ET INCLUSIFS EN LIGNE \_\_\_\_\_ P.34

- Vision et utilisation du numérique par les jeunes
- Classification des outils pour chaque catégorie d'outils

## 4. CONSEILS POUR CONSTRUIRE SON PROPRE ÉVÈNEMENT EN LIGNE \_\_\_\_\_ P.49

- Exemples et conseils: le projet "Connexion·s"

## REMERCIEMENTS \_\_\_\_\_ P.55

## INDEX \_\_\_\_\_ P.56



En tant qu'animateur jeunesse, je suis continuellement inspiré par la relation dynamique entre les jeunes et le monde numérique. C'est un domaine où la créativité, l'innovation et la solidarité se croisent pour façonner notre avenir collectif. Dans ce guide, nous explorons les multiples facettes de l'engagement numérique sous l'angle de l'empouvoirement, de l'inclusion et de la responsabilité.

Au fond, ce guide est un témoignage du pouvoir de transformation de la technologie numérique dans les initiatives menées par les jeunes. Il se penche sur les origines et l'évolution de la sphère numérique, fournissant un contexte crucial pour comprendre son impact sur les jeunes d'aujourd'hui. Grâce à une chronologie visuelle du contexte de projets, nous retraçons la trajectoire de l'engagement numérique, en mettant en évidence les enseignements clés tirés des efforts passés.

Préparez-vous à embarquer dans une aventure où nous explorerons tout, des projets les plus intéressants aux défis auxquels nous sommes confrontés en ligne, en passant par les outils géniaux que nous pouvons utiliser pour avoir un impact positif.

Tout d'abord, nous ferons un voyage dans le passé pour découvrir comment le monde numérique est né et pourquoi il est si important pour nous aujourd'hui. Nous découvrirons quelques projets épiques qui utilisent la technologie pour réaliser des choses extraordinaires et tirerons les leçons qu'ils nous ont apprises en cours de route. Le guide s'articule autour de quatre sections distinctes, chacune offrant des informations précieuses sur la manière d'exploiter le potentiel des outils numériques en vue d'un changement positif.

**1 Projets numériques** : Explorer les initiatives exemplaires qui placent l'innovation numérique au cœur de projets transformateurs et solidaires.

**2 Défis numériques** : Perspectives des jeunes : Des jeunes s'expriment directement sur des questions urgentes dans le paysage numérique, mettant en lumière les complexités et les opportunités qu'elles recèlent.

**3 Outils numériques pour les échanges interculturels** : Naviguer dans la vaste gamme d'outils numériques disponibles pour favoriser des dialogues responsables, inclusifs et interculturels en ligne.

**4 Meilleures pratiques pour la facilitation en ligne** : En puisant dans la riche mosaïque d'expériences, nous proposons des conseils pratiques et des études de cas, illustrés par l'impact du projet « Connexion·s », afin d'aider les facilitateur·trice·s dans leurs efforts en ligne.

Passons maintenant aux choses sérieuses : les outils numériques ! Vous êtes-vous déjà demandé comment utiliser les applications et les plateformes pour rassembler des personnes de milieux différents ? Nous vous proposons une présentation de quelques outils géniaux pour rendre les échanges en ligne inclusifs et géniaux.

Enfin, nous vous donnons quelques conseils de pro pour que vous puissiez être des animateur·rice·s en ligne hors pair. Apprenez des meilleurs grâce aux exemples du projet « Connexion·s » et préparez-vous à faire passer votre jeu numérique au niveau supérieur.

Ce guide n'est pas simplement un recueil de pratiques ; il témoigne de la vision d'une communauté de jeunes autonomes sur le plan numérique et socialement conscients. Ensemble, embarquons pour ce voyage afin d'exploiter le potentiel de l'ère numérique pour le bien de tous.

Alors, prenez vos gadgets et préparez-vous à explorer la frontière numérique comme jamais auparavant.

*Ivo Risteski*

*Coalition d'organisations de jeunesse SEGA*

---





# LE NUMÉRIQUE ET SES ORIGINES

---



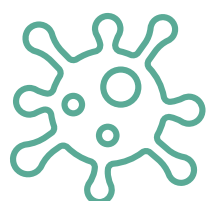
Que ce soit dans les médias, dans la rue, sur des affiches ou au travail, le numérique est omniprésent dans nos vies. Mais si son utilisation semble parfaitement banalisée, le numérique est apparu comme une révolution seulement quelques décennies en arrière.

C'est en 1951 que fut commercialisé le premier ordinateur électronique; celui-ci était réservé à des fins universitaires. Selon Hafner, K., et Lyon M., "les ordinateurs étaient considérés comme de simples calculatrices géantes" dans les années 60. Ce n'est que dix ans plus tard que les premiers ordinateurs personnels sont vendus et en 1984 que le Macintosh lancé par Apple fait son apparition (micro ordinateur utilisant une souris et une interface graphique, avec Macpaint et Macwrite). Quelques années après, nous parlons de révolutions numériques, dans un monde façonné par Internet et les appareils numériques.

Aujourd'hui, celle-ci a considérablement modifié les modes de travail et de collaboration dans des domaines variés, tels que l'éducation, la communication, le divertissement, etc. Le besoin d'échanger s'est intensifié, notamment avec la mondialisation. L'externalisation du travail a amené des pays à renforcer leur interdépendance, et ainsi augmenter leurs échanges. Cette connectivité accrue a permis un meilleur accès à l'information et à stimuler l'innovation dans de nombreux secteurs. Cependant, cette expansion numérique a aussi amené à un accroissement des inégalités (fracture numérique par exemple qui ajoute une barrière à l'accès à l'emploi, à l'information..), et questionne la surveillance et atteinte à la vie privée que peuvent engendrer la collecte de données (cybersécurité). Parallèlement, les dynamiques économiques et sociales maintiennent un déséquilibre Nord/Sud dans le domaine numérique, où les pays émergents sont souvent relégués au rôle de fournisseurs de matières premières, tandis que les pays du Nord dominant l'aspect technique et l'utilisation des technologies numériques.

Cette répartition inégale soulève des questions sur l'équité et la justice dans les relations internationales, tandis que la pollution numérique renforce ces disparités, transformant certaines zones en décharges à ciel ouvert, mettant en danger l'environnement et la santé humaine.

La crise du COVID-19 a renforcé l'utilisation du numérique, notamment des outils de visioconférence, ce qui a amené à un remaniement et une décentralisation du travail et des services publics dans une grande partie du monde. Des débats autour de la 5G, de l'intelligence artificielle, l'hyperconnexion, et la désinformation ont aussi émergé.. mettant en lumière de nouveaux défis juridiques, éthiques et sociaux.



Dans ce contexte, de nouveaux termes tels que l'illectronisme et la fracture numérique ont émergé pour désigner les inégalités d'accessibilité aux technologies selon l'âge, la géographie et le statut social. Cela a conduit à la création d'espaces et d'outils interconnectés qui favorisent la proximité entre les individus et les communautés, ainsi qu'à de nouvelles façons d'utiliser le numérique, en particulier dans le monde associatif.

## Mais qu'est ce que le numérique?

Le numérique, selon l'université de Cambridge, consiste en l'enregistrement où le stockage d'informations sous forme binaire, représentées par une série de chiffres 1 et 0 indiquant la présence ou l'absence d'un signal. Certains remontent l'origine du code binaire au XVIIe siècle avec le système de Gottfried Leibniz.

Du point de vue terminologique, le terme "digital" vient du latin "digitus" signifiant "doigts". Il est utilisé en anglais sans distinction entre l'outil et son utilisation.

Selon Anthony Mathé, spécialiste en linguistique, "numérique" renvoie à la dimension technique et concrète de la technologie, tandis que "digital" concerne plutôt l'expérience de l'utilisateur ("valeur de base" versus "valeur d'usage").

Dans ce guide, nous utiliserons "numérique" en français et "digital" en anglais pour couvrir au mieux les outils et usages technologiques. La linguistique pouvant varier d'un pays à un autre, nous faisons attention aux mots utilisés.

Ce guide s'inscrit dans le cadre du projet Connexion.s, une initiative créée en 2022, dans un contexte post-covid. Il est co-construit par 4 associations oeuvrant dans différents pays : Tunisian Forum for Youth empowerment en Tunisie, Eclasio en Belgique, Coalition SEGA en Macédoine du nord et Engagé·e·s & Déterminé·e·s (porteur du projet) en France. Il se veut en co-construction avec les jeunes qui vont se questionner sur l'interculturalité et le numérique tout en vivant une expérience interculturelle physique puis digitale pour imaginer/réfléchir à des alternatives numériques responsables et inclusives aux expériences interculturelles d'aujourd'hui.



S'inscrivant dans le cadre du programme Erasmus+KA2 (Partenariat de coopération), il vise à renforcer l'engagement citoyen des jeunes et leur participation à la vie démocratique grâce à une appropriation du numérique comme un outil permettant de favoriser l'expérience interculturelle. Il a pour ambition de promouvoir un usage numérique responsable et inclusif, en mettant en avant la voix et la perspective des jeunes. Ainsi, grâce aux activités et aux livrables produits durant ces deux années, Connexion.s cherche à renforcer les compétences dans ce domaine et à les amener à se questionner autour de ces thématiques dans leur globalité.

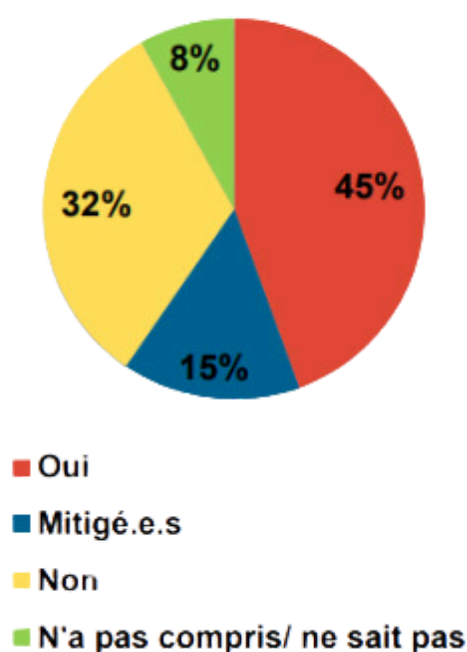
Dans le cadre du projet Connexion·s, deux productions ont déjà émergé: un questionnaire et une étude dédiée aux expériences interculturelles et aux connaissances numériques des jeunes.

Le questionnaire vise à faire un état des lieux des réalités vécues et des visions des jeunes en matière d'expériences interculturelles dans les pays participants (Tunisie, France, Belgique et Macédoine du Nord).

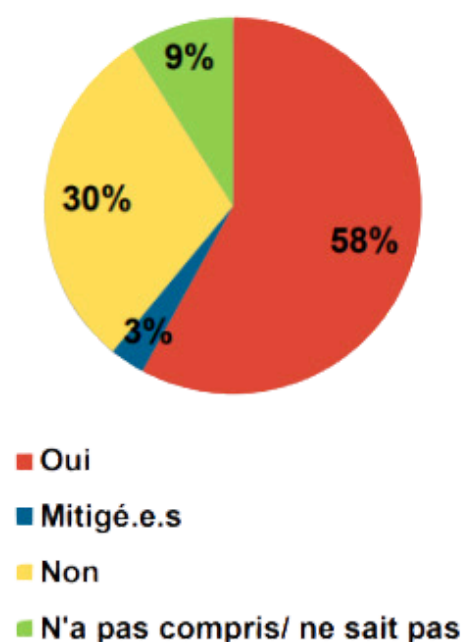
Elle propose une analyse des obstacles et défis auxquels sont confrontés les jeunes, mais aussi des leviers et des motivations qu'ils tirent lors de leurs expériences interculturelles. Nous abordons le rôle du numérique dans ces échanges et son usage lors de connexions interculturelles, le but étant de rassembler les différentes perceptions de l'interculturalité chez les jeunes du projet.

*Exemple:* **La mobilité physique est-elle nécessaire pour vivre une expérience interculturelle ?**

### Celles-eux ayant vécu une expérience interculturelle



### Celles-eux n'ayant pas vécu une expérience interculturelle



L'étude cherche à approfondir la compréhension de la vision des jeunes sur l'interculturalité, leurs opportunités d'accès à la mobilité internationale, leurs interactions avec le numérique ainsi que la compréhension globale de ces enjeux clés. Elle explore ces perspectives à travers des angles politiques, associatifs, des travailleurs jeunesse, et des jeunes eux-mêmes, cherchant à identifier les divergences de perception et l'importance relative de l'interculturalité dans chaque pays étudié.

L'étude s'étend également à la mobilité et à l'engagement des jeunes, analysant les définitions, opportunités, et obstacles liés à ces domaines.

Enfin, elle propose des recommandations générales et digitales pour stimuler l'interculturalité, la mobilité des jeunes, et leur engagement, mettant en lumière la complémentarité potentielle entre les expériences physiques et numériques pour renforcer l'engagement des jeunes.

# Méthodologie

Pour ce faire, nous nous sommes reposés sur une approche multi-pays qui permet d'obtenir des données spécifiques aux quatre pays et de diversifier les outils et projets présentés ici. Nous avons consacré du temps à des discussions et du travail collectif tout en laissant chaque partenaire être responsable des recherches approfondies concernant les projets digitaux innovants mentionnés dans les deux premières parties du guide. Il est important de souligner que la sélection de ces projets est non-exhaustive et cherche à mettre en lumière des projets qui utilisent des outils numériques ou qui visent à sensibiliser sur les enjeux du numérique.

Au cours de nos réunions, nous avons approfondi notre compréhension des défis liés à l'utilisation des outils digitaux dans un contexte interculturel tout en expérimentant directement la création et la réflexion interculturelle dans un cadre distancié. Nous avons pu découvrir de nombreux outils, que nous avons par la suite sélectionné afin d'en faire un compte rendu et de les classer dans notre troisième partie.

Dans la quatrième partie, nous avons consacré du temps à des discussions approfondies sur les bonnes pratiques et les pièges à éviter lors d'échanges en ligne. En nous appuyant sur nos propres expériences en tant que structure et individus, nous avons pu formuler des recommandations utiles pour optimiser l'efficacité et l'engagement lors de ces rencontres virtuelles.

Pendant le processus de rédaction, nous avons été confrontés à certaines difficultés, notamment celle de rendre la notion complexe du digital plus accessible tout en restant dans le cadre préétabli. Nous avons cherché à vulgariser cette notion technique tout en respectant nos objectifs définis. De plus, nous avons dû trouver un équilibre délicat pour aborder les enjeux du digital sans que cela ne devienne un projet politique à part entière.



# Contexte du projet : la frise chronologique



## YOU(TH) PLAN

Séminaire de lancement de projet, 3 jours - 12 jeunes à Paris, France

Sept.2022

## YOU(TH)INK

Séminaire sur le numérique, 5 jours - 25 jeunes à Tunis, Tunisie

Nov.2022



## YOU(TH) CONNECT

Séminaire sur le numérique, 5 jours - 28 jeunes à Liège, Belgique

Apr.2023



Tunisian Forum For

## Questionnaire

Identifier leurs expériences interculturelles et le lien (le cas échéant) avec leur parcours d'engagement.

Nov.2023

## Etude

Proposer une analyse des réalités interculturelles des jeunes d'aujourd'hui en France, en Belgique, en Tunisie et en Macédoine du Nord.

Fev.2024

## YOU(TH) CREATE

Premier séminaire interculturel numérique, 40 jeunes, en ligne.

Fev.2024



## YOU(TH) CAMPAIN

La campagne numérique de Connexion-s : pour que les jeunes puissent s'exprimer sur l'avenir numérique et permettre à d'autres jeunes de s'impliquer.

Mai. 2024

## Le guide des bonnes pratiques

Permet à d'autres jeunes et associations de faire un usage pertinent des technologies numériques et de les sensibiliser.

Juin.2024

## Boîte à outils

Permet aux jeunes d'apprendre à créer un échange interculturel numérique et de sensibiliser aux questions sur le numérique.

Sept.2024





# **PART.1 : Des projets innovants utilisant le numérique**



# PROJETS NUMERIQUES

Dans cette partie, nous avons pour vocation de présenter des projets qui ont utilisé le numérique à des fins solidaires, environnementales etc...



FRANCE

## ESCAPE GAME – NAZA MWANA



### Projet

Naza Mwana, une association franco-congolaise, a lancé le projet "Escape Balabala", un jeu sur application mobile qui sensibilise les jeunes aux droits de l'enfant, notamment des enfants sorciers, en les plongeant dans la vie d'un enfant des rues à Kinshasa. L'objectif est de sensibiliser à la situation des enfants des rues de manière ludique et constructive, en plaçant le joueur au cœur de la réflexion et de l'action et de promouvoir le droit à l'éducation, l'alimentation, à un logement décent, et enfin à la protection contre toute forme de violence.

### Le numérique dans tout ça

Le jeu se fait en ligne en se connectant sur l'application créée par leur partenaire Cooperia. Comme dans un vrai escape game, les joueur·euse·s doivent trouver des solutions à des énigmes pour sortir de la rue et faire face aux défis qui leur sont imposés.

### Pourquoi le numérique

En reprenant le concept de l'escape game de l'UNICEF et avec le contexte COVID-19 qui a radicalement bousculé nos modes d'interaction (confinement - travail à distance, etc.), les créateur·trice·s du projet Escape Balabala ont pensé à un format numérique. Ce mode de jeu en ligne permet de toucher un plus grand nombre de personnes et de le rendre, d'une certaine manière, plus accessible à certain·e·s usager·ère·s.

### Forces et faiblesse du projet

+ = L'outil a permis de passer un message de manière dynamique car on crée facilement des liens avec son·sa voisin·e quand on est bloqué·e, soulève des questions et des débats.

- = Le processus de création peut être long et complexe. L'externalisation peut être chère (à bien prévoir dans la budgétisation). Pas suffisamment de communication autour de l'application, ce qui a limité la visibilité.

### Conseils

Penser à la rentabilité d'un projet lorsque l'on investit des fonds (ex: participations symboliques).

S'il y a une externalisation, bien établir un contrat avec un partenaire fiable et le faire relire à un·e avocat·e et d'autres si possible.

Dans le cadre de projets digitaux, penser à traduire en anglais les productions et vérifier que c'est bien disponible sur Android et iPhone.

### Projet

Le projet "Eyes On EU" est porté par un collectif de jeunes engagé·e·s, et soutenu par Eurasia Net, en coopération avec quatre autres groupes de jeunes provenant de Grèce, Roumanie, Croatie et Estonie. Né de multiples échanges européens, il vise à créer un espace mené par les jeunes et pour les jeunes, favorisant la construction et la réflexion sur l'Europe ainsi que l'expression et le soutien des voix des jeunes. Par le biais de vidéos, nous retraçons la vision des jeunes sur diverses thématiques.

### Le numérique dans tout ça

Cette initiative se concrétise par une web-série de six épisodes, chacun d'une durée d'une vingtaine de minutes, se déroulant dans un pays européen différent. Précédée par des temps de travail et de mobilité entre les partenaires, cette série met en avant les jeunes en tant qu'acteur·rice·s principaux, offrant un espace de débat et de représentation des réalités de la jeunesse européenne.

Le numérique a été utilisé en tant que support final (vidéos postées sur Youtube) et en tant qu'outils de travail pour travailler et échanger avec les pays participants (google drive, échange visio, canaux de communications tels que Discord, Facebook..)

### Pourquoi le numérique

Le numérique n'était pas le centre, mais plutôt un outil, un support afin de faire passer le message. Les vidéos, ou plateformes comme Netflix étant très populaire, c'était un moyen ludique (même dans sa création) et qui permettaient de le rendre accessible à tou·te·s.

### Forces et faiblesse du projet

+ = Les jeunes se sont mobilisé·e·s du début à la fin, malgré certaines difficultés et le projet est toujours accessible et qualitatif. Il a été diffusé dans plusieurs festivals et associations locales. Concernant le numérique, il n'y a pas eu d'incident technique majeur.

- = La période du covid a légèrement freiné le projet et les relations entre les jeunes pouvaient parfois être difficiles et amener à des situations de tension

### Conseils

Même si c'est un projet numérique, il est mieux d'ajouter des moments physiques communs en fonction de l'objectif du projet car plus difficile lorsque cela se passe uniquement en distanciel.

Même en distanciel, il faut penser à la convivialité et au fait que les jeunes échangent.

Il est aussi important, comme dans un projet en physique, de partir de ce que les gens veulent et ont besoin.



## Projet

Le projet "AccesibleU" est porté par ESN (Erasmus Student Network) France, une association d'accueil des étudiants internationaux et de sensibilisation à la mobilité internationale. Ce jeu de sensibilisation vise à rendre plus inclusive la mobilité internationale, en particulier pour les personnes en situation de handicap, en rendant accessible et inclusive l'éducation civique européenne et l'accès à l'information grâce à des outils numériques ludiques. L'utilisateur choisit le personnage qu'il veut incarner, sous forme d'histoire animée avec un petit quizz, ce qui le redirige vers des sites d'informations selon les sujets qu'ils cherchent.

## Le numérique dans tout ça

L'outil est accessible en ligne. Il a été développé par une web développeuse grâce à des outils comme Simphonie et Wordpress ou encore typeform, qui permettent de créer des sites internet et de créer des interfaces attractives.

## Pourquoi le numérique

S'inscrivant dans la continuité du projet IMD (International Mobility with Disabilities), la priorité était de répondre aux besoins du réseau, des partenaires, ainsi que l'agence Erasmus +. Il était nécessaire de créer un outil facilement mobilisable et diffusable afin qu'ils puissent l'utiliser et le reprendre.

## Forces et faiblesse du projet

+ = Le numérique simplifie le processus pour les utilisateur·rice·s: c'est plus simple et plus attractif que des fiches explicatives. Il est aussi plus accessible, puisqu'il est disponible sur google, depuis un ordinateur ou bien un téléphone portable. ESN forme ses bénévoles afin qu'ils connaissent le jeu et puissent le présenter aux jeunes internationaux.

- = La charge de travail est plus importante que pour la création de PDF ou livret papiers. Il faut prendre en compte les instructions de l'outil en plus du contenu original. De nombreux imprévus, notamment au niveau de la sécurité et du bon fonctionnement de l'application, ont compliqué sa mise en place.

## Conseil

Il ne faut pas sous-évaluer la partie « maintenance/test » pour éviter les "bugs" plausibles, le mieux étant de l'inclure dans la conception et timing du projet dès sa création. En amont, faire en sorte que le codage soit simple et que le risque de nouvelle technique et de compatibilité soit limité. Aussi, il peut être intéressant de faire des focus group pour évaluer les besoins en amont et échanger sur le projet.

# VOYAGE VIRTUEL – EMANCIPER MAYOTTE



## Projet

Le projet "Voyage Virtuel" visant principalement les lycéen·ne·s avait pour objectif de donner la possibilité aux jeunes de découvrir l'Europe et leur territoire. Ce projet mené par l'association "EMANCIPER mayotte" a permis à 10 jeunes mahorais·es de participer aux visites de 5 communes concernées, aux recherches nécessaires afin de produire un film sur Mayotte qu'ils ont restitué auprès des jeunes des autres pays partenaires (la Pologne, la Roumanie et la Lituanie).

## Le numérique dans tout ça

Chaque pays produisait sa vidéo qu'ils présentaient le jour de la restitution par visio conférence. Les échanges entre les jeunes se sont fait par des plateformes d'échanges en ligne (ex: zoom).

## Pourquoi le numérique

Le dispositif ISI a naturellement conduit à la création du projet d'échanges interculturels sans franchissement des frontières. L'association "Emanciper Mayotte", concernée par le sujet de la mobilité, a exploré des alternatives en ligne, profitant du contexte de la pandémie de COVID-19 pour développer cette idée.

## Forces et faiblesse du projet

+ = Plutôt belle réussite, quasiment tous les jeunes ont pris part aux différentes phases du projet et ont pu gagner en compétence. Cela leur a aussi permis de participer à un projet qui les a rendu fier·e·s, notamment lorsqu'ils ont vu leur produit sur YouTube.  
- = Accès au numérique pas forcément facile d'accès dans certains quartiers, il reste un gros travail à faire pour rendre son accessibilité plus simple et sa démocratisation

## Conseils

Il est nécessaire de penser à la pérennité du projet. Dans ce cadre précis, l'accessibilité des vidéos en ligne post-projet est importante (ex: les déposer sur Youtube, mais il faut aussi penser leur utilisation dans le cadre d'autres projets/formations).

Projets ou pratiques similaires: Coexister a utilisé le numérique (notamment des outils de visioconférence) lors de sa quatrième édition de InterFaith tour. Des moments d'échanges et de débats furent organisés en distanciel afin de promouvoir et connecter des projets innovants utilisant l'interreligieux pour favoriser le lien social et construire la paix à l'échelle mondiale.



## Projet

Il s'agit d'un projet mené au Bénin avec l'équipe locale de l'ONG Eclósio dans 6 villages où l'utilisation des outils numériques sert principalement à renforcer et autonomiser les producteur·rice·s dans la lutte contre des prédateurs dans leur champ de maïs. Des digikiosques sont installés dans les villages pour projeter des vidéos explicatives afin de stimuler les échanges et les débats entre les villageois·es et recueillir leurs retours sur les bonnes pratiques. L'application est utilisée par les producteurs pour stocker des informations, suivre l'état de leurs champs et recevoir des conseils en direct. Les jeunes accompagnent les producteur·rice·s dans la compréhension de l'usage de ces outils et facilitent l'appropriation numérique.

## Le numérique dans tout ça

Projection de vidéos sur un écran projecteur, ou des tablettes en fonction de qui est possible via le dispositif du digikiosque alimenté par des panneaux solaires pour rassembler les villageois·es. L'application (Agricerf) spécifique utilisable sur smartphone (android,...) ou sur téléphone (messages vocaux mis en place) classique pour recevoir en direct des conseils pour mener des actions contre les prédateurs des champs et améliorer le rendement de production.

## Pourquoi le numérique

Suite au covid, les technicien·ne·s ne pouvaient plus se déplacer pour venir à la rencontre des producteurs et leur donner des conseils pour gérer leurs terres. Ils se sont alors demandés comment faire pour continuer à donner des conseils à distance à tout le monde. L'idée d'utiliser une voie de communication efficace via des smartphones ou téléphone classique est venue. Avec la croissance du numérique, l'accès à l'information s'est généralisé et est facilité, répondant ainsi à la volonté de rassembler efficacement les gens, de fluidifier la transmission des informations et d'autonomiser les producteur·rice·s.

## Forces et faiblesse du projet

+ : Ce sont de bons moyens pour rassembler les villageois·es et cela permet d'avoir de chouettes échanges. Les formations organisées offrent aux jeunes l'opportunité d'aider leurs parents à comprendre et à utiliser l'application, renforçant ainsi l'autonomisation et facilitant l'accès aux informations.

- : Tout le monde n'a pas le même accès (réseaux, smartphone OU téléphone classique), ni les mêmes facilités pour comprendre comment fonctionne l'application. Il y a également à prendre en compte le coût représenté par la connexion internet à avoir, ainsi que la nécessité d'entretenir les outils numériques mis à disposition (maintenance des appareils, gestion de la batterie,...)

## Conseils

Prendre en compte la réelle fracture d'accès au numérique, au matériel, au réseau disponible, à la connectivité... Trouver des solutions et adapter à la réalité du terrain (ex. faire des messages vocaux pour les personnes qui n'ont pas de smartphone).

Bien accompagner les usager·e·s à comprendre comment utiliser l'outil (par le biais de formations, en impliquant directement certaines personnes pouvant jouer un rôle clé..).

## Projet

L'ASBL C-paje aborde depuis de nombreuses années des thématiques sociétales avec des élèves du primaire au supérieur. Lors de l'année scolaire 2019-2020, l'association a mené le projet d'animation Jeunes Pensées Pixels, centré autour de la citoyenneté numérique. Une centaine d'élèves de neuf écoles de la région liégeoise (Belgique) se sont exprimés à ce sujet notamment grâce aux techniques du mash up, de la chronophotographie et du jeu vidéo.

## Le numérique dans tout ça

Réalisation de vidéos, chronophotographie, jeu vidéo, exposition numérique, apprentissage en ligne et mobilisation en ligne aussi

## Pourquoi le numérique

Il y avait la volonté de partir de ce qui intéresse les jeunes et de ce qui est présent pour eux. Notamment les jeux vidéos, les réseaux sociaux (récréatif), car il s'agit d'une pratique culturelle qui mérite qu'on s'y intéresse et à ne pas diaboliser. Objectif d'éducation à ces médias/médium pour en faire des tremplins pour des pratiques créatives et constructives.

## Forces et faiblesse du projet

+ = Valorisation des jeunes, autre vision des jeux vidéos possible à véhiculer (moyen artistique, culturel, créatif et politique si on le souhaite). Voie pour aborder des thématiques de la société d'une manière ludique, plus accessible et en lien avec ce qui touche et intéresse les jeunes.

## Conseils:

**De manière générale** : Avoir une attitude bienveillante vis-à-vis des outils (ne pas en "bannir" sur base d'a priori) mais bien partir de ce qui intéresse le public, les jeunes et se mettre à leur niveau au départ et ensuite, leur donner des informations, les former davantage pour augmenter la connaissance commune. Les valoriser dans leur pratique

**De manière spécifique** : s'assurer d'une maîtrise technique suffisante, anticiper les soucis techniques et la difficulté d'utilisation, connaître les moyens techniques à disposition des participant·e·s (téléphone, ordi, ...) car tout le monde n'a pas le même équipement. Prévoir des outils gratuits, non téléchargeables, utilisables en un click.





## Projet

Projet de co-construction d'outils de sensibilisation par des étudiant·e·s béninois·es, sénégalais·es et belges en lien avec les systèmes alimentaires durables depuis leurs réalités. Il s'agissait du premier projet d'éducation citoyenne mené dans deux autres pays dans lesquels Eclósio travaille habituellement mais qui n'utilisent pas cette méthodologie de renforcement des capacités.

## Le numérique dans tout ça

Utilisation des outils de communication comme Teams pour les réunions et de Whatsapp pour les infos importantes et urgentes.

## Pourquoi le numérique

Comme pour la plupart des organisations, le projet s'est déroulé pendant la période de la Covid et nous a forcé à faire preuve de résilience pour trouver des moyens de continuer à travailler ensemble à distance et répondre à notre volonté de co-construction entre les chargé·e·s de projets Eclósio des différents pays impliqués (déjà entre nous), ensuite avec les professeur·e·s des Universités accompagnantes (Thiès au Sénégal et Parakou au Bénin) et enfin avec les étudiant·es dans la préparation de la rencontre.

## Forces et faiblesse du projet:

+ = Avoir cette phase d'interconnaissance avant la rencontre à Thiès a permis aux jeunes de déjà se connaître, avoir échangé et construit ensemble une charte éthique. C'était un gain de temps qui a permis une fluidité dans la collaboration. Le retour vers le numérique après le retour au pays a été plus fluide également.

- = Les niveaux d'implication en amont de la rencontre ont été faussés par le fait que nous ne connaissions pas le lien/la relation/les réalités du numérique dans les pays et l'utilisation qu'en faisaient les jeunes (type de connexions ne sont pas stables, support et lieux et habitudes culturelles non connues).

## Conseils:

Prendre le temps d'étudier le lien au numérique des parties prenantes d'un projet et prévoir un budget pour réduire la fracture numérique (achat de matériel, de logiciel, achats d'une connexion stable, de cartes prépayées pour les jeunes, de proposition d'un lieu de rencontre avec une connexion stable et ordi à disposition).

Inclure les participant·e·s dans le choix des outils numériques qu'ils vont utiliser pour faciliter leur participation sereine et efficiente et proposer des modules de formation avant les séances de travail et de rencontre pour s'assurer que tout le monde maîtrise le logiciel ou l'outil (type Miro) pour faciliter leur pleine participation.

## Projet

Initié par l'Association Pensée Nationale Libre (PNL), vise à promouvoir un accès équitable à la créativité scientifique et technologique pour les jeunes des zones défavorisées en établissant des espaces communautaires d'apprentissage numérique.

## Le numérique dans tout ça

Le programme Darnet aborde la question du numérique en se concentrant sur la fracture numérique et l'intégration numérique des jeunes en situation de vulnérabilité. À travers la création d'espaces d'apprentissage et d'innovation numérique dans les lycées, les maisons de jeunes. Ce programme offre aux jeunes la possibilité de renforcer leurs capacités et compétences numériques. Grâce à des modules de formation, des ateliers de sensibilisation et des activités pratiques, ces espaces permettent aux jeunes de s'approprier les outils et les connaissances nécessaires pour s'épanouir dans un monde de plus en plus numérique.

## Pourquoi le numérique

Le choix du numérique dans le programme Darnet répond à deux préoccupations majeures. Tout d'abord, les jeunes dans les zones défavorisées sont déjà marginalisé·e·s socialement et économiquement, et il serait injuste de leur imposer une autre forme d'exclusion, qui est la fracture numérique. C'est pourquoi l'initiative a été lancée afin d'intégrer ces jeunes dans le processus de digitalisation mondiale. De plus, en offrant un accès au numérique à ces jeunes, Darnet cherche à réduire les inégalités d'accès aux ressources numériques et à fournir aux des opportunités éducatives et professionnelles qui contribueront à atténuer les disparités sociales, économiques et numérique

## Forces et faiblesse du projet:

+ = La force du programme Darnet réside dans sa capacité à répondre à un besoin important est celui d'intégrer les jeunes des zones défavorisées dans le monde numérique en leur offrant un accès équitable à la technologie et à l'apprentissage numérique.

- = La pérennité de ce type de projet constitue un défi constant, surtout à la lumière du développement rapide du monde numérique. Les ressources financières nécessaires sont importantes, car le matériel informatique et les outils numériques deviennent de plus en plus sophistiqués et coûteux. Cela exige donc une allocation financière conséquente pour maintenir le projet à jour et répondre aux besoins croissants en équipements numériques.

## Conseils:

Pour mener à bien un projet numérique, il est essentiel de mener une étude approfondie de la cible, en comprenant sa situation, son environnement, ses capacités et ses attentes. Cette analyse permet de mieux préparer le contenu du projet, en veillant à ce qu'il réponde efficacement aux besoins spécifiques de l'audience visée. De plus, il est impératif que l'association reste constamment à jour sur l'évolution technologique et de développer continuellement ses compétences et connaissances afin de rester pertinente et efficace dans un environnement en constante évolution.

## Projet

L'association TEARN (Tunisian Education and Resource Network), en partenariat avec l'association iEA (International Education Association), a développé un contenu pédagogique pour renforcer les capacités des enseignant·e·s en formation et évaluation de la pédagogie numérique. Il leur fournit les compétences nécessaires pour engager les étudiant·e·s dans un apprentissage en ligne actif et authentique, avec une évaluation appropriée et des méthodes, stratégies et modèles pédagogiques exploitables immédiatement.

## Le numérique dans tout ça

Il propose des sessions de formation en ligne utilisant des outils accessibles pour les apprenant·e·s, tels que Miro, Padlet, TEAMS, des vidéos, outils de communication... Les apprenant·e·s choisissent le rythme du cours, avec un soutien continu via des webinaires en direct. Ce cours est disponible en arabe ou en anglais et comprend cinq sections organisées autour de cinq thèmes : préparation, planification, présentation en direct, évaluation et formation. Chaque section suit une structure uniforme avec des objectifs clairs, un contenu organisé, des liens vers des outils et ressources pédagogiques, des activités, des études de cas, des modèles et des webinaires réguliers.

## Pourquoi le numérique

Cette idée est venue avec le COVID. Le diagnostic d'une école qui ne pouvait répondre aux exigences d'une réalité imprévue nous a donné à réfléchir. Nous avons pensé qu'il était impératif de donner aux enseignant·e·s les compétences nécessaires pour migrer vers une éducation appropriée. Si le numérique est une pédagogie prometteuse, il n'est pas encore maîtrisé par nombre d'enseignant·e·s. Il était donc nécessaire de leur offrir l'opportunité d'améliorer leurs compétences, et ainsi permettre aux apprenant·e·s d'acquérir les compétences digitales requises pour un apprentissage efficace, agréable.

## Forces et faiblesse du projet:

+ = Engagement des enseignant·e·s à la formation

- = Le ministère de l'éducation et ses différents services ne sont pas à l'écoute des changements, ne facilitent pas l'infrastructure et restent très suspicieux quant à la nécessité de faire du numérique non pas seulement un outil mais surtout une pédagogie.

Les imprévus sont toujours liés à l'accessibilité au numérique : problèmes d'infrastructure, de connexion et de refus d'assistance

## Conseils

La concertation est essentielle à la réussite d'un projet. Il est crucial de comprendre que la pédagogie est au cœur du développement et que les outils ne sont pas une fin en soi. Ils évoluent constamment, et l'utilisateur·trice ne doit pas devenir un technicien·ne.

Les projets doivent aussi viser à améliorer la qualité de vie sur la planète. Il est impératif de décroiser les apprentissages pour inclure l'environnement et comprendre l'intérêt du numérique, se documenter, définir ses objectifs et écouter les expériences. La citation « *l'ordinateur ne remplacera pas les enseignants, mais ceux qui utilisent le numérique remplaceront ceux qui ne l'utilisent pas* » est aujourd'hui reprise pour des sujets tels que l'IA.

## Projet

Ce projet vise à numériser un conte avec un logiciel. Des jeunes de l'école primaire produisent des contes numérisés en français.

## Le numérique dans tout ça

Grâce à ça, les élèves sont sensibilisés aux médias et à internet (EMI) et gagnent en compétences numériques (utilisation d'un outil de programmation visuelle tel que Scratch sur un ordinateur, un téléphone portable ou autre).

## Pourquoi le numérique

Les enfants lisent de moins en moins et rencontrent des difficultés de compréhension dans les langues enseignées. À travers ce projet, les participant.e.s sont stimulé.e.s et renforcent leurs compétences linguistiques tout en apprenant les bases de la programmation et des compétences techniques. Les élèves créent et présentent des contes et des pièces de théâtre numériques, développant ainsi leurs connaissances et leur créativité.

## Forces et faiblesse du projet:

+ = Le projet favorise l'apprentissage collaboratif entre pairs, permettant aux participant.e.s de consolider leurs compétences linguistiques tout en stimulant leur imagination. Cela encourage le développement de la créativité et des compétences numériques. Pendant cinq heures, les élèves sont confronté.e.s à divers obstacles qu'ils doivent surmonter ensemble en faisant des recherches sur Internet, en trouvant des photos appropriées et en rédigeant des dialogues. C'est une expérience d'apprentissage dynamique et interactive.

- = Les élèves n'ont pas tous le même niveau linguistique puisqu'ils commencent à apprendre le français qu'à partir de la troisième année, ce qui peut poser des défis. De plus, trouver des fonds pour l'hébergement et le transports des jeunes lors des compétitions dans d'autres gouvernorats constitue une difficulté financière en plus. L'inclusion des zones rurales reste un défi logistique important, nécessitant des efforts supplémentaires pour inclure ces régions dans le projet.

## Conseils

- S'ouvrir aux expériences internationales.
- Se concentrer davantage sur la pédagogie numérique que sur les aspects techniques, et éviter de suivre des tendances comme le coding si cela ne fait pas sens dans le contexte.
- Ouvrir des perspectives pour la création de clubs dans les écoles.





## MACEDOINE DU NORD

## INICIRAJ.MK, PLATFORM FOR YOUTH

## E-PARTICIPATION- SEGA



**СЕГА**  
Коалиција на младински организации  
[www.sega.org.mk](http://www.sega.org.mk)

### Projet

Iniciraj.mk est un outil numérique qui peut être facilement intégré aux sites web des organisations de jeunesse, des écoles et des administrations publiques. Il contribue à une société civile indépendante et durable soutenue par un environnement approprié qui encourage les processus participatifs et "sexospécifiques" d'élaboration des politiques de la jeunesse. Iniciraj.mk, en tant qu'outil d'e-participation des jeunes, permet à ces dernier·e·s de transmettre leur opinion aux décideurs au niveau local et de contribuer ainsi de manière significative au développement démocratique de la communauté locale.

### Le numérique dans tout ça:

Grâce à cet outil, vous pourrez proposer des initiatives à l'aide de différents outils tels que le brainstorming, le défi d'une idée, l'établissement d'un ordre du jour, la visualisation de textes, les sondages, la cartographie des lieux et les défis.

### Pourquoi le numérique

Cela permet une inclusion intelligente de la communauté, mais aussi l'intégration d'événements hors ligne, et des informations multimédias sur votre projet. Ce sont des propositions et initiatives visant à améliorer les conditions de vie des jeunes et à renforcer le dialogue entre les jeunes et les décideurs au niveau local permises par cet outil.

### Forces et faiblesse du projet

+ = Il est facile d'accès pour un large éventail d'utilisateur·rice·s, indépendamment de leur localisation ou de leur appareil, ce qui favorise l'inclusion et la commodité et s'adapte facilement à des bases d'utilisateur·rice·s croissantes ou à une demande accrue sans changements significatifs de l'infrastructure.

Il permet une collaboration en temps réel : Plusieurs utilisateur·rice·s peuvent travailler simultanément sur le même projet, ce qui améliore la productivité et l'efficacité. Les mises à jour et les améliorations sont idéales pour une itération rapide basée sur les commentaires des utilisateur·rice·s et les avancées technologiques.

- = Dépendance à une bonne connexion internet, problèmes de sécurité, personnalisations limitées, problèmes de compatibilité et réglementations en matière de confidentialité des données.

### Conseils

- Choisissez des outils qui correspondent à vos besoins et objectifs spécifiques.
- Investissez du temps dans l'apprentissage de l'utilisation efficace des outils.
- Collaborez avec les membres de votre équipe et partagez les meilleures pratiques.
- Mettez régulièrement à jour et entretenez vos outils pour une performance optimale.
- Gardez à l'esprit les mesures de sécurité pour protéger vos données.
- Explorez les intégrations pour améliorer la productivité et le flux de travail.
- Recherchez des tutoriels et des ressources d'assistance pour le dépannage.
- Fournir un retour d'information aux développeurs d'outils afin d'améliorer les fonctionnalités.

# RECONSTRUCTION VIRTUELLE DE MONUMENTS

## HISTORIQUES – CENTRE REGIONAL VERT D'OHRID



### Projet

Numérisation et promotion du patrimoine culturel à Ohrid. Ce projet vise à développer et promouvoir le tourisme, ainsi que le patrimoine historique et culturel de la région.

### Le numérique dans tout ça

La visite virtuelle du site permet de le découvrir tel qu'il était dans le passé, offrant ainsi au visiteur une expérience inédite et fascinante.

### Pourquoi le numérique

Les reconstitutions numériques constituent un moyen non invasif de préserver les monuments historiques. Contrairement aux efforts de restauration physique, qui peuvent nécessiter de modifier ou même d'endommager la structure originale, les reconstructions numériques peuvent être créées à l'aide de données historiques, de photographies et d'autres méthodes non destructives.

### Forces et faiblesse du projet

+ = La reconstruction virtuelle préserve les monuments historiques menacés et les rend accessibles à un public plus large, favorisant l'éducation et l'engagement mondial. Elle est un outil pédagogique précieux, offrant des expériences immersives qui facilitent la compréhension historique et culturelle. De plus, elle stimule le tourisme culturel et favorise les échanges culturels en permettant une exploration virtuelle des sites patrimoniaux.

- = Les reconstitutions numériques peuvent manquer de fidélité et les technologies actuelles ne capturent pas toujours tous les détails nécessaires. Les données historiques peuvent être incomplètes, posant des problèmes de fiabilité. L'accès à la technologie nécessaire n'est pas universel, ce qui limite l'accessibilité. Enfin, les expériences virtuelles peuvent être moins engageantes et éducatives que les visites physiques.

### Conseils

Il est important de mener des recherches et vérifier le contenu de ce que vous voyez: ici vous pouvez rassembler autant de données historiques, de documents d'archives, de photographies et de preuves archéologiques que possible pour garantir l'exactitude et la fidélité de la reconstitution.

Choisissez des plateformes capables de capturer des détails complexes et de produire des rendus réalistes pour renforcer l'authenticité de la reconstitution virtuelle si vous menez un projet similaire et chercher à (re)construire une réalité virtuelle.





## Projet

Adhocracy+ est une plateforme pour lancer directement ses projets participatifs numérique, sans installation ni connaissances techniques préalables. La plateforme est développée et gérée par Liquid Democracy, une association à but non lucratif de Berlin. Le code est dans le domaine public. Adhocracy+ peut être utilisé gratuitement et est financé par des dons, excepté les services supplémentaires payants, tels que des formations.

## Le numérique dans tout ça

Le développement d'une plateforme basée sur Adhocracy favorise une invitation ouverte, une adaptation dynamique des compétences et une culture de l'expérimentation et de l'apprentissage.

## Pourquoi le numérique

L'accessibilité transcende les barrières géographiques, permettant la participation d'un large éventail d'individus, favorisant ainsi la diversité de pensée, d'expertise et de perspectives. Cette inclusivité enrichit les discussions, stimule la créativité, et optimise les ressources.

## Forces et faiblesse du projet

+ = La prise de décision décentralisée favorise un sentiment d'appartenance et de responsabilité, tout en encourageant l'inclusion, la diversité des points de vue et les principes de gouvernance démocratique. L'innovation collaborative réunit des individus divers, permettant la collaboration, le partage de connaissances et la co-création de solutions, stimulant ainsi la créativité et l'innovation, le développement personnel et professionnel, ainsi que le progrès collectif. La durabilité à long terme est assurée par des mécanismes d'engagement continu de la communauté, d'allocation des ressources et de continuité du projet, jetant ainsi les bases d'un impact durable et d'un progrès résilient au fil du temps.

- = Le risque de fragmentation ou de fracture numérique et d'accessibilité, mais aussi d'autres problèmes plus organisationnel avec des problèmes de coordination, des risques de manipulation ou de désinformation.

## Conseils

Améliorer les mécanismes de coordination et de communication facilite l'alignement, la collaboration et la transparence entre les participant·e·s.

La présence de canaux de communication clairs pour partager les mises à jour, coordonner les activités et solliciter un retour d'information sont nécessaire afin de veiller à ce que l'information circule librement et que les décisions soient prises de manière transparente. Les examiner et réévaluer régulièrement permet de gagner en efficacité et la réactivité.





## Projet

Le programme GBWN vise à renforcer le rôle des OSC en tant que parties prenantes qui contribuent à accroître la responsabilité et la transparence et à améliorer la gestion des fonds publics en contrôlant et en évaluant l'impact des politiques et des budgets sur l'égalité entre les hommes et les femmes. Le programme GBWN s'est fixé un objectif général et trois objectifs spécifiques. L'objectif général vise à améliorer la participation des OSC aux processus politiques et budgétaires dans l'Europe du Sud-Est et la République de Moldavie en utilisant les rapports et les réseaux des observatoires budgétaires de l'égalité entre les femmes et les hommes.

## Le numérique dans tout ça:

Le centre de formation offre une gamme d'outils pour approfondir vos connaissances sur la budgétisation sensible au genre et accéder à des discussions d'experts et des webinaires. Ces ressources offrent des exemples pratiques provenant de divers domaines sociaux, tels que le changement climatique, la gestion de crise (comme la Covid-19), la gestion des finances publiques, et le rôle des organisations de la société civile, etc.

## Pourquoi le numérique

Les plateformes numériques garantissent une participation et un engagement plus larges, favorisant la diversité des perspectives et des expériences, notamment de part son accessibilité et son inclusivité. Elles permettent également d'accroître la portée et l'impact du programme en atteignant un public plus large et en réduisant les coûts associés aux événements traditionnels en personne: les plateformes numériques offrent un accès équitable aux ressources de formation et aux connaissances des experts, maximisant ainsi la portée et l'efficacité du programme.

## Forces et faiblesse du projet

- + = Le programme GBWN renforce le rôle des OSC dans l'accroissement de la responsabilité et de la transparence des processus politiques et budgétaires. Il offre une plateforme pour le renforcement des capacités, la mise en réseau et la collaboration, tout en favorisant la responsabilité et la transparence.
- = Le GBWN fait face à des contraintes en matière de ressources, des lacunes en capacités, des problèmes de fragmentation et de coordination, ainsi que des défis liés aux données et à l'information.

## Conseils

Diversifiez les sources de financement : en diversifiant les sources de financement au-delà des donateurs traditionnels, on réduit la dépendance à l'égard d'une seule source de financement.

Étudiez les possibilités de partenariats avec des organisations philanthropiques, des entités du secteur privé et des agences de développement international afin d'obtenir des fonds supplémentaires et de soutenir les activités du projet.

Dans le cadre de projets numériques, il est important de renforcer ses capacités de manière ciblée (*ex: s'engager dans la défense des intérêts et du dialogue, combler les lacunes en matière de données et d'informations...*)



## **PART.2 : Des projets sensibilisant aux enjeux du numérique**

# Les enjeux du numérique



Le numérique est utile dans bon nombre de projet, mais il est aussi important que des projets sensibilisent aux enjeux du numérique en raison des nombreux défis qu'il soulève. Comme mentionné précédemment, l'impact de son utilisation n'est pas son conséquence.

L'impact environnemental du numérique, notamment en termes d'émissions de gaz à effet de serre et de consommation d'énergie, est de plus en plus préoccupant, nécessitant une prise de conscience et des actions pour réduire notre empreinte numérique. De plus, la gestion des déchets électroniques (e-waste) pose un défi majeur en termes de pollution et de gestion responsable des ressources.

Les problèmes de sécurité en ligne, tels que le vol d'identité, la cybercriminalité et la violation de la vie privée, nécessitent une vigilance accrue et des mesures de protection adéquates.

Les inégalités d'accès et de formations au numérique creusent les écarts sociaux et économiques, limitant l'accès aux opportunités et à l'information pour certains groupes de population. En effet, la désinformation fait aussi partie des enjeux de notre société: la propagation rapide de fausses informations en ligne, peut avoir des conséquences graves sur les sociétés et les individus, compromettant la prise de décision éclairée et alimentant la polarisation.

En sensibilisant à ces enjeux, nous pouvons mieux comprendre les implications du numérique sur nos vies et sur la société dans son ensemble, et prendre des mesures pour promouvoir un usage responsable et éthique de la technologie.

## NUMÉRIQUE ETHIQUE – MÉTACARTES

---

**Projet/ ONG :** Metacartes, Numérique Ethique, jeu de société

**Thème/problématique abordé(e):** Ethique et numérique

**Comment ce projet travaille sur cette thématique :**

Ils ont créé un jeu de société avec des cartes. L'objectif est de (re)penser aux problèmes soulevés par les outils et les habitudes numériques, et de changer nos pratiques par le biais d'un jeu amusant et éducatif.

Il existe différents types de cartes : ingrédients, aide et recette.

- Les ingrédients présentent différents usages et critères, proposant 20 usages pour prendre du recul et changer ses habitudes vis-à-vis de certains outils, et 20 concepts pour découvrir ou approfondir le sujet.
- La recette vous aide à trouver les moyens d'opérer un véritable changement : découverte d'alternatives aux GAFAM, de modes d'action différents, etc.
- Les 3 fiches d'aide sont des questions à se poser sur ses valeurs et ses façons de faire en matière d'éthique numérique.

# VPN – ANIMAFAC

---

Projet/ NGO: Animafac, VPN – Guide & tutorials

Animafac est un réseau d'associations étudiantes dont la mission est de stimuler les initiatives des associations et d'aider les étudiants à réaliser leurs projets en leur apportant un soutien.

Thème/problématique abordé(e): Compréhension globale des technologies numériques

Comment ce projet travaille sur cette thématique :

Ce projet appelé « Vivier de Projets Numériques » (VPN) a travaillé sur la compréhension de la technologie numérique grâce à 5 productions.

Co-crées avec Actions Média Jeunes (Belgique), EPMA (association tchèque) et Hello asso (entreprise française), elles ont produit des tutoriels en ligne pour créer des sites web, des applications, des médias, des jeux vidéo, un guide pour la gestion de projet numérique (comment le construire, le financer, la pérennité..), une série de vidéos basées sur les enjeux du numérique et enfin un questionnaire interactif et un recueil de bonnes pratiques européennes avec des exemples de projets numériques.

Ces outils ont été produits par les ONG et les jeunes participant à ce projet. A la fin et tout au long de ce projet, des cours et des formations interculturelles et internationales ont été organisés.

# NO CONGO NO PHONE– GENERATION LUMIERE

---

Projet/ ONG : "No congo no phone" – Génération Lumière

Génération Lumière est une association dédiée à l'éducation et à l'autonomisation des jeunes à travers des programmes innovants visant à favoriser leur développement personnel et leur engagement communautaire

Thème/problématique abordé(e) : Numérique décolonial / Impact environnemental

Comment ce projet travaille sur cette thématique :

Cette conférence-témoignage "No phone No congo" a pour but de discuter et de sensibiliser sur le sujet de la consommation des produits numériques.

En effet, nous utilisons quotidiennement ces outils sans savoir d'où ils viennent et comment ils sont fabriqués, et les conséquences sur la République Démocratique du Congo. L'extraction du cobalt, du coltan et d'autres minerais est nécessaire aux tissus mais a un fort impact économique, politique et social. Ils débattent également de la question de la justice climatique et de l'éco-génocide.



# GUIDE DE SURVIE DES AVENTURES- RITIMO

---

Projet/ ONG : Guide de survie des aventures sur internet

Thème/questions abordé(e) : Accessibilité et cybersécurité/vie privée

Comment ce projet travaille sur cette thématique :

Ce projet est en réalité la troisième version d'un guide mené par le CECIL et vise à recenser quelques outils et habitudes qui peuvent aider à améliorer notre vie privée sur le web. En effet, nos données collectées par des logiciels propriétaires (Microsoft, Apple etc.) peuvent être utilisées pour faire de la publicité ciblée, de l'usurpation d'identité, ou de la discrimination tarifaire. Dans ce guide, vous trouverez des alternatives avec des logiciels libres, respectant votre vie privée et ayant un impact environnemental plus faible lorsqu'ils sont fournis par des organisations locales à but non lucratif. Ils mentionnent également d'autres outils, pour vous aider avec les mots de passe, l'anonymat, etc.



# ÉDUCATION AUX MÉDIAS- ACTION MEDIA JEUNES

---

Projet/ ONG: Ateliers d'éducation aux médias

Thème/problématique abordé(e): former les jeunes à l'utilisation des outils numériques afin qu'ils adoptent un esprit critique et apprennent à les utiliser correctement

Comment ce projet travaille sur cette thématique?

Les ateliers d'éducation aux médias et les formations pour les jeunes sont au cœur du projet, lisant, analysant et produisant des contenus médiatiques et accessibles à tou·te·s.

Tous les médias sont concernés, des médias de masse (télévision, radio, presse écrite, etc.) aux médias développés autour d'Internet et des outils numériques (réseaux sociaux, webcréations, podcasts, jeux vidéo, live streams, etc.), en passant par les technologies émergentes. Après avoir titillé la curiosité, la réflexion et la créativité des jeunes, le temps est venu de se (ré)approprier ces médias.

Il s'agit d'identifier et d'analyser les enjeux techniques, culturels, économiques, sociaux, politiques et écologiques associés aux médias.



# FESTIVAL NUMÉRIQUE – MÉDIA ANIMATION

---

Projet/ ONG: une semaine de festival pour interroger la pratique du numérique

Thème/problématique abordé(e): environnement, questions de genre, cybersécurité,...

Comment ce projet travaille sur cette thématique :

Une semaine entière consacrée à la remise en question des pratiques numériques autour de plusieurs thèmes.

En 2023, l'un des principaux thèmes numériques était le genre. Quelques exemples de thèmes d'ateliers :

- Pour contourner les algorithmes et toucher les femmes, il faudrait presque mettre des photos de cosmétiques sur les offres d'emploi en ingénierie ».
- L'intelligence artificielle : « Il est absurde qu'une élite d'hommes blancs hétérosexuels conçoive une technologie inclusive ».

# AGENCE WEB INCLUSIVE – ACCESSIA

---

Projet/ ONG: agence web inclusive , Eqla

Thème/problématique abordé(e): Inclusion des personnes en situation de handicap

Comment ce projet travaille sur cette thématique :

C'est la première agence web inclusive, la ferme conviction que l'accessibilité numérique est un facteur d'émancipation et d'employabilité des personnes en situation de handicap. Accessia place l'accessibilité en amont de la création des sites web et des applications, et accompagne les entreprises dans la mise en accessibilité de leurs services numériques existants. L'enjeu est de taille :

aujourd'hui, seuls 5% des sites web publics et privés respectent effectivement les normes d'accessibilité



# ÉDUCATION AUX OUTILS NUMÉRIQUES- EDU-LAB

---

Projet/ ONG: Education aux outils numériques

Thème/problématique abordé(e) : Formation à l'utilisation des outils numériques

Comment ce projet travaille sur cette thématique :

Le projet offre une plateforme moderne d'expérimentation et de prototypage dédiée à l'expérimentation, à la formation et au partage autour de l'éducation numérique et de l'intégration des nouvelles technologies dans l'apprentissage.

## ASSOCIATION MÉDITERRANÉENNE POUR L'ART ET LA NATURE

Projet/ ONG: Association méditerranéenne pour l'ART et la nature (AMAN)

Le projet Boubli vise à répondre à plusieurs problèmes clés affectant les jeunes des communautés marginalisées en Tunisie, tels que l'accès limité à l'éducation artistique et médiatique, le manque de débouchés productifs, la marginalisation des jeunes talents et le besoin d'un espace créatif.

Thème/problématique abordé(e) : Accessibilité numérique, art et empouvoirement

Comment ce projet travaille sur cette thématique :

Afin de résoudre les problèmes, Boubli a mis en œuvre une stratégie basée sur l'accès à l'éducation artistique et médiatique, la création de débouchés productifs, l'autonomisation des jeunes talents et la création d'un espace créatif.

- Accès à l'éducation artistique et médiatique :

Boubli a proposé des programmes de formation aux jeunes des communautés marginalisées, en les familiarisant avec les arts et les techniques de production artistique et audiovisuelle.

- Créer des débouchés productifs

En engageant les jeunes dans des activités créatives telles que la réalisation de films et la production de médias, Boubli leur a offert des débouchés constructifs pour leurs talents et leurs aspirations, les éloignant ainsi de voies négatives telles que la migration irrégulière.

# JAMAITY

---

**Projet/ ONG:** Jamaity vient d'une collaboration entre le British Council en Tunisie, le réseau euro-méditerranéen des droits de l'homme, L'Union européenne, L'Institut arabe des droits de l'homme, l'Institut français, l'Ambassade du Royaume des Pays-Bas à Tunis, l'association Développement sans frontières

Les informations sur les ONG sont fragmentées sur différentes plateformes, rendant la collecte de données difficile. Beaucoup d'ONG peinent à obtenir des financements et des ressources, et ont du mal à se faire connaître et à connecter avec d'autres organisations ou donateurs. En outre, il y a un manque de documentation systématique et de partage des résultats des projets et des meilleures pratiques, entrave l'apprentissage et l'amélioration.

**Thème/problématique abordé(e) :** L'accès à l'information

**Comment ce projet travaille sur cette thématique :**

En créant une plateforme centralisée, Jamaity consolide les informations sur les ONG et leurs activités, facilitant la recherche de données fiables en un seul endroit. La plateforme améliore l'accès aux ressources en offrant des informations sur les financements et les programmes de renforcement des capacités. Elle accroît la visibilité et la mise en réseau des ONG, leur permettant de partager leurs activités et de se connecter avec d'autres organisations et donateurs. De plus, Jamaity facilite la documentation systématique des projets et des bonnes pratiques, favorisant l'apprentissage et l'amélioration.

## “TRASHPINGER” – APP D'UN LYCÉE EN MACÉDOINE

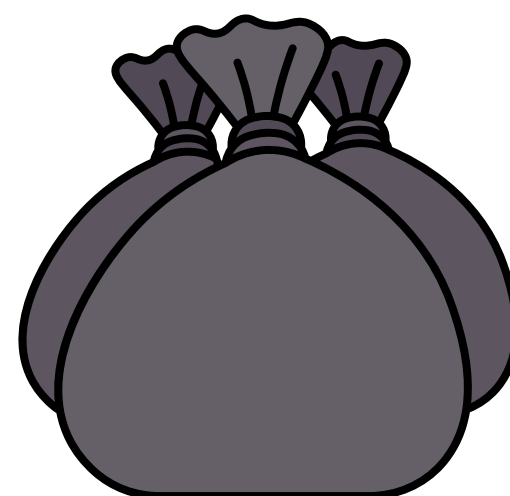
---

**Projet/ ONG:** “Trashpinger” – Application d'un lycée macédonien

**Thème/problématique abordé(e)** Protection environnementale

**Comment ce projet travaille sur cette thématique**

Cette application est utilisée pour signaler et nettoyer les décharges sauvages de la ville. Elle permet également d'accroître et de promouvoir la sensibilisation à l'environnement. Il s'agit d'une opportunité moderne et innovante de préserver un environnement propre et sain.



# FINANCINI – CONFÉDÉRATION TUNISIENNE DES ENTREPRISES CITOYENNES

Projet/ ONG: FINANCINI – Confédération tunisienne des entreprises citoyennes

Le problème résolu par financini.org.tn est la difficulté pour les entreprises tunisiennes d'accéder à un financement adéquat et à des informations fiables sur les mécanismes de financement et de soutien.

Thème/problématique abordé(e) : L'accès à l'information

Comment ce projet travaille sur cette thématique :

La plateforme relève ce défi en offrant la plus grande base de données de mécanismes de financement et de soutien adaptés aux PME en Tunisie. Elle permet aux entrepreneur·e·s non seulement de trouver un financement adéquat, mais aussi d'entrer en contact avec des partenaires crédibles et d'explorer des opportunités d'investissement.

En outre, financini fournit une plateforme permettant aux utilisateur·rice·s enregistrés de se connecter gratuitement avec des experts de l'écosystème de l'entreprenariat et de bénéficier de leurs conseils.

Cette initiative vise à surmonter les obstacles qui entravent le développement des entreprises tunisiennes en fournissant des informations et un soutien accessibles et complets aux entrepreneurs et à la diaspora tunisienne.

## INNOVATIVE LEARNING APPROACH FOR CIRCULAR CHEMISTRY IN SECONDARY EDUCATION – ECO-LOGIC

Projet/ ONG: Approche innovante de l'apprentissage de la chimie circulaire dans l'enseignement secondaire – Eco logic

Thème/problématique abordé(e): écologie et engagement des jeunes

Comment ce projet travaille sur cette thématique

Le projet Approche innovante de l'apprentissage de la chimie circulaire dans l'enseignement secondaire a produit le jeu éducatif « 7 jours avant la fin du monde » créé au cours du projet : « 7 JOURS JUSQU'À LA FIN DU MONDE » créé dans le cadre du projet. L'objectif du jeu est d'encourager un débat entre les « gardien·ne·s de la galaxie verte » et les « méchant·e·s » sur des sujets liés à la chimie circulaire. Le jeu offre un ensemble de matériels disponibles en ligne dans de nombreuses langues qui peuvent encourager les jeunes à participer et à apprendre sur une approche innovante.

Le projet financé par le programme Erasmus+ a été coordonné par l'université suédoise de Malardalen, en partenariat avec neuf écoles, organisations et institutions de recherche de Macédoine, d'Espagne, de Suède, d'Italie et de Lituanie.



# CHA9A9A.TN – L'ASSOCIATION TUNISIENNE DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

Projet/ ONG: CHA9A9A.TN – L'Association tunisienne des technologies numériques

Cha9a9a.tn résout le problème des méthodes de donation limitées, du manque de soutien financier pour les projets sociaux, de la sous-utilisation du commerce électronique et des obstacles géographiques au financement des projets et à la création de communautés.

Thème/problématique abordé(e) : Financement et commerce numérique

Comment ce projet travaille sur cette thématique :

Cha9a9a.tn facilite les dons en ligne en offrant une plateforme sécurisée pour les contributions financières, permettant une transition flexible des dons matériels aux dons financiers.

La plateforme fournit un soutien technique essentiel aux projets sociaux, permettant de créer des campagnes de financement pour résoudre des problèmes spécifiques, ainsi qu'une aide pour les jeunes entrepreneurs à lever des fonds et à se connecter avec des investisseurs potentiels, augmentant ainsi leurs chances de succès.

En promouvant un modèle de commerce électronique structuré, il encourage une participation plus fiable au-delà des réseaux sociaux traditionnels et favorise la création de communautés digitales, permettant aux utilisateur·rice·s de se rassembler autour de causes communes. Enfin, en éliminant les barrières géographiques, Cha9a9a.tn permet à chacun de créer et de financer des projets, peu importe leur localisation, tout en maintenant la transparence avec des mises à jour régulières sur l'avancement des projets.

## “YOUTH PARTICIPATION TOWARDS STRONG AND SUSTAINABLE COMMUNITY DEVELOPMENT” – SEGA

Projet/ ONG: « La participation des jeunes pour un développement communautaire fort et durable » – SEGA

Thème/problématique abordé(e): Participation numérique des jeunes

Comment ce projet travaille sur cette thématique

Iniciraj.mk est un outil numérique et mobile qui peut être facilement intégré aux sites web des organisations de jeunesse, des écoles et des administrations publiques. Il contribue à une société civile indépendante et durable soutenue par un environnement approprié qui encourage les processus participatifs et sexospécifiques d'élaboration des politiques de la jeunesse. En tant qu'outil d'e-participation des jeunes, permet à ces derniers de transmettre leur opinion aux décideurs au niveau local et de contribuer ainsi de manière significative au développement démocratique de la communauté locale.



# “YOUTH PARTICIPATION TOWARDS STRONG AND SUSTAINABLE COMMUNITY DEVELOPMENT” – SEGA

Projet/ ONG: « La participation des jeunes pour un développement communautaire fort et durable » – SEGA

Thème/problématique abordé(e): Participation numérique des jeunes

Comment ce projet travaille sur cette thématique

LMS net a été créé pour permettre la mise en réseau des conseils locaux de la jeunesse et des responsables de la jeunesse de toutes les municipalités du pays. La plateforme interactive de mise en réseau permet aux membres des conseils locaux de la jeunesse ainsi qu'aux responsables de la jeunesse de partager leurs expériences, leurs bonnes pratiques et leurs consultations afin d'améliorer le développement de la jeunesse au niveau local.

Cette plateforme offre

- une base électronique de ressources et de matériel d'apprentissage nécessaires au fonctionnement et au développement du LMS
- un blog pour partager des opinions et des points de vue sur certains sujets
- un forum pour permettre la communication entre pairs.





## **PART.3 : Des outils numériques et alternatives**



# Outils numériques

Cette partie est dédiée aux outils numériques afin de donner les clés aux jeunes pour créer un événement en ligne. Le choix des outils ayant un fort impact sur le déroulement des sessions, nous donnons des exemples et notre opinion sur les plateformes à utiliser selon divers critères (accessibilité, impact environnemental, facilité d'usage et la sécurité des usages).

Grâce à cette liste (non-exhaustive), nous espérons permettre aux jeunes de choisir de manière objective et de vivre pleinement leur engagement citoyen en ligne.

Nous avons mené l'enquête via un questionnaire visant à étudier les réalités de vécu et de vision en termes d'expériences numériques chez les jeunes dans les quatre pays du projet. Il examine les habitudes et la vision des jeunes sur le rôle du numérique, dans leur vie quotidienne et de manière plus globale. Cependant les résultats étant trop inégaux et pas assez nombreux (98 répondant·e·s pour la France, 92 pour la Tunisie, 35 pour la Belgique et 34 pour la Macédoine du Nord), nous avons préféré faire une synthèse succincte des tendances qui en ressortent.



Il est notable que 48% des jeunes qui ont répondu à notre sondage mènent une activité en lien avec le numérique, avec un usage plus important du téléphone portable (96%), bien que 81% préfèrent l'ordinateur dans des contextes scolaires ou académiques. L'accès à internet reste néanmoins inégal: parmi les jeunes qui disent ne pas avoir un accès stable ou permanent à internet, plus d'un tiers vient de Tunisie. Le sentiment d'aisance varie aussi selon les pays: Si environ 65% des jeunes se sentent très à l'aise avec l'utilisation du numérique, des différences persistent selon les pays : 42% en Tunisie, 82% en Belgique, 50% en France, et 84% en Macédoine du Nord.



*Il est important de noter que les chiffres pour la France et la Tunisie sont les plus représentatifs, basés sur des échantillons plus larges que ceux de la Belgique et de la Macédoine.*

L'accès à une bonne formation, des outils accessibles ainsi qu'une bonne connexion et un bon usage est important, puisque 52% déclarent passer plus de 5 heures sur les écrans par jour (ordinateurs, téléphones, jeux vidéos...).

En dehors des réseaux sociaux ou plateformes de communication comme Instagram, WhatsApp et TikTok, les jeunes sont déjà largement familiarisés avec des outils comme Canva et Kahoot, particulièrement utilisés dans les domaines scolaire et professionnel. Dans leurs utilisations du numérique, les jeunes fondent leur choix sur divers critères, principalement la facilité d'utilisation, mais pas seulement: l'accessibilité (66%), la sécurité des données (56%), et l'impact environnemental (15,6%), ainsi que l'importance du prix sont des paramètres également pris en compte.

L'importance de l'éthique numérique, la vérification des informations, la formation et la réduction des inégalités sont des aspects cruciaux à prendre en compte dans l'utilisation des outils numériques, c'est pourquoi nous classifions les outils avec les codes suivant:



**Environmentally friendly**  
(based on Ecoindex ranking)



**The funniest alternatives**



**High data protection/privacy**

## Outils de gestion de projets



Trello est un outil accessible pour organiser les tâches et les gérer. On peut notamment connecter et partager notre Trello avec nos collègues, et prioriser les missions, les commenter et créer des processus d'automatisation. C'est aussi accessible sur téléphone portable même si plus simple d'utilisation sur ordinateur. La version gratuite ne permet pas d'utiliser le calendrier et ne propose pas une gestion de projet très complète, mais est très utile dans son organisation tant personnelle que professionnelle.

**GOOGLE DRIVE**



Google drive est une plateforme qui permet de partager et de stocker des fichiers, documents et données. Il permet aussi de collaborer en temps réel et d'intégrer d'autres produits tels que google doc, sheets, slides... Il est disponible aussi sur téléphone grâce à son application. Il est cependant nécessaire de se créer une adresse mail google (gmail). Les données sont traitées par Google. Si vous cherchez à éviter le traçage par les GAFAM, vous pouvez utiliser l'alternative Framasoft.



Airtable est une base de données et feuilles de calcul sans code. Elle permet de stocker des données et de les partager. Souvent comparée à un "excel" simplifié, elle permet d'organiser et partager des informations. Sa personnalisation est assez facile ainsi que sa prise en main. Elle permet de s'adapter au besoin (incluant des calendriers et d'autres outils de planification). Il est aussi possible de créer des sondages. Sa version gratuite inclut un nombre de bases illimitées pouvant inclure jusqu'à 1000 entrées par base, pouvant être liées entre elles, et est accessible jusqu'à 5 éditeur·rice·s. Sa capacité de stockage de pièces jointes est aussi limitée (1 Gigabyte).



Monday est une plateforme numérique "no-code" dédiée à la gestion de projets. Son interface permet de gérer ses projets tout en automatisant les processus de travail (avec des tableaux et sous-tableaux qui peuvent se connecter entre eux notamment). Des outils intégrés tels que le diagramme de Gantt permettent d'optimiser son temps et la planification. Cependant, elle n'est pas forcément facile à prendre en main au départ et la version limitée n'accueille que 2 collaborateur·rice·s. Elle a également un fort impact environnemental.



Notion est une plateforme efficace pour la gestion de projet pour une petite équipe (ou l'utilisation d'une seule personne). Elle permet de créer des documents, de les relier entre eux et les catégoriser, et offre des dispositifs plus globaux en termes de gestion, notamment avec le tableau de Kanban et le calendrier. Il est très abordable, assez facile d'utilisation une fois pris en main, mais il peut être complexe de l'utiliser pour un grand nombre de projets et la sécurité n'est pas optimale.



Wrike est une plateforme un peu similaire à Monday, qui permet aux équipes de collaborer et de gérer leurs projets. Comme les autres outils, il comprend la gestion des tâches, des calendriers et ressources ainsi que la visualisation de rapport. S'il facilite la coordination de projets, les utilisateur·rice·s doivent prendre des précautions concernant la sécurité de leurs données et n'est pas accessible pour tout le monde (une version payante est nécessaire)

*Autres exemples: Asana, Smartsheet, Clickup...*



# Outils de création de contenus

Nous allons voir maintenant les outils de création de contenus (graphiques, textuels..) qui peuvent être utiles dans des projets aussi bien professionnels que personnels. Voici quelques exemples que vous pouvez utiliser dans le cadre de vos activités:

## Canva CANVA



Canva est un outil de conception graphique en ligne (présentation, éléments graphiques variés, infographies, publications à destination de réseaux sociaux) Il offre une large gamme de modèles et d'images afin de créer des contenus attrayants sans avoir besoin d'être qualifié-e-s dans ce domaine. Très facile d'utilisation et accessible, les utilisateur-ric-e-s doivent cependant faire attention aux droits d'auteurs ou à la fuite de données personnelles.

Aussi : certaines fonctionnalités sont payantes.

## CHATGPT



ChatGpt est une intelligence artificielle de traitement de langage développée par OpenAI. Elle peut être utilisée pour générer du texte mais aussi répondre à des questions ou demandes particulières dans de nombreux domaines. Cet outil est très utile, mais il est important de garder à l'esprit que certaines réponses peuvent être biaisées et qu'elles se basent sur une banque de données sélectionnées (et ainsi il n'y pas toutes les sources possibles et ne détient pas que des réponses fiables). Détaillez bien le contexte de votre demande et demandez plusieurs réponses et points de vue tout en complétant et vérifiant par vous-même les résultats.

## GENIALLY

Genially est une plateforme de création de contenu interactif en ligne qui permet de concevoir des présentations, des infographies, des posters et d'autres contenus multimédias. Grâce à leur interactivité, les modèles proposés par Genially sont attractifs et captent l'attention des utilisateur-ric-e-s. Il est préférable d'avoir une forte connexion internet, certaines fonctionnalités demandant un haut débit. En ce qui concerne l'impact environnemental, l'utilisation intensive de multimédias peut entraîner une consommation d'énergie plus élevée, en particulier lors de la diffusion en ligne de contenus interactifs.

Powtoon est une plateforme en ligne similaire à Genuinely puisqu'elle permet de créer des présentations animées et des vidéos explicatives. Powtoon permet aux utilisateur·rice·s de concevoir des contenus visuellement attrayants sans compétences en animation avec la nécessité de souscrire à un abonnement mensuel. Son principal avantage est son attractivité qui rend les présentations plus dynamiques et engageantes. Cependant, comme Canva, il est nécessaire de faire attention aux droits d'auteur·rice·s lors de l'utilisation d'éléments graphiques provenant de la bibliothèque. Elle a aussi un fort impact environnemental, notamment à cause de la consommation d'énergie des serveurs.



Prezi est un outil de présentation interactif, il utilise un principe de toile "infinie" où les utilisateur·trices peuvent zoomer et naviguer librement. Il permet une expérience immersive et d'amener une bonne dynamique à des textes, images ou vidéos. Si cet outil est très attrayant, il n'est malheureusement accessible qu'une fois ayant souscrit à un abonnement payant (3 euros par mois pour les étudiant·e·s et sinon 5 euros pour usage individuel). Il a aussi un grand impact environnemental si utilisé de manière intensive.

*Autres exemples: Ahaslide, Piktochart, Inkscape...*

## Outils de communication et de partage

Les outils de communication et de partage sont nécessaires afin de garantir de bons échanges entre les équipes et les individus. Des traditionnels au moins connus, vous trouverez ici une liste des diverses options possibles.



Whatsapp est un outil de communication instantanée qui permet d'échanger. Comme une messagerie traditionnelle, il permet d'envoyer des messages textes, des appels vocaux et des appels vidéo. Très populaire et assez universel dans son utilisation, il est facile d'utilisation et largement diffusé. Cependant, il est important d'être conscient·e·s des paramètres de confidentialité et de les vérifier.



Slack est un outil de communication principalement réservé et utilisé dans le domaine professionnel. Il permet de converser en direct, de partager des fichiers et de collaborer en équipe. Cet outil payant est très populaire au sein des structures de part son efficacité et sa convivialité. Slack offre des options de confidentialité et de sécurité afin de protéger les données de ses utilisateur·trice·s.

DISCORD



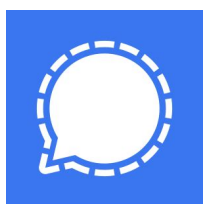
Discord est une plateforme de communication en ligne qui permet de créer des serveurs (espaces dédiés à une équipe, un groupe, projet etc..) et d'organiser ses conversations (sous formes de canaux et conversations, celles-ci peuvent être vocales et/ou vidéos, ce qui alourdit néanmoins son impact environnemental lors de ces utilisations). Il est nécessaire d'être prudent·e·s face aux contenus partagés afin d'éviter la désinformation. Son principal avantage est sa gratuité, ainsi que ses fonctionnalités de contrôle parental et de confidentialité des conversations.

## Brevo BREVO

Brevo, anciennement Sendinblue, est une plateforme qui permet d'échanger des documents, notamment avec des options dédiées à cet usage (ex: envoi de newsletter). Certaines de ces options sont payantes, mais il est facile d'utilisation et offre de bonnes fonctionnalités concernant la gestion de la communication.



SIGNALS



Signals est un outil de télécommunication reconnu pour ses garanties en termes de vies privées et de sécurités de ses utilisateur·rice·s grâce à son chiffrement. Il permet d'envoyer des messages permanents mais aussi temporaires, de faire des appels vocaux et vidéos ainsi que des groupes de discussions. Son interface est assez intuitive et ne consomme pas plus d'énergie que d'autres outils. Son utilisation sur Linux, un système d'exploitation, peut complexifier son utilisation néanmoins.



TELEGRAM

Telegram est une application de messagerie, telle que Whatsapp. Elle offre des fonctionnalités de messages textes, vidéos et appels vocaux. Réputée pour son chiffrement qui garantit une plus grande sécurité et confidentialité, elle offre des fonctionnalités avancées telles que la possibilité de créer des canaux publics et des groupes de discussion, Fiable et rapide, elle est une option pour toute personne recherchant une alternative aux autres options de messagerie.

VIBER



Viber est une autre application de communication plus répandue dans les Balkans. Elle propose des fonctionnalités similaires avec un chat, des appels vocaux et vidéos. Elle offre comme whatsapp la possibilité de synchroniser les conversations entre différents appareils. Comme Viber, elle est appréciée pour ses paramètres de sécurité et sa simplicité d'utilisation.



**FILEVERT**

Filevert est un autre outil de partage de fichiers qui permet aux utilisateur·rice·s d'envoyer des documents en ligne. Il fonctionne presque de la même manière que Wetransfer à partir d'un lien généré sur la plateforme. Il suffit de copier ce lien et de le transmettre. Efficace et légèrement plus respectueux de l'environnement, cela peut être une bonne alternative à Wetransfer.

**WETRANSFER** 

Wetransfer est une plateforme de partage de fichiers qui permet de partager des documents, images ou vidéos allant jusqu'à 2 Go. Facile d'utilisation et rapide, il permet d'envoyer rapidement des fichiers de grande taille directement par mail (une version payante existe pour augmenter le volume). En termes de sécurité, il n'est pas possible de refuser les cookies dans la version gratuite.

*Autres exemples: Chanty, Flock, Framatalk, Signals...*



## **Outils de visioconférence**

Les outils de visioconférence permettent une bonne communication et collaboration en équipe, que ce soit pour le travail à distance, hybride ou en présentiel.



**Gather** **GATHERTOWN**



Gathertown est une plateforme de visioconférence qui permet d'établir des interactions formelles et informelles. Contrairement aux autres outils, elle nous emmène dans un univers immersif et ludique où les utilisateur·trice·s peuvent interagir à l'aide d'avatars. Similaire à une plateforme de jeu vidéo, une fois prise en main, elle est très facile d'usage. Son inscription est gratuite mais obligatoire pour accéder à la plateforme. Comme tout autre plateforme en ligne, elle permet d'éviter certaines émissions liées aux déplacements en personne. Elle n'est pas considérée non plus comme la plateforme de visioconférence la plus polluante, malgré son design qui pourrait le laisser penser.

SKYPE



Skype est un autre outil de visioconférence utilisé pour des réunions professionnelles mais aussi comme un outil de communication (messagerie instantanée, appels vocaux et vidéos, individuel ou en groupe). Il est facile d'utilisation et offre une bonne qualité audio. Cependant, si les comptes professionnels sont gratuits et ouverts à tou·te·s, les comptes personnels peuvent être bloqués dans certains pays tels que les Emirats Arabe Unis. Son impact environnemental en tant qu'outil de visioconférence est plus lourd que d'autres applications telles que Teams, Zoom ou Googlemeet.

zoom ZOOM

Zoom est probablement l'une des plateformes les plus populaires utilisées dans le domaine professionnel, éducatif et personnel. Sa plateforme est facile d'utilisation et offre la possibilité de créer des salles virtuelles pour séparer les participant·e·s et travailler en plus petit groupe. Cependant, elle est limitée dans la version gratuite à 45 min, ce qui peut être un réel inconvénient pour répondre à certains besoins. Concernant la sécurité, Zoom protège les réunions contre les intrusions non autorisées et renforce la protection de la vie privée de ses utilisateur·trice·s.



TEAMS



Teams est la plateforme de visioconférence avec le plus faible impact environnemental de manière générale (même si celui-ci varie en fonction de paramètres tels que si la caméra est ouverte, si elle est utilisée sur mobile ou ordinateur etc..) Microsoft Teams inclut le complément Outlook, qui vous permet de créer de nouvelles réunions Teams directement à partir d'Outlook. Avec l'accès invité, vous pouvez donner accès aux équipes, aux documents dans les canaux, aux ressources, aux chats et aux applications à des personnes extérieures à votre organisation, tout en gardant le contrôle sur vos données d'entreprise. Toute personne disposant d'un compte de messagerie professionnel ou grand public, tel que Outlook, Gmail ou autre, peut participer à Teams en tant qu'invité. Si cette plateforme est facile d'utilisation, il est récurrent de rencontrer des bugs informatiques et techniques.

 GOOGLE MEET

Google Meet est la plateforme développée par Google et l'une des plus faciles d'utilisation. Il permet de créer rapidement des réunions en partageant des liens. Il nécessite d'avoir un compte google, et offre un stockage gratuit de 15 Go, ce qui est rare pour ce type de service. Les réunions sont cependant limitées dans le temps (1 heure maximum) avec une utilisation gratuite. Disponible sur téléphone, il offre les mêmes fonctionnalités que les autres outils de visioconférence. Concernant la sécurité de ses usagers, son chiffrement de bout en bout permet de protéger la communication de ses utilisateur·rice·s grâce à certaines options.





JITSI



Jitsi est une plateforme open-source et gratuite. Elle est accessible à tou-te-s et offre un plus grand contrôle et une plus grande transparence en termes de sécurité et de stockage de données. Elle peut être utilisée sans limite de temps, mais cela peut être plus difficile de générer et prévoir des réunions en avance. Vous pouvez néanmoins connecter votre agenda google avec cet outil.



## Outils de sondage

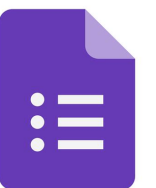
Ces plateformes interactives permettent de collecter des informations de manières générales. Que ce soit pour des retours d'expériences, évaluer ou analyser, ces outils sont des ressources pour recueillir des données et avis.



### ANSWER GARDEN

Answer garden est un outil de sondage simple qui permet de collecter des feedbacks et informations grâce à des nuages de mots. S'il est efficace pour obtenir des réponses instantanées, sa plateforme et son design sont assez peu attrayants. Son utilisation se limite à cette fonctionnalité, et ne propose pas d'autres possibilités que l'on retrouve dans d'autres outils.

### GOOGLE FORM



Google Forms est un outil développé par Google qui permet la création de questionnaires en ligne. Facile d'utilisation et de partage, il offre de nombreuses options (type de questions, options de personnalisations..) Tous les outils google étant reliés ensemble, les réponses se synchronisent avec Google sheet. Il est disponible gratuitement et est pratique dans le milieu professionnel et éducatif afin de collecter des informations (possibilité d'anonymat).

### DOODLE

Doodle est un autre outil de sondage axé sur la planification de rendez-vous. Il est facile d'utilisation et ne nécessite pas d'enregistrement préalable. Afin de trouver un créneau, il propose plusieurs options de dates, d'heures etc... et il y a la possibilité de synchroniser Doodle avec certains agendas. Tout comme Answer garden, il est réservé à un usage spécifique.





Framadate est un outil similaire à Doodle et à Google forms. A la différence, il est en open source, ce qui renforce sa sécurité et sa transparence. Il permet de collecter des réponses sur divers sujets (même s'il offre moins de fonctionnalités et est moins attractifs que Google form), et de planifier des événements de la même manière que Doodle. Il ne nécessite pas d'inscription, mais un mail est généralement demandé.

*Framasoft est un complexe d'applications alternatives à Google (framataalk, framacartes etc...) qui propose les mêmes services sans suivi et surveillance des données.*

Autres exemples: Typeform, Whatsapp...

## Outils d'animation

Les outils d'animation sont nécessaires à la création de contenus dynamiques et d'échanges avec les groupes. Le contenu peut être ludique, attractif et professionnel. Nous vous proposons ici une liste variée de plateforme à utiliser:



Flip (anciennement flip grid) est une plateforme d'animation vidéo. Elle permet de créer des discussions vidéos en ligne: soit en postant une vidéo soi-même soit en réagissant directement à d'autres vidéos. Elle est souvent utilisée dans des milieux à vocations éducatives, afin d'augmenter les interactivités et l'engagement. Il est nécessaire de s'enregistrer avec une adresse mail, même pour rejoindre un groupe et de télécharger l'application sur la version mobile. Son impact environnemental n'est pas très bon, étant une plateforme avec du contenu vidéo et une interface complexe.



Kahoot est une plateforme d'animations en ligne ludique. Elle propose des jeux ou quiz à choix multiples. Elle est disponible sur le web ou grâce à son application et est utilisée principalement dans le domaine éducatif. Facile d'utilisation, il suffit de partager un code pour que les usagers rejoignent le quizz. La version "étudiante" ou "individuel" permet de les partager à 10 personnes, mais la version "enseignant·e" permet d'atteindre et d'accueillir 40 personnes. Son impact environnemental est aussi assez lourd de par sa complexité et son contenu et Kahoot ne met pas œuvre des mesures afin de garantir la sécurité de ses usagers.



Mentimeter est une plateforme qui propose une variété d'outils pour créer des présentations interactives. Elle permet notamment de faire des nuages de mots, des cartes mentales, quizz mais aussi des SWOT et PESTEL dans des cadres plus "professionnels". Il est nécessaire de s'inscrire mais Mentimeter est facile d'utilisation et permet de faire des présentations interactives et attractives. Elle peut aussi servir pour visualiser des idées et recueillir des réflexions.



Mindmeister et Mindmup sont assez similaires dans leurs utilisations: ce sont deux plateformes de cartes mentales en ligne. Mindmeister offre plus de fonctionnalités et est plus attractive (notamment dans la génération d'idées et planification de projet). Mindmup est assez simple, tant dans l'utilisation de son interface que dans son design. Elle prend en charge diverses fonctionnalités telles que l'ajout de texte, d'images, de liens et de pièces jointes aux nœuds, ainsi que la collaboration avec plusieurs utilisateur·rice·s simultanément. Elles sont toutes deux utiles dans la prise de notes et le travail en équipe. Elles permettent d'organiser visuellement vos pensées, vos idées et vos informations dans un format hiérarchique. Le stockage sur des serveurs pour héberger les présentations des utilisateur·rice·s, consomme de l'énergie.



Quizlet est une plateforme d'apprentissage qui propose diverses options et outils éducatifs. Des cartes mémoires, des jeux questionnaires, et autres ressources en font un outil efficace pour réviser ses cours. Quizlet offre la possibilité de collaborer avec d'autres utilisateur·rice·s. Il est accessible sur différents supports (téléphone et ordinateurs) et est facile d'utilisation. Comme les outils précédents, sa consommation d'énergie des serveurs alourdit son impact environnemental.



Padlet est une plateforme qui permet de créer des "tableaux" en ligne où les utilisateur·trice·s peuvent ajouter des notes, documents, liens etc ... Il est utile dans la collaboration, pour collecter des informations. Même si gratuite et facile d'utilisation, sa prise en main peut être un peu plus longue que certains outils. L'accès restreints aux tableaux et la protection des données permet d'assurer la sécurité des données et informations partagées sur la plateforme.

## RANDOM LIST

Random list est un outil d'animation qui génère des listes aléatoires (qui couvre un large champ de sujets: noms, nombres, idées ou n'importe quelle chose qui peut être catégorisée). Elle ne nécessite pas d'inscription et est très intuitive. Souvent utilisée afin de prendre une décision ou générer "de l'inspiration" (ex: idée de films, de livres, etc). Etant donnée que Randomlist ne collecte pas d'informations personnelles, la sécurité n'est pas une préoccupation dans ce cadre.

## WHEELS OF NAMES



Wheels of names est un outil comme randomlist qui permet de créer une roue pour choisir aléatoirement. Son interface est assez simple et peu attractive. Elle est très fonctionnelle. Elle ne collecte également pas d'informations personnelles.



Mural est une plateforme à la fois de création de contenu et d'animation. Elle permet de créer et d'organiser des tableaux virtuels très attractifs. Collaboratif, Mural est souvent utilisé par les sessions de brainstorming ou de réunions. Elle est relativement intuitive, facile d'accès (parfois un peu lourde pour certaines connexions) et disponible sur mobile même si plus ergonomique sur ordinateur. La plateforme offre des fonctionnalités garantissant la sécurité de ses utilisateur·rice·s. mais est très énergivore et complexe, ce qui alourdit son impact environnementale.

## MIRO



Miro est une plateforme de collaboration virtuelle qui permet de créer et concevoir des diagrammes, mindmap, tableaux de bord et autres documents visuels. Il est aussi possible de l'utiliser en tant que plateforme pour des energizer et des mesures d'impact. Miro propose une large gamme de modèles et d'outils prédéfinis pour faciliter les ateliers à distance et les sessions de brainstorming. Facile, et fiable, son inconvénient est parfois le partage et la demande d'accès ainsi que son impact environnemental (comme Mural, elle est lourde et n'est pas très accessible dans tous les pays).



Sketchtogether est une application de dessin collaboratif qui permet de dessiner avec d'autres usagers en simultané. Elle propose plusieurs fonctionnalités : textes, formes et designs mais laisse aussi le choix du dessin à la main levée, ce qui le rend adapté à différents types de travail collaboratif, notamment la conception, la planification et l'éducation. Les utilisateur·rice·s peuvent partager leurs croquis avec d'autres, inviter des collaborateur·rice·s à se joindre à eux et travailler ensemble. Cet outil est accessible directement sur le navigateur internet et ne stocke pas de données sensibles.

*Autres exemples: Quizizz, InVision...*

# Outils de recherche



Les moteurs de recherche sont des outils qui permettent de rechercher des informations sur le web. Les plus connus étant Google, Bing ou Yahoo, certains ont une vocation plus solidaire et durable. Voici quelques unes de nos propositions:



Ecosia est un moteur de recherche qui vise à financer des programmes de replantation, et ainsi avoir un impact neutre sur l'environnement. En effet, chaque recherche consommant de l'énergie, et donc rejetant du CO2, il essaie de contrecarrer cet effet en plantant des arbres (environ 1 planté pour 45 recherches). Elle utilise Bing pour fournir ces résultats, ce qui peut les différencier des résultats Google.



Youcare et Lilo sont deux moteurs de recherches solidaires. Pour chaque recherche, ils versent un montant à des projets caritatifs. Youcare reverse 80% des bénéfices, principalement liés aux revenus publicitaires, à des associations. Lilo distribue des "gouttes d'eau" qui correspondent à un montant, transmis à des projets solidaires de votre choix. Ces alternatives prennent aussi des mesures concernant la vie privée et protègent les données de leurs utilisateur·trice·s.



Qwant est un moteur de recherche français qui garantit la protection des données personnelles en évitant de les tracer et/ou de les revendre. Très utilisé en France, il se dit "anti-google".



Brave est un moteur open-source qui bloque la collecte des données. Ainsi tous les cookies, publicités, traceurs sont bannis et il ne collecte pas votre adresse IP.

**Tous ces moteurs de recherches sont accessibles sur mobile et ordinateurs et fonctionnent comme des moteurs de recherches traditionnels.**

*Autres exemples: You, giveWater, Eroku...*



# Autres outils



DEEPL

DeepL est un outil de traduction simultanée en 29 langues. Il est gratuit mais offre des options payantes pour des fonctionnalités plus avancées. Plutôt fiable et rapide, DeepL permet de traduire de long textes et fichiers, même s'il contient parfois certaines erreurs de traduction. Son impact sur l'environnement est assez conséquent, notamment en raison du poids de l'intelligence artificielle qui demande une forte quantité d'énergie pour fonctionner.

ECOINDEX **eco Index**

Eco Index est un outil d'évaluation qui mesure l'impact environnemental de sites ou applications mobiles. Nous l'avons notamment utilisé dans le cadre de ce guide de bonnes pratiques. Il analyse divers aspects d'un site, tels que sa consommation d'énergie et son émission de CO2. Il peut aiguiller les utilisateur·trice·s dans le choix de leurs outils utilisés.

## GLOBAL FOOTPRINT NETWORK

Le Global Footprint Network est à la fois une organisation internationale et un site qui permet de calculer son impact environnemental et de promouvoir des actions plus durables avec son outil "measure what you treasure" (mesure ce qui t'es cher). Si ce site n'est pas forcément utile dans la construction de projet, il permet de repenser nos actions et sensibilise aux défis environnementaux.



## **PART.4 : Conseils pour construire son propre évènement en ligne**

# CONSEILS ET BONNES PRATIQUES



Afin d'accompagner au mieux les jeunes dans leur utilisation du numérique, nous avons cherché à mettre en lumière les bonnes pratiques et les pièges à éviter lors de la création d'événements en ligne. Nous nous sommes principalement basés sur nos expériences en tant que structure jeunesse et en tant qu'individu afin de favoriser les échanges en ligne.



## LOGISTIQUE

Attention au décalage horaire: En effet, nous avons parfois tendance à oublier qu'il existe. Lorsque vous organisez une conférence visio, veillez à bien préciser et définir les horaires pour chaque pays (ex : dire que vous êtes sur le créneau Paris, Londres, Milan). De plus, certaines périodes comme les vacances et les jours fériés peuvent être différentes, n'oubliez pas d'en tenir compte.



Évitez les heures de pointe (ex : en Tunisie, le samedi soir). N'hésitez pas à en parler et à demander à vos partenaires quelles sont les habitudes dans leur pays/ville. N'oubliez pas non plus les "coutumes" associées à chaque pays (meilleure période de travail, pauses, vacances, etc.).



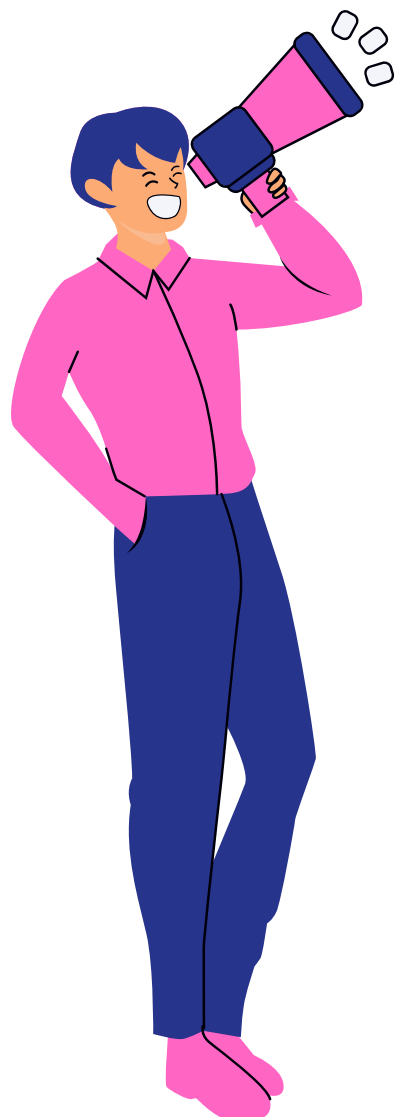
Rappelez à l'avance la réunion, le sujet à discuter, l'ordre du jour et envoyez les documents à l'avance. Il est important que tout le monde connaisse l'ordre du jour, le sujet, les intervenants, etc.

Vérifiez que les outils visio utilisés sont pertinents et adaptés à votre activité. Par exemple, la version gratuite peut parfois être plus courte et ne vous offrira qu'un service limité (ex : kahoot est jusqu'à 10 participant·e·s dans la version gratuite, zoom ne fonctionne que pendant 40 min).

Demandez toujours aux participant·e·s de se connecter à l'avance (pour anticiper les problèmes techniques) mais aussi pour avoir le temps de régler tous les problèmes techniques sans perdre le temps de la session (réunion).

- Assurez-vous que les participant·e·s disposent de toutes les informations et confirment leur participation. Vous pouvez leur envoyer un e-mail contenant un rappel et le lien, mais vous pouvez aussi les rappeler par téléphone.

- Zoom et équipes : Coupez le micro des participant·e·s à leur arrivée et assurez-vous que si vous avez un orateur·rice/contributeur·rice extérieur, iel peut utiliser vos outils (par exemple : vérifiez 10 minutes avant l'événement avec lui).



Anticipez les circonstances imprévues en proposant des alternatives dans les cas où les outils visuels ne fonctionnent pas pour tout le monde ou en cas de crash. Prévoyez un second lien ou une autre plateforme. Pour les jeux et les animations en ligne, vérifiez qu'ils sont disponibles, qu'ils ne sont pas en maintenance et prévoyez une alternative.

*Bien vérifier que les jeunes ont une connexion suffisamment solide, car leur soutien et leur participation aux échanges et aux événements sont très importants.*



# ANIMATION

Il est essentiel de limiter les activités en ligne à un maximum de deux heures, car les jeunes ont tendance à se désintéresser et à se concentrer rapidement lors d'échanges en ligne. Un temps d'écran prolongé peut entraîner une fatigue numérique, une diminution de la durée d'attention et des effets négatifs potentiels sur le bien-être physique et mental.

Veillez à ce que le son accompagnant les animations soit clair et à un volume approprié pour les participant·e·s en personne et en ligne.

De même qu'en présentiel, l'animation demande un cadre de confiance que vous pouvez établir dès le début de la session. Une attitude dynamique et ouverte est un critère clé pour réussir son événement (attention néanmoins à ne pas trop insister auprès de participant·e·s plus discret·e·s).

L'attention du groupe est beaucoup plus réduite en ligne, c'est pourquoi il faut souvent faire des pauses et des énergizers pour maintenir l'attention des participant·e·s. (Il existe de nombreux outils en ligne que vous pouvez utiliser à cette fin.)

Préparez des éléments visuels et incorporez des éléments interactifs : garder votre public actif et intéressé peut être un véritable défi lorsqu'il s'agit d'événements en ligne. Veillez à préparer des sondages, des quizz ou des exercices pratiques pour rendre l'événement plus dynamique et participatif (il doit être inclusif et accessible à tou·te·s les participant·e·s).



**SAFE SPACE!**



Pour s'assurer que tout le monde puisse participer activement aux échanges en ligne, vérifiez et assurez-vous que tout le monde est familiarisé avec l'outil utilisé et qu'il y a accès. Si ce n'est pas le cas, prévoyez du temps pour un bref rappel du fonctionnement de l'outil ou proposez une alternative. Par exemple, sur Teams, comment lever la main, comment utiliser le chat ....

## Pour aller plus loin, vous pouvez poser quelques questions aux participant·e·s et aux partenaires :

De quelles ressources financières disposent-ils ? Quels sont les canaux dont ils disposent (téléphone, ordinateur, tablettes) ?

Choisissez les outils qui permettront le meilleur échange possible et la participation de tous.

Selon les pays, les modalités de mise en ligne diffèrent, en termes d'accès au réseau, à l'internet et aux équipements

C'est pourquoi il est également conseillé de se familiariser avec les habitudes des pays partenaires.

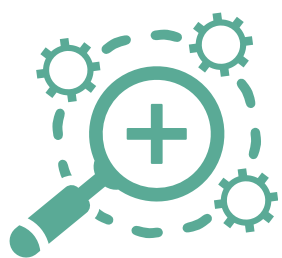
Vous trouverez des informations sur les techniques d'animation et de nombreux conseils sur les critères à prendre en compte avant de créer ou d'animer pour des personnes de différentes nationalités dans le Guide Tajine.

La mise en action (energizer) ne doit pas durer plus de 15 minutes, sinon les participant·e·s s'ennuieront et nous ne pourrions pas passer au contenu de l'animation.

Si vous utilisez un document partagé, il est important de garder les liens et le matériel créé pendant la réunion à disposition. Gardez une trace, comme un PPT, une capture d'écran, une prise de notes afin de pouvoir disposer d'éléments écrits de votre module et les utiliser ultérieurement (communication, pour un mail de remerciement aux participant·e·s etc...)

 <https://www.> 





# GENERAL

Avant d'enregistrer une activité en ligne, il est impératif d'obtenir le consentement explicite des participant·e·s. Il est essentiel de leur souligner que leurs informations personnelles, y compris leurs photos et leurs noms, ne seront pas publiées en ligne sans leur consentement explicite.

- Désabonnez-vous des spams, des lettres d'information, etc. lorsque vous venez de vous inscrire sur un site web si vous ne voulez pas qu'ils vous envoient des spams.
- Il existe des outils pour protéger votre vie privée :
  - Adblock** : AdBlock bloque les publicités diverses et intrusives qui peuvent être affichées dans votre navigateur. Avis personnel : Bon outil pour bloquer les publicités, mais peut ralentir certaines applications.
  - VPN** (virtual private network) : Le VPN est un moyen plus sûr ou plus privé de se connecter à Internet.
- Si vous organisez des ateliers en ligne avec des enfants ou des adolescents, il est très important de respecter les bonnes pratiques en matière de protection des informations numériques (protéger tous les documents contenant leurs informations privées et limiter le nombre de personnes ayant accès à ces documents). Le consentement écrit des parents ou des tuteurs légaux doit être requis pour la participation de leurs enfants et adolescents en fournissant des informations détaillées sur la manière dont les données seront utilisées et stockées.

*Pourquoi l'utiliser ?* Cacher son IP, éviter la censure, Changer de pays : par exemple, pour débloquent des contenus réservés aux habitant·e·s d'un pays donné. Ou, par exemple, si vous voyagez à l'étranger et que vous voulez regarder une retransmission en français, vous devrez vous connecter à un serveur VPN situé en France. Sécuriser une connexion Internet ou Wifi : Ceci est important lorsque vous vous connectez à un réseau Wifi ouvert, comme dans un hôtel ou un aéroport.

*Exemple de VPN gratuit : Sur brave ou sur Opera*



# REMERCIEMENTS

Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à toutes celles et ceux qui ont contribué à la réalisation de ce guide. Votre soutien et votre engagement ont été inestimables pour chaque étape de ce parcours.

Nous remercions chaleureusement Erasmus+ et l'Agence Française de Développement (AFD) pour leur soutien financier et leur confiance. Sans leur aide, ce projet n'aurait pas pu voir le jour.

Nos remerciements vont également aux structures partenaires qui ont collaboré activement à la création de ce projet:

- ECLOSIO en Belgique
- Tunisian Forum for Youth Empowerment (TFYE) en Tunisie
- Coalition SEGA en Macédoine du Nord
- Engagé·e·s & Déterminé·e·s (E&D) en France



Nous sommes particulièrement reconnaissants aux jeunes qui ont participé activement aux projets et répondu à notre sondage sur l'usage et la vision du digital. Votre voix et vos idées ont enrichi notre travail et lui ont donné une perspective précieuse.

Un grand merci aux projets et organisations qui ont partagé leurs expériences et pratiques:

- **Pour la France:** European Student Network (ESN), Émanciper Mayotte, Ritimo, Eurasianet et Naza Mwana
- **Pour la Tunisie:** Jeunes des 2 Rives (J2R), l'Association Pensée Nationale Libre, Tunisian Education and Resource Network (TEARN), Jeunesse Active, Médias Inclusifs et Littératures Numériques (Jamil.net)
- **Pour la Belgique:** Eclasio Bénin, C-page, Eclasio Belgique
- **Pour la Macédoine du Nord:** SEGA, Centre Regional vert d'Ohrid, Liquid Democracy et Gender Budget Watchdog Network (GBWN)

Vos contributions ont été fondamentales pour l'élaboration de nos recommandations et pour l'inspiration que vous nous avez apportée.

Enfin, nous remercions toutes les personnes et organisations mentionnées dans ce guide, ainsi que celles qui travaillent quotidiennement sur ces thématiques. Votre dévouement et vos efforts sont une source d'inspiration et de motivation pour nous tou·te·s.

Merci à toutes et à tous pour votre soutien inestimable et pour avoir rendu ce projet possible.



# INDEX

# NOTE ET INDEX

## Définitions

Cambridge définit l'**Open-source** comme des *logiciels ou informations pouvant être obtenus légalement et gratuitement sur l'internet et peuvent être utilisés, partagés ou modifiés sans avoir à payer ou à demander une autorisation spéciale*

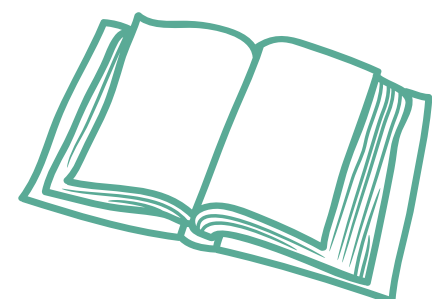
**Le No-code** est une *approche de développement de logiciels qui nécessite peu, voire pas du tout, de compétences en programmation pour créer rapidement une application, un site web ou un module qui s'intègre dans un système existant (site [techtarget.com](https://techtarget.com))*

**La cybersécurité**, selon le Robert, est *l'ensemble des moyens utilisés pour assurer la sécurité des systèmes et des données informatiques d'un État, d'une entreprise, etc.*

Selon le Larousse, l'**illectronisme** est *l'état d'une personne qui ne maîtrise pas les compétences nécessaires à l'utilisation et à la création des ressources numériques. (On distingue dans l'illectronisme les lacunes liées à l'utilisation des outils numériques (ordinateurs, téléphones intelligents, etc.) et celles liées à l'usage des contenus disponibles sur Internet [remplir un formulaire en ligne, acheter sur un site Web, etc.]*)

## Bibliographie

- Blanc, Félix. "Géopolitique des câbles: une vision sous-marine de l'internet." Les carnets du centre d'analyse, de prévision et de stratégie (2018).
- Flichy, Patrice. "Internet et le débat démocratique." Réseaux 4 (2008): 159-185.
- Le projet Connexion-s, Questionnaire "Exploration des expériences interculturelles de jeunes: obstacles, motivation et rôle du numérique", 2023
- Guide of MedNC 2021: recourir au numérique pour mieux accompagner les jeunes en difficulté d'insertion en Méditerranée, 2021
- Hafner, Katie, and Matthew Lyon. Where wizards stay up late: The origins of the Internet. Simon and Schuster, 1998.
- Joyce, Mary C. Digital activism decoded: The new mechanics of change. IDEA, 2010.
- Lecomte, Romain. "Internet et la reconfiguration de l'espace public tunisien: le rôle de la diaspora." tic&société 3.1-2 (2009).
- Nikolić, Aleksandar. "GOTTFRIED WILHELM LEIBNIZ ET LE SYSTÈME." Page 71
- UNESCO, S'engager en ligne, 2019





# NOTE ET INDEX

## Sitographie

- Numi consult: [La petite histoire du numérique, pionniers, dates, faits \(numiconsult.com\)](http://numiconsult.com), consulté pour la dernière fois le 23/01/24
- Site du parlement européen: [Intelligence artificielle : définition et utilisation | Thèmes | Parlement européen \(europa.eu\)](http://europa.eu), consulté pour la dernière fois le 6 mars 2024
- Site IBM [Qu'est-ce que la cybersécurité ? | IBM](http://ibm.com), consulté pour la dernière fois le 6 mars 2024
- Le blog du modérateur: <https://www.blogdumoderateur.com/numerique-ou-digital/>, consulté pour la dernière fois le 23 janvier 2024
- Greenspector, [L'impact de nos usages en visio-conférence sur mobile et PC](http://greenspector.com), édition 2022, consulté pour la dernière fois le 13 mars 2024
- Guide Tajine: Etudiant et développement, le Carrefour associatif, Tunisian Forum for Youth empowerment, 2020, disponible sur: <https://www.engagees-determinees.org/medias/GuideTAJINE.pdf>
- OINET: Amélie CHARNAY "Plongée au coeur d'Internet, cinq chiffres pour tout savoir des câbles sous-marins", publié le 29 décembre 2018 et dernièrement consulté le 24 février 2024
- RITIMO: <https://www.ritimo.org/>, consulté pour la dernière fois le 12 mars 2024
- Génération Lumière: <https://generationlumiere.fr/nos-actions/>
- Jeu AccesibleEU: <https://esnfrance.org/nos-outils-et-actions/accessibleu/>
- Emanciper Mayotte: <https://emancipermayotte.org/>, consulté la dernière fois le 15 février 2024
- C-paje: <https://c-paje.be/animation/projet/4>
- Jeunes des 2 rives: <https://jeunesdes2rives.org/>
- Facebook de Jamil.Net: <https://www.facebook.com/Jamiljamilnet/>
- Adhocracy: <https://adhocracy.plus/>
- Eclosio: <https://www.eclosio.org/>
- Gender budget watchdog network: <https://gbwn.net/en/>
- SEGA/ <https://segaorg.mk/en/>
- Action Médias Jeunes: <https://www.actionmediasjeunes.be/>
- Métacartes: <https://www.metacartes.cc/numerique-ethique/>
- Animafac: <https://www.animafac.net/vpn-vivier-de-projets-numeriques/>
- Accessia: <https://eqla.be/nouvelles-technologies/accessia/>
- Jamaity: <https://jamaity.org/>
- Financiny: <https://www.financini.org.tn/>
- Cha9a9a: <https://www.cha9a9a.tn/>
- Ecologic: <https://ecologic.mk/innovative-learning-approach-for-circular-chemistry-in-secondary-education/>
- Facebook of the Tunisian forum for Youth empowerment: <https://www.facebook.com/TunisianForum.FYE>
- <http://association-aman.tn/33-2/>