



Guide de l'animation en ligne



Pour animer des ateliers de débats
dynamiques et participatifs !

Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.



Cette brochure a été cofinancée par l'Union européenne dans le cadre du programme Erasmus+, sous l'action clé 2 : Partenariats et échanges de pratique dans le domaine de la jeunesse.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cet ouvrage est édité par le **PEJ- France**
23, rue Dagorno 75012 Paris

Directrice de la publication
Angèle Courtot

Rédactrice en chef
Taïana Marcon

Conception graphique
Ornella Brancard
Canva.com

Impression
Proplan, 9 allée Jean Prouvé 92110 Clichy

Janvier 2023

Contributrices et contributeurs

Ornella Brancard
Faharya Hamadi
Candice Telouk
Mathieu Lecorney
Géraldine Kühn





SOMMAIRE



LE PEJ FRANCE
LE PROJET E-CITOYEN-NES

EDUCATION À LA CITOYENNETÉ À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ AU PEJ	P.7
LE NUMÉRIQUE COMME ATOUT	P.10
LES DÉFIS DU NUMÉRIQUE	P.12

L'ANIMATION EN LIGNE

L'ANIMATEUR-RICE	P.13
PLATEFORMES DE VISIOCONFÉRENCE	P.18
TABLEAUX COLLABORATIFS	P.20
DIVERS	

APPLICATION PRATIQUE

ANIMER UN DÉBAT PONCTUEL	P.22
ANIMER UNE COMMISSION EN SESSION / FORUM	P.25

NUMÉRIQUE ET SÉCURITÉ

S'INFORMER SUR LES MENACES	P.27
DIRECTIVES ET MÉTHODES DE PROTECTION	P.28
LES BONNES PRATIQUES AU PEJ	P.29

POUR ALLER PLUS LOIN	P.30
----------------------	------



LE PEJ-FRANCE

Le **Parlement Européen des Jeunes - France** est une association nationale d'éducation à la citoyenneté portée par et pour des jeunes. Depuis sa création en 1994, le PEJ France a pour objectif de promouvoir l'éducation à la citoyenneté en rendant accessibles la participation et l'engagement citoyen à un maximum de jeunes entre 15 et 27 ans. Pour cela, nous allions dans nos différentes activités et ateliers des méthodes issues de l'éducation populaire et de l'éducation non formelle.

L'association organise chaque année des événements qui permettent à des jeunes de vivre des expériences de citoyenneté active en favorisant **les rencontres, l'échange et le débat sur des thématiques d'actualité** : simulations de session parlementaire, interventions en milieux scolaires et hors scolaires, groupes de débats en lycées, forums étudiants...



L'association fait partie d'un réseau européen présent dans **36 pays** et s'organise en France en **6 comités régionaux**.

Les activités du réseau s'appuient sur des méthodes d'**éducation populaire** qui placent les jeunes au cœur du débat pour apprendre autrement, mieux **comprendre le monde qui les entoure et découvrir différents moyens de s'exprimer et de s'engager en tant que citoyen-ne**.



En savoir plus :

[http://](http://pejfrance.org)  pejfrance.org





Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne



Dans son plan d'action en matière d'éducation numérique du 17 janvier 2018, l'Union européenne définit comme une priorité l'intégration d'outils numériques pour améliorer et soutenir l'éducation. Cofinancé par la Commission européenne à travers le programme Erasmus+, le projet **E-citoyen-nes** est un projet d'**échange de pratiques numériques entre 3 structures d'éducation à la citoyenneté** en France (PEJ-France), Allemagne (Polyspektiv) et Suisse (Fédération Suisse des Parlements de jeunes).

E-citoyen-nes vise à **développer, par le partage de pratiques, une expertise concernant les pratiques numériques de participation citoyenne des jeunes (15-25 ans) afin d'outiller et de former des jeunes engagés, des animateurs et des animatrices jeunesse** en France, Suisse, Allemagne à intégrer ces méthodes dans leurs activités. L'ensemble de outils sera disponible en avril 2023 sur le site du PEJ France: pejfrance.org.

polyspektiv



DSJ | FSPJ | FSPG

Dachverband Schweizer Jugendparlamente
Fédération Suisse des Parlements des Jeunes
Federazione Svizzera dei Parlamenti dei Giovani

Ce guide s'adresse à toutes les personnes intéressées pour organiser et participer à des ateliers de débat et de réflexion en ligne à destination de jeunes en se basant sur des méthodes d'éducation populaire

En savoir plus :

<http://pejfrance.org/projet-de-cooperation/e-citoyens/>



L'ÉDUCATION A LA CITOYENNETÉ À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

L'éducation à la citoyenneté a pour but de **développer chez les jeunes des aptitudes essentielles pour devenir un-e citoyen-ne actif-ve** : expression écrite et orale, prise de parole, esprit critique, connaissance du monde et des enjeux d'actualité, des diversités culturelles ...



Dans un monde de plus en plus numérisé, les **technologies de l'information et de la communication (TIC)** sont des **ressources pédagogiques importantes pour l'éducation et le partage de connaissances.**



Au PEJ, nous sommes conscients que le numérique n'est pas accessible à toutes et à tous. Nous souhaitons néanmoins **en faire un tremplin à la citoyenneté, la participation et la collaboration en adoptant une démarche d'inclusivité.**

Parce que notre rôle de citoyen-ne s'étend à toutes les sphères, même virtuelles, il est important de **prendre conscience de nos responsabilités et de nos droits inhérents à l'usage du numérique.**



La citoyenneté numérique s'inspire largement du civisme au sens traditionnel du terme, tout en insistant sur l'importance de comprendre et d'utiliser intelligemment les médias numériques afin de pouvoir participer activement à la vie de notre société moderne.



Les fondements de la littératie numérique, HabiloMédias



L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ AU PEJ



Qu'est-ce que l'éducation populaire ?

Il s'agit d'un **ensemble de méthodes d'intervention sociale à visée éducative**. Ce qui distingue ces méthodes de celles utilisées dans le milieu scolaire, c'est l'**aspect collaboratif**. Les rapports entre les participant-es et les animateur-rices reposent sur **l'égalité, l'écoute, la bienveillance, la coopération et l'éducation mutuelle**. Loin de s'opposer à l'éducation institutionnelle, l'éducation populaire est complémentaire de celle-ci en **favorisant** notamment **les échanges en groupe et en valorisant la réflexion collective**.



Pourquoi adopter cette pédagogie ?

Pour **donner la parole à ceux qui ne l'ont pas forcément** et permettre à tou-tes les participant-es de s'exprimer en toute liberté (dans le respect d'autrui) sans avoir à se soucier du regard extérieur, des préjugés ou des discriminations.



Quels sont les objectifs ?

Les membres du groupe vont **collectivement s'approprier les savoirs**, en les questionnant et en les déconstruisant. L'objectif poursuivi est de **s'émanciper et de s'octroyer la liberté d'agir, d'oser, d'expérimenter et de saisir à pleine main le monde qui nous entoure**, pour reprendre le contrôle de sa citoyenneté.

La méthode privilégiée au PEJ-France permet de sensibiliser les jeunes aux différents leviers de participation citoyenne ainsi qu'à leur capacité d'action au-delà des frontières nationales en tant que citoyen-nes européen-nes.



Le but des animations que nous proposons est d'offrir l'opportunité à tous et à toutes de devenir acteurs et actrices de la société. Au PEJ, nous pensons que se rassembler pour réfléchir, discuter et partager nos expériences et nos connaissances permet de co-construire des savoirs sur le monde pour pouvoir le transformer.



Quelle méthode de débat au PEJ ?



Pour qu'un débat soit constructif et se déroule au mieux pour l'ensemble du groupe, il est conseillé de préparer en amont son fil conducteur selon les trois temps forts ci-dessous

1 Créer un environnement de confiance : interconnaissance et teambuilding

Pour débattre ensemble, un groupe a besoin de se connaître et de se faire confiance !

Pour que tout le monde soit à l'aise, **proposer des activités de teambuilding** au début de la séance permet au groupe de découvrir les membres qui le composent et de créer une certaine cohésion. Les activités de teambuilding sont **courtes (5 à 15 min)**, **ludiques** et instaurent un environnement qui encourage **l'échange et la prise de parole** en toute confiance (apprentissage des prénoms, partage de ses intérêts ou d'anecdotes, résolution de conflits factices, etc...)

2 Partager ses connaissances et comprendre le sujet.

Avant de débattre d'un sujet, il faut clarifier le sujet en mettant en commun ce que chacun-e en sait !

L'**interprétation et la compréhension des sujets** et des problématiques sont soumises aux expériences, connaissances et **parcours individuels des participant-es**. Il est nécessaire d'amener le groupe à partager ses connaissances pour comprendre, décrypter et définir ensemble le sujet. Pour cela, on organise des **temps d'échange** où chaque participant-e exprime ce qu'il ou elle sait du sujet afin d'établir les bases de la discussion.

3 Brainstorming et discussions : donner son avis, faire des constats et identifier des problématiques.

Avant de changer le monde, un état des lieux s'impose pour savoir à quelles grandes questions répondre !

Une fois le sujet identifié et défini, le groupe **dresse les constats** qu'il observe le concernant : quelle est la situation actuelle, qu'est-ce qui est positif, qu'est-ce qui pose problème... Ces constats permettent de **faire émerger des problématiques** en s'appuyant sur d'autres sources d'informations que celles mobilisées précédemment.

Les participant-es sont encouragé-es à **échanger et à rebondir sur les interventions des autres afin d'enrichir la discussion.**



4 Faire émerger des idées et propositions

Pour imaginer des solutions et des propositions, place à la créativité et à l'intelligence collective !

Une fois les problématiques dégagées, le groupe s'appuie sur les constats qui ont été faits pour **réfléchir collectivement aux améliorations que l'on peut apporter aux problématiques soulevées**. Projections, discussions, propositions originales, les membres du groupe peuvent **faire collectivement preuve de créativité et d'ingéniosité**. Il faut prévoir des formats de discussions interactifs et dynamiques pour que les idées fusent.

5 Résumer et restituer le débat

Pour ne pas se quitter dans le flou, identifier les conclusions du débat !

La restitution est un moment qui vise **à résumer et synthétiser l'ensemble des échanges mais aussi à dégager des consensus et des propositions**.

Il est possible d'organiser un **vote des participant-es** pour identifier les propositions sur lesquelles le groupe est majoritairement d'accord. Cela permet de déterminer si les positions ont changé et s'il y a un consensus suite à la réflexion de groupe.

6 Se projeter après le débat

Au-delà de la discussion, comment peut-on aller plus loin sur le sujet après ce débat ?

A la fin d'un débat, **chacun-e est encouragé-e à prolonger sa réflexion personnelle sur le sujet**. Pour cela, il peut être intéressant de proposer certaines questions qui vont plus loin que le sujet, qui sont "à méditer" pour la suite. Il est aussi intéressant **d'identifier ce que chacun et chacune peut faire à son échelle sur le sujet** : en tant qu'individu au quotidien ou en s'engageant dans des associations, collectifs ou communautés déjà impliqués.



LE NUMÉRIQUE COMME ATOUT



Qu'apporte le numérique à l'éducation à la citoyenneté?

Comme nous l'avons observée pendant le confinement et la crise de la COVID-19, **la démocratisation des outils numériques transforme les réalités**. Les pratiques numériques viennent soutenir l'apprentissage et la participation citoyenne des jeunes.

Dans le domaine de l'éducation, maîtriser les technologies numériques et leurs spécificités est un atout non négligeable pour tirer profit des **nouvelles méthodes pédagogiques** rendues possibles grâce au numérique. Le numérique, c'est aussi un apprentissage plus adapté, flexible qui s'adapte aux besoins des apprenant-es : large choix, apprentissage en différé, à distance, interaction sociales limitées...

Un nouvel **espace public** s'est développé sur Internet, il favorise la culture participative et la liberté d'expression. En utilisant les outils numériques pour créer & diffuser des votes, des pétitions, des assemblées locales, des référendums, ou des débats en ligne, ils deviennent des éléments clés de la **démocratie participative voire directe**.



Quels outils numériques dans les activités de débat ?

Certains outils numériques **favorisent la création et le partage de connaissances communes** : appareil photo/vidéo, smartphones, tablettes, plateformes collaboratives et numériques de débat, réseaux sociaux, forums, logiciels libres etc... Ils sont des moyens de **promouvoir la collaboration, l'horizontalité, le partage et l'autonomie**. Ils autorisent une forme d'implication dans les débats publics

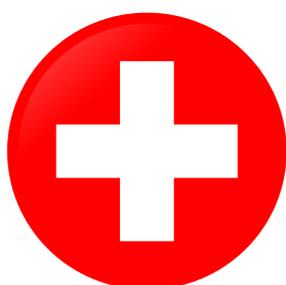
Ce format d'ateliers est une force pour les acteurs du domaine de la jeunesse ! Il **permet de multiplier les activités avec peu de dépenses, d'éviter les transports polluants, de gagner du temps, et de varier les outils de travail**.

Les outils numériques sont des **vecteurs de la citoyenneté démocratique**, puisqu'ils permettent de mettre en place un **régime de participation alternatif et complémentaire à la participation en présentiel**.



Les initiatives de participation citoyenne en ligne

Le numérique est aussi un nouvel espace public qui permet aux citoyen·nes de **contribuer directement aux politiques publiques** : budget participatif, consultations, interpellations des représentants, Nous présentons ci-après des dispositifs existants dans les pays partenaires du projet E-citoyen·nes.



Développé par la Fédération Suisse des Parlements de Jeunes, **easyvote.ch** est une plateforme d'information à destination des jeunes suisses concernant les votations ainsi que les grands débats publics.

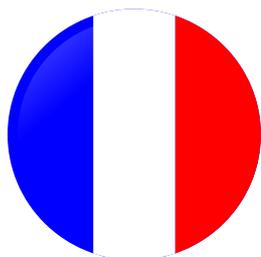


Avec **engage.ch**, la FSPJ encourage l'engagement des jeunes et des jeunes adultes en leur permettant d'exposer leurs souhaits et des idées sur des thèmes locaux, régionaux et nationaux et de solliciter les décideurs pertinents.

Mise en place par une association à but non lucratif, **abgeordnetenwatch.de** est une plateforme qui permet notamment aux citoyen·nes de poser des questions à leurs élu·es et d'obtenir des réponses directement.



La plateforme **wedecide.de** est, depuis 2019, une interface entre les jeunes et les décideurs politiques. Les jeunes peuvent développer des idées et lancer des actions. Ils ont la possibilité de discuter directement avec les bons interlocuteurs de la politique et de l'administration.



Depuis 2017, la région Centre-Val de Loire propose à ses citoyen·nes de s'informer et de s'exprimer sur des projets ou des sujets publics à travers de sa plateforme collaborative en ligne **democratie-permanente.fr**



Créé en 2016, par une entreprise française, **monavis-citoyen.fr** propose aux citoyen·nes de noter leur quotidien et leur ville puis revend les données anonymisées aux villes pour qu'elles puissent les prendre en compte dans leurs décisions



LES DÉFIS DU NUMÉRIQUE



Accessibilité et inclusivité

Si le taux d'équipement numérique est en constante augmentation du fait notamment de la baisse relative du prix de ces technologies, en 2022, 11% des français ne possèdent toujours pas d'ordinateur à domicile : on parle de **fracture numérique de premier degré**. De plus, la maîtrise de ces outils n'est pas innée : 25% des français ne sont pas à l'aise avec le numérique. Dans ce cas, on parle alors de **fracture numérique de second degré** (source: Baromètre du numérique 2022, Crédoc)

Ces enjeux **impactent l'usage des technologies numériques en termes d'acquisition et donc de prise en main**. Il existe aussi des problématiques liées à la difficulté d'accès des personnes souffrant d'illettrisme, de troubles d'apprentissage et d'autres handicaps à des dispositifs adaptés.



Etre et bien-être en ligne

Une fois que la **maîtrise technique** est assurée, il faut se familiariser aux **droits** et aux **responsabilités** liés à la présence en ligne et comprendre **comment être en ligne de manière sécurisée**. Il s'agit de **guider les jeunes** dans la sélection des informations et des contenus à consommer et dans une expression respectueuse d'autrui.

L'éducation au numérique prévoit aussi de familiariser les jeunes à la notion de **bien-être en ligne**, en termes d'attitude et de santé (addictions, temps d'écran, harcèlement, ergonomie, etc.), ainsi qu'à la **sécurité en ligne** (protection de la vie privée et des données personnelles, cyberattaques ...).

Ainsi, il convient de **développer nos connaissances et nos compétences citoyennes et numériques**. Parmi celles-ci, on retrouve la **littératie numérique**, la **sécurité**, l'étiquette et la connaissance des **droits et des responsabilités en ligne**, le **civisme** en matière de communication et **le bien-être en ligne**.





L'ANIMATION EN LIGNE



Il existe de nombreuses manières d'animer un débat en variant les formes de discussions pour le rendre interactif. Les **possibilités d'animation sont bien évidemment infinies**, en voici ici une liste facile à mettre en place pour permettre au groupe de partager ses connaissances, faire des constats, donner son avis et faire émerger des propositions.

*Les éléments présentés sont des **exemples**. Beaucoup sont disponibles gratuitement, mais ils existent des versions payantes. **Attention aux conditions d'utilisation des données personnelles** sur chaque outils !*



L'ANIMATEUR-RICE



Quelle posture pour l'animateur ?

La **posture de l'animateur diffère à distance et en présentiel**, car il est plus difficile de créer du lien dans une intervention numérique. Le **risque de perdre l'attention des participant-es** est plus élevé en ligne qu'en présentiel, il faut essayer d'être la ou le plus dynamique possible

D'une part, il est conseillé de se poster majoritairement comme passif: il faut laisser votre public construire lui-même l'atelier sans se rendre compte qu'il existe un plan précis.

Pour ce faire, privilégiez les discussions en petits groupes grâce aux fonctionnalités des logiciels de visioconférence, puis des temps de restitution avec l'entièreté des participants.

D'autre part, **soyez proactifs sur les temps faibles de vos participant-es**. Par exemple, après une discussion de dix minutes en petits groupes, faites-les revenir en salle principale et arborez votre plus grand sourire, avec un discours dynamique et concis. Encouragez vos participant-es, faites des blagues pour détendre l'atmosphère.





Comment être à l'aise dans son rôle ?



En tant qu'animateur-trice à distance, votre premier défi par rapport à une animation « en présentiel » est de **parvenir à capter votre public**.

Il est nécessaire de constituer **un environnement calme** afin de focaliser l'attention sur l'activité. Cela est permis par plusieurs actions de votre part et fonctionnalités des logiciels de visioconférence.

Quelques exemples :



Si une personne a son micro allumé avec du bruit en fond, demandez-lui de l'éteindre ou faites-le vous-même ;



Demandez dès le commencement d'allumer les caméras ;



Si l'une des personnes a une mauvaise connexion Internet, informez-la. Si le problème persiste, proposez-lui une alternative.



Comment gérer une animation numérique ?

Tout d'abord, il est **indispensable de beaucoup se préparer**. En bref, vous devez construire un atelier qui semble laisser aux participant-es de la liberté, mais qui se fonde en réalité sur un plan bien rôdé ! Pour le faire au mieux, décomposez votre préparation en trois temps.

1

Travaillez sur le fond de votre animation, en réfléchissant à ses objectifs, les moyens de les atteindre, les contraintes principales, votre propos, vos sources, etc.

2

Ensuite, **travaillez la forme** ! Il faut d'une part lister ses contraintes (temps imparti, nombre de personnes, niveau des participant-es, premier atelier d'une journée ou au contraire dernier, etc.). D'autre part, il convient de construire votre atelier pas à pas avec un déroulé précis.

3

Entraînez-vous à jongler entre les différents onglets/outils que vous utiliserez pendant l'animation pour davantage de fluidité.



L'**adaptation des activités** est un défi qui vous permettra d'enrichir votre palette de jeux et d'innover. N'hésitez pas à tester un maximum de choses !

Enfin, **assurez-vous que vos participant-es ont bien reçu les informations pratiques** : date et heure, durée, lien de visioconférence, supports numériques... Et n'hésitez pas **envoyer un rappel la veille ou l'avant-veille** car les annulations sans prévenir / les oublis sont d'autant plus fréquent sur les animations à distance.



Lors de l'activité, on remarque **deux difficultés principales** auxquelles vous pouvez vous préparer :

→ Les **problèmes de connexion** peuvent mettre en difficulté votre activité: veiller autant que possible à ce que les participant-es disposent de **terminaux convenables et de conditions propices** à l'animation numérique. En cas de difficultés, pas de panique : allez au-devant du problème en **prévenant le/la participant-e concerné-e, et en proposant, si elles existent, des solutions** (par exemple, faites le/la travailler en petit groupe au téléphone avec ses camarades plutôt que par un logiciel de visioconférence). Ne vous perdez pas dans des problèmes techniques que vous ne pouvez pas régler: le **reste du groupe vous attend**.



→ L'**absence ou la perte de concentration des participant-es** : **n'hésitez pas à solliciter** les participant-es les plus silencieux ou celles et ceux qui semblent décrocher. Les retours des participant-es à l'issue de l'activité vous permettront de **déterminer quels aspects de l'activité sont responsables** (l'outil, le sujet, le format...). Vous pouvez aussi préparer en amont plusieurs alternatives pour éventuellement changer d'outils ou de formats pendant l'atelier. Attention cependant à **ne pas perdre la cohérence de l'atelier** et à garder un œil sur le temps imparti.



Les retours des participant-es ou feedback:

Il est essentiel de **recueillir les avis des participant-es sur l'atelier**. Posez des questions sur les différents aspects : fond, forme, outils utilisés, dynamisme du groupe... Ils vous permettront d'**évaluer votre travail et de l'améliorer pour la prochaine fois** !

Ce retour peut prendre différentes formes : une notation à main levée en fin d'activité ou bien en différé à travers un formulaire.



En **aval de l'animation**, deux étapes sont essentielles :

- Déjà, **prenez l'air** ! Vous avez réussi à captiver (ou pas, tant pis, ce sera mieux la prochaine fois) votre public en restant devant votre ordinateur pendant une heure et demi, alors sortez un peu (idéalement sans votre téléphone pour bien déconnecter) ;
- **Envoyez à vos participant-es un mail récapitulatif**, évidemment préparé en amont. Idéalement, ce mail est court, concis, avec des liens clairs, une liste simple des choses à faire (par exemple remplir un formulaire de **feedback** à chaud, s'inscrire sur une plateforme, etc.).

Pense-bête :

- le nombre de participant-es
- la durée et l'heure
- le sujet
- les objectifs
- les outils à utiliser (ordinateur, logiciels, plateformes, connexion internet, ...)
- les activités de mon atelier (ou trame)
-
-
-





**TOP
TIPS**



VOUS POUVEZ FAIRE UN TABLEAU QUE VOUS GARDEREZ SOUS VOS YEUX TOUT AU LONG DE VOTRE ANIMATION:

Exemple pour une activité de 1h30

Durée	Activité	Détails / Commentaires	Outils / Supports
5'	Arrivée des participant-es	Potentiels retards Faire patienter dans la salle d'attente avant de tou-tes les faire entrer (mettre un message dans le chat de la salle d'attente pour leur montrer que vous êtes là).	Zoom
15'	Interconnaissance et brise-glace	Courte introduction : remerciements, présentation personnelle, sujet du jour. Présentation de la prochaine activité. Tour de table (prénom, pronom, pourquoi vous êtes là, votre plat préféré). Sourire entre les interventions, distribuer la parole, encourager.	Jeux en ligne - salles
25'	Activité : débat mouvant	Questions fermées (à préparer!) auxquelles les participant-es répondent en se placent sur une axe	Tableau collaboratif
35'	Activité : boule de neige	En s'aidant d'un support écrit, les participant-es réfléchissent au problème à deux, puis à quatre, puis à huit...	Sous-salles de discussion
10'	Résumé, conclusion	De retour en plénière, le groupe présente le fruit de ses réflexions et s'accordent sur les moins de consensus avant de débriefer le déroulement de l'atelier et les enseignements retenus	Tableau collaboratif



Prise en main et fonctionnalité: nous évaluons cette catégorie en fonction de la facilité à utiliser l'outil et du nombre de possibilité qu'offre le support en termes de diversité de formats.

Protection des données: nous évaluons cette catégorie en fonction de l'existence de collectes de données personnelles des utilisateur-ices ainsi que des conditions d'utilisation de ces données.



TABLEAUX COLLABORATIFS VIRTUELS

Ces outils **favorisent le travail participatif** de tous les intervenant-es de manière à **dynamiser l'échange et faire avancer les réflexions** de chacun-e. Leur utilisation durant une animation permet d'avoir une vision globale sur les idées, opinions et retours des participant-es grâce au **système de tableaux blancs**. Ces tableaux sont **modifiables en temps réel** par tous et toutes. De ce fait, la séance progresse au rythme des participant-es qui collaborent tous et toutes ensemble.

Quelques tableaux blancs virtuels

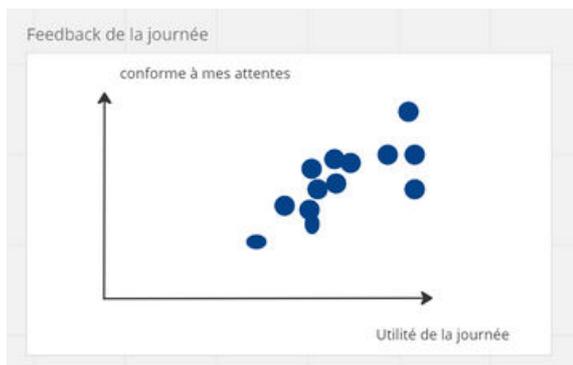
		Prise en main et fonctionnalité	Protection des données
Miro 	Travail collaboratif à distance Utile pour un "brainstorming" (tempête d'idées), un atelier, une réunion ou présentation Incorporer des fichiers, post-it, annotations,... Outils de présentation et communication disponible template Version gratuite limitée €		
Excalidraw 	Open Source gamme importante de "bibliothèques" d'objets déjà tracés à ajouter Sans inscription		
Witeboard  witeboard	Texte, dessin Fonctionnalités limitées Sans inscription		



L'animation en ligne



Nous présentons ci-après des exemples d'utilisation de tableaux virtuels réalisés sur MIRO lors d'une formation à l'animation en ligne



Utiliser l'espace virtuellement:

Grace à des post-it, des points ou des couleurs, les participant-es peuvent se placer individuellement dans l'espace comme ils le feraient en présentiel (ex: débat mouvant, évaluation sur le plan ...).



Créer des parcours pédagogiques:

Créer des parcours pour l'ensemble de l'atelier et permettre aux participant-es de visualiser la progression de leur réflexion.

Module 1: le PEJ, E-...
LE PEJ, ET MOI

Module 2: structure...
Structure d'une animation

Module 3: Les ress...
Dodo

Module 4: A toi de j...
Dodo

Module 8: valorisat...
Valorisation

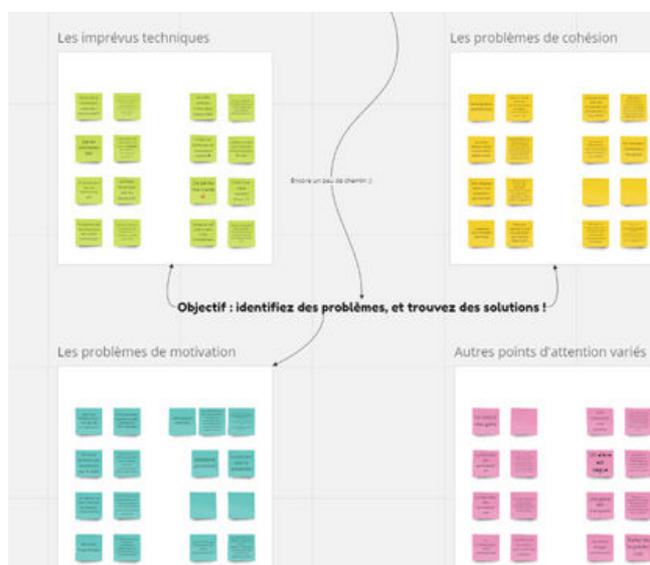
Module 7: Sécurité ...
Sécurité

Module 6: Gérer les...
Gérer les...

Module 5: a toi de j...
A toi de j...

Remue-méninge ou brainstorming:

Emettre des idées individuellement anonymement ou non.





PLATEFORMES DE VISIOCONFÉRENCE

Les plateformes de visioconférence permettent d'**organiser des réunions, des cours ou des séminaires en ligne avec un grand nombre de personnes**. De ce fait, la visioconférence rend l'animation plus **coopérative**, chaque participant-e va être amené-e à **interagir avec autrui de manière conviviale**.

Il est possible d'envoyer des messages, fichiers, créer des petits groupes, mais aussi partager son écran avec les participant-es. Pour faciliter la communication, une option "lever la main" est disponible.

Quelques plateformes de visioconférence



		Prise en main et fonctionnalité	Protection des données
Google Meet 	Accessible via web ou application Réunion 100 participant-es Messagerie instantanée Partage d'écran Interactif (FAQ, lever la main, sondages) Agendas des réunions Sous-titres Version gratuite limitée €		
Zoom Meetings 	Accessible uniquement via application Réunion 1000 participant-es Messagerie instantanée Partage de plusieurs écrans simultanément Interactif (lever la main, sondage, partage de fichier) Agendas des réunions Enregistrement de la séance et transcription Version gratuite limitée €		
Jitsi  Jitsi Meet	Accessible sur windows, iOS et Linux Partage d'écran Document texte partagé basé sur Etherpad Pas de sous-salles intégrées Diffusez une conférence sur YouTube en direct Pas de collecte de données Open source Entièrement gratuit		

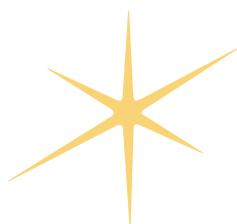


DIVERS

Ces plateformes peuvent être utiles **en fin d'animation ou pendant** afin d'**évaluer les participant-es** de manière ludique et amusante. Cela permet de voir si le sujet a intéressé les intervenant-es et/ou les connaissances acquises durant l'animation. **Utiliser lors d'autres temps de l'activité** (teambuilding, introduction d'un sujet ...), ils donnent également l'occasion de **dynamiser les débats et échanges**.

Exemple de plateforme multiformats

		Prise en main et fonctionnalité	Protection des données
Kahoot 	Plusieurs formats (quizz, puzzle, vrai ou faux, sondage) Interactif et à distance Application disponible sur téléphone/tablette Disponible sur Zoom Version gratuite limitée €		
text2quizz	Interface simple pour pouvoir créer rapidement un quiz Plusieurs formats : Q&A, texte à trous, associations, étiquettes Pas de compte à créer Pas de cookies, pas de données enregistrées		
Genial.ly 	grandes variétés de contenus interactifs : présentations, infographies, images interactives, quiz etc Version gratuite limitée €		





APPLICATIONS PRATIQUES



Dans cette partie, des **bénévoles du PEJ proposent des trucs et astuces pour l'animation d'activités en ligne basés sur leurs expériences** d'animateur-rices et de participant-es. On différencie les animations ponctuelles de courtes durées et les formats longs notamment dans le cadre de simulations de session parlementaire.



ANIMER UNE ACTIVITÉ DE DÉBAT PONCTUELLE

1 Les spécificités de ce public : attentes, besoins, centres d'intérêts



La spécificité **des animations ponctuelles** est que vous allez travailler avec un groupe **une seule fois**, vous empêchant de créer une dynamique de groupe qui perdure ou de donner des exercices à faire d'une fois sur l'autre. Vous ne disposez donc que d'**un seul essai** pour capter l'attention de vos participant-es et les mener à un **débat ou réaliser une activité productive et utile** pour elles et eux. Il faut donc entrer dans le concret très vite et trouver un **juste milieu entre utiliser le plus d'outils et de jeux possibles, et ne pas surcharger votre animation.**

Les participant-es ont besoin d'**être stimulé-es grâce à des activités ludiques et pas trop longues** pour rester concentré-es et pour être intéressé-es par votre animation, dès le départ. L'**échange** est aussi un besoin clé : **tout l'intérêt de se retrouver en ligne est de permettre à des jeunes venant ou habitant dans des endroits différents de se rencontrer et d'échanger.** Enfin, il ne faut pas oublier de **parler de leurs centres d'intérêt.**





Les centres d'intérêts et préoccupations des participant-es sont concentrés autour de l'actualité, qu'ils et elles essayent de comprendre, et de leurs **expériences personnelles**. Il faut penser à **les valoriser et les questionner** pendant votre animation. Pour situer dans le réel les sujets abordés lors des activités, il est utile de faire appel à des chiffres et des **exemples concrets** qui donneront un point de départ pour débattre.

2 Les conseils pour organiser et animer un groupe

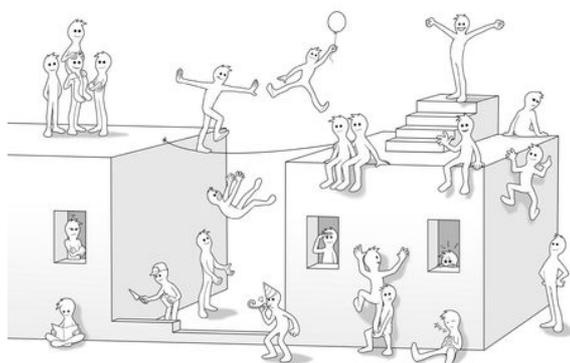
On vous conseille de **démarrer par un jeu brise glace**, pour immédiatement casser le côté formel du numérique, mais de ne pas trop non plus s'attarder sur la partie *teambuilding*, car votre temps est limité.



Exemples d'activités de brise-glace:

Enoncez votre prénom & un adjectif qui commence par la première lettre du prénom

Proposez aux participant-es d'indiquer leur humeur de la journée grâce à la maison à humeurs



source: serious-games.com

Ne multipliez pas les outils pour une intervention ponctuelle courte : évitez de passer d'un tableau collaboratif à un jeu en ligne pour revenir sur un document partagé.



Privilégiez un outil qui vous servira pour toute la durée de l'animation.

Exemple : Miro peut vous suffire à faire du *teambuilding* (chacun-e se représente à l'aide d'un personnage de dessin animé qu'il ou elle aime bien), *brainstorming* (nuages de mots, encarts avec des thèmes où partager ses idées ou son expérience), du débat (possibilité de construire un débat mouvant où les jeunes posent un post-it avec leurs prénoms sur une ligne qui va d'une réponse à l'autre).



Réfléchissez également à la place que vous voulez prendre en tant qu'animateur-ice durant l'activité : si vous souhaitez **laisser beaucoup de place aux jeunes** ou si au contraire vous souhaitez **suivre la discussion de près et intervenir directement sur le contenu de leur discussion**. Les deux méthodes sont valables, mais il convient de conserver la même attitude tout au long de l'animation pour ne pas perturber la dynamique établie.



Pour favoriser la participation des plus timides, n'hésitez pas à **diviser votre groupe en sous-groupes** pour une partie de discussion sur un thème précis. Les binômes fonctionnent à merveille pour débloquer la peur de s'exprimer, mais vous pouvez tout à fait créer des groupes plus grands : l'idée est de ne pas brusquer les participant-es et leur **donner la possibilité de s'exprimer librement**, pas de les y forcer.

Enfin, rappeler-vous, les **jeunes ont besoin d'applications concrètes** dans leur vie, leur quotidien, leur réalité, de ce qui est discuté. Favorisez donc les opportunités de **partage d'expérience** (débat mouvant sur Miro, tour de table), les **apprentissages ludiques** (vidéos, mais attention: pas trop longues), les **chiffres clés** (faire deviner des pourcentages).





ANIMER UNE COMMISSION EN SESSION/FORUM

Ah, les sessions ! Les voyages en avion, les team buildings gênants avec 50 personnes, les courtes nuits, bref le pied !

Mais au fait c'est quoi une session ?

Au PEJ, les simulations de session parlementaire sont réalisées sur plusieurs jours et visent, sur le modèle du Parlement européen, à produire des résolutions portant sur des problèmes d'actualité. Les participants travaillent au sein de commissions thématiques puis présentent leurs résolutions et les défendent lors de l'assemblée générale.



Et si on vous disait que vous pouvez vivre tout aussi intensément une session, même à distance ? Il est en effet possible de créer de belles ambiances de commissions et de tisser des liens d'amitié durables entre bénévoles.

Toutefois, ces résultats ne s'acquièrent pas sans adaptation : vos contraintes n'étant pas les mêmes, **il faut adapter ses outils.**

1 Les spécificités de ce public : attentes, besoins, centres d'intérêts

Première spécificité : une session s'étend souvent sur plusieurs jours. Il faut prendre en compte le fait que rester devant son ordinateur longtemps peut être épuisant, en prévoyant :

- des coupures régulières de tout écran ;
- une gourde d'eau accessible, et inviter les participant-es à en faire de même;
- une variété d'activités qui ne requiert pas toujours de regarder son écran (par exemple, écrire sur des feuilles, faire un jeu les yeux fermés ou en mouvement, etc.).

Seconde spécificité : les publics rencontrés en sessions sont très variés. Il faut donc prévoir d'importants moments de teambuilding pour s'assurer que chacun-e se sente intégré-e dans le groupe.



2 Les conseils pour organiser et animer ce groupe

A titre liminaire, on rappelle tous les conseils donnés dans la section « **atouts et limites des animations digitales** ».

La principale différence, toutefois, demeure dans la durée de l'exercice : **votre groupe doit être soudé** pour parvenir à produire quelque chose de positif et constructif ensemble sur une période de plusieurs jours, dans les meilleures conditions ! On n'insistera donc jamais assez sur les **teambuildings**, qui peuvent sembler difficiles à adapter au format numérique. Il est nécessaire de prendre en compte cette contrainte au moment de préparer l'animation.



Voici quelques exemples :

- garticphone.com est un jeu de téléphone arabe par le dessin, très pratique et amusant ;
- « allez chercher un objet qui vous tient à cœur et ramenez le au plus vite » permet de faire bouger vos participant-es et d'expliquer un peu leur vie (vous pouvez faire ce défi avec des objets atypiques, comme un grille-pain, pour détendre l'atmosphère) ;
- les jeux comme « sell your friend », « I'm special because » ou encore « 2 truths 1 lie » fonctionnent très bien sous le format numérique ;
- des défis de photographie ou de Tiktoks avec des montages peuvent remplacer vos jeux de coopération physique ;
- Utilisez un tableau virtuel pour construire un espace de travail convivial, décoré par votre groupe et bien fait, comme si c'était votre salle de travail.

L'avantage du distanciel est que les participant-es ne sont pas en permanence avec l'animateur-riche (aussi appelé *chair*) : vous pouvez donc **prendre en note leur nombre de prises de parole**, ou encore **les laisser seul-es** très facilement en les mettant dans des petites salles de visioconférence si vous avez besoin d'une pause.



NUMÉRIQUE ET SÉCURITÉ

L'usage planétaire et banalisé des outils informatiques sont accompagnés de divers inconvénients: cyberattaques, vol de données personnelles, harcèlement, chantage etc..

Sensibiliser et éduquer les individus aux enjeux du numérique, c'est leur permet d'**être autonome et en pleine possession de leur liberté**. Les changements qui ont eu lieu au cours des dernières années nous demandent de **nous interroger sur la sûreté et la sécurité des outils** que nous utilisons.



S'INFORMER SUR LES MENACES

Quand on se connecte à un site internet ou une application, qu'on répond à un questionnaire, qu'on remplit un formulaire ou quand on accepte les cookies, on **soumet nos données personnelles à un traitement**.

Quelques soient les fins auxquelles sont utilisées les données, les organismes qui récoltent ces données peuvent être la cible de cybermenaces. Ces menaces prennent plusieurs formes, voici une liste non-exhaustive :

- **Hameçonnage ou phishing**
- **Espionnage**
- **Rançongiciel**
- **Usurpation d'identité, etc.**

Pour se prémunir contre ces menaces et encadrer de manière harmonieuse le traitement des données, les pays membres de l'Union Européenne sont tous signataires du **règlement général sur la protection des données (RGPD)**. Ce texte s'inscrit en France, " dans la continuité de la *Loi française Informatique et Libertés de 1978* établissant des règles sur la collecte et l'utilisation des données sur le territoire français." (economie.gouv.fr)



DIRECTIVES & MÉTHODES DE PROTECTION

Pour faire simple, le RGPD permet d'**éclairer les usager-ères sur le traitement des données**, qu'ils soient particulier ou professionnel. Il a pour but :

- de **consolider la connaissance** des individus sur l'utilisation de leur données et leurs droits à ce sujet ;
- d'inciter les organismes qui traitent ces données à le faire dans le **respect et la sécurité** ;
- d'assurer **la légitimité et la crédibilité** de ces organismes dans l'utilisation et la récolte de ces données.



La **Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL)** accompagne ces organismes dans l'application des règles de manières conformes et les particuliers dans leur accès à l'information au sujet des données. Elle assure un travail de veille et d'information mais aussi de contrôle et de sanction.

Au niveau européen, c'est le **Comité européen pour la protection des données (CEPD)** qui assure ce travail.

Quelques recommandations lors de l'utilisation de supports numériques

[cnil.fr](https://www.cnil.fr)

- Privilégiez les **systèmes de visioconférence qui protègent la vie privée**: vérifiez les conditions générales d'utilisation (CGU) de votre logiciel/plateforme pour vous assurer que ces outils garantissent la confidentialité de vos données et ne les réutilisent pas pour d'autres finalités.
- Evitez de télécharger l'application depuis un site web ou une source inconnus ;
- **Lisez les commentaires** des utilisateurs sur des forums de discussion ;
- Assurez-vous que votre **antivirus** et votre **pare-feu** sont à jour.



- **Limitez le nombre d'informations** fournies lors de l'inscription : utilisez un pseudonyme et une adresse mail dédiée, vérifiez les options de confidentialité proposées lors de la création du compte, etc. ;
- **Utilisez un mot de passe différent** de ceux utilisés sur les autres services en ligne ;
- **Regardez les paramètres de l'application**, notamment en ce qui concerne la protection de votre vie privée (vérifiez, par exemple, s'il existe des options vous permettant de télécharger vos données ou de limiter l'utilisation de certaines informations) ;
- Sur votre ordinateur ou votre téléphone, **fermez l'application** lorsque vous ne l'utilisez plus, notamment si le microphone ou la webcam sont activés ;
- **Désactivez votre microphone et votre webcam** lorsque vous ne les utilisez pas. Vous pouvez également masquer physiquement votre webcam



LES BONNES PRATIQUES AU PEJ

Dans le respect du RGPD, le PEJ forme ses adhérent-es aux bonnes pratiques en matière de traitement des données. Plus d'information sur pejfrance.org



Formations: le PEJ France forme des jeunes entre 15 et 30 ans à l'animation en ligne à travers des formations sur deux jours durant lesquels les participant-es acquièrent des compétences sur l'animation en ligne d'activités de débat et sont sensibilisé-es à la sécurité numérique.

Un quiz en ligne pour tester ses connaissances à ce sujet est également disponible en complément.

Kits débat: dans le cadre de son programme de débat dans les lycées Open-Vox, le PEJ France propose au participant-es d'apprendre et de se questionner sur des sujets d'actualités notamment liés au numérique (RGPD, intelligence artificielle ...).



POUR ALLER PLUS LOIN

Glossaire

Conditions générales d'utilisation: Les conditions générales d'utilisation (CGU) ou contrat de licence d'utilisateur final (CLUF) sont un document contractuel régissant les modalités d'interaction entre le fournisseur d'un service et ses utilisateurs. Elles s'informent les différents internautes des modalités d'utilisation d'un site internet ou d'une application mobile.

Données personnelles: Une donnée personnelle est toute information se rapportant à une personne physique identifiée ou identifiable.

Espace public: Ensemble des espaces destinés à l'usage de tous, sans restriction. « L'espace public représente depuis l'époque des Lumières le cadre social dans lequel s'effectue, sans les entraves de la censure, une communication libre, qui prend pour sujet tout ce qui concerne la culture et la collectivité et le met ouvertement en débat. » Birkner, N & Mix, Y (2014)

Hameçonnage ou phishing: forme d'escroquerie sur internet. Le fraudeur se fait passer pour un organisme que vous connaissez (banque, service des impôts, CAF, etc.), en utilisant le logo et le nom de cet organisme pour vous soutirez des informations confidentielles personnelles.

Littératie numérique : l'ensemble des connaissances, compétences et comportements requis pour faire fonctionner des appareils numériques comme les smartphones, tablettes, ordinateurs portables et ordinateurs de bureau

Rançongiciel ou ransomware: forme d'escroquerie sur internet qui consiste en l'envoi à la victime d'un logiciel malveillant qui chiffre l'ensemble de ses données et lui demande une rançon en échange du mot de passe de déchiffrement.



Ressources en ligne

Guide sur les pratiques numériques : YourOnlineChoices.eu

Le site de la CNIL: <https://www.cnil.fr/>

Le site du CEPD : https://edpb.europa.eu/edpb_fr

Portail de ressources sur l'éducation numérique : tice-education.fr

Réseau d'éducation populaire consacré principalement au logiciel libre: Framasoft.org

Espace européen de l'éducation de la Commission européenne : <https://education.ec.europa.eu/fr>

Enseigner avec le numérique région Normandie : <https://numeriques.ac-normandie.fr/>

Bibliographie

RICHARDSON Janice, MILOVIDOV Elizabeth et SCHMALZRIED Martin.

Manuel de maîtrise de l'internet . Conseil de l'Europe, 2020

Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique. Conseil de l'Europe, 2020

PELLERIN, Martine, et al. « La complexité de l'éducation à la citoyenneté numérique : des enjeux sociétaux, éducatifs et politiques. » *Éducation et francophonie*, volume 49, numéro 2, automne 2021.

TIJARDOVIC, Stéphane. « La protection juridique des données personnelles. Vers une nécessaire adaptation de la norme juridique aux évolutions du monde numérique », *Les Cahiers du numérique*, vol. 4, no. 3, 2003, pp. 185-203.

Commission européenne, plan d'action en matière d'éducation numérique du 17 janvier 2018 (COM(2018) 22 final)

ZIEGLER, Jocelyn. *Cyberdémocratie et démocratie participative* In : *L'Internet et la démocratie numérique* [en ligne]. Perpignan : Presses universitaires de Perpignan, 2016 (généré le 10 février 2023). Disponible sur Internet : <http://books.openedition.org/pupvd/2782>. ISBN : 9782354122980. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pupvd.2782>.

PORTE E., 2018, *Éducation populaire à l'ère numérique*, INJEP Notes & rapports/Rapport d'étude.



Parlement Européen des Jeunes – France
@pejfrance

Parlement Européen des Jeunes
France 23 Rue Dagorno
75012 Paris
France

Téléphone : 01 42 60 47 08

Email : info@pejfrance.eu

Site Web: www.pejfrance.org

Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.