

« Nous, Citoyen·nes numériques responsables »

Retour d'expérience ateliers

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles, et dans le cadre de la Promotion de la Citoyenneté et de l'Interculturalité, Interface3.Namur explore le monde numérique avec celles et ceux qui l'utilisent le plus intensément : les jeunes !

Au sein d'ateliers de plusieurs demi-journées, des jeunes venant de divers horizons ont déjà commencé à sillonner les complexités de la citoyenneté numérique. Ils ont échangé des idées, partagé leurs préoccupations et remis en question les usages numériques.

Ce dossier « Retour d'expériences ateliers » a été conçu avec l'objectif de présenter le déroulé des ateliers et les outils utilisés afin de permettre à d'autres d'organismes de s'approprier le processus.

Après une année de projet et un (trop) petit nombre de jeunes rencontrés, nous prolongeons l'aventure pour une année de plus. Nous recherchons des structures partenaires pour organiser des ateliers pour une citoyenneté numérique responsable.

Vous travaillez avec des jeunes ? Intéressé·es par cette aventure passionnante pour une citoyenneté numérique responsable ? Contactez-nous à l'adresse contact@interface3namur.be !



**Ensemble,
façonnons notre monde numérique !**

Contexte du projet

Le projet « Nous, citoyen·nes numériques responsables », lancé en 2022 et se poursuivant en 2023-2024, engage les jeunes, lors d'ateliers, à :

- Examiner de manière critique le numérique en tant que citoyen·nes, en explorant ses usages et ses enjeux.
- Exprimer librement leurs expériences numériques, partager leurs moments de bonheur, leurs préférences, mais aussi leurs inquiétudes et leurs doutes.
- Faire entendre leur voix en partageant leurs perspectives uniques sur le monde numérique.

Dans le monde numérique d'aujourd'hui, les jeunes sont immergés dans un univers à la fois fascinant et complexe. Des innovations comme les objets connectés, les applications de création de contenu, YouTube et les médias sociaux font partie intégrante de leur quotidien et, comme une évidence, semblent toujours avoir été là. Questionner les usages du numérique, prendre conscience de ce qu'ils impliquent et être conscient·e des enjeux de la sécurité et de la confidentialité en ligne... sont autant d'appuis pour être un·e citoyen·ne numérique responsable.

Chez Interface3.Namur, nous souhaitons contribuer à l'émergence d'une société où la compétence numérique s'accompagne d'un sens profond de la responsabilité, permettant à chacun et chacune de devenir un·e CRACCS (Citoyen·ne Responsable, Actif·ve, Critique, Créatif·ve et Solidaire) dans son utilisation du numérique. Et cette société doit se penser et se construire, non pas pour les jeunes, mais avec les jeunes.

Pour travailler ces sujets, nous proposons 3 temps de rencontre se déroulant sur des demi-journées (3h) :

- **Temps 1 : Découvrir - comprendre**
 - Introduction aux questions liées à la citoyenneté numérique et explication des thématiques.
- **Temps 2 : Développer son esprit critique et stimuler le besoin d'information**
 - Analyse des ressources : Qu'est-ce qui pose problème ? Quelles conséquences ? Quelles causes ? Qui joue un rôle ? Quelles sont les actions possibles ?
- **Temps 3 : Se positionner et participer**
 - Réflexion sur les attitudes et actions possibles à mener, à l'échelle individuelle et collective
 - Réalisation d'une synthèse reprenant les constats et engagements

Déroulé des ateliers

Temps 1 : Découvrir - comprendre	<div data-bbox="316 398 395 474" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="395 459 1225 533" data-label="Section-Header"> <p>Echanger ensemble sur la thématique « Nous, Citoyen-nes numériques responsables »</p> </div> <div data-bbox="308 566 786 600" data-label="Section-Header"> <p>Présentation des objectifs et du cadre</p> </div> <div data-bbox="308 633 858 667" data-label="Text"> <p>Ces ateliers ont pour objectifs d'échanger sur :</p> </div> <div data-bbox="355 701 1361 981" data-label="List-Group"> <ul style="list-style-type: none"> - Ce que signifie « citoyenneté numérique », être un-e citoyen-ne numérique responsable dans un monde de plus en plus connecté - La façon dont nous utilisons le numérique et le comprenons - Ce monde de plus en plus connecté afin de mieux le comprendre - Comment être des consommateurices et participer activement à la société avec le numérique - L'impact de nos usages numériques, de nos choix </div> <div data-bbox="308 1014 1385 1171" data-label="Text"> <p>C'est l'occasion de parler de ce que l'on aime, de ce que l'on aime moins mais aussi de ce que nous ne comprenons pas forcément bien, des avantages et inconvénients dans usages numériques (par exemple, de l'utilisation d'Internet et des réseaux sociaux), de partager des expériences personnes et réflexions critiques.</p> </div> <div data-bbox="308 1205 715 1238" data-label="Section-Header"> <p>Le cadre de ces 3 demi-journées</p> </div> <div data-bbox="308 1249 1377 1283" data-label="Text"> <p>pour créer un environnement inclusif où chaque participant-e se sent à l'aise de s'exprimer</p> </div> <div data-bbox="355 1317 1074 1552" data-label="List-Group"> <ul style="list-style-type: none"> • Souveraineté • Participation active et partage • Créativité et lâché prise • Bienveillance (avec les autres, mais aussi avec soi-même) • Respect du temps de parole • Confidentialité </div>
	<div data-bbox="316 1585 395 1662" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="403 1646 1145 1680" data-label="Section-Header"> <p>Se rencontrer et rencontrer les différentes représentations</p> </div> <div data-bbox="308 1713 683 1747" data-label="Section-Header"> <p>Ice breaker Crayon collaboratif</p> </div> <div data-bbox="308 1780 1393 1892" data-label="Text"> <p>Pour favoriser l'esprit d'équipe, libérer la parole et un environnement où chacun-e trouve sa place, utilisation comme ice breaker du crayon collaboratif (outil d'animation à fabriquer soi-moi ou possibilité de l'acheter, notamment en ligne)</p> </div>

	<p>Choix volontaire de partir d'un support non numérique pour amorcer la discussion sur le numérique et de l'ancrer dans la vie physique.</p> <p>Le crayon propose de réunir jusqu'à 10 joueur-euses, tenant simultanément un crayon via une corde tendue. Placés autour d'une table, les participant-es répartis en 2 équipes, dessinent sur des feuilles de papier leur représentation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Du WIFI • De la connexion entre les personnes (Réseaux Sociaux) • 404 (message d'erreur quand une page internet n'est pas accessible) • D'un smiley <p>Pour le dernier dessin, toute l'équipe a les yeux fermés sauf 1 joueur-euse (petit rappel des prénoms de l'équipe si le groupe ne se connaît pas bien).</p> <p>Lors du débriefing, chacun-e est invité à partager son ressenti sur l'expérience et à confronter les différentes représentations de ce qui a été dessiné.</p>
	 <p> Le numérique, tout blanc ou tout noir ?</p> <p>Jeux de rôle + Débrief « CloudWatch » Genially</p> <p>Un jeu de rôle a été créé sur la plateforme Genially, souvent utilisée pour la ludopédagogie. Ce jeu de rôle place les participant-es dans un environnement futuriste, leur proposant des dilemmes moraux.</p> <p>Les dilemmes sont présentés en expliquant la situation mise en scène. Nous questionnons ensuite sur les avantages/inconvénients/risques qu'engendrent les dilemmes proposés.</p> <p>Nous les poussons alors à justifier leur choix si celui-ci ne fait pas l'unanimité dans le groupe pour tendre vers un consensus. Nous redirigeons les conversations si celles-ci s'écartent trop du dilemme.</p> <p>Enfin, nous rattachons les dilemmes à des événements réels et actuels</p>

<p>Mais finalement, est-ce si futuriste que cela ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notre smartphone ne nous traque-t-il pas ? <p>https://www.cnetfrance.fr/news/mythe-ou-realite-votre-telephone-vous-espionne-t-il-vraiment-39896041.htm</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que penser du Crédit social en chine ? <p>https://geeko.lesoir.be/2019/07/27/comment-fonctionne-le-credit-social-en-chine/</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelle est votre gestion des cookies internet ? • ... <p>Ce Genially permet de lancer les discussions autour de ces questions.</p> <p>https://view.genial.ly/63f619b3218869001340c28d</p>
<div data-bbox="316 913 395 990" data-label="Image"> </div> <p>Protection des données</p> <p>Escape Box(es) + Débrief : CRACCS en jeu !</p> <p>Grâce à un précédent subside de la FWB, Interface3.Namur dispose de boites thématiques d’animation autour de la citoyenneté numérique. Ces boites sont escape boxes, construites sur le principe des escape rooms (pièce desquelles il faut sortir en coopérant avec les autres membres de l’équipe pour résoudre des mystères.</p> <p>La boite utilisée était celle sur la protection des données, permettant d’aborder avec les jeunes ce qu’iels partageaient et comment iels se protégeaient sur les réseaux sociaux.</p> <p>Les escapers se trouvent face à une boite fermée par un cadenas. Sur la boite sont notés différents noms de réseaux sociaux. Il leur est expliqué que leur téléphone a été piraté et qu’ils doivent trouver le pirate avant que celui-ci ne diffuse le contenu de leurs données.</p> <p>En remontant les indices, depuis la recherche google jusqu’à l’analyse des posts insta du pirate, ils arriveront à le démasquer.</p> <p>La résolution de l’escape game est suivi d’un débrief sur les traces que nous laissons un peu partout sur internet, et l’identité numérique qui se construit parfois à notre insu. Sur l’importance des mots de passe forts et de la différence entre profil public et privé.</p> <p>Et vous, si nous faisons une recherche google sur votre nom, que trouverons-nous ?</p>

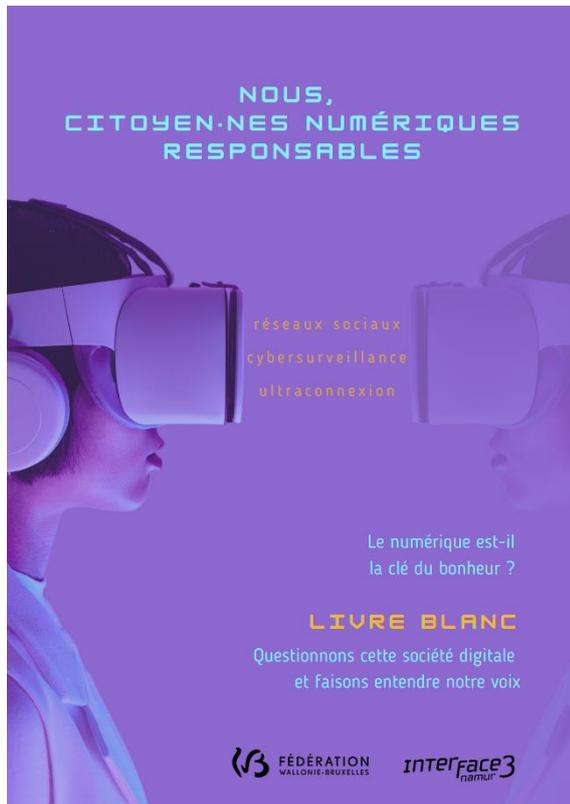
Temps 2 : Développer son esprit critique et stimuler le besoin d'information	 <p>Mes choix, mes usages</p> <p>Ice breaker Dilemme « tu préfères ... ? »</p> <p>Cet ice breaker propose des petits dilemmes en lien ou non avec le numérique. Les participant-es se mettent en cercle et se lancent une balle pour définir qui va répondre à la prochaine question. Chacun-e est invité à réagir par rapport aux une réponses données.</p> <p>C'est également l'occasion de refaire un tour des prénoms si les participant-es ne se connaissent pas encore bien.</p> <p>Lien vers le Genial.ly : https://view.genial.ly/641ab06c8b9ef6001968bd9f</p>
	 <p>Développer son esprit critique et stimuler le besoin d'information</p> <p>Choix et lecture des articles dans la médiathèque</p> <p>Diverses ressources sous proposées sur papier, les jeunes choisissent un article ou deux dont le titre les questionne. C'est un temps de lecture individuel, avec la possibilité de poser des questions si mots inconnus ou contenus difficilement compréhensible.</p> <p>Une médiathèque avait été prévue en ligne grâce à l'outil Padlet.</p> <p>Les réseaux Wifi n'étant pas toujours stables, nous avons imprimé les différents articles pour lever cette dépendance numérique.</p> <p>Les articles ont été récoltés lors de la veille faite sur les différents sujets... de l'impact du numérique dans nos vies de citoyen-ne à ses actions sur le climat, du harcèlement des gameuses en ligne à la solution que le numérique apporte à des problèmes concrets.</p>
	 <p>Partage et discussions</p> <p>Lancement du partage autour des articles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les jeunes présentent ce qu'il y avait dans les articles choisis • Échanges entre les jeunes sur les points positifs et ou négatifs <p>Mise en relief avec l'aide de l'animateurice, explications sur base d'autres exemples pour aller plus loin dans la réflexion.</p>

Temps 3 : Se positionner et participer	 <p>Info >< Intox</p> <p>Réactivation - Exercice d'interaction : Raconter 1 histoire vraie et 1 fausse avec le numérique</p> <p>Possibilité de faire par petit groupe s'il y a beaucoup de jeunes.</p> <p>Chaque jeune trouve 1 vérité et 1 mensonge en lien avec le numérique. Exemple : Je ne me suis jamais fait arnaquer sur le Net / Je suis le-a cousin-ne éloigné-e de Lucas Hauchard alias Squeezie.</p> <p>Les autres peuvent poser des questions puis trouver quelle est la vérité et le mensonge.</p>
	 <p>Partage et discussions (suite)</p> <p>Suite du partage autour des articles du temps 2.</p>
	 <p>Quelles traces je laisse derrière moi ?</p> <p>Orchids to dusk + Débrief Jeu multijoueur en ligne solo</p> <p>Orchids to dusk est un jeu multijoueur solo, vous êtes un astronaute échoué sur une planète avec seulement quelques minutes de réserve d'oxygène. Qu'allez-vous faire ?</p> <p>Cette expérience permet de lancer la discussion sur les traces que nous laissons. En effet, soit on marche jusqu'à l'épuisement et notre squelette restera au sol, soit on s'assied, on retire son casque pour laisser la fin venir mais où l'oxygène laissée permettra de créer une oasis. Les autres oasis croisées sur la planète représentent les autres joueurs qui ont retiré leur casque. Jeu accessible ici : https://ko-opmode.com/orchids</p>

	 <p>Je me positionne et je m'engage</p> <p>A partir de tout ce qui a été dit durant ces 3 jours, les jeunes reproduisent leur main et donnent leur avis en se basant sur ce schéma :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le pouce est, ce que l'on aime : Bonheurs numériques : Le pouce s'envole • L'index est, ce qu'on point ou vers là où l'on veut aller : A l'affiche du numérique : L'index pointe • Le majeur est, ce qu'on n'aime pas : Rebelles du numérique : Le majeur s'élève • L'annuaire est, ce à quoi on veut rester fidèle : Engagements numériques : L'annuaire s'enlace • L'auriculaire est, ce qui nous chipote : Petites gênes du numérique : L'auriculaire se crispe <p>Des revues, des marqueurs de couleurs, des rubans autocollants, de la colle, la créativité est laissée libre pour les diverses représentations. Les productions sont réalisées sur des grandes feuilles pour que les jeunes puissent interagir entre eux pendant cette phase créative.</p>
	 <p>Clôture et débrief sur les 3 ateliers</p> <p>Débrief autour des différentes créations et retour sur l'expérience vécue.</p> <p>Evaluation : Ce qu'elles et ils ont aimé, ou moins aimé, ce qu'elles ont appris, ce avec quoi elles repartent...</p>



Livre blanc « Nous, Citoyen·nes Numériques Responsables »



Les ateliers réalisés dans le cadre de ce projet ont abouti à la réalisation d'un livre blanc « Nous, Citoyen·nes Numériques Responsables » qui reprend les productions des jeunes.

Il est accessible et téléchargeable via notre site internet :

<https://www.interface3namur.be/sensibilisation/animations/nous-citoyens-citoyennes-numeriques-responsables/>