

# E-MPACT

DES JEUNES POUR UNE ÉDUCATION  
ÉLECTRONIQUE INCLUSIVE



## TOOLKIT



IFM-SEI



Co-funded by  
the European Union



# E-MPACT

LES JEUNES POUR UNE ÉDUCATION ÉLECTRONIQUE INCLUSIVE

## COLLABORATEURS/PARTICIPANTS

**DUI-Leg Og Virke** – Rebekka Sønderholm Bredahl, Rebekka Karpatschhof, Oliver Gabrielsen; **Framfylkingen** – Åsta Rohmann, Vår Nilsen, Nora Malick, Sander Løseth; **Woodcraft Folk** – Eliza Jones, Mickey Lowe, Alex McCahon; **Youth Policy Lab** – Karla Schieferstein, Darya Maksimenko; **Independence Youth Union** – Wessam Shareef, Shojaa Bsharat, Nadeem Cupid Najen; **Patsime Trust** - Nyasha Nyabadza, Tinotenda, Zoraunye, Stanley Mugomeza, Michelle Mazara; **Los Cachorros** – Gonzalo Zavala Díaz, Isabel Pitot

## RÉVISION

Marifé Gómez

## FACILITATEURS

Shes Paez & Žaklin Ferenek

## DESIGN GRAPHIQUE

Fabiana Montiel & Verónica Céspedes

## ÉCRIVAINS

Max Homan & Dea Bakashvili



This toolkit is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. You are free to copy, distribute, display, and perform the content of this toolkit as long as you attribute the source, do not use it for commercial purposes, and, if you modify, transform, or build upon this document, you must distribute the resulting work only under a licence identical to this one.



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the authors only and do not necessarily reflect those of the European Union and European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

[www.ifm-sei.org](http://www.ifm-sei.org)

International Falcon Movement · Socialist Education International  
Rue Joseph II, 120, 1000 Brussels

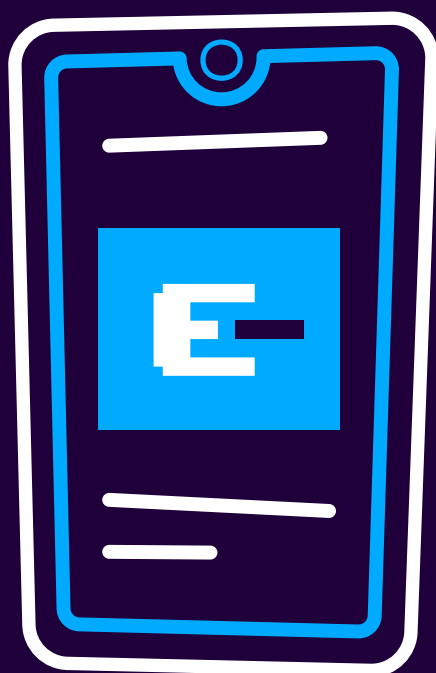


# TABLE DES MATIÈRES

<b>1. Introduction</b>	<b>04</b>
<b>2. Comment utiliser la boîte à outils</b>	<b>07</b>
<b>3. Conseils et astuces pour les activités virtuelles</b>	<b>08</b>
<b>4. S'engager dans l'apprentissage en ligne avec un Internet ou des ressources limités</b>	<b>09</b>
<b>5. Glossaire</b>	<b>10</b>
<b>6. Plates-formes</b>	<b>11</b>
<b>7. Activités</b>	<b>14 · 31</b>
▶ <b>Confiance en soi et de renforcement de l'esprit d'équipe</b> Explorer les définitions et comprendre les principes fondamentaux	<b>14</b>
▶ <b>Activité</b>	<b>15</b>
▶ <b>Changement Climatique</b> Explorer les définitions et comprendre les principes fondamentaux	<b>19</b>
▶ <b>Activité</b>	<b>20</b>
▶ <b>Féminisme, féminicide et violence domestique</b> Explorer les définitions et comprendre les principes fondamentaux	<b>24</b>
▶ <b>Activité</b>	<b>27</b>
▶ <b>Droits de la jeunesse</b> Explorer les définitions et comprendre les principes fondamentaux	<b>29</b>
▶ <b>Activité</b>	<b>30</b>
<b>8. L'évaluation</b>	<b>32 · 36</b>
▶ <b>Introduction aux méthodes d'évaluation</b>	<b>32</b>
▶ <b>Méthodes d'évaluation</b>	<b>33</b>



# INTRODUCTION



Dans cette boîte à outils, vous trouverez des informations, des activités et des conseils sur la manière d'utiliser différentes ressources électroniques dans le cadre de vos activités pour la jeunesse. Si vous êtes un animateur, une organisation de jeunesse ou toute personne qui s'engage auprès des jeunes par le biais de l'éducation non formelle, cette boîte à outils vous sera utile !

L'apprentissage en ligne et la numérisation peuvent vous permettre d'atteindre davantage de jeunes, d'entrer en contact avec des personnes qui vivent à distance ou qui ne peuvent pas se déplacer, et d'enthousiasmer les jeunes générations à l'aide de nouvelles méthodes - les avantages sont nombreux !

## **QUI SOMMES-NOUS ?**

Le Mouvement international des faucons - Éducation socialiste internationale (IFM-SEI) est un mouvement international qui s'efforce de donner aux enfants et aux jeunes les moyens de jouer un rôle actif dans la société et de lutter pour leurs droits. Nous sommes une organisation qui chapeaute des mouvements dirigés par des enfants et des jeunes dans le monde entier et qui dispense une éducation socialiste fondée sur nos valeurs d'égalité, de démocratie, de solidarité, de paix, de coopération et d'anticapitalisme.

Nous sommes fermement convaincus que la voix des enfants est précieuse dans les processus de prise de décision, tant sur les questions qui les concernent directement que sur les questions globales. Les principes et les méthodes d'éducation non formelle de l'OIF-SEI visent à donner aux enfants et aux jeunes les moyens de participer activement à la société civile et de faire entendre leur voix, quel que soit leur milieu d'origine.

## **QUEL EST L'OBJET DE CETTE BOÎTE À OUTILS ?**

Cette boîte à outils a été créée à Harare, au Zimbabwe, en décembre 2023 par un groupe international de jeunes issus de 8 pays de 4 régions du monde. Elle fait partie d'E-mpACT, un projet de trois ans financé par l'Union européenne. E-mpACT : Youth for Inclusive e-ducation vise à répondre aux besoins des jeunes touchés par la pandémie de Covid-19, en s'intéressant plus particulièrement à la numérisation, à l'éducation non formelle et à la solidarité internationale pour apporter des changements à nos sociétés.

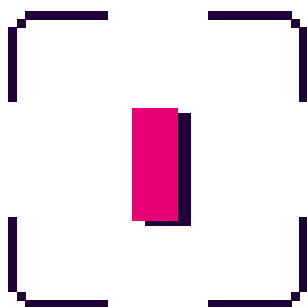
Il s'efforce également de veiller à ce que toute politique future en matière de numérisation

prenne en compte les besoins des communautés marginalisées et s'attaque aux défis et aux obstacles auxquels tout le monde, en particulier les communautés marginalisées, est confronté en matière d'e-participation active.

Il est important de noter que cette boîte à outils s'adresse à tout le monde, qu'il s'agisse d'une grande ou d'une petite organisation, d'une ville ou d'une région isolée, avec beaucoup de ressources ou des capacités limitées - nous avons conçu cette boîte à outils en tenant compte de différents contextes.

### OBJECTIFS :

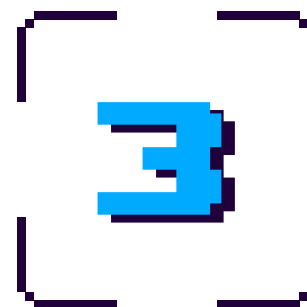
Cette boîte à outils a été créée pour améliorer la façon dont les organisations de jeunesse peuvent utiliser les technologies électroniques pour améliorer et développer leurs activités basées sur la jeunesse. Pour ce faire, nous avons trois objectifs principaux pour cette boîte à outils :



**Proposer des activités d'apprentissage en ligne et d'apprentissage mixte pour impliquer les jeunes dans les domaines suivants**



**Montrer les différentes façons d'utiliser la numérisation et l'apprentissage en ligne et comment les appliquer dans votre contexte particulier**



**Inspirer les animateurs de jeunesse à faire preuve de créativité et à développer de nouvelles façons d'utiliser les différentes technologie**

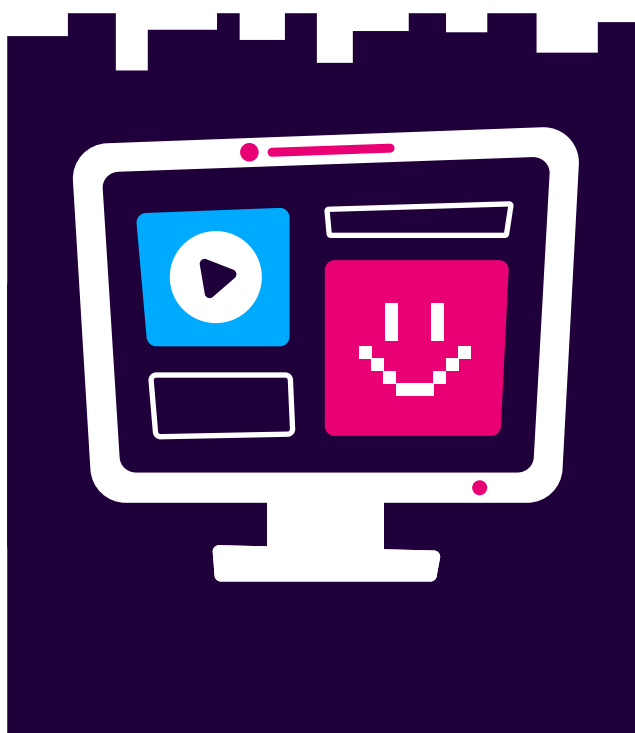
Pour chaque action de cette boîte à outils, l'inclusivité, l'accessibilité, l'engagement mondial et le partage ouvert des connaissances sont au cœur de la décision.

2

# COMMENT UTILISER LA BOÎTE À OUTILS

Cette boîte à outils est un petit livre rempli de ressources éducatives montrant comment vous pouvez utiliser l'apprentissage en ligne et la numérisation dans vos activités pour la jeunesse. Peu importe que vous ayez un accès limité à l'internet, que vous n'ayez pas d'ordinateur ou qu'il n'y ait qu'un seul smartphone dans un groupe, cette boîte à outils vous montrera comment utiliser les ressources dont vous disposez à votre avantage.

Tout d'abord, nous expliquons les termes clés de l'apprentissage en ligne et de la numérisation, ainsi que des conseils utiles pour optimiser votre travail et vous fournir de nombreuses plates-formes et services que vous pouvez utiliser. Ensuite, nous vous proposons différentes activités pour différents âges et différentes situations. Il est important de noter que vous pouvez modifier ces activités pour les adapter à votre situation particulière (et nous vous donnerons des conseils à ce sujet). Enfin, nous vous montrerons comment évaluer ces activités afin que vous puissiez comprendre leur impact et comment vous pouvez les améliorer pour la prochaine fois.





3

# CONSEILS ET ASTUCES

## POUR LES ACTIVITÉS VIRTUELLES

❖ **Utiliser les fonctions de vidéoconférence :** Profitez des outils de vidéoconférence qui permettent le partage d'écran et la vidéo.

❖ **Créez des salles privées :** Lors des appels vidéo, créez des salles privées pour diviser un grand groupe - cela encouragera davantage de personnes

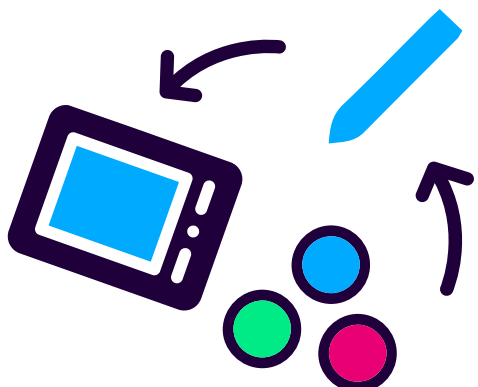
❖ **Encouragez l'interaction :** Créez des règles concernant le moment où les participants peuvent couper le son ou éteindre leur caméra (un appel vidéo où tout le monde est en sourdine et les caméras éteintes est un espace froid et vide) et encouragez les gens à réagir les uns aux autres.

❖ **S'adapter, s'adapter, s'adapter :** N'hésitez pas à adapter nos activités et nos conseils à votre contexte particulier.

❖ **Lors d'une cérémonie de remise de prix, remettez des badges ou des récompenses :** Aux équipes en fonction des résultats obtenus tout au long de la compétition. Les prix peuvent inclure des catégories telles que la meilleure conception d'avatar, la photo d'équipe la plus créative, l'équipe la plus engagée, etc. Les équipes célèbrent leurs réalisations et

*Conseil :*

*Créez un espace en ligne amusant et créatif en encourageant les participants à changer leur arrière-plan ou à créer un avatar !*



4

## S'ENGAGER DANS L'APPRENTISSAGE EN LIGNE AVEC UN INTERNET OU DES RESSOURCES LIMITÉS

**Télécharger le contenu avant :** Téléchargez tout le matériel (fiche d'information, quiz, jeux, etc.) lorsque l'internet est disponible pendant les périodes hors ligne. Établissez un ordre de priorité entre ce qui doit être fait avec et sans accès à l'internet.

**Apprentissage inter-appareils :** De nombreuses plateformes d'apprentissage en ligne proposant des applications mobiles prennent en charge l'apprentissage inter-appareils. Vous pouvez passer d'un appareil à l'autre en toute transparence, par exemple d'un smartphone à une tablette ou à un ordinateur, sans perdre les progrès réalisés. Cela garantit une transition en douceur entre les expériences d'apprentissage en ligne et hors ligne.

**Communication hors ligne :** Utilisez des applications de messagerie qui permettent de communiquer hors ligne pour rester en contact avec les participants et les animateurs.

**Synchronisation :** Les applications mobiles intègrent souvent des fonctions de synchronisation, qui permettent de synchroniser les progrès réalisés en mode hors ligne avec la plateforme en ligne une fois la connexion internet rétablie. Cela garantit une transition en douceur entre les expériences d'apprentissage en ligne et hors ligne.

**Plateformes adaptatives :** Utilisez des plateformes d'apprentissage adaptatif qui ajustent le contenu en fonction de vos progrès, même lorsque vous n'êtes pas en ligne.

**Tirez parti des ressources de la communauté :** Le cas échéant, utilisez le Wi-Fi fourni dans les espaces publics, une bibliothèque locale peut avoir des ordinateurs, utilisez les bâtiments publics pour les prises de charge.

**Utilisez les téléphones portables :** Si vous n'avez pas accès à des ordinateurs ou à des ordinateurs portables, profitez de la diffusion des téléphones mobiles et pensez à des activités qui peuvent être réalisées sur une interface plus petite.

**Conseil :**

*N'oubliez pas d'utiliser notre liste de plateformes !*

5

# GLOSSAIRE

-  **Apprentissage mixte** : combinaison de méthodes d'apprentissage traditionnelles, en face à face, et de méthodes d'apprentissage en ligne.
-  **Littératie numérique** : capacité à utiliser la technologie électronique et l'internet (également connue sous le nom de littératie électronique).
-  **Numérisation** : conversion de l'information en format numérique.
-  **e-Learning** : apprentissage par le biais de ressources numériques telles que les ordinateurs, les tablettes et les téléphones portables.
-  **Gamification** : utilisation de jeux ou d'activités basées sur des points pour engager et motiver les apprenants.
-  **Solidarité internationale** : l'expression de l'unité de tous les peuples et d'un désir commun de paix, de coopération et de respect universels.
-  **Impact social** : un effet sur les personnes et les communautés qui résulte d'une action.

6

# PLATES-FORMES

## Le meilleur conseil

*Ces plateformes proposent toutes un service gratuit (avec des fonctionnalités légèrement réduites) ou un abonnement payant*



### Plateformes éducatives liées au thème (cours gratuits, formations)

**Coursera.org et Udemy** : Plateforme d'apprentissage en ligne proposant des cours, des programmes et des diplômes. Vous pouvez demander une aide financière pour les cours payants et apprendre gratuitement.

**PeerTube** : Votre propre "YouTube maison" pour télécharger des vidéos pour un groupe.

## Conseil :

*Vous pouvez télécharger une vidéo explicative que les participants peuvent visionner à tout moment - idéal pour les personnes qui s'entraînent à distance !*



### Plateformes pour la mise en œuvre d'activités d'apprentissage en ligne :

**Jitsi Meet** est : Une plateforme d'appel vidéo qui ne nécessite pas de comptes.

**Cisco Webex** : plate-forme de vidéoconférence offrant un plan gratuit avec des fonctionnalités telles que le partage d'écran, le sondage et le tableau blanc.

**BigBlueButton** : une salle de classe virtuelle avec des fonctionnalités telles que des salles de réunion, un tableau blanc et la diffusion de YouTube/PeerTube, le partage en temps réel de diapositives.

**Moodle** : permet aux organisations de créer et de gérer des cours en ligne, qui peuvent être téléchargés, modifiés et partagés gratuitement. Il peut être personnalisé et utilisé pour des activités d'apprentissage mixte.



### Apprendre en s'amusant :

**BadgeOS** : permet aux organisations de créer et de délivrer des badges pour les réalisations, les compétences et les accomplissements.

#### **Salle d'évasion virtuelle interactive**

**Bitmoji** : Les participants naviguent dans un environnement virtuel, résolvent des énigmes et accomplissent des tâches.

**Mentimeter** : Permet de réaliser des présentations et des quiz interactifs. Il est largement utilisé pour les sondages en direct, les quiz et pour faire participer le public en temps réel.

**Skribbl.io** : Un jeu de dessin et de devinettes en ligne.

**Slido** : Une plateforme de questions-réponses et de sondage pour les réunions et événements virtuels.

**Discord** : Faites partie d'un club éducatif, d'un groupe de jeu ou d'une communauté mondiale. Vous pouvez créer des canaux privés, inviter des participants et donner des pouvoirs spéciaux aux membres.



### Soyez créatifs !

#### **Sites web :**

**Avatarify** : Vous permet d'animer une image avec vos mouvements.

**Hubs.mozilla.com** : Les participants peuvent concevoir leurs propres espaces numériques afin de créer des liens au sein ou en dehors de leur organisation.

**Recroom.com** : Vous pouvez construire et jouer à des jeux ensemble.

**Scratch** : Créez des histoires, des jeux et des animations interactives.

**CoSpaces.io** : Permet aux participants de créer des expériences de réalité virtuelle, y compris des jeux, des simulations et des histoires interactives. Ils peuvent concevoir des espaces et des personnages en 3D.

**Charat** : Un créateur de personnages en ligne qui permet aux participants de créer et de personnaliser des personnages de style animé. Il offre un large éventail d'options de personnalisation, ce qui le rend adapté aux amateurs de création de personnages.

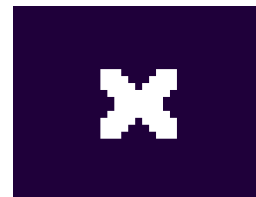
**Storyboard That** : Créez votre propre storyboard, bande dessinée, scène, image. Ils proposent 2 utilisations gratuites par semaine.

**Canva** : Concevez vos propres affiches, flyers, dépliants, messages pour les médias sociaux, et bien plus encore.

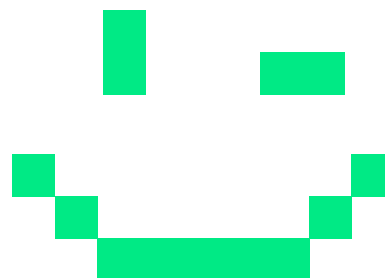


**APPS:**

**Doodle Buddy (iOS) :** Créez des œuvres d'art numériques et des gribouillis.



**Bitstrips (iOS, Android) :** Créez des avatars et des bandes dessinées personnalisés.



**FlipaClip (iOS, Android) :** Créer des dessins animés.

**Bloxels (iOS, Android) :** Créez vos propres jeux vidéo.

**Puppet Pals (iOS) :** Créer et animer des personnages et des animations.

**Un conseil :**

*N'oubliez pas de considérer les DVD/CD comme des ressources intéressantes pour faire participer les jeunes aux activités. Les bibliothèques locales, les centres communautaires et les établissements d'enseignement peuvent disposer d'une variété de DVD/CD à emprunter ou à acheter.*

**Le meilleur conseil :**

*Recherchez auprès des autorités locales ou des ONG les initiatives qui proposent des formations, des appareils/équipements et l'internet.*



# ACTIVITÉS

## ACTIVITÉ DE CONFIANCE EN SOI ET DE RENFORCEMENT DE L'ESPRIT D'ÉQUIPE

Explorer les définitions et comprendre les principes fondamentaux

### Confiance en soi



La confiance en soi est une attitude à l'égard de ses compétences et de ses capacités. Elle signifie que vous vous acceptez et que vous croyez en vous, que vous comprenez vos forces et vos faiblesses et que vous avez une vision positive de vous-même qui vous permet d'avoir confiance en vos capacités. Pour plus d'informations et pour découvrir sa relation avec le team building, veuillez scanner le QR.

Source : Centre des sciences sociales de WZB Berlin

### Renforcement de l'esprit d'équipe



Le renforcement de l'esprit d'équipe est le processus qui consiste à encourager les membres d'un groupe à travailler ensemble de manière plus efficace en tant qu'équipe. Il développe la collaboration, la communication et la confiance entre les membres du groupe, ce qui favorise la participation et la productivité. Pour plus d'informations, veuillez scanner le QR.

Fuente: Chartered Management Institute (CMI)

**Conseil :**

*Vous pouvez choisir de faire cette activité en deux parties, la première partie étant une activité d'échauffement, ou en deux activités distinctes.*

# ACTIVITÉ :

## PARTIE I : PORTRAIT

**Groupe d'âge :**  
13-20

**Durée :**  
60 minutes

**Lieu :**  
En ligne et/ou en personne

**Participants :**  
4-20

### Vue d'ensemble :

Les participants choisissent une carte de **JYL** qui symbolise leur force, créent un avatar numérique d'eux-mêmes et reçoivent des commentaires positifs de leurs pairs.

### Objectifs :

- Réfléchir aux atouts personnels.
- Fournir un retour d'information positif aux pairs.
- Favoriser les liens et la compréhension entre pairs.

### Preparación:

- Télécharger les cartes **JYL** (pág.23).
- Préparer les plateformes pour le téléchargement de vidéos (Google Drive, PeerTube).
- Identifier des animateurs pour les salles de réunion et les groupes plus restreints.





# INSTRUCTIONS



1. Accueillez les participants et expliquez l'activité. Vous pouvez utiliser un brise-glace pour les présentations.
2. À l'aide des codes QR ci-dessus, présentez un bref exposé sur la confiance en soi et son rôle dans le travail d'équipe.
3. Partagez toutes les cartes JYL avec les participants et demandez-leur de les regarder et de décider lesquelles représentent le mieux leurs qualités et leurs points forts les plus forts ou les plus appréciés.
4. À l'aide de ces cartes, les participants doivent créer leur propre avatar virtuel qui représente leurs qualités et leurs points forts préférés.
5. Les participants partagent leur travail avec le groupe et expliquent les caractéristiques qu'ils ont choisies. Les autres participants sont encouragés à ajouter d'autres caractéristiques qu'ils pensent que la personne possède.

## Conseil :

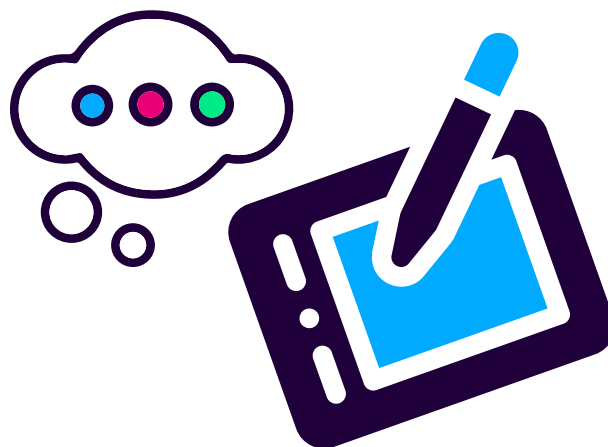
*Si vous avez un grand groupe, répartissez-le en petits groupes ou en salles de réunion.*

## Plates-formes suggérées :

*Bitmoji • Avatarify • Webex*

## Conseil :

*Si vous n'avez pas accès à Internet, les participants peuvent dessiner leurs propres images.*



## PARTIE 2 : CHASSE AU TRÉSOR

**Groupe d'âge :**  
**14-22**

**Durée :**  
**60 minutes**

**Lieu :**  
**En ligne et/ou en personne**

**Participants :**  
**3-4 en cada grupo**

**Objectifs :**

- Constitution d'équipes et collaboration.
- Culture numérique et familiarisation avec les plateformes.
- Concours et engagement dans les tâches créatives.

**Vue d'ensemble :**

L'activité consiste à révéler la créativité des participants, à collaborer avec de nouveaux membres de l'équipe et à mettre en valeur leurs points forts.

**Préparations :**

- Rédiger les différentes activités de manière à ce que l'animateur puisse les lire facilement.
- Créer et préparer des badges ou des récompenses, le cas échéant.
- Planifier et communiquer les délais pour chaque segment de l'activité.

## INSTRUCTIONS :

1. Répartissez les participants en équipes de 3/4 et demandez-leur de créer un nom d'équipe et un logo qui reflètent les points forts de leur équipe.
2. Expliquez aux participants qu'ils doivent accomplir les tâches suivantes le plus rapidement possible et au mieux de leurs capacités. Une seule tâche est donnée à la fois, et l'animateur ne donnera les instructions pour la tâche suivante qu'une fois la précédente terminée. S'il s'agit d'une activité en ligne, les participants peuvent envoyer les réponses par courrier électronique, les donner lors d'un appel vidéo ou les écrire lors d'un chat de groupe.

*Plates-formes suggérées :*

*Hubs Mozilla, Recroom, Avatarify,  
Discord, BadgeOS*

## LES TÂCHES DE LA CHASSE AU TRÉSOR :



**Énigme ou poème :** Écrivez une énigme ou un poème qui reflète les qualités du groupe. (Si vous avez des difficultés, vous pouvez utiliser ChatGPT.com).



**Favoris :** Les participants découvrent la couleur préférée de chacun et se classent du plus âgé au plus jeune.



**Casse-tête :** Trouvez un casse-tête logique adapté à la tranche d'âge.



**Souvenir :** Indiquez le souvenir le plus amusant que vous avez de votre organisation de jeunesse.



**Fait :** Faites des recherches sur Internet, dans des livres ou auprès d'autres personnes pour dresser la liste de trois de vos faits préférés.



**L'heure du conte :** Créez une histoire courte qui contient les mots suivants Baleine, Ordinateurs, Démocratie et Clown.



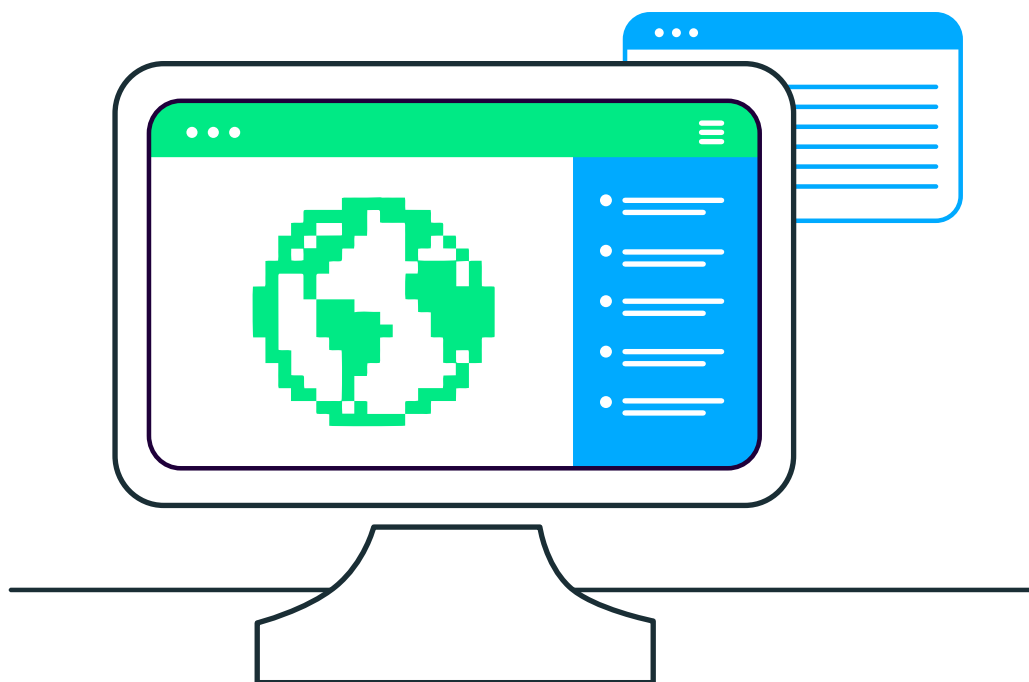
**Photo de groupe :** Prenez une photo de groupe amusante qui peut inclure n'importe quel accessoire, expression faciale ou pose !

L'animateur souhaite la bienvenue à toutes les équipes et encourage les participants à partager les tâches qu'ils ont accomplies.

**Conseil :**

*en cas d'activité en ligne,  
vous pouvez utiliser des  
activités telles que :*

- *Chasse au trésor numérique - Les participants recherchent des symboles/artéfacts numériques spécifiques cachés dans l'environnement virtuel, en suivant les panneaux fournis. Les symboles peuvent être des vidéos numériques de présentation des participants afin de favoriser leur mise en réseau.*
- *Vtvirtual Escape Room - Des équipes travaillent ensemble pour résoudre des énigmes et découvrir des objets cachés.*



## CHANGEMENT CLIMATIQUE

**Explorer les définitions et comprendre les principes fondamentaux hangement**



### **Changement climatique**

Le changement climatique est une modification à long terme des conditions météorologiques moyennes qui définissent les climats de la Terre. Les activités humaines sont la principale cause du changement climatique, principalement en raison de l'utilisation de combustibles fossiles, de la déforestation, etc. Ces changements entraînent des températures extrêmes, une élévation du niveau de la mer et des conditions météorologiques extrêmes. Pour plus d'informations, veuillez scanner le QR.

**Source : Nations Unies (UN)**

# ACTIVITÉ :

## PARTIE I : DISCUSSION SUR LES DÉS

**Groupe  
d'âge :**  
**11+**

**Durée :**  
**20  
minutes**

**Lieu :**  
**En ligne  
et/ou  
en personne**

**Participants :**  
**5+**

### Vue d'ensemble :

Les participants lancent un dé pour déterminer un aspect spécifique du changement climatique pour lequel ils doivent trouver un exemple.



### Objectifs :

- Sensibiliser aux différentes zones touchées par le changement climatique.
- Amenez le groupe à réfléchir à des exemples qui vont au-delà de leurs propres expériences.
- Fournissez au groupe de nombreux exemples pour préparer la partie suivante de l'activité.

### Préparation :

- Préparez un dé, si vous n'en avez pas, il existe de nombreux sites Web gratuits proposant un dé virtuel comme celui-ci : [Google Dice](#).
- Rédigez ou affichez la clé thématique pour que tout le monde puisse la voir et s'y référer.



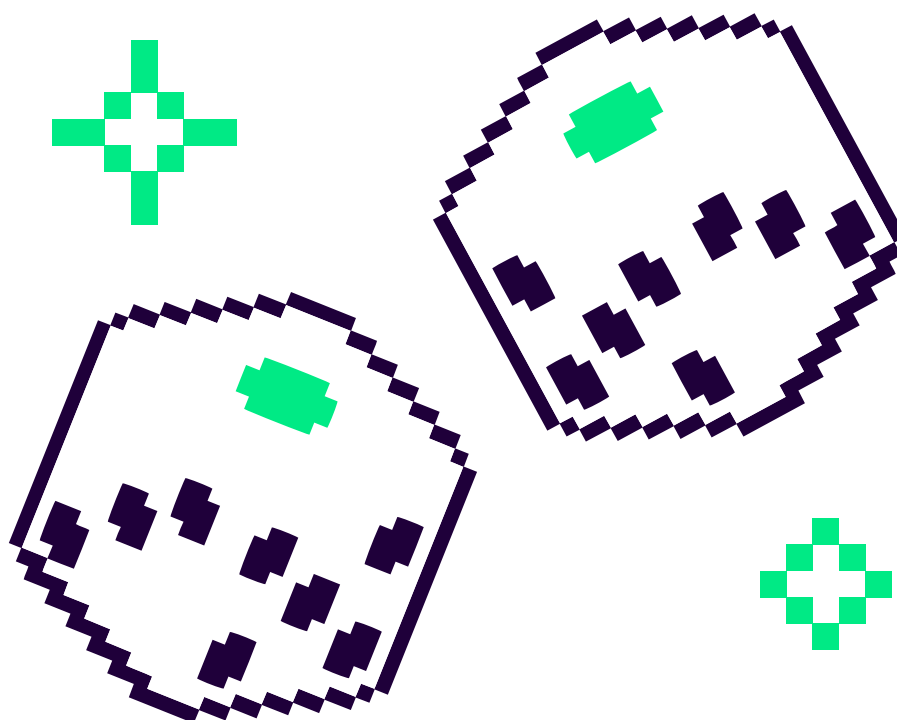
# INSTRUCTIONS :



1. Placez-vous en cercle/en salle de réunion. Un participant lance un dé et à l'aide de la clé thématique. Le participant citera un impact positif ou négatif de ce thème en relation avec le changement climatique. (EXTRA : Pour rendre le jeu plus difficile, encouragé pour les 13+, vous pouvez lancer les dés deux fois et lier deux thèmes)
2. La personne choisit ensuite quelqu'un au hasard pour donner un exemple concret de cet impact.
3. La personne choisie lance alors le dé, et l'activité est répétée jusqu'à ce que tout le monde ait lancé le dé.

## SUJETS CLÉS

1. Environnemental
2. Social
3. Économique
4. Communauté locale
5. Nationale
6. Monde



## PARTIE 2 : ET SI... ?

**Groupe d'âge :**  
**11+**

**Durée :**  
**60 minutes**

**Lieu :**  
**En ligne et/ou en personne**

**Participants :**  
**5+**

### Objectifs :

- Explorer les différents impacts du changement climatique.
- Montrer comment nos actions d'aujourd'hui peuvent créer un monde plus positif à l'avenir.
- Engager une réflexion sur le changement climatique dans un environnement créatif.

### Vue d'ensemble :

En équipe, les participants doivent réfléchir à la différence entre un monde avec et sans changement climatique et à la manière dont les impacts du changement climatique diffèrent en fonction de l'endroit où l'on se trouve et de l'âge.

### Préparation :

- Passez en revue les plates-formes proposées à l'avance afin de vous familiariser avec elles.
- Réfléchissez aux questions que vous pouvez poser pour encourager à donner plus de détails dans les affiches.

## INSTRUCTIONS :

1. En fonction de la taille du groupe, les participants se mettent par deux ou par trois,
2. Chaque équipe choisira au hasard un groupe d'âge et un lieu. (essayer d'éviter que les équipes soient les mêmes)
3. L'équipe discutera ensuite en groupe de l'impact de ces deux scénarios sur son groupe d'âge et son lieu de résidence :  
- Et si... il y avait un monde sans changement climatique ?

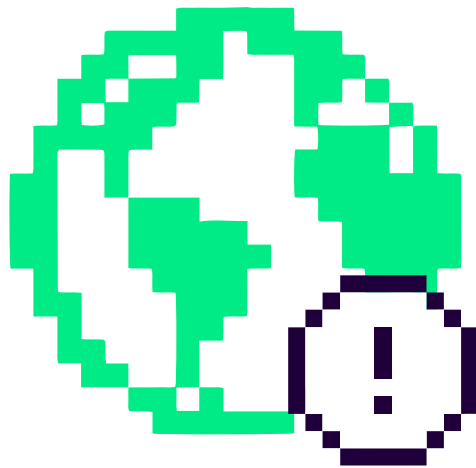
- Et si notre monde ne faisait rien pour lutter contre le changement climatique ?

*Plateformes suggérées :*

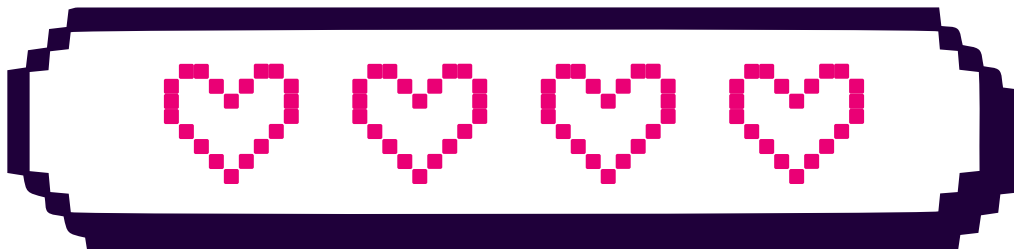
4. Créez une affiche en utilisant l'une des plateformes de la liste pour montrer l'impact des deux scénarios sur l'âge et le lieu que vous avez choisis.

*CoSpaces, Canva,  
Doodle Buddy,  
Storyboard That.*

5. tPrésentez votre travail au reste du groupe et partagez vos idées.



**LOADING...**





## FÉMINISME, FÉMINICIDE ET VIOLENCE DOMESTIQUE

### Explorer les définitions et comprendre les principes fondamentaux



#### Féminisme

En brisant les normes et les attentes de la société, le féminisme garantit aux filles un accès égal aux opportunités, à l'éducation et aux ressources, en plaidant pour la diminution des stéréotypes fondés sur le genre. Pour plus d'informations, veuillez scanner le QR.

**Source : Agence internationale pour le développement de la femme (IWDA)**



#### Violence domestique

La violence domestique désigne toute forme de comportement abusif dans une relation où une personne cherche à prendre le pouvoir et le contrôle sur une autre. Il peut s'agir d'abus physiques, émotionnels, psychologiques ou financiers. Pour plus d'informations, veuillez scanner le QR.

**Source : Nations Unies (UN)**



#### Fémicide

Le féminicide désigne le meurtre intentionnel motivé par des stéréotypes liés au sexe, la discrimination à l'égard des femmes et des filles, l'inégalité des rapports de force et des normes sociales néfastes. Pour plus d'informations, veuillez scanner le QR.

**Source : ONU Femmes**



## Qu'est-ce qui les relie tous à Covid-19 ?

Au cours de la conférence COVID-19, les rapports de l'ONU ont montré une augmentation des cas de violence domestique, affectant particulièrement les jeunes dont la mobilité et l'accessibilité sont limitées. L'augmentation des risques de violence a mis l'accent sur la nécessité de l'apprentissage en ligne en tant qu'élément vital de l'éducation, en donnant aux jeunes les moyens de combler les disparités éducatives grâce à des plates-formes modernes **post -COVID-19.**

Source : ONU Femmes

## PLATES-FORMES UTILES :

1. [Safe and Equal](#) - Fournir des informations pour comprendre la violence domestique, l'aide et le soutien, la formation et le développement professionnel.
2. [Communauté de pratique sur la formation à l'égalité](#) - entre les femmes et les hommes - Une plateforme de partage des connaissances (disponible en anglais, français et espagnol) pour les formateurs et les experts sur la formation à l'égalité entre les femmes et les hommes. Elle présente des bonnes pratiques et des outils
3. [CEASE Violence](#) - Cette plateforme innovants, encourage le partage d'informations et suscite des discussions sur des questions clés liées à la formation pour l'égalité entre les femmes et les hommes. d'apprentissage en ligne gratuite met l'accent sur la manière de reconnaître les signes avant-coureurs de la violence domestique et donne des conseils pratiques sur la manière de réagir et d'orienter un employé ou un collègue confronté à la violence domestique.

4. **Safe YOU** - est une application mobile et une plateforme multipartite conçue pour autonomiser et protéger les femmes et les filles de la violence, ainsi que pour sensibiliser aux principales questions liées au genre. Les utilisateurs ont non seulement accès à une aide d'urgence, mais aussi à des forums de discussion gratuits avec des professionnels, à des espaces sûrs pour un dialogue ouvert entre pairs et à des informations actualisées sur les lieux où chercher de l'aide.

5. **Cursos HELP** - Ce cours offre une vue d'ensemble des normes, de la

jurisprudence et des bonnes pratiques internationales et européennes en matière de droits des femmes et d'égalité entre les hommes et les femmes. Il s'agit du premier cours HELP à fournir une ressource unique sur l'égalité entre les femmes et les hommes et la justice, couvrant les nombreuses normes du Conseil de l'Europe, les rapports de suivi et les instruments juridiques non contraignants en la matière. Il est utile pour les professionnels et les organisations civiles travaillant dans le domaine de l'égalité entre les femmes et les hommes. (disponible en 16 langues).

## LIGNES DIRECTRICES :

Lorsque vous travaillez sur des sujets sensibles comme la violence, vous devez prendre en compte le bien-être des jeunes impliqués en leur offrant un espace ouvert et sûr pour s'exprimer. Voici quelques étapes à suivre :



Créer un environnement sûr et favorable. Veillez à ce que l'espace où les jeunes racontent leur histoire soit sûr, encourageant et confidentiel. Établissez des règles de base pour une communication respectueuse et une écoute active.

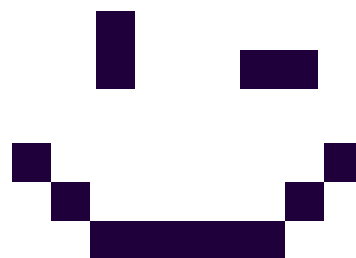


Reconnaître l'impact potentiel de la discussion des expériences de violence sur le bien-être émotionnel du jeune. Fournir des ressources pour le soutien de la santé mentale et offrir des possibilités de débriefing et de traitement des émotions.

Encouragez les jeunes à participer volontairement et donnez-leur les moyens de raconter leur histoire avec leurs propres mots et selon leurs propres termes. Respectez leurs décisions s'ils choisissent de ne pas partager certains détails ou expériences.

Tenir compte des normes, valeurs et croyances culturelles qui peuvent influencer la façon dont les jeunes perçoivent la violence et en discutent. Adapter les approches de communication pour qu'elles soient sensibles et inclusives sur le plan culturel.

Encouragez les jeunes à partager non seulement des histoires de victimisation, mais aussi des histoires de résilience, de force et d'autonomisation. Mettez en avant des exemples concrets où les jeunes ont fait face à la violence ou ont soutenu d'autres personnes dans le besoin.



# ACTIVITÉ :

**NOM DE L'ACTIVITÉ : MAIS QUE PUIS-JE FAIRE ?  
( INTRODUCTION )**

**Groupe d'âge :**  
**13 - 20**

**Lieu :**  
**En ligne**

**Durée :**  
**60 minutos**

**Participants :**  
**4 - 30**

### Vue d'ensemble :

Les jeunes partagent des histoires sur des cas de violence dont ils ont été témoins, qu'ils ont vécus ou dans lesquels ils sont intervenus. Ils collaborent ensuite à la production de vidéos éducatives entre pairs à l'aide d'outils et de plateformes numériques modernes.

### Objectifs :

- Explorer les différentes réponses à la violence et aux abus.
- Encourager le sens des responsabilités pour promouvoir l'empathie et s'opposer à la violence.
- Réfléchir au rôle d'"aidant" dans les situations de violence.

### Préparations :

Préparer des guides de discussion pour les groupes de discussion et se familiariser avec les plateformes.

#### Plateformes suggérées :

[BigBlueButton](#), [PeerTube](#), [Virtual](#)

[Escape Rooms](#), [Bitmoji Storytelling](#)

## INSTRUCTIONS :

### PARTIE I: RÉCIT ET DISCUSSION

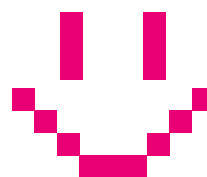
Rappelez aux participants les différentes formes de violence et d'abus, en soulignant leur impact sur les droits de l'homme. Invitez le groupe à donner des exemples.

1. Répartissez les participants en petits groupes et fournissez-leur des guides de discussion.

2. Animer des discussions au sein des groupes, en mettant l'accent sur les expériences de témoins ou de victimes de violence, les réponses à ces situations et les moyens de soutenir les survivants.

3. Prévoyez 20 minutes pour les discussions, en veillant à ce que les participants se sentent à l'aise pour s'exprimer honnêtement.

4. Invitez à nouveau l'ensemble du groupe et encouragez le partage des observations et des idées tirées des discussions. Faites part des lignes téléphoniques d'urgence et des politiques locales de soutien.



## **PARTIE 2: DIFFUSION D'ÉGAL À ÉGAL**

1. Réfléchissez aux discussions de la phase 1 et soulignez l'importance de la diffusion de pair à pair à des fins éducatives.
2. Permettez aux participants de choisir un domaine d'intérêt dans des thèmes tels que la violence domestique, le féminicide ou le féminisme pour leur vidéo éducative.
3. Donner un aperçu des outils numériques disponibles pour la création de vidéos et allouer 10 minutes pour l'exploration.
4. Les participants décident de rester dans leur groupe actuel ou d'en former un nouveau et commencent à créer leurs vidéos. Prévoyez une heure pour cette tâche.
5. Encouragez les participants à utiliser des animations et des graphiques pour rendre leurs vidéos attrayantes et percutantes.
6. Au bout d'une heure, demandez aux groupes de présenter leur travail et engagez des discussions de groupe pour partager les idées et les commentaires.

### **SUR LES DROITS DE LA JEUNESSE**

#### **Explorer les définitions et comprendre les principes fondamentaux**



Les jeunes sont souvent confrontés à la discrimination et à des obstacles à l'exercice de leurs droits, ce qui limite leur potentiel. Dans cette section, nous visons à promouvoir ces droits en abordant les défis et les obstacles spécifiques auxquels les jeunes sont confrontés. Grâce à des simulations et des discussions pratiques, ces scénarios constituent un guide pour comprendre et défendre efficacement les droits des jeunes. Pour plus d'informations et de ressources, veuillez scanner le QR.

**Source : Combinaison de documents et de plateformes internationales**

# ACTIVITÉ :

**Groupe d'âge :**  
**13 - 20**

**Durée :**  
**60 minutes**

**Lieu :**  
**En ligne et/ou en personne**

**Participants :**  
**4 - 15**

## Vue d'ensemble :

Les participants participent à des jeux de rôle, créent des histoires numériques et jouent des scénarios devant un autre groupe pour discuter.

# INSTRUCTIONS :

1. Divisez les participants en deux groupes.
2. Proposez-leur des scénarios et désignez des équipes pour les jeux de rôle. Donnez-leur 15 minutes pour se préparer.
3. Donnez-leur 10 minutes pour se produire et encouragez un autre groupe à entamer une discussion sur l'idée, les droits des jeunes qui ont été violés, ce qu'ils changeraient/comment ils se comporteraient dans de telles situations, etc.

## Conseil :

*Pour rendre l'activité plus inclusive, consultez nos plateformes pour permettre aux participants de créer leurs histoires numériques à l'aide d'outils modernes.*

# SCÉNARIOS SUR LES DROITS DES JEUNE

### NOUVEAU À L'ÉCOLE

Scénario : Une famille et sa jeune fille adolescente ont récemment déménagé dans un nouveau pays. La fille entre dans une nouvelle école où elle est la seule personne de sa religion. Les enseignants ne reconnaissent pas sa religion et ne l'autorisent pas à pratiquer sa foi dans l'enceinte de l'école. Les élèves commencent à l'intimider en raison de sa religion et les enseignants ne font rien pour l'en empêcher.

### DIFFÉRENT DES AUTRES

Scénario : Une famille avec de jeunes enfants est la seule personne d'une autre ethnie dans sa communauté locale. Ils sont amicaux et courtois, mais ils parlent une deuxième langue différente et pratiquent des traditions culturelles différentes. Les dirigeants de la communauté locale ignorent cette famille, ne l'invitent pas aux événements de la communauté et lui rendent très difficile l'utilisation des services publics tels que l'inscription à l'école ou la consultation d'un médecin.

### ENTRÉE REFUSÉE

Scénario : Un jeune en fauteuil roulant est enthousiaste à l'idée de passer un vendredi soir avec ses amis. Cependant, en arrivant sur le lieu de la soirée, l'entrée lui est refusée alors que ses amis sont autorisés à entrer. Le portier dit que le fauteuil roulant ne peut pas entrer dans le bâtiment parce qu'il prendrait trop de place.

### TRAVAIL DES ENFANTS

Scénario : Un jeune garçon, appartenant à une famille économiquement défavorisée, est contraint de quitter l'école et de travailler de longues heures dans des conditions dangereuses dans une usine locale pour subvenir aux besoins de sa famille. Il travaille illégalement car il n'a pas l'âge légal dans son pays et le propriétaire de l'usine emploie fréquemment des mineurs pour faire des économies.

### MAUVAIS PATRON

Scénario : Un jeune commence son premier emploi à temps plein après avoir terminé avec succès son apprentissage. Cependant, son manager l'exploite et modifie le contrat de travail après sa signature. Son salaire n'est rarement versé à temps, souvent sous-payé, et il dit qu'il est trop jeune pour en comprendre les raisons.



8

# L'ÉVALUATION

## INTRODUCTION AUX MÉTHODES D'ÉVALUATION :

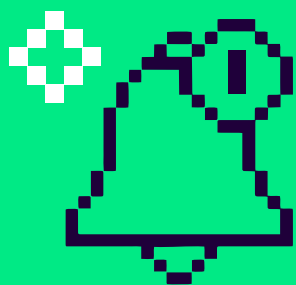
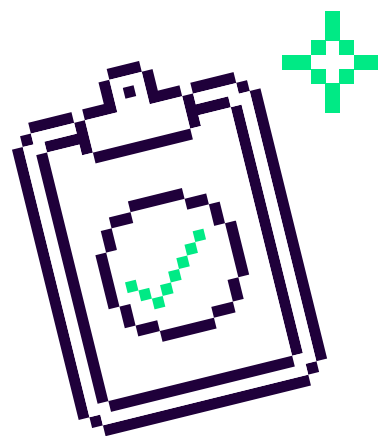
Dans les pages qui suivent, vous trouverez un grand nombre de méthodes d'évaluation différentes à utiliser après la fin d'une activité. L'évaluation doit avoir lieu immédiatement après la fin d'une activité. En tant qu'animateur, vous devez conserver les données afin de pouvoir réfléchir facilement à l'évaluation. Cela vous permettra d'améliorer vos compétences d'animateur et d'encourager les participants à réfléchir à leur

apprentissage et/ou à leur mode d'apprentissage et de participation. Avant d'évaluer les participants, vous devez également réfléchir à votre enseignement afin d'être toujours plus performant. Ensuite, vous pouvez évaluer ce que le participant a appris ou ce qu'il a ressenti à propos de l'activité. Cela permet de s'assurer que les participants ont l'esprit clair et qu'ils ont compris ce qu'il faut retenir.

## MÉTHODES D'ÉVALUATION

Les méthodes d'évaluation sont divisées en groupes d'âge, sachant qu'elles peuvent toutes être adaptées à votre groupe spécifique. Les méthodes sont un guide et un exemple de la manière dont l'évaluation peut se dérouler, mais n'oubliez pas qu'elles peuvent toutes être modifiées à votre convenance.

Bonne chance 😊

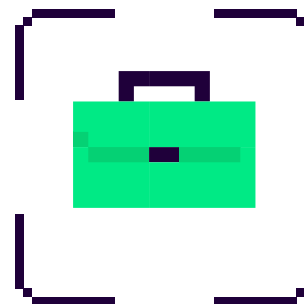
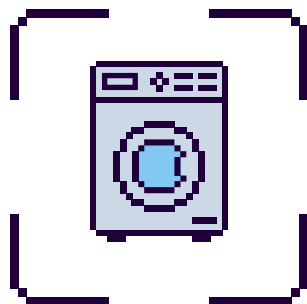


### Rappel amical :

**Nous vous encourageons à visiter la page de notre plateforme pour mettre en œuvre des activités d'évaluation de l'apprentissage en ligne. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir !**

## POUBELLE, MACHINE À LAVER, VALISE

( Y 7-21+ )



### ➤ PAS À PAS :

1. Utilisez un tableau blanc collaboratif en ligne et créez une page pour chacune des trois catégories :  
  
La poubelle : Que voulez-vous jeter (ce qui n'était pas utile, ou déroutant, pas amusant, etc.)  
  
Lave-linge : Qu'est-ce qui a du potentiel ou peut être amélioré - peut être modifié pour mieux s'adapter ?  
  
La valise : Que transportez-vous avec vous (ce qui a été bénéfique) ?
2. Les participants écrivent anonymement leurs pensées sur des post-it et les classent dans la catégorie qu'ils jugent appropriée.
3. L'animateur fera un résumé des notes et organisera une discussion ouverte. Il est important de ne pas mentionner l'auteur des notes car il s'agit d'une évaluation anonyme.

*Plates-formes suggérées :*

*Cisco Webex, Skribbl.io, Mentimeter.*

# TOILE D'ARRAIGNÉ

[ Y 7-21+ ]

## PAS À PAS :

1. Préparez une toile d'araignée, en tenant compte de la tranche d'âge, avec des questions nommant les différents aspects à évaluer, tels que : L'utilité de l'activité ; Le niveau de participation ; L'intérêt des participants ; Le niveau de satisfaction.
2. Les participants inscrivent ces concepts sur la toile d'araignée. Plus le concept est proche du centre, plus il est évalué. Plus on s'éloigne du centre, plus la note est basse.
3. Demandez aux participants de relier les points des différents mots qu'ils ont écrits pour voir le résultat de leur toile.

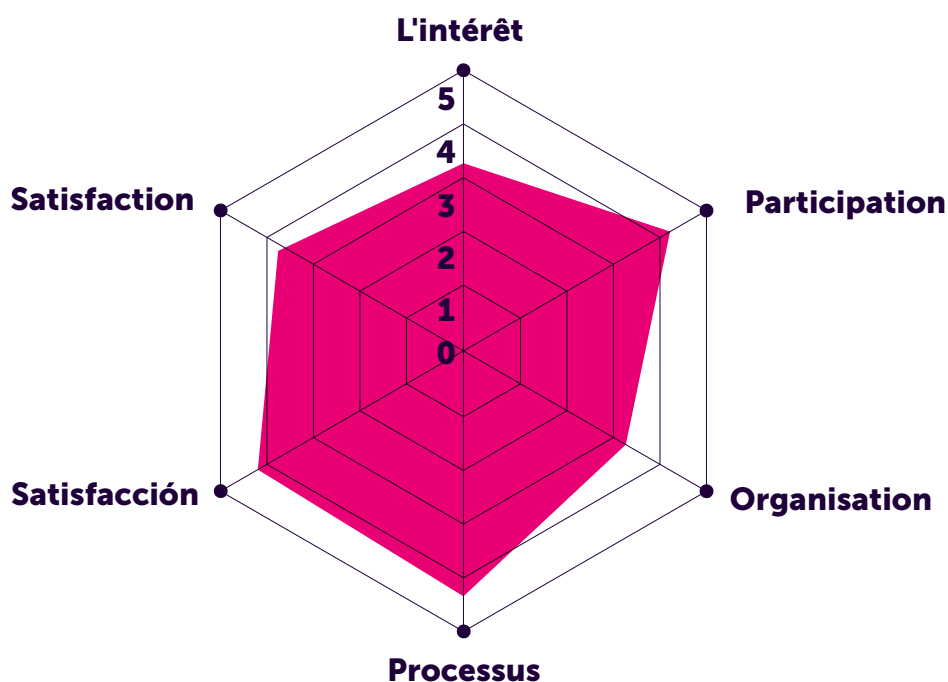
4. Discuter des résultats.

Exemples de questions :

- Pourquoi avez-vous aimé cette activité ?
- Quelle partie de l'activité n'avez-vous pas aimée ?
- Qu'est-ce qui peut être amélioré ?



**RAPPEL :**  
**CONSULTEZ NOS**  
**PLATES-FORMES**  
**"SOYEZ CRÉATIFS".**



## VOTE (Y 13+)

### ▶ PAS À PAS :

1. Allez sur [Avatarify](#) (ou toute autre plateforme suggérée) et animez l'espace de vote. Laissez les participants utiliser leurs avatars pour participer à la simulation.
2. Dressez une liste des différents aspects de l'activité sur lesquels ils peuvent "voter" (ils peuvent voter pour plus d'une activité).
3. Vérifier et refléter les résultats avec les participants.



**RAPPEL :**  
**CONSULTEZ NOS**  
**PLATEFORMES**  
**"APPRENDRE EN**  
**S'AMUSANT".**

## EN PERSONNE

### ▶ PAS À PAS :

1. Créez des boîtes ou des bocaux contenant le nombre de choses ou de parties d'une activité que vous souhaitez évaluer.
2. Donnez aux participants entre 3 et 10 bulletins de vote. (Ils peuvent voter pour plusieurs activités).
3. Comptez les votes et discutez des résultats du vote.



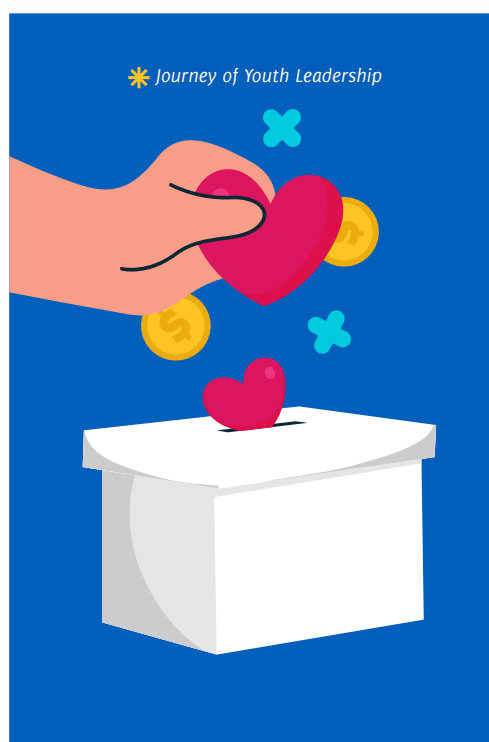
# JYL JEU DE CARTES

## ▶ PAS À PAS :

1. Préparez les cartes JYL et la liste des questions à poser, par exemple : Choisissez la carte qui montre ce que vous ressentez en ce moment ou choisissez la carte qui représente la chose que vous avez trouvée la plus difficile au cours de l'activité.
2. Demandez aux participants d'observer et de choisir une carte de leur choix en fonction des questions posées.
3. Lancez la discussion et laissez-les expliquer leur choix.



**RAPPEL :**  
**CONSULTEZ NOS**  
**PLATEFORMES**  
**"APPRENDRE EN**  
**S'AMUSANT" ET**  
**"SOYEZ CRÉATIFS".**



*Hey ! :)*

*Si vous êtes arrivé jusqu'ici, nous voulons prendre un moment pour vous dire un grand MERCI. Nous espérons que vous avez apprécié et appris de la boîte à outils E-mpACT, produite par nos formidables participants au cours de la mise en œuvre du projet.*

*Un grand merci à vous tous pour votre intérêt et vos efforts visant à rendre le travail de jeunesse et la numérisation après la Covid-19 plus inclusifs pour tous. N'oubliez pas qu'en utilisant cette boîte à outils, vous n'êtes pas seulement un lecteur, mais vous contribuez à recouvrir le monde d'amitié !*

*Nous espérons que vous mettrez cette boîte à outils en pratique dans vos activités futures et que vous la partagerez avec d'autres organisations actives dans le domaine du travail de jeunesse.*

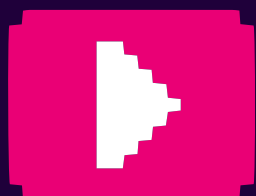
*Si vous avez des questions, des idées ou des exemples de réussite à partager, n'hésitez pas à nous contacter. Et bien sûr, l'OIF-SEI est toujours ouverte aux commentaires. C'est pourquoi nous avons mis en lien un questionnaire à remplir, soit après avoir utilisé une activité, soit après avoir terminé la boîte à outils.*

*Continuez à être géniaux !*

*En amitié,*

*L'équipe de IFM-SEI*

*Form: <https://forms.gle/d5ccQZVN2FjunzPz7>*



# E-MPACT

YOUTH FOR INCLUSIVE E-EDUCATION



IFM • SEI



Co-funded by  
the European Union

