



COMPTE-RENDU DES DÉMARCHES D'ANIMATION DU SÉMINAIRE DE RENCONTRES – ECHO NETWORK JANVIER 2023



Ce document est sous licence CC by SA
Auteur-trice-s : Ceméa France et Framasoft



I. Se rencontrer

A. PARTICIPANT·E MYSTÈRE

- x Nombre de participant·e-s : minimum 8 participant·e-s
- x Matériel nécessaire : papier, stylos
- x Préparation en amont des animateur·trice-s : ils-elles enquêtent en amont, afin d'avoir quelques informations sur le profil de chaque participant·e (missions professionnelles, loisirs, ville d'origine...) et préparent un document avec un nombre de cases correspondant au nombre de participant·e-s en laissant un encart pour trouver le prénom de la personne mystère.
- x Durée de préparation : 20-30 minutes
- x Durée d'animation : 45 min

Les participant·e-s reçoivent ce document et doivent se rencontrer, amorcer la discussion pour compléter les cases. Quel·le participant·e correspond à quelle description ? Le but est de réussir à mettre un nom en face de chaque case mystère.

Retours en grand groupe pour faire le tour des participants : on demande à une première personne de nommer quelqu'un qu'il a rencontré (« La personne habitant à Paris, venant des CEMEA, et qui travaille sur Zourit est untel »), puis cette personne fait de même avec quelqu'un d'autre, jusqu'à avoir parcouru tout le monde.

B. RENCONTRE TON PARTENAIRE

- x Nombre de participant·e-s : au minimum 4 (pour avoir au moins 2 binômes)
- x Matériel nécessaire : Post-it, stylos
- x Préparation des questions en amont par les animateur·trice-s
- x Durée de préparation : 15 min
- x Durée d'animation : 45 min

Les participant·e-s se rencontrent par binôme et doivent échanger sur différentes questions telles que : (20 min)

- Quelle est ta structure ? Quelles sont tes missions ?
- Quels sont tes intérêts ?
- Quels usages personnels du numérique ?
- Qu'est-ce que tu aimes dans le numérique ?
- Qu'est-ce que tu n'aimes pas dans le numérique ?

Pas de questions concernant les origines géographiques.

Chaque binôme doit ensuite présenter son binôme à l'ensemble du groupe (25 min). Il est possible de prendre des notes, mais uniquement sur la surface d'un post-it.

C. SE POSITIONNER DANS L'ESPACE

- x Nombre de participant·e-s : pas de limite
- x Matériel nécessaire : RAS
- x Durée de préparation : 30 min
- x Durée d'animation : 20 min

La salle est divisée en plusieurs « ères » en fonction des questions posées par les animateur·trice-s

Par exemple : Dans quelle ville habites-tu ? Dans quel pays habites-tu ? Où es-tu né·e ?

Se positionner en fonction Nord, Sud, Est, Ouest de la salle (la boussole est donnée par les animateur·trice-s).

Types de questions : Quelles langues parles-tu ? Considères-tu avoir une bonne hygiène numérique ? Etc.

D. ALPHABET DES PRÉNOMS

- x Nombre de participant-e-s : pas de limite
- x Matériel nécessaire : RAS
- x Durée d'animation : 10 min

Les animateur-trice-s donnent la consigne de se positionner dans l'ordre alphabétique de nos prénoms. L'animateur-trice pose sa lettre et les autres doivent se positionner en fonction, en demandant le prénom des personnes à côté d'elles.

E. CRÉATION DE BLASONS INDIVIDUELS

- x Nombre de participant-e-s : pas de limite
- x Matériel nécessaire : papiers, stylos, scotch
- x Durée d'animation : 30 min

Chaque participant-e crée son propre blason en répondant aux questions suivantes :

Qui-suis je ? D'où est-ce que je viens ? Qu'est-ce que je fais ? Une citation qui me plaît/me correspond ?

F. BLASONS DES STRUCTURES

Il est possible de produire la démarche des blasons pour présenter différentes structures qui sont représentées dans un événement avec les questions suivantes :

NOM DE LA STRUCTURE	
QUOI ?	OÙ ? QUI ?
VICTOIRES/ ÉVÉNEMENTS	ESPACE LIBRE

II. ETHIQUE DU NUMÉRIQUE ET VALEURS ASSOCIATIVES

Objectif : Clarifier ce qu'est l'éthique du numérique et envisager une définition commune

A. VISITEUR-EUSE-S ET ACCUEILLANT-E-S

- x Nombre de participant-e-s : minimum 6
- x Matériel nécessaire : tables, chaises, [un jeu de méta-cartes](#).
- x Préparation des animateur-trice-s : choix des cartes qui vont être présentées aux participant-e-s (dans le jeu méta-cartes).
- x Durée de préparation : 30 min
- x Durée d'animation : 1h30

Informations sur la démarche disponible sur la plateforme Libre Cours : <https://librecours.net/module/enjeux/int02/>

Étape 1 → Les participant-e-s sont divisé-e-s en petits groupes de 2 à 4 personnes en fonction du nombre de participant-e-s.

L'ensemble des cartes (choisies par les animateur-trice-s en amont) sont présentées sur une table. Chaque groupe doit choisir une ou deux cartes que le groupe souhaite discuter entre eux-elles (ex : inclusivité, transparence, décentralisation...).

Chaque groupe s'installe à son stand (1 table par stand) et retourne la carte pour en lire les détails. Il peut consulter les liens fournis sur chaque carte. Il construit son argumentaire autour de cette carte dont l'objectif sera d'accueillir des visiteur-euse-s à la suite (30 min).

Étape 2 → En fonction du nombre de participant-e-s, plusieurs rounds sont possibles

Si quatre groupes alors deux groupes tiennent leurs stands et deux autres visitent. Les participant-e-s accueillent sur le stand et échangent autour de la thématique. Les « visiteur-euse-s » sont sollicité-e-s sur ce sujet de manière dynamique, en étant interpellant par celles et ceux qui ont creusé le sujet (de nouvelles réflexions émergent sur le sujet puisque nouvelles arrivées). (20 min).

Et inversement des rôles, les visiteur-euse-s deviennent les participant-e-s qui accueillent (20 min)

Étape 3 → Retour en grand groupe

Ressentis des participant-e-s – quels points clivants ? Quels échanges ? Qu'est-ce que je retiens des

échanges ?

B. TROUVER UNE DÉFINITION COMMUNE

- x Nombre de participant-e-s : 8 minimum
- x Matériel nécessaire : différents espaces (dans une même salle)
- x Préparation des animateur-trice-s : choix d'une liste de quinze mots qui pourraient définir l'éthique numérique.
- x Durée de préparation : 15 minutes
- x Durée d'animation : 1h30

Étape 1 → Les participant-e-s sont divisé-e-s en petits groupes en fonction du nombre de participant-e-s. Chaque petit groupe reçoit une liste de 15 mots (définie auparavant par les animateur-trice-s). Dans chaque groupe, les participant-e-s doivent se mettre d'accord pour choisir 4 mots de la liste qui selon eux-elles correspondent à une définition de l'éthique numérique. (15 min)

Étape 2 → Un groupe rencontre un autre groupe, le groupe s'élargit et les participant-e-s doivent échanger sur leurs choix de mots pour trouver une définition commune. À la fin du temps (20 min), le groupe doit avoir choisi 4 mots en commun.

Étape 3 → Le groupe s'élargit une dernière fois pour laisser la place au grand groupe et confronter les choix des deux groupes précédents. Même consigne : se mettre d'accord en confrontant les arguments (20 min).

Étape 4 → Retour en grand groupe avec les animateur-trice-s sur le choix des mots, la signification, les ressentis, ce qui a pu limiter dans la prise de décision.. (20 min).

Attention : en fonction des langues parlées, les mots n'ont pas la même signification / Prêter attention au sens des mots en fonction de la traduction.

C. DÉBAT MOUVANT

- x Nombre de participant-e-s : pas de limite
- x Matériel nécessaire : RAS
- x Préparation des animateur-trice-s : élaboration des sujets qui seront discutés
- x Durée de préparation : 30 mn (trouver des phrases clivantes prend du temps)
- x Durée d'animation : 45min

La salle est répartie en 3 zones :

- D'accord
- Pas d'accord
- Pas d'opinion

Les animateur-trice-s énoncent la première affirmation. Les participant-e-s se positionnent en fonction de leur avis. Une fois positionné, l'animateur-trice lance le débat « Pourquoi être d'accord ? Pourquoi ne pas être d'accord ? ».

En fonction des arguments et réflexions énoncées, les participant-e-s sont libres de changer de place.

Exemples d'affirmations :

- « Les outils numériques sont neutres, donc l'éthique n'a pas sa place dans ce débat »
- « Parler d'éthique, c'est avant tout parler de valeurs »
- « Lier numérique et éthique est difficile »
- « Faire le choix d'outils numériques éthiques, ça fait perdre du temps »
- « Le débat sur l'éthique dans le numérique est un combat perdu d'avance »

D. ARPENTAGE

- x Nombre de participant-e-s : 6 minimum
- x Matériel nécessaire : stylos, papier, scotch
- x Préparation des animateur-trice-s : choix des textes en amont
- x Durée de préparation : 45 mn (trouver des textes adaptés)
- x Durée d'animation : 45 min

Étape 1 → Les participant-e-s sont divisé-e-s en plusieurs groupes (6 à 8) en fonction du nombre de participant-e-s. Un texte est donné à chaque groupe. Ce texte est lu en collectif par l'ensemble du groupe à haute voix.

Étape 2 → Chaque groupe marque sur une affiche 2 points sur lesquels ils-elles sont d'accord (issu du texte) et deux points sur lesquels les avis divergent. Ces posters seront affichés.

Étape 3 → Retours en grand groupe

Si le débat mouvant et l'arpentage sont faits dans la même session, possibilité d'un temps individuel pour marquer sur une feuille ce qui a été retenu par chaque participant-e, qui sera affichée sur les murs.

III. COMMUNS : LA DÉCENTRALISATION, L'ARCHITECTURE EST POLITIQUE

Objectif : Comprendre la décentralisation des réseaux et le fonctionnement des instances décentralisées.

A. INVENTE LES CGU DE TON RÉSEAU SOCIAL

- x Nombre de participant-e-s : minimum 4 (soit pour faire deux groupes de 2 ou 4 personnes individuelles)
- x Matériel nécessaire : papier, feuilles, stylos, scotch, post-it, une trame de CGU en exemple
- x Durée de préparation : 30 min
- x Durée d'animation : 2 h

Étape 1 → En petits groupe de 3 à 4 personnes : rédiger des Conditions Générales d'Utilisation/ Règles du jeu de votre réseau social » avec les profils ci-dessous :

Start up
Libristes
Mouvement politique
« Safe space »

Chaque participant-e tire au sort (dans un panier) un des rôles au hasard pour former son groupe. Chaque groupe a 30 min pour rédiger ses propres règles du jeu à partir d'une trame proposée pour guider la rédaction

Pour rédiger ses règles du jeu ou CGU, les animateur-trice-s peuvent donner des pistes d'idées telles que :

- payant/gratuit
- respecter la loi ou non
- écriture inclusive autorisée/ interdite / tolérée / obligatoire
- langue principale
- anonymat, pseudos, identifié...
- taille des messages en nombre de caractères
- limite de message par jours, mois, semaines..
- ajout de médias aux messages (vidéos, images...)...

Étape 2 → Chaque instance écrit un message (en fonction de son instance) qui sera posté sur l'ensemble des instances, car ces réseaux sociaux sont fédérés = reliés entre eux.

Ces messages seront affichés dans la salle pour simuler un envoi sur tous les réseaux sociaux

Étape 3 → **Modération** – C'est au groupe qui a créé les règles de modérer les posts reçus, en y apposant un post-it avec ses réactions. Chaque groupe se déplace donc pour lire chaque message et réagir :

- On peut rejeter le message
- Bloquer l'instance sur la vôtre : tous les futurs messages seront refusés
- Alerter
- Accepter le message
- Accepter mais y répondre
- Accepter et modifier/adapter ses règles du jeu

Étape 4 → Retour en grand groupe

— Ouverture sur les questions d'utilisation des logiciels propriétaires / des limites dans la liberté d'expression et d'agir des personnes

Propositions d'alternatives :

Mastodon = réseau social de microblogging décentralisé et fédéré.

Peertube = réseau social de publication de vidéos décentralisé et fédéré

Mobilizon = plateforme d'organisation et publication d'événements avec respect de l'anonymat avec plusieurs identités possibles pour chaque personne. Réseau décentralisé et fédéré.

B. JEU « A WORLD OF MUSIC » / Qui décide du programme musical ?

Objectif : comprendre comment les décisions se prennent dans des groupes à différentes échelles, voir quelle liberté on a d'écouter ce que l'on aime dans telle ou telle instance, s'accorder sur les règles d'un programme musical pour satisfaire toutes les personnes d'une instance et éviter que chacun-e termine tout-e seul-e sur sa propre instance.

- x Nombre de participant-e-s : à partir de 4 personnes
- x Matériel nécessaire : enceinte, de quoi diffuser de la musique (par internet)
- x Durée de l'animation : 1h30

Étape 1 → Consigne de départ : constituer des grappes de participant-es qui doivent s'accorder sur un programme musical pour composer une radio. (40 min) Chaque groupe doit s'accorder sur une liste de 5 musiques, en choisissant une musique en particulier qu'on fera écouter aux autres.
Finalité : Avoir 3 ou 4 radios différentes avec chacune un programme musical composé par les membres de la radio.
Chaque groupe fait écouter une musique aux autres groupes.

Étape 2 → Les groupes sont mélangés : Dans chaque groupe, les participant-es échangent sur le processus de choix qui s'est déroulé autour de la radio : quels critères ont-ils-elles choisi pour composer leur radio, quelles difficultés ils-elles ont rencontré et le parallèle avec l'activité précédente (« Trouver une définition commune »). Élargir le débat plus généralement sur les critères pour faire fonctionner un commun et les pièges à éviter pour ne pas mettre le commun en péril.
Amener les 2 groupes à identifier les avantages des communs, à comprendre que leur existence nécessite de respecter un ensemble de règles.

C. PRATIQUER UNE INSTANCE DANS LA VRAIE VIE

- x Nombre de participant-e-s : 4 minimum
- x Matériel nécessaire : papiers, feutres, stylos, scotch
- x Durée de l'animation : 2 h

PARTIE 1

Étape 1 → Par groupe (varie en fonction du nombre de participant-e-s), les participant-e-s construisent leurs propres règles d'instances qui régissent la communication au sein de leur communauté (termes à utiliser, actions à mener pour parler, finir sa phrase, posture...) et les couchent sur un paperboard (25 min)

Étape 2 → Les groupes présentent à l'oral et avec l'appui du paperboard, leurs règles à toute le groupe (en s'appliquant leurs propres règles) 25 min

Étape 3 → 3 sous groupes qui débriefent le vécu, la construction des règles dans leur communauté...

PARTIE 2

Quelques paramètres réels d'instance pris en exemple et éventuel(s) impact(s) sur les méfaits des réseaux sociaux

Étape 1 → 5 min individuel : liste des « effets positifs » et des « effets négatifs » des réseaux sociaux. 2 couleurs de post-it.

Étape 2 → Puis, 2 personnes se rejoignent et partagent [5 min]. Une liste est consolidée. Les post-it en doublon sont mis de côté.

Étape 3 → Puis 4 personnes se rejoignent. Idem.

On recommence jusqu'à avoir un paper board avec l'ensemble des post-it différents.

On s'interroge ensuite en grand groupe en commun sur l'éventuelle influence des paramètres techniques ci-dessous (traduite par l'animateur-ice) au regard de la liste précédente :

# Maximum allowed character count	# Maximum number of pinned posts
# Maximum de caractères autorisés dans un pouet	# Nombre maximum de pouets épinglés
MAX_TOOT_CHARS=5000	MAX_PINNED_TOOTS=5
# Maximum allowed bio characters	# Maximum allowed poll options
# Maximum de caractères pour la présentation du compte	MAX_POLL_OPTIONS=5
MAX_BIO_CHARS=1000	# Maximum image and video/audio upload sizes
# Units are in bytes	MAX_IMAGE_SIZE=8388608
# Taille maximum des vidéo et des photo	MAX_VIDEO_SIZE=41943040
# 1048576 bytes equals 1 megabyte	# Maximum search results to display
# limitation dans les résultats de recherches	# MAX_SEARCH_RESULTS=20

IV. PRENDRE SOIN ET CONVIVALISER INTERNET

A. DES RESSOURCES À LA MODÉRATION POUR PRENDRE SOIN

- x Nombre de participant-e-s : pas de limite
- x Matériel nécessaire : internet, papier, stylos, scotch, liste de sites à consulter
- x Durée de préparation : 30 mn
- x Durée de l'animation : 2h

Liste des sites à titre d'exemple :

- Plus qui prend soin de notre attention et de ne pas être angoissant quand on veut dépiler notre pile de trucs à lire <https://flus.fr/>
- Plateaux Numériques qui propose de petits sites accessibles pour les collectivités à petits moyens <https://gauthierroussilhe.com/articles/plateaux-numeriques>
- Des ressources pour les femmes victimes de cyberviolences <https://echap.eu.org/>
- Des ressources pour les personnes queer qui veulent protéger leur vie privée sur internet <https://wiquaya.org/>
- Des cartes pour aider à agir collaborativement ou se renseigner sur le numérique éthique, augmentées en version web <https://www.metacartes.cc/>
- Céleste https://fr.wikipedia.org/wiki/Celeste_%28jeu_vid%C3%A9o%29 et notamment sa façon de parler de santé mentale
- Freetube qui permet d'accéder aux contenus de Youtube et protéger sa vie privée <https://tugaleres.com/2021/02/25/freetube-ou-comment-acceder-aux-videos-youtube-sans-pub-tout-en-protectant-ses-donnees-privées/>
- Gyn&co pour recenser des soignant.es féministes <https://gynandco.wordpress.com/>
- Atlas de biodiversité pour recenser les espèces vues <https://sig.dinan-agglomeration.fr/cartes/atlasdelabiodiversite/index.html#>
- La carte des ressources (lieux d'écoute, de soin, aide juridique...) pour les victimes des VSS, par l'asso Resonantes <https://carte.resonantes.fr/>
- Transcription pour aider à indexer sur le Web et pour personnes malentendentes <https://www.librealire.org/>
- « Women in tech » <https://www.duchess-france.org/>

PARTIE 1 – EXPLORATION [45 min]

Sur la base de la liste de ressources / sites de gens qui utilisent le numérique pour prendre soin → Par 3, choisir deux/trois sites, les explorer et faire une carte d'identité (Nom, objet, 6 points notables à partager) à afficher sur un A4

Préparer « des tableaux humains » par groupe sur deux idées clés autour des invariants du « prendre soin dans le numérique » que l'on veut faire passer

PARTIE 2 - RENDUS EXPRESSIFS [15 min]

Chaque groupe présente ses « tableaux humains » et plus si affinités

PARTIE 3

Possibilité de témoigner d'une expérience de modération (si une personne le souhaite)

PARTIE 4

Discussion autour l'expérience de la modération avec le recul d'expérience de la modération.

B. DISCUSSION AUTOUR DE LA CONVIVALITÉ

- x Nombre de participant-e-s : minimum 4 personnes
- x Matériel nécessaire : des post-it
- x Durée de la préparation : 15 minutes
- x Durée de l'animation : 2h

Étape 1 → Lever les problèmes (en grand groupe)

L'accompagnement et la convivialité autour du numérique : au fond, à quoi bon ?

À l'aide de post-it, les participant-e-s énumèrent les problèmes qu'ils rencontrent au quotidien, autour de l'éducation au numérique, et des problèmes que le numérique peut poser. On classe les problèmes suivant leur cause/origine, en suivant le triangle des responsabilités : personne (est-ce un problème liés aux individus?) / gouvernement (est-ce un problème lié à l'action du gouvernement – des politiques publiques ?) / entreprises

(est-ce un problème lié aux entreprises ?).

Chaque participant-e place son post-it, en explicitant si besoin ce qu'il-elle voulait exprimer. À la fin, on essaie de rassembler les post-it/problèmes se ressemblant, afin de faire émerger les problèmes les plus récurrents.

Étape 2 → Échanger sur le sujet (en petit groupe)

On divise les participant-e-s en petit groupe, en lançant l'échange avec la question suivante : « au vu de tous ces problèmes, à quoi bon vouloir accompagner ? Est-ce que, finalement, la somme des problèmes à résoudre n'est pas trop importante ? »

Au besoin, l'animateur-trice peut contribuer à la discussion en rappelant qu'il y a eu une nette amélioration sur les 10, 15, 20 dernières années, avec une prise de conscience, des mesures européennes (RGPD ...), et qu'il n'y a pas forcément besoin de changer le monde entier : changer son monde, c'est déjà bien !

C. CARRÉ DU SOIN

- x Nombre de participant-e-s : pas de limites
- x Matériel nécessaire : une feuille grand format avec 4 axes et des mots clés pour aider à la compréhension de chaque axe.
- x Durée de préparation : 15 min
- x Durée de l'animation : 2 h

Le philosophe Xavier Guchet, professeur de philosophie au laboratoire Costech de l'UTC, a identifié à travers son livre « Du soin dans la technique » quatre manières d'appréhender le soin dans la technique. Il a exposé ces 4 axes sous la forme d'un carré : le carré du soin.

A partir de ces 4 axes (identifiés par des mots clefs pour aider à la compréhension), les groupes sont amenés à se pencher sur ces axes et à décrire ce que chacun y perçoit et à le confronter aux autres.
4 axes du carré du soin (reformulés pour le contexte) :

Connaissance : Rechercher la connaissance / encapaciter les citoyen-ne-s / expliquer aux utilisateur-trice-s comment ça marche

Explication : Expliquer rationnellement (parler des objets) et susciter le débat / Questionner ses pratiques/outils / est-ce qu'on fait l'effort d'expliquer, de partager la connaissance

Naturels : S'insérer dans la nature (et incorporer sa complexité) / parle de la dimension "écologique" : quel impact sur l'environnement

Humains : Considérer les utilisateur-trice-s (insérer les humain-e-s) : comment les utilisateur-trice-s sont inclu-e-s dans

Déroulé

1) Se répartir en petit groupe de 3-4 personnes.

Temps 1 sur 15 minutes en 4 petits groupes :

« Pour les thèmes « **Connaissance** » et « **Explication** », relever ce qui pour vous évoque ces mots dans le soin. Qu'est-ce que ça vous évoque dans vos pratiques ? Trouver des exemples d'actions qui vont en ce sens. »

2) Rassembler 2 groupes pour former des groupes moyens.

Temps 2 sur 45 minutes en 2 groupes moyen :

« Chaque groupe expose et justifie ses choix aux autres. Donne des exemples concrets du soin et des mots qui ont évoqué ce soin. Ainsi que les mots qui n'ont pas fait sens pour eux-elles. »

3) Retrouver les petits groupes initiaux de 3-4 personnes avec même dispositif qu'au début

Temps 1 sur 15 minutes en 4 petits groupes

« Pour les thèmes « **Naturels** » et « **Humains** », relever ce qui pour vous évoque ces mots dans le soin.

Qu'est-ce que ça vous évoque dans vos pratiques ? Trouver des exemples d'actions qui vont en ce sens. »

4) On se retrouve en grand groupe (tous les petits groupes ensemble)

Temps 4 sur 45 min.

« Chaque groupe expose et justifie ses choix aux autres. Donne des exemples concrets du soin et des mots qui ont évoqué ce soin. Ainsi que les mots qui n'ont pas fait sens pour eux. »

5) Un temps de bilan collectif est aussi consacré à analyser la démarche utilisée pour cette thématique.

V. SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE ET LOW TECH

A. LIFE PHONE (OPTION 1)

Cartes « Lifephone » : <https://framagit.org/stph.crzt/lownum/-/blob/main/lifephone/lifephone-cards.pdf>

Origine de LifePhone : <https://librecours.net/module/lownum/lifephone/methode.xhtml>

- x Nombre de participant-e-s : pas de limites
- x Matériel nécessaire : un jeu de cartes « Lifephone » de préférence plastifié car réutilisable, stylos effaçables, feutres, des cartes vierges plastifiées pour inventer son lifephone, des cartes « notes » plastifiées
- x Durée de l'animation : 1h30
- x Préparation de l'animation : les animateur-trice-s ont choisi en amont les cartes qui pouvaient être choisies par les participant-e-s en variant les thématiques par groupe

Les participant-e-s sont réparti-e-s en groupe de 2/3 (en fonction du nombre de personnes) et doivent choisir parmi 3 cartes une particularité d'un smartphone sobre en énergie et juger de son impact sur le plan écologique et de leur acceptation de l'effort de cette particularité.

Étape 1 → 20 min : chaque groupe choisit une carte parmi 3 à partir du titre de la carte, puis en lit les détails et détermine pour cette carte, combien de coeurs elle attribue (selon son impact écologique) et combien de pique elle attribue (selon sa difficulté d'acceptation). Le groupe recommence avec une seconde carte si le temps le permet.

Étape 2 → 15 min : une carte vierge est distribuée à chaque groupe qui invente une particularité eco-responsable.

Étape 3 → Puis chaque groupe présente une des cartes choisies ou crée et la présente aux autres groupes. Chaque groupe doit alors indiquer sur une carte de vote, s'il trouve chacune des fonctionnalités pertinente sur une échelle de 1 à 5.

Étape 4 → Puis en grand groupe, chaque groupe donne le résultat de son vote et les raisons de son vote. Les points sont cumulés pour déterminer la fonctionnalité jugée la plus bénéfique.

CC-by-SA :

Auteurs originaux : Audrey Guélou, Stéphane Crozat – Framasoft – Picasoft

B. LIFEPHONE (OPTION 2)

- x Nombre de participant-e-s : pas de limite
- x Matériel nécessaire : un jeu de cartes « Lifephone » de préférence plastifié car réutilisable, stylos effaçables, feutres
- x Durée de l'animation : 1h30
- x Préparation de l'animation : les animateur-trice-s ont choisi en amont les cartes qui pouvaient être choisies par les participant-e-s. <https://framagit.org/stph.crzt/lownum/-/blob/main/lifephone/lifephone-cards.pdf>

Déroulement :

- Les cartes sélectionnées en amont par les animateur-trice-s sont disposées au milieu du cercle des participant-e-s. (pour qu'il y en ait 2 par personne environ)
- Une personne s'auto-désigne et va chercher une carte, elle la lit à voix haute. Elle s'exprime ensuite sur la proposition de la carte : elle donne le nombre de coeurs qu'elle affecte sur une échelle de 0 à 5 et elle donne aussi le niveau d'inconfort en quantifiant en nombre de piques sur une échelle de 1 à 5.
- Débat 3mn autour de la fonctionnalité que proposait la carte avec tout le groupe et ensuite, l'ensemble des participant-e-s vote à doigt levé pour donner son nombre de coeurs et de piques pour cette fonctionnalité.
- Le total de cœur et de pique est collecté au fur et à mesure pour avoir une moyenne. Chaque participant-e est invité-e à faire sa propre moyenne pour pouvoir se situer par rapport à la moyenne du groupe consolidée.

- Suite à ce vote, le groupe peut faire de nouvelles propositions.
- Débrief animé par les animateur-ric-e-s.



C. Jeu de rôle

- x Nombre de participant-e-s : minimum 4
- x Matériel nécessaire : des post-it
- x Durée de l'animation : 1h30
- x Préparation de l'animation : les animateur-trice-s ont choisi en amont des thèmes de débat

Déroulement :

- L'animateur-trice choisit un thème de débat, pour questionner nos usages vis à vis du numérique, et de s'il est toujours nécessaire d'en mettre.
- Les thèmes choisis doivent laisser place au débat, à l'interprétation, et à des réponses différentes en fonction du contexte.
- L'animateur-trice distribue à chaque participant-e un rôle, soit de « technophile », soit de « technophobe » ; chacun-e devra défendre ce point de vue lors du débat.
- Chaque débat dure entre 10 et 20 minutes ; quand on a fini un thème, on passe au suivant, en changeant les rôles (pour éviter qu'une personne soit toujours « technophile » ou « technophobe »).

Quelques exemples de thèmes :

- Le vote : est-ce que le vote électronique ne pourrait-il pas fluidifier le processus démocratique, permettre aux citoyen-ne-s de prendre part à plus de décisions ? Est-ce que le vote à distance pour des associations (AG ...) ne permet pas de simplifier le processus en enlevant le besoin de tous se réunir physiquement au même endroit ? Quid de la confiance dans le vote (et ses résultats) dans ces cas là ?
- Les événements : est-ce qu'il est encore nécessaire de faire venir les gens en présentiel ? Ne pourrait-on pas faire un ECHO network en distanciel, ce qui permettrait d'éviter les problèmes logistiques, le coût financier du transport, la fatigue lié au transport ...
- Le numérique à l'école
- Le numérique pour aider les personnes vulnérables : à la fois pour des publics vulnérables (qui sont plus en difficulté face au numérique), et des publics pour qui le numérique est le seul moyen de communication accessible

VI. OBJECTIFS ET SUITE DU PROJET

Pour rappel, ce séminaire de rencontre s'inscrivait comme la première activité du projet européen [ECHO NETWORK](#), qui prendra fin en novembre 2024.

7 partenaires du projet : [Ceméa France](#), [Framasoft](#), [Céméa Belgique](#), [Center for Peace Studies](#) (Croatie), [Solidar Foundation](#) (Belgique), [Weilli Eichler Akademie](#) (Allemagne), [Fédération Italienne des Ceméa](#).

Ce projet doit pouvoir produire différentes ressources (dans les langues représentées par le consortium de partenaires) :

1. Un **référentiel des formations** existantes pour les acteurs de l'éducation populaire dans les pays partenaires du projet en lien avec le principe de « citoyenneté numérique ».
2. Un **référentiel des ressources et outils** disponibles dans le réseau des partenaires européens du projet.
3. Un **plaidoyer** pour une transition numérique éthique et durable
4. Un **kit de défense numérique** pour les jeunes
5. Un **guide de survie** pour les représentant.e.s d'**associations**
6. Une **cartographie des organisations** qui travaillent à la promotion d'un numérique éthique dans les pays partenaires du projet.

Les prochaines activités du projet sur l'année 2023 sont :

- x Visite d'étude à Berlin, en Allemagne « Les jeunes et les réseaux sociaux » du 28 au 30 mars.
- x Visite d'étude à Bruxelles, en Belgique « Les méthodes d'éducation active/principes d'Éducation Nouvelle pour sensibiliser aux alternatives du numérique » du 13 au 15 juin.
- x Visite d'étude à Bari, en Italie « Entre présentiel et distanciel / Sobriété numérique » du 26 au 28 septembre.
- x Visite d'étude à Zagreb en Croatie « Accessibilité et Inclusivité du numérique » du 5 au 7 décembre.