

# PLAIDOYER

POUR LA GÉNÉRATION NUMÉRIQUE



# A4GD

**NOS SUPER-HÉROÏNES ET  
SUPER-HÉROS NUMÉRIQUES**

**UN PROGRAMME SURF SMART**

**CONVIENT AUX ÂGES : 7+ – 16+**

# SOMMAIRE



## BIENVENUE ET PRÉSENTATION ..... 4

Bienvenue à la Campagne de plaidoyer pour la Génération Numérique (A4GD) : Nos Super-héroïnes et Super-héros Numériques ! .....	4
Notre objectif .....	4
Résultats d'apprentissage .....	5
À qui s'adresse ce pack ? .....	5

## COMMENT FONCTIONNE CETTE RESSOURCE ? ..... 6

<b>SESSION 1 : Voir le Changement</b> .....	<b>6</b>
<b>SESSION 2 : Planifier le Changement</b> .....	<b>6</b>
<b>SESSION 3 : Mener le Changement</b> .....	<b>7</b>
<b>SESSION 4 : Partager le Changement</b> .....	<b>7</b>
Comment obtenir votre badge ? .....	7
Parcours d'apprentissage .....	8

## QU'EST-CE QUE LE PLAIDOYER ? ..... 10

... Qui sont les décisionnaires ? .....	10
... Comment entrer en contact avec les décisionnaires ? .....	11
Pourquoi le plaidoyer ? Pour plusieurs raisons. ....	11
Les Objectifs de développement durable (ODD) .....	12
Qui peut faire du Plaidoyer ? .....	12
Les super-héroïnes et super-héros numériques qui changent le monde .....	13
Ghana .....	13
Ouganda .....	13
Madagascar .....	13
Népal .....	13

## GUIDE DE FACILITATION ..... 14

## COMMENT UTILISER LE PLAIDOYER MENÉ PAR LES FILLES ? ..... 16

## IL EST TEMPS D'ÊTRE C.L.A.P. .... 17

## UTILISER LES ETATS D'ESPRITS DU LEADERSHIP ..... 18

## LE CADRE GRANDIR ET APPRENDRE (GEA) ..... 19

## QUESTIONNAIRE AVANT ACTIVITÉ ..... 20

## PLAN ET GUIDE DES SESSIONS ..... 26

## APERÇU ET INTRODUCTION DES SESSIONS ..... 31

## **SESSION 1: VOIR LE CHANGEMENT** ..... **32**

1. Comprendre le problème .....	32
2. Le monde que nous voulons voir .....	34
3a. Comprendre le plaidoyer : prendre position .....	36
3b. Comprendre le plaidoyer : Théâtre forum .....	39
4a. Groupe de réflexion : la recherche à la rescousse .....	42
4b. Recherchez votre voie vers le changement .....	44

## **SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT** ..... **46**

5. Les superhéroïnes et Superhéros du numérique : Plaider pour un Internet plus sûr .....	46
6. L'Arbre à problèmes .....	51
7. Cartographie du pouvoir (connaître vos décideurs.ses) .....	56
8. Nom du projet, buts et objectifs .....	58

## **SESSION 3: MENER LE CHANGEMENT** ..... **64**

9a. Communication efficace Petit(e)s .....	64
9b. Communication efficace Moyen(ne)s et agé(es) .....	66
10. Toutes les formes de plaidoyer .....	70
11. Il est Temps d'Agir (Plan) .....	74
12. 12. Aventures dans le plaidoyer .....	77

## **SESSION 4: PARTAGEZ LE CHANGEMENT** ..... **78**

13. Votre Rapport d'Impact .....	78
14a. Appuyez sur Partager ! Petit(e)s .....	81
14b. Appuyez sur Partager ! Moyen(ne)s et agé(es) .....	83
15. Créer un changement durable .....	86

## GLOSSAIRE ..... 87

## QUESTIONNAIRE APRÈS ACTIVITÉ ..... 88

## REMERCIEMENTS ..... 100

# BIENVENUE ET PRÉSENTATION

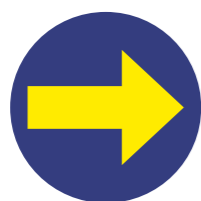
## BIENVENUE À LA CAMPAGNE DE PLAIDOYER POUR LA GÉNÉRATION NUMÉRIQUE (A4GD) : NOS SUPER-HÉROÏNES ET SUPER-HÉROS NUMÉRIQUES !

Cette ressource a été créée par l'Association Mondiale des Guides et des Eclaireuses (AMGE) et soutenue par Norton. Ce kit d'activités vise à vous donner, à vous et à votre groupe, l'opportunité de devenir des Super-héroïnes et Superhéros du Numérique en acquérant les compétences nécessaires pour créer et promouvoir un monde plus égalitaire, dans lequel chacun.e se sent en sécurité et heureux, en ligne comme hors ligne !

Internet rapproche plus que jamais le monde et notre mouvement, offrant aux Guides et aux Eclaireuses les outils nécessaires pour communiquer, partager et défendre les causes qui les concernent. Cependant, cette interconnectivité s'accompagne de nouveaux risques pour les enfants et les jeunes en ligne. La montée de la désinformation, des fausses informations, des théories du complot, du cyber harcèlement et de la censure, encore aggravée par l'intelligence artificielle (IA), a entraîné une exposition accrue aux préjudices et aux menaces en ligne. L'élargissement de la Fracture Numérique, qui accentue les inégalités en matière de compétences numériques et d'accès à Internet, combiné à l'augmentation des risques de violences basées sur le genre, facilitées par la technologie, empêche de nombreuses personnes d'accéder à Internet et de l'utiliser en toute sécurité.



**Il est plus important que jamais** de doter les enfants et les jeunes des outils nécessaires pour identifier et remettre en question ces problématiques existantes, en développant leurs compétences, leur esprit critique et leur confiance afin qu'elles et ils puissent dialoguer avec les actrices et acteurs décisionnaires concernés, et ainsi contribuer à la création d'un espace numérique plus sûr et plus égalitaire pour toutes et tous.



### NOTRE OBJECTIF :

Donner à une génération d'enfants et de jeunes les moyens de mener le changement, de s'exprimer et d'agir pour créer un Internet plus sûr et plus inclusif pour tous.

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE

Nous souhaitons vous soutenir et vous encourager, vous en tant que Responsable et les jeunes de votre groupe, à devenir des citoyens numériques autonomes, conformément à notre cadre (GeA) « Grandir et apprendre ».

À la fin de ce programme, nous espérons que chaque guide et éclaireuse pourra dire fièrement :

### Maintenant, je peux

- Identifier les principaux.les décisionnaires dans ma communauté et au-delà, comprendre comment interagir avec eux grâce à une communication efficace
- Me sentir à l'aise d'utiliser le plaidoyer comme outil pour lutter contre les inégalités numériques et promouvoir l'accès et l'inclusion pour tou.te.s
- Concevoir et diriger des projets de plaidoyer visant à influencer les politiques, les lois et les attitudes sociales liées à la sécurité sur Internet
- Développer mes compétences pour suivre et évaluer l'impact de mon projet de plaidoyer, apprendre ce qui fonctionne et ce qui peut être fait pour l'améliorer
- Contribuer à créer des communautés plus sûres et plus inclusives, tant en ligne que hors ligne

Le programme d'éducation non formelle Surf Smart, a été développé en partenariat avec Norton, et a touché plus de **850,000 jeunes sur les cinq continents**. **84.5% of girls** des filles se sentent désormais plus confiantes pour utiliser Internet en toute sécurité afin d'agir et de créer un changement social. Vous pouvez écouter directement les témoignages des jeunes qui ont suivi le programme ici :: [Surf Smart 2.0](#).



*"Lorsque suffisamment de personnes se rassemblent, le changement survient et nous pouvons accomplir presque tout. Alors, au lieu de chercher l'espoir, commencez à le créer."*  
Greta Thunberg

## À QUI S'ADRESSE CE PACK ?

Ce pack est destiné aux animateurs et responsables de groupes de guides et éclaireuses âgées de **7 ans et plus** qui ont suivi le programme Surf Smart et souhaitent mener à bien un projet de sensibilisation lié à la sécurité en ligne et à l'inclusion numérique.

Ce pack est divisé en trois tranches d'âge recommandées, qui proposent des conseils supplémentaires et des activités facultatives. Il s'agit des tranches d'âge suivantes :

- ★ **-Branche jeune (7 à 10 ans) :**  
Des activités simples, centrées sur l'apprentissage des étapes clés nécessaires pour promouvoir le changement.
- ★ **Branche Intermédiaire (11 à 15 ans) :**  
Des activités qui approfondissent ces thématiques.
- ★ **Branche Aînée (16 ans et plus) :**  
Des activités axées sur la création de changements systémiques et l'exploration de sujets plus complexes.

### Nous vous conseillons

- de vérifier l'âge indiqué pour chaque activité afin de vous assurer qu'elle convient à votre groupe. Il s'agit uniquement d'âges suggérés, et nous vous encourageons à les utiliser à titre indicatif et à sélectionner les activités les plus pertinentes pour votre groupe.

# COMMENT FONCTIONNE CETTE RESSOURCE ?

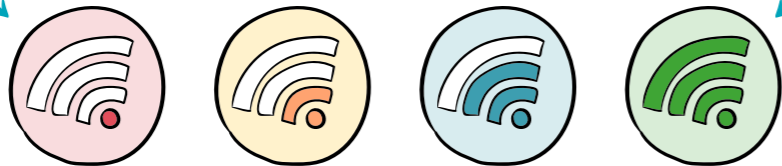
Suivez les quatre sessions *Superhéroïnes* et *Superhéros Numériques* (chacune dure environ 1 heure et 30 minutes chacune) pour planifier un projet de sensibilisation Surf Smart. Vous pouvez suivre votre parcours d'apprentissage grâce aux icônes Wi-Fi associées à chaque section du programme afin de guider votre groupe tout au long du programme.

Au cours des sessions, vous acquerez les compétences et les connaissances nécessaires pour planifier un projet de plaidoyer efficace et significatif.

Votre objectif est de développer votre projet de plaidoyer afin de vous sentir au meilleur de votre forme et de faire passer votre message en faveur du changement avec le plus d'impact possible !

Pour chaque activité, une option « Passer en ligne » est proposée. Il s'agit d'une adaptation suggérée pour les groupes qui réalisent le pack d'activités dans un cadre en ligne ; elle n'est pas nécessaire si les activités sont menées en présentiel.

Vous pouvez suivre votre parcours d'apprentissage grâce aux icônes Wi-Fi associées à chaque section



## SESSION 1 : VOIR LE CHANGEMENT

1. Comprenez et sélectionnez un problème spécifique que vous souhaitez aborder
2. Imaginez un monde où tout le monde peut utiliser Internet en toute sécurité et avec plaisir
3. Comprenez ce qu'est le plaidoyer et comment vous pouvez l'utiliser
4. Apprenez à effectuer des recherches efficaces



## SESSION 2 : PLANIFIER LE CHANGEMENT

5. Découvrez les témoignages d'autres défenseurs du numérique
6. Explorez votre problème spécifique plus en détail
7. Identifiez les principaux décisionnaires
8. Définissez des objectifs clés



## SESSION 3 : MENER LE CHANGEMENT

9. Développez vos compétences en communication efficace
10. Découvrez les différents types d'actions de plaidoyer
11. Élaborez un plan d'action
12. Mettez en œuvre votre projet militant



## SESSION 4 : PARTAGER LE CHANGEMENT

13. Évaluez et analysez votre projet
14. Le travail que vous avez accompli dans le cadre de votre projet de plaidoyer
15. Explorez les prochaines étapes



## COMMENT OBTENIR VOTRE BADGE ?

Une fois les quatre sessions terminées et votre projet achevé, vous aurez obtenu votre badge de Plaidoyer du programme Surf Smart.



### POUR COMMANDER VOTRE BADGE, VEUILLEZ CONTACTER :

- Votre unité locale / le siège national de votre Organisation National Headquarters
- [Surf Smart Global Team](#)
- [WAGGGS Online Shop](#)

# PARCOURS D'APPRENTISSAGE

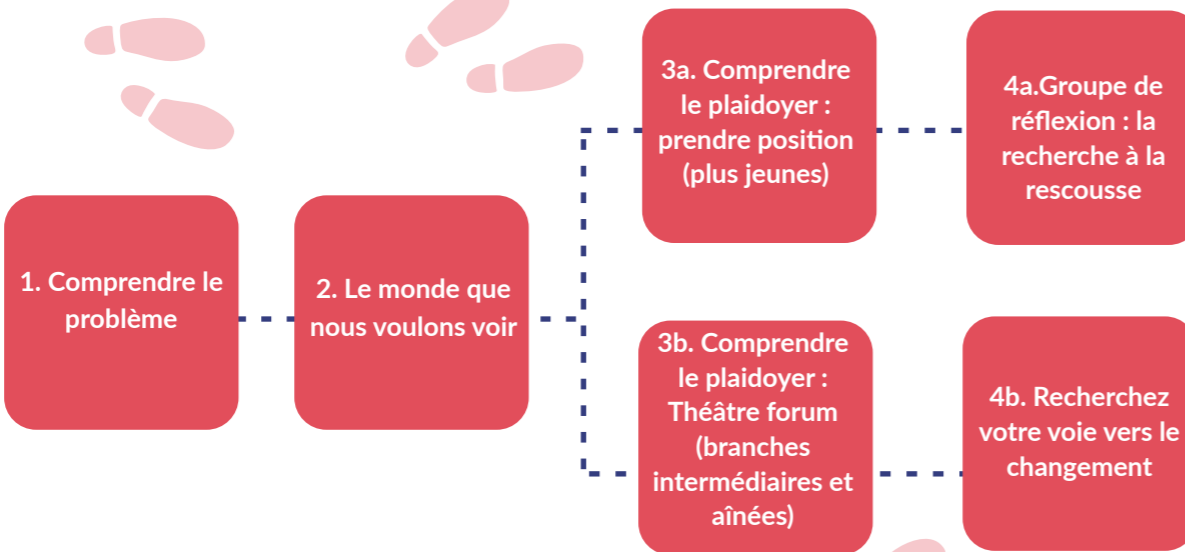
Vous trouverez ci-dessous une représentation visuelle du parcours d'apprentissage que vous et votre groupe suivrez lorsque vous aurez terminé cette ressource. Vous pouvez suivre cette carte pour comprendre plus en détail le parcours d'apprentissage :



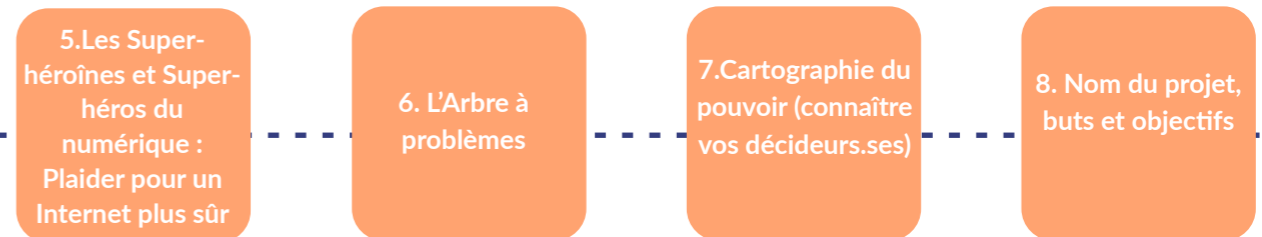
## SESSION 1: VOIR LE CHANGEMENT



DÉPART



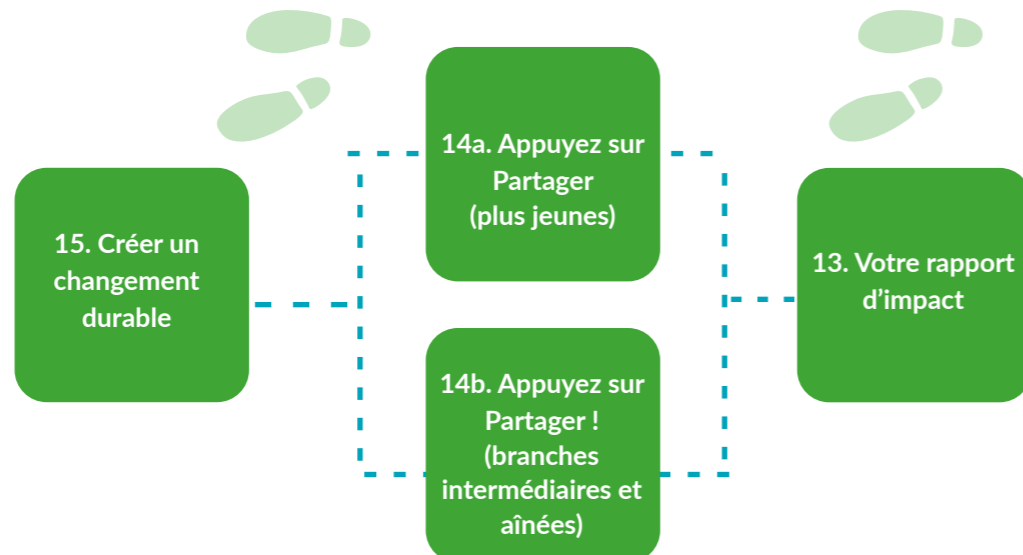
## SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT



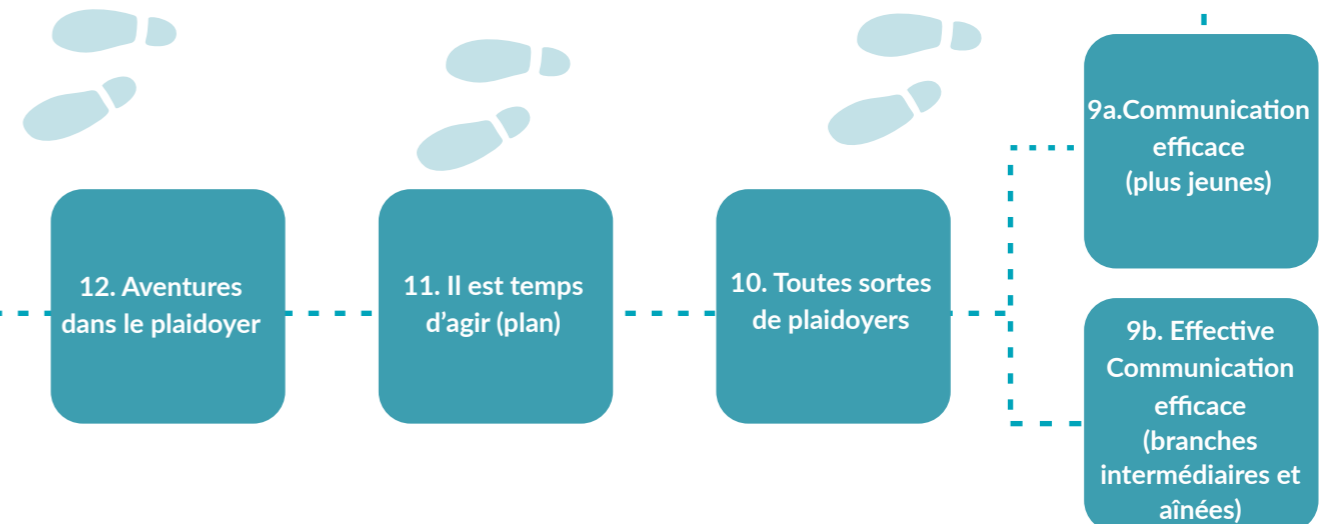
## SESSION 4: PARTAGER LE CHANGEMENT



VOUS AVEZ TERMINÉ LA RESSOURCE



## SESSION 3: MENER LE CHANGEMENT



# QU'EST-CE QUE LE PLAIDOYER ?

L'AMGE définit le plaidoyer comme le fait d'influencer les gens afin qu'ils prennent des décisions qui amélioreront notre vie et celle des autres. Dans le programme Surf Smart, ces personnes sont appelées « décideurs », car elles ont le contrôle ou le pouvoir de prendre des décisions qui affectent notre vie.

L'AMGE estime également que le plaidoyer consiste à créer un changement systémique. Cela signifie s'attaquer aux causes profondes des problèmes de la société. Lorsqu'il s'agit de plaider en faveur d'un changement lié au monde en ligne, nous nous attaquons aux causes sous-jacentes des risques associés aux espaces numériques et aux inégalités existantes. C'est pourquoi les activités destinées aux plus âgés (16 ans et plus) sont adaptées pour se concentrer sur la création de ce changement systémique.

Il est important de bien distinguer le plaidoyer de la sensibilisation afin que vos actions soient axées sur le plaidoyer.

**PLAIDOYER** vise à mobiliser l'action collective et à promouvoir des changements politiques, pratiques ou législatifs. Elle s'adresse toujours aux décideurs qui détiennent le pouvoir.

La **SENSIBILISATION** vise à modifier les connaissances et les comportements au niveau individuel.



Votre engagement, qu'il soit important ou modeste, peut avoir un impact considérable. Le simple fait de pouvoir parler de votre problème à un décideur clé et de lui faire part de son impact sur votre communauté peut avoir un effet boule de neige. Vous pouvez être fier de vous, même pour les petits changements !

## ... QUI SONT LES DÉCISIONNAIRES ?

Pour les groupes d'âge plus jeunes, les décideurs que vous ciblez lorsque vous plaidez en faveur du changement seront ceux de votre entourage proche (par exemple, les parents, les enseignants, les directeurs d'école ou les dirigeants communautaires). Pour les groupes d'âge moyen et plus âgé, les décideurs sur lesquels se concentrera votre plaidoyer seront ceux de votre entourage élargi (par exemple, les parents, les directeurs d'école, les dirigeants communautaires, les journalistes, les PDG d'entreprises, les maires ou les politiciens).

## ... COMMENT ENTRER EN CONTACT AVEC LES DÉCISIONNAIRES ?

Il existe de nombreuses façons de procéder. Voici quelques exemples de la manière dont vous pouvez interagir avec les principaux décideurs dans le cadre de votre travail de plaidoyer :

- ☆ Écrire une lettre ou un courriel à votre élu local pour l'inciter à élargir l'accès à l'alphabétisation numérique et la formation aux compétences numériques pour les jeunes.
- ☆ Organiser une réunion avec le directeur de votre école pour lui demander d'enseigner aux élèves la culture numérique et les bonnes pratiques en ligne.
- ☆ Envoyer un message ou parler à votre responsable communautaire pour lui demander de mettre en œuvre des politiques concernant la sécurité en ligne.

Parfois, lorsque vous contactez ces décideurs, il peut falloir du temps avant de réussir à établir un premier lien avec les personnes disposant du pouvoir d'agir et de créer le changement.

Il est important d'identifier votre décideur clé, puis d'étudier la structure organisationnelle afin de vous assurer que vous savez à qui vous adresser pour aborder le problème que vous avez choisi. Vous pouvez entrer en contact avec le décideur directement ou grâce à un intermédiaire (généralement un assistant ou un associé), puis demander un rendez-vous en personne, en ligne ou par téléphone.



*"J'élève la voix, non pour crier, mais pour que ceux qui n'ont pas de voix puissent se faire entendre."*  
Malala Yousafzai.

## POURQUOI LE PLAIDOYER ? POUR PLUSIEURS RAISONS.

- En tant que jeunes, **vous avez le droit** d'être impliqués dans les décisions qui affectent votre vie.
- Le plaidoyer vous donne l'occasion de participer à quelque chose de plus grand et de contribuer à rendre le monde meilleur. En tant que membres de la société, nous avons tous le pouvoir et le droit d'influencer les décisions qui nous concernent. Le plaidoyer peut

Nous devons tous travailler ensemble pour garantir que le plaidoyer soit **inclusif** et **intersectionnel**. Il est essentiel que les communautés marginalisées puissent faire entendre leur voix dans les discussions sur la sécurité en ligne. Ces voix ont souvent été exclues, et cela doit changer. Cela signifie qu'il faut écouter, amplifier et soutenir les personnes les plus touchées, afin que les solutions que nous élaborons représentent et servent véritablement tout le monde.

On peut comparer le plaidoyer à remplir un seau d'eau avec une tasse. Seul.e, cela peut prendre du temps. Mais partout dans le monde, des personnes œuvrent pour créer un monde meilleur, et en ajoutant chacune leur tasse d'eau, le seau se remplit rapidement, illustrant ainsi l'importance de la collaboration pour un changement collectif.

Un excellent moyen de plaider pour le changement est en reliant vos actions les Objectifs de Développement Durable (ODD). Les gouvernements ont le devoir de créer et de maintenir un internet sûr pour tous, et intégrer les ODD dans votre plaidoyer peut être un moyen puissant de provoquer le changement. Vous pouvez en apprendre davantage ci-dessous.

Grâce au plaidoyer, vous pouvez influencer les décideurs afin de créer un monde plus égalitaire. C'est un moyen puissant d'apporter un changement positif dans votre vie et dans celle des autres.

## LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE (ODD)



Il s'agit d'une série d'engagements pris par les gouvernements de 193 pays. Ces objectifs sont ce que nous devons faire pour assurer un avenir sain et heureux à la planète et à tout ce qu'elle abrite. Vous pouvez trouver plus d'informations [ici](#).

Ces nations se sont engagées à atteindre 17 objectifs de développement durable (ODD) entre 2015 et 2030.

Ces objectifs sont ceux que nous devons atteindre pour assurer un avenir durable à la planète et à tout ce qu'elle contient. Dans Superhéroïnes et Superhéros Numériques, nous nous concentrons sur les ODD 4 (Éducation de qualité), 5 (Égalité des sexes), 9 (Industrie, innovation et infrastructure), 10 (Réduction des inégalités), 16 (Paix, justice et institutions fortes).

La réalisation de ces objectifs n'est pas la responsabilité d'un seul pays ou d'une seule organisation, mais celle de chacun d'entre nous. Des progrès ont été réalisés, mais il reste encore beaucoup à faire et c'est là que vous intervenez !

À l'AMGE, nous nous concentrons sur trois voies pour le changement social : l'action communautaire, le plaidoyer et l'entrepreneuriat social. Toutes ces voies impliquent la création d'un projet qui améliorera votre communauté, la société ou le monde en général. Vous pouvez en savoir plus à ce sujet grâce à la boîte à outils [Be the Change 2030](#) qui vous permettra de découvrir comment votre projet de plaidoyer peut se concentrer spécifiquement sur la réalisation des objectifs de développement durable.2030.



"Je n'accepte plus les choses que je ne peux pas changer. Je change les choses que je ne peux pas accepter."  
Angela Davis

### QUI PEUT FAIRE DU PLAIDOYER ?

Tout le monde peut faire du plaidoyer. Quel que soit son âge, chacun.e a des choses importantes à dire et des idées utiles sur la manière dont nous pouvons améliorer le monde. Il est fortement recommandé de suivre le programme Surf Smart 2.0, avant de commencer les sessions Super-héroïnes et Super-héros Numériques afin de mieux comprendre comment rester en sécurité en ligne et créer un monde numérique plus heureux et plus sain.

## LES SUPER-HÉROÏNES ET SUPER-HÉROS NUMÉRIQUES QUI CHANGENT LE MONDE

De nombreuses guides et éclaireuses à travers le monde ont déjà mis en œuvre des projets visant à promouvoir des espaces en ligne sûrs, inclusifs et autonomisants. Il est important de noter que les résultats de ces actions de plaidoyer prennent du temps (parfois des années, voire des décennies), mais que même de petits ajustements peuvent entraîner des changements.



### GHANA

Dans le cadre de leur campagne « Not Cool, Not Funny » (Ce n'est ni cool, ni drôle), les guides du Ghana ont rencontré un large éventail de décideurs clés, notamment le directeur d'un lycée et des représentants du gouvernement issu de l'unité nationale de lutte contre la cybercriminalité. Elles ont plaidé en faveur de programmes de sensibilisation complets visant à protéger les jeunes contre les risques et les pratiques néfastes en ligne. Ces discussions ont contribué à encourager l'introduction de manuels scolaires sur les comportements à adopter pour une utilisation plus sûre d'Internet et de réglementations plus strictes pour ceux qui continuent de nuire à autrui en ligne.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de projets réalisés dans le cadre du programme Surf Smart. Nous espérons qu'ils vous inspireront et vous montreront certaines des choses incroyables que vous pouvez faire pour promouvoir le changement :



### MADAGASCAR

Les guides de Fanilon'i Madagasikara ont demandé au ministère de la Communication et au ministère de la Jeunesse de donner la priorité à l'alphabétisation numérique en installant des laboratoires informatiques dans les écoles afin de garantir un accès équitable aux technologies numériques.



### UGANDA

Les Guides d'Ouganda ont fièrement représenté l'AMGE lors de la Conférence des Nations Unies sur la société civile (UNCSC), appelant les gouvernements et la société civile à encourager la participation des jeunes à la sécurité sur Internet grâce à un dialogue intergénérationnel constructif.



### NÉPAL

Les champions du plaidoyer des scouts népalais ont organisé des tables rondes avec les autorités de la police népalaise (Cyber Cell), des journalistes et des représentants des scouts népalais, et ont demandé des solutions concrètes pour lutter contre la désinformation et les fausses nouvelles grâce à une éducation adéquate aux médias et à l'information. Leur impact a attiré l'attention des principaux canaux technologiques tels que ICT frame, ce qui a conduit les scouts népalais à s'engager au niveau national à intégrer officiellement la sensibilisation à la sécurité sur Internet dans leur programme officiel.

Tu auras l'occasion d'apprendre encore davantage sur ces formidables Superhéroïnes et Superhéros du numérique ainsi que sur leurs projets de plaidoyer lors de la session 2, activité 5

## GUIDE DE FACILITATION

### Nous encourageons les responsables à :

- ✓ Choisir des activités menées de manière collaborative avec les participantes et participants.
- ✓ Travailler en petits groupes lorsque cela est approprié.
- ✓ Prévoir du temps pour la réflexion pendant et après les activités.
- ✓ Encourager les membres du groupe à prendre l'initiative dans la planification et l'animation des séances.
- ✓ Adapter les activités aux besoins et aux intérêts particuliers de votre groupe.



Nous demandons aux responsables de créer délibérément des espaces de courage, axés sur les jeunes. Il s'agit de lieux où les participant.es se sentent suffisamment en sécurité pour prendre des risques, essayer de nouvelles choses et s'exprimer librement.

### Un espace de courage est :

- 😊 **Inclusif** – tout le monde peut participer de manière significative et se sentir intégré
- 😊 **Autonomisant** – tout le monde se sent libre d'être soi-même
- 😊 **Sûr** – tout le monde est respecté et à l'abri de toute discrimination et de tout préjudice

Tes responsabilités en tant que facilitatrice ou facilitateur incluent le fait de connaître et d'appliquer les politiques de sauvegarde, ainsi que de réaliser des évaluations des risques afin de limiter tout risque potentiel – en ligne comme hors ligne – notamment les atteintes à la sécurité des participantes et participants ou du public, les infractions à la loi, et les risques réputationnels pour le Mouvement. Pour plus d'informations, veuillez consulter [la politique de Protection de l'enfance de l'AMGE](#).

### Comment animer un espace de courage ?

- ☆ Élaborez ensemble des directives claires pour le groupe (et indiquer comment vous les appliquerez)
- ☆ Affirmez à voix haute que votre espace est ouvert à toutes les personnes qui souhaitent y participer
- ☆ Rester attentif-ve aux événements locaux et mondiaux susceptibles d'avoir un impact sur les participantes et participants
- ☆ Évitez les généralisations
- ☆ Offrir des moyens sûrs et confidentiels pour demander de l'aide
- ☆ Insistez sur la confidentialité

## Sécurité en ligne

Ci-dessous, tu trouveras quelques conseils pour soutenir ta facilitation et garantir la meilleure expérience possible, afin de permettre à ton groupe et toi de plaider pour le changement en ligne en toute sécurité.



Vous devez respecter les politiques et procédures de votre organisation membre (OM) pour les activités qui se déroulent en dehors de vos réunions régulières, y compris les politiques de protection de l'enfance de votre OM.

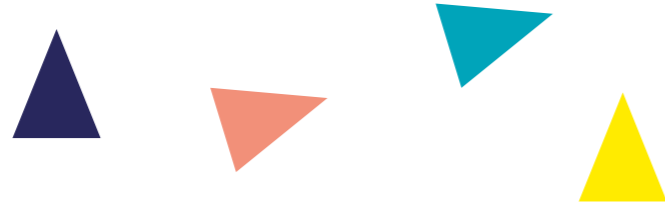
### Lorsque vous plaidez en ligne :

- Respecter les restrictions d'âge sur les réseaux sociaux.
- Vous devez créer et utiliser un compte dédié et surveillé pour vos activités en ligne.
- Vérifiez toujours vos photos, vidéos ou publications avant de les partager. Assurez-vous qu'elles correspondent aux valeurs, au code de conduite et aux lois locales de votre association. Assurez-vous d'avoir le consentement de toute personne apparaissant dans le contenu.
- Il est important qu'un adulte supervise les activités, en particulier celles auxquelles participent des enfants âgés de 7 à 10 ans. Veillez à ce qu'il y ait au moins deux adultes responsables (consultez les directives de votre ministère pour connaître le ratio adulte/enfant requis).
- Si vous voyez un commentaire offensant ou inquiétant, ne répondez pas. Faites une capture d'écran ou enregistrez-le et partagez-le avec un adulte de confiance ou votre référent en matière de protection, qui pourra alors vous aider à le signaler à la plateforme de réseau social.
- Si vous publiez dans un espace public, décidez si vous souhaitez activer les commentaires et choisissez la plateforme la plus adaptée.
- Vérifiez bien vos hashtags avant de les utiliser. S'ils sont déjà utilisés pour du contenu inapproprié, ne les utilisez pas, car en utilisant un hashtag, vous en faites également la promotion.
- Soyez conscient des risques liés à l'utilisation de l'intelligence artificielle (IA), qui pourrait accroître le risque de fausses informations, de biais numériques et d'outils de surveillance.



## COMMENT UTILISER LE PLAIDOYER MENÉ PAR LES FILLES ?

Tout au long du parcours de développement de ton projet de plaidoyer, nous t'encourageons à intégrer et à valoriser les conseils suivants dans ton rôle de responsable et de facilitatrice ou facilitateur, afin de permettre aux filles et aux jeunes de prendre les rênes :



- Identifier les problématiques qui tiennent à cœur aux filles et aux jeunes en consultant directement ton groupe afin de définir le sujet sur lequel elles et ils souhaitent mener une action de plaidoyer.
- Encourager la flexibilité pour une adaptation locale, en laissant les filles et les jeunes façonner les activités en fonction de leur contexte.
- Impliquer les filles dans le processus de prise de décision en les encourageant à partager leurs histoires et leurs expériences liées à l'utilisation d'Internet. Cela peut se faire de manière anonyme, et vous devez créer un espace sûr et de courage.
- Aider les filles et les jeunes, en particulier ceux issus de milieux divers, à se sentir autonomes grâce à leurs connaissances pour s'exprimer et influencer le changement, afin qu'ils puissent incarner le changement qu'ils souhaitent voir.

Le rapport *She Surfs Freedom* est un parfait exemple d'action militante menée par des jeunes filles, car ce sont elles qui l'ont élaboré et qui ont présenté leur appel à l'action à la Commission des Nations Unies sur la condition de la femme en 2022.



## IL EST TEMPS D'ÊTRE C.L.A.P.

Afin de garantir que chaque fille grandisse et s'épanouisse grâce à ce programme, cette ressource est conçue pour offrir des expériences d'apprentissage **CLAP**.

Ce que cela signifie	Votre rôle en tant que facilitatrice.eur:	À quoi cela ressemble-t-il dans ce pack ?
<b>C – CAPTIVANT</b> L'activité est ludique, créative et suscite la curiosité. Elle comprend différents types d'apprentissage : mouvement, discussion, fabrication pratique et réflexion.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisez la musique, le mouvement, l'art et la narration pour apporter de l'énergie.</li> <li>• Encouragez le jeu, la créativité, les jeux de rôle et l'expérimentation.</li> <li>• Célébrez l'imagination et la créativité, il n'y a pas de mauvaises réponses !</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans <i>Comprendre le plaidoyer (3a et 3b)</i>, les participant.es découvrent le rôle du plaidoyer à travers des jeux de rôle interactifs et des mises en scène théâtrales.</li> <li>• Dans <i>le Monde que Nous Voulons Voir</i>, les participants utilisent des formes d'expression créatives pour imaginer un monde égalitaire avec un Internet sûr pour tous et explorent le rôle du craftivisme pour créer le changement.</li> <li>• Dans <i>L'Arbre à Problèmes</i>, les participants font preuve de créativité lorsqu'ils décomposent et évaluent le problème qu'ils traitent dans le cadre de leur projet de plaidoyer.</li> </ul>
<b>L – MENÉ PAR L'APPRENANT.E</b> Les participant.es ne sont pas seulement des récepteurs d'informations : ils/elles façonnent l'expérience d'apprentissage par leurs choix, leur leadership et leurs actions.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laisser les participant.es prendre l'initiative dans la prise de décision et la planification</li> <li>• Encourager l'apprentissage entre pairs, la réflexion en groupe et la co-animation</li> <li>• Soutenir les projets d'action qui reflètent leurs passions et leurs idées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans la section « <i>Comprendre le Problème</i> », les participant.es ont la possibilité de voter et de choisir le problème qu'ils/elles souhaitent aborder dans le cadre de leur projet de plaidoyer.</li> <li>• Dans la section « <i>Nom du Problème, buts et objectifs</i> », les participant.es travaillent ensemble pour intégrer et concevoir les aspects clés du projet de plaidoyer.</li> <li>• Dans la section « <i>Aventures dans le Plaidoyer</i> », les participant.es vont désormais diriger et animer le projet de plaidoyer qu'ils/elles ont conçu et développé.</li> </ul>
<b>A – ACCESSIBLE</b> Chaque apprenant.e se sent intégré.e, soutenu.e et capable de participer pleinement. Les activités sont conçues pour s'adapter aux différents besoins d'apprentissage et aux ressources locales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposer des formats flexibles (numérique/ physique, collectif/ individuel)</li> <li>• Ajustez le rythme ou simplifiez le langage si nécessaire.</li> <li>• Prendre le temps d'écouter et de tenir compte de l'avis et de la contribution de chacun.e</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans <i>Votre Rapport d'Impact</i>, chacun a la possibilité de partager et d'évaluer en détail son projet de plaidoyer.</li> <li>• Dans <i>Superhero.ines Numériques: Défenseur.ses pour un Internet sûr</i>, vous aurez l'occasion d'entendre divers groupes vous présenter différentes façons de militer pour le changement.</li> <li>• Chaque activité a été adaptée afin d'être pertinente dans différents contextes et peut être adaptée pour être réalisée en ligne (il suffit de consulter les conseils en ligne pour chaque activité).</li> </ul>
<b>P – PERTINENT</b> L'activité est en lien avec l'expérience vécue, l'âge, le contexte et les intérêts des participants.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reliez chaque activité à des situations réelles</li> <li>• Encouragez la réflexion personnelle et le partage d'histoires personnelles</li> <li>• Adapter les exemples au contexte local et aux défis communautaires</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans la section « <i>Comprendre le problème</i> », les participants explorent leurs propres expériences en matière d'inégalités numériques.</li> <li>• Dans le cadre de la <i>Cartographie du Pouvoir (Connaître vos décideurs.es)</i>, les participant.es visualisent qui détient le pouvoir dans leur communauté et identifient les principaux.les décideurs.ses à contacter dans le cadre de leur projet de plaidoyer.</li> </ul>

Vous pouvez accéder à des informations supplémentaires sur le programme Surf Smart ici : [Surf Smart 2.0](#)



## UTILISER LES ETATS D'ESPRITS DU LEADERSHIP

Au sein de l'AMGE, le leadership est un parcours commun qui nous donne les moyens de travailler en collaboration et qui encourage des changements positifs pour nous-mêmes, nos communautés et le monde entier.

Être un.e bon.ne leader signifie développer activement votre compréhension des différents contextes, rassembler différentes connaissances et les utiliser pour collaborer avec les autres afin de faire la différence. Ainsi, si vous pouvez réfléchir et intégrer les six états d'esprit du leadership suivants dans tout ce que vous faites, vous ferez un pas vers le fait de devenir un.e meilleur.e leader, pour vous-même et pour les participants que vous soutiendrez dans les activités.



### Réflexion

Explorez et réfléchissez à vos expériences et à leur impact, développez vos valeurs, analysez vos erreurs et reconnaissez vos réussites afin d'initier le changement.



### Contextualisation

Promouvoir la diversité et l'inclusion en comprenant et en tenant compte des besoins et des préoccupations des autres, faire preuve d'empathie, éviter les stéréotypes et adapter les activités à l'environnement.



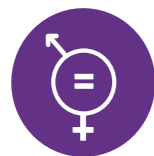
### Collaboration

Rassembler différentes perspectives et inspirer une vision commune et collective.



### Créatif et Critique

Sentez-vous libre d'innover et d'explorer votre développement personnel grâce à votre créativité et votre ouverture d'esprit.



### Egalité des genres

Remettez en question les stéréotypes liés au genre et réfléchissez à leur impact sur les inégalités, tant au niveau individuel que pour votre groupe local et à l'échelle mondiale. Sentez-vous capable de surmonter les obstacles et de lutter activement pour l'égalité des sexes pour tou.te.s.



### Action Responsable

Inspirez et mobilisez les autres à devenir des citoyens responsables, en préconisant et en soutenant les actions en faveur du changement.

Vous pouvez en apprendre davantage sur les états d'esprit du leadership [ici](#).



Réfléchissez à votre parcours de leader jusqu'à présent. À quelle fréquence utilisez-vous chaque état d'esprit ? Dans quelle mesure est-il important d'utiliser les états d'esprit du leadership lorsque vous prônez le changement ?

## LE CADRE GRANDIR ET APPRENDRE (GEA)

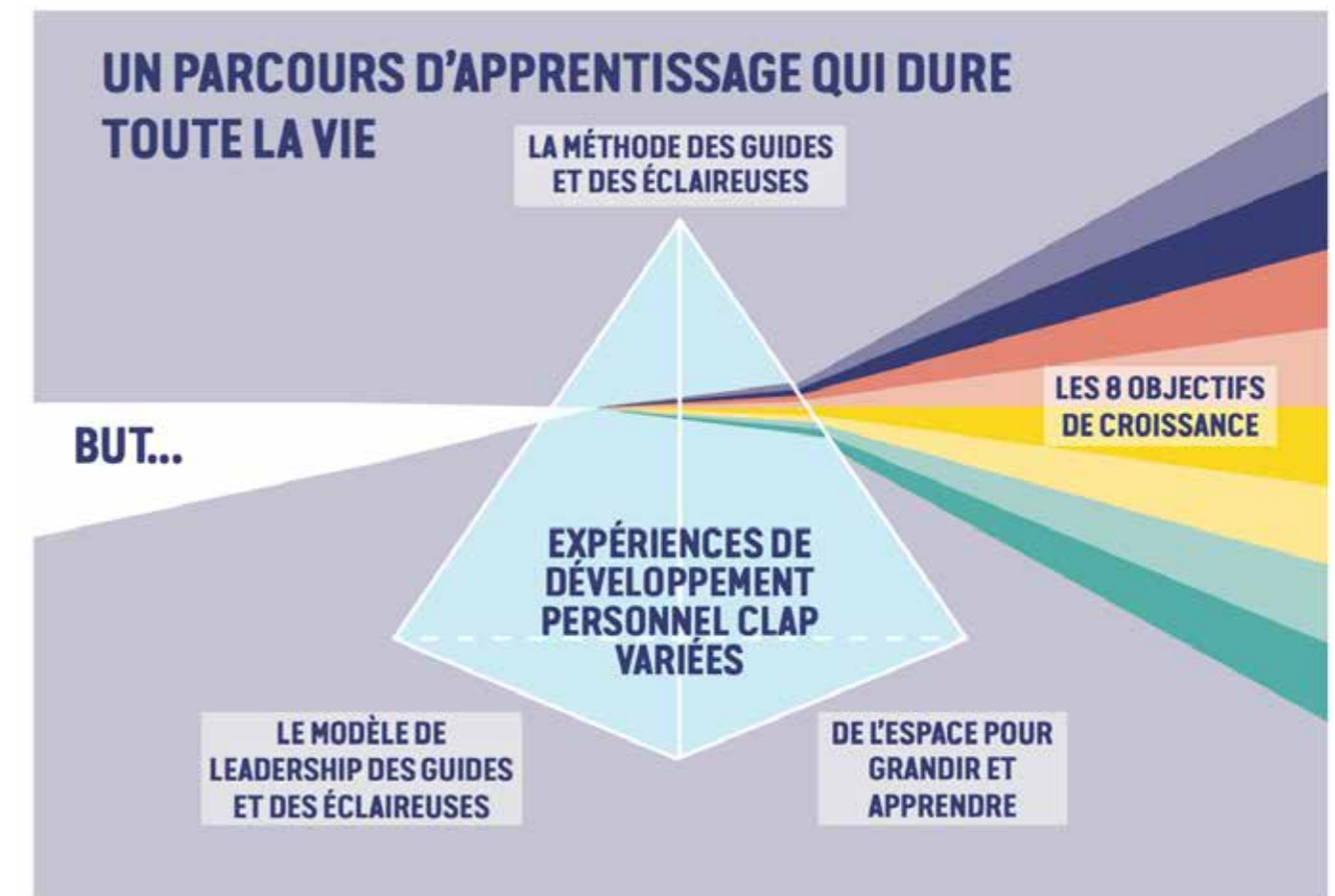
LIÉ-E-S PAR UN BUT COMMUN,

NOUS UTILISONS L'APPROCHE DES GUIDES ET DES ÉCLAIREUSES,

POUR CRÉER UN ESPACE DANS LEQUEL GRANDIR ET APPRENDRE,

ET NOUS OFFRONS DES EXPÉRIENCES D'APPRENTISSAGE CLAP,

AFIN QUE LES APPRENANT-E-S PUISSENT RÉALISER LEUR PLEIN POTENTIEL



Les huit résultats en matière de croissance visent à représenter la manière dont, au sein du guidisme et du scoutisme féminin, nous aidons chacune de nos membres à :

1. Avoir confiance en elle-même
2. Faire preuve d'intégrité et faire des choix fondés sur ses valeurs
3. Être curieuse et créative
4. Être prête à s'adapter au changement
5. Respecter la nature et se sentir partie intégrante de celle-ci
6. Être capable de nouer des liens significatifs avec tous
7. Se soucier du monde et savoir qu'elle peut faire la différence
8. Se sentir connectée à quelque chose de plus grand qu'elle-même.

Pour en savoir plus sur GEA, cliquez [ici](#): [Grandir et Apprendre](#)





# Questionnaire avant activité (7 à 10 ans)



[www.surveymonkey.com/r/NB2FWGR](https://www.surveymonkey.com/r/NB2FWGR)



## Mission: " Enregistrement des super-héros /héroïnes "



### BIENVENUE, JEUNES SUPER-HÉROS/HÉROÏNES DU NUMÉRIQUE!

Avant de commencer votre aventure de Plaidoyer pour la Génération Numérique, le Centre de contrôle de mission doit savoir de quels pouvoirs vous disposez déjà.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses — partagez simplement ce que vous pensez et ressentez.

**Prêt.es ? Débloquons ensemble vos premiers pouvoirs de super-héros/héroïnes!**



### PARTIE 1 – Connexion des super-héros/héroïnes

Q1. Quel est ton nom de super-héros/héroïne ? (Choisissez un surnom amusant ! N'utilisez pas votre vrai nom.)

.....

Q2. Pays (de votre organisation) :

.....

Q3. Ton âge (en années) :

.....

Q4. Genre

- Fille  Garçon  Je préfère ne pas répondre



### PARTIE 2 – Points de contrôle de la mission



#### Point de contrôle 1 : Qu'est-ce que le plaidoyer ?

Q5. Avez-vous déjà entendu le mot « plaidoyer » auparavant ? (Sélectionnez une réponse)

- Oui, plusieurs fois  Peut-être une ou deux fois  Non, jamais

Q6. Que signifie pour vous le terme « plaidoyer » ? (Sélectionnez une réponse)

- Prendre la parole pour une cause importante  Argumenter avec des gens en ligne  
 Aider les autres à être en sécurité en ligne  Je ne suis pas encore sûr.e



#### Point de contrôle n° 2 : Que peut faire un/e super-héros/héroïne numérique ?

Q7. Comment pouvez-vous contribuer à rendre Internet plus sûr ? (Sélectionnez jusqu'à 3 réponses)

- Rappeler à vos ami.es d'être gentils en ligne  Partager mon mot de passe avec mes amis pour qu'ils puissent m'aider  
 Si quelqu'un est méchant en ligne, prévenir un adulte  Utiliser l'IA ou des applications pour partager des messages positifs  
 Créer une affiche ou une histoire sur la sécurité en ligne



#### Point de contrôle 3: Renforcement de la confiance

Dans quelle mesure vous sentez-vous confiant.e quant à ces super compétences ?  
(Notez chaque élément de 1 = Pas du tout confiant à 5 = Très confiant)

Super compétence	1	2	3	4	5
Je peux aider les autres à rester en sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je peux parler des sujets qui me tiennent à cœur.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je peux partager mes idées avec mes amis et mes responsables.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je peux contribuer à améliorer ma communauté en ligne et hors ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## Journal de mission terminé !

Votre profil de Super-héros/héroïne est désormais activé !

Le Centre de Contrôle vous remercie de partager vos compétences. Préparez-vous à acquérir de nouvelles compétences et à mener le changement dans votre communauté — votre parcours de plaidoyer commence maintenant !



# Questionnaire avant activité

## Âge 11-15 ans



[www.surveymonkey.com/r/5XPNQKD](https://www.surveymonkey.com/r/5XPNQKD)



### Mission : L'Histoire de vos Origines en tant que Héros/Héroïne



#### BIENVENUE, SUPER-HÉROS/HÉROÏNE NUMÉRIQUE EN FORMATION !

Vous êtes sur le point de commencer votre aventure dans le cadre de la mission Plaidoyer pour la Génération Numérique (A4GD) – où des jeunes comme vous **apprennent à s'exprimer, à agir et à rendre Internet plus sûr et plus équitable pour tous et toutes.**

Avant que vous ne commenciez à développer vos pouvoirs, Le Centre de Contrôle souhaite en savoir un peu plus sur vos connaissances et votre confiance actuelles – afin que nous puissions suivre votre évolution en tant que super

#### Instructions

- Choisissez un nom de super-héros/héroïne (comme « PixelProtector », « JusticeCoder », « SmartStar »).
- Répondez honnêtement à chaque question – il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses !
- Vos réponses nous aident à comprendre ce que vous savez déjà et comment nous pouvons vous aider à progresser.



#### PARTIE 1 : Identité du héros/de l'héroïne

Q1. Quel est ton nom de super-héros/héroïne ? (Inventez un nom dont vous vous souviendrez. Utilisez-le à nouveau à la fin!)

.....

Q2. Pays (de votre organisation) :

.....

Q3. Votre âge (en années) :

.....

Q4. Genre

- Femme  Homme  Je préfère ne pas répondre

Q5. Avez-vous terminé le programme Surf Smart 2.0 ?

- Oui  Non



#### PARTIE 2 – Votre sensibilisation au plaidoyer

Q6. Que signifie pour vous le terme « plaidoyer » ? (Sélectionnez une réponse)

- Prendre la parole pour une cause qui te tiens à cœur  Argumenter avec des gens en ligne
- Demander aux décideurs/ses d'apporter des changements  Je ne sais pas encore
- Aider les autres à comprendre la sécurité en ligne

Q7. Selon toi, quels sont les objectifs que le plaidoyer peut aider à atteindre ? (Sélectionnez jusqu'à 3 réponses)

- Rendre Internet plus sûr pour tout le monde  Promouvoir l'inclusion et l'égalité d'accès à Internet
- Sensibiliser aux problèmes liés à Internet  Obtenir des likes et des followers sur les réseaux sociaux
- Influencer les dirigeant/es et les décideurs/ses  Je ne sais pas trop



#### PARTIE 3 – Votre confiance pour agir

Dans quelle mesure te sens-tu confiant/e à propos de chacun des éléments suivants ?

(Évaluez chaque affirmation sur une échelle de 1 = Pas du tout confiant/e à 5 = Très confiant/e)

Déclaration	1	2	3	4	5
Je suis capable d'identifier les problèmes liés à la sécurité en ligne . et à l'inclusion numérique.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de planifier et de mener une activité ou une campagne de sensibilisation.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de discuter avec des adultes ou des décideurs/ses des problèmes en ligne qui touchent les jeunes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de travailler avec d'autres personnes pour créer un changement numérique positif.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable d'utiliser les outils numériques de manière sûre et responsable.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



#### PARTIE 4 – Votre opinion compte

Selon vous, quel type de changement aimeriez-vous voir en ligne ou dans votre communauté ?

(Écrivez vos réflexions ci-dessous.)

.....



#### Journal de mission terminé !

Votre profil de Super-héros/héroïne Numérique a été enregistré auprès du centre de contrôle. Vous êtes désormais prêt à commencer votre aventure A4GD – apprendre, diriger et agir pour un monde numérique plus sûr.

**RAPPELEZ-VOUS** : chaque super-héros commence par un premier pas, et le tien commence dans la session 1 : Voir le changement !



# Questionnaire avant activité (Âge plus de 16 ans) ★

www.surveymonkey.com/r/8KJKNKZ



## Mission : L'Histoire de vos Origines en tant que Héros/Héroïne



### BIENVENUE, SUPER-HÉROS/HÉROÏNE NUMÉRIQUE EN FORMATION !

Vous vous apprêtez à entamer votre mission de *Plaidoyer pour la Génération Numérique* — un parcours pour devenir un/e super-héros/héroïne du numérique qui utilise sa voix et ses actions pour rendre le monde en ligne plus sûr et plus juste pour tous.

Avant de commencer, nous aimerions connaître votre niveau de connaissances et votre aisance actuels en matière de plaidoyer et de sécurité en ligne.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses — partagez simplement vos réflexions sincères.

### Instructions

- Choisissez un nom de super-héros/héroïne (comme « PixelProtector », « JusticeCoder », « SmartStar »).
- Répondez honnêtement à chaque question — il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses !
- Vos réponses nous aident à comprendre ce que vous savez déjà et comment nous pouvons vous aider à progresser.



### PARTIE 1 – À propos de vous

Q1. Quel est votre nom d'explorateur/trice ou vos initiales ? (Utilisez le même nom à la fin du programme afin que nous puissions associer vos réponses !)

.....

Q2. Pays (de votre organisation) :

.....

Q3. Votre âge (en années) :

.....

Q4. Genre

- Femme  Homme  Je préfère ne pas le dire



### PARTIE 2 – Comprendre le plaidoyer

Q5. Avez-vous déjà participé à une activité de plaidoyer ? (Sélectionnez une réponse)

- Oui, plusieurs fois  Pas encore  
 Une ou deux fois

Q6. Que signifie pour vous le terme plaidoyer ? (Sélectionnez une réponse)

- Prendre la parole pour une cause qui te tiens à cœur  Argumenter avec des gens en ligne  
 Demander aux décideurs/ses d'apporter des changements  Obtenir des mentions « J'aime » et des abonnés sur les réseaux sociaux  
 Aider les autres à comprendre la sécurité en ligne  Je ne sais pas encore

Q7. Lesquels de ces exemples illustrent le plaidoyer ? (Sélectionnez toutes les réponses qui s'appliquent)

- Discuter de la sécurité en ligne avec les leaders communautaires  Publier des commentaires négatifs sur certains sujets  
 Créer des campagnes ou des projets de sensibilisation  Encourager les autres à agir de manière positive  
 Partager des informations factuelles en ligne



### PARTIE 3 – Citoyenneté numérique et sécurité en ligne

Q8. Dans quelle mesure avez-vous confiance en chacun des éléments suivants ?

(Évaluez chacun de ces éléments sur une échelle de 1 = Pas du tout confiant à 5 = Très confiant)

Déclaration	1	2	3	4	5
Je suis capable d'identifier les problèmes liés à la sécurité en ligne et à l'inclusion numérique.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de planifier et de mener une activité ou une campagne de sensibilisation.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de discuter avec des adultes ou des décideurs/ses des problèmes en ligne qui touchent les jeunes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de travailler avec d'autres personnes pour créer un changement numérique positif.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable d'utiliser les outils numériques de manière sûre et responsable.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



### PARTIE 4 – Votre voix compte

Selon vous, quel type de changement aimeriez-vous voir en ligne ou dans votre communauté ?

(Écrivez vos réflexions ci-dessous.)

.....

















## Journal de mission terminé !

Your Digital Superhero profile is now activated!

Vous êtes prêt à commencer votre aventure A4GD — apprendre, diriger et vous exprimer pour un monde numérique plus sûr, plus accueillant et plus égalitaire.

## PLAN ET GUIDE DES SESSIONS:

 <b>SESSION 1: VOIR LE CHANGEMENT</b>					
Nom de l'activité	Objectifs	Tranche d'âge	Temps	ODD	Résultats en matière de croissance
<b>1. COMPRENDRE LE PROBLÈME</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réfléchissez aux enseignements tirés précédemment des ressources Surf Smart.</li> <li>Comprendre et réfléchir aux problèmes liés à un internet non sécurisé et à une littératie numérique limitée</li> <li>Discutez de ces questions et choisissez un problème lié à la sécurité en ligne que vous souhaitez aborder dans le cadre de votre projet de sensibilisation.</li> </ul>	<b>TOUS</b>   	<b>15 Mins</b>	<b>4</b>	<b>1</b>
				<b>5</b>	<b>2</b>
				<b>10</b>	<b>3</b>
				<b>16</b>	<b>4</b>
<b>2. LE MONDE QUE NOUS VOULONS VOIR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réfléchissez à ce à quoi ressemblerait le monde si tout le monde se sentait en sécurité et heureux d'utiliser Internet</li> <li>-Explorez des formes créatives d'expression et de craftivisme (artisanat militant)</li> </ul>	<b>TOUS</b>   	<b>20 Mins</b>	<b>10</b>	<b>3</b>
				<b>16</b>	<b>7</b>
<b>3A. COMPRENDRE LE PLAIDOYER : PRENDRE POSITION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Présenter le concept de plaidoyer aux participant.es dans un langage accessible.</li> <li>Comprendre la différence entre plaidoyer et sensibilisation.</li> <li>Découvrir l'importance du plaidoyer et de l'action pour apporter des changements positifs à un problème qui leur tient à cœur et qui les passionne.</li> </ul>	<b>PETITE.S</b> 	<b>20 Mins</b>	<b>10</b>	<b>7</b>
				<b>16</b>	<b>8</b>

 <b>SESSION 1: SEE THE CHANGE</b>					
Nom de l'activité	Objectifs	Tranche d'âge	Temps	ODD	Résultats en matière de croissance
<b>3B. COMPRENDRE LE PLAIDOYER : THÉÂTRE FORUM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apprendre et développer une compréhension du plaidoyer à travers le théâtre</li> <li>Comprendre la différence entre le plaidoyer et la sensibilisation</li> <li>Explorer l'importance du plaidoyer en tant qu'outil permettant de s'exprimer et d'apporter des changements positifs</li> </ul>	<b>MOYEN. NES &amp; ÂGÉ.ES</b>  	<b>30- 45 Mins</b>	<b>10</b>	<b>3</b>
				<b>16</b>	<b>7</b>
					<b>8</b>
<b>4A. GROUPE DE RÉFLEXION : LA RECHERCHE À LA RESCOURSSE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apprendre et comprendre l'importance de la recherche en tant qu'outil de plaidoyer</li> <li>Découvrir des faits clés sur votre communauté et en savoir plus sur les groupes touchés par le « problème » que vous avez choisi afin d'approfondir votre compréhension de votre projet de plaidoyer</li> </ul>	<b>PETITE.S</b> 	<b>30 Mins - 1 heure</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
				<b>9</b>	<b>3</b>
				<b>10</b>	<b>6</b>
				<b>16</b>	<b>7</b>
<b>4B. RECHERCHEZ VOTRE VOIE VERS LE CHANGEMENT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apprendre et comprendre l'importance de la recherche en tant qu'outil de plaidoyer</li> <li>-Découvrir des faits clés sur votre communauté et en savoir plus sur les groupes touchés par le « problème » que vous avez choisi afin d'approfondir votre compréhension de votre projet de plaidoyer</li> </ul>	<b>MOYEN. NES &amp; ÂGÉ.ES</b>  	<b>30 Mins - 1 heure</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
				<b>9</b>	<b>3</b>
				<b>10</b>	<b>6</b>
				<b>16</b>	<b>7</b>
					<b>8</b>

## PLAN ET GUIDE DES SESSIONS:



### SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

Nom de l'activité	Objectifs	Tranche d'âge	Temps	ODD	Résultats en matière de croissance
<b>5. LES SUPER-HÉROÏNES ET SUPER-HÉROS DU NUMÉRIQUE : PLAIDER POUR UN INTERNET PLUS SÛR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Découvrez et apprenez-en davantage sur les histoires de militants. es qui ont fait bouger les choses grâce à différentes formes de militantisme.</li> </ul>	<b>TOUS</b>   	<b>30 Mins - 1heure</b>	<b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>3</b> <b>7</b> <b>8</b>
<b>6. L'ARBRE À PROBLÈMES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre et analyser plus en détail le problème auquel les participants sont confrontés, en explorant ses causes profondes et ses effets afin de le replacer dans son contexte.</li> </ul>	<b>TOUS</b>   	<b>25 Mins</b>	<b>4</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>2</b> <b>3</b> <b>7</b>
<b>7. CARTOGRAPHIE DU POUVOIR (CONNAÎTRE VOS DÉCIDEURS.SES)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discuter et visualiser qui détient le pouvoir dans votre communauté</li> <li>Identifier les principaux décideurs. ses de votre communauté que vous pouvez contacter pour apporter des changements et résoudre votre problème</li> </ul>	<b>TOUS</b>   	<b>20 Mins</b>	<b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>6</b> <b>7</b>
<b>8. NOM DU PROJET, BUTS ET OBJECTIFS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Définir les objectifs clés et les buts de votre projet de plaidoyer</li> </ul>	<b>TOUS</b>   	<b>20 Mins</b>	<b>4</b> <b>5</b> <b>9</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>4</b> <b>7</b> <b>8</b>



### SESSION 3: MENER LE CHANGEMENT

Nom de l'activité	Objectifs	Tranche d'âge	Time	ODD	Résultats en matière de croissance
<b>9A. COMMUNICATION EFFICACE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre l'importance d'une bonne communication en aidant les participant. es à se sentir capables de s'exprimer clairement, d'écouter efficacement et d'énoncer clairement leurs objectifs en matière de plaidoyer.</li> </ul>	<b>PETITES</b> 	<b>15 Mins</b>	<b>4</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>3</b> <b>6</b>
<b>9B. COMMUNICATION EFFICACE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre l'importance d'une bonne communication en aidant les participant. es à se sentir capables de s'exprimer clairement, d'écouter efficacement et d'énoncer clairement leurs objectifs en matière de plaidoyer.</li> </ul>	<b>MOYEN. NES &amp; ÂGÉ.ES</b>  	<b>30 Mins</b>	<b>4</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>3</b> <b>6</b>
<b>10. TOUTES SORTES DE PLAIDOYERS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Découvrez toutes les formes étonnantes de plaidoyer que vous pouvez utiliser dans le cadre de votre projet.</li> </ul>	<b>TOUS</b>   	<b>20 Mins</b>	<b>4</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>7</b> <b>8</b>
<b>11. IL EST TEMPS D'AGIR (PLAN)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planifier et créer votre plan d'action pour votre projet de plaidoyer</li> </ul>	<b>TOUS</b>   	<b>20 Mins</b>	<b>4</b> <b>5</b> <b>9</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>7</b> <b>8</b>
<b>12. AVENTURES DANS LE PLAIDOYER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lancez votre projet de plaidoyer !</li> </ul>	<b>ALL</b>   	<b>30+ Mins</b>	<b>4</b> <b>5</b> <b>9</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>4</b> <b>5</b> <b>6</b> <b>7</b>

## PLAN ET GUIDE DES SESSIONS:

SESSION 4: PARTAGEZ LE CHANGEMENT					
Nom de l'activité	Objectifs	Tranche d'âge	Temps	ODD	Résultats en matière de croissance
<b>13. VOTRE RAPPORT D'IMPACT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Évaluer les progrès et l'impact du travail réalisé dans le cadre de ton projet de plaidoyer</li> <li>- Tirer des enseignements de ton expérience en analysant ce qui a bien fonctionné, ce qui a moins bien fonctionné et ce qui pourrait être amélioré.</li> </ul>	<b>TOUS</b>	<b>20 Mins</b>	4	2
				5	3
				9	4
				10	7
				16	8
<b>14A. APPUYEZ SUR PARTAGER !</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partagez le travail que vous avez accompli dans le cadre de votre projet de sensibilisation</li> <li>Inspirez d'autres personnes de votre communauté ou du monde entier à passer à l'action</li> </ul>	<b>PETITES</b>	<b>25 Mins</b>	4	1
				5	3
				9	6
				10	8
				16	
<b>14B. APPUYEZ SUR PARTAGER !</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partagez le travail que vous avez accompli dans le cadre de votre projet de sensibilisation</li> <li>Inspirez d'autres personnes, dans ta communauté ou à travers le monde, à passer à l'action</li> </ul>	<b>MOYENNES &amp; ÂGÉS</b>	<b>25 Mins</b>	4	1
				5	3
				9	6
				10	8
				16	
<b>15. CRÉER UN CHANGEMENT DURABLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réfléchissez aux prochaines étapes et à ce qui va se passer ensuite.</li> <li>Mettez en place un plan pour garantir la pérennité des changements que vous avez apportés pour résoudre votre problème dans le cadre de votre projet de plaidoyer.</li> </ul>	<b>TOUS</b>	<b>15 Mins</b>	4	2
				5	3
				9	4
				10	7
				16	8

## Aperçu et introduction des sessions



Ces sessions sont conçues pour explorer, comprendre et agir sur des questions liées à la sécurité en ligne, au bien-être numérique et à l'accès équitable au monde numérique. À travers la réflexion, les discussions, la créativité et des outils pratiques, vous serez accompagné-e-s pour identifier un problème qui vous tient à cœur et développer un projet de plaidoyer afin de créer un changement positif dans votre communauté et au-delà.

Au fil des quatre sessions – Voir le changement, Planifier le changement, Mener le changement et Partager le changement – vous développerez des compétences clés en pensée critique, recherche, communication, collaboration et leadership. Vous explorerez à quoi pourrait ressembler un monde numérique plus sûr et plus inclusif, apprendrez la différence entre la sensibilisation et le plaidoyer, et découvrirez comment utiliser votre voix pour influencer les décideur-euse-s et les systèmes.



Les activités sont conçues pour être flexibles et adaptées à l'âge, en offrant plusieurs façons de participer grâce aux discussions, au théâtre, à l'expression créative et à la planification d'actions. À la fin des sessions, vous aurez non seulement une meilleure compréhension de la sécurité numérique et des droits en ligne, mais aussi la confiance, les outils et la motivation nécessaires pour défendre un changement significatif et durable, en ligne et hors ligne.

# SESSION 1: VOIR LE CHANGEMENT



Cette section vous aidera à comprendre le concept de plaidoyer. Vous identifierez les communautés dont vous faites partie et ferez des recherches sur les questions qui vous passionnent.

**À ce stade, vous déciderez de la voie à suivre pour défendre vos droits et commencerez à élaborer votre vision du changement.**

## 1. COMPRENDRE LE PROBLÈME



15 mins

### ➔ RÉSULTATS

- Comprendre et réfléchir aux problèmes liés à un internet non sécurisé et à une faible littératie numérique.
- Comprendre la différence entre le plaidoyer et la sensibilisation.
- Réfléchir à ces questions et choisir un problème lié à la sécurité en ligne que vous souhaitez aborder dans le cadre de votre projet de plaidoyer.

**PRÉPARATION**

- Connaissances acquises précédemment grâce à Surf Smart 2.0
- Grande feuille de papier
- Stylos/crayons
- Post-it
- Déclarations (plaidoyer vs sensibilisation)

### ▶▶ DÉROULÉ

1. Commencez par faire à ton groupe un bref rappel de la ressource Surf Smart, en expliquant qu'il sera amené à aller encore plus loin en développant les compétences nécessaires pour devenir actrices et acteurs du changement. Les participantes et participants travailleront sur certaines des problématiques liées à la sécurité en ligne qu'elles et ils ont déjà découvertes.
2. Encouragez les participant.es à réfléchir à l'importance de la sécurité en ligne et à ses enjeux. Vous avez maintenant découvert l'importance de la sécurité en ligne et les différents dangers qui peuvent toucher les filles et les jeunes à travers le monde. **C'est un problème.**
3. Encouragez-les à noter autant de problèmes liés à la sécurité en ligne et à l'inclusion numérique que possible à l'aide des stylos, du papier et des post-it mis à leur disposition.

*Par exemple : le cyber harcèlement, la désinformation, les fausses informations, les théories du complot, les abus et les violences en ligne à l'encontre des filles et des femmes, la censure, l'augmentation des risques liés à l'intelligence artificielle, l'exposition à des contenus préjudiciables, la fracture numérique.*

4. Maintenant, ils/elles doivent maintenant identifier le problème qu'ils/elles souhaitent traiter. Réfléchissez et examinez les problèmes qu'ils/elles ont identifiés lors du brainstorming. Ensemble, ils/elles doivent choisir les trois problèmes les plus importants.
5. Une fois qu'ils/elles ont sélectionné trois problèmes, ils/elles doivent voter pour celui qu'ils/elles souhaitent traiter. Ce sera le problème sur lequel portera leur projet de plaidoyer.



### ALLEZ PLUS LOIN

Demandez aux participant.es de donner des exemples où ces problèmes ont eu un impact sur eux/elles-mêmes ou sur d'autres personnes dans leur vie. Discutez de l'importance de s'attaquer à ces problèmes.

### PLUS ÂGÉ.ES (16 ANS ET PLUS)

Explorez et réfléchissez aux différents problèmes énoncés, puis décomposez-les davantage. Discutez de ce que vous pensez être les causes systémiques de ces problèmes. Comment pouvez-vous relever ces défis en encourageant et en créant un changement systémique ?

### CONSEILS

Vous pouvez rendre le processus de vote plus ludique en utilisant des bulletins de vote et en les déposant dans une boîte ou un chapeau.



### PASSEZ EN LIGNE

Au lieu de vous déplacer dans votre espace, vous pouvez demander aux participant.es de voter en ligne pour déterminer s'ils/elles pensent que les déclarations relèvent du Plaidoyer ou de la Sensibilisation.

Vous pouvez utiliser des outils de tableau blanc en ligne tels que Miro ou l'application Zoom Whiteboard pour réfléchir ensemble aux différents problèmes liés à la sécurité sur Internet et à l'accès au numérique. Essayez de choisir des problèmes pertinents pour votre groupe et leurs expériences afin de les rendre plus accessibles. Pour le vote, vous pouvez utiliser un sondage en ligne.



# SESSION 1: VOIR LE CHANGEMENT



## 2. LE MONDE QUE NOUS VOULONS VOIR



20 mins



### RÉSULTATS

- Réfléchissez à ce à quoi ressemblerait le monde si tout le monde se sentirait heureux et en sécurité en utilisant Internet comme un espace pour tous.
- Explorez les mesures qui peuvent être prises pour créer un monde plus égalitaire.
- Faites preuve de créativité en utilisant l'art comme forme d'expression et d'activisme.

### PRÉPARATION

- Papier coloré/blanc
- Stylos/crayons
- Post-it
- Magazines ou images
- Autocollants



### DÉROULÉ

1. Lisez à voix haute la déclaration suivante aux participantes et participants :  
*Maintenant que vous avez découvert les problématiques liées au monde numérique, prenez le temps d'imaginer à quoi ressemblerait le monde si ces problèmes n'existaient pas ! En tant qu'actrices et acteurs du changement, nous souhaitons que chacune et chacun puisse faire librement ce qu'il ou elle aime, s'exprimer et profiter de son temps en ligne sans avoir à s'inquiéter de sa sécurité.*
2. Discutez en groupe de ce à quoi ressemble un « Internet sûr ».
3. Donnez à chaque personne une feuille de papier et un stylo ou un crayon. Faites preuve de créativité et invitez-les à dessiner à quoi, selon elles et eux, leur école, leur communauté, leur ville ou le monde ressemblerait si Internet était un espace inclusif, où personne ne se sentirait en insécurité en ligne et où toutes et tous auraient accès aux outils numériques.
4. Une fois que tout le monde a terminé ses dessins, affichez-les dans la salle afin de créer une galerie d'art. Donnez à chacune et chacun l'occasion de circuler et d'admirer les œuvres réalisées ! Vous pouvez même partager ces créations sur les réseaux sociaux : # .....



### DÉROULÉ

5. Réfléchissez aux différentes œuvres d'art :
  - Que nous apprend cela sur l'importance de la sécurité en ligne et de l'inclusion numérique ?
  - Que nous dit chaque œuvre sur la façon dont le monde serait différent dans une société sans inégalités numériques ?
6. Discutez en groupe de vos réflexions et de vos idées. Quelles mesures pouvez-vous prendre pour créer un monde où cela deviendrait réalité ? Agir par le biais du plaidoyer est un excellent moyen de mettre cela en œuvre.



### ALLEZ PLUS LOIN

Discutez plus en détail de la question suivante : Que signifie pour vous le fait de faire partie d'un monde numérique inclusif et sûr ?

Il s'agit d'une forme de craftivisme : prenez le temps de faire des recherches sur les différentes formes qu'il peut prendre !



### PASSEZ EN LIGNE

Commencez votre session en discutant avec votre groupe de ce à quoi ressemble un « Internet sûr ». À l'aide d'un tableau blanc en ligne tel que [Miro](#) ou la fonctionnalité Tableau blanc de Zoom, créez ensemble un tableau de visualisation qui représente à quoi ressemble un Internet sûr. Ils/elles peuvent utiliser des mots, des images ou des icônes pour visualiser cela. Vous pouvez également créer une œuvre d'art numérique à l'aide de plateformes telles que [Sketchpad](#).

### PLUS JEUNES (7-10 ANS)



Gardez cette activité simple, demandez-leur de dessiner ou de peindre un monde où chacun se sent libre d'être soi-même et d'utiliser Internet en toute sécurité. Une fois que tout le monde a terminé son dessin ou sa peinture, disposez-les dans la pièce et discutez de ce qu'ils représentent et s'il y a des idées ou des concepts similaires qui reviennent.

### PLUS ÂGÉS (16 ANS ET PLUS)



Rassemblez les œuvres artistiques de chacun et créez collectivement un zine. Un zine est un petit livret ou magazine (souvent fait à la main ou numérique), souvent réalisé de manière indépendante et qui a tendance à ressembler à un bricolage. Les zines couvrent souvent une variété de sujets et d'idées, allant d'histoires personnelles à la poésie en passant par l'art. Elles constituent souvent un moyen de communication permettant de créer une communauté, de partager des points de vue et de prendre la parole sur des enjeux sociaux. À l'aide de vos œuvres, ajoutez des histoires ou d'autres supports écrits pour vous exprimer et faire entendre votre problème, expliquer pourquoi il est important et pourquoi un changement est nécessaire.



### CONSEILS

Imaginez à quoi ressemblerait votre quotidien ? Comment visualisez-vous votre libération de... [votre problème] ?

# SESSION 1: VOIR LE CHANGEMENT



## 3A. COMPRENDRE LE PLAIDOYER : PRENDRE POSITION (PLUS JEUNES)

7-10



15 mins



### RÉSULTATS

- Présenter le concept de plaidoyer aux participants dans un langage simple et accessible.
- Comprendre pourquoi le plaidoyer est important et comment les jeunes peuvent passer à l'action pour créer un changement positif sur les causes qui les passionnent et leur tiennent à cœur.



### PRÉPARATION

- Liste « Brainstorming sur les problèmes » de l'activité 1 (Comprendre le problème)
- Déclarations sur la plaidoyer et la sensibilisation (ressource)
- Cartes de scénarios (ressource)
- Espace ouvert où les participant.es peuvent se déplacer librement



### DÉROULÉ

1. Demandez au groupe de se souvenir et de citer certains des problèmes précédemment abordés et mentionnés dans l'activité 1 (par exemple, la cyberintimidation).
2. Demandez si quelqu'un a déjà entendu le terme « plaidoyer » auparavant. Introduisez ensuite un autre mot-clé : « sensibilisation ». Demandez si certaines personnes le reconnaissent. Il arrive parfois que le plaidoyer soit confondu avec la « sensibilisation ».



**NOTE À L'ATTENTION DE LA FACILITATRICE OU DU FACILITATEUR**

**Veillez consulter et lire à haute voix aux participant.es les définitions des termes « plaidoyer » et « sensibilisation » figurant dans la section « Qu'est-ce que le plaidoyer ? » à la page 7.**

3. À l'aide de la ressource *Déclarations* (activité 3a), expliquez que vous allez jouer à un jeu intitulé « plaidoyer » ou « sensibilisation » afin d'aider à comprendre la différence entre ces deux notions. Un côté de l'espace représente le « plaidoyer » et l'autre la « sensibilisation ».



### DÉROULÉ

4. Soulignez que le plaidoyer consiste à **passer à l'action pour influencer le changement** (en demandant à une ou un décideur d'agir différemment). La sensibilisation, quant à elle,  **vise à partager des informations afin d'aider les personnes à mieux comprendre une problématique**, sans nécessairement demander qu'un changement ait lieu.
5. Lisez à voix haute chaque énoncé de la ressource *Déclarations*. Après chaque énoncé, les participantes et participants se déplacent du côté de la salle correspondant à leur choix : **Plaidoyer, Sensibilisation ou Peut-être**. Une fois leur choix fait, demandez à quelques volontaires d'expliquer pourquoi elles et ils se sont placés à cet endroit.
6. Rappelez à l'ensemble du groupe que le plaidoyer comme la sensibilisation contribuent tous deux à créer des changements positifs dans la société. Comme ce pack d'activités met principalement l'accent sur le plaidoyer, il est important de bien comprendre la différence entre ces deux notions.



### ALLEZ PLUS LOIN

Utilisez les cartes de scénarios (activité 3a) pour approfondir la réflexion. Lisez chaque scénario à haute voix et posez les questions suivantes : cela nécessite-t-il un plaidoyer, une sensibilisation ou ni l'un ni l'autre ?

Une fois que les participant.es se sont installés.es à l'endroit de leur choix, posez-leur les questions suivantes :

- Pourquoi avez-vous choisi cet endroit ?
- Que pourrait-on faire pour aider dans cette situation ?
- Qui pourrait nous aider à résoudre ce problème injuste ou à faire bouger les choses ?



### PASSEZ EN LIGNE

De plus, votre groupe peut déplacer les cartes de scénario dans un espace numérique tel que Miro, en les plaçant à côté de « Plaidoyer », « Pas de plaidoyer » et « Peut-être ». Travaillez en petits groupes dans des salles de discussion pour placer ces scénarios avec leurs réponses correspondantes. Une fois cette étape terminée, discutez avec chaque groupe des raisons qui ont motivé leurs réponses.

### CONSEILS

Cette vidéo explique de manière claire et accessible ce qu'est le plaidoyer : [What Does 'Advocacy' Actually Mean and Why Is It Important?](#)

Pour en savoir plus sur les mesures que vous pouvez prendre pour vous exprimer en toute sécurité, essayez cette activité à la page 87 *Voices Against Violence (Older)*. Cette activité convient mieux aux enfants d'âge moyen et plus âgés.

**VOICES AGAINST VIOLENCE**



# SESSION 1: VOIR LE CHANGEMENT



## ACTIVITÉ 3A: DÉCLARATIONS (RESSOURCE)

Lisez à haute voix les déclarations suivantes et déterminez s'il s'agit de plaidoyer ou de sensibilisation.

### PLAIDOYER

Organiser une réunion avec les responsables et les personnes âgées de la communauté afin d'expliquer pourquoi un meilleur accès à Internet est nécessaire dans votre région pour créer davantage d'opportunités d'emploi, et présenter les étapes à suivre pour y parvenir.

### SENSIBILISATION

Présentation des résultats de l'enquête sur la cyberintimidation lors d'une assemblée scolaire

### PLAIDOYER

Holding a public rally to call for the integration of education of digital inclusion and human rights in school. curriculum

### PLAIDOYER

Rédiger une lettre à la direction de l'établissement pour demander la mise en place de cours visant à apprendre aux jeunes comment rester en sécurité en ligne.

### SENSIBILISATION

Distribuer des flyers au public contenant des informations sur une nouvelle législation visant à protéger les filles et les jeunes femmes en ligne.

# SESSION 1: VOIR LE CHANGEMENT



## 3B. COMPRENDRE LE PLAIDOYER : THÉÂTRE-FORUM (BRANCHES INTERMÉDIAIRES ET ÂÎNÉES)



### ➔ RÉSULTAT

- Introduire le concept de plaidoyer auprès des participantes et participants et en expliquer le sens de manière accessible
- Découvrir l'importance de prendre la parole et de passer à l'action pour créer des changements positifs autour d'une problématique qui leur tient à cœur, à travers le théâtre (théâtre-forum d'Augusto Boal, parfois appelé Théâtre de l'Opprimé)

### PRÉPARATION

- Brainstorming des problématiques issu de l'activité 1
- Cartes de scénarios
- Espace libre pour se déplacer

### CONSEILS

Veillez à créer un espace d'expression courageuse pour cette activité.

### ▶▶ DÉROULÉ

1. Demandez au groupe de citer certaines des « problématiques » qu'elles et ils ont déjà abordées et mentionnées lors de l'activité 1 (*Comprendre la problématique*), par exemple le cyber harcèlement.
2. Demandez si quelqu'un a déjà entendu parler du « **plaidoyer** »? Le plaidoyer vise à mobiliser une action collective et à promouvoir des changements de politiques, de pratiques ou de législation. Il s'adresse toujours aux décideurs qui se trouvent en position de pouvoir.
3. Expliquez au groupe qu'en tant que membres de la société, nous avons tous le pouvoir et le droit d'influencer les décisions qui nous concernent. Le plaidoyer peut naître de petits commencements. Même si l'on commence modestement avec une idée simple, les résultats de vos actions locales peuvent entraîner des changements inimaginables pour votre communauté. Tout le monde peut être un défenseur!
4. Présentez le concept du Théâtre Forum. Il s'agit d'une forme de théâtre où le public est impliqué dans la pièce, non seulement comme spectateur passif, mais comme participant actif pouvant intervenir dans la performance pour explorer des solutions aux problèmes sociaux. Grâce à cette activité, ils auront l'occasion d'explorer différentes manières d'agir et de lutter contre l'inégalité numérique à travers le théâtre



## 3B. COMPRENDRE LE PLAIDOYER : THÉÂTRE-FORUM (BRANCHES INTERMÉDIAIRES ET AÎNÉES) (SUITE)



### DÉROULÉ

- Formez de petits groupes de quatre personnes maximum. Chaque groupe doit créer une scène de deux minutes illustrant une situation où l'inégalité numérique existe (vous pouvez utiliser les cartes d'inspiration pour vous aider). Dans chaque scène, il doit y avoir :
  - une personne affectée par l'inégalité numérique
  - une personne dont les actions ou décisions créent la situation injuste
  - un témoin
  - un narrateur, dont le rôle est d'encourager le public à participer pendant la représentation
- Une fois que chaque groupe a préparé sa scène de deux minutes, il doit la jouer devant l'ensemble du groupe. Après chaque représentation, le narrateur encourage le public à intervenir en criant « STOP ». La scène est alors mise en pause. À ce moment-là, n'importe qui du public peut entrer dans la scène en remplaçant un personnage (la personne affectée par la situation, la personne qui y contribue ou un témoin) et essayer différentes actions ou paroles pour changer ce qui se passe ensuite. L'objectif de chaque intervention est de contester la situation injuste, de soutenir la personne affectée ou de modifier les circonstances afin que l'inégalité numérique ne se poursuive pas.
- Après chaque intervention, prenez le temps de réfléchir à ce qui a changé. Vous pouvez utiliser les questions suivantes pour guider la discussion :
  - L'intervention a-t-elle été efficace ?
  - Comment la situation a-t-elle changé après l'intervention ?
  - La personne affectée a-t-elle gagné du contrôle ou du soutien face à la situation ?
  - La personne qui contribue à la situation a-t-elle reconnu l'impact de ses actions ?
  - Le témoin a-t-il aidé à améliorer la situation ou à empêcher qu'elle ne s'aggrave ?
  - Qu'avez-vous ressenti en intervenant depuis le public et en passant à l'action ?
  - La situation a-t-elle été résolue ou faut-il encore des changements ?
- Poursuivez le processus de représentation des scénarios, d'invitation à l'intervention du public et de réflexion jusqu'à ce que chaque groupe ait présenté son scénario et participé.
- Une fois que tous les scénarios ont été joués par chaque groupe et que les interventions ont été explorées, discutez avec l'ensemble du groupe de ce qu'ils ont appris en participant à cette activité. Échangez sur la manière dont ces approches pourraient être utilisées dans des situations réelles et sur la façon dont chacun peut développer sa confiance pour intervenir et dénoncer les comportements qui favorisent les inégalités numériques. Il est important de reconnaître que même de petites interventions peuvent avoir un grand impact lorsque les personnes se sentent capables d'agir. C'est un exemple de plaidoyer.



### PASSEZ EN LIGNE

Lisez les scénarios à voix haute et discutez des différentes manières dont vous pourriez réagir et intervenir. Il est également possible de jouer la scène en ligne : vous pouvez alors vous répartir en petits groupes et réaliser la même activité, chaque personne incarnant son rôle à travers le dialogue.



### ALLEZ PLUS LOIN

Concevez votre propre scénario, en lien avec la « problématique » que vous avez choisie d'aborder.

### PLUS ÂGÉ.ES (16 ANS ET PLUS)



En groupe, discutez de ce que vous feriez pour empêcher que les problématiques présentées sur les cartes de scénarios ne se produisent un jour : quels changements systémiques sont nécessaires ?

## ACTIVITÉ 3B: CARTES SCÉNARIO (RESSOURCE)



### CONSIGNE POUR LA FACILITATRICE OU LE FACILITATEUR

Rappelez toujours aux participant.es que lorsque des situations impliquent de la violence, du harcèlement ou des préjugés, la protection passe avant tout. La sécurité et la protection immédiates sont prioritaires avant de passer à le Plaidoyer.

Malia est victime de harcèlement en ligne de la part de ses camarades de classe. Cela a des répercussions sur ses résultats scolaires et sa santé mentale.

**Oui** - Le plaidoyer est nécessaire. De nombreux jeunes sont victimes de harcèlement en ligne donc les parents et les jeunes peuvent donc se faire entendre auprès des écoles en demandant des règles anti-harcèlement plus strictes et des cours qui enseignent la bienveillance et les comportements sûrs en ligne.

Taylor a été contacté de manière inappropriée par un adulte en ligne.

**Oui** - le Plaidoyer est nécessaire. La protection doit passer avant tout pour protéger Taylor. De nombreux jeunes sont confrontés à des problèmes similaires, c'est pourquoi les parents et les écoles peuvent demander aux décideurs politiques de mettre en place des mécanismes de signalement et de plainte simples et adaptés aux jeunes.

Rumi vient d'une famille à faible revenu et elle ne peut accéder à Internet que depuis des environnements non sécurisés (par exemple, des réseaux non sécurisés).

**Oui** - Le Plaidoyer est nécessaire. Tout le monde devrait avoir accès à Internet de manière sûre et équitable. Vous pouvez demander au gouvernement de réduire la fracture numérique en rendant Internet plus abordable, plus sûr et accessible à toutes les familles.

L'école de Freya n'inclut pas la sécurité en ligne dans son programme scolaire.

**Oui** - le Plaidoyer est nécessaire. Il est important de disposer d'un programme scolaire actualisé qui aborde la sécurité sur Internet et la culture numérique.

Megan clique sur un lien de hameçonnage malgré des avertissements clairs.

**Non** - le plaidoyer n'est pas nécessaire. Il s'agit d'une erreur individuelle. Il convient de sensibiliser le public à son cas, mais une campagne de plaidoyer plus large n'est nécessaire que si le hameçonnage est un problème généralisé qui touche de nombreuses personnes.

Juni joue à un jeu vidéo en ligne et un autre joueur lui dit : « Ha ! j'ai gagné ! » et rit après l'avoir battue dans le jeu.

**Non** - le plaidoyer n'est pas nécessaire. Il s'agit peut-être simplement d'une taquinerie amicale. Il est plus important de l'aider à gérer ses interactions en ligne qu'un plaidoyer officiel.

Tous les autres élèves de la classe de Lara ont commencé à utiliser cette nouvelle application sympa qui coûte de l'argent, mais elle n'y a pas accès.

**Non** - le plaidoyer n'est pas nécessaire (pour l'instant). Il est normal d'avoir des envies, mais ne pas disposer d'une application ludique n'est pas injuste, sauf si celle-ci est nécessaire à l'apprentissage.

# SESSION 1: VOIR LE CHANGEMENT



## 4A. GROUPE DE RÉFLEXION : LA RECHERCHE À LA RESCousse

7-10



25 mins

### ➔ RÉSULTATS

- Apprendre et comprendre l'importance de la recherche en tant qu'outil de plaidoyer.
- Découvrir les faits essentiels concernant la communauté et en savoir plus sur les groupes touchés par le problème que vous avez choisi.
- Comprendre plus en détail le problème sur lequel ils se concentrent dans le cadre de leur projet de plaidoyer.

### PRÉPARATION

- Papier
- Stylos/crayons
- Accès à des ressources en ligne
- Compréhension de la communauté locale et des groupes concernés
- Recherches préexistantes sur le sujet choisi

### ▶▶ DÉROULÉ

1. Lisez à haute voix ce qui suit à votre groupe :  
*La recherche est un élément très important du plaidoyer et vous avez souvent besoin de preuves que le problème que vous avez choisi est un véritable enjeu qui doit être traité. Pour ce faire, vous devez recueillir des informations par le biais de la recherche.*
2. Pour cette activité, les participantes et participants joueront le rôle de chercheuses et chercheurs. Leur mission sera d'explorer, de poser des questions et de recueillir des informations afin de devenir des expert-es de la problématique. Ainsi, en tant qu'actrices et acteurs du changement, vous disposerez des connaissances nécessaires pour prendre la parole et contribuer à résoudre le problème.
3. Discutez brièvement du problème sur lequel ils ont choisi de se concentrer dans l'activité 1. Utilisez les questions suivantes pour alimenter la discussion :
  1. Utilisez les questions suivantes pour alimenter la discussion :
    - Quel est le problème?
    - Qui est touché par ce problème ?
    - Pourquoi ce problème est-il important ?
    - À qui devons-nous nous adresser ou qui devons-nous essayer de convaincre (quel.les décideurs.ses) ?
    - Quelles informations nous manquent encore ?



### DÉROULÉ

4. Formez des binômes ou des petits groupes. Chaque groupe se voit attribuer une question et doit créer une affiche ou une infographie qui répond à la question qui lui a été assignée. Il existe de nombreuses façons de faire des recherches, consultez nos conseils pour obtenir plus d'orientations !
5. Réunissez-vous en groupe et partagez les résultats de vos recherches. Avez-vous trouvé facilement ou difficilement les informations recherchées ?



### ALLEZ PLUS LOIN

Prenez le temps d'interroger les membres de la communauté, le personnel scolaire et d'autres organisations. Réalisez un petit sondage ou posez quelques questions axées sur le problème que vous avez choisi.



### PASSEZ EN LIGNE

Cette activité peut être réalisée entièrement en ligne, les participant.es peuvent travailler individuellement ou en petits groupes.

### CONSEILS

Vous pouvez faire vos recherches en:

- demandant à un expert (en interrogeant des adultes tels que votre guide/chef scout, votre enseignant, vos parents ou le personnel informatique) ;
- Lisez des livres ou des articles en ligne adaptés à votre âge
- regardant des vidéos éducatives sur des plateformes adaptées aux enfants telles que YouTube Kids ;
- Jouant à des jeux éducatifs en ligne tels que [Play Interland - Be Internet Awesome](#)



# SESSION 1: VOIR LE CHANGEMENT



## 4B. RECHERCHEZ VOTRE VOIE VERS LE CHANGEMENT

11+ 30 mins – 1 heure

### ➔ RÉSULTATS

Apprendre et comprendre l'importance de la recherche en tant qu'outil de plaidoyer, découvrir les faits essentiels concernant la communauté et en savoir plus sur les groupes touchés par le problème, en approfondissant la compréhension du problème sur lequel se concentre ce projet de plaidoyer..

### PRÉPARATION

- Papier
- Stylos/crayons
- Accès à des ressources en ligne
- Compréhension de la communauté et des groupes locaux
- Recherches antérieures



### DÉROULÉ

1. Expliquez au groupe que la recherche fait partie intégrante du plaidoyer et que la réussite de votre projet peut dépendre de la fiabilité et de l'exactitude des informations que vous recueillez. Vous devez prouver que le problème que vous avez choisi est une préoccupation réelle qui doit être traitée et, pour ce faire, vous devrez mener des recherches.
2. Discutez brièvement du problème sur lequel ils ont voté lors de l'activité précédente. Encouragez-les à répondre brièvement aux questions suivantes ((ils et elles approfondiront ces éléments plus en détail plus tard dans l'activité):
  - Quelles en sont les causes ?
  - Qui est touché (et comment)?
  - Qu'a-t-on déjà fait pour remédier à ce problème ? (par exemple, existe-t-il des politiques ou des lois)
  - Qu'est-ce qui pourrait aider à résoudre le problème ?
  - Que pensent différentes personnes de ce problème ?
3. Répartissez-vous en cinq groupes différents. Chaque groupe se voit attribuer l'une des questions ci-dessus. Sa mission est de mener des recherches afin d'identifier les informations clés permettant d'y répondre et d'explorer la problématique de manière plus approfondie.
4. Maintenant, demandez aux petits groupes de partager leurs recherches avec le groupe élargi. Guidez-les pour créer une grande infographie qui répond à toutes les questions et explique clairement pourquoi votre problème doit être résolu.



### ALLEZ PLUS LOIN

Prenez le temps d'interroger les membres de la communauté, le personnel scolaire ou les organisations locales. Réalisez un petit sondage ou un questionnaire sur les réseaux sociaux afin de recueillir des données qualitatives et quantitatives.

Au lieu de vous concentrer sur l'étude de votre problème, changez de perspective et cherchez plutôt à étudier les possibilités de changement. Réfléchissez à ce que vous souhaitez faire avec ce que vous avez appris. Sur quelles décisions cette étude pourrait-elle avoir une influence ? Qui doit en être informé ?

### CONSEILS

Veillez à indiquer vos sources et à vérifier leur exactitude (utilisez différentes sources). Vous pouvez effectuer vos recherches en :

- demandant conseil à un expert (enseignant, parent ou membre du personnel informatique) ;
- lisant des livres ou des articles en ligne ;
- regardant des vidéos éducatives.



### PASSEZ EN LIGNE

Cette activité peut être réalisée entièrement en ligne ; les participant.es peuvent travailler individuellement ou en petits groupes.

### PLUS ÂGÉ.ES (16 ANS ET PLUS)

Il est important d'approfondir votre recherche en faisant preuve d'esprit critique, en analysant le monde réel et en adoptant une perspective de changement systémique. Vous pouvez essayer ceci :

- Discuter des systèmes ou des structures qui créent ou entretiennent la problématique (par exemple : les systèmes éducatifs, les normes sociales, les inégalités économiques, les politiques publiques). Comment ces systèmes excluent-ils ou nuisent-ils à certains groupes ?
- Explorer l'impact intersectionnel des inégalités numériques et leur lien avec la problématique abordée. Discutez de qui contrôle les plateformes numériques et de qui en est exclu. Analysez comment les inégalités numériques affectent différemment les groupes selon leur situation (par exemple, une personne réfugiée comparée à une personne issue de la classe moyenne vivant dans la même ville).
- Trouvez une étude de cas dans laquelle votre problème (ou l'inégalité numérique) a été abordé de manière innovante ou systémique.
- Réfléchir aux personnes ou aux instances qui détiennent le pouvoir ou l'influence sur la problématique (par exemple : les gouvernements, les entreprises technologiques). Quelles voix sont absentes des discussions, comment pouvons-nous créer de l'espace pour qu'elles soient entendues ?
- Examiner les politiques ou les lois existantes en lien avec la problématique : sont-elles équitables et comment sont-elles appliquées ?

### BRAVO!

Vous avez terminé la session 1. Prenez le temps de réfléchir, d'échanger et de résumer les éléments clés de cette partie.

**Félicitations, vous avez maintenant rempli la première barre du Wi-Fi grâce à votre travail acharné et à votre réflexion !**



# SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT



Dans cette section, vous identifierez le problème que vous comptez aborder, vous impliquerez d'autres personnes dans votre projet et vous planifierez les étapes à suivre.

*Vous définirez votre vision, vos objectifs et votre plan d'action.*

## 5. SUPERHÉROÏNES ET SUPERHÉROS DU NUMÉRIQUE : PLAIDER POUR UN INTERNET PLUS SÛR



20 mins



### RÉSULTATS

Découvrez les différents témoignages de militants qui ont eu un impact et contribué à créer un Internet plus sûr pour tous.

### PRÉPARATION

- Profils d'actrices et acteurs du plaidoyer (voir activité 5 : ressources *Profils de plaidoyer*)



### DÉROULÉ

1. Commencez par rappeler que TOUTE PERSONNE peut devenir actrice ou acteur du changement et incarner le changement qu'elle ou il souhaite voir. Expliquez que vous allez présenter et discuter de différents groupes de personnes qui ont fait la différence, au sein de leur communauté comme à l'échelle mondiale, afin de faire d'Internet un espace sûr pour toutes et tous.
2. Répartissez l'ensemble du groupe en six sous-groupes. Chaque groupe se voit attribuer un pays différent, représentant divers projets de plaidoyer menés à travers le monde :
  - Chili
  - Népal
  - Ghana
  - Ouganda
  - Pologne
  - MadagascarRemettez à chaque groupe le profil de plaidoyer qui lui correspond.
3. En groupe, elles et ils doivent préparer une présentation d'une minute (cela peut prendre la forme d'une chanson, d'une courte scène ou d'une présentation orale). Leur mission est de raconter l'histoire des actrices et acteurs du plaidoyer du pays qui leur a été attribué, en expliquant comment elles et ils ont créé du changement grâce au plaidoyer afin de rendre Internet plus sûr.
4. Accordez aux groupes 10 à 15 minutes pour se préparer et encouragez-les à répondre aux questions suivantes dans leur présentation :



### Déroulé

- Quelle était la problématique abordée ? (par exemple : le cyberharcèlement)
  - Quels questionnaires ont-ils ou elles ciblés ?
  - Quelles actions ont-ils ou elles menées dans le cadre de leur projet de plaidoyer ?
  - Quel a été le résultat ou le changement obtenu ?
5. Terminez la session en mettant en lumière les différentes manières d'agir pour le changement et en rappelant que tout le monde peut devenir actrice ou acteur du changement. Le changement est important, qu'il soit grand ou petit. Discutez du fonctionnement du plaidoyer en soulignant que chacune et chacun peut s'engager de différentes façons.

#BeTheChangeOnline

### ALLEZ PLUS LOIN



Vous sentez-vous inspiré-e ? Prenez le temps de réfléchir à la manière dont vous allez agir dans votre propre communauté : pensez à la problématique que vous abordez, au questionnaire que vous souhaitez cibler et à l'action que vous allez mener.

### PLUS ÂGÉ.ES (16 ANS ET PLUS)

Vous avez eu le temps de découvrir les militantes au sein de la communauté des guides et éclareuses, mais il existe également des femmes extraordinaires qui ont contribué à rendre Internet plus sûr. Pensez aux militantes au sein du guidisme et à ces autres femmes qui ont milité pour le changement dans le monde entier :

- Qu'est-ce qui vous a inspiré ?
- Quel type de changement avez-vous observé ?
- Une action systémique ou individuelle ?

### CONSEILS

Il y a un modèle vierge, donc si vous souhaitez ajouter vos propres défenseurs.ses, vous pouvez le faire!



### PASSEZ EN LIGNE

En petits groupes, prenez le temps de rechercher différents défenseurs.ses du numérique qui se sont exprimés et ont fait bouger les choses dans leur communauté pour lutter contre les problèmes d'inclusion numérique. Vous pouvez utiliser les fiches de défenseurs.ses (annexe) comme exemples de personnes au sein des Guides et des Éclareuses qui ont fait bouger les choses, ainsi que les exemples d'autres femmes extraordinaires qui ont contribué à créer un Internet plus sûr. Voici quelques exemples :

- **Nighat Dad:** (Avocate pakistanaise et fondatrice de la Digital Rights Foundation, qui milite pour la sécurité des femmes en ligne au Pakistan et dans le monde entier, en s'attaquant à des problèmes tels que la pornographie vengeresse, les lois sur le cyberharcèlement et la protection des données).
- **Caroline Criado Perez:** (Militante qui explore les préjugés sexistes dans le domaine des technologies, en mettant en évidence le rôle de l'exclusion systémique et la manière dont celle-ci peut créer des expériences en ligne dangereuses et biaisées. Elle plaide pour que les institutions technologiques créent des designs qui tiennent compte de tout le monde).
- **Frances Haugen:** (Lanceuse d'alerte et défenseuse de la transparence dans le domaine technologique. Elle a divulgué à des journalistes des milliers de documents internes connus sous le nom de « Facebook Files », appelant à une meilleure réglementation des plateformes de réseaux sociaux en plaidant pour une plus grande transparence, une sécurité intégrée et des lois visant à responsabiliser les entreprises technologiques).

# SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

## ACTIVITÉ 5: PROFILS DE PLAIDOYER (RESSOURCE)

### ACTRICES ET ACTEURS DU PLAIDOYER AU CHILI

**PROBLÈME :** cyberharcèlement

**DÉCIDEURS :** Grand public

**ACTION:**

- Création d'une plateforme numérique en ligne pour sensibiliser le public et partager des conseils pratiques afin de lutter contre leur problème
- Réalisation d'une enquête visant à explorer l'impact de leur problème au sein de leur communauté locale

**RÉSULTAT :**

Les membres de la communauté ont été sensibilisés et dotés des outils nécessaires pour identifier, prévenir et agir contre le cyberharcèlement, ainsi que pour savoir vers qui se tourner en cas de besoin.



### ACTRICES ET ACTEURS DU PLAIDOYER EN POLOGNE

**PROBLÈME :** Améliorer la culture numérique

**DÉCIDEURS :** enseignants, parents

**ACTION:**

- Des sondages en ligne sur les compétences numériques
- Webinaires
- Table ronde
- Ateliers interactifs dans les écoles avec des experts

**RÉSULTAT :**

Le développement des compétences numériques au sein de la communauté locale afin de réduire la fracture numérique, de créer davantage d'opportunités et de favoriser des espaces en ligne plus sûrs.



### ACTRICES ET ACTEURS DU PLAIDOYER AU GHANA

**PROBLÈME :** rôle de la technologie, dépendances en ligne et leur impact sur la santé mentale

**DÉCIDEURS :** enseignants, dirigeants communautaires locaux, autres jeunes

**ACTION :**

- Utilisation d'espaces en ligne (comme X) pour créer un espace sûr où les jeunes peuvent partager leurs défis et leurs dilemmes,
- Organisation d'ateliers de trois jours dans les écoles locales
- Tables rondes avec le personnel
- Conférence sur la sécurité sur Internet et intervention à la télévision nationale
- Introduction d'une clause sur la cyberintimidation dans les manuels scolaires

**RÉSULTAT :**

ces actions ont encouragé des réglementations plus strictes et introduit une clause sur le cyberharcèlement dans les règlements intérieurs des écoles.

### ACTRICES ET ACTEURS DU PLAIDOYER AU NÉPAL

**PROBLÈME :** Violence sexiste en ligne

**DÉCIDEURS :** responsables locaux (adjoint au maire), parents, enseignants

**ACTION:**

- Spectacle de rue
- Table ronde avec des représentants des autorités locales
- Ateliers scolaires avec des scouts, des non-scouts et des parents

**RÉSULTAT :**

Cela a conduit à un engagement national visant à intégrer le programme Surf Smart au sein du scoutisme.



## SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

### ACTIVITÉ 5: PROFILS DE PLAIDOYER (RESSOURCE)

#### ACTRICES ET ACTEURS DU PLAIDOYER EN OUGANDA

**PROBLÈME :** cyberintimidation et utilisation d'Internet à bon escient

**DÉCIDEURS :** enseignants, responsables gouvernementaux, médias

**ACTION:**

- Ateliers sur la culture numérique
- Apparitions à la télévision et à la radio
- Discussions avec des représentants du gouvernement

**RÉSULTAT :**

Les responsables gouvernementaux ont été encouragés à mettre en place de meilleures réglementations en matière de sécurité sur Internet.



#### ACTRICES ET ACTEURS DU PLAIDOYER À MADAGASCAR

**PROBLÈME :** Harcèlement en ligne, exploitation sexuelle et discrimination basée sur le genre

**DÉCIDEURS :** enseignants, autorités locales

**ACTION:**

- Ateliers
- Tables rondes
- Campagnes en ligne
- Formation

**RÉSULTAT :**

Les enseignantes, enseignants et autres membres du personnel ont été formé-es aux mesures de prévention ainsi qu'aux actions à mettre en place pour soutenir les personnes survivantes de violences basées sur le genre en ligne.



## SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

### ACTIVITÉ 6. L'ARBRE À PROBLÈMES



**RÉSULTATS**

Comprendre et analyser plus en détail le problème que les participants abordent dans le cadre de leur plaidoyer ; explorer les causes profondes et les effets de ce problème afin de le replacer dans son contexte.

**PRÉPARATION**

- Recherches issues de la première session
- Accès aux ressources en ligne



#### DÉROULÉ

1. Maintenant que vous avez choisi la problématique que vous souhaitez aborder, prenons le temps de la décortiquer. Discutez des questions suivantes :
  - Cela vous affecte-t-il actuellement, vous et votre communauté ? Comment ?
  - Pensez-vous pouvoir changer les choses à ce sujet ?
  - Tout le monde se sent-il motivé pour y travailler ?
2. Une façon de cartographier et de décomposer le problème visuellement consiste à utiliser « l'arbre à problèmes ». Il s'agit d'un outil visuel que vous pouvez utiliser pour identifier les causes profondes et les effets du problème. En ayant une vue d'ensemble et en comprenant le contexte du problème, vous serez en mesure de décider comment orienter vos efforts dans la bonne direction.
3. À partir du problème que vous avez choisi et des recherches que vous avez effectuées, prenez le temps de remplir l'« arbre à problèmes », analysez votre problème et partagez vos réflexions avec les autres. Répondez aux questions suivantes sur les parties pertinentes de l'arbre :

**TRONC: Quel est ton problème ?** (Exprimez cela en une phrase et essayez d'ajouter le contexte de votre communauté)

**FEUILLES : Quels sont les effets de ce problème ?** (Quelles sont les conséquences de ce problème ? Quels autres problèmes cela engendre-t-il ? Notez ces effets dans les feuilles)

**RACINES : Quelles sont les causes profondes de ce problème ?** (Quels sont les facteurs économiques, sociaux, politiques ou technologiques à l'origine de votre problème ?)

*Vous disposez maintenant d'un arbre à problèmes complété ; vous pouvez vous en servir comme support lors de la planification et de la mise en oeuvre de votre projet de plaidoyer.*

# SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

## ACTIVITÉ 6. L'ARBRE À PROBLÈMES (SUITE)

### ALLEZ PLUS LOIN



Réfléchissez aux autres éléments de l'arbre et commencez à imaginer comment faire émerger des bourgeons (solutions).  
Que ferez-vous pour créer du changement et agir face à cette problématique dans votre propre communauté ?

### MOYEN-ÂGÉS (11-15 ANS)



Une fois que vous avez terminé votre arbre à problèmes, prenez le temps de réfléchir à la manière dont vous pouvez l'orienter vers la recherche, en utilisant les recherches que vous avez effectuées précédemment. Vous pouvez même ajouter de nouvelles recherches ! Essayez d'étayer chaque point de la racine ou de la branche avec des preuves (par exemple, des statistiques, des citations d'entretiens).

### CONSEILS

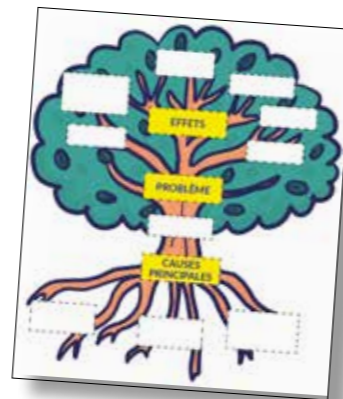
Vous pouvez partager un exemple d'arbre à problèmes complété (annexe) comme outil supplémentaire d'aide.

Vous n'avez pas besoin d'utiliser le modèle ; vous pouvez simplement dessiner votre propre arbre (assurez-vous simplement qu'il comporte des racines et des feuilles !).



### PASSEZ EN LIGNE

Vous pouvez créer votre propre arbre à problèmes en ligne à l'aide de ce modèle sur [Mural](#).



### PLUS ÂGÉS (16 ANS ET PLUS)



Améliorez votre arbre de problèmes, réfléchissez et ajoutez les éléments suivants :

- **Sol** = l'environnement social, politique et culturel au sens large. exple: les inégalités systémiques, l'influence des médias.
- **Nuisibles** = obstacles ou résistance au changement, exple. Corruption, financement limité

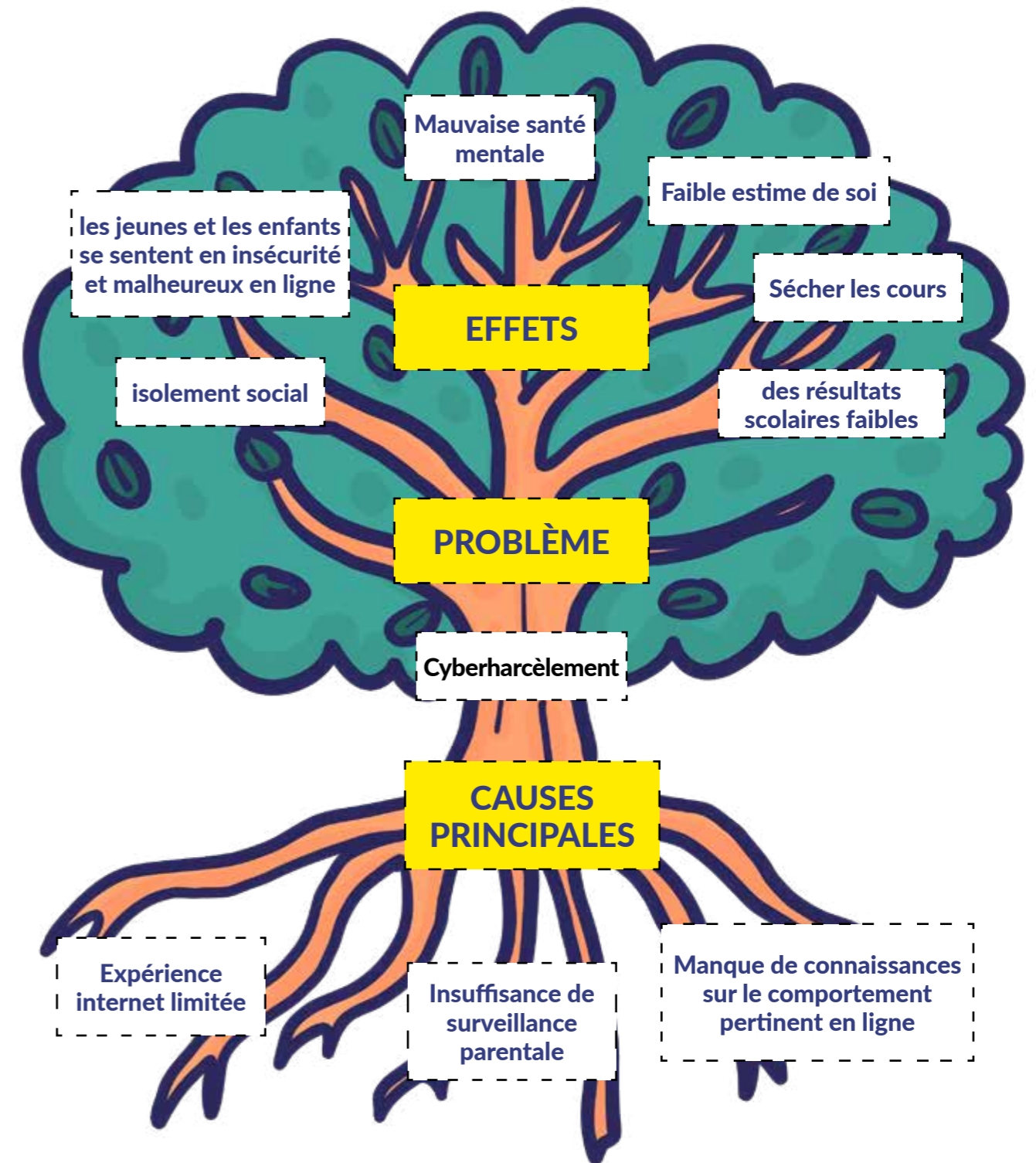
Vous avez maintenant créé votre arbre des problèmes. Changez de perspective et envisagez un changement positif en créant votre propre arbre des solutions (quelle est la solution à votre problème ?). Cela inverse légèrement les choses afin que:

- Racines = Ressources et conditions qui permettront la mise en œuvre de la solution (par exemple, nouvelles lois, éducation)
- Tronc = Votre solution
- Branches = Résultats positifs
- Fruits = Avantages à long terme

# SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

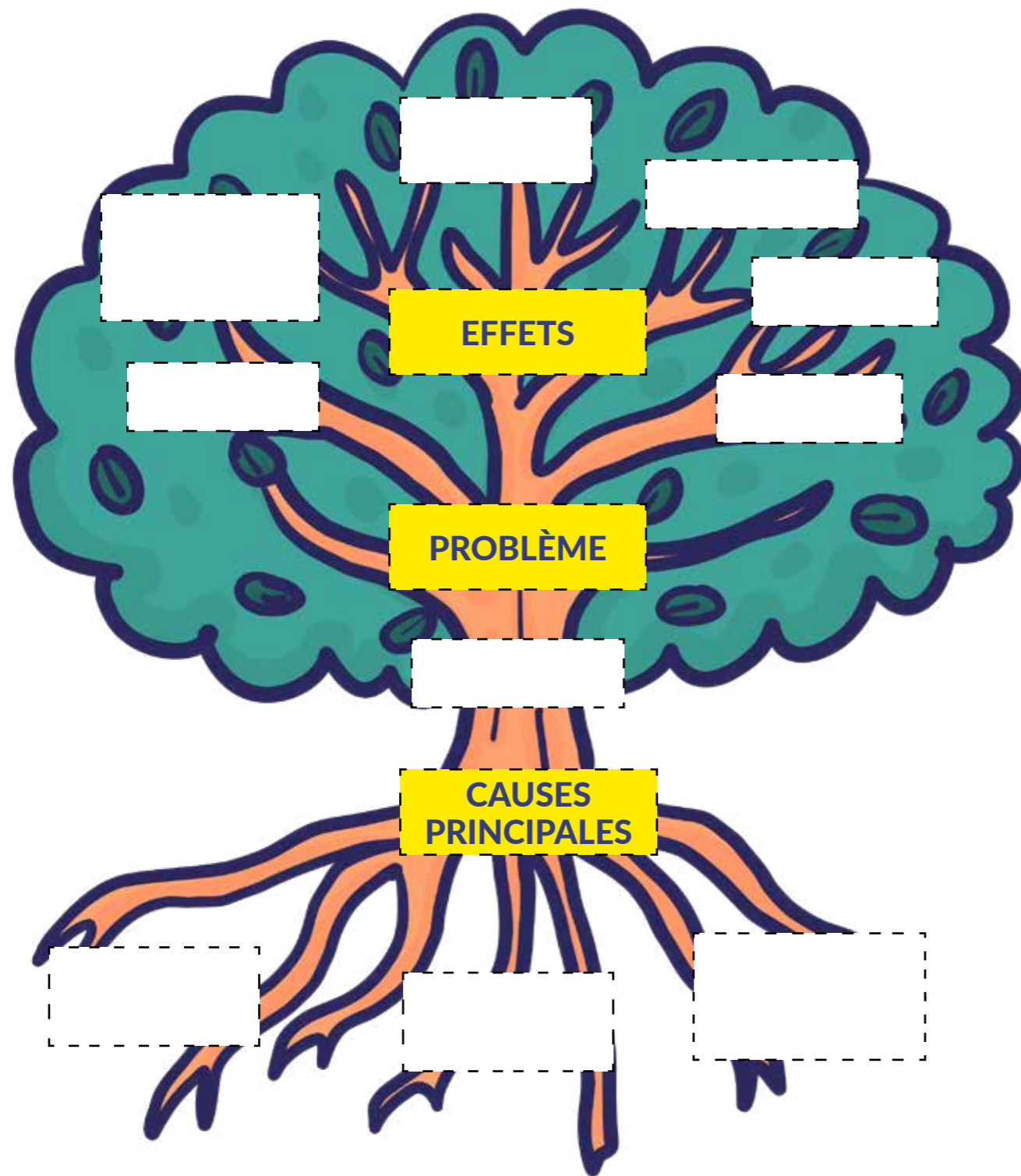
## ACTIVITÉ 6 : ARBRE À PROBLÈMES (RESSOURCE)

EXEMPLE:



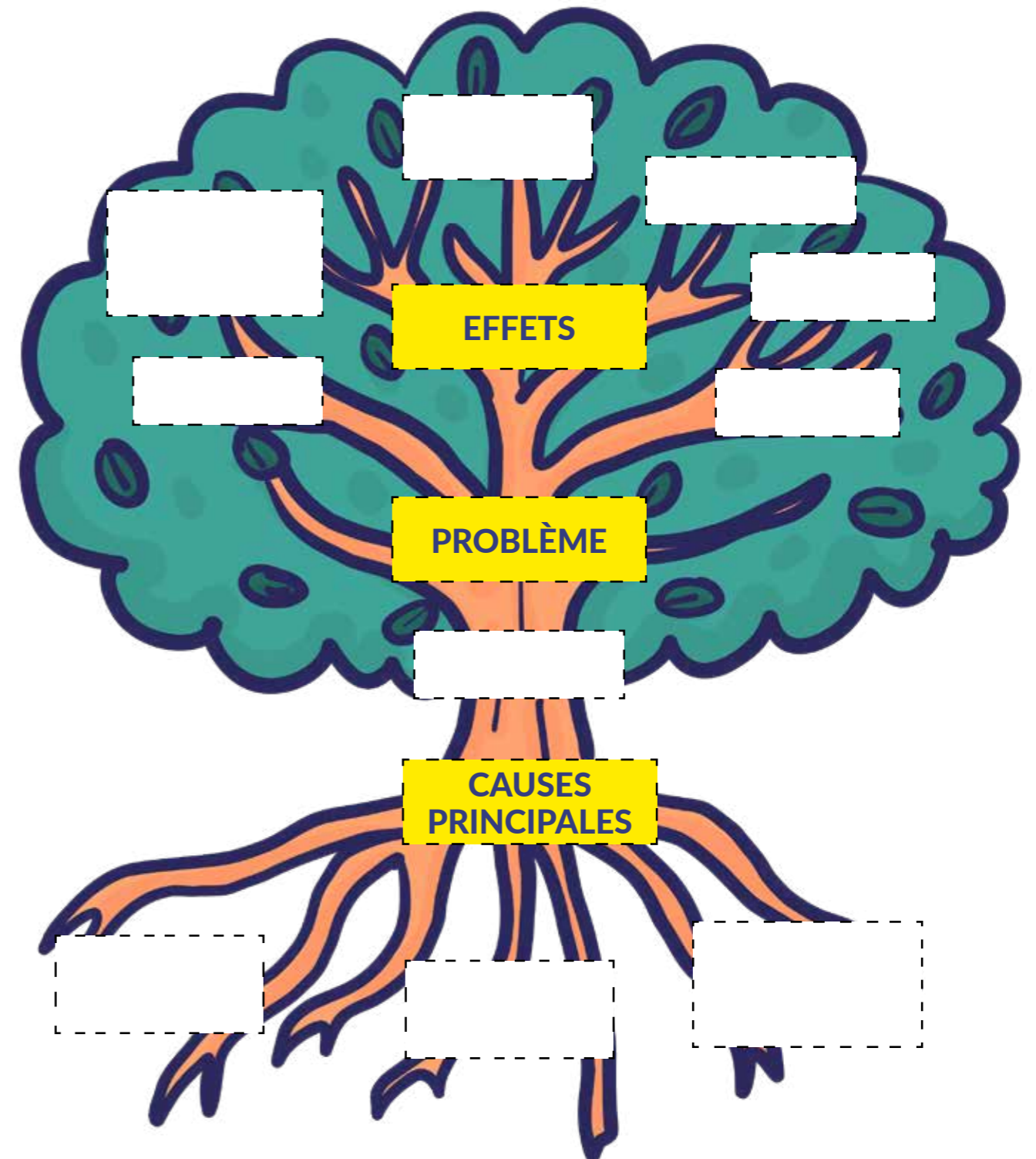
# SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

MODÈLE D'ARBRE À PROBLÈMES:



# SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

MODÈLE D'ARBRE À PROBLÈMES:



# SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

## 7. CARTOGRAPHIE DU POUVOIR (CONNAÎTRE VOS DÉCISIONNAIRES)



30 mins

### RÉSULTATS

- Discuter et visualiser qui détient le pouvoir au sein de votre communauté
- Identifier les décisionnaires clés de votre communauté que vous pouvez contacter afin de créer du changement et de répondre à la problématique

### PRÉPARATION

- Papier pour tableau à feuilles mobiles ou grandes feuilles de papier
- Stylos, stylos de couleur
- Post-it

### DÉROULÉ

1. Expliquez à votre groupe qu'une partie importante du plaidoyer consiste à cibler les bonnes personnes et à encourager celles qui ont du pouvoir ou de l'influence à soutenir votre projet. Pour cette activité, ils/elles vont donc créer des « cartes du pouvoir » qui les aideront à identifier et à comprendre les personnes clés à qui ils doivent s'adresser pour leur problème, car ce sont elles qui prennent les décisions.
2. **Formez des petits groupes de 3 personnes** et distribuez-leur du papier et des stylos afin qu'ils puissent créer ensemble leur « carte du pouvoir ».
3. Dans leurs groupes, ils/elles doivent dessiner une carte de votre groupe cible. Vous devez inclure :
  - **Les personnes occupant des postes à responsabilité** (exple: les parents, les enseignants, les dirigeants communautaires)
  - **Les organisations ou institutions** (exple: les écoles, les administrations locales)Leur mission est de créer des « cartes de pouvoir » afin de représenter les décisionnaires potentiels et les publics que leur projet de plaidoyer souhaite atteindre. *À l'aide de post-it, vous pouvez ajouter des noms et des fonctions afin de rendre l'exercice plus concret et adapté au contexte de votre groupe.*
4. Réunissez tout le monde et demandez à chaque petit groupe de partager ses « cartes du pouvoir » avec l'ensemble du groupe, en expliquant :
  - Qui identifient-ils/elles comme « puissant.es » ?
  - Pourquoi pensent-ils/elles que cela se produit ?
  - Y a-t-il eu des conclusions ou des discussions surprenantes ?



### DÉROULÉ

5. **Discutez ensemble** des différentes façons dont les cartes ont été présentées et travaillez ensemble pour répondre aux questions suivantes :
  - Comment pouvez-vous contacter les différents publics ? (vous pouvez ajouter cela à votre carte dans une autre couleur)
  - Comment ces décisionnaires peuvent-ils/elles vous soutenir, vous et votre projet de plaidoyer ? (exple, en investissant dans des ressources, en sensibilisant le public, en introduisant de nouvelles politiques ou lois)
  - Quels défis pourraient se présenter dans les interactions avec les différent.es décisionnaires ?

### ALLEZ PLUS LOIN



Réfléchissez au niveau d'accès dont vous disposez en tant que groupe auprès des décisionnaires (exple: aucun, faible, moyen, élevé) ? Comment pouvez-vous changer cela ?

### PLUS ÂGÉ.ES (16 ANS ET PLUS)



Maintenant que vous avez identifié et répertorié les décisionnaires concerné.es, examinez les liens qui les unissent. Réfléchissez aux questions suivantes :

- Qui les influence ?
- Qui écoutent-ils/elles ?
- Qui les finance/les nomme ?
- Qui craignent-ils/elles de contrarier ?

*exemple: le directeur de l'école est le principal décideur, mais il est également influencé par les parents, les autorités locales et le conseil des élèves.*

Vous pourriez épaissir la ligne pour ceux qui ont une relation plus forte et plus influente. Exple: Le directeur aura une relation plus forte avec les autorités locales qu'avec les parents.

Vous pouvez ajouter des codes couleur ou des flèches pour explorer cela plus en détail.



### PASSEZ EN LIGNE

Vous pouvez utiliser la fonctionnalité Zoom Whiteboard ou Miro pour créer votre carte énergétique en ligne.



### CONSEILS

La carte n'a pas besoin d'être représentée de manière littérale ; vous pouvez faire preuve de créativité et y apporter toutes les adaptations que vous souhaitez.

# SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

## 8. NOM DU PROJET DE PLAIDOYER, BUTS ET OBJECTIFS



### RÉSULTATS

- Créer un nom de projet de plaidoyer engageant, qui reflète vos objectifs et vos intentions
- Définir les objectifs et les buts clés de votre projet de plaidoyer

### PRÉPARATION

- Stylos/crayons
- Accès au modèle de nom, but et objectif du projet de défense des droits (choisissez le modèle approprié en fonction de l'âge de votre groupe)

### Déroulé

1. Vous avez désormais identifié le problème, reconnu ses causes et ses effets, effectué des recherches sur votre région et répertorié les principaux décideurs. L'étape suivante consiste à définir des buts et des objectifs clairs pour parvenir au changement que vous souhaitez voir se produire, puis à donner un nom à votre projet de plaidoyer.
2. Il est important de comprendre la différence entre les buts et les objectifs. Expliquez les informations suivantes à vos participants:  
**BUT :** L'objectif de votre projet est le changement à long terme que vous souhaitez voir se produire. *Exple : mettre en place de meilleures politiques pour protéger les droits numériques des enfants et des jeunes.*  
**OBJECTIF :** Un objectif est un résultat spécifique à court terme qui est atteint au cours de votre projet et qui contribue à votre but. *Exple, sensibiliser les enfants et les jeunes à leurs droits numériques, leur donner les moyens de défendre leurs droits et ceux des autres.*  
**Votre objectif doit être suffisamment ambitieux pour changer la vie des gens et inciter les autres à agir .**
3. En tant que groupe, travaillez ensemble pour remplir le modèle d'objectifs clés. Une fois cela fait, placez-le à un endroit visible et facilement accessible, car il servira de référence tout au long de votre travail de plaidoyer.
4. Maintenant que vous avez confirmé votre objectif de plaidoyer et vos objectifs clés, il est temps de réfléchir au nom de votre projet. Il devrait idéalement être court, facile à retenir et à prononcer, tout en reflétant l'objectif de votre projet. Travaillez ensemble afin de choisir un nom en accord avec votre vision du plaidoyer.



### Déroulé

Voici quelques exemples tirés d'autres projets de plaidoyer Surf Smart :

- ☆ L'Internet au-delà des « likes »s
  - ☆ Briser le silence : lutter contre l'exploitation sexuelle en ligne
  - ☆ Protéger nos filles : appliquer les lois contre le harcèlement en ligne
  - ☆ Notre solution contre la pollution informationnelle
  - ☆ Partager intelligemment
  - ☆ Cyber héroïne
5. Bravo !! Vous avez désormais un nom, un but et des objectifs clés brillants pour votre projet. Préparez-vous à faire passer le message et à élaborer votre plan d'action pour la suite !

### ALLEZ PLUS LOIN



Une fois que vous avez rédigé votre objectif et vos buts, réfléchissez à la liste des personnes que vous devrez impliquer et aux mesures ou stratégies spécifiques dont vous aurez besoin pour y parvenir .

Réfléchissez aux défis et obstacles potentiels qui pourraient vous empêcher d'atteindre votre but et vos objectifs, réfléchissez aux moyens de les surmonter et d'éviter qu'ils n'aient un impact sur votre projet de plaidoyer.



### PASSEZ EN LIGNE

Travaillez ensemble pour créer un tableau de visualisation qui représente leurs buts et objectifs pour ce projet de sensibilisation. Discutez-en, puis décomposez-le en mots et phrases simples afin de décrire et présenter clairement vos idées.

### CONSEILS

Il existe toute une gamme de modèles que vous pouvez utiliser, en fonction de votre tranche d'âge : **peti.tes moyen.nes, et âgé.es.**

Vos objectifs n'ont pas besoin d'être complexes ou ambitieux, tout objectif est important et le changement peut se faire à petite échelle.

### PLUS ÂGÉ.ES (16 ANS ET PLUS)



Une fois que vous avez défini votre but et vos objectifs à l'aide du modèle 16 ans et plus, créez un bref argumentaire ou une affiche de projet qui explique clairement votre but, vos objectifs clés et leur importance.

### MOYEN.NE.S (11-15 ANS)



Prenez le temps d'apprendre et de décomposer vos objectifs à l'aide de la méthode SMART (en anglais), car c'est un moyen de les développer davantage:

**S - Spécifique :** Une description claire de ce qui doit être accompli. *Que voulons-nous exactement faire dans le cadre de notre projet de plaidoyer ?*

**M - Mesurable :** Un moyen de suivre vos progrès, plus il est précis, mieux c'est. *Comment saurons-nous si nous avons atteint nos objectifs ? Pouvons-nous les compter ou les suivre ?*

**A - Atteignable :** Compte tenu de votre contexte et des ressources dont vous disposez, est-il possible d'atteindre votre objectif ? *Est-ce quelque chose que nous pouvons réellement faire ?*

**P - Pertinent :** L'objectif doit correspondre à votre vision et répondre aux besoins de votre projet. *Contribue-t-il à résoudre notre problème ?*

**T - délimité dans le Temps :** Définit les délais et le calendrier pour la réalisation de certaines tâches ou certains objectifs. *Quand devons-nous terminer ce projet ?*

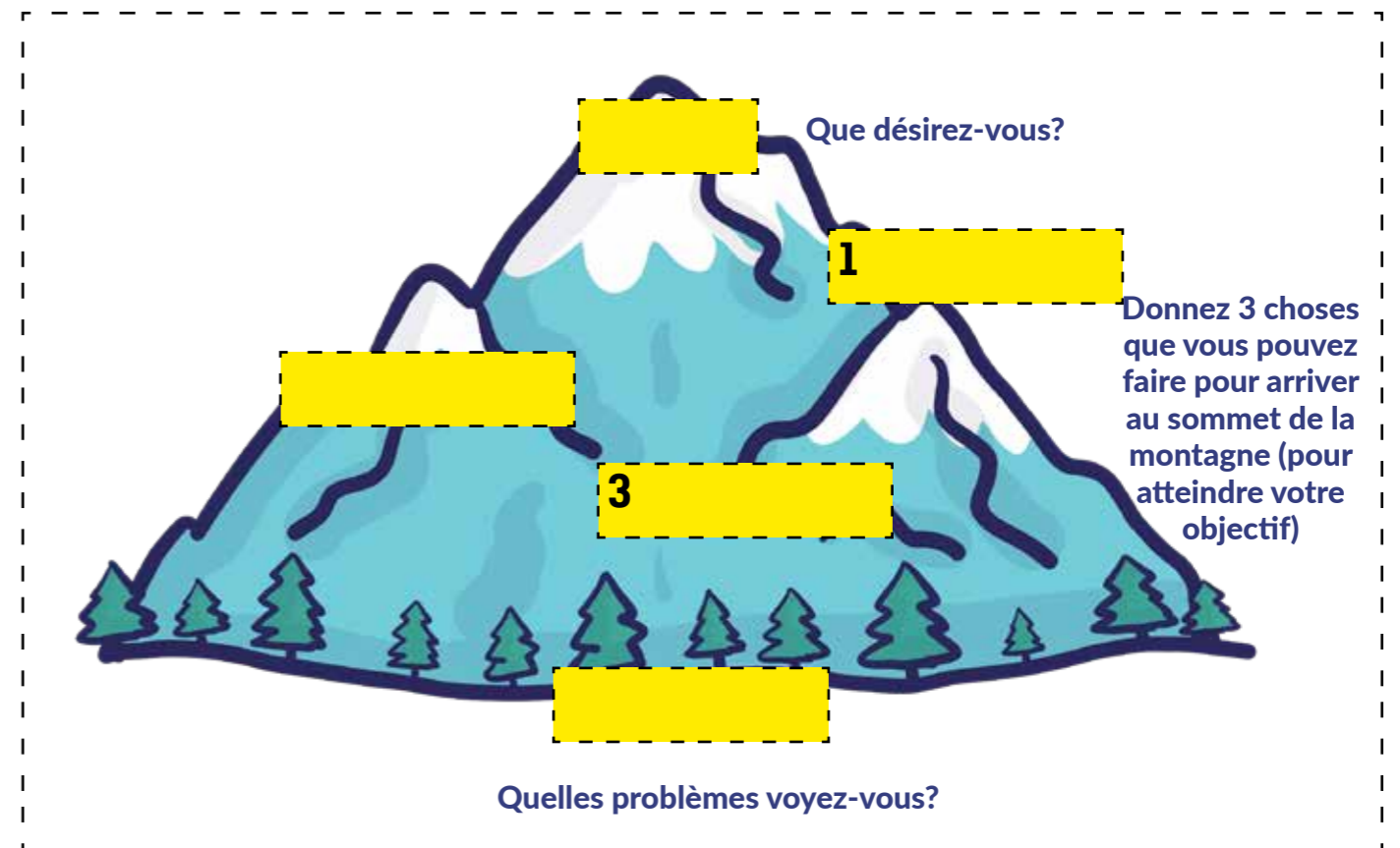
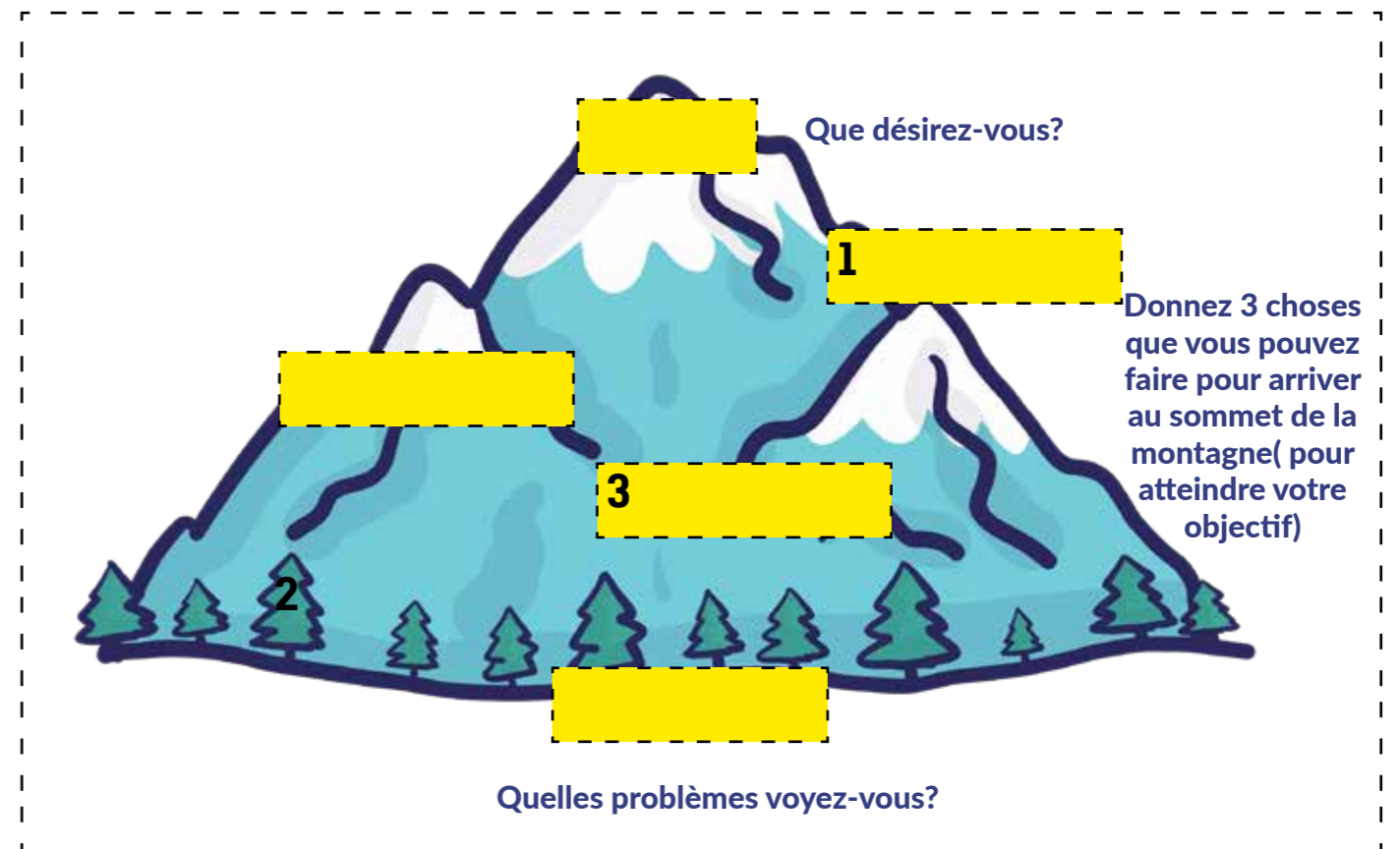
# SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

## ACTIVITÉ 8: MODÈLES D'OBJECTIFS (RESSOURCE)

7-10 ans:



## MODÈLES



# SESSION 2: PLANIFIER LE CHANGEMENT

## ACTIVITÉ 8: MODÈLES D'OBJECTIFS (RESSOURCE)

11-15 ANS

### OBJECTIFS CLÉS :

Nom du projet de Plaidoyer : \_\_\_\_\_

Notre Problème est \_\_\_\_\_

**S** Spécifique : Ce projet vise à :

\_\_\_\_\_

**M** Mesurable : Nous saurons que notre projet est terminé lorsque :  
(exple, « nous aurons recueilli 100 signatures », « nous aurons parlé à 5 décideurs »)

\_\_\_\_\_

**A** Atteignable: Yes, we can do this by (reflecting on time, resources etc):

\_\_\_\_\_

**R** Pertinent : Cet objectif est important car .....

\_\_\_\_\_

**T** Temps : Nous essaierons de terminer d'ici

\_\_\_\_\_

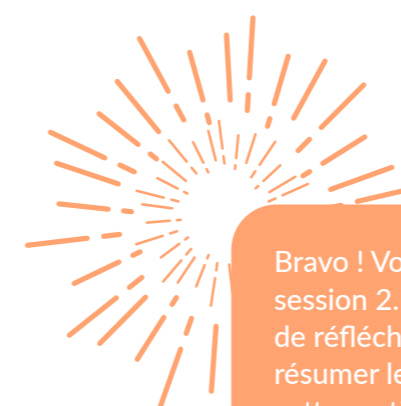
16 ANS ET PLUS

Nom du projet de Plaidoyer : \_\_\_\_\_

Étape 1	Le Problème	
Étape 2	Les preuves (recherche)	
Étape 3	But	
	Objectifs SMART	
Étape 4	Public cible	
Étape 5	Messages Clés	

Étape 6	Comment?	Méthodes de plaidoyer	Quand?	Par Qui?
	Objectif 1			
	Objectif 2			
	Objectif 3			

Étape 7	Engagement médiatique
---------	-----------------------



**BRAVO !**

Bravo ! Vous avez terminé la session 2. Prenez le temps de réfléchir, de discuter et de résumer les éléments clés de cette section.

Félicitations, vous avez maintenant rempli la deuxième barre du Wi-Fi grâce à votre travail acharné et à votre réflexion.



# SESSION 3: MENER LE CHANGEMENT



Cette section traite de la mise en œuvre de votre plan, de la prise de décisions et de la réalisation de vos activités.

*Vous apprendrez comment suivre les progrès, maintenir l'élan et réagir à tout changement en cours de route.*

## 9A. COMMUNICATION EFFICACE (PETI.TES)

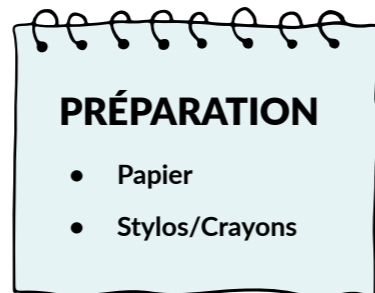


15 mins



### RÉSULTAT

Comprendre l'importance d'une bonne communication en aidant les participantes et participants à se sentir capables de s'exprimer clairement, d'écouter efficacement et de formuler avec précision les objectifs de leur plaidoyer.



### PRÉPARATION

- Papier
- Stylos/Crayons



### DÉROULÉ

1. Discutez de ce que la communication signifie pour eux et des situations dans lesquelles ils communiquent (exple, parler à des amis, demander de l'aide, raconter une histoire).
2. Individuellement ou en groupe, ils/elles doivent rédiger de courtes lettres à l'intention des décideurs pour leur faire part de leur problème, expliquer pourquoi il est important et ce qu'ils/elles souhaitent voir changer.
3. Si certains d'entre eux/elles souhaitent partager ce qu'ils/elles ont écrit avec le groupe, ils/elles peuvent le lire à haute voix. Encouragez-les à être précis, à parler clairement et à établir un contact visuel avec leurs interlocuteurs.



### ALLEZ PLUS LOIN

Répartissez les participantes et participants par deux afin de réaliser un jeu de rôle. Une personne jouera le rôle de l'actrice ou de l'acteur du changement, utilisant sa voix pour demander un changement, tandis que l'autre incarnera le ou la décideur. Elles et ils pourront ensuite échanger les rôles.



### PASSEZ EN LIGNE

Présentez-vous individuellement et prenez la parole lors de votre visioconférence pendant 1 à 2 minutes afin d'exposer l'objectif collectif et les buts de votre projet de plaidoyer. Donnez-vous des retours constructifs et échangez sur la manière d'améliorer encore vos prises de parole en public.

### CONSEILS

S'ils/elles ont du mal à mettre leurs idées par écrit, ils/elles peuvent les mettre en scène, les exprimer à voix haute ou même les dessiner pour montrer pourquoi il est important de résoudre leur problème.



# SESSION 3: MENER LE CHANGEMENT

## 9B. COMMUNICATION EFFICACE (MOYEN.NES ET ÂGÉ.ES)

11-15



30 mins

### ➔ RÉSULTATS

Comprendre l'importance d'une bonne communication en aidant les participantes et participants à se sentir capables de s'exprimer clairement, d'écouter efficacement et de formuler avec précision les objectifs de leur plaidoyer

Développer des compétences leur permettant d'exprimer leurs pensées et leurs idées de manière claire et concise.

### PRÉPARATION

- Papier
- Stylos
- Scénarios



### DÉROULÉ

1. Demandez aux participant.es ce que signifie pour eux la communication et dans quelles situations ils/elles communiquent (par exple, parler à des amis, demander de l'aide, raconter une histoire).
2. Organisez les participant.e-s en petits groupes de cinq et donnez à chaque groupe une carte de scénario différente. Expliquez que leur tâche est de débattre du scénario choisi. Il doit y avoir :
  - Deux personnes qui argumentent POUR
  - Deux personnes qui argumentent CONTRE
  - Une personne jouant le rôle de la partie prenante clé (la personne à qui les autres présentent leurs arguments et qu'ils essaient de convaincre)
3. Expliquez que leur objectif est de convaincre la partie prenante clé d'écouter leurs idées, de comprendre leurs buts et objectifs, et pourquoi il est important qu'ils soient écoutés. Encouragez-les à être précis, à parler clairement et à établir un contact visuel avec la personne à qui ils s'adressent.
4. Ils peuvent passer environ 5 minutes à préparer et à s'entraîner à communiquer leurs idées avant de les présenter à la partie prenante clé et au reste du groupe. En tant que responsable, veillez à passer voir chaque groupe pendant qu'ils travaillent sur leurs scénarios.



### DÉROULÉ

5. Rassemblez ensuite tout le monde et donnez à chaque groupe 2 minutes pour débattre de leur scénario devant les autres groupes. À la fin des 2 minutes, la partie prenante clé doit dire avec qui elle a choisi de s'aligner et pourquoi.
6. Discutez ensuite ensemble des questions suivantes :
  - Qu'est-ce qui a été difficile dans le fait de s'adresser à différentes personnes ?
  - Comment votre communication a-t-elle changé selon la personne à qui vous parliez ?
  - Comment les défenseurs peuvent-ils rester fidèles à leur message tout en adaptant leur communication pour s'adresser à d'autres parties prenantes ?

## CONSEILS

Voici quelques conseils utiles qui vous aideront à devenir des communicateurs efficaces :

- Assurez-vous de connaître et de comprendre le message clé de votre projet de plaidoyer, soyez précis et ayez un objectif clair.
- Être à l'écoute active : écouter votre public, car il peut vous aider à trouver des points communs et à instaurer la confiance.
- Parlez avec authenticité, les gens s'identifient davantage à des histoires vraies qu'à des discours préparés. Il n'est pas nécessaire d'être parfait pour être convaincant.
- Comprenez votre public. Réfléchissez à qui il est, à ce qui lui tient à cœur et au ton/langage approprié à utiliser.
- Respecter les opinions différentes : le plaidoyer ne consiste pas à parler plus fort que les autres, mais à ouvrir les points de vue. Si une personne n'est pas d'accord avec vous, restez respectueux-se et curieux-se, et posez des questions pour mieux comprendre sa position.
- N'utilisez pas seulement des mots. La communication est étroitement liée aux émotions et au langage corporel. Votre expression faciale, votre ton et même vos vêtements ont leur importance.

### PLUS ÂGÉ.ES (16 ANS ET PLUS)



Travaillez en petits groupes pour créer une vidéo d'une à deux minutes axée sur votre problème et préconisant le changement. Vous devriez inclure :

- Explication claire du problème
- Pourquoi cette problématique est importante et pourquoi des changements doivent avoir lieu
- But et objectifs de votre projet
- Appel à l'action

Présentez la vidéo à l'ensemble du groupe ou publiez-la en ligne (dans le cadre de votre campagne de sensibilisation !)



### ALLEZ PLUS LOIN

Vous pouvez former des binômes dans lesquels les participant.es joueront un jeu de rôle : l'un.e jouera le rôle d'un.e défenseur.se qui utilise sa voix pour demander un changement, tandis que l'autre jouera le rôle du décideur. Ils/elles pourront ensuite échanger leurs rôles.

# SESSION 3: MENER LE CHANGEMENT

## ACTIVITÉ 9B. CARTES SCÉNARIO (RESSOURCE)

Une école locale est en train de décider si elle doit intégrer la sécurité en ligne et la culture numérique dans son programme scolaire.

**POUR :** Compétence essentielle dans la vie, protège les élèves contre le cyberharcèlement et d'autres menaces en ligne, prépare les élèves pour l'avenir.

**CONTRE :** Coûteux, difficile à mettre en place dans les écoles, d'autres matières sont prioritaires.

Vous vivez dans une zone rurale et votre communauté dispose d'un accès limité au haut débit, ce qui entraîne une Fracture Numérique marquée.

**POUR :** Croissance économique pour la communauté, meilleur accès aux services essentiels, augmentation des niveaux de littératie numérique.

**CONTRE :** Coûteux à mettre en place, autres priorités pour la communauté.

Une entreprise technologique utilise un outil d'intelligence artificielle (IA) qui permettra aux personnes ayant une présence en ligne et une forte empreinte numérique d'avoir plus de chances d'être embauchées.

**POUR :** Processus rapide, car l'IA peut analyser des centaines de candidatures, aide les entreprises à trouver des personnes qui correspondent à leurs valeurs, filtre celles et ceux qui publient du contenu irresponsable ou nuisible en ligne.

**CONTRE :** Risque de biais liés à l'algorithme, atteinte à la vie privée et injustice pour les personnes sans présence en ligne.

Un lycéen a été la cible d'une photo deepfake partagée entre ses camarades de classe. L'incident a pris de l'ampleur sur Internet, mais l'école affirme qu'elle n'est pas responsable.

**POUR :** Les écoles ont un devoir de protection, impact sur l'apprentissage des élèves et des autres personnes concernées, et les écoles sont un lieu idéal pour mettre en place et encourager la prévention.

**CONTRE :** Manque de ressources pour enquêter, et autorité limitée pour agir davantage.

## 10. TOUTES LES FORMES DE PLAIDOYER



30-45 mins



### RÉSULTAT

Découvrez toutes les formes étonnantes de plaidoyer que vous pouvez utiliser dans le cadre de votre projet.

### PRÉPARATION

- Accès aux explications relatives au plaidoyer (imprimées ou simplement lisibles par les participant.es)
- Document sur le classement des groupes de pression
- Étiquettes nominatives indiquant « Avocat.e » et « Représentant.e d'une autre organisation » (si nécessaire)
- Papier et stylos de couleur (si nécessaire)
- -Espace pour organiser des activités autour de votre espace



### DÉROULÉ

1. Il existe de nombreuses façons différentes de militer pour le changement. Dans le cadre de cette activité, vous aurez l'occasion de découvrir certaines de ces méthodes. Du lobbying à la campagne électorale, en passant par la création d'alliances et la campagne numérique. .

*Le choix de la méthode dépend du problème que vous avez identifié, du public cible et des ressources disponibles. Une seule méthode peut convenir à votre projet, ou vous pouvez décider d'utiliser une combinaison de méthodes.*

Vous allez faire un tour d'horizon rapide des différentes formes de plaidoyer à travers différentes activités.

2. Aménagez votre espace de manière à créer différents postes correspondant aux quatre méthodes de plaidoyer que nous allons explorer. Vous pouvez laisser les participant.es se déplacer librement dans l'espace et essayer les différentes activités liées à chaque méthode de plaidoyer.

### MÉTHODE DE PLAIDOYER ACTIVITÉS DE LA STATION :

#### STATION 1 : LOBBYING

Explication : Le lobbying, ou tentative directe d'influencer les décideurs, est généralement utilisé dans le cadre de collaborations avec les gouvernements visant à modifier les politiques, les lois, les actions ou les pratiques en faveur de l'objet de votre plaidoyer.

Tout est question de timing, de relations avec les bonnes personnes, de persuasion et de responsabilisation des dirigeants.es. Cela peut se faire au niveau local, national ou international.

Pour faire pression sur les décideurs, vous devez trouver un moyen d'entrer en contact avec eux.

#### Activité de lobbying :

3. En vous appuyant sur vos recherches précédentes (concernant les politiques et les lois liées à votre projet), votre mission est de jouer le rôle de lobbyistes cherchant à convaincre le gouvernement local (responsables ou facilitatrices/facilitateurs) de mettre en œuvre les changements proposés, en utilisant des arguments fondés sur des faits.

# SESSION 3: MENER LE CHANGEMENT

## 10. TOUTES LES FORMES DE PLAIDOYER (SUITE)

### ▶▶ DÉROULÉ

Maintenant que vous avez terminé cette activité, prenez le temps de réfléchir et de discuter des questions suivantes :

- Avez-vous trouvé facile de convaincre les autorités locales ?
- Quels outils avez-vous utilisés pour tenter de les convaincre ?
- Qu'avez-vous pensé de l'utilisation d'arguments fondés sur des faits ?
- Vos recherches ont-elles étayé vos arguments ? Avez-vous besoin de recherches supplémentaires pour étayer vos idées ? Si oui, lesquelles ?

### STATION 2 : FAIRE CAMPAGNE

**Explication :** La mobilisation, parfois appelée campagne, est une méthode de plaidoyer qui vise à convaincre le public d'exercer une pression sur les décideurs. Lorsque ces derniers constatent que votre campagne est soutenue par de nombreuses personnes, ils et elles sont plus susceptibles de mettre en œuvre le changement que vous souhaitez voir.

Les activités de campagne peuvent être des initiatives modestes ou des événements de grande envergure. Elles doivent comporter un message clair et une action simple à laquelle le grand public peut participer. Ces activités doivent permettre à vos partisans de s'engager dans votre campagne et de se sentir partie prenante du changement.

Il peut s'agir :

- Débats et réunions publiques avec différents acteurs.rices de votre communauté pour discuter de vos objectifs et du problème que vous essayez de résoudre.
- Rassemblements ou marches. Vous devrez peut-être obtenir l'autorisation des autorités locales pour organiser cet événement. Vous devrez également procéder à une évaluation des risques et disposer de secouristes sur place afin d'assurer la sécurité de tous.
- Pétitions. Il s'agit d'un document signé par un grand nombre de personnes exigeant une certaine action de la part du décideur. Plus vous recueillez de signatures, plus le soutien du grand public est clair.
- Concerts, festivals de cinéma et productions théâtrales. L'art offre souvent un espace sûr pour explorer des sujets sensibles et difficiles. Que ce soit à travers la poésie, la musique, la peinture, le théâtre ou la danse, l'art est souvent un excellent moyen d'engager les gens et les communautés dans des dialogues et de favoriser la compréhension et le soutien à certaines causes. Des événements comme ceux-ci sont également d'excellentes occasions de collecter des fonds.
- Rassemblements communautaires. Cela permet aux membres d'une communauté de discuter d'un sujet et de trouver ensemble des solutions (par exemple, lors d'assemblées scolaires)
- Campagnes extérieures. Les affiches, les dépliants et les panneaux d'affichage constituent un moyen très efficace et visuel de faire passer votre message au public. Assurez-vous d'avoir un plan de distribution.
- Rédaction de lettres. Encourager un grand nombre de personnes à envoyer des lettres aux décideurs afin de faire pression sur eux/elles.

### ▶▶ DÉROULÉ

#### Activité de campagne:

1. Rédigez un projet de lettre à l'intention des décideurs, qui pourra être adapté et modifié en fonction du contexte et du public visé.  
OU
2. Créez une affiche de campagne illustrant l'impact de votre problème. Rendez-la colorée, accrocheuse et aidez à visualiser le changement que vous souhaitez voir !

Maintenant que vous avez terminé cette activité, prenez le temps de réfléchir et de discuter des questions suivantes :

- Avez-vous réussi à créer un message clair concernant votre ressource ?
- Pourquoi avez-vous choisi cette action ? Pensez-vous qu'elle a réussi à convaincre le grand public de s'impliquer dans votre projet de sensibilisation ?

### STATION 3 : ÉTABLIR DES ALLIANCES

**Explication :** Le plaidoyer est souvent plus efficace lorsque vous collaborez avec d'autres organisations ou réseaux qui se préoccupent des mêmes questions. Les partenariats vous aident à atteindre des objectifs qui seraient plus difficiles à atteindre seul.

#### Activité de création d'alliances

1. Entraînez-vous au réseautage. Chacun écrit trois choses à son sujet (son plat préféré, son animal préféré, sa chanson préférée) sur une feuille de papier ou un post-it. Ils doivent conserver cette feuille.
2. Ensuite, ils doivent se déplacer dans l'espace et utiliser leurs compétences en réseautage pour se connecter avec le plus de personnes possible afin de former des groupes selon leurs points communs (par exemple, un groupe dont l'animal préféré est le lion). Toute personne qui ne trouve pas de point commun doit être encouragée et convaincue par les personnes déjà en groupe de créer un lien (sa chanson préférée peut changer après avoir entendu l'argumentation persuasive du groupe d'une autre chanson préférée).
3. L'objectif de cette activité est de déterminer comment ils peuvent travailler efficacement ensemble, afin de vous aider à comprendre l'importance de collaborer avec des groupes diversifiés pour créer une base plus solide pour votre plaidoyer.

Maintenant que vous avez terminé cette activité, prenez le temps de réfléchir et de discuter des questions suivantes :

- Avez-vous déjà fait du réseautage ? Comment avez-vous trouvé ce processus ?
- Était-il facile de travailler ensemble de manière collaborative en tant que parties prenantes et actrices ou acteurs du plaidoyer ?
- Pensez-vous que cette activité a renforcé votre compréhension de l'importance de la collaboration ?
- Pourquoi est-il important de collaborer avec des groupes aussi divers ?
- l'importance de la collaboration ?
- Pourquoi est-il important de collaborer avec des groupes aussi divers ?

# SESSION 3: MENER LE CHANGEMENT

## 10. TOUTES LES FORMES DE PLAIDOYER (SUITE)

### ▶▶ DÉROULÉ

#### STATION 4 : CAMPAGNE NUMÉRIQUE

**Explication :** Le plaidoyer numérique est un excellent moyen d'exercer notre droit à la prise de parole grâce à des publics informés et engagés. Il repose sur la mobilisation des audiences à l'aide d'outils en ligne tels que les réseaux sociaux, les plateformes de partage de vidéos, les pétitions en ligne, les discussions en direct et les services de messagerie. La campagne #MeToo en est un bon exemple : en seulement quelques jours, ce mot-clé est devenu un cri de ralliement contre le harcèlement sexuel pour des millions de femmes. .

Comme dans toute conversation, il est important de gérer tout ce qui se présente.

#### Activité de campagne numérique :

1. Faites preuve de créativité et réalisez une courte vidéo de 20 à 30 secondes, adaptée à un partage sur les réseaux sociaux, qui aborde rapidement votre problématique. *Cette vidéo n'a pas besoin d'être réellement publiée en ligne (si vous choisissez de le faire, veillez à respecter nos consignes de protection en ligne) ; il s'agit simplement d'un exemple pour illustrer la manière de mener une campagne numérique.*

Maintenant que vous avez terminé cette activité, prenez le temps de réfléchir et de discuter des questions suivantes :

- Était-il facile de créer une courte vidéo ensemble ?
- Quels ont été les messages clés que vous avez inclus ?
- Pourquoi avez-vous choisi l'action que vous avez sélectionnée ? Pensez-vous qu'elle inciterait le grand public à s'impliquer dans votre projet de sensibilisation ?



#### ALLEZ PLUS LOIN

Une fois toutes les différentes méthodes de plaidoyer présentées, demandez aux participant.es de voter pour leurs méthodes préférées. Discutez de la méthode qui serait la plus efficace pour résoudre le problème qu'ils/elles souhaitent aborder.



#### PASSEZ EN LIGNE

Formez de petits groupes et attribuez à chacun d'eux l'un des quatre principaux types d'action militante : lobbying, campagne, création d'alliances et campagne numérique. Faites des recherches et travaillez ensemble au sein de vos groupes afin d'élaborer une explication claire à l'intention des autres groupes sur ce que signifie votre type d'action militante. Réunissez-vous à nouveau tous ensemble et créez une galerie en ligne présentant les différents types d'action militante. Décidez et votez pour déterminer celui qui convient le mieux à votre groupe.

#### PLUS ÂGÉ.ES (16 ANS ET PLUS)



#### Organisez un hackathon de plaidoyer !

En petits groupes, votre tâche consiste à vous concentrer sur le problème choisi et à élaborer votre plan d'action, en intégrant le lobbying, les campagnes, la création d'alliances et les campagnes numériques. Prenez le temps de faire des recherches sur votre problème et réfléchissez à la manière dont vous pouvez renforcer encore davantage votre projet d'action.

#### PLUS JEUNES (7-10 ANS)



Vous n'êtes pas obligé de faire toutes les activités proposées. Choisissez celles qui sont les plus pertinentes et les plus accessibles pour l'âge et les capacités de votre groupe, et concentrez-vous sur celles-ci.

### CONSEILS

Vous pouvez choisir de vous concentrer sur une activité en particulier plutôt que d'installer différents postes où les enfants peuvent se déplacer.



# SESSION 3: MENER LE CHANGEMENT

## 11. IL EST TEMPS D'AGIR (PLAN)



### RÉSULTAT

Planifier et créer votre plan d'action de plaidoyer.



### PRÉPARATION

- Arbre à Problèmes (activité 6)
- Carte des pouvoirs (activité 7)
- Nom, but et objectifs clés (activité 8)
- Modèle de Plan d'Action
- Stylos/crayons
- Post-it

### DÉROULÉ

1. Vous avez travaillé dur lors des activités précédentes pour définir le problème, ses causes et ses effets, tout en identifiant les principaux décideurs et le public que vous allez cibler dans le cadre de votre projet de plaidoyer. Il est maintenant temps de créer un plan d'action qui rassemble tout ce sur quoi vous avez travaillé jusqu'à présent et qui établit les étapes à suivre pour mettre en œuvre votre projet de plaidoyer.
2. En tant que groupe, remplissez le modèle en veillant à travailler en collaboration afin d'harmoniser vos réflexions et vos idées. Il s'agit d'un outil important de planification de projet qui rassemblera l'ensemble des étapes que vous suivrez pour concevoir votre campagne.

### ALLEZ PLUS LOIN



Vous pouvez utiliser ce modèle ou créer un autre plan d'action. Assurez-vous simplement qu'il comprenne : votre problème, des preuves (recherches), votre but, vos objectifs, votre public cible, vos messages clés et les méthodes de plaidoyer que vous utiliserez.

Menez une activité pilote de sensibilisation ! Si possible, testez une petite partie de votre plan d'action (exple, un sondage ou un questionnaire Instagram). Réfléchissez à ce qui a fonctionné, à ce qui n'a pas fonctionné et à la manière dont vous pouvez mettre cela en œuvre pour un déploiement adéquat.



### PASSEZ EN LIGNE

Travaillez ensemble pour créer votre plan d'action sur Miro et réfléchir aux différentes étapes nécessaires pour le concrétiser. Vous pouvez utiliser le modèle de plan d'action pour vous accompagner.

### CONSEILS

Vous pouvez rendre cela aussi simple ou aussi complexe que vous le souhaitez. Réfléchissez à la manière de vous assurer que tout le monde comprend parfaitement la ressource.

### MOYEN-NE-S (11-15 ANS)



Développez davantage votre plan d'action et précisez les formes de plaidoyer que vous utiliserez.

Élaborez une évaluation des risques et un plan d'urgence. Il est important d'identifier ce qui pourrait ne pas se passer comme prévu et de prévoir un plan B (ou C), en mettant l'accent sur votre capacité d'adaptation.

### PLUS ÂGÉ.ES (16 ANS ET PLUS)



Vous avez maintenant rédigé et expliqué votre plan d'action en tant que groupe, il est maintenant temps de présenter votre projet ! Vous disposez de 3 à 5 minutes pour expliquer avec assurance les aspects clés de votre projet de plaidoyer à vos responsables (et au reste du groupe).

Organisez un entretien avec une personne de votre communauté locale (ou quelqu'un qui a déjà participé au projet de Plaidoyer Surf Smart) qui s'est engagée dans la défense des intérêts. Préparez des questions sur les défis, les réussites et les conseils qu'elle pourrait vous donner. Réfléchissez à la manière dont cela influence votre plan d'action.



# SESSION 3: MENER LE CHANGEMENT

## ACTIVITÉ 11. MODÈLE DE PLAN D'ACTION (RESSOURCE)

NOM DU PROJET :	
404 : Problème détecté ! <i>Nommez le problème que votre projet de plaidoyer à changer.</i>	
Résultats de recherche : Preuves <i>Quelles recherches montrent que ce problème doit être résolu ?</i>	
Redémarrage du système (votre objectif)	
Chargement... (Objectifs) <i>3 actions que vous entreprendrez pour créer le changement</i>	1. 2. 3.
Utilisateurs Wi-Fi (public cible) <i>Qui sont les décideurs avec lesquels vous êtes en contact ?</i>	
Écrivez -les (messages clés) <i>Que voulez vous que les gens comprennent?</i>	

Appuyez sur Envoyer (méthodes de plaidoyer) !!	Comment ?	Méthodes de plaidoyer	Quand?	Par Qui?
	Objectif 1			
	Objectif 2			
	Objectif 3			

## 12. AVENTURES DANS LE PLAIDOYER



### ➔ RÉSULTATS

- Maintenant que vous avez acquis toutes les compétences nécessaires pour planifier votre projet de plaidoyer et vous attaquer à votre projet, c'est à vous de jouer pour créer ce changement.
- Lancez votre projet de plaidoyer !

### PRÉPARATION

- Ressources nécessaires pour mener à bien le projet de plaidoyer que vous avez sélectionné
- Plan d'action

### ▶▶ DÉROULÉ

1. Maintenant que vous avez planifié et réalisé toute la préparation, il est temps de mettre en œuvre votre projet de plaidoyer ! Vous êtes des superhéroïnes et superhéros du numérique : vous pouvez le faire.

### CONSEILS

Veillez à documenter votre projet de sensibilisation à l'aide de photos, d'entretiens et de récits afin de pouvoir partager votre travail remarquable et faciliter l'évaluation ultérieure lorsque vous passerez en revue vos projets !

### BRAVO !

Vous avez terminé la session 3 et mené à bien votre projet de plaidoyer. Prenez le temps de réfléchir, de discuter et de résumer les éléments clés de cette section.

Félicitations, vous avez désormais rempli la troisième barre du Wi-Fi grâce à votre travail acharné et à votre réflexion.



# SESSION 4 : PARTAGEZ LE CHANGEMENT



Maintenant que vous avez atteint votre objectif, vous pouvez encore faire plus ! Cette section vise à garantir que votre campagne continue de se développer et d'avoir un impact au sein de votre communauté, grâce à la réflexion et à l'évaluation de votre projet.

**Vous apprendrez comment rendre compte de vos réalisations et partager votre succès avec les autres**

## 13. VOTRE RAPPORT D'IMPACT



### RÉSULTATS

- Analyser et évaluer les progrès et l'impact de votre travail.
- Prendre le temps de tirer des enseignements de votre expérience de plaidoyer en analysant ce qui a bien fonctionné, ce qui a moins bien fonctionné et ce qui pourrait être amélioré.

### PRÉPARATION

- Arbre à Problème
- Modèle d'évaluation (annexe)
- Post-it de 3 couleurs différentes
- Stylos

### DÉROULÉ

- Il est important d'évaluer votre projet de plaidoyer afin de déterminer s'il a été efficace, pour pouvoir en tirer des enseignements et vous améliorer lors de futurs projets. Commencez par revenir à votre arbre à problèmes. Discutez pour savoir si vous estimez avoir répondu à la problématique choisie et si vous avez réussi à créer des changements, qu'ils soient grands ou petits.
- En groupe, discutez brièvement des questions suivantes :
  - Qu'est-ce qui a bien fonctionné ?
  - Qu'est-ce qui a moins bien fonctionné ?
  - Qu'est-ce qui pourrait être amélioré ?

Expliquez ensuite qu'elles et ils ajouteront leurs réflexions et idées personnelles dans le modèle d'évaluation à la suite de cette discussion.

- Placez le modèle d'évaluation au centre de l'espace et distribuez à chaque personne trois post-it de couleurs différentes ainsi qu'un stylo. Expliquez qu'en utilisant ces post-it de couleurs distinctes, les participantes et participants évalueront leur projet de plaidoyer en répondant à trois questions différentes.

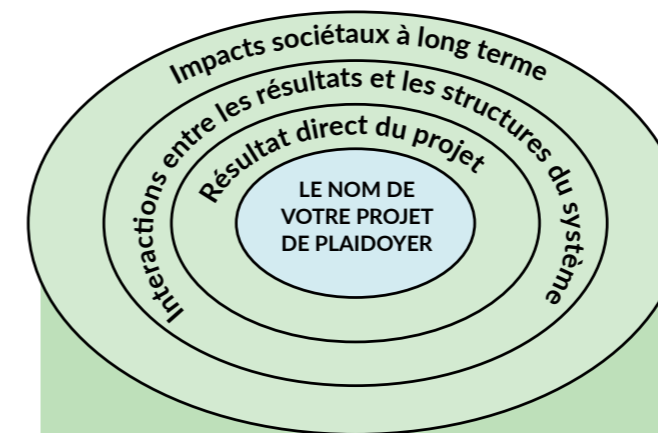
### DÉROULÉ

4. Demandez-leur d'écrire une chose qui, selon eux/elles, s'est bien passée sur un post-it de couleur 1. Demandez-leur d'ajouter cela au soleil.
5. À l'aide de deux post-it de couleur, demandez-leur d'écrire une chose qui, selon eux, ne s'est pas bien passée. Ajoutez-la au nuage de pluie.
6. Enfin, ajoutez leurs suggestions d'amélioration aux post-it de couleur 3. Demandez-leur de les intégrer à l'arc-en-ciel.
7. Rassemblez tout le monde et échangez sur leurs réflexions. Demandez aux participantes et participants de préciser certains points si nécessaires, afin d'obtenir davantage de clarté.
8. Réunissez tout le monde et discutez de leurs réflexions. Demandez aux participantes de développer les points sur lesquels vous avez des questions ou des doutes afin d'obtenir plus de clarté.

### PLUS ÂGÉ.ES (16 ANS ET PLUS)

#### Les effets en cascade :

Sur une grande feuille de papier, écrivez le nom de votre projet de plaidoyer au centre. Réfléchissez ensuite ensemble aux « effets en cascade » de votre projet. Ceux-ci peuvent être positifs ou négatifs, voulus ou non. Essayez de les relier à d'autres facteurs systémiques. Utilisez la légende suivante pour vous aider à les visualiser :



- Anneau intérieur :** Résultat direct du projet
- Anneau central :** Interactions entre les résultats et les structures du système
- Anneau extérieur :** Impacts sociétaux à long terme et perturbation des problèmes systémiques

Vous pouvez utiliser des post-it pour ajouter



Lorsque vous créez ceci, vous pouvez utiliser les questions suivantes comme aide :

- Quels ont été les résultats immédiats de votre projet de plaidoyer (résultats directs) ?
- Comment ces résultats ont-ils interagi avec les structures systémiques ? Exemple, une sensibilisation accrue du public entraîne une demande de changement de politique, mais ce changement est limité par les principaux responsables gouvernementaux.
- Réfléchir à l'impact à long terme de votre projet : selon vous, qu'est-ce qui s'est produit – et pourrait encore se produire – en réponse à vos actions ?
- Pensez-vous qu'il est facile de créer un effet d'entraînement ?

# SESSION 4 : PARTAGEZ LE CHANGEMENT

## ACTIVITÉ 13: ÉVALUATION (SUITE)

### ALLEZ PLUS LOIN



Réfléchissez aux événements spécifiques et aux étapes clés qui ont permis de construire votre projet de plaidoyer. Discutez des questions suivantes : avez-vous trouvé facile ou difficile de mener votre projet à bien ? Que feriez-vous différemment si vous deviez le recommencer ?



### PASSEZ EN LIGNE

Passez en ligne Discutez collectivement de ce qui a bien fonctionné, de ce qui a moins bien fonctionné et de ce qui pourrait être amélioré. Vous pouvez utiliser les mêmes icônes de soleil, de nuage de pluie et d'arc-en-ciel sur Miro ou sur le tableau blanc de Zoom afin de visualiser ensemble votre évaluation.

### CONSEILS

Si les participantes et participants souhaitent ajouter plus d'une idée (encouragez-les : plus il y a d'idées et de retours, plus votre évaluation sera approfondie !).

Il est important de se rappeler que le changement peut prendre des années et que le plaidoyer est un processus en mouvement. Prenez le temps d'apprendre de vos erreurs et faites preuve de patience. N'oubliez pas de célébrer et de valoriser la détermination et le travail d'équipe de chacune et chacun.



Qu'est-ce qui s'est bien passé ?



Qu'est-ce qui ne s'est pas bien passé ?



Qu'est-ce qui pourrait être amélioré ?

## 14A. APPUYEZ SUR PARTAGER ! (PETITES)



25 mins



### RÉSULTATS

- Partagez et présentez vos réalisations au cours de votre projet de sensibilisation !
- Passez en revue et partagez les photos, les récits et les données que vous avez recueillis.
- Inspirez d'autres personnes dans votre communauté ou dans le monde entier à passer à l'action

### PRÉPARATION

- Données qualitatives ou quantitatives recueillies (à partir d'enquêtes, d'entretiens ou d'autres méthodes de recherche)
- Photographies
- Consentement (des participant.es et des autres personnes impliquées dans le projet)
- Modèle d'histoire (annexe)



### DÉROULÉ

1. Maintenant que vous avez terminé votre projet et réalisé une première évaluation, il est important de prendre le temps de partager et de valoriser tout le travail accompli pour créer du changement, qu'il ait été grand ou petit.
2. À l'aide du modèle de récit, partagez l'histoire de ce que vous avez réalisé en tant que groupe de Superhéroïnes et Superhéros du numérique engagé-es pour le changement.
3. Prenez le temps de partager les photos, les anecdotes et les statistiques que vous avez recueillies, par exemple au moyen d'une publication numérique ou même d'une exposition physique (vous pourriez même créer une galerie dans votre espace !)
4. Prenez le temps de célébrer tout votre travail acharné et vos réalisations en tant qu'équipe.

### ALLEZ PLUS LOIN



Il peut s'agir d'un petit événement réservé à votre groupe ou d'un événement ouvert à l'ensemble de la communauté, auquel vous pouvez même inviter les décideurs afin de leur présenter les changements que vous avez observés.

### CONSEILS

Partagez vos expériences de plaidoyer afin d'inspirer et d'encourager encore plus de voix en faveur du changement !

Vous pouvez rendre visite à un autre groupe de guides ou d'éclaireuses pour leur raconter votre histoire, la partager avec l'AMGE ou demander à votre animatrice de la partager sur les réseaux sociaux en utilisant le hashtag #AdvocacyForGenerationDigital #A4GD #SurfSmart2.0

# SESSION 4 : PARTAGEZ LE CHANGEMENT

## ACTIVITÉ 14A. MODÈLE D'ARTICLE « PARTAGER ! » (RESSOURCE)

DÉBUT:	Nous sommes un groupe de super-héroïnes numériques – des guides et des éclaireuses – qui aspirons à un monde où :
MILIEU	Le problème de sécurité sur Internet qui nous préoccupe vraiment est le suivant :
	Cela fait du mal aux gens parce que :
	Nous avons décidé d'agir, alors nous avons demandé :  De :
FIN	Ce qui s'est passé, c'est :

## 14B. APPUYEZ SUR PARTAGER ! (MOYEN.NES ET PLUS ÂGÉ.ES)



### ➔ RÉSULTATS

- Partagez et présentez vos réalisations au cours de votre projet de sensibilisation !
- Passez en revue et partagez les photos, les récits et les données que vous avez recueillis.
- Inspirez d'autres personnes dans votre communauté ou dans le monde entier à passer à l'action

### PRÉPARATION

- Données qualitatives ou quantitatives collectées (à partir d'enquêtes, d'entretiens ou d'autres méthodes de recherche)
- Photographies
- Consentement (des participants et des autres personnes impliquées dans le projet)
- Modèle d'histoire

### ▶▶ DÉROULÉ

1. Maintenant que vous avez terminé votre projet et procédé à une évaluation, il est très important de prendre le temps de partager et de présenter tout le travail acharné que vous avez accompli pour apporter des changements, qu'ils soient importants ou modestes.
2. Vous pouvez décider comment vous souhaitez présenter et partager le travail acharné que vous avez accompli dans le cadre de votre projet de plaidoyer. Vous devez détailler le parcours de votre projet, les défis que vous avez rencontrés et les succès que vous avez remportés. Vous pouvez le faire de différentes manières:
  - Partager des études de cas.
  - Rédiger un récit.
  - Créer une courte vidéo.
  - Interviewer les principales parties prenantes (qui ont été directement impliquées dans votre action de plaidoyer).
  - Album numérique
  - Présentation à la communauté
  - Exposition ou présentation de votre travail
  - Session « Rencontre avec les défenses » avec d'autres groupes de guides ou d'éclaireuses, donnant aux membres du projet l'occasion de partager leur expérience et d'inspirer d'autres personnes à mener des projets similaires
  - Rapport écrit (rédiger un rapport officiel détaillant les conclusions, l'impact et les recommandations du projet)
  - Communiqué de presse (rédiger et distribuer aux médias locaux ou nationaux)



## SESSION 4 : PARTAGEZ LE CHANGEMENT

### 14B. APPUYEZ SUR PARTAGER ! (MOYEN.NES ET PLUS ÂGÉ.ES) (SUITE)



DÉROULÉ

3. Prenez le temps de partager les photos, les anecdotes et les statistiques que vous avez recueillies, par exemple au moyen d'une publication numérique ou même d'une exposition physique (vous pourriez même créer une galerie dans votre espace !)
4. Prenez le temps de célébrer tout votre travail acharné et vos réalisations en tant qu'équipe.

#### ALLEZ PLUS LOIN



Cela peut prendre la forme d'un petit événement avec uniquement votre groupe, ou être élargi à l'ensemble de la communauté, en invitant même les décideurs afin de mettre en valeur les changements observés.



#### PASSEZ EN LIGNE

Vous pouvez organiser une présentation et une restitution en ligne afin de célébrer et de partager votre projet de plaidoyer !



#### CONSEILS

Il est important de connaître votre public, alors tenez-en compte lorsque vous choisissez la manière dont vous allez présenter votre projet.

Racontez une histoire, car les gens s'identifient souvent aux récits. Essayez donc de présenter le parcours, les défis et les succès de votre projet de manière à raconter une histoire captivante.

Dans la mesure du possible, fournissez des données et des statistiques pour démontrer l'efficacité de vos projets et utilisez des supports visuels (par exemple, des photos, des vidéos, des infographies) pour mettre en avant votre impact.

## 15. CRÉER UN CHANGEMENT DURABLE



20 mins



#### RÉSULTATS

- Réfléchissez aux prochaines étapes et à la manière dont vous allez avancer.
- Mettre en place un plan visant à garantir que les changements apportés pour répondre à votre problématique dans le cadre de votre projet de plaidoyer soient durables.

#### PRÉPARATION

- Stylos
- Papier



DÉROULÉ

1. Présentez le concept de durabilité à votre groupe à travers cette histoire : *Un groupe d'enfants plante un arbre pour sensibiliser les gens à l'environnement. Des années plus tard, cet arbre est devenu une forêt, car ils et elles ont partagé leur mission avec d'autres personnes, qui ont à leur tour planté des arbres. La durabilité, c'est poursuivre le bon travail pour s'assurer que le changement perdure.*
2. Votre projet est peut-être terminé, mais cela ne signifie pas pour autant qu'il est complètement achevé. Il est important de réfléchir à la manière de maintenir les changements que vous et votre projet de plaidoyer avez mis en place.
3. Discutez en groupe de ce que vous souhaitez faire pour garantir la pérennité du projet et de son héritage, réfléchissez ensemble et élaborer un plan sur papier. Réfléchissez au moment et à la manière dont vous allez mettre en œuvre ces mesures (Exple, en organisant une conférence annuelle sur la sécurité sur Internet dans votre région).
4. Réfléchissez à la vision à long terme de votre projet (et aux changements qui se sont produits). Essayez d'imaginer à quoi ressemblera le succès dans 1, 5 ou même 10 ans.
5. Discutez de la manière dont vous pouvez donner les moyens à d'autres (exple, des individus, des organisations) de poursuivre le travail que vous avez mis en place. Si possible, vous pourriez inviter une personne ayant une expérience dans le domaine du changement social à long terme à partager ses idées.

# SESSION 4 : PARTAGEZ LE CHANGEMENT

## 15. CREATING SUSTAINABLE CHANGE (SUITE)



### ALLEZ PLUS LOIN

Identifiez les partenaires communautaires, les décisionnaires et les alliés qui vous aideront à soutenir votre projet à long terme.

### CONSEILS

Vous pouvez organiser un événement futur ou faire le point pour voir ce qui a changé depuis le projet et évaluer cela plus en détail.

### PLUS ÂGÉ.ES (16 ANS ET PLUS)



Créez un calendrier détaillé avec des étapes spécifiques et mesurables. Pour chaque étape, définissez ce qui constituerait un indicateur de réussite : comment saurez-vous que vous avez atteint cet objectif ?



### BRAVO !

Prenez le temps de réfléchir et de discuter de votre parcours en tant que défenseur.se après avoir terminé cette ressource Surf Smart ! Vous avez désormais rempli toute la barre Wi-Fi grâce à votre travail acharné et renforcé vos connaissances en matière de plaidoyer afin de créer un Internet plus sûr et plus inclusif pour tous !!

Cela signifie que vous avez terminé le pack d'activités de plaidoyer des Superhéroïnes et Superhéros du numérique.

### FÉLICITATIONS !

**Félicitations ! Grâce à votre travail acharné et à votre réflexion, vous avez maintenant rempli la quatrième et dernière barre du Wi-Fi**



## GLOSSAIRE

Vous trouverez ci-dessous quelques définitions qui expliquent certains termes clés utilisés dans cette ressource:

<b>Actrice ou acteur du plaidoyer</b>	Une personne qui influence les autres afin d'apporter des changements positifs.
<b>Culture numérique</b>	La connaissance et la capacité d'utiliser Internet et d'autres technologies numériques de manière compétente.
<b>Cyberharcèlement</b>	L'utilisation des technologies de l'information et de la communication pour soutenir un comportement délibéré, répété et hostile d'un individu ou d'un groupe visant à causer du tort à autrui.
<b>Discrimination</b>	Il s'agit d'un traitement injuste envers une personne en raison de son genre, de son sexe, de son origine ethnique, de sa race, de sa religion, de son handicap ou d'un autre trait identitaire.
<b>Égalité</b>	Il s'agit d'un état dans lequel tout le monde (sans distinction de genre, de sexe, d'origine ethnique, de race, de religion ou de handicap) est traité équitablement et bénéficie des mêmes opportunités. Cela signifie que tout le monde dispose des mêmes ressources ou des mêmes opportunités.
<b>Empreinte numérique</b>	La somme des traces d'informations laissées par les internautes en ligne
<b>Équité</b>	Cela reconnaît que chaque individu se trouve dans une situation différente et attribue les ressources et les opportunités nécessaires pour parvenir à un résultat équitable.
<b>Fracture numérique</b>	Il s'agit de l'écart entre ceux qui ont accès à des ordinateurs, à Internet et à d'autres ressources en ligne, et ceux qui n'y ont pas accès.
<b>Inclusion</b>	Le fait de créer des espaces ou des environnements où tout individu ou groupe se sent accueilli, respecté, soutenu et valorisé afin de pouvoir participer pleinement.
<b>Inclusion numérique</b>	Il s'agit de l'accès équitable et de l'utilisation efficace des technologies en ligne et de communication (exple, tout le monde peut accéder à Internet).
<b>Intersectionnel</b>	Il s'agit de la nature interdépendante des différentes catégorisations sociales (par exemple, la race, le genre, la classe sociale) qui se recoupent et reconnaît l'importance d'en tenir compte lorsqu'on s'attaque aux inégalités.
<b>Plaidoyer</b>	Lorsque nous influençons les gens à prendre des décisions qui amélioreront notre vie et celle des autres



# Questionnaire après activité (Âge 7 à 10 ans) ★

[www.surveymonkey.com/r/5XWRSNJ](https://www.surveymonkey.com/r/5XWRSNJ)



## Mission : « Débriefing des super-héros/héroïnes »



### MISSION : « DÉBRIEFING DES SUPER-HÉROS/HÉROÏNES »

Vous avez terminé votre aventure Plaidoyer pour la génération numérique – bravo !

Il est maintenant temps d'envoyer votre rapport final au Centre de contrôle.

Dites-nous comment vos compétences se sont développées et ce que vous avez le plus apprécié.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses – soyez simplement honnête et fier.e de ce que vous avez accompli !



## PARTIE 1 – Connexion des super-héros/héroïnes

Q1. Quel est ton nom de super-héros/héroïne ? (Utilisez le même pseudonyme que précédemment afin que le Centre de Contrôle puisse faire correspondre vos réponses.)

.....

Q2. Pays (de votre organisation) :

.....

Q3. Ton âge (en années) :

.....

Q4. Genre

- Fille  Garçon  Je préfère ne pas répondre

Q5. Depuis combien de temps avez-vous commencé votre mission A4GD ?

- Moins d'un mois  4-6 mois  
 1-3 mois  Plus de 6 mois



## PARTIE 2 – Points de contrôle de la mission



### Point de contrôle 1 : Qu'est-ce que le plaidoyer ?

Q6. Avez-vous déjà entendu le mot « plaidoyer » auparavant ? (Sélectionnez une réponse)

- Oui, plusieurs fois  Peut-être une ou deux fois  Non, jamais

Q7. Que signifie pour vous le terme « plaidoyer » ? (Sélectionnez une réponse)

- Prendre la parole pour une cause importante  Argumenter avec des gens en ligne  
 Aider les autres à être en sécurité en ligne  Je ne suis pas encore sûr.e



### Point de contrôle n° 2 : qui peut faire un/e super-héros/héroïne du numérique ?

Q8. Comment pouvez-vous contribuer à rendre Internet plus sûr ? (Sélectionnez jusqu'à 3 réponses)

- Rappelle à tes ami.es d'être gentil.les en ligne  Partager mon mot de passe avec mes ami.es pour qu'ils/elles puissent m'aider  
 Si quelqu'un est méchant en ligne, prévenez un.e adulte  Utilisez l'IA ou des applications pour partager des messages positifs  
 Créez une affiche ou une histoire sur la sécurité en ligne



### Point de contrôle 3 : Renforcement de la confiance

Q9. Dans quelle mesure vous sentez-vous confiant quant à ces super compétences ? (Évaluez chaque élément de 1 = Pas du tout confiant à 5 = Très confiant)

Super compétence	1	2	3	4	5
Je peux aider les autres à rester en sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je peux parler des sujets qui me tiennent à cœur.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je peux partager mes idées avec mes ami.es et mes responsables	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je peux contribuer à améliorer ma communauté en ligne et hors ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je me sens plus confiant.e pour m'exprimer ou agir en faveur de la sécurité en ligne dans ma communauté.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## Questionnaire après activité (Âge 7 à 10 ans) (Suite)



### PARTIE 3 – Réflexion et débriefing

Q10. Les activités de Plaidoyer pour la Génération Numérique m'ont aidée à comprendre comment je peux rendre Internet plus sûr et plus bienveillant.

(1 = Pas du tout d'accord 5 = Tout à fait d'accord)

- Tout à fait en désaccord 😞
- En désaccord 😞
- Neutre 😐
- D'accord 😊
- Tout à fait d'accord 😊

Q11. Globalement, avez-vous apprécié votre participation au programme de Plaidoyer pour la Génération Numérique ?

- Pas du tout
- Un peu
- Beaucoup
- Énormément !



## Mission accomplie !

Félicitations, Super-héros/héroïne du numérique – tu as accompli ta mission A4GD !

Tu as appris à utiliser ta voix, ta créativité et ton cœur pour rendre le monde numérique plus sûr et plus convivial pour tous.

Ton badge de Super-héros/héroïne du numérique t'attend – continue à partager tes pouvoirs partout où tu vas !



## Questionnaire après activité (Âge 11-15 ans) ★



[www.surveymonkey.com/r/NP9THCT](https://www.surveymonkey.com/r/NP9THCT)

### Débriefing du Super-héros/ de la Superhéroïne Numérique – Réfléchissez à votre parcours !



#### BIENVENUE, SUPER-HÉROS/HÉROÏNE !

Vous avez terminé votre mission Plaidoyer de la génération numérique – félicitations !

Le Centre de Contrôle souhaite maintenant savoir comment vos capacités de plaidoyer ont évolué.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses – partagez simplement vos réflexions sincères.

Vos commentaires nous aideront à renforcer cette mission pour les futurs super-héros/héroïnes numériques comme vous !



#### PARTIE 1 – À propos de vous

Q1. Quel est ton nom de super-héros/héroïne ? (Utilisez le même pseudonyme que précédemment afin que le Centre de Contrôle puisse associer vos réponses.)

Q2. Pays (de votre organisation) :

.....

Q3. Âge (en années) :

.....

Q4. Genre

- Femme
- Homme
- Je préfère ne pas le dire

Q5. Avez-vous complété les quatre sections du formulaire A4GD, y compris la création de votre plan de projet de plaidoyer ? (Sélectionnez une option)

- Oui
- Certains d'entre eux
- Pas encore



## PARTIE 2 – Votre sensibilisation au plaidoyer

Q6. Que signifie pour vous le terme « plaidoyer » ? (Sélectionnez une réponse)

- Prendre la parole pour une cause qui te tiens à cœur
- Argumenter avec des gens en ligne
- Demander aux décideurs/ses d'apporter des changements
- Je ne sais pas encore
- Aider les autres à comprendre la sécurité en ligne

Q7. Selon vous, quels sont les objectifs que le plaidoyer peut aider à atteindre ? (Sélectionnez jusqu'à 3 réponses)

- Rendre Internet plus sûr pour tout le monde
- Promouvoir l'inclusion et l'égalité d'accès à Internet
- Sensibiliser aux problèmes liés à Internet
- Obtenir des likes et des followers sur les réseaux sociaux
- Influencer les dirigeant/es et les décideurs/ses
- Je ne sais pas trop



## PARTIE 3 – Votre confiance pour agir

Q8. Dans quelle mesure te sens-tu confiant/e à propos de chacun des éléments suivants ?

Évaluez chaque affirmation sur une échelle de 1 = Pas du tout confiant/e à 5 = Très confiant/e)

Déclaration	1	2	3	4	5
Je suis capable d'identifier les problèmes liés à la sécurité en ligne et à l'inclusion numérique.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de planifier et de mener une activité ou une campagne de sensibilisation.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de discuter avec des adultes ou des décideurs/ses des problèmes en ligne qui touchent les jeunes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de travailler avec d'autres personnes pour apporter des changements positifs dans le domaine numérique.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable d'utiliser les outils numériques de manière sûre et responsable.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dans quelle mesure vous sentez-vous désormais capable d'agir en faveur de la sécurité en ligne au sein de votre communauté ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## PARTIE 4 – Le plaidoyer en action

Q9. Dans le cadre de l'A4GD, avez-vous mené des actions de plaidoyer ? (Sélectionnez une réponse)

- Oui – individuellement
- Oui – en tant que membre d'un groupe
- Pas encore
- Je ne sais pas

Q10. Quel type de mesure avez-vous pris ? (Sélectionnez toutes les réponses qui s'appliquent)

- Partage d'informations ou de conseils de sécurité en ligne
- Discussion avec des décideurs (école, dirigeants locaux, responsables)
- Organisation ou participation à un événement ou une campagne de sensibilisation
- Création d'œuvres d'art numériques, d'histoires ou de supports médiatiques pour sensibiliser le public
- Encouragement des amis/de la famille à rester en sécurité en ligne
- Autre : \_\_\_\_\_

Q11. Qui avez-vous touché grâce à votre action de sensibilisation ? (Sélectionnez toutes les réponses qui s'appliquent)

- Ami.es / camarades de classe
- Famille / voisins
- Community members
- Décideurs/ses (enseignants, dirigeants, responsables)
- Je ne sais pas
- Je ne suis pas sûr.e



## PARTIE 5 – Réflexion et commentaires

Q12. Le programme A4GD m'a permis d'apprendre à plaider la sécurité en ligne et un monde numérique meilleur (1 = Pas du tout d'accord, 5 = Tout à fait d'accord)

- Pas du tout d'accord 😞  
 Pas d'accord 😓  
 Neutre 😐  
 D'accord 😊  
 Tout à fait d'accord 😄

Q13. Dans l'ensemble, dans quelle mesure êtes-vous satisfait du programme de formation au plaidoyer des droits A4GD ?

- Très insatisfait  
 Insatisfait  
 Neutre  
 Satisfait  
 Très satisfait

Q14. Selon vous, quelle a été la chose la plus importante que vous ayez apprise ou accomplie au cours de votre parcours avec A4GD ?

Q15. Recommanderiez-vous ce programme à d'autres jeunes ou responsables ? (Échelle de 1 à 5)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Q16. Quelles améliorations ou ajouts souhaiteriez-vous voir apporter aux futurs programmes A4GD ?



## Débriefing de la mission terminé !

Bravo, Super-héros/héroïne du Numérique !

Vous avez accompli votre mission A4GD et envoyé votre rapport final au Centre de Contrôle.

Votre voix compte — et vos actions contribuent à façonner un monde numérique plus sûr, plus accueillant et plus inclusif.

Continuez à mener le changement où que vous soyez — car les héros/héroïnes ne se contentent pas de surfer intelligemment... ils/elles défendent aussi les autres !



## Questionnaire après activité (Âge plus de 16 ans) ★

[www.surveymonkey.com/r/3DZGMRX](https://www.surveymonkey.com/r/3DZGMRX)



### BON RETOUR, SUPER-HÉROS/SUPER-HÉROÏNE NUMÉRIQUE !

Vous avez achevé votre *Parcours de Plaidoyer pour la Génération Numérique* — vous avez guidé, appris et inspiré d'autres personnes afin de rendre le monde numérique plus sûr et plus juste pour tous.

Il est maintenant temps de faire le bilan final de votre mission !

Partagez vos impressions en toute honnêteté — votre avis nous aide à améliorer encore le programme pour les futur/es héros/héroïnes du numérique comme vous.



### PARTIE 1 – À propos de vous

Q1. Quel est votre nom ou vos initiales d'explorateur/trice ? (Utilisez le même nom que celui que vous avez utilisé au début afin que nous puissions faire correspondre vos résultats !)

.....

Q2. Pays (de votre organisation) :

.....

Q3. Votre âge (en années) :

.....

Q4. Genre

- Femme    Homme    Je préfère ne pas le dire



### PARTIE 2 – Comprendre le plaidoyer

Q5. Avez-vous déjà participé à une activité de plaidoyer ? (Sélectionnez une réponse)

- Oui, plusieurs fois  
 Une ou deux fois  
 Pas encore



## Questionnaire après activité (Âge plus de 16 ans) (suite)

Q6. Que signifie pour vous le terme plaidoyer ? (Sélectionnez une réponse)

- Prendre la parole pour une cause qui te tiens à cœur
- Demander aux décideurs/ses d'apporter des changements
- Aider les autres à comprendre la sécurité en ligne
- Publier des commentaires négatifs sur certains sujets
- Je ne sais pas encore

Q7. Lesquels de ces exemples illustrent le plaidoyer ? (Sélectionnez toutes les réponses qui s'appliquent.)

- Discuter de la sécurité en ligne avec les leaders communautaires
- Créer des campagnes ou des projets de sensibilisation
- Partager des informations factuelles en ligne
- Publier des commentaires négatifs sur certains sujets
- Encourager les autres à agir de manière positive



## PARTIE 3 – Citoyenneté numérique et sécurité en ligne

Q8. Dans quelle mesure avez-vous confiance en chacun des éléments suivants ?

(Notez chaque élément de 1 = Pas du tout confiant à 5 = Très confiant)

Déclaration	1	2	3	4	5
Je suis capable d'identifier les problèmes liés à la sécurité en ligne et à l'inclusion numérique.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de planifier et de mener une activité ou une campagne de sensibilisation.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de discuter avec des adultes ou des décideurs/ses des problèmes en ligne qui touchent les jeunes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable de travailler avec d'autres personnes pour apporter des changements positifs dans le domaine numérique.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis capable d'utiliser les outils numériques de manière sûre et responsable.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dans quelle mesure vous sentez-vous désormais capable d'agir en faveur de la sécurité en ligne au sein de votre communauté	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## PART 4 - Réflexions sur l'apprentissage

Q9. Quelle nouvelle chose avez-vous apprise sur le plaidoyer et la sécurité en ligne grâce à A4GD ? (Texte libre)

Q10. Avez-vous participé ou prévu des actions de plaidoyer dans le cadre du parcours A4GD ? (Sélectionnez une réponse)

- Oui, individuellement
- Oui, avec un groupe
- Pas encore, mais j'ai l'intention de le faire
- Pas du tout

Q11. Quel type de mesure avez-vous pris ? (Sélectionnez toutes les réponses qui s'appliquent)

- Partage d'informations ou de conseils de sécurité en ligne
- Discussion avec des décideurs/ses (école, dirigeants locaux, responsables)
- Organisation ou participation à un événement ou une campagne de sensibilisation
- Création d'œuvres d'art numériques, d'histoires ou de supports médiatiques pour sensibiliser le public
- Encouragement des amis/de la famille à rester en sécurité en ligne
- Autre : .....



## Questionnaire après activité (Âge plus de 16 ans) (suite)



### PARTIE 5 – Satisfaction et commentaires

Q12. Le programme A4GD m'a aidé à apprendre comment promouvoir la sécurité en ligne et un monde numérique meilleur. (Sélectionnez une réponse)

- Pas du tout d'accord 😞
- Pas d'accord 😞
- Neutre 😐
- D'accord 😊
- Tout à fait d'accord 😄

Q13. Dans l'ensemble, dans quelle mesure êtes-vous satisfait du programme A4GD Advocacy ? (Sélectionnez une réponse)

- Très insatisfait
- Insatisfait
- Neutre
- Satisfait
- Très satisfait

Q14. Selon vous, quelle est la chose la plus importante que vous ayez apprise ou accomplie au cours de votre parcours A4GD ?

Q15. Recommanderiez-vous ce programme à d'autres jeunes ou dirigeant/es ? (Échelle de 1 à 5 : pas du tout recommandé - fortement recommandé)

1                      2                      3                      4                      5

Q16. Qu'aimeriez-vous voir amélioré ou ajouté aux futurs programmes A4GD ?



### Mission accomplie !

Félicitations – vous avez officiellement terminé votre parcours Plaidoyer pour la Génération Numérique!

Vous avez renforcé votre confiance, développé vos superpouvoirs de plaidoyer et contribué à rendre Internet plus sûr, plus convivial et plus intelligent pour tout le monde.

Continuez à faire entendre votre voix – votre engagement compte.

**Restez intelligent/e. Restez prudent/e. Restez audacieux/se.**

Le Centre de Contrôle vous dit au revoir – à bientôt pour notre prochaine aventure, super-héros/héroïne du numérique !

# REMERCIEMENTS

Nous remercions tout particulièrement l'équipe de consultation Surf Smart 2.0, dirigée par Dikchya Raut, Responsable du Plaidoyer, Surf Smart, pour sa créativité, ses idées et son soutien dans la co-crédation du pack de cette année (par ordre alphabétique):

- ☆ Aashma Khatri (Népal)
- ☆ Agnes Atholere Muhindo (Ouganda)
- ☆ Bless John Mathai (Inde)
- ☆ Blessmore Chikwakwa (Zimbabwe)
- ☆ Deborah Jah (Libéria)
- ☆ Enid Mason (Barbados)
- ☆ Esraa Gamal Mohey El Din Ahmed (Égypte)
- ☆ Fatma Sendsessni (Tunisie)
- ☆ Fatma Youssef (Égypte)
- ☆ Fidelia Davida Lawson (Ghana)
- ☆ Maha Trabelsi (Tunisie)
- ☆ Maja Bielecka (Pologne)
- ☆ Nabina Mangrati (Népal)
- ☆ Niriniaina Florençia Nomenjanahary (Madagascar)
- ☆ Ny Anjara Rakotozanabola (Madagascar)
- ☆ Peace Ndhlovu (Malawi)
- ☆ Saba Shahab (Pakistan)
- ☆ Susan Awino Akoth (Kenya)
- ☆ Yara Chavarría Lobo (Costa Rica)
- ☆ Yelyzaveta Martsyn (Ukraine)

Un grand merci à Prerana Shakya, Responsable du Programme, ainsi qu'aux Membres de l'Équipe de Surf Smart Himanshi Tomar et Roji Tamang, pour leur travail acharné et leur dévouement sans faille aux programmes Surf Smart 2.0 et A4GD

Créé par : Verity Shaw

Illustrations par : Irasema Dávila

Conception par: Dominique Ozturk

Traduit en français par : Sarah Ledjou

Nous tenons à exprimer notre sincère gratitude et nos remerciements à toutes les personnes qui ont contribué, par leur temps, leur expertise et leurs idées, à l'élaboration du programme d'études A4GD.



© AMGE, 2026



Association Mondiale des Guides et Éclaireuses

Bureau mondial

12c Lyndhurst Road

Londres NW3 5PQ

Royaume-Uni

Téléphone : +44 (0)20 7794 1181

Email: [waggs@waggs.org](mailto:waggs@waggs.org)

Site internet : [www.waggs.org](http://www.waggs.org)

Organisme de bienfaisance enregistré au no 1159255 en Angleterre et au Pays de Galles



Le Guidisme et le Scoutisme féminin constituent le plus grand Mouvement volontaire au monde dédié aux filles et aux jeunes femmes.

Notre Mouvement diversifié représente plus de 11 millions de filles et de femmes de tous âges, réparties dans 153 pays et territoires. Depuis plus de 100 ans, le Guidisme et le Scoutisme féminin transforment la vie des filles et des jeunes femmes dans le monde entier, afin de leur permettre de développer pleinement leur potentiel et de devenir des citoyennes du monde responsables. L'Association mondiale des Guides et des Éclaireuses soutient ses Organisations membres en leur fournissant les outils, les connexions et la voix mondiale dont elles ont besoin pour s'épanouir.

Pour les mises à jour et les opportunités mondiales, suivez :



ASSOCIATION MONDIALE  
DES GUIDES ET DES  
ECLAIREUSES