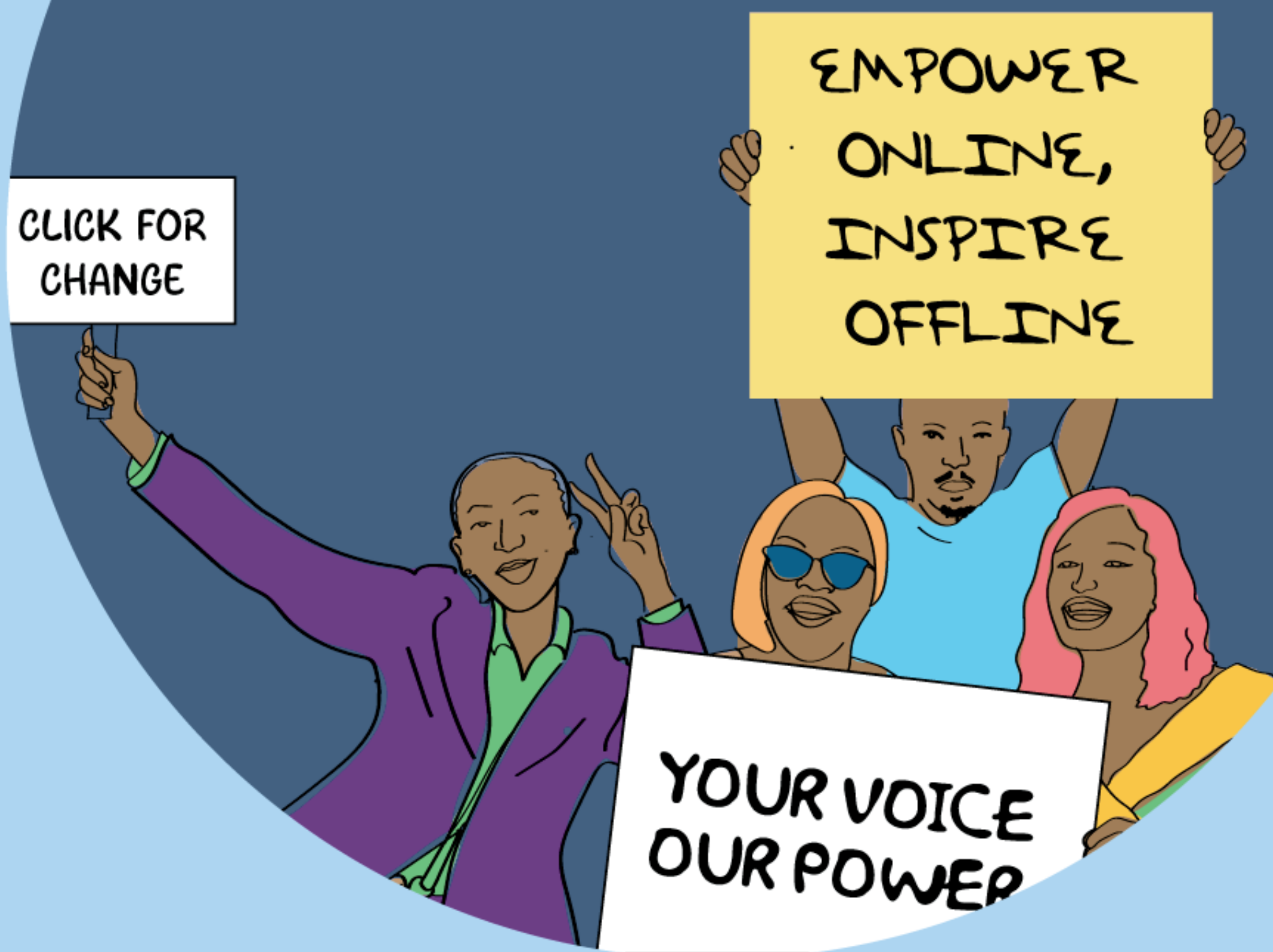


Digitalise Youth

Boîte à outils



Propulsé par:



Digital Democracy
Initiative

Implémenté par:



WORLD
SCOUTING



© World Scout Bureau Inc.
October 2025

World Scout Bureau Africa Support Centre
Rowallan National Scout Camp,
Opp. ASK Jamhuri Showground
P. O. Box 63070 - 00200.
Nairobi, Kenya.

Tel: (+254 20) 245 09 85
Mobile: (+254 738) 945 346

africa@scout.org
www.scout.org/africa

This document is intended for National scout Organizations (NSOs) and National Scout Association (NSA) and other Youth Organisations in general

This educational resource was developed with the financial contribution of Digital Democracy Initiative. We also acknowledge the contribution from EdukMedia, European Partnership for Democracy (EPD) and CFI Media Development.

The preparation of this first published edition was made possible thanks to the work of Jonathan Omondi, Jacques Sandrizi, Nelson Opany, Calisto Ochieng, Benson Makusha, Grace Kamau, Ivy Murugi, Beryl Okuku, Cathy Nyake and Bonface Maina from the Africa Regional Office; Théophile Abega-Moussa from Les Scouts du Cameroun and Blaise Pascal Adzongo from EdukMedia.

Design : Léandre Marcinkowski & Cathy Nyake

Reproduction is authorised to National Scout Organizations and Associations which are members of World Scouting.

Please credit the source as follows:
© 2025. World Scouting. Reprinted with permission.

Propulsé par:



Implémenté par:



Module 1

Introduction au monde numérique



Activité 1	Défi du détox numérique
Matériels nécessaires	Stylo, papier, chronomètre (facultatif)
Durée	40 minutes
Déroulement de l'activité	1. Introduction (5 min) : Discutez de l'impact d'une utilisation excessive des écrans sur la santé mentale et la productivité. 2. Défi (25 min) : Demandez aux participants de passer une journée (ou moins, selon le contexte de mise en œuvre de l'activité) sans utiliser leur smartphone (ou d'en limiter l'utilisation aux besoins essentiels). Invitez-les ensuite à partager leur expérience et les émotions qu'ils ont ressenties. Cela leur permettra de prendre conscience de l'impact des technologies numériques sur leur vie quotidienne et d'en identifier les aspects positifs et négatifs. Ils peuvent se livrer à une activité alternative (par exemple, tenir un journal, dessiner, faire des exercices de pleine conscience). 3. Réflexion (10 min) : Les participants partagent leur expérience, leurs émotions et les difficultés qu'ils ont rencontrées. Suivi : encouragez les jeunes à prolonger cette expérience à 1 heure, puis à 2 heures au cours de la semaine, et à faire part de leurs impressions à l'animateur adulte.
Notes pour l'animateur	La pleine conscience est la pratique qui consiste à être pleinement présent dans l'instant, conscient de ses pensées, de ses émotions et de son environnement, sans jugement. Dans le contexte du bien-être numérique, la pleine conscience aide les individus à développer une relation plus saine avec la technologie en : • Prenant conscience de leurs habitudes numériques – Reconnaître quand et pourquoi ils utilisent leurs appareils, que ce soit par nécessité ou par habitude. • Réduisant la surcharge numérique – Apprendre à faire une pause et à s'engager dans des activités non numériques qui favorisent la détente et la concentration. • Améliorant la concentration et la présence – Entraîner l'esprit à se concentrer sur une seule tâche à la fois, en réduisant les distractions causées par les notifications constantes. • Gérant les réactions émotionnelles – Observer comment les réseaux sociaux ou le temps passé devant les écrans influencent les émotions, par exemple le stress, la comparaison ou l'anxiété, et faire des choix réfléchis concernant leur utilisation. • Encourageant une utilisation intentionnelle – Utiliser la technologie avec un objectif précis plutôt que comme une réaction automatique à l'ennui ou à l'inconfort. Pendant le Défi de Détox Numérique, les participants expérimentent la pleine conscience en se déconnectant volontairement de leurs appareils et en s'immergeant dans une activité alternative, comme la tenue d'un journal ou la respiration profonde. Cela les aide à observer leurs pensées et leurs émotions sans distractions numériques externes, favorisant ainsi la conscience de soi et l'intentionnalité dans leurs habitudes numériques.
Évaluation	• Comment les participants se sont-ils sentis pendant cette cure de désintoxication ? • Quelles difficultés ont-ils rencontrées ? • Vont-ils intégrer davantage de moments « hors ligne » dans leur quotidien

Activité 2	La bataille de points de vue sans filtre
Matériels nécessaires	Stylo, papier, chronomètre (facultatif)
Durée	60-90 minutes
Déroulement de l'activité	1. Introduction (10 minutes) ◦ L'animateur explique les règles et le déroulement du débat. ◦ Les participants choisissent un sujet au hasard dans un bol ou se voient attribuer un sujet précis. ◦ Chaque équipe se voit attribuer une position : POUR (en faveur des réseaux sociaux) ou CONTRE (contre les réseaux sociaux). 2. Préparation des équipes (15 minutes) ◦ Les équipes réfléchissent ensemble à 3 à 5 arguments clés pour étayer leur position. ◦ Elles désignent leurs intervenants : ◦ Orateur d'ouverture (présente l'argument principal). ◦ Orateurs de soutien (développent les points en détail). ◦ Orateur de clôture (résume et réfute les arguments de l'opposition). ◦ Les participants recherchent des données à l'appui (si cela est autorisé). 3. Séance de débat (25 minutes, selon le nombre d'équipes) ◦ Déclarations d'ouverture – Chaque équipe présente son argument principal. ◦ Arguments de soutien – Les équipes développent leurs arguments à l'aide d'exemples et de statistiques. ◦ Répliques – Chaque équipe répond aux arguments de l'adversaire. ◦ Questions-réponses avec le public – Le public pose des questions difficiles auxquelles les équipes doivent répondre. ◦ Conclusions – Les équipes résument leur position et réaffirment leurs points clés. 4. Évaluation et commentaires (10 minutes) ◦ Un jury (ou un vote du public) désigne l'équipe gagnante en fonction de la clarté, des preuves et de la force de persuasion. ◦ L'animateur formule des commentaires constructifs sur la qualité des arguments, la présentation et le travail d'équipe.



Notes pour l'animateur

- Encourager un débat équilibré – Rappelez aux participants que l’objectif n’est pas seulement de gagner, mais d’analyser de manière critique les deux côtés du débat. Encouragez un échange respectueux.
- Gérer efficacement le temps – Veillez à ce que les équipes respectent leurs limites de temps pendant les interventions et les répliques. Utilisez un chronomètre pour que le débat reste structuré.
- Clarifier les règles du débat – Avant de commencer, assurez-vous que les participants comprennent le format, l’ordre d’intervention et les critères d’évaluation.
- Favorisez les arguments fondés sur des faits – Encouragez les équipes à utiliser des sources fiables, des statistiques et un raisonnement logique plutôt que de s’appuyer sur des émotions ou des opinions personnelles.
- Gérez les discussions animées avec diplomatie – Les sujets liés aux réseaux sociaux peuvent diviser. Si les émotions s’exacerbent, rappelez aux participants de rester respectueux et de se concentrer sur des arguments constructifs.
- Fournissez des retours constructifs – Après le débat, mettez en avant les points forts et les axes d’amélioration concernant la structure des arguments, la présentation et le travail d’équipe.
- Anticipez les pièges courants – Les participants peuvent se concentrer excessivement sur un aspect (par exemple, les questions de vie privée) et négliger d’autres angles importants (par exemple, la santé mentale, la désinformation). Guidez-les vers une discussion équilibrée.

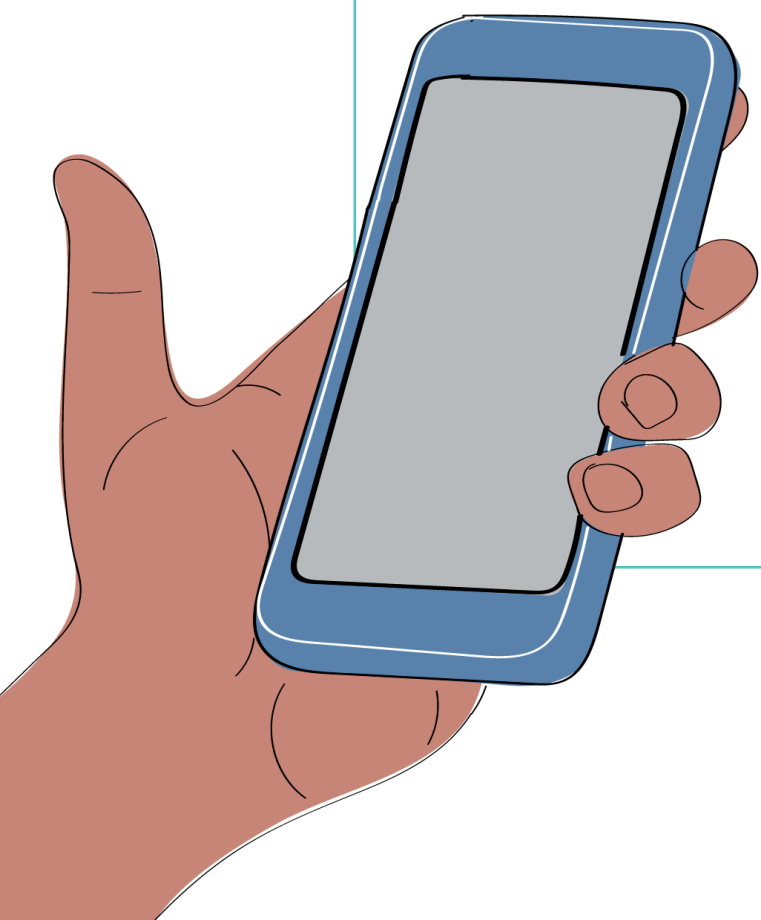
Liens utiles

- [Étude Pew sur les réseaux sociaux](#)
 - Conférence TED : Comment les réseaux sociaux affectent notre cerveau
- Exemples de sujets de débat :
- Les réseaux sociaux sont plus bénéfiques que néfastes pour la société.
 - Les réseaux sociaux ont un impact négatif sur la santé mentale.
 - Les gouvernements devraient disposer d’un pouvoir de contrôle et de régulation sur les plateformes de réseaux sociaux.
 - La « culture de l’annulation » sur les réseaux sociaux est justifiée
 - Les réseaux créent plus de division que d’union dans la société.

Évaluation

- Les participants sont-ils capables d'analyser les avantages et les inconvénients de l'utilisation des réseaux sociaux ?
- Comprennent-ils l'impact des réseaux sociaux sur la santé mentale, la vie privée et les interactions sociales ?
- Sont-ils capables de présenter des arguments de manière convaincante et respectueuse dans le cadre d'un débat ?





Activité 3	La chasse au trésor numérique
Matériels nécessaires	• Smartphones, tablettes ou ordinateurs (disposant d'un accès à Internet). • Liste des épreuves de la chasse au trésor, au format papier ou numérique. • Minuteur. • Tableau d'affichage des scores (physique ou numérique). • Un dossier partagé ou un groupe de discussion permettant aux participants de soumettre leurs résultats.
Durée	45-60 minutes
Déroulement de l'activité	Étape 1 : Introduction (10 minutes) • L'animateur explique l'activité et la manière dont les technologies numériques s'intègrent dans la vie quotidienne (par exemple, communication, apprentissage, divertissement, sécurité, travail, etc.). • Présentez brièvement les règles de la chasse au trésor : ▪ Les participants travaillent en équipes. ▪ Chaque équipe reçoit une liste d'éléments numériques ou de tâches à trouver/réaliser. ▪ Les équipes doivent fournir une preuve (par exemple, une capture d'écran, une photo, la réponse à une question). ▪ La première équipe à remplir la liste OU l'équipe ayant obtenu le plus de points remporte la victoire. Étape 2 : Chasse au trésor (20 minutes) • Les équipes s'affrontent contre la montre pour trouver et relever autant de défis numériques que possible. • Elles soumettent leurs résultats sous forme de présentation de groupe ou via un espace de stockage partagé (par exemple, Google Drive, WhatsApp). • L'animateur suit la progression des équipes et leur donne des indices ou leur propose des défis supplémentaires si nécessaire. Étape 3 : Synthèse et discussion (15 minutes) • Les équipes présentent leurs découvertes les plus intéressantes au groupe. • L'animateur résume les principaux enseignements, en soulignant l'impact des technologies numériques sur : ▪ La communication (par exemple, les réseaux sociaux, les applications de messagerie). ▪ La sécurité (par exemple, les mots de passe, la cybersécurité). ▪ Le travail et la productivité (par exemple, les emplois en ligne, le stockage dans le cloud). ▪ Les loisirs et l'apprentissage (par exemple, la réalité augmentée, l'intelligence artificielle, l'apprentissage en ligne).

Notes pour l'animateur	Exemples d'épreuves pour une chasse au trésor numérique • Outils et applications numériques de base • Trouvez des applications permettant de scanner des codes QR. Donnez un exemple d'utilisation et expliquez comment cela peut servir à interagir. • Faites une capture d'écran d'une plateforme d'apprentissage en ligne (par exemple, Coursera, Khan Academy). Expliquez aux autres participants en quoi consiste le cours. • Trouvez des sites proposant des chatbots basés sur l'IA et posez-leur une question amusante (par exemple : « Quel est l'avenir de la technologie ? »). Partagez quelques réponses intrigantes • Montrez une capture d'écran de la configuration d'une authentification à deux facteurs (2FA). Expliquez brièvement le processus à votre équipe. • Identifiez un exemple d'e-mail de hameçonnage et expliquez pourquoi il est suspect. • Trouvez et partagez un site web permettant de vérifier si votre adresse e-mail a été piratée (par exemple, Have I Been Pwned). • Prenez une photo de l'interface d'un appel vidéo (Zoom, Google Meet, Teams) et expliquez certaines fonctionnalités de la plateforme ainsi que son utilisation. • Créez un GIF ou un mème en rapport avec les technologies numériques. • Trouvez les logos officiels d'applications de messagerie cryptée ou d'autres plateformes numériques (par exemple, Signal, Telegram). Créez un jeu de bingo amusant auquel les participants pourront jouer. • Économie numérique et productivité • Trouvez une offre d'emploi en freelance sur des plateformes telles que Fiverr, Upwork ou LinkedIn. Analysez et partagez les principales exigences et compétences transversales requises pour ce type de postes. • Recherchez et citez trois sites de commerce en ligne populaires dans votre pays. Analysez et partagez les avantages et les risques liés à leur utilisation. • Téléchargez et installez une application de gestion des tâches (par exemple, Trello, Asana). Analysez et partagez comment ces applications peuvent être utilisées dans notre vie quotidienne. Trouvez un modèle d'impression 3D disponible gratuitement en ligne. Testez un modèle simple à réaliser et partagez-le avec le groupe. Références utiles : • Google Digital Garage – Cours en ligne gratuits sur les compétences numériques. • Have I Been Pwned – Vérifiez si votre adresse e-mail a été piratée. Actualités sur l'IA et les technologies émergentes – Restez informé des dernières avancées en matière d'IA
Évaluation	• Les participants sont-ils capables d'énumérer les différents outils et technologies numériques existants ? • Sont-ils capables de reconnaître le rôle des technologies numériques dans leur vie quotidienne ?



Module 2

Introduction à L'engagement civique numérique

Activité 1	La carte de l'espace civique : coupures d'Internet et droits numériques
Matériels nécessaires	• Une grande carte de l'Afrique (imprimée ou numérique) • Des autocollants ou des feutres de couleur • Des appareils connectés à Internet pour effectuer des recherches rapides
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	1. Cartographie des droits numériques (30 min) ◦ Les participants effectuent des recherches et identifient les pays dont les gouvernements ont restreint l'accès à Internet (Wakanada, Gondwana, etc.). ◦ Ils marquent les pays concernés sur une carte et discutent de l'impact de ces coupures sur les élections, les manifestations ou l'engagement civique. 2. Discussion (30 min) ▪ Quelles raisons les gouvernements invoquent-ils pour justifier la coupure d'Internet ? ▪ Quels outils les citoyens peuvent-ils utiliser pour rester connectés pendant ces coupures (par exemple, les VPN, les réseaux maillés) ? ▪ Comment les jeunes peuvent-ils militer en faveur d'espaces numériques ouverts ?
Évaluation	Les participants sont-ils en mesure de comprendre les conséquences de la censure sur Internet, ses différentes formes et son impact sur les droits de l'homme ?

Activité 2	Cartographie des obstacles : discussion de groupe sur les freins à l'engagement numérique
Matériels nécessaires	• Grandes feuilles de papier, Marqueurs • Appareils connectés à Internet pour effectuer des recherches
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	1. Identification des obstacles (20 min) En groupes, les participants réfléchissent ensemble aux défis qui empêchent les jeunes de s'engager en ligne. Par exemple : obstacles courants : accès limité à Internet dans les zones rurales, censure gouvernementale et surveillance en ligne, désinformation et lacunes en matière de culture numérique. 2. Recherche de solutions (30 min) ◦ Chaque groupe choisit un obstacle et réfléchit à des solutions possibles. ◦ Exemple : si l'obstacle est la « coupure d'Internet », les solutions pourraient inclure la formation à l'utilisation des VPN, des outils civiques hors ligne et l'activisme par SMS. 3. Présentation et discussion (10 min) Les groupes partagent leurs idées, l'animateur anime une discussion sur la manière de rendre l'engagement numérique plus inclusif.
Évaluation	Les participants peuvent identifier les obstacles communs et des solutions à l'engagement numérique ?

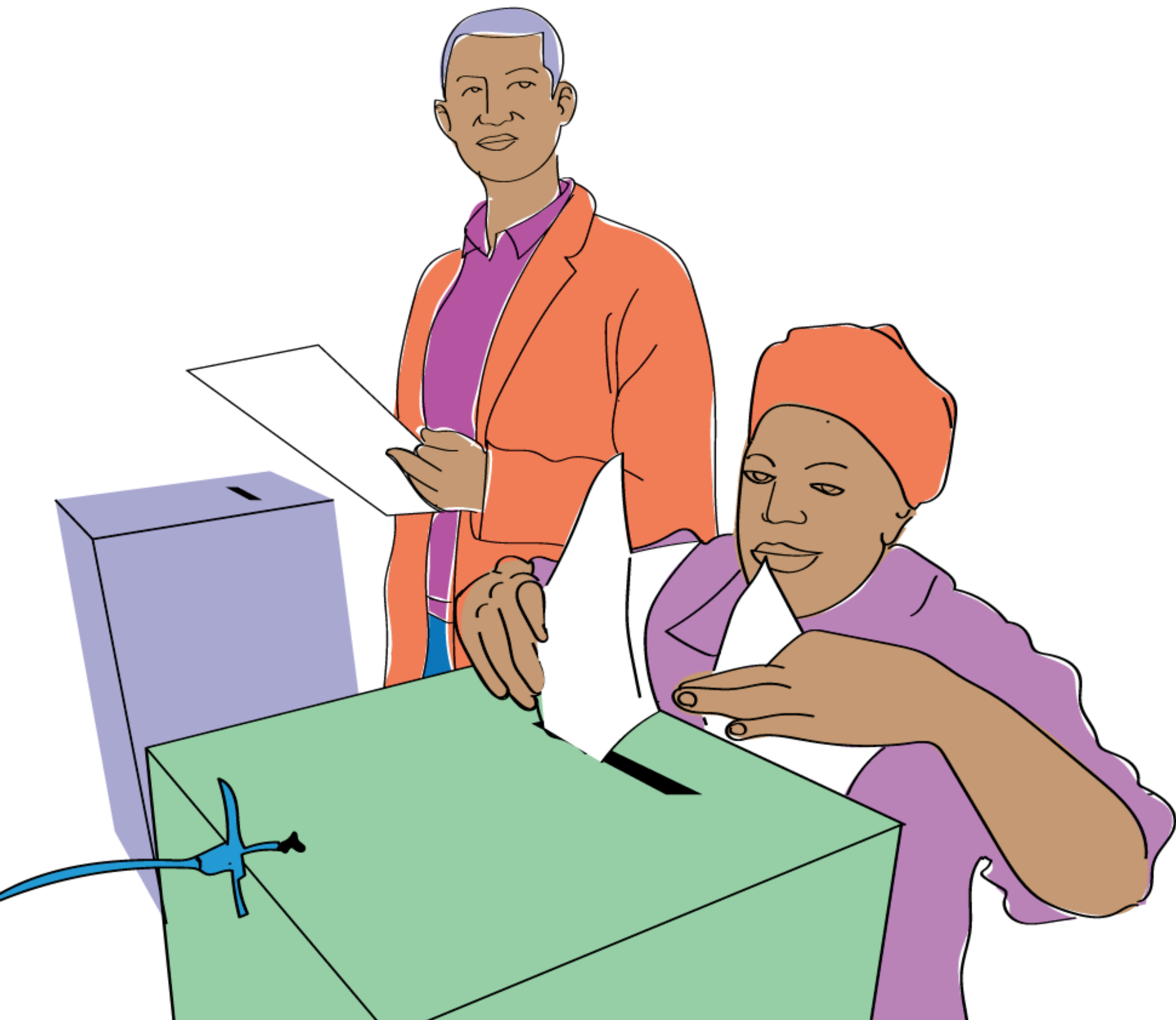
Activité 3	Créer un mème éthique
Matériels nécessaires	• Smartphones, tablettes ou ordinateurs portables avec accès à Internet • Applications ou sites web de création de mèmes (par exemple : Canva, Imgflip, Adobe Spark) • Projecteur ou écran (facultatif, pour le partage en groupe) • Une liste de thèmes liés au comportement éthique en ligne (imprimée ou numérique)
Durée	45 minutes
Déroulement de l'activité	1. Introduction (10 min) • Objectif : Expliquer le but de l'activité, qui consiste à créer un mème à la fois humoristique et éducatif abordant des enjeux éthiques importants dans l'environnement numérique. • Aborder certains enjeux éthiques courants dans le paysage numérique africain : • Confidentialité et protection des données : importance de préserver la sécurité et la confidentialité des informations personnelles. • Lutte contre la désinformation : la propagation de fausses informations, en particulier lors d'élections ou de crises sanitaires (par exemple, la désinformation liée à la COVID-19). • Promotion de la diversité et de l'inclusion : la nécessité d'une communication respectueuse, de la lutte contre les discours de haine en ligne et de la promotion d'interactions positives. • Présentez des exemples de mèmes éthiques (qu'ils soient internationaux ou africains) pour inspirer les participants. Vous pouvez mettre en avant des mèmes qui combattent la désinformation ou prônent la sécurité et la vie privée en ligne. 2. Création de mèmes (20 min) • Répartissez les participants en petits groupes (3 à 5 personnes). • Chaque groupe choisit ou se voit attribuer l'un des thèmes suivants: ◦ Confidentialité et sécurité des données : un mème soulignant l'importance de préserver la confidentialité des données. ◦ Lutte contre la désinformation : un mème abordant la manière dont la désinformation peut nuire aux individus ou aux communautés. ◦ Promotion de la diversité et de l'inclusion : un mème qui célèbre le respect, l'inclusion et la bienveillance en ligne. • À l'aide d'outils de création de mèmes (par exemple, Canva, Imgflip, Adobe Spark), chaque groupe conçoit un mème qui promeut de manière créative un comportement éthique autour du thème qui lui a été attribué. Encouragez les participants à utiliser de l'humour, des images et des textes adaptés au contexte culturel africain. • Veillez à ce que le mème soit léger mais percutant : l'humour peut rendre les sujets sérieux plus accessibles et plus mémorables, notamment en ce qui concerne les comportements numériques à travers le continent africain.

	• Comment les mèmes peuvent-ils lutter contre la désinformation, promouvoir la vie privée et encourager des interactions en ligne respectueuses ? • Y a-t-il des risques à recourir à l’humour pour promouvoir des enjeux éthiques sérieux ? • Comment les mèmes peuvent-ils se diffuser plus efficacement au sein des communautés africaines (via les réseaux sociaux, le bouche-à-oreille, etc.) ? 3. Partage et réflexion (15 min) À l’issue de la session de création de mèmes, chaque groupe présente son mème au reste des participants. • Questions guides pour la présentation : ◦ Quelle question éthique ce mème aborde-t-il ? Pourquoi avez-vous choisi ce sujet et ce message ? En quoi votre mème reflète-t-il la culture et les valeurs numériques africaines ? 4. Discussion de groupe et évaluation (10 min) • Discutez de la manière dont les mèmes peuvent sensibiliser et promouvoir un comportement numérique positif à travers le continent africain. Comment les mèmes peuvent-ils lutter contre la désinformation, promouvoir le respect de la vie privée et encourager des interactions en ligne respectueuses ? Y a-t-il des risques à utiliser l’humour pour promouvoir des enjeux éthiques sérieux ? Comment les mèmes peuvent-ils se diffuser plus efficacement au sein des communautés africaines (via les réseaux sociaux, le bouche-à-oreille, etc.)
Note pour l’animateur	Ceux-ci peuvent aider les participants à trouver des idées de mèmes. 1. Confidentialité et sécurité des données Idée de mème : une comparaison humoristique entre une personne qui verrouille soigneusement les portes de son domicile et une autre qui partage sans discernement des informations personnelles en ligne (par exemple, un numéro de téléphone ou une adresse e-mail). Exemple de texte : « Ne laissez pas vos données à la portée de tous comme votre porte d’entrée ! #ProtégezVotreViePrivée » 2. Lutte contre la désinformation Idée de mème : une image virale montrant une personne enthousiaste partageant une fausse nouvelle, tandis qu’un super-héros spécialiste de la vérification des faits intervient pour l’en empêcher. Exemple de texte : « Avant de partager, vérifiez vos informations ! #StopTheSpread #FactCheckFirst » 3. Promotion de la diversité et de l’inclusion Idée de mème : un groupe de personnes d’horizons différents riant ensemble lors d’une conversation en ligne, avec un texte disant : « Lorsque nous nous respectons mutuellement en ligne, nous faisons du web un endroit meilleur ! #DigitalRespect »
Évaluation	Créativité : Le mème était-il visuellement attrayant et son message clair ? Pertinence culturelle : Le mème trouvait-il un écho dans la culture numérique et les valeurs africaines ? Efficacité du message : Dans quelle mesure le mème a-t-il su aborder la question éthique sur laquelle il portait ? Engagement : Le mème était-il humoristique et susceptible d'inciter les autres à participer à des discussions sur l'éthique numérique ?

Activité 4	Étude de cas sur l'activisme numérique : la mobilisation citoyenne en Afrique
Matériels nécessaires	• Documents imprimés relatifs aux études de cas / diapositives numériques • Accès à Internet pour la recherche • Tableau blanc pour les discussions de groupe
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	1. Analyse d'études de cas (30 min) Les participants passent en revue différents mouvements d'activisme numérique africains, tels que : • #BringBackOurGirls (Nigéria) – Sensibilisation au sort des lycéennes enlevées. • #ShutItAllDown (Namibie) – Mobilisation contre les violences sexistes. • Africtivistes (Afrique de l'Ouest) – Un réseau de cyberactivistes promouvant la démocratie. 2. Débat sous forme de jeu de rôle (30 min) • Attribuez une étude de cas à chaque groupe. • La moitié du groupe défend la stratégie du mouvement. • L'autre moitié en critique l'efficacité. 3. Débriefing et conclusions (15 min) • Qu'est-ce qui a fait le succès de chaque mouvement ? • Quelles stratégies numériques peuvent être améliorées pour les futures actions militantes ?
Évaluation	Comment les jeunes peuvent-ils poursuivre leur engagement numérique au-delà des tendances des réseaux sociaux ?

Activité 5	Réfléchir ensemble à des actions d'engagement numérique : « Le mur des idées »
Materiels nécessaires	• Tableaux à feuilles mobiles ou tableau blanc • Marqueurs & Post-it
Durée	45 minutes
Déroulement de l'activité	1. Introduction (10 min) : discuter de ce que signifie l'engagement civique numérique (par exemple, les pétitions, les campagnes sur les réseaux sociaux, le bénévolat numérique). Partager des exemples concrets provenant d'Afrique 2. Génération d'idées (20 min) • Répartir les participants en petits groupes. • Chaque groupe rédige au moins cinq actions numériques que les jeunes peuvent mener pour s'engager dans les questions civiques. Exemples : animer des Twitter Spaces sur le chômage des jeunes, organiser un défi Instagram pour sensibiliser au vote, créer des vidéos TikTok sur le changement climatique 3. Partage et discussion (15 min) Les groupes présentent leurs idées et placent des post-it sur le mur des idées.
Évaluation	Discutez pour déterminer quelles idées sont les plus réalisables et les plus efficaces.

Activity 6	Concevoir des projets d'engagement citoyen en ligne : « Présentez votre plan d'action numérique »
Matériels nécessaires	• Tableaux à feuilles mobiles ou Google Docs pour noter des idées de projets • Marqueurs et post-it • Appareils connectés à Internet
Durée	90 minutes
Déroulement de l'activité	1. Remue-méninges (20 min) Demandez aux participants : « Quelles sont les questions civiques qui vous tiennent à cœur ? » Exemples : la corruption, l'accès à l'éducation, l'emploi des jeunes, la santé mentale. 2. Conception du projet (40 min) En équipes, les participants élaborent un projet numérique comprenant : • Un objectif clair (par exemple, augmenter le nombre d'inscrits sur les listes électorales dans leur communauté) • Un public cible (par exemple, les jeunes, les groupes marginalisés) • Les outils numériques utilisés (par exemple, campagnes sur Twitter, messages de sensibilisation sur WhatsApp, pétitions en ligne) • Les mesures à prendre et le calendrier 3. Présentation et retours (30 min) • Chaque groupe présente son projet en 2 minutes. • Les autres participants et les animateurs donnent leur avis sur la faisabilité et l'impact du projet.
Évaluation	• Les participants ont-ils une bonne compréhension des différents enjeux civils ? • Les participants sont-ils capables de développer un projet numérique avec un objectif clair, des publics cibles adaptés, ainsi que des outils et des actions numériques appropriés ?



Module 3 - Culture numérique et sécurité en ligne



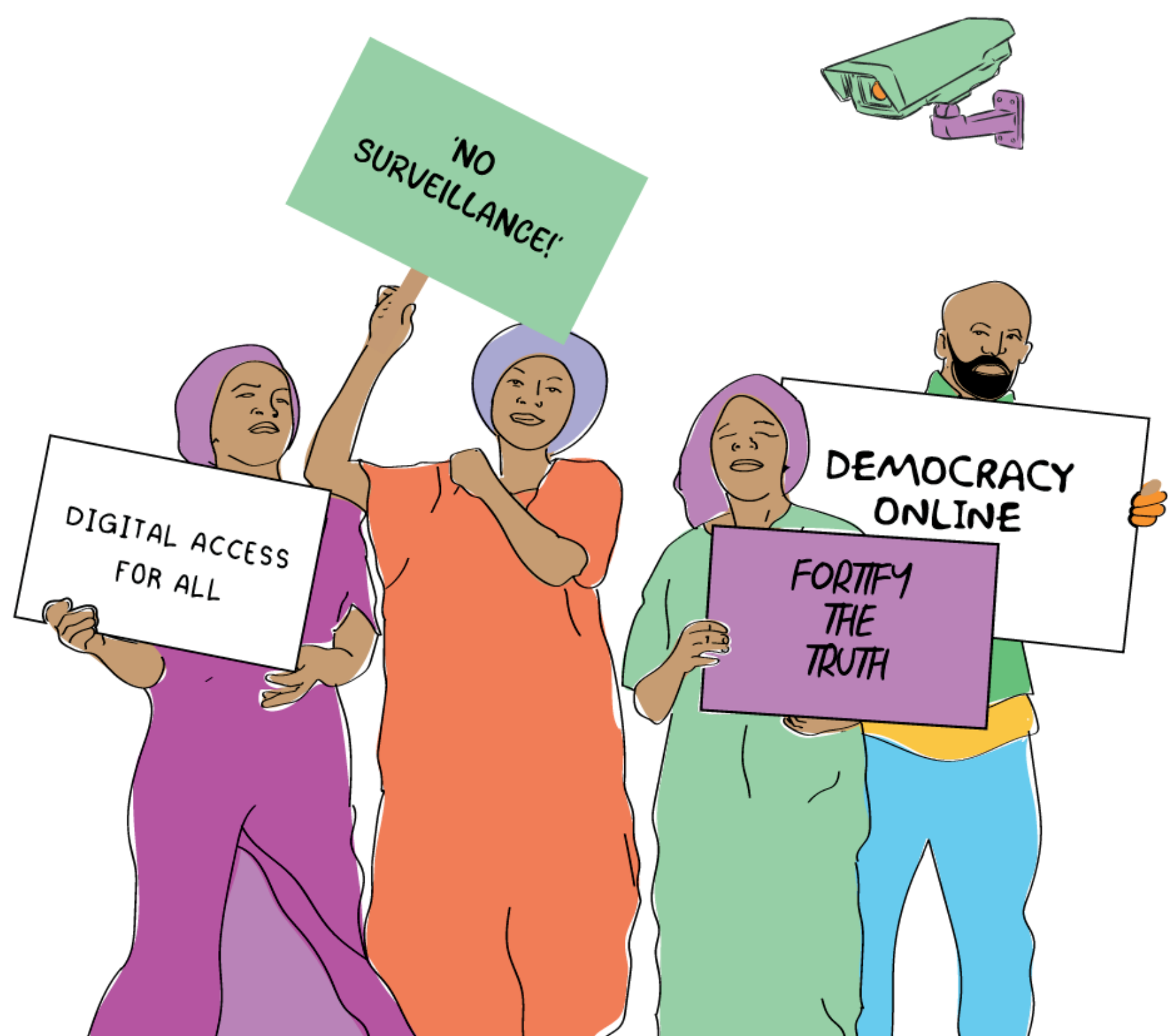
Activité 1	Démystifier les mensonges
Matériels nécessaires	◦ Cartes de scénario imprimées (ou copies numériques) s'inscrivant dans un contexte africain ◦ Tableau à feuilles mobiles ou tableau blanc pour prendre des notes pendant les discussions & Minuteur pour les discussions de groupe
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	1. Introduction (10 min) • Souligner que la désinformation et le cyberharcèlement constituent des problèmes mondiaux, mais qu'ils posent des défis régionaux spécifiques en Afrique, tels que : ◦ La propagation de fausses informations autour des élections, des questions de santé (par exemple, la COVID-19) ou de la politique. ◦ Le cyberharcèlement lié aux sensibilités culturelles, aux comportements sur les réseaux sociaux et au harcèlement en ligne. • Discutez de l'impact de la désinformation sur la stabilité sociale, économique et politique dans différents contextes. • Expliquez comment les participants seront répartis en groupes pour analyser des scénarios basés sur des exemples africains. 2. Scénarios de jeux de rôle (30 min au total) Instructions : • Répartissez les participants en petits groupes (3 à 5 personnes). • Chaque groupe reçoit un scénario basé sur un contexte africain et des menaces en ligne. • Ils disposent de 10 minutes pour discuter et décider de la manière dont ils réagiraient, en s'appuyant sur leur compréhension du paysage numérique africain. • Les groupes présentent leurs décisions, et l'animateur apporte ses commentaires en mettant l'accent sur les défis et les ressources numériques locaux. Scénario n° 1 : Désinformation électorale au Wakanda À l'approche d'une élection nationale au Wakanda, un message WhatsApp qui fait le tour du web affirme qu'un candidat en particulier a été impliqué dans une fraude électorale, en s'appuyant sur de fausses photos et vidéos. Les gens partagent ce message sans le vérifier. Questions de réflexion : • Comment vérifieriez-vous la crédibilité de cette affirmation ? • Quels outils ou ressources utiliseriez-vous pour vérifier les faits ? • Quel est l'impact de la diffusion de telles fausses informations dans un contexte politiquement sensible comme celui des élections ? Si un de vos proches partage ce message, comment réagiriez-vous ? Bonnes pratiques : • Faites appel à des organismes locaux de vérification des faits, tels qu'Africa Check ou FactCheck.org, pour vérifier ces allégations. • Signalez les publications suspectes aux modérateurs de la plateforme. • Encouragez les gens à s'informer auprès de médias fiables tels que BBC Africa, The Guardian Nigeria ou Al Jazeera Africa.

Scénarios	Scénario n° 2 : Cyberharcèlement à Tokmees Un lycéen de Tokmees est victime de harcèlement sur Instagram de la part de camarades de classe qui ont partagé une photo embarrassante de lui. L'élève est bouleversé, et le harcèlement se poursuit malgré ses tentatives pour le signaler. Questions de réflexion : • Quelle est la première mesure à prendre pour lutter contre le cyberharcèlement à Tokmees ? • Comment pouvez-vous soutenir la victime, et faut-il intervenir directement auprès de l'auteur du harcèlement ? • Quels sont les risques liés au fait d'ignorer ce problème, et comment peut-on impliquer la communauté ou les autorités ? • Quelles mesures de sécurité numérique pourraient être mises en place pour prévenir le cyberharcèlement dans les établissements scolaires ? Bonnes pratiques : • Utilisez les rapports existants ou disponibles sur le cyberharcèlement comme ressource pour comprendre les démarches juridiques à suivre. • Encouragez les élèves et les parents à signaler les cas de harcèlement à Instagram ou aux forces de l'ordre locales. Scénario n° 3 : Tentative d'hameçonnage à Timau Un habitant de Timau reçoit un SMS provenant d'une banque qui prétend devoir vérifier les informations de son compte en raison d'une « activité inhabituelle » et lui demande de cliquer sur un lien pour se connecter. Questions de réflexion : Quels sont les signaux d'alerte indiquant que ce message est une tentative d'hameçonnage ? Comment vérifieriez-vous si le message est légitime ou s'il s'agit d'une arnaque ? Quels conseils donneriez-vous à une personne susceptible de se faire piéger par ce type d'arnaque ? Quelles mesures les banques et les opérateurs de téléphonie mobile peuvent-ils prendre pour prévenir les tentatives d'hameçonnage au Kenya ? Bonnes pratiques : • Ne cliquez jamais sur des liens suspects. • Contactez directement la banque en utilisant les numéros officiels de son service client. • Utilisez l'authentification à deux facteurs (2FA) pour protéger vos comptes financiers. • Sensibilisez la population en vous appuyant sur les campagnes existantes menées par le Comité national de coordination de la lutte contre la criminalité informatique
Reflexion et discussions (20 mins)	Débat ouvert : Comment pouvons-nous sensibiliser les communautés locales à la sécurité numérique ? Comment ces scénarios peuvent-ils éclairer les comportements numériques et les réponses éthiques dans la vie réelle ? Critères d'évaluation : Les participants ont-ils fait preuve d'esprit critique pour identifier les menaces numériques dans les scénarios ? Ont-ils su utiliser des ressources africaines pertinentes (par exemple, des sites de vérification des faits, des organisations locales) ? Ont-ils mené des discussions approfondies et proposé des solutions applicables à leurs communautés ? Dans quelle mesure se sentent-ils en confiance pour gérer les menaces en ligne au sein de leurs propres environnements numériques ?

Activité 2	Audit de sécurité de mes applications
Matériels nécessaires	◦ Un smartphone ou un ordinateur disposant d'un accès à Internet ◦ Un accès à vos comptes personnels sur les réseaux sociaux (par exemple : Facebook, Instagram, Twitter/X, TikTok, Snapchat) ◦ Une liste de contrôle pour l'audit de sécurité (au format papier ou numérique)
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	1. Introduction (20 min) • Discutez de l'importance de la sécurité et de la confidentialité en ligne. • Présentez des cas concrets de violations de la vie privée et d'usurpation d'identité. • Expliquez les aspects clés d'un audit de sécurité : ▪ Paramètres de confidentialité ▪ Exposition des données personnelles ▪ Authentification à deux facteurs (2FA) ▪ Force des mots de passe 2. Audit de sécurité (20 min) Les participants passent en revue leurs propres comptes sur les réseaux sociaux à l'aide de la liste de contrôle de l'audit de sécurité : • Vérifier et mettre à jour les paramètres de confidentialité (qui peut voir les publications, les détails du profil). • Supprimer les informations sensibles de la biographie, des publications ou de l'historique d'activité. • Activer l'authentification à deux facteurs (2FA). • Changer les mots de passe faibles et éviter de réutiliser les mêmes mots de passe. • Passer en revue et supprimer les applications tierces ayant accès au compte. 3. Réflexion et discussion (20 min) • Les participants partagent ce qui les a le plus surpris. • Discuter des difficultés rencontrées pour améliorer les paramètres de sécurité. • Partager les bonnes pratiques pour garantir la sécurité numérique à long terme.
Notes pour l'animateur	Rafraîchir les connaissances des participants sur ce qu'est l'authentification à deux facteurs (2FA).
Évaluation	• Les participants ont-ils pu mettre à jour leurs paramètres de sécurité ? • Ont-ils supprimé ou modifié des informations personnelles ? • Dans quelle mesure sont-ils susceptibles de maintenir ces pratiques à l'avenir ? • Quels sont les problèmes de sécurité qui subsistent, et comment y remédier ?



Activité	Mon empreinte numérique
Materiels nécessaires	Accès à Internet, smartphone, ordinateur portable ou tablette
Durée	30 minutes
Déroulement de l'activité	1. Introduction : Expliquez ce qu'est une empreinte numérique et son impact. 2. Activité : • Les participants recherchent leur nom sur Internet et notent les résultats. Pour cela, ils se connecteront à n'importe quel navigateur Web (Google, Firefox, Chrome, etc.) et saisiront leur nom. • Essayez autant de variantes de votre nom que possible (par exemple, les trois prénoms, les deux premiers prénoms, etc.). L'idée est de voir la quantité d'informations que chacune de ces recherches vous fournit à votre sujet. 3. Réflexion : Partagez vos conclusions (sans divulguer de détails personnels) et discutez de la manière dont les informations persistent en ligne. 4. Conseils et plan d'action : Partagez des moyens de gérer son empreinte numérique.
Notes pour l'animateur	• Insistez sur le fait que même les contenus supprimés peuvent être archivés. • Donnez des exemples concrets d'empreintes numériques ayant eu un impact sur la carrière de certaines personnes. • Références utiles : https://lifelock.norton.com/learn/internet-security/ways-to-help-protect-your-personal-information-online
Évaluation	• Les participants comprennent-ils le concept d'empreinte numérique ? • Les participants comprennent-ils comment les données personnelles sont collectées en ligne ? • Ont-ils appris à limiter au maximum la divulgation d'informations personnelles sensibles ?



Activity 4	Le manuel du hacker
Materiels nécessaires	Tableau blanc et marqueurs
Durée	45 minutes
Déroulement de l'activité	Introduction : Répartissez les participants en petits groupes. Chaque groupe reçoit une fiche présentant un scénario de piratage réel. Scénario 1 : Vous recevez un e-mail urgent provenant apparemment de votre banque, vous informant que votre compte a été piraté. L'e-mail vous invite instamment à cliquer sur un lien et à vous connecter pour « sécuriser votre compte ». Le lien vous redirige vers un site web qui ressemble en tous points à la page de connexion de votre banque. Questions de discussion : • Quels sont les signaux d'alerte à repérer dans cet e-mail ? • Comment pouvez-vous vérifier si cet e-mail est authentique ? • Que devez-vous faire si vous avez déjà saisi vos identifiants ? • Quelles mesures pouvez-vous prendre pour éviter d'être victime d'attaques de phishing à l'avenir ? Scénario 2 Il y a cinq ans, Prince s'est inscrit sur un site de jeux en ligne en utilisant son adresse e-mail et son mot de passe. Ce site a ensuite été piraté, et toutes les identifiants de connexion ont été divulgués sur le dark web. Récemment, il a reçu une alerte indiquant que quelqu'un avait tenté de se connecter à son compte e-mail depuis un autre pays. Il est perplexe, car il n'a jamais communiqué son mot de passe à personne. Questions de réflexion : • Comment les pirates ont-ils probablement réussi à accéder à la messagerie de Jake ? • Qu'est-ce que le « credential stuffing » et pourquoi la réutilisation des mots de passe est-elle dangereuse ? • Que devrait faire Jake immédiatement pour sécuriser ses comptes ? • Quels outils ou quelles habitudes peuvent aider à éviter que cela ne se reproduise à l'avenir ? Scénario 3 Le téléphone de Sara sonne, et son interlocuteur prétend travailler pour son opérateur de téléphonie mobile. Il l'informe d'une « activité suspecte » sur son compte et lui demande de confirmer son identité en fournissant son numéro de téléphone et les quatre derniers chiffres de sa carte d'identité nationale. Quelques minutes plus tard, elle reçoit un message lui indiquant que sa carte SIM a été désactivée. Questions de réflexion : • Quelles erreurs Sara a-t-elle commises dans cette situation ? • Pourquoi l'ingénierie sociale est-elle une technique de piratage efficace ? • Que devrait-elle faire maintenant pour récupérer l'accès à son compte et se protéger à l'avenir ? • Quels sont les meilleurs moyens de vérifier l'identité d'un interlocuteur avant de lui communiquer des informations sensibles ?

	Activité : Chaque groupe présente ses conclusions en 2 à 3 minutes. À travers la discussion, présentez les bonnes pratiques : • Utiliser des mots de passe forts et uniques à l'aide d'un gestionnaire de mots de passe. • Activer l'authentification multifactorielle (MFA). Vérifier régulièrement s'il y a eu des fuites de données (par exemple, à l'aide de « Have I been Pwned »). Faites une brève démonstration de la configuration d'un gestionnaire de mots de passe et de l'authentification multifactorielle. Mettez les participants au défi de créer un mot de passe fort en utilisant trois mots sans rapport entre eux, ainsi que des chiffres et des symboles. Réflexion et conclusions (15 minutes) Demandez aux participants de noter une conclusion clé et une mesure qu'ils mettront en œuvre immédiatement. Partagez des ressources pour approfondir les bonnes pratiques en matière de cybersécurité.
Notes pour l'animateur	Les pirates informatiques utilisent diverses techniques pour voler les identifiants de compte, notamment l'ingénierie sociale, le phishing, le « credential stuffing » et les attaques par dictionnaire. L'ingénierie sociale consiste à inciter les individus à révéler des données personnelles en se faisant passer pour des entités de confiance, tandis que le phishing consiste à diffuser des e-mails, SMS ou appels frauduleux pour tromper les utilisateurs. Le credential stuffing exploite les mots de passe divulgués lors de failles de données antérieures, car de nombreuses personnes réutilisent les mêmes identifiants sur plusieurs comptes. Les attaques par dictionnaire consistent à cracker des mots de passe hachés à l'aide de mots courants ou d'identifiants précédemment divulgués. Ces méthodes permettent aux cybercriminels d'obtenir un accès non autorisé aux comptes, ce qui peut entraîner des fuites de données. • Pour se protéger contre ces menaces, il est recommandé d'utiliser des mots de passe forts et uniques pour chaque compte, qui peuvent être gérés à l'aide d'un gestionnaire de mots de passe. • L'activation de l'authentification multifactorielle (MFA) ajoute une couche de sécurité supplémentaire en exigeant un deuxième facteur d'authentification en plus du mot de passe. • Des outils de sécurité tels que Watchtower surveillent les menaces potentielles en identifiant les identifiants faibles ou compromis et en suggérant des améliorations en matière de sécurité. • Rester vigilant et proactif grâce à ces mesures réduit considérablement le risque d'exposition des informations personnelles en ligne.
Évaluation	• Les participants ont-ils compris les techniques de piratage couramment utilisées pour voler des informations personnelles ? • Ont-ils identifié les moyens de se protéger contre les cybermenaces ? • Ont-ils pris conscience de l'importance d'utiliser un gestionnaire de mots de passe pour assurer leur sécurité en ligne ?

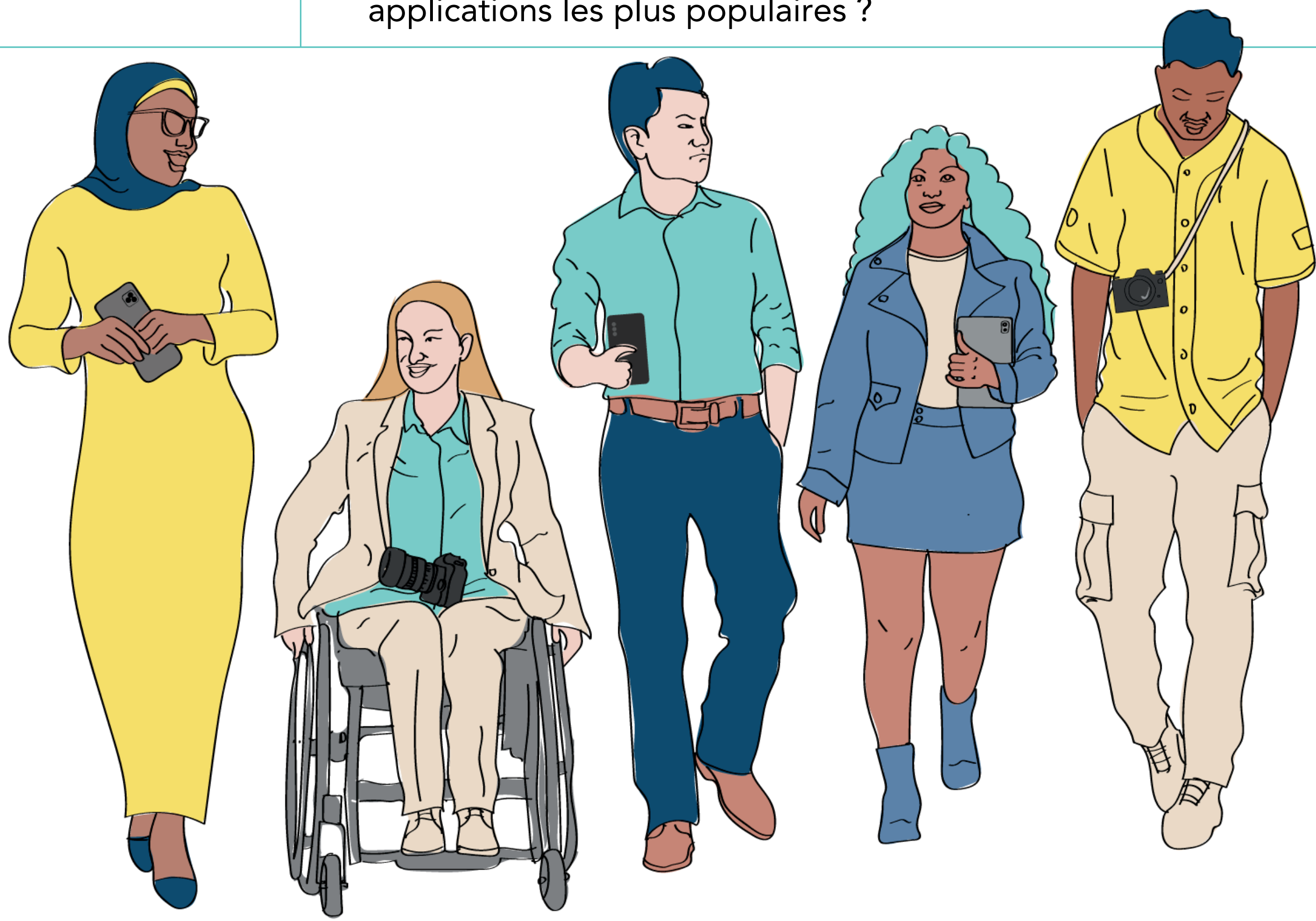
Activité 5	Vraie ou fausse information ?
Matériels nécessaires	1.Exemples de titres d’actualités réelles et de fausses informations, sous forme imprimée ou numérique • « Boire des feuilles de neem bouillies prévient l’infection au COVID-19, selon l’OMS. » • « La Cour suprême du Kenya confirme les résultats de l’élection présidentielle après un recours de l’opposition. » • « Le Nigeria va remplacer le naira par le bitcoin comme monnaie officielle d’ici 2025. » • « L’Ouganda introduit le codage comme matière obligatoire dans les écoles primaires et secondaires. » • « L’Union africaine interdit aux femmes d’occuper des postes politiques de haut niveau afin de “préserver la culture”. » 2.Appareils connectés à Internet (smartphones, tablettes ou ordinateurs). 3.Accès à des sites web de vérification des faits : (Google Fact Check Explorer, Snopes, Reuters Fact Check, AFP Fact Check) 4.Projecteur/tableau à feuilles mobiles (facultatif) pour les discussions de groupe.
Durée	45 minutes
Déroulement de l’activité	Étape 1 : Attribuer un titre de fausse information à chaque groupe. Étape 2 : Chaque groupe effectue des recherches sur son titre à l’aide d’outils de vérification des faits tels que Snopes ou Google Fact Check Explorer. Étape 3 : Les groupes présentent : • Si l’information était vraie ou fausse. • Comment ils ont vérifié l’information. • Quelles sources les ont aidés à découvrir la vérité. Étape 4 : Les groupes présentent leurs conclusions, puis l’animateur révèle quels titres étaient vrais ou faux. Guide de discussion basé sur les scénarios : 1. Santé • Fausse information : « Boire des feuilles de neem bouillies prévient l’infection au COVID-19, selon l’OMS. » • Réalité : L’Organisation mondiale de la santé (OMS) n’a jamais recommandé les feuilles de neem comme remède ou mesure préventive contre le COVID-19. Cette désinformation s’est largement répandue sur les réseaux sociaux pendant la pandémie, suscitant de faux espoirs et entraînant des pratiques sanitaires risquées. 2. Gouvernance et élections • Information vraie : « La Cour suprême du Kenya confirme les résultats de l’élection présidentielle après une contestation de l’opposition. » • Réalité : Cela s’est produit en septembre 2022, lorsque la Cour suprême du Kenya a rejeté les recours contestant la victoire électorale de William Ruto, confirmant ainsi qu’il avait été légitimement élu président.

	3. Évolutions économiques Fausse information : « Le Nigeria va remplacer le naira par le bitcoin comme monnaie officielle d'ici 2025. » Réalité : Bien que le Nigeria se soit penché sur la réglementation des cryptomonnaies et ait lancé l'eNaira (une monnaie numérique), il n'a pas annoncé que le bitcoin deviendrait la monnaie nationale officielle. Cette rumeur s'est répandue en raison de l'intérêt croissant du Nigeria pour les solutions financières numériques 4. Éducation Fait avéré : « L'Ouganda introduit le codage comme matière obligatoire dans les écoles primaires et secondaires. » Réalité : En 2022, le gouvernement ougandais a annoncé l'intégration du codage dans les programmes scolaires afin de renforcer la culture numérique chez les jeunes élèves, s'alignant ainsi sur les tendances mondiales en matière d'éducation. 5. Égalité entre les sexes Fausse information : « L'Union africaine interdit aux femmes d'occuper des postes politiques de haut niveau afin de "préserver la culture" ». Réalité : L'Union africaine promeut activement l'égalité entre les sexes et met en œuvre des politiques visant à encourager le leadership des femmes dans la gouvernance. Cette affirmation erronée déforme la position de l'UA et suscite des craintes inutiles concernant les progrès en matière de droits des femmes. Questions de réflexion : Quelles stratégies pouvons-nous utiliser pour identifier les fausses informations ? Quel est l'impact des fausses informations sur la société ? Pourquoi les gens se laissent-ils berner par la désinformation ? Comment pouvons-nous sensibiliser les autres à l'éducation aux médias ? Partagez des ressources supplémentaires que les participants pourront utiliser pour vérifier la véracité des informations à l'avenir
Notes pour l'animateur	• Encouragez le débat : invitez les participants à discuter des raisons pour lesquelles certains titres semblent vrais ou faux. • Suscitez l'intérêt : le sujet peut être sérieux, mais recourir à l'humour (par exemple, en citant des exemples absurdes de fausses informations) permet de maintenir l'intérêt des participants. • Privilégiez l'aspect pratique : enseignez aux participants des techniques rapides de vérification des faits, telles que la recherche des sources originales, l'examen des URL et l'analyse de la crédibilité de l'auteur.
Évaluation	• Les participants savent-ils faire la différence entre les informations véridiques et la désinformation ? • Connaissent-ils les outils disponibles pour vérifier les informations et les publications sur les réseaux sociaux ?



Activité 6	Des conditions générales de vente/confidentialité trop longues
Matériels nécessaires	Extraits des conditions générales, tableaux à feuilles mobiles et marqueurs pour les discussions
Duration	45 minutes
Déroulement de l'activité	1. Discussion d'introduction (10 min) • Demandez aux participants : « Combien d'entre vous ont lu les conditions générales avant de les accepter ? » (La plupart répondront « non » !) • Expliquez que de nombreuses applications dissimulent des clauses surprenantes, voire abusives, qui ont une incidence sur la vie privée et le consentement. 2. Défi rapide : Trouvez les failles ! (10 min) • Répartissez les participants en petits groupes. • Remettez à chaque groupe des extraits de conditions générales réelles (énumérées ci-dessous). ◦ Instagram (Propriété des données et autorisations) ◦ Clause : « Nous pouvons collecter des informations sur l'appareil que vous utilisez pour accéder à la plateforme, notamment votre adresse IP, les identifiants de votre appareil, votre historique de navigation et vos habitudes de frappe. » ◦ Facebook (Reconnaissance faciale) ◦ Clause : « Si vous activez la reconnaissance faciale, nous analyserons les photos et vidéos sur lesquelles vous apparaissez afin de suggérer des identifications pour vous et d'autres personnes. ◦ Zoom (Accord d'utilisation des données pour l'IA) ◦ Clause : « Zoom se réserve le droit d'accéder aux données des clients, de les stocker et de les utiliser à des fins d'apprentissage automatique et d'entraînement de l'IA. ◦ LinkedIn (Suivi des utilisateurs et ciblage publicitaire) ◦ Clause : « Nous collectons des informations sur vos contacts, votre localisation et votre engagement afin de personnaliser les publicités. » 3. Travail à faire : Ils doivent repérer et surligner les clauses problématiques en 10 minutes. Une fois le temps écoulé, chaque groupe présente la clause la plus choquante qu'il a trouvée. (10 minutes) 4. Guide de discussion basé sur l'extrait Cas n° 1 : Instagram peut modifier et diffuser vos photos et vidéos sans vous rémunérer, même si vous les supprimez ! Cas n° 2 : TikTok peut suivre ce que vous tapez, même sur d'autres applications ! Cas n° 3 : Facebook peut analyser votre visage sur des photos que vous n'avez pas publiées, ce qui pourrait constituer une violation des lois sur la protection des données biométriques. Cas n° 4 : Vos appels vidéo et vos discussions peuvent être utilisés pour entraîner des modèles d'IA ! Cas n° 5 : Même si votre profil est privé, LinkedIn suit les personnes avec lesquelles vous interagissez.

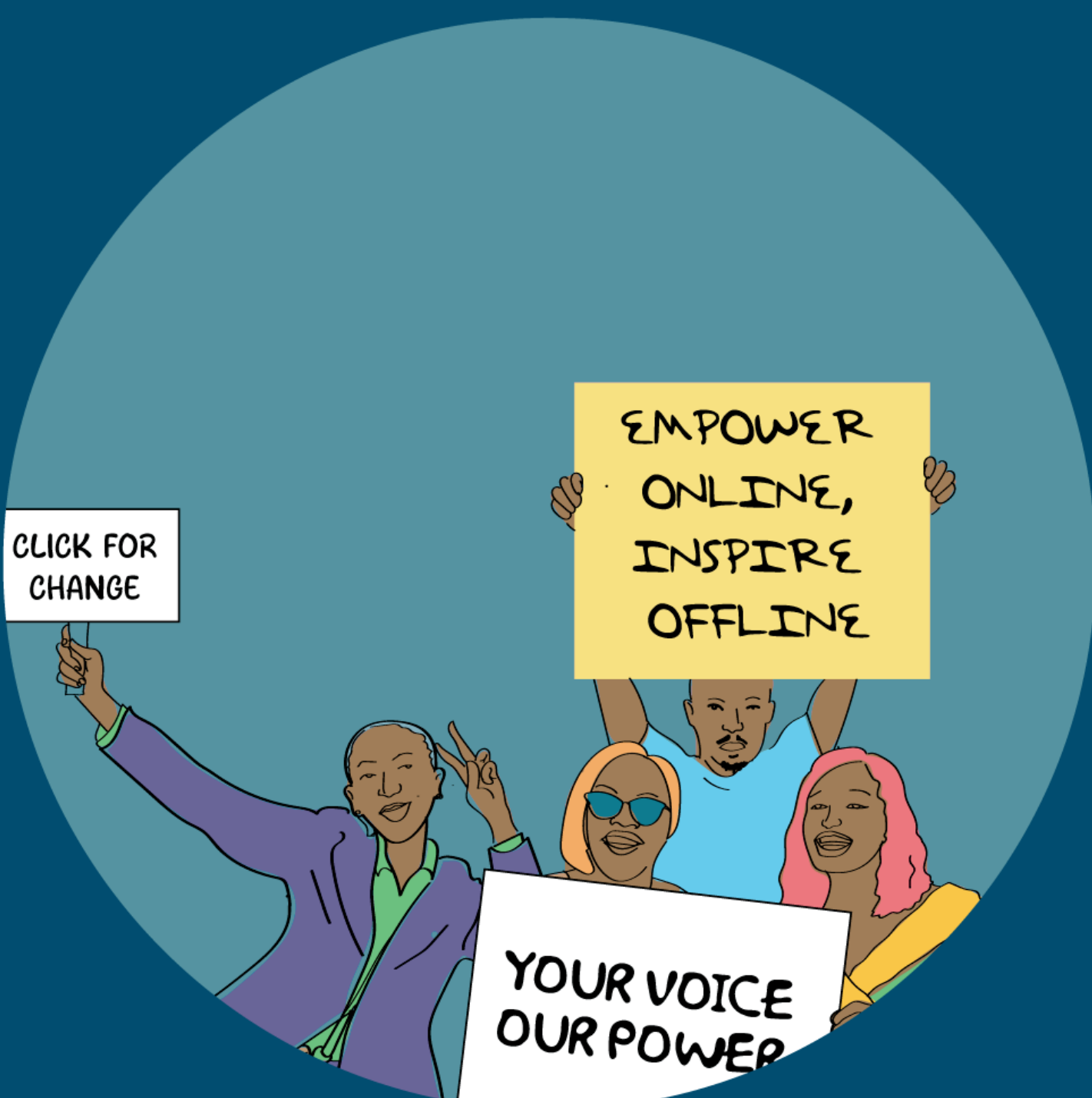
Notes pour l'animateur	Bilan et discussion (15 min) • Certaines de ces clauses vous ont-elles surpris ? Pourquoi, ou pourquoi pas ? • Quel est l'impact de ces conditions sur votre vie privée et votre sécurité ? • Quels sont les moyens de protéger votre consentement numérique et vos droits en ligne ? • Avez-vous déjà été confronté à une situation où une application a fait un usage abusif de vos données personnelles ? Conseils pour vous protéger : • Utilisez des outils tels que « Terms of Service ; Didn't Read » (TOSDR) pour résumer et évaluer les conditions générales. • Ajustez vos paramètres de confidentialité sur les applications et les sites web. ◦ Utilisez des mots de passe forts et uniques, et activez l'authentification multifactorielle. ◦ Évitez d'accorder des autorisations inutiles (par exemple, le suivi de localisation ou l'accès au microphone). ◦ Lisez au moins les sections clés des conditions générales avant de les accepter.
Conclusion finale	• En vous informant sur les conditions générales, vous serez en mesure de faire des choix plus sûrs en ligne et de prendre le contrôle de votre vie privée numérique. Faites les bons choix ! • Facultatif : terminez en diffusant une courte vidéo sur le consentement numérique et la protection des données (par exemple, des conférences TED ou des campagnes de sensibilisation à la protection de la vie privée).
Évaluation	• Les participants prennent-ils désormais conscience de l'importance de lire les conditions d'utilisation avant de les accepter ? • Ont-ils compris les conséquences d'une acceptation aveugle de ces conditions ? • Ont-ils mis en pratique leurs compétences pour repérer les clauses problématiques ou surprenantes dans les conditions d'utilisation des applications les plus populaires ?



Activité 7	Des relations numériques saines
Materiels nécessaires	Scénarios imprimés et cartes vertes et rouges
Durée	45 minutes
Déroulement de l'activité	1. Jeu « Drapeau rouge / Drapeau vert » (15 minutes) : Dans ce jeu, les participants écouteront différents scénarios liés au consentement numérique et aux rencontres en ligne. Ils lèveront une carte VERTE s'ils estiment que la situation est saine et une carte ROUGE s'ils la jugent problématique. Après chaque scénario, l'animateur mènera une brève discussion sur les raisons pour lesquelles le comportement est acceptable ou constitue un signal d'alerte : Partage des mots de passe « Je te fais confiance, donc je pense qu'on devrait partager nos mots de passe pour nos comptes de réseaux sociaux et nos messageries. Ça nous aidera à rester plus proches ! » Signal rouge – Le partage de mots de passe peut être une forme de contrôle et porte atteinte à la vie privée. Les relations saines respectent les limites numériques. Prendre des nouvelles sans pression « Salut, je sais que tu es sorti avec des amis. Je prends juste des nouvelles pour savoir comment se passe ta journée. Pas de pression pour répondre.» Signal vert – Cela montre de l'attention sans contrôle. La personne respecte ton espace et n'exige pas de mises à jour constantes. Faire pression pour obtenir des photos « Si tu tiens vraiment à moi, tu m'enverras une jolie photo. Tu ne me fais pas confiance ? » Signal rouge – Il s'agit d'une forme de manipulation émotionnelle. Le consentement doit toujours être donné librement, sans aucune pression. Respecter les limites « Tu m'as dit que tu n'étais pas à l'aise avec les appels vidéo le soir, donc je ne t'appellerai pas à moins que tu ne me dises que ça te convient. » Signal vert – Le respect des limites exprimées par l'autre est un élément essentiel des relations numériques saines. Demandes inattendues de localisation « Où es-tu en ce moment ? Partage ta localisation pour que je sache que tu vas bien. » Signal rouge – Même si la sécurité peut être une préoccupation légitime, exiger de connaître la localisation en temps réel peut être un signe de contrôle ou de harcèlement numérique. Publier des conversations privées « Haha, regarde ce que [Nom] m'a dit hier soir ! » (publie une capture d'écran de messages privés dans un groupe de discussion) Signal rouge – Partager des conversations privées sans consentement constitue une violation majeure de la vie privée. Demander la permission avant de taguer « Salut, j'ai pris des photos sympas de nous au café aujourd'hui. Ça te dérange si je te tague quand je les publierai ? »

	Ignorer un « non » : « Je sais que tu as dit que tu n’aimais pas envoyer de selfies, mais tu pourrais faire une exception, juste cette fois-ci ? » Signal rouge – Si quelqu’un ignore une limite une fois, il y a de fortes chances qu’il le refasse. Le consentement est continu et doit être respecté. Bloquer quelqu’un après une rupture : « Je ne veux pas rester en contact après notre rupture, alors je le bloque pour préserver ma tranquillité d’esprit. » Signal vert – Fixer des limites numériques après une rupture est sain et peut être un acte de bien-être personnel. Faire culpabiliser à propos des réponses « Pourquoi tu mets autant de temps à répondre ? Je vois que tu es en ligne mais que tu ne me réponds pas. Est-ce que je compte vraiment pour toi ? » Signal rouge – Exiger des réponses instantanées est un signe de comportement contrôlant. Les relations saines respectent le temps personnel. Discussion de scénarios (20 min) : Répartissez les participants en petits groupes et attribuez à chacun un scénario réel lié au consentement numérique. Les groupes discutent de la manière dont ils réagiraient, puis partagent leurs réflexions. Scénario n° 1 : captures d’écran sans consentement Vous vous confiez à une personne rencontrée en ligne au sujet d’un problème personnel. Plus tard, vous découvrez qu’elle a partagé des captures d’écran de votre conversation dans un groupe de discussion sans votre autorisation. Que faites-vous ? Comment réagissez-vous face à cet abus de confiance ? Scénario n° 2 : pression pour partager votre position Vous discutez avec quelqu’un depuis quelques semaines, et cette personne ne cesse de vous demander de partager votre position en temps réel chaque fois que vous sortez. Cela vous met mal à l’aise, mais elle insiste en prétextant des raisons de sécurité. Comment gérez-vous cette situation ? Scénario 3 : Faux profils et « catfishing »: Vous discutez avec quelqu’un en ligne depuis quelques mois, et cette personne évite les appels vidéo ou les rencontres en personne. Vous faites une recherche inversée sur ses photos de profil, découvrez qu’elles appartiennent à quelqu’un d’autre. Que devez-vous faire ensuite? Scénario n° 4 : Messages inappropriés après avoir dit « non » Vous avez clairement fait savoir à quelqu’un que certains types de messages (drapeurs, à caractère sexuel, agressifs) vous mettaient mal à l’aise, mais cette personne continue de vous en envoyer. Comment devez-vous réagir ? Quand est-il approprié de la signaler ou de la bloquer ? Scénario n° 5 : Deepfakes et images retouchées :Vous recevez une photo de vous que quelqu’un a retouchée pour la rendre compromettante. Cette personne prétend que ce n’est qu’une blague, mais vous vous sentez mal à l’aise. Elle menace désormais de la diffuser si vous ne cédez pas à ses exigences. Quelle approche adopteriez-vous ? Scénario n° 6 : Appels vidéo inattendus : Vous échangez des messages avec quelqu’un en ligne, et cette personne vous passe un appel vidéo à l’improviste, sans prévenir. Cela vous met mal à l’aise, mais elle se fâche lorsque vous ne répondez pas. Comment faire respecter vos limites ? Scénario n° 7 : Vengeance et menaces : Après une dispute, une personne en ligne en qui vous aviez confiance menace de divulguer vos messages ou photos personnels à votre famille ou à votre employeur. Comment gérez-vous cette situation, et quelles mesures pouvez-vous prendre pour assurer votre sécurité.
Notes pour l’animateur	Discutez de la manière dont le consentement numérique s'applique au-delà des relations amoureuses (par exemple, dans le cadre de l'amitié, de la famille ou de la vie professionnelle)
Évaluation:	• Les participants comprennent-ils ce que sont des relations numériques saines et comment établir des limites claires lors d'échanges en ligne ? • Les participants sont-ils capables de repérer les signaux d'alerte lors d'interactions numériques ? • Sont-ils davantage conscients de la manière dont le consentement s'applique aux rencontres en ligne ?

Module 4 - Plaidoyer numérique et campagne menées par les jeunes



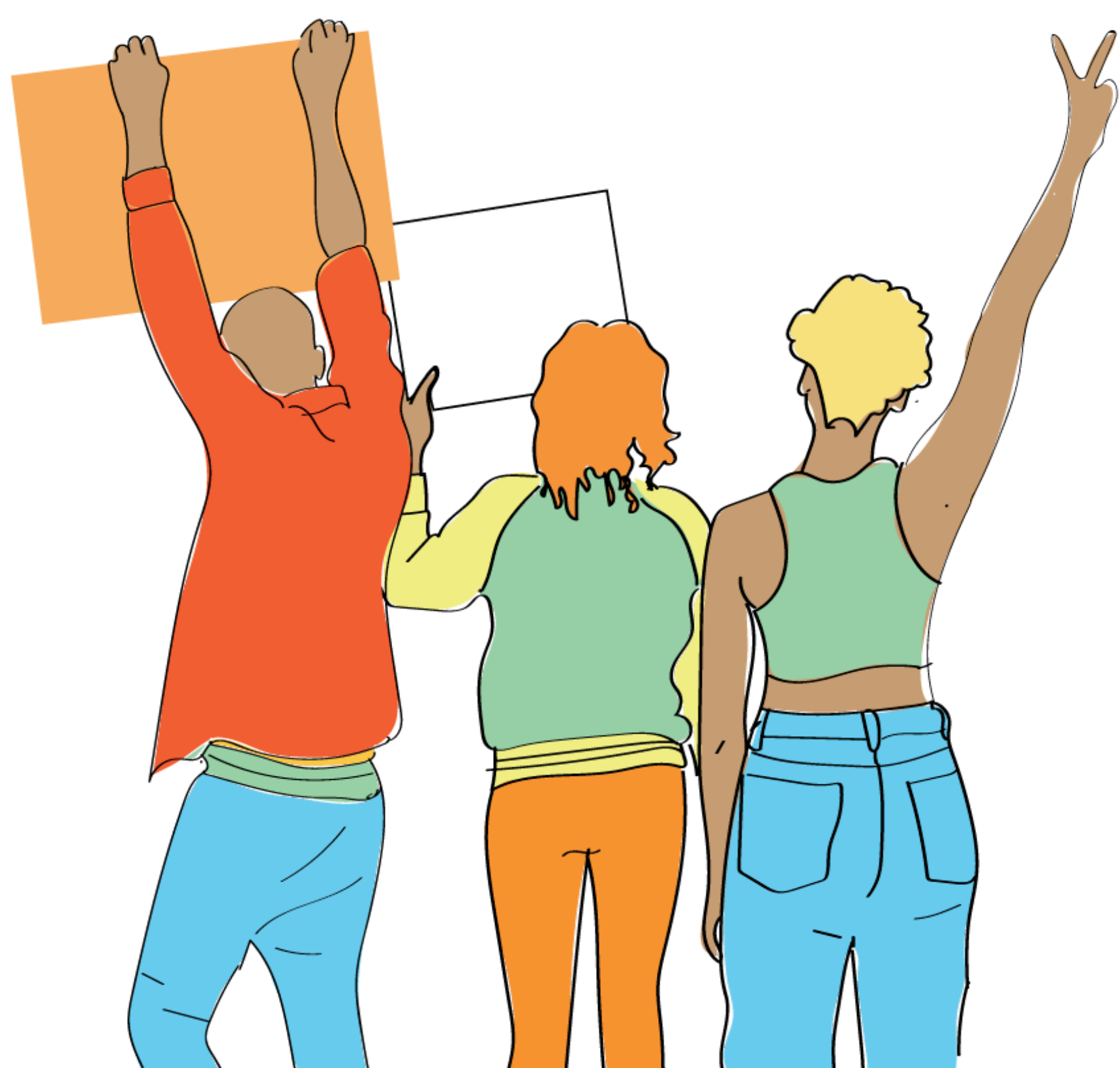
Activité 1	Amplifier la voix des jeunes
Matériels nécessaires	Tableau à feuilles mobiles et stylo, Google Docs, Canva, Dropbox Paper (tout outil disponible peut être utilisé)
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	Au sein de votre patrouille, suivez les étapes ci-dessous pour mettre en place une campagne de plaidoyer • Identifiez un problème que vous souhaitez changer dans votre communauté en lien avec les défis liés aux droits numériques, et faites entendre la voix des jeunes acteurs • Ciblez le défi spécifique en matière de droits numériques qui vous tient à cœur, en lien avec ce problème • Définissez le but et les objectifs de la campagne. • Identifiez les parties prenantes que vous souhaitez influencer avec votre campagne. • Élaborez les messages clés qui soutiendront votre campagne. • Sélectionnez des actions de plaidoyer qui vous aideront à atteindre votre but et vos objectifs. • Identifiez les personnes, les organisations et les décideurs politiques que vous contacterez pour établir des partenariats et former des coalitions. • Définissez les indicateurs que vous utiliserez pour mesurer et évaluer le succès de votre campagne. Partagez votre projet avec le reste de l'équipe lors d'une séance plénière afin de recueillir des commentaires qui vous aideront à l'améliorer
Notes pour l'animateur	D'autres domaines d'action à explorer sont les suivants : Espaces numériques ouverts : faciliter et promouvoir un espace numérique inclusif et sûr, en le protégeant contre les cyberattaques et en décourageant les coupures d'Internet imposées par les gouvernements, en accordant une attention particulière aux groupes marginalisés. Accès à l'information : renforcer les politiques visant à garantir le droit d'accès à l'information en ligne, la transparence et l'intégration dans la gouvernance démocratique en mettant l'accent sur l'accessibilité et les données ouvertes. Lutte contre la désinformation : soutenir l'élaboration et la mise en œuvre de mesures ciblées pour contrer les campagnes de désinformation et renforcer la résilience numérique. Innovation civique pour une meilleure participation publique : plaider en faveur d'un environnement propice qui encourage l'innovation numérique émanant de la société civile, visant à démystifier les questions de gouvernance et à élargir la participation publique. Gouvernance éthique et inclusive de l'IA : plaider en faveur de politiques qui favorisent une utilisation responsable et transparente de l'IA et du big data afin de renforcer l'engagement civique, de protéger les droits de l'homme et de relever les défis sociétaux, tout en veillant à ce que ces technologies ne renforcent pas les préjugés ni ne sapent les processus démocratiques.
Évaluation	• Les enjeux liés aux droits numériques avaient-ils été clairement cernés avant la conception de la campagne ? Les messages clés de sensibilisation étaient-ils bien définis et adaptés aux différents publics ? • Les plateformes numériques choisies étaient-elles adaptées pour atteindre le public cible ? L'équipe a-t-elle su intégrer efficacement les éléments multimédias (vidéos, visuels pour les réseaux sociaux, blogs) ? • Pensez-vous que cette campagne était réalisable et faisable ? Pourquoi ou pourquoi pas ? Comment s'est déroulé l'élaboration de cette campagne ? Quels défis avez-vous rencontrés ?

Activité 2	Le plaidoyer numérique en action
Matériels nécessaires	Accès à Internet, smartphone, ordinateur portable ou tablette
Durée	30 minutes
Déroulement de l'activité	1. Introduction : Expliquez ce qu'est une empreinte numérique et son impact. 2. Activité : Les participants recherchent leur nom sur Internet et notent les résultats. Pour cela, ils se connecteront à n'importe quel navigateur Web (Google, Firefox, Chrome, etc.) et saisiront leur nom. • Essayez autant de variantes de votre nom que possible (par exemple, les trois prénoms, les deux premiers prénoms, etc.). L'idée est de voir la quantité d'informations que chacune de ces recherches vous fournit à votre sujet. 3. Réflexion : Partagez vos découvertes (sans révéler de détails personnels) et discutez de la manière dont les informations persistent en ligne. 4. Conseils et plan d'action : Partagez des moyens de gérer son empreinte numérique.
Notes pour l'animateur	Insistez sur le fait que même les contenus supprimés peuvent être archivés. Donnez des exemples concrets d'empreintes numériques ayant eu un impact sur la carrière de certaines personnes. Référence utile : https://lifelock.norton.com/learn/internet-security/ways-to-help-protect-your-personal-information-online
Évaluation	• Les participants comprennent-ils le concept d'empreinte numérique ? • Les participants comprennent-ils comment les données personnelles sont collectées en ligne ? • Ont-ils appris à limiter au maximum la divulgation d'informations personnelles sensibles ?



Activité 3	Construction d'un mouvement (Mobilisation citoyenne)
Matériels nécessaires	Tableaux à feuilles mobiles ou grandes feuilles de papier, marqueurs ou stylos, post-it (facultatif), documents imprimés contenant des questions guides (facultatif)
Durée	45 minutes
Déroulement de l'activité	Introduction et contexte (5 min) : Expliquer l'importance de la construction d'un mouvement dans le cadre du changement social, en mettant l'accent sur la défense des droits numériques (par exemple, la liberté d'expression, la vie privée, l'accès à Internet). Mettre en avant des exemples concrets de mouvements numériques (par exemple, #SaveTheInternet, #MeToo, #BlackLivesMatter). Étape 1 : Présentez brièvement les trois tâches principales : • Identifier les étapes de la construction d'un mouvement • Répertorier les obstacles à la construction d'un mouvement • Distinguer les mouvements des campagnes Étape 2 : Travail en groupe (25 min) : Les participants, répartis en groupes, doivent réaliser les tâches suivantes :
Tâche des groupes	Écrivez chaque étape sur un tableau et donnez un exemple lié aux droits numériques. Exercice 1 : Identifier et décrire les étapes de la construction d'un mouvement (10 min) Chaque groupe décrit les étapes clés de la construction d'un mouvement, telles que : • Poser les bases : sensibilisation et identification des enjeux – Reconnaître le problème, identifier les parties prenantes. • Mobilisation et renforcement de la communauté – Rassembler les gens, définir des valeurs communes. • Lancer l'action numérique : stratégie et définition des objectifs – Élaborer des objectifs clairs, définir des tactiques. • Maintenir l'élan : action et plaidoyer – Mettre en œuvre les plans (par exemple, manifestations, pétitions en ligne, campagnes). • Célébrer et réfléchir : pérennité et croissance – Maintenir la dynamique, impliquer de nouveaux membres, assurer un impact à long terme. Exercice 2 : Identifier les barrières à la constitution du mouvement (7 min) Les groupes partagent les barrières à l'élaboration et au maintien des mouvements. Les barrières peuvent être : • La censure & la répression en ligne (Les gouvernements bloquent ou surveillent activistes) • Désinformation & Mésinformation (Faux récits qui affaiblissent la cause) • Ressources limitées (Manque de fonds, compétences ou accès au numérique) • Burn-out des activistes & faible implication (Difficultés à maintenir l'élan) Tâche de groupe : Lister au moins 5 barrières et proposer des solutions possibles pour deux d'entre-elles.

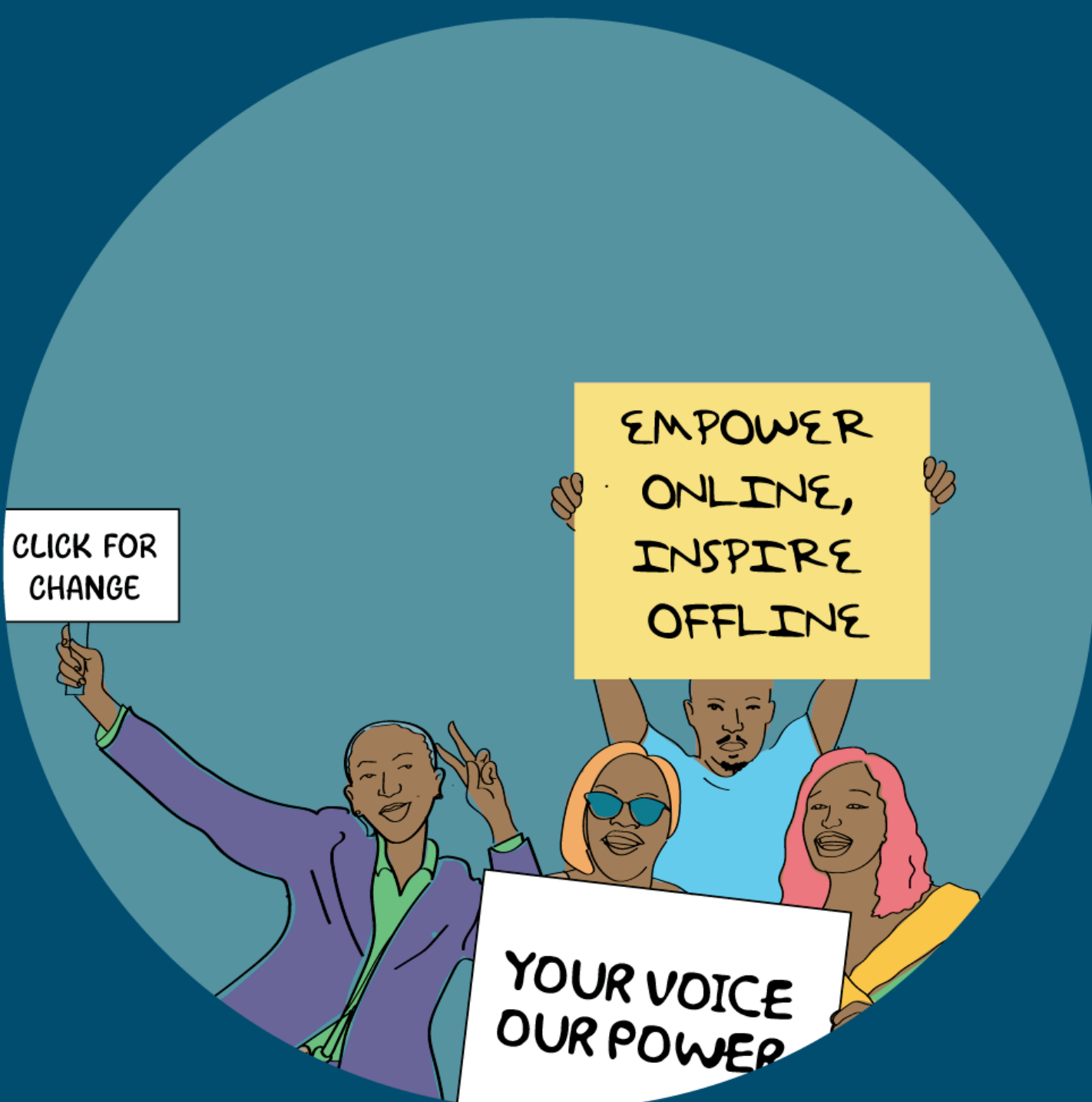
	Exercice 3 : Distinguer les mouvements des campagnes (8 min) Les groupes définissent ces deux termes et identifient leurs principales différences : • Mouvements : à long terme, de grande envergure, portés par la base (par exemple, le mouvement pour la liberté sur Internet). • Campagnes : à court terme, avec des objectifs précis, efforts organisés au sein d'un mouvement (par exemple, une pétition visant à faire adopter une loi sur la protection de la vie privée sur Internet). Les groupes donnent un exemple réel ou hypothétique pour chacun. • Présentez un tableau comparatif succinct sur un tableau à feuilles mobiles. 3. Présentations des groupes et discussion (10 min) : • Chaque groupe présente ses principales conclusions en 2 minutes. • L'animateur mène une brève discussion sur la manière dont ces idées s'appliquent au plaidoyer numérique dans la vie réelle. Sujets de discussion possibles : • Comment les outils numériques peuvent-ils aider à surmonter les obstacles ? • Qu'est-ce qui fait le succès des mouvements à long terme ?
Évaluation & Réflexion	Chaque participant note un point clé retenu de la session.
Feedback	Demandez à 2 ou 3 participants : • Quelle est la chose la plus surprenante que vous ayez apprise ? • Vous sentez-vous plus à l'aise pour comprendre comment se construit un mouvement ? • Comment mettriez-vous ces enseignements en pratique dans votre action militante au quotidien ?
Évaluation alternative	Utilisez une échelle rapide à base d'émojis ou de gestes (par exemple, pouce levé ou baissé) pour évaluer le niveau de compréhension.



Activité 4	Organisation de réunions publiques virtuelles
Matériels nécessaires	Accès à Internet, smartphone, ordinateur portable ou tablette
Durée	45 minutes (Permettre aux participants d'acquérir les compétences nécessaires pour créer et promouvoir des pétitions en ligne tout en défendant les droits numériques, afin qu'ils puissent mobiliser efficacement les parties prenantes et recueillir le soutien du public.)
Déroulement de l'activité	• Dans votre patrouille, identifiez un problème lié aux droits numériques qui affecte votre communauté, par exemple la confidentialité en ligne, l'accès à Internet, le cyberharcèlement, la littératie numérique ou la protection des données. • Choisissez une plateforme de visioconférence appropriée et créez un plan pour une assemblée communautaire virtuelle. • Élaborez un ordre du jour structuré, par exemple : introduction, présentation du problème, retours des parties prenantes et étapes d'action. • Rédigez trois à cinq messages clés de plaidoyer qui mettent en évidence le problème lié aux droits numériques et proposent des solutions. • Définissez un appel clair à l'action politique, par exemple encourager les autorités à adopter des lois de protection numérique, lancer une campagne de sensibilisation à la sécurité en ligne ou signer une pétition pour un accès abordable à Internet. • Attribuez les rôles dans la patrouille : modérateur, intervenants, représentants de la communauté, décideurs politiques et preneurs de notes. • Identifiez les principales parties prenantes, par exemple les décideurs politiques, les éducateurs, les militants des droits numériques, les entreprises technologiques et les jeunes leaders, puis attribuez à chaque membre de votre troupe les différents rôles. • Simulez une discussion sur les droits numériques en facilitant l'engagement des parties prenantes. • Encouragez une participation interactive en recueillant des points de vue et des retours variés. • Discutez des difficultés rencontrées dans l'organisation et la modération de l'assemblée communautaire. • Partagez les principaux enseignements sur ce qui a bien fonctionné et les aspects à améliorer.
Évaluation	Réfléchissez à la manière dont les assemblées communautaires virtuelles peuvent être utilisées pour défendre les droits numériques dans le monde réel.



Module 5 - Narration numérique et création de contenu



Activité 1	Des voix amplifiées
Matériels nécessaires	téléphones ou ordinateurs portables avec accès à Internet, comptes sur les réseaux sociaux (TikTok, Instagram, Twitter, WhatsApp) et Canva, ou tout autre outil de conception graphique (pour créer des visuels)
Durée	45 minutes
Déroulement de l'activité	1. Introduction et mise en contexte (10 minutes) • L'animateur explique brièvement l'importance du plaidoyer numérique et comment les réseaux sociaux peuvent influencer l'évolution des politiques. • Discutez d'exemples de campagnes en ligne réussies qui ont influencé les politiques gouvernementales. • Présentez les plateformes (TikTok, Instagram, Twitter et WhatsApp) et leurs atouts spécifiques en matière de plaidoyer. 2. Tâche de groupe : Création de contenu (25 minutes) • Les participants sont répartis en quatre groupes, chacun se voyant attribuer une plateforme. Leur tâche consiste à créer du contenu de campagne en respectant les consignes suivantes : • Tik Tok : Type de contenu :vidéo de format court ◦ Contenu à partager :Une vidéo explicative de 30 à 60 secondes sur la hausse fiscale injuste, utilisant un langage simple et des visuels captivants. ◦ Une campagne de défi ou de hashtag (par exemple, #TaxJusticeNow) dans laquelle les utilisateurs expliquent en quoilà hausse d'impôts les affecte. ◦ Comment procéder :Enregistrez une courte vidéo expliquant le sujet de manière captivante. ◦ Ajoutez des sous-titres et des messages clés à l'aide des outils de montage de TikTok. ◦ Utilisez des sons tendance pour plus d'engagement. ◦ Terminez par un appel à l'action percutant (par exemple : « Partagez cette vidéo et taguez vos représentants ! »). • Instagram: Type de contenu :infographies et stories ◦ Contenu à partager : Des publications en carrousel expliquant la hausse d'impôts en 3 à 5 diapositives. ◦ Des stories Instagram comportant des éléments interactifs (sondages, questions-réponses, quiz) pour susciter l'interaction avec les abonnés. ◦ Un Reel Instagram présentant les faits et statistiques clés. ◦ Comment procéder : Utilisez Canva pour la conception d'infographies claires et visuellement attrayantes. ◦ Rédigez des légendes concises accompagnées de hashtags ◦ Publiez des stories Instagram et encouragez les abonnés à interagir et à partager. • Twitter (X): Type de contenu :Fil de tweets et campagne d'engagement ◦ Un fil de tweets expliquant la question fiscale, à l'aide de faits, de statistiques et d'un témoignage personnel.

	◦ Une campagne autour d'un hashtag tendance (par exemple, #StopUnfairTaxes) pour obtenir un suivi et du soutien. ◦ Mentionnez des décideurs politiques et des influenceurs pour amplifier le message. • Comment procéder : ◦ Rédigez un premier tweet percutant ◦ Enchaînez avec 4 à 5 tweets détaillant la problématique. ◦ Ajoutez un appel à l'action, comme la signature d'une pétition en ligne ou la participation à une manifestation. • WhatsApp : type de contenu : ◦ messages diffusés et discussions de groupe Contenu à partager : ◦ Un message court mais percutant expliquant la hausse d'impôts, accompagné d'un lien vers des informations complémentaires. ◦ Une infographie ou un message vocal à partager, résumant les points clés. ◦ Un appel à l'action invitant les participants à transmettre le message à leurs contacts. • Comment procéder : ◦ Rédigez un message facile à lire et à partager. ◦ Créez une liste de diffusion WhatsApp pour envoyer des mises à jour. ◦ Lancez des discussions dans les groupes WhatsApp pertinents et encouragez les participants à donner leur retour. 3. Présentation et retours (10 minutes) : • Chaque groupe présente sa stratégie de contenu au reste des participants. • L'animateur et les autres groupes donnent leur avis sur la manière d'améliorer l'engagement et l'impact.
Notes pour l'animateur	◦ Encouragez les participants à réfléchir à leur public cible et à adapter leurs messages en conséquence. ◦ Abordez la question de la sécurité en ligne et expliquez comment éviter la désinformation lors d'actions de plaidoyer en ligne. ◦ Rappelez aux participants de vérifier la véracité de toutes les affirmations avant de les publier afin de préserver leur crédibilité. ◦ Soulignez l'importance de la cohérence dans le plaidoyer sur les réseaux sociaux : une seule publication ne suffit pas ! ◦ Références utiles : Les réseaux sociaux au service du changement social: ◦ Bonnes pratiques pour l'activisme numérique : Comment utiliser les hashtags pour le plaidoyer. Change.org: Plateforme pour créer et signer des pétition.
Évaluation	• Les participants ont-ils compris comment les différentes plateformes numériques peuvent être utilisées pour l'engagement civique et le plaidoyer ? • Ont-ils appris à créer du contenu efficace et adapté à chaque plateforme pour sensibiliser le public à différentes questions sociales, économiques et civiques ? • Comprennent-ils comment élaborer une campagne stratégique sur plusieurs réseaux sociaux afin d'optimiser la portée et l'impact de leur message ?

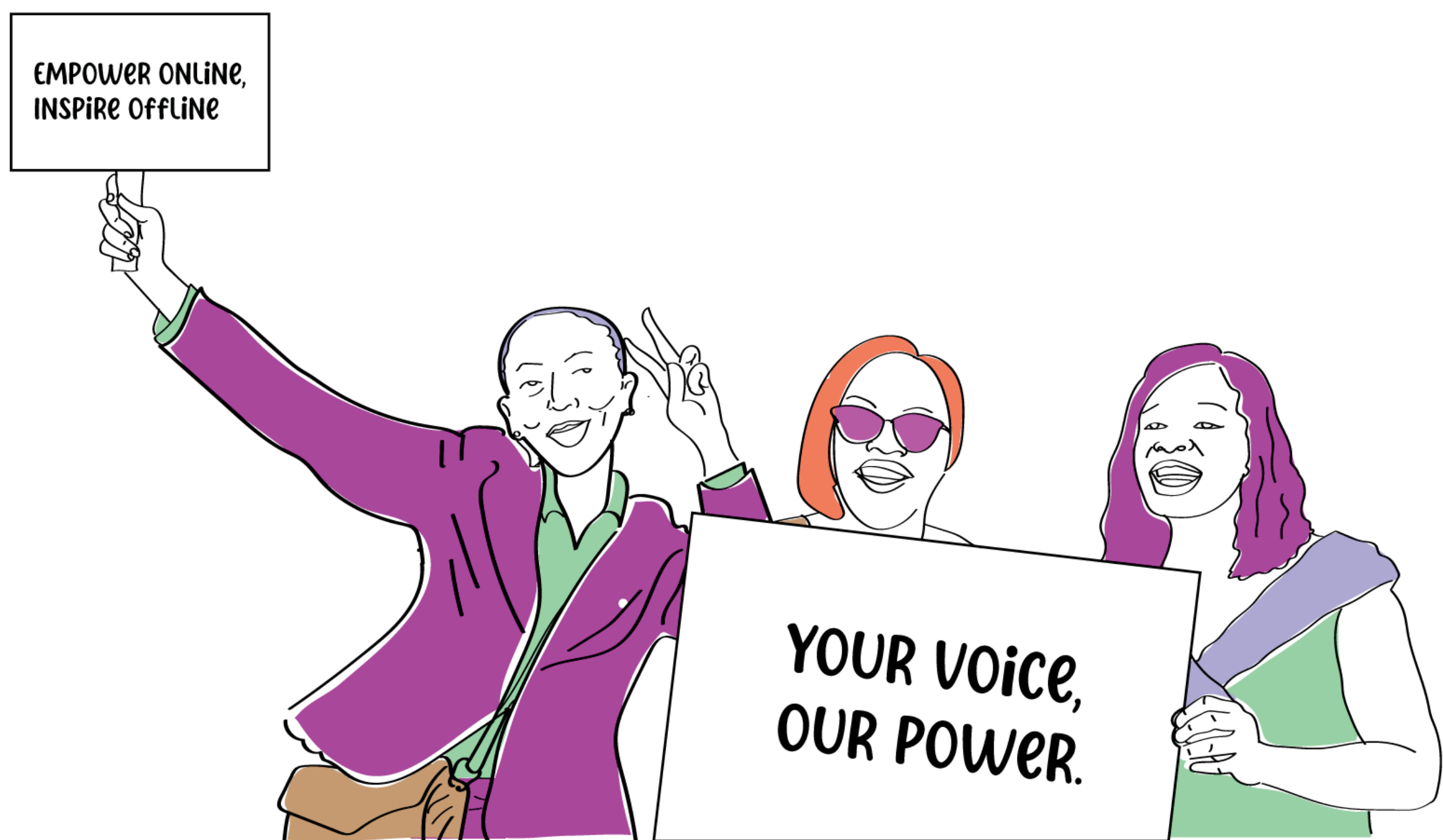
Activité 2	Activités numériques
Matériels nécessaires	• Ordinateurs portables, tablettes ou smartphones avec accès à Internet • Compte Canva (www.canva.com) • Exemples d’affiches de plaidoyer efficaces (pour s’inspirer) • Liste de hashtags préparée à l’avance
Durée	60 minutes
Déroulement de l’activité	1. Introduction et choix d’un sujet (10 minutes) • Commencez par une brève discussion : ◦ Pourquoi est-il important de s’exprimer sur les enjeux sociaux et économiques ? ◦ Comment les campagnes numériques peuvent-elles avoir un impact réel ? • Montrez des exemples d’affiches de plaidoyer numériques efficaces et discutez de leurs éléments : ◦ Un message clair et percutant ◦ Des visuels forts qui suscitent l’émotion ◦ Un lien personnel ◦ Un appel à l’action ◦ Un hashtag pour une plus grande portée sur les médias sociaux 2. Tâche de groupe : A. Chaque groupe choisit un enjeu urgent au sein de sa communauté, par exemple : • Enjeux sociaux : Égalité des genres, chômage des jeunes, accès à l’éducation • Enjeux économiques –Cout de la vie élevé, fiscalité injuste, difficultés des entreprises locales • Organisation insuffisante des services –Transports peu fiables, manquant d’eau potable, défis en matière de santé B. Élaboration du message de la campagne (10 minutes) • Définir le problème : Que se passe-t-il ? • Personnaliser le message –Partager un exemple concret, une histoire ou une citation. • Créer un appel à l’action –Que souhaitez-vous que les gens fassent • Créer un hashtag –Choisissez-en un court, pertinent et accrocheur C. Conception de l’affiche sur Canva (20 minutes) Les participants ouvrent Canva(www.canva.com) et sélectionnent un modèle d’affiche. Ajouter : Un titre fort, Une brève description du problème; Des visuels percutants (photos, icônes ou graphiques) ; Un appel à l’action, Un hashtag. Veillez à ce que le texte soit concis mais percutant : les affiches doivent être visuellement attrayantes et faciles à lire. 3. Présentation et retours (10 minutes) • Chaque groupe présente son affiche en expliquant : • Pourquoi ce sujet a été choisi ? • Quel public est visé ? • Comment la campagne va avoir un impact ? • L’animateur fait un retour sur la clarté, la conception et le potentiel d’engagement.

	4. Prochaines étapes et diffusion numérique (10 minutes) • Discutez des moyens de diffuser efficacement la campagne : ◦ Réseaux sociaux : Instagram, Twitter, Facebook (taguez des influenceurs et des responsables locaux) ◦ Groupes communautaires : WhatsApp, Telegram ou forums locaux ◦ Espaces publics : Imprimer des affiches pour les écoles, les églises ou les centres communautaires • Encourager les participants à évaluer l'engagement (« j'aime », partages, commentaires) afin de mesurer l'impact.
Notes pour l'animateur	• Encouragez les participants à utiliser des témoignages réels pour rendre leurs campagnes authentiques. • Veillez à ce que les messages restent axés sur les solutions plutôt que sur de simples plaintes. • Rappelez aux groupes que l'activisme numérique peut conduire à des changements concrets (par exemple, des pétitions, des débats politiques). • Abordez les considérations éthiques : évitez la désinformation et respectez la vie privée. • Référence utile : Bonnes pratiques en matière d'activisme numérique http://www.globalcitizen.org/
Évaluation	• Les participants ont-ils compris le pouvoir de la narration visuelle pour sensibiliser aux enjeux communautaires ? • Ont-ils appris à élaborer des messages convaincants pour le plaidoyer et les campagnes ? • Les participants sont-ils capables d'utiliser efficacement Canva ou d'autres outils numériques pour la conception d'affiches percutantes pour leurs campagnes ? • Les participants comprennent-ils comment une affiche de campagne, avec un appel à l'action clair, peut susciter des émotions chez leur public ?



Activité 3	Echoes of Change (Level 3)
Matériels nécessaires	• Ordinateurs portables, tablettes ou téléphones (pour les recherches en ligne) • Tableaux à feuilles et marqueurs (pour brainstormer et présenter des résultats)
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	Introduction et discussion (10minutes) L'animateur pose les questions suivantes aux participants : ◦ Qu'est-ce qu'une campagne civique ? ◦ Quelles sont les campagnes ou les mouvements qui, à leur connaissance, ont eu un impact ? ◦ Qu'est-ce qui fait le succès d'une campagne civique ? • Réponses possibles : un message clair, un leadership fort, l'implication de la communauté, la couverture médiatique, un changement de politique, etc.) • Partagez 1 ou 2 exemples de mouvements civiques reconnus à l'échelle mondiale ou locale, tels que : • #FridaysForFuture(activisme climatique) • Black Lives Matter (mouvement pour la justice sociale) • Sensibilisation à la sécurité routière au Kenya (exemple d'une initiative locale venant de la base) 2. Recherche et identification d'histoires civiques (20 minutes) • Les participants travaillent en petits groupes pour identifier une campagne civique réussie au sein de leur communauté, en s'appuyant soit sur : ◦ Leurs connaissances personnelles ◦ Des recherches sur les réseaux sociaux ◦ Des articles de presse ◦ Des entretiens avec des membres de la communauté (si le temps le permet) • Chaque groupe répond à ces questions clés : ◦ Quel était l'objet de la campagne ? ◦ Qui a lancé l'initiative ? ◦ Quelles stratégies ont-ils utilisées ? (par exemple, manifestations, pétitions en ligne, mobilisation des médias) ◦ Pourquoi a-t-elle été couronnée de succès ? (soutien de la communauté, messages percutants, implication du gouvernement, etc.) ◦ Quels défis les organisateurs ont-ils dû relever ? 3. Présentations et analyse en groupe (20 minutes) • Chaque groupe présente la campagne qu'il a choisie et explique pourquoi celle-ci a été une réussite. • L'animateur mène une discussion de groupe : ◦ Qu'ont en commun les campagnes qui ont réussi ? ◦ Quelles stratégies se sont avérées les plus efficaces ? ◦ Quels enseignements peut-on en tirer pour de futures initiatives civiques ?

	4. Synthèse et points clés à retenir (10 minutes) • Les participants se demandent comment utiliser ces enseignements afin de créer des campagnes civiques percutantes au sein de leurs propres communautés. • L'animateur résume les 5 ingrédients clés d'un mouvement civique réussi : ◦ Un message clair et convaincant ◦ Un leader fort ou un mouvement collectif ◦ L'implication de la communauté ◦ Une utilisation stratégique des outils numériques et des médias • De la persévérance et de la résilience
Notes pour l'animateur	• Aidez les participants à ne pas se limiter aux mouvements sur les réseaux sociaux et à inclure des initiatives sur le terrain, telles que les groupes de plaidoyer des jeunes, les opérations de nettoyage de la nature, ou les efforts visant à faire évoluer les règles et directives. • Encouragez la discussion sur les campagnes de petite et de grande envergure afin de présenter différents niveaux d'impact. • Si le temps le permet, demandez aux participants comment ils amélioreraient les campagnes sur lesquelles ils ont effectué des recherches. • Liens utiles : ◦ Guide de l'UNICEF sur l'engagement civique mené par les jeunes ◦ www.unicef.org/civic-engagement ◦ Le rôle des médias numériques dans l'activisme civique : www.socialmediatoday.com ◦ Études de cas de mouvements civiques couronnés de succès
Évaluation	• Les participants ont-ils compris les facteurs clés qui font le succès des campagnes civiques ? • Ont-ils appris à analyser et à évaluer l'impact de leurs actions de plaidoyer ? • Les participants sont-ils capables d'identifier les meilleures pratiques pouvant être adoptées et mises en œuvre dans le cadre de leurs propres initiatives civiques ?

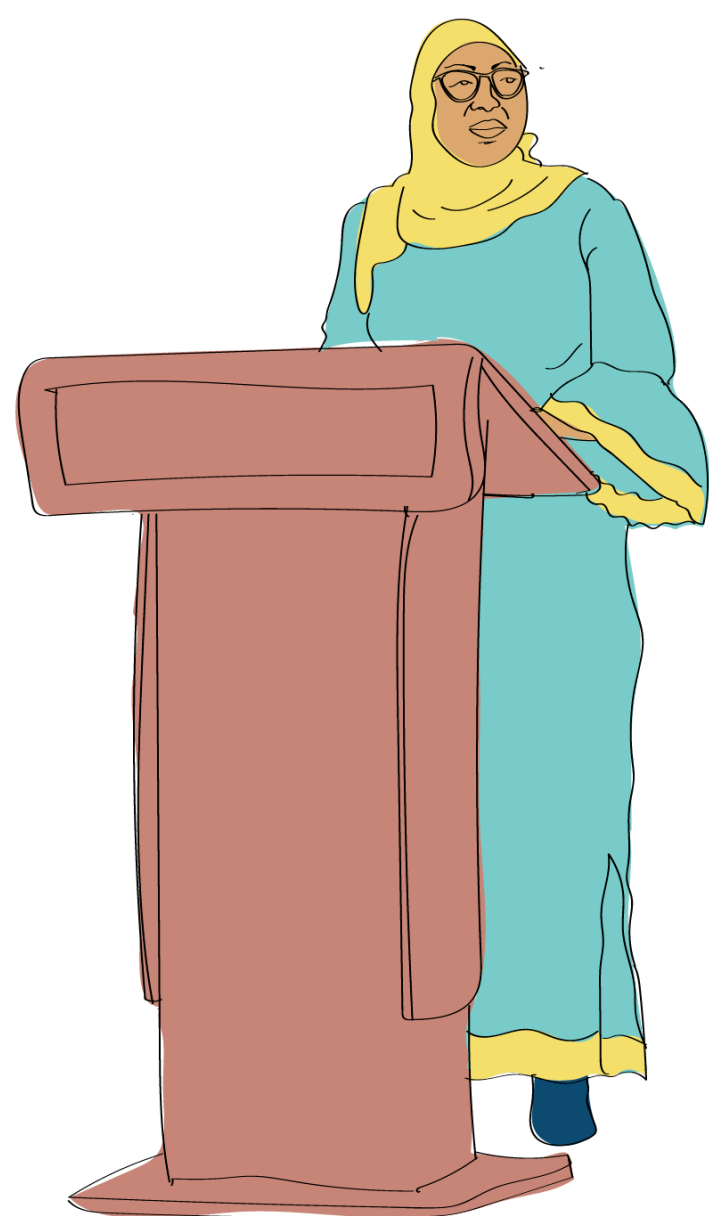


Activité 4	Advocact
Matériels nécessaires	• Ordinateurs portables, tablettes ou téléphones (pour la recherche et la création de contenu) • Accès à Internet (pour chercher des exemples et vérifier les faits) • Papier, marqueurs, post-it (pour brainstormer et créer des storyboards) • Outils multimédias (Canva, PowerPoint, Google Slides ou toute application de montage vidéo telle que InShot, CapCut ou Adobe Spark)
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	1. Introduction à la narration civique numérique (10 minutes) • L'animateur explique pourquoi la narration est importante dans le plaidoyer et l'engagement civique. • Présentez des exemples de chaque type de narration : ◦ Discours personnel : témoignage à la première personne d'une personne touchée par la problématique. (Exemple : un réfugié partageant son expérience sur TikTok.) ◦ Récit fondé sur des données : utilise des statistiques, des graphiques et des rapports pour illustrer le problème. (Exemple : une infographie présentant les tendances du chômage des jeunes.) ◦ Récit axé sur les solutions : met en avant les actions positives et les solutions apportées au problème. (Exemple : un mini-documentaire sur une initiative de nettoyage communautaire.) • Discutez des forces et des faiblesses de chaque format. 2. Choix d'un enjeu civique et d'un type de récit (15 minutes) • Les participants travaillent en petits groupes (3 à 5 personnes). • Chaque groupe choisit un enjeu de plaidoyer pertinent pour sa communauté, tel que : ◦ Le changement climatique ◦ Les droits numériques et la vie privée ◦ L'organisation des services ◦ L'égalité des genres ◦ L'accès à l'éducation ◦ Les défis en matière de santé • Les groupes choisissent lequel des trois formats de narration convient le mieux à leur sujet. 3. Élaboration du récit et création de contenu (30 minutes) Les groupes commencent à élaborer leur récit numérique. Guide étape par étape : • Étape 1 : Définissez le message principal (Que souhaitez-vous que les gens retiennent ?) • Étape 2 : Choisissez les outils narratifs adaptés (vidéo, infographie, blog, publication sur les médias sociaux, etc.). • Étape 3 : Créez la structure de l'histoire : ◦ Discours personnel : Commencez par une expérience vécue, mettez en avant les difficultés rencontrées et terminez par un appel à l'action. ◦ Récit fondé sur des données : présentez le sujet, illustrez les statistiques clés de manière visuelle et expliquez ce que ces chiffres signifient.

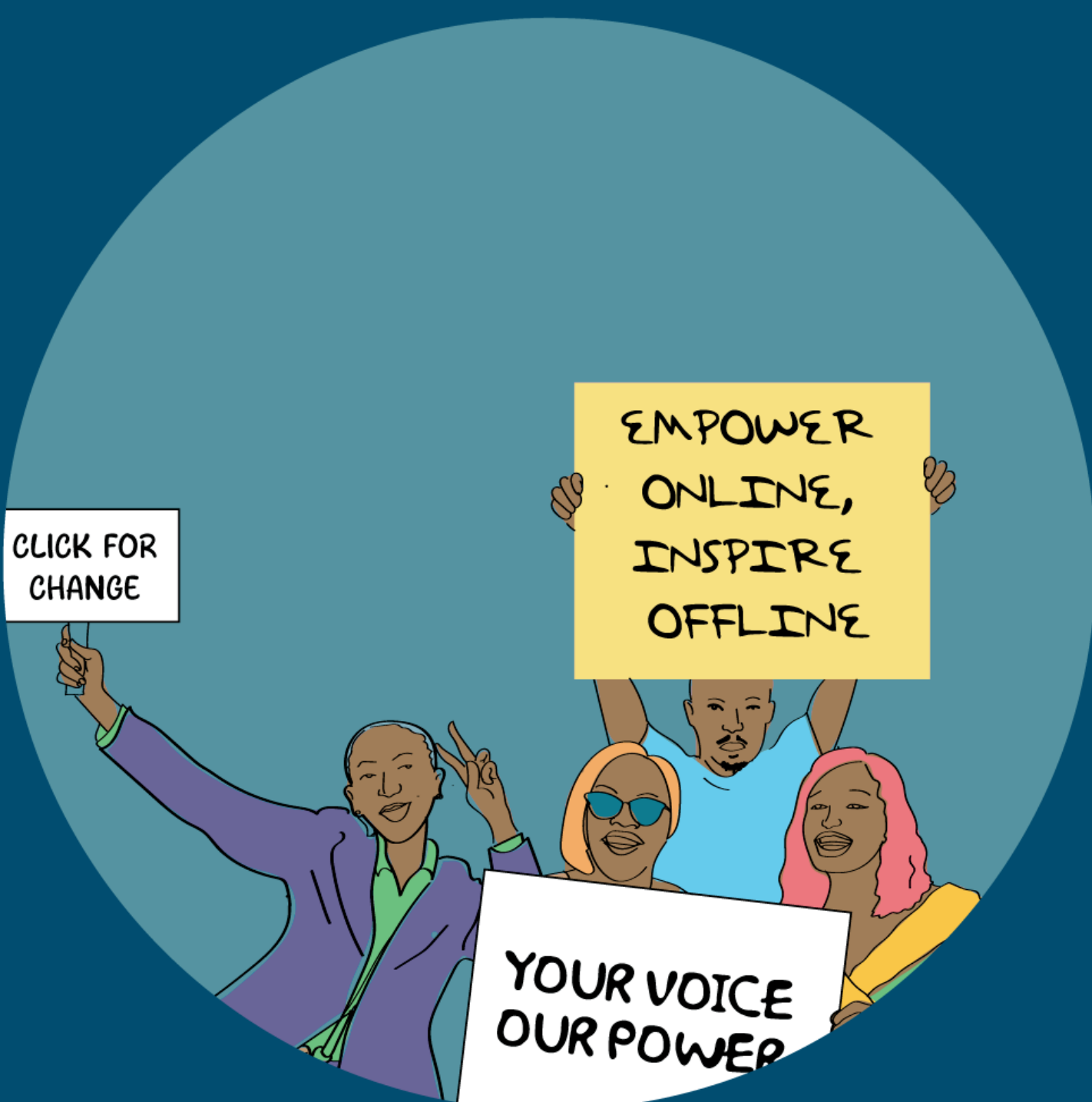
	◦ Récit axé sur les solutions : décrivez le sujet, mettez en avant une initiative couronnée de succès et invitez les autres à passer à l'action. • Étape 4 : utilisez des outils numériques pour faire de la composition graphique, monter des vidéos ou rédiger un script. 4. Présentations en groupe et retours d'expérience (15 minutes) • Chaque groupe présente son récit numérique (premier jet ou version finale). • L'animateur et les pairs apportent des retours constructifs sur : ◦ La clarté et l'impact du messageoLa créativité et les techniques de narration ◦ L'efficacité à capter l'attention du public
Notes pour l'animateur	• Guidez les participants sur la vérification des faits et les sources fiables lorsqu'ils recourent à la narration fondée sur des données. • Rappelez-leur d'inclure des appels à l'action (par exemple, des pétitions, des liens vers des dons ou des hashtags sur les réseaux sociaux). • Références utiles : Guide de narration pour le plaidoyer : https://www.theengineroom.org, Boîte à outils de narration basée sur les données : https://datastorytelling.com/
Évaluation	• Les participants ont-ils compris les différents types de narration numérique civique ? (récit personnel, narration fondée sur des données et axée sur les solutions). • Ont-ils une bonne compréhension des facteurs à prendre en compte pour choisir le format narratif le mieux adapté à leur plaidoyer ? • Ont-ils appris à élaborer un récit numérique civique convaincant à l'aide d'outils multimédias ?

Activité 6	Parler, partager, inspirer
Matériels nécessaires	• Tableaux de papier et marqueurs pour la discussion • Tablette/téléphone
Durée	60 minutes
Activity Development	1. Introduction à la narration pour le plaidoyer (10 minutes) • L'animateur explique le pouvoir de la narration dans l'engagement civique. • Discutez des 5 éléments clés d'un récit captivant : ◦ Accroche : une introduction forte qui capte l'attention. (Exemple : une statistique choquante, une question qui suscite la réflexion ou une citation percutante.) ◦ Personnages : qui est impliqué ? ◦ Conflit : quel est le problème ou le défi ? ◦ Solution : quelles mesures sont prises ou doivent être prises ? ◦ Émotion : que ressent le public ? • Présentez des exemples d'histoires civiques captivantes sous différents formats. 2. Choix d'un enjeu communautaire et d'un format narratif (10 minutes) • Les participants travaillent individuellement ou par deux. • ils réfléchissent ensemble à des enjeux locaux qui leur tiennent particulièrement à cœur, tels que : ◦ Le changement climatique ◦ Le rétrécissement de l'espace civique ◦ La médiocrité des infrastructures ◦ Les inégalités entre les genres ◦ Le chômage chez les jeunes • Ils choisissent un format narratif : ◦ Vidéo : un court documentaire ou un Reel Instagram. ◦ Article de blog : un discours écrit captivant. ◦ Infographie : un résumé visuel du sujet. ◦ Podcast : une discussion enregistrée ou une réflexion personnelle. ◦ Fil de discussion sur les réseaux sociaux : une publication sous forme de carrousel sur Twitter/X ou Instagram mettant en avant le sujet. 3. Développement de l'histoire et création de contenu (20 minutes) Guide étape par étape : • Étape 1 : Définissez le message –Que doit comprendre ou ressentir le public après avoir pris connaissance de votre histoire ? • Étape 2 : Esquissez la structure de votre histoire à l'aide des Synthèse et points clés à retenir (5 minutes) L'animateur résume : ◦ L'importance des récits tirés de la vie réelle dans la participation citoyenne. ◦ Comment les récits peuvent susciter des actions et des changements politiques. ◦ Comment améliorer la narration pour les publics numériques.

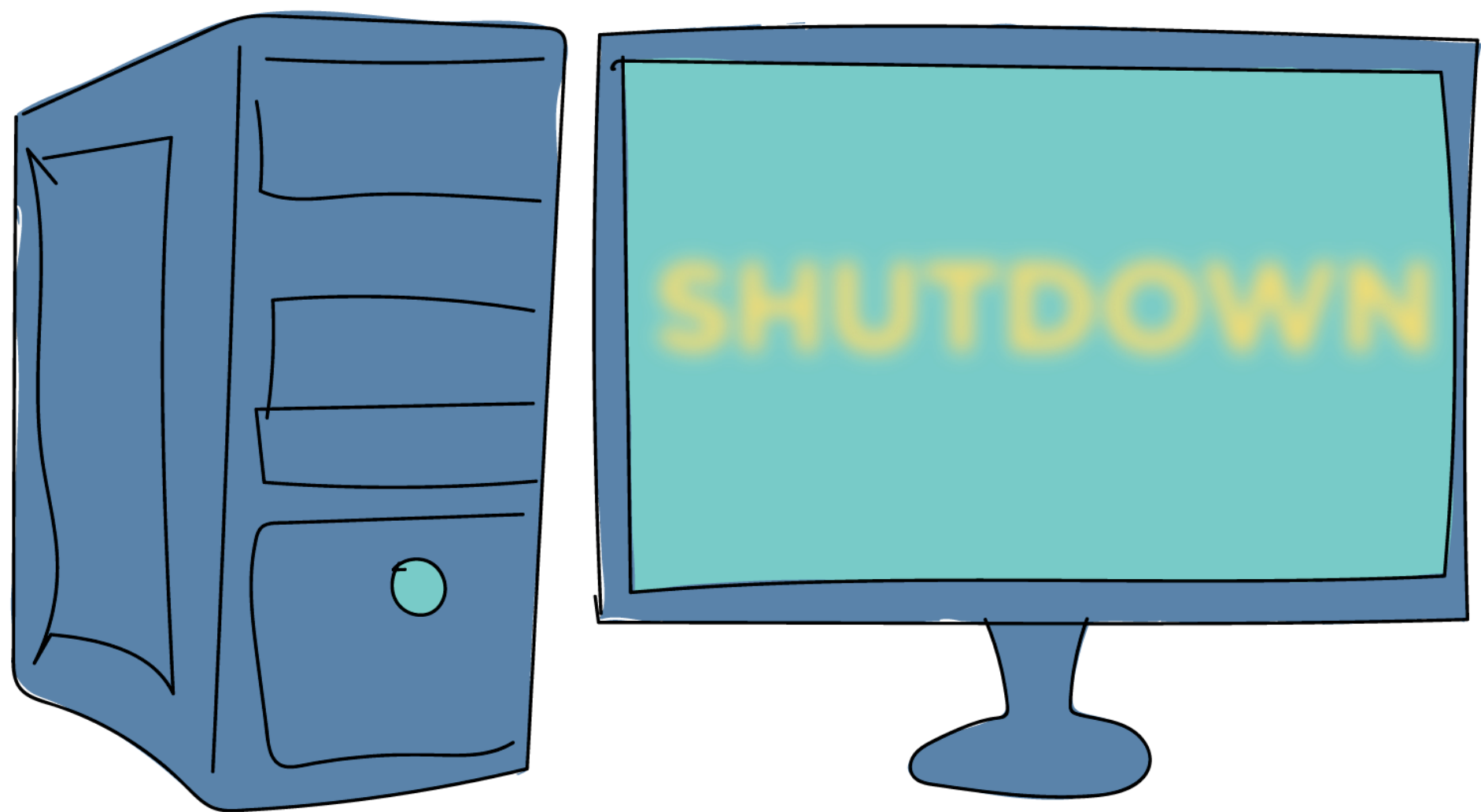
	◦ Encourager les participants à peaufiner et à partager leurs récits en ligne. 5 éléments narratifs (accroche, personnages, conflit, solution, émotion).Étape 3 : Choisissez le support le plus adapté et commencez à rédiger ou à créer. • Etape 4 : Utilisez des outils pertinents pour enrichir votre récit : ◦ Canva pour les infographies et les affiches ◦ InShot ou CapCut pour la création de vidéos ◦ Google Docs pour les projets d'articles de blog ◦ Étape 5 : Ajoutez un appel à l'action –Comment le public devrait-il réagir ? (Signer une pétition, faire du bénévolat, partager l'histoire, etc.) 4. Présentations en groupe et retours d'expérience (15 minutes) Les participants présentent leurs histoires en petits groupes. Questions pour structurer le feedback : • L'histoire capte-t-elle l'attention ? • Le conflit est-il clairement défini ? • Suscite-t-elle des émotions et un engagement ? • L'appel à l'action est-il clair et concret ?
Notes pour l'animateur	• Encourager l'authenticité des points de vue et la diversité. • Soutenir les participants dans la vérification des faits et la narration éthique. • Mettez l'accent sur l'engagementdu public : comment rendre l'histoire accessible et parlante ? • Proposez des modèles de narration à ceux qui ont du mal à se lancer. • Liens utiles : ◦ L'art de la narration dans le plaidoyer : https://www.theengineroom.org ◦ Comment créer une histoire numérique percutante : https://storycenter.org/
Évaluation	• Les participants comprennent-ils quels sont les éléments clés d'une narration captivante ? • Ont-ils appris à structurer un récit civique qui capte l'attention et incite à l'action ? • Savent-ils comment développer un récit en utilisant le format de leur choix (vidéo, article de blog, fil de discussion sur les médias sociaux, infographie, podcast, etc.) ?



Module 6 - Intelligence artificielle et technologies numériques émergentes



Activité 1	Le bac à sable IA
Matériels nécessaire	Ordinateurs connectés à Internet, projecteur + écran, tableau blanc ou tableaux à feuilles mobiles + marqueurs, cahiers et stylos, accès au bac à sable IA, exemples de jeux de données, fiches d'instructions
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	• Introduction (25 minutes): le responsable adulte présente brièvement les droits numériques et l'IA, puis effectue une démonstration rapide de la navigation dans l'« AI Sandbox » (bac à sable IA), en en présentant les points marquants • Défi (25 minutes): les participants utilisent l'« AI Sandbox » pour découvrir les droits numériques, avec l'aide du responsable adulte si nécessaire. • Réflexion : (10 min): Les participants partagent leurs expériences, les défis rencontrés et discutent des implications de l'utilisation d'un « AI Sandbox »
Notes pour l'animateur	• Assurez-vous que tous les participants aient accès au matériel et aux outils nécessaires avant le début de la séance. • Soyez prêt à apporter un soutien technique pendant la séance pratique. • Encouragez la participation active et la collaboration entre les participants/membres de l'équipe. • Tenez compte des différents niveaux de compétence et apportez une aide supplémentaire à ceux qui en auraient besoin. • Veillez à ce que la discussion reste centrée sur les applications pratiques des outils d'IA au service des droits numériques
Évaluation	• Demandez aux participants d'évaluer leur compréhension des outils de l'« AI Sandbox » et leur pertinence pour les droits numériques. • Recueillez des retours qualitatifs sur ce que les participants ont trouvé le plus utile, ainsi que toute suggestion d'amélioration. • Utilisez ces retours pour affiner les séances futures et combler les lacunes identifiées.



Activité 2	L'IA dans l'activisme
Matériels nécessaires	post-it, tableaux à feuilles, marqueurs, appareils numériques
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	• Introduction (10 minutes): Réflexion sur la manière dont l'IA peut être utilisée pour l'activisme numérique • Défi (40 minutes): Les participants utilisent l'IA pour élaborer des campagnes d'activisme numérique de leur choix et les présentent au responsable adulte en partageant certaines des remarques éthiques liées à l'élaboration de ces campagnes. Les participants peuvent également être encouragés à concevoir des affiches illustrant l'utilisation éthique de l'IA dans l'activisme numérique et à les présenter au responsable adulte • Réflexion : (10 min): Les participants partagent leurs expériences, les défis rencontrés et les domaines dans lesquels ils auraient besoin de soutien pour élaborer de meilleures campagnes.
Note pour l'animateur	L'animateur doit aider à définir ce que l'on entend par « remarques éthiques » et mettre en évidence certains des inconvénients d'une utilisation non éthique de l'IA dans l'activisme numérique
Évaluation	• Comment les participants se sont-ils sentis pendant l'élaboration de l'activité ? • Quel rôle la collaboration a-t-elle joué dans cette activité ? • Quels ont été les principaux enseignements tirés de cette activité ?

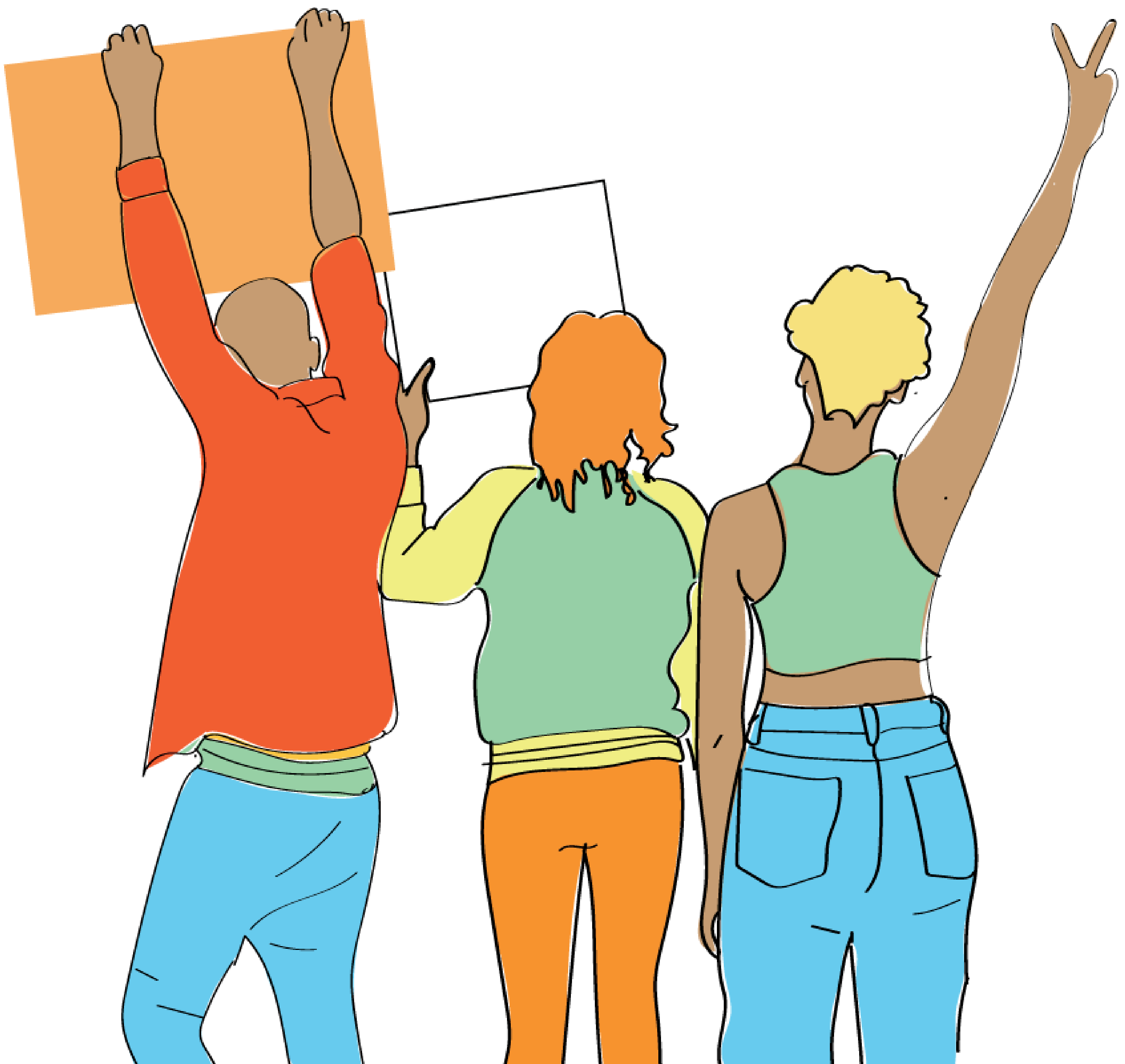


Activité 3	L'IA au service du plaidoyer
Matériels nécessaires	Appareils numériques , post-it, tableaux à feuilles, marqueurs, liste des groupes de plaidoyer/parties prenantes
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	• Introduction (5 minutes) : Réflexion sur la manière dont l'IA peut être utilisée pour élaborer des messages de plaidoyer • Défi (40 minutes) : Les participants choisissent l'un des groupes de plaidoyer ou des parties prenantes figurant sur la liste fournie et utilisent l'IA pour élaborer un message de plaidoyer destiné à ce groupe, qu'ils présenteront à leur responsable adulte de la manière la plus créative possible. • Réflexion (10 minutes) : Les participants partagent leurs expériences et les défis rencontrés lors de l'élaboration des messages de plaidoyer
Notes pour le facilitateur	le responsable adulte doit fournir aux participants une liste des groupes de défense et des parties prenantes pour l'activité.
Évaluation	• Comment les participants se sont-ils sentis pendant l'élaboration de l'activité ? • Qu'est-ce qui les a incités à choisir tel groupe de défense ou partie prenante ? • Quels sont certains des défis liés à l'utilisation de l'IA pour le plaidoyer numérique ?



Activité 4	What is SCAMI ?
Matériels nécessaires	Ordinateurs avec accès à Internet, projecteur et/ou écran, tableau blanc et marqueurs, accès à la messagerie électronique et aux réseaux sociaux à des fins de démonstration, fiches imprimées contenant les détails de l'étude de cas et les concepts clés, formulaires de retour d'expérience.
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	Introduction (10 minutes) : Le responsable adulte donne un bref aperçu des arnaques en ligne courantes et de leur impact sur la sécurité et la vie privée. Il explique ensuite l'objectif de l'activité d'étude de cas. Défi (45 minutes) : • Le responsable adulte présente l'étude de cas intitulée « Vrai mail, faux Facebook » et met en évidence les points saillants tels que le fonctionnement de l'arnaque, son impact et les signes avant-coureurs. • Les participants sont répartis en petits groupes (4 à 5 membres). • Chaque groupe se voit attribuer des tâches spécifiques pour analyser l'étude de cas (par exemple, identifier les vulnérabilités, proposer des mesures préventives). • Le responsable adulte apporte ses conseils et son soutien aux participants tout au long de leur analyse. Les groupes partagent leurs conclusions. • L'animateur mène une discussion sur les implications de l'arnaque et les stratégies permettant de prévenir des incidents similaires, puis résume les points clés
Note pour l'animateur	• Veillez à ce que tous les participants aient accès au matériel et aux outils nécessaires. • Soyez toujours prêt à apporter un soutien technique pendant l'analyse en groupe. • Encouragez les participants à participer activement et à collaborer. • Tenez compte des différents niveaux de compétence et apportez une aide supplémentaire si nécessaire. • Veillez à ce que la discussion reste axée sur les applications concrètes des mesures de sécurité et de protection de la vie privée.
Évaluation	• Distribuez un formulaire de feedback aux participants à la fin de la séance. • Demandez aux participants d'évaluer leur compréhension de l'étude de cas et de ses implications. • Recueillez des retours qualitatifs sur ce que les participants ont trouvé le plus utile, ainsi que toute suggestion d'amélioration. • Proposez des ressources supplémentaires pour approfondir les connaissances.

Activité 5	Le développeur de sentiments
Matériels nécessaires	ordinateur ou équipement équivalent avec accès à Internet pour les participants, projecteur + écran, tableau blanc et/ou tableaux à feuilles + marqueurs, accès à des outils d'analyse des sentiments basés sur l'IA (par exemple, Sprout Social...), échantillons de jeux de données ou accès à des plateformes de médias sociaux, fiches d'instructions.
Durée	60 minutes
Déroulement de l'activité	Introduction (20 minutes) : Le responsable adulte donne un bref aperçu de l'analyse des sentiments et de son importance, puis explique l'objectif de l'activité. Il montre ensuite comment utiliser les outils d'analyse des sentiments basés sur l'IA et analyse un échantillon de données pour illustrer la démarche. Défi pratique (30 minutes) : • Les participants sont répartis en petits groupes (4 à 5 membres). • Chaque groupe se voit attribuer des thèmes spécifiques à analyser • Le responsable adulte apporte conseils et soutien aux participants pendant qu'ils utilisent les outils d'IA pour évaluer le sentiment. Les groupes partagent leurs conclusions. • L'animateur anime une discussion sur les implications de l'analyse des sentiments et aide les participants à élaborer des stratégies en fonction de leurs conclusions
Notes pour l'animateur	• Veillez à ce que tous les participants aient accès au matériel et aux outils nécessaires. • Soyez toujours prêt à apporter un soutien technique pendant l'analyse en groupe. • Encouragez les participants à participer activement et à collaborer. • Tenez compte des différents niveaux de compétence et apportez une aide supplémentaire si nécessaire. • Veillez à ce que la discussion reste axée sur les applications pratiques de l'analyse des sentiments.
Évaluation	Le responsable adulte résume les points clés, remercie les participants pour leur implication et leur fournit des ressources supplémentaires pour approfondir le sujet. Il recueille ensuite des retours qualitatifs sur ce que les participants ont trouvé le plus utile, ainsi que d'éventuelles suggestions d'amélioration. Il utilise ces retours pour affiner les prochaines séances et combler les lacunes identifiées.





© World Scout Bureau Inc.
October 2025

World Scout Bureau
Africa Support Centre
Nairobi, Kenya

[Scout.org/africa](https://scout.org/africa)