



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



MANUEL

SECTION A
THÉORIE POUR LES
ANIMATEUR·RICE·X



CYBERANIMATION



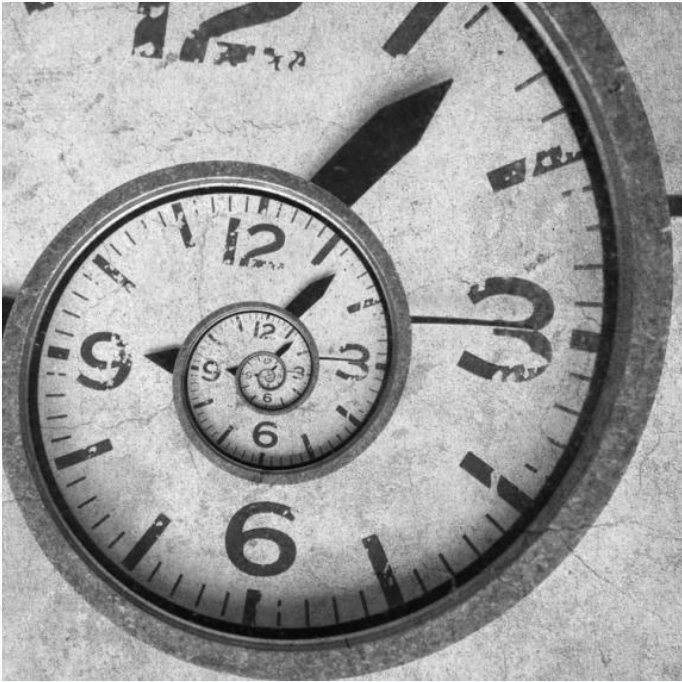
TABLE DES MATIÈRES



	CONTEXTE	01
	CONCEPT	03
	VUE D'ENSEMBLE	04
	ÉLÉMENTS	06
	CRITÈRES ET INDICATEURS	07
	PROCESSUS	09
	CONTEXTES	10
	LA CYBERCOMMUNAUTÉ	12
	CYBERANIMATEUR·RICE·X	13
	CYBERANIMATION ET CITOYENNETÉ	16

CYBERANIMATION

CONTEXTE

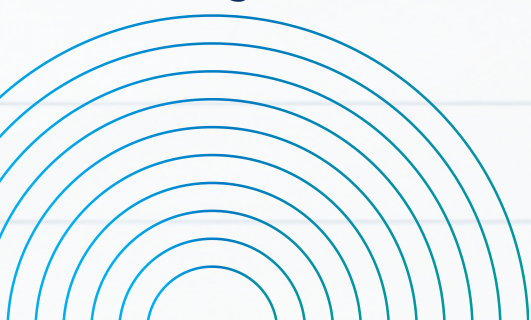


L'animation socioculturelle, en tant que pratique socio-éducative, a pris la forme de représentations sociales solidaires et de création de liens et de structures communautaires.

Depuis la fin du 19^e siècle et tout au long du 20^e siècle, l'animation socioculturelle s'est consolidée en tant que pratique de sensibilisation critique, de dialogue, de création d'identités solidaires, de démocratisation et de changement social.

L'animation socioculturelle se développe à partir des postulats humanistes qui mettent l'accent sur l'évolution de l'être humain, sa capacité d'auto-amélioration et d'auto-organisation et la solidarité comme formule de sociabilité et de transformation sociale. Ainsi, au XXI^e siècle, l'animation socioculturelle se consolide comme un instrument au service des réseaux sociaux et populaires pour la sensibilisation, le développement et la durabilité.

Bien que l'histoire comporte des exemples et des moments où l'animation a été utilisée comme instrument de domination, d'encadrement et de contrôle social, la réalité est qu'elle nous est essentiellement présentée comme une pratique dialogique et libératrice utilisée par les communautés pour consolider les liens identitaires, pour la construction de réseaux démocratiques et pour la transformation de l'idéologie collective et la génération d'attitudes de solidarité.



Bien que l'animation socioculturelle ait été installée en tant que pratique sociale dans un contexte systémique constitué par un monde associatif, avec la généralisation des technologies numériques, un nouveau paradigme social a été développé, entraînant un changement dans les coordonnées de l'animation socioculturelle, créant des interactions multiples dans de nouveaux contextes spatio-temporels pour l'interactivité et l'action sociale collaborative.

L'impact de la culture numérique génère une représentation collective de la réalité sociale, une conception des espaces individuels et collectifs, ainsi que de nouvelles formes de relation, d'organisation, de production et de consommation de biens et de services. Dans ce scénario, la cyberanimation n'est pas une réalité différente de celle de l'animation socioculturelle, il s'agit des pratiques et des dynamiques de l'animation socioculturelle qui sont immergées dans le contexte et les paradigmes de la culture et de la révolution numérique.

Lorsque nous parlons de cyberanimation, nous ne parlons pas seulement d'une réalité différente, abstraite et décontextualisée, mais aussi d'une pratique sociale qui, tout en conservant ses objectifs et ses fonctions, est immergée et adaptée à la réalité sociale, aux formes de représentation et d'interprétation et aux dynamiques générées par la culture et les formes d'organisation de la société numérique.



CYBERANIMATION CONCEPT



Il s'agit d'un terme développé par l'auteur espagnol Mario Viché González, dans son livre "LA CIBERANIMACIÓN" publié en 2019, qui est le résultat de sa thèse de doctorat.

Pour l'auteur, la cyberanimation est une praxis socioculturelle de nature pédagogique qui vise à améliorer la qualité de vie des citoyens à travers la création de réseaux sociaux et de communautés solidaires afin d'assurer la durabilité des communautés humaines.

En tant que pratique sociopédagogique, la cyberanimation génère son action à partir de la problématisation de la réalité sociale. Les problèmes et les préoccupations de la vie quotidienne sont partagés sur Internet et objectivés par la participation interactive et la connexion des réseaux. Cela génère de nouvelles actions qui, en optimisant le potentiel du cyberspace, sont projetées dans la vie quotidienne des individus et de leurs collectivités.





CYBERANIMATION VUE D'ENSEMBLE

OBJECTIF

La cyberanimation est l'actualisation et l'adaptation des pratiques éducatives de l'animation socioculturelle aux nouveaux paradigmes générés par la société des technologies et de la connaissance. Cette nouvelle praxis d'intervention cyberculturelle est structurée à partir d'un modèle de développement durable. La durabilité devient un objectif de la coexistence humaine, considérée à la fois comme un besoin de survie et comme un principe d'intervention solidaire qui justifie la nécessité d'une organisation sociale et d'un travail coopératif.

LES PRINCIPES

Un modèle de communauté en réseau. Une communauté virtuelle structurée à partir d'identités culturelles multiples, d'affinités communes, de réseaux d'échanges coopératifs qui rendent possible une pratique sociale coordonnée et à court terme, un nouveau modèle de développement social communautaire. A virtual community that is structured from multiple cultural identities, common affinities, cooperative exchange networks that make possible a coordinated and short-term social praxis, a new model of community social development.



- **Un modèle d'identité individuelle et collective.** Basé sur l'apparition de nouvelles identités, qui surmontent les conditions spatio-temporelles pour devenir de nouveaux modèles d'identité beaucoup plus personnalisés tout en étant partagés en ligne et structurés sur la base d'affinités, de préoccupations et d'intérêts communs.
- **Un modèle de développement des droits culturels et individuels.** Les droits individuels garantissent la liberté d'action et la création de connaissances, ainsi que la libre expression des individualités et des identités locales. Les droits individuels sont fondamentalement des droits culturels : le droit à une langue, le droit à la libre expression, le droit à la libre interaction et à l'association, le droit à leur propre façon de vivre et d'interpréter la réalité. Ainsi, la défense des droits individuels est un moyen de promouvoir des communautés tolérantes, autonomes et coopératives.
- **Un modèle démocratique de participation au réseau.** Un modèle qui cherche à impliquer les individus dans les processus et les interactivités que le réseau promeut. Une implication interactive qui est le point de départ de la participation, le principe générateur d'un nouveau modèle participatif qui implique le contact, l'implication dialogique, l'identification et la prise de décision individuelle et solidaire.



CYBERANIMATION

ÉLÉMENTS



- La communication horizontale et la participation comme alternative à l'intervention hiérarchique (verticale).
- Les projets de collaboration (ascendants) comme alternative aux projets d'intervention planifiés du haut vers le bas.
- La participation comme conséquence de la connectivité, de la confluence des identités et des préoccupations communes.
- La médiation comme alternative à l'intervention professionnelle par et pour les citoyens.
- La priorité des idées et des propositions (contenu) sur les activités, les ressources, les supports et même les logiciels.
- La convergence des médias comme formule d'accès à l'information, de communication et d'analyse de la réalité sociale.
- Le travail en réseau comme formule d'organisation sociale et de participation au débat et à la prise de décision.
- L'absence de principes universels et, par conséquent, une communication basée sur des idées, des préoccupations, des intérêts et des identités individuels et collectifs.
- Une culture de l'individualité et de la communauté en tant que confluence des intérêts et des désirs des individus, dans un esprit de soutien et de collaboration.

CYBERANIMATION

LES CRITÈRES ET INDICATEURS



a) La communication horizontale et interactive.

INDICATEURS

Diversité des sources d'information.

- Présence de différents points de vue dans les informations présentées.

b) L'action collaborative.

INDICATEURS

- Planification de projets de collaboration.
- Utilisation publique d'outils de collaboration.



C) La participation et débat.

INDICATEURS

- Possibilités réelles de participation aux projets et aux débats.
- Existence de forums de débat et de prise de décision.

d) La convergence des médias et la mise en réseau.

INDICATEURS

- Utilisation de langages multimédias.
- Accessibilité à partir de différents terminaux et écrans.
- Accès hypertexte aux réseaux connexes.

e) La promotion du changement et de l'inclusion sociale.

INDICATEURS

- Présence d'un discours communautaire de nature solidaire.
- Présence d'une analyse critique dans le discours de contextualisation.
- Présence de propositions et d'alternatives pour l'inclusion et le changement social.

CYBERANIMATION PROCESSUS



Dans la perspective communautaire de l'éducation socioculturelle, qui s'appuie sur la dynamique de la cyberanimation, nous pouvons parler d'un processus holistique de génération d'identités solidaires en tant que concrétisation de connaissances dont l'application génère des attitudes et des pratiques d'organisation, de gestion et de consolidation des communautés humaines. Ce processus passe par les phases suivantes :

- a) **Accès aux données.** Accès à l'information globale et locale affectant la vie de la communauté.
- b) **Traitement de l'information.** Par le contraste entre les différentes sources et la localisation des contradictions et des stéréotypes.
- c) **Conscience critique.** Elle se fait à travers un ensemble d'analyses, de dialogues, de confrontations de visions, de représentations et de démythification des stéréotypes, de visualisation des discours et de recherche de représentations convergentes et "objectivables" de la réalité sociale.
- d) **La prise de position critique.** Il s'agit de générer des attitudes et des positions individuelles et collectives en accord avec la lecture critique et les représentations communes, générées par la collectivité.
- e) **Création d'attitudes individuelles et collectives solides.** Cohérentes avec la vision critique de la réalité générée et basée sur les identités solidaires, fruit et résultat d'un authentique processus collectif de lecture critique de la réalité et de génération de connaissances pratiques communautaires.

CYBERANIMATION

CONTEXTES



Les contextes de la cyberanimation sont nos quartiers, nos communautés, les associations, les tribus urbaines, les communautés locales, les institutions, les groupes d'affinité, les mouvements sociaux. Ce sont des espaces de communication et d'interaction qui sont structurés à la fois par des territoires physiques territorialisés et des espaces virtuels déterritorialisés.



Du point de vue de la cyberanimation, les structures du cyberspace sont organisées à partir de la confluence d'identités partagées : préoccupations, intérêts et représentations convergentes de la réalité sociale, ainsi que de la présence de situations sociales, vécues à partir de la problématisation. Les identités partagées et les situations de vie problématisées sont à l'origine des processus de participation, de solidification des entités, d'action collaborative et de changement d'attitudes qui donnent naissance et soutiennent la dynamique socioculturelle de la cyberanimation.



Si l'animation socioculturelle a traditionnellement utilisé les équipements et les programmes comme des lieux de rencontre pour les personnes, les identités et les préoccupations, comme des espaces spécifiques pour l'expérience de groupe, pour le dialogue, le débat, l'analyse dialogique et le développement de projets créatifs, la communauté et le changement social, dans la société numérique apparaissent de nouveaux espaces virtuels qui remplissent ces fonctions de rencontre, de connectivité, de canalisation des intérêts, des désirs et des identités, de débat social et d'organisation de la communauté à la fois à partir de la création de cybercommunautés et à travers la gestion d'actions en face à face de projection collective et d'action collaborative.

Ainsi, tant les réseaux sociaux que les forums virtuels et les espaces web, utilisant la convergence des médias et des écrans, sont devenus des outils dynamiques, multiplicateurs et optimisateurs des dynamiques socioculturelles dialogiques tandis que les places publiques, les centres culturels alternatifs, les rues de nos villes ou le même mouvement associatif deviennent des espaces de projection physique de l'action combinée à ces espaces virtuels du cyberspace.

LA CYBERCOMMUNAUTÉ

Les cybercommunautés sont définies comme des groupes d'utilisateurs d'Internet qui se rencontrent sur le Web pour établir des liens d'interactivité et atteindre des objectifs communs. Bien que la théorie semble claire et évidente, la réalité montre que le seul fait de créer une plateforme virtuelle, la multiplication des environnements, les sites web sociaux ou l'apparition de nouveaux logiciels interactifs n'impliquent pas directement la génération de processus de communication participatifs, la création de réseaux sociaux ou le développement socioculturel.

Il est évident que, bien que le développement de plates-formes et de logiciels interactifs soit important, il existe une série de facteurs de nature individuelle et communautaire qui sont présentés comme des conditions primaires fondamentales pour pouvoir générer des processus de participation et de développement de la cybercommunauté.

Ces facteurs primaires sont, premièrement, l'identification à un projet virtuel partagé, point de contact et générateur d'interaction et de travail coopératif, deuxièmement, la communication interactive en tant que rencontre d'individualités permettant une croissance mutuelle et, troisièmement, la participation en tant que base de coopération et de réalisation d'objectifs partagés.





Dans ce champ médiatique qui configure la société de la connaissance, les animateurs socioculturels remplissent des fonctions spécifiques liées à la communication individuelle et collective, à la génération de réseaux, au décodage de la réalité, à l'adoption d'une position critique et au développement de la communauté.

Les cyberanimateurs faciliteront l'action des communautés pour participer au dialogue social, en générant des actions de transformation et de développement durable, seulement s'ils sont capables de devenir des médiateurs dans les processus de prise de conscience citoyenne et de participation active au débat social que les nouvelles technologies rendent possibles, en rendant compatibles et en articulant les interventions interpersonnelles et communautaires avec la capacité d'auto-organisation dans le réseau, ainsi qu'en générant des processus de coopération et de solidarité dans le réseau, qui deviennent des éléments critiques pour l'expression des préoccupations, de la créativité et de la connaissance partagée.





FONCTIONS DES CYBERANIMATEUR·RICE·X



Médiateur de communication. Son action vise à faciliter le contact entre les utilisateurs de l'environnement virtuel, la création de contenu sur le Net, le partage de la paternité et la rencontre sur le Net de préoccupations, d'intérêts et d'affinités personnels.

Facilitateur d'accès aux réseaux. Son objectif est de faciliter l'accès aux technologies, à travers l'alphabétisation multimédia, mais surtout de lutter contre la fracture numérique, en facilitant l'accès aux terminaux numériques et surtout en étant capable de proposer des ressources technologiques et des procédés simples qui, tout en étant utiles et efficaces, sont technologiquement accessibles à la citoyenneté.

Promoteur de la dynamique communautaire. Promouvoir l'interactivité, entendue comme une rencontre virtuelle de sujets qui communiquent leurs idées, leurs préoccupations et leurs expériences, en favorisant également la création collective, les projets coopératifs et la mise en œuvre d'actions collectives qui contribuent au développement des différentes communautés.

Faciliter le décodage et la vision critique de la réalité virtuelle. Faciliter le dialogue problématisant de la réalité, la dialogique, l'échange, l'analyse critique interactive et la prise de décision solidaire entre les internautes qui, à partir de positions intemporelles et décontextualisées, assument les engagements d'une communauté virtuelle dans le cyberspace.

Point de rencontre entre les dynamiques communicatives et le monde des technologies. Le rapprochement entre les dynamiques citoyennes qui vont vers l'Internet sans en connaître clairement les usages et les bénéfices et certaines technologies qui naissent chaque jour pour faciliter la rencontre et le travail interactif.

Promoteur du développement communautaire, de l'e-participation, de l'e-identité et de l'e-communication. Fondamentalement, le cyberanimateur est un agent qui promeut le développement individuel et communautaire. Dans les communautés virtuelles, le modèle de développement semble se diluer dans le réseau, mais ce sont les intérêts collectifs, les préoccupations individuelles et les identités partagées que les communautés virtuelles génèrent qui seront l'objet de l'action des agents de développement communautaire. De ce point de vue, les cyberanimateurs deviennent les promoteurs et les facilitateurs, par leur engagement dans la communauté et leur action médiatrice, d'une nouvelle démocratie participative sur Internet, d'identités collectives dans le cyberspace et d'une communication interactive authentique.



CYBERANIMATION ET CITOYENNETÉ

La pratique d'une citoyenneté numérique active est l'un des objectifs de la cyberanimation. Une citoyenneté basée sur la conscience et l'identité communautaire et qui se matérialise dans la participation, les flux d'information, l'analyse partagée de la réalité, le débat social et la prise de décision. Une citoyenneté active générée par la création de micro-pouvoirs présents dans le réseau pour la gestion de récits de justice distributive, d'inclusion et de solidarité capables de générer des attitudes et des pratiques d'altérité et de jeu démocratique authentique. Les pratiques de citoyenneté numérique sont celles qui visent à créer des réseaux de collaboration, à générer des récits de coexistence et de démocratisation, ainsi que celles qui visent à gérer les micro-pouvoirs et à participer au débat social.

CYBERANIMATION DE LA THÉORIE À LA MISE EN PRATIQUE SECTION B



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TABLE DES MATIÈRES



PRAXIS DE LA CYBERANIMATION

17



PHASE DE DIAGNOSTIC

18



PHASE DE CONCEPTION

27



PHASE DE MISE EN ŒUVRE

31



MERCI À

38

LA PRAXIS DE LA CYBERANIMATION

La cyberanimation, comprise comme une praxis numérisée, exerce une influence significative dans la sphère réelle, en particulier dans les domaines des relations sociales, de l'organisation communautaire, du développement socioculturel, de l'inclusion et de la durabilité, ainsi que de la justice distributive et du bien-être subjectif. Cette pratique implique une interaction communicative numérique qui a le potentiel de générer un impact tangible sur la dynamique du débat social, en encourageant la création de récits collaboratifs et le renforcement des réseaux de coexistence.

Afin de mettre en œuvre efficacement la cyberanimation, il est essentiel de procéder à l'analyse, à l'évaluation et à la délimitation des contextes dans leur dimension réelle. Cela implique de comprendre les besoins spécifiques de chaque contexte afin de développer un processus de formation approprié qui aboutisse à la création de cybercommunautés efficaces et engagées.

En ce sens, le projet EDCyber a entrepris un travail exhaustif visant à :

- Identifier les besoins et les défis spécifiques des communautés dans divers contextes nationaux.
- Développer des stratégies d'intervention culturellement sensibles et technologiquement appropriées.
- Évaluer l'impact des pratiques de cyberanimation sur la cohésion sociale et l'autonomisation des communautés.
- Créer des outils et des ressources qui facilitent la participation active et la collaboration en ligne.
- Promouvoir l'équité et l'inclusion dans l'accès aux technologies numériques.

Le processus suivi par l'EDCyber pour atteindre ces objectifs a été le suivant :

Phase de diagnostic
Compréhension approfondie des contextes et des besoins par le biais d'enquêtes, d'entretiens et d'analyses de données.

Phase de conception
Création d'une méthodologie basée sur les résultats et le diagnostic, visant à renforcer les capacités numériques et de citoyenneté active chez les jeunes.

Phase de mise en œuvre
Mise en œuvre de la méthodologie apprise avec la création de cybercommunautés dans chaque pays participant dans le cadre d'une approche participative et collaborative.

PHASE DE DIAGNOSTIC



LA RECHERCHE

La recherche menée est de type qualitatif et utilise des entretiens guidés semi-structurés, divisés en deux blocs de 10 questions ouvertes, appliqués à 3 groupes de discussion différents comme méthode de collecte d'informations. Chaque pays participant a organisé les groupes de discussion suivants :

- Focus group 1 : 10 étudiants de 18 à 25 ans, appartenant à la même région territoriale et à un contexte social similaire.
- Focus group 2 : 10 animateurs de jeunesse âgés de 25 à 35 ans, impliqués dans des activités professionnelles liées aux thèmes du projet. Ce groupe a participé à l'ensemble du développement du projet et a été le bénéficiaire du programme de formation.
- Focus group 3 : 10 parties prenantes impliquées dans le processus de participation démocratique (ONG, autorités, activités politiques, etc.).

Collecte des données et paramètres

Les partenaires du consortium ont mené les entretiens en organisant le groupe de discussion en suivant les indications incluses dans les lignes directrices correspondantes.

Avant de mener les entretiens, un format a été compilé avec les données générales des participants (nom, âge, sexe, etc.). Les participants ont été informés que la session serait enregistrée à des fins de collecte de données, dans le respect des droits de confidentialité et de protection des données, de sorte que les enregistrements étaient uniquement destinés à l'usage interne de chaque organisation et ne pouvaient en aucun cas être partagés ou publiés.

Les sessions ont été guidées par le personnel responsable de chaque organisation, qui a joué le rôle de facilitateur mais n'a en aucun cas influencé, guidé ou conditionné les réponses des participants.

Interprétation des données

Les partenaires ont procédé à une analyse qualitative et à une interprétation des réponses obtenues lors des entretiens pour chaque groupe de discussion, en extrayant des enregistrements les informations les plus pertinentes aux fins de l'enquête. Après avoir effectué cette tâche, les partenaires ont préparé les rapports nationaux correspondants sur la base d'un modèle préétabli, comprenant un résumé des résultats obtenus, étayé par des citations textuelles des participants, des preuves photographiques de la session et une série de conclusions, d'observations et de recommandations sur les sujets abordés.

Résultats de la recherche

Les résultats de l'enquête sont les suivants :

I. Identification des besoins, des domaines d'opportunité et des défis communs dans chaque pays en ce qui concerne la participation et l'implication des jeunes dans la citoyenneté active et le processus de prise de décision, ainsi que les compétences manquantes susceptibles d'être développées au cours du programme de formation du projet.

II. Identification des aptitudes et compétences manquantes chez les jeunes pour gérer de manière critique, analytique et responsable les nouvelles technologies et les utiliser comme moyen de responsabilisation, d'autonomie et de développement individuel ou collectif, sous réserve d'être développées au cours du programme de formation du projet.



Principaux résultats de la recherche

Groupe de discussion 1 - Étudiants de 18 à 25 ans

Le groupe de discussion 1 était composé de 60 jeunes lycéens, étudiants et étudiants en master âgés de 17 à 25 ans et originaires de tous les pays partenaires. Chaque partenaire a animé le groupe de discussion dans son propre contexte et dans sa propre langue. Les étudiants ont été interrogés par les membres du personnel des organisations lors de sessions en face à face et en ligne et ont été sélectionnés selon leur propre processus interne. Les principaux canaux de contact et de communication avec les jeunes ont été les lycées, les universités et les organisations de jeunesse locales dans chaque pays.

Le rapport révisé sur les principaux résultats de la recherche concernant les processus de citoyenneté active chez les jeunes est structuré comme suit :

- Introduction : la recherche a porté sur la participation des jeunes aux activités communautaires, en mettant l'accent sur leur implication dans différents domaines de l'action sociale. Des participants de différents pays ont été interrogés et ont partagé leurs expériences et leurs perceptions de leur rôle dans la société.
- Engagement communautaire : une proportion importante des jeunes interrogés s'impliquent activement dans leur communauté par le biais d'organisations à but non lucratif ou dans le cadre de leurs engagements académiques. Les domaines d'intérêt prioritaires étaient la protection de l'environnement et des animaux, la lutte contre la violence, la défense des droits de l'homme et la régénération urbaine.
- Perception de la communauté : il est important de noter que de nombreux jeunes associent le concept de communauté à leur environnement académique et aux structures étudiantes. Ces dernières ont été créées dans le but de représenter les étudiants dans les processus de prise de décision au sein des établissements d'enseignement.

- Initiative personnelle et participation : une constatation notable est que la majorité des jeunes ne se sont pas engagés dans des organisations, des clubs ou des groupes pour résoudre des problèmes communautaires de leur propre initiative. Ceux qui ont participé activement à des activités à but communautaire ne l'ont généralement pas fait en réponse à des exigences académiques ou dans le cadre d'initiatives mises en œuvre par leurs établissements d'enseignement en collaboration avec des acteurs locaux.

Connaissance et confiance : les personnes interrogées ont indiqué que, sans les informations reçues dans leur contexte académique, elles ne connaîtraient pas le travail d'autres entités. Cela est dû au manque de diffusion des initiatives et d'orientation adéquate. En particulier, les participants ont exprimé leur méfiance à l'égard des ONG, percevant un manque de transparence et d'efficacité dans leurs opérations.



Ce rapport reflète la diversité des façons dont les jeunes s'engagent dans une citoyenneté active et souligne l'importance d'une communication efficace et transparente de la part des organisations afin d'encourager une plus grande participation de la communauté.

En ce qui concerne l'utilisation des espaces numériques par les jeunes, les principales conclusions de la recherche sont les suivantes :

- **Introduction** : après une analyse détaillée des réponses des participants dans différents pays, il a été constaté que les jeunes avaient une familiarité notable avec l'espace numérique. Les jeunes étaient enthousiastes et convaincus des possibilités offertes par l'environnement en ligne pour résoudre des problèmes, rechercher diverses informations, nouer des relations interpersonnelles et améliorer leurs compétences professionnelles.
- **Participation numérique et sociale** : un faible niveau d'implication dans les questions sociales numériques a été observé, imputable à l'absence d'espaces virtuels adéquats ou au manque de connaissances sur la manière d'y participer activement. Malgré leurs compétences en matière de gestion de l'espace virtuel, l'implication des jeunes dans les questions sociales par le biais de ce média était limitée. La nécessité de promouvoir une participation plus active aux problèmes sociaux à partir de la sphère numérique est devenue évidente, afin de générer un impact positif sur la réalité tangible des jeunes.
- **Activités dans les espaces virtuels** : les activités prédominantes des jeunes dans la sphère virtuelle se sont concentrées sur l'utilisation de réseaux sociaux tels qu'Instagram, TikTok et Facebook. Ces médias ont été utilisés pour consommer et publier du contenu, rester informé et socialiser. En outre, les plateformes de streaming et de distribution de contenus audiovisuels telles que YouTube, Spotify, Netflix et Amazon Prime ont été largement utilisées. Les applications de messagerie instantanée, telles que WhatsApp, faisaient partie intégrante de la communication quotidienne des jeunes.
- **Défis en ligne** : au cours des sessions, les risques auxquels les jeunes sont confrontés dans l'espace numérique ont été mis en évidence, tels que la prolifération des fausses nouvelles, la diffusion de messages haineux et la cyberintimidation, qui sont quelques-uns des problèmes les plus cités par les participants.

Focus group 2 - animateurs de jeunesse âgés de 25 à 35 ans, impliqués dans des activités professionnelles liées aux thèmes du projet

Le groupe de discussion 2 était composé de 60 animateurs de jeunesse de tous les pays partenaires. Chaque partenaire a mené le groupe de discussion dans son propre contexte et dans sa propre langue. Les animateurs de jeunesse ont été sélectionnés en fonction de leur implication dans des groupes de jeunes dans le cadre de leur activité principale. Des enseignants, des travailleurs sociaux, des responsables de la jeunesse et d'autres professionnels ont été invités à participer aux sessions.

Le rapport révisé sur les résultats de la recherche, axé sur les processus de citoyenneté et la participation des animateurs de jeunesse, a été présenté comme suit :

- Introduction : la recherche a révélé des aspects cruciaux de la participation démocratique et de l'engagement civique des animateurs de jeunesse, ainsi que de leur interaction avec les espaces virtuels. Un plus grand engagement et un plus grand dévouement ont été observés lorsqu'ils agissaient dans le cadre des organisations à but non lucratif avec lesquelles ils collaboraient habituellement.
- Engagement civique des animateurs de jeunesse : les animateurs de jeunesse se sont montrés très sensibles aux problèmes de leurs communautés, s'efforçant d'organiser des événements, des initiatives et des actions pour y remédier. Ils ont exprimé leur inquiétude quant à la relation avec les dirigeants politiques et leur méfiance générale à l'égard de la sphère politique.
- Renforcement de la cohésion communautaire : les animateurs de jeunesse ont le sentiment que leur travail professionnel contribue à renforcer la cohésion communautaire. Cet aspect mérite d'être souligné et de faire l'objet d'une réflexion. Les animateurs ont également tendance à s'engager dans des activités non professionnelles, telles que la signature de pétitions, la participation à des manifestations ou l'engagement dans l'activisme, en particulier dans les domaines où ils perçoivent la nécessité de combattre l'injustice.

Le rapport révisé sur les principaux résultats de la recherche, liés à l'utilisation des espaces numériques par les animateurs de jeunesse, a été présenté comme suit :

- **Utilisation des espaces virtuels** : les animateurs de jeunesse s'identifient comme des utilisateurs actifs et conscients des réseaux sociaux et autres espaces virtuels. Ils utilisent ces médias en permanence, sans faire de distinction entre les moments professionnels et personnels. Les réseaux sociaux représentent un canal essentiel pour leur participation à des « communautés » professionnelles et personnelles.
- **Interaction sociale en ligne** : les réseaux sociaux sont utilisés pour partager des informations, des expériences personnelles et promouvoir des activités locales et des événements sociaux. La plupart des activités sociales sont liées à des initiatives et développées au sein des organisations à but non lucratif dans lesquelles ils travaillaient.

Défis dans les espaces virtuels : Une forte incidence de harcèlement et de violence en ligne a été signalée, ce qui représente un défi important pour les animateurs de jeunesse lorsqu'il s'agit de faciliter les discussions et les commentaires sur les médias sociaux. La violence dans les espaces virtuels et son impact psychologique, en particulier sur les jeunes, sont particulièrement préoccupants.



Ce rapport reflète l'importance du travail des animateurs de jeunesse dans la promotion d'une citoyenneté active et aborde les défis auxquels ils sont confrontés dans les espaces virtuels, soulignant la nécessité de stratégies efficaces pour lutter contre la violence en ligne et promouvoir la cohésion sociale.

Focus group 3 - Parties prenantes impliquées dans le processus de participation démocratique (ONG, autorités, activités politiques, etc.)

Le groupe de discussion 3 était composé de 60 parties prenantes de tous les pays partenaires. Chaque partenaire a animé le groupe de discussion dans son propre contexte et dans sa propre langue. Les parties prenantes ont été interrogées par les membres du personnel des organisations lors de sessions en face à face et en ligne et ont été sélectionnées selon leur propre processus interne. Les principaux canaux de contact et de communication avec les parties prenantes ont été les institutions, les organisations de jeunesse, les décideurs politiques, etc.

- Introduction : la participation des parties prenantes au groupe de discussion a été intense et riche en contributions. Il a été souligné que la participation démocratique et l'engagement civique, ainsi que l'interaction dans les espaces virtuels, étaient axés sur le bien-être des jeunes, qui constituent l'objectif principal des organisations concernées.
- Participation des jeunes à la citoyenneté active : il a été constaté que seul un faible pourcentage de jeunes s'intéressait à la citoyenneté active, pour diverses raisons personnelles et communautaires. L'un des défis les plus importants était la rareté des médias et des espaces publics disponibles pour que les jeunes puissent s'engager dans les processus de prise de décision. L'importance d'adopter une approche holistique impliquant tous les acteurs de la communauté a été soulignée, étant donné que les décideurs politiques se sont montrés peu sensibles à cette question.
- Obstacles à la participation des jeunes : les jeunes se heurtent à des obstacles importants pour participer à la citoyenneté active, notamment le manque d'information, de confiance, de temps, de ressources et de représentation, ainsi que les barrières linguistiques et le désintérêt. Afin de surmonter ces obstacles, il a été jugé nécessaire de fournir aux jeunes davantage d'informations, d'outils et de ressources, ainsi qu'une représentation et une inclusion plus larges au sein des autorités et des processus décisionnels existants.
- Coopération entre les acteurs locaux : l'absence de coopération entre les différents acteurs locaux, tels que les ONG, les institutions, les administrations et autres, a été identifiée pour établir un réseau qui promeut et facilite les processus de citoyenneté active. Ce manque de collaboration a empêché la création d'un réseau efficace pour promouvoir et faciliter ces processus.

Le rapport sur les résultats de la recherche, qui aborde le rôle des parties prenantes et leur point de vue sur les espaces virtuels, a été présenté comme suit :

- **Introduction** : dans l'analyse des résultats du groupe de discussion, le rôle significatif des réseaux sociaux dans la vie quotidienne des jeunes impliqués dans les activités de diverses organisations a été mis en évidence. L'accent a été mis sur les compétences et le potentiel considérables des jeunes dans l'utilisation des outils numériques et des médias sociaux, et sur le fait que ce potentiel reste souvent inexploité et sous-utilisé.
- **Les réseaux sociaux comme outils d'autonomisation** : les réseaux sociaux ont été reconnus comme les outils les plus efficaces à la disposition des jeunes pour promouvoir une citoyenneté active dans les espaces virtuels. Ces plateformes offrent des espaces ouverts qui permettent la discussion et l'expression d'opinions personnelles, facilitant ainsi un environnement propice au débat et à la participation civique.
- **Défis et protection dans l'environnement virtuel** : un aspect critique identifié est la nécessité de faciliter un débat constructif entre les jeunes, tout en les protégeant des risques inhérents aux espaces virtuels. Il s'agit notamment de mettre en œuvre des mesures visant à préserver leur bien-être en ligne et à promouvoir une utilisation responsable et sûre de ces plateformes.



Ce rapport reflète les défis et les opportunités liés à la promotion de la citoyenneté active chez les jeunes et souligne la nécessité d'une approche collaborative entre tous les acteurs de la communauté afin de surmonter les obstacles existants et de promouvoir une participation significative et efficace.

PHASE DE CONCEPTION



DÉVELOPPEMENT DE LA FORMATION

Sur la base des résultats de la phase de diagnostic, en collaboration avec tous les partenaires du projet, un programme de formation complet a été conçu pour traiter les aspects clés identifiés. La formation du projet EDCyber comprend deux phases principales :

- Formation des formateurs
- Formation pour les animateurs de jeunesse

Formation des Formateurs

La formation des formateurs a eu lieu au Centre de jeunesse Astérix à San Giovanni a Teduccio, Naples, Italie, du 14 au 16 juin 2016. Cette réunion a rassemblé le personnel et les formateurs des 6 membres du Consortium. L'objectif principal était de former les formateurs à la méthodologie de la cyberanimation, ainsi qu'à l'application pratique des méthodes éducatives et à la création d'une cybercommunauté.

Pendant les trois jours de travail, des sujets liés à la formation des animateurs de jeunesse et au cours d'apprentissage en ligne ont été abordés. Une session spécifique a été consacrée à la méthodologie de conception et de développement des cours de formation, y compris la planification du calendrier des leçons et les caractéristiques spécifiques des activités asynchrones et synchrones. Cette session a permis aux formateurs d'acquérir des compétences essentielles pour sélectionner, diriger et responsabiliser les animateurs de jeunesse qui ont participé à la prochaine phase du projet.

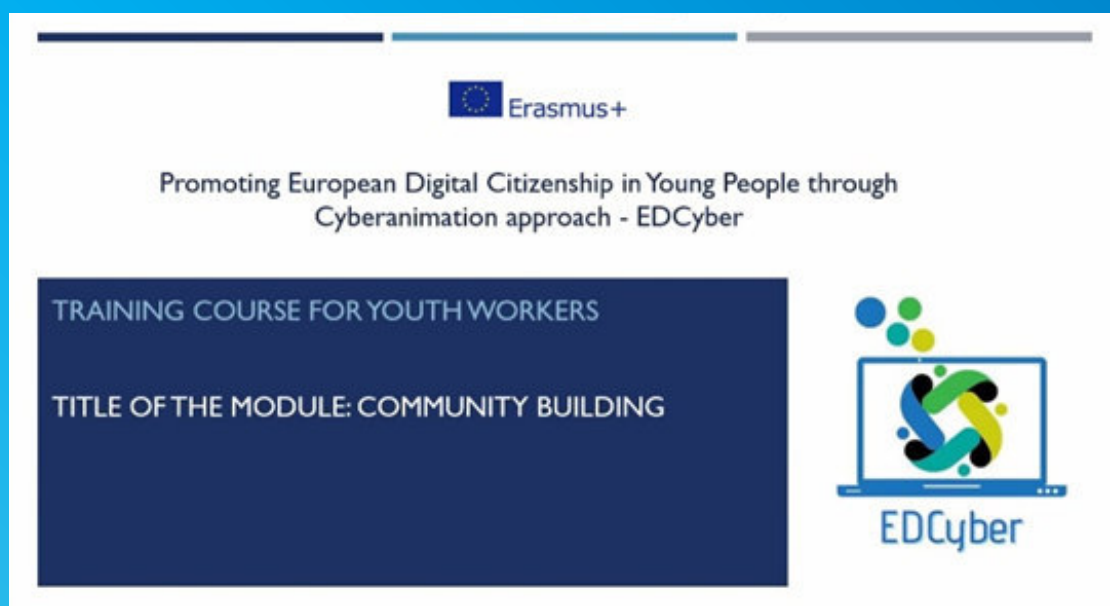


Formation des animateurs de jeunesse

La formation des animateurs de jeunesse a été conçue sur la base des résultats de la recherche et de la « formation des formateurs ». Le programme de formation a été conçu dans le but de doter les animateurs de jeunesse des compétences essentielles pour fonctionner en tant que cyberanimateurs. En outre, les animateurs de jeunesse devaient avoir les compétences nécessaires pour transmettre la méthodologie de la cyberanimation aux jeunes, en l'appliquant efficacement dans les initiatives locales, afin de promouvoir leur participation en tant que citoyens actifs.

La formation s'est déroulée sur une période de 3 semaines et était basée sur des activités en ligne de 5 jours, avec la participation de 32 animateurs de jeunesse des 6 pays partenaires du projet (Italie, Espagne, Grèce, Roumanie, Belgique et Danemark). La formation était basée sur un programme hebdomadaire dans lequel les participants ont pris part à des activités asynchrones et synchrones. Chaque partenaire du consortium était responsable du développement du matériel et des activités liés à un sujet spécifique comme suit :

- Module 1 : Citoyenneté active
- Module 2 : Construction de la communauté
- Module 3 : Éducation aux médias numériques
- Module 4 : Compétences douces dans l'environnement numérique.
- Module 5 : Communication, médiation et facilitation
- Module 6 : Approche pratique de la cyberanimation





Module 1 : Citoyenneté active

L'objectif principal du module sur la citoyenneté active est de fournir aux animateurs de jeunesse des aptitudes et des compétences théoriques et pratiques sur les différentes manières pour les citoyens, en particulier les jeunes, de créer un espace de débat et de s'engager dans le processus de construction de la communauté et de participation au processus de prise de décision local.

Module 2 : Création de communautés

L'objectif principal de ce module est de développer des compétences pour créer des communautés de jeunes à travers les réseaux sociaux et les plateformes en ligne afin de promouvoir la participation et la collaboration entre les jeunes et d'encourager la création d'initiatives communes. Pour ce faire, une série d'activités est proposée pour motiver la participation et la connexion entre les jeunes.

Module 3 : Éducation aux médias numériques

Ce module vise à fournir aux animateurs de jeunesse des compétences critiques afin d'évaluer le contenu qu'ils voient dans les médias sociaux et sur Internet. Il analyse les principaux concepts liés à l'éducation aux médias numériques, tels que les fausses nouvelles, les nouvelles biaisées, les nouvelles factuelles, les chambres d'écho, les bulles de filtre, les stéréotypes, etc. Le module fournit des lignes directrices spécifiques qui aideront les animateurs de jeunesse à faire la différence entre les informations dignes de confiance et les informations trompeuses.

Module 4 : Compétences douces dans l'environnement numérique

Ce module vise à former les travailleurs de jeunesse aux compétences non techniques essentielles à la réussite de la gestion des communautés en ligne, en exploitant leur potentiel et en surmontant leurs difficultés. Il vise à permettre aux travailleurs de la jeunesse de comprendre et de maîtriser les compétences interpersonnelles les plus importantes afin de les rendre applicables dans les contextes numériques. Pour ce faire, des conseils utiles, des listes de contrôle, des outils et des exemples explicatifs seront fournis.

Module 5 : Communication, médiation et facilitation

Ce module vise à approfondir l'évolution, l'impact et les stratégies de la communication numérique, en abordant les avantages, les défis, les principes d'une communication efficace, la médiation et les techniques de narration du paysage numérique. Les participants acquièrent des compétences pour aborder les conflits, favoriser l'inclusion et engager les parties prenantes dans le domaine numérique.

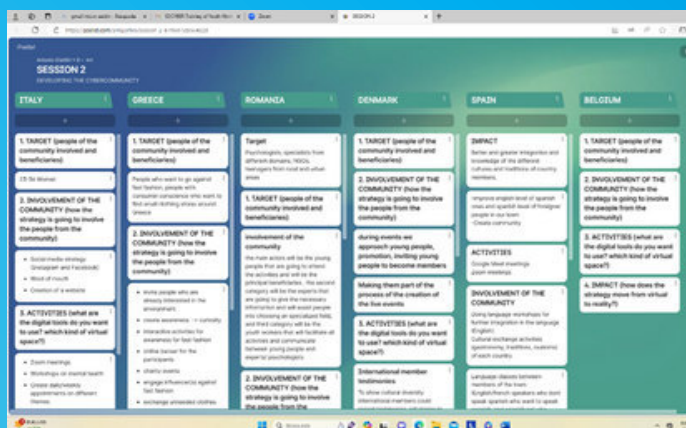
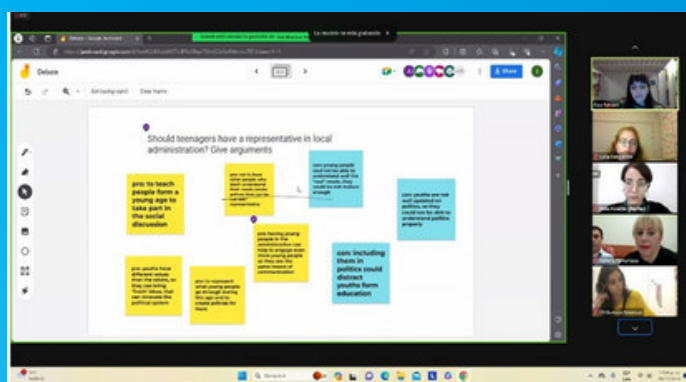
Module 6 : Approche pratique de la cyberanimation

L'objectif de ce module est de fournir aux animateurs de jeunesse des aptitudes et des compétences sur la cyberanimation et d'être reconnus comme des « cyberanimateurs ». Le module vise à explorer les différentes manières de « praxis » de l'approche de la cyberanimation, afin de permettre aux participants d'appliquer concrètement les connaissances acquises.

Formation asynchrone (e-learning)

Les animateurs de jeunesse participants ont eu accès à différents matériels théoriques et pratiques liés à chaque sujet, dont les suivants :

- Vue d'ensemble du module
- Document de recherche sur les sujets
- Présentation PowerPoint (avec les points clés de la recherche, y compris les images)
- Outils didactiques (cartes conceptuelles, infographies, vidéos, articles, etc.)
- Outils d'évaluation (Test, activités d'évaluation, etc.)
- Activités interactives (Forum, jeux, concours en ligne, etc.)
- Bonnes pratiques (déjà mises en œuvre dans le cadre de la recherche)



Formation synchrone (webinaires en direct)

Chaque partenaire a été chargé de l'organisation d'une session pratique en direct (6 webinaires en direct au total) sur le contenu du module assigné. Les sessions se sont déroulées sur Zoom et ont duré 2 heures. Les sessions ont été enregistrées et téléchargées sur la plateforme d'apprentissage en ligne. Au moins 5 animateurs de jeunesse de chaque pays ont participé à chaque session. Ces séminaires étaient structurés en conférences, activités interactives, exercices, et abordaient à la fois les parties théoriques et pratiques.

La méthodologie adoptée a été conçue pour fournir aux animateurs de jeunesse des compétences théoriques et pratiques sur les 6 thèmes centraux du projet et atteindre l'objectif final de guider le processus de création et de gestion d'une cybercommunauté, en impliquant les jeunes, les parties intéressées et d'autres acteurs dans des processus de citoyenneté active au niveau local.



PHASE DE MISE EN ŒUVRE



Échanges de jeunes virtuels

Dans chaque échange de jeunes, 4 jeunes et 2 animateurs de jeunesse de chaque organisation partenaire ont participé, soit un total de 36 participants par échange de jeunes et 108 participants au total. Les jeunes ont été sélectionnés par les animateurs jeunesse par le biais d'un appel ouvert et ont participé aux sessions de formation avant l'échange. Les thèmes abordés lors de ces réunions étaient les suivants

Les jeunes et le dialogue constructif

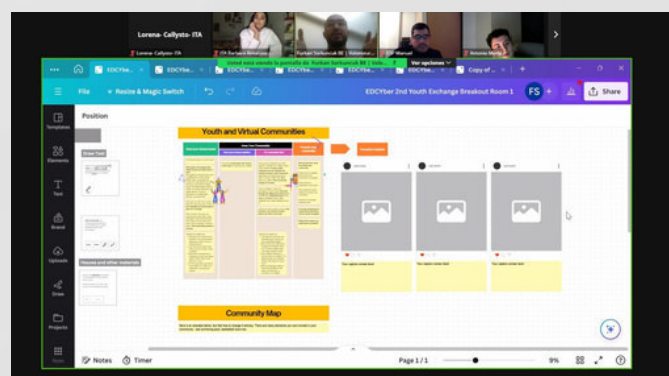
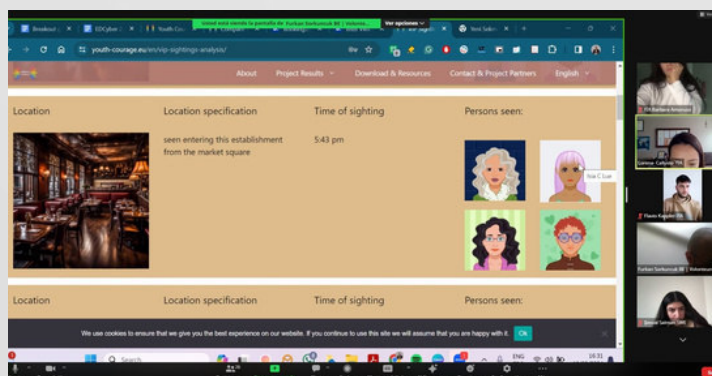
- Promouvoir une communication efficace et la résolution des conflits
- Conception d'une cybercommunauté

Les jeunes et les communautés virtuelles

- Explorer le potentiel des médias sociaux et des plateformes numériques pour la connexion et l'activisme des jeunes
- Développement d'une cybercommunauté

Les jeunes et la citoyenneté numérique

- Promouvoir l'utilisation responsable et créative de la technologie et de l'internet pour permettre aux jeunes de devenir des citoyens actifs
- Présentation des cybercommunautés

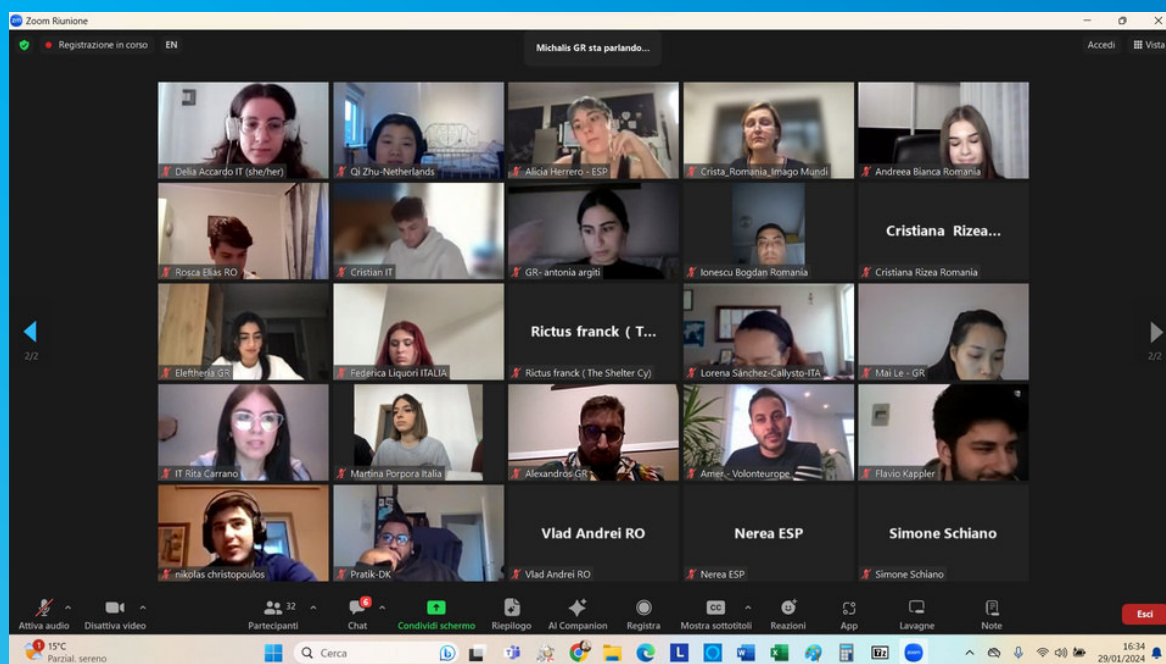


L'expérience des échanges de jeunes

Les échanges de jeunes ont représenté une occasion unique pour les animateurs de jeunesse de mettre en pratique les compétences acquises dans le cadre du programme de formation. Grâce à ces échanges, l'application des principes de la cyberanimation a été encouragée par un processus dans lequel les animateurs, en collaboration avec des jeunes, ont créé et géré des communautés virtuelles, reliant des participants de différents pays impliqués dans le projet.

Au cours des trois échanges de jeunes, les animateurs ont eu l'occasion de jouer le rôle de cyberanimateurs, en dirigeant, guidant et gérant ces communautés, ce qui leur a permis de mettre leurs compétences en pratique dans un environnement réel et dynamique. Ces échanges ont été conçus comme des espaces de réflexion, de débat et de développement d'initiatives.

Les participants ont pu échanger leurs points de vue, rencontrer des personnes de pays et de cultures différents et élargir leur vision du monde. Cet échange d'idées a favorisé la solidarité et l'empathie, permettant aux jeunes de s'attaquer aux conflits et de proposer des solutions innovantes. Les jeunes sont devenus des promoteurs actifs d'idées et de projets, qui ont été communiqués à leurs organisations d'origine pour être ensuite conçus, développés et mis en œuvre dans leurs communautés locales.



Hubs de socio-influenceurs (cybercommunautés)



Après l'expérience de l'échange de jeunes, les animateurs de jeunesse qui ont participé en tant que cyberanimateurs ont assumé la responsabilité de coordonner le processus de création des cybercommunautés locales dans chaque pays d'une manière pratique et efficace. Cette tâche a été réalisée en collaboration avec les jeunes et sur la base des idées développées précédemment. En conséquence, un contenu social de grande valeur pour les réseaux sociaux a été développé dans chaque pays.

Les jeunes sont devenus des « influenceurs éthiques », adoptant les valeurs de la socio-animation et promouvant des principes et des actions sur le réseau social visant à faire participer les jeunes en tant qu'agents du changement et citoyens actifs.

Des thèmes pertinents pour les jeunes, tels que la solidarité européenne, la création de valeurs éthiques sur l'internet, le respect de la diversité, le développement de la personnalité, l'utilisation équitable de l'internet, la lutte contre la cybercriminalité, la cyberintimidation et le racisme, ainsi que la promotion de la santé mentale, ont été abordés dans les différentes campagnes de sensibilisation. Ces initiatives visaient à favoriser un environnement numérique plus sûr et à donner aux jeunes les moyens de jouer un rôle de premier plan dans la construction d'une société plus inclusive et plus respectueuse.



**Découvrez les initiatives
développées sur notre
page officielle EDCyber**

**[https://edcyber.eu/index.
php/project-results/](https://edcyber.eu/index.php/project-results/)**



La participation était basée sur des représentations de la réalité créées et consolidées par une analyse critique de la vie quotidienne. La participation a pris la forme d'actions telles que

- L'apport d'idées, d'opinions, de sentiments et de préoccupations individuelles à la communauté sociale. Prendre part au débat social de manière active, critique et dialogique.
- Participer à la prise de décision de manière libre, autonome et créative en conséquence du débat et de l'analyse critique de la réalité.
- Assumer de manière responsable les risques de chacune des décisions adoptées en collaboration.
- Suivre les décisions collectives, en assumer les conséquences, les adopter, assumer les accords et s'identifier à eux, même s'ils les ont défendus lors de la prise de décision.

Du point de vue de la participation, les cybercommunautés ont été structurées de la manière suivante :

- Un espace de communication capable d'établir le contact nécessaire pour générer des processus participatifs.
- La possibilité de partager librement des données et des fichiers multimédias sur le réseau.
- La possibilité de devenir visible sur Internet.
- La possibilité de participer à des forums de débat et de décision.
- La possibilité de créer des projets collaboratifs.

Les ateliers locaux

Après chaque échange de jeunes, les jeunes participants, en collaboration avec les animateurs de jeunesse, ont organisé et géré un atelier de trois jours. Au cours de ces ateliers locaux, les jeunes ont présenté les propositions conçues au niveau virtuel afin d'évaluer leur impact sur la réalité.

Les ateliers locaux ont servi de point de rencontre entre les acteurs du projet (organisation, animateurs de jeunesse et jeunes) et d'autres acteurs et parties prenantes de la communauté. Les activités locales, qui sont passées du « virtuel » au « réel », ont été mises en œuvre grâce à une méthodologie active, flexible et constructive. Au cours de ces activités, les participants ont été fortement impliqués dans des tâches conçues pour accroître leur motivation intrinsèque et positive, et consolider diverses compétences grâce à une interaction et une collaboration ouvertes avec les autres participants et les formateurs.



Les ateliers ont adopté une approche pratique, dans laquelle les participants, issus de différents domaines du même contexte, ont été organisés en groupes pour travailler ensemble à l'élaboration d'un projet commun au profit de la communauté. Les ateliers étaient basés sur des processus actifs et participatifs de formulation de stratégies conjointes, dont l'objectif était de renforcer l'esprit de citoyenneté active, d'initiative et de créativité, et de consolider la capacité à traduire les idées en actions en participant activement à la formulation des politiques et au processus de prise de décision.

Les ateliers locaux comprenaient la participation d'orateurs de haut niveau, d'acteurs communautaires et d'experts en matière de processus décisionnels, d'environnement numérique et de citoyenneté démocratique.

Les activités se sont concentrées sur

- Le contact direct des participants avec le contexte local (autorités locales, membres de la communauté, jeunes, organisations, etc.)
- L'application pratique de la méthodologie de la cyberanimation par le biais de l'EDCyber
- Les échanges de bonnes pratiques
- La création, l'amélioration et la mise en œuvre d'un dialogue avec les décideurs politiques locaux et nationaux
- L'exploitation et la diffusion des résultats à moyen terme des activités du projet.





Les résultats des ateliers locaux

Les ateliers ont joué un rôle essentiel dans la promotion d'une citoyenneté active parmi les membres des communautés locales de chaque pays participant. Des sujets tels que la santé mentale, la sensibilisation à l'environnement, l'activisme et la mise en réseau des communautés ont été abordés avec beaucoup d'intérêt et de participation de la part des participants. L'augmentation de la prise de conscience locale et l'exploration des méthodes d'engagement ont été des résultats particulièrement remarquables de ces ateliers.

Le mélange d'apprentissage interactif et pratique des ateliers s'est avéré efficace, permettant aux participants de devenir des agents du changement et de jouer un rôle actif dans l'élaboration d'actions concrètes au profit de la communauté. La mise en réseau réussie qui a eu lieu au cours de ces ateliers a non seulement favorisé l'établissement de nouveaux liens entre les jeunes et les représentants locaux, mais a également jeté les bases de futures collaborations. Cet aspect est crucial pour la construction d'un écosystème communautaire cohésif dans lequel les différentes parties prenantes peuvent travailler ensemble à la réalisation d'objectifs communs.

En outre, les ateliers ont servi de plateforme efficace pour promouvoir les activités des organisations partenaires. Cela a conduit à un engagement et à un soutien accrus pour leurs projets, amplifiant ainsi leur impact au sein de la communauté. La production de recommandations viables liées à la formulation de la politique sociale témoigne du rôle des ateliers dans l'émergence d'une population de jeunes actifs et politiquement conscients.

Les réactions aux ateliers ont été extrêmement positives, les participants appréciant l'équilibre entre l'apprentissage et l'application pratique. Cela prouve que lorsque les jeunes sont dotés des bons outils et des bonnes connaissances, ils sont prêts à s'engager en faveur de leurs contextes locaux. La participation active de ces jeunes défenseurs illustre la manière dont des communautés responsabilisées peuvent contribuer à la mise en œuvre de politiques sociales importantes.

En conclusion, les ateliers ont été un succès retentissant et ont donné de très bons résultats, en particulier dans le domaine du dialogue constructif. Ils ont constitué une expérience précieuse et éducative pour tous les participants, favorisant la compréhension, la collaboration et la résolution de problèmes de manière efficace et respectueuse. Les ateliers ont démontré l'impact positif que la promotion d'un dialogue constructif peut avoir dans différents contextes. À l'avenir, il serait bénéfique de poursuivre ces ateliers, en les élargissant à un public plus large et en abordant un plus grand nombre de sujets afin de promouvoir davantage la citoyenneté active et le développement de la communauté.

MERCI À...



Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à toutes les personnes qui ont contribué à l'élaboration de ce manuel. Ce projet est le fruit d'une collaboration et nous sommes profondément reconnaissants à toutes les personnes impliquées pour leur dévouement et leur expertise.

Tout d'abord, nous tenons à saluer les contributions inestimables de nos organisations partenaires dans le projet EDCyber : Callysto (Italie), Action Synergy (Grèce), la municipalité d'Almoradí (Espagne), Crossing Borders (Danemark), Imago Mundi (Roumanie) et Volonteurope (Belgique). Votre engagement et votre collaboration ont été déterminants pour la réalisation de ce projet.

Nous remercions tout particulièrement les animateurs de jeunesse qui ont participé au programme de formation. Votre transformation en animateurs de jeunesse qui ont guidé les processus de citoyenneté active parmi les jeunes a été une véritable source d'inspiration. Votre dévouement et votre leadership ont eu un impact significatif sur la vie des jeunes avec lesquels vous avez travaillé.

Nous souhaitons également exprimer notre gratitude aux jeunes participants aux échanges de jeunes et aux activités locales. Votre enthousiasme, votre créativité et votre engagement ont été au cœur de ce projet. Votre participation active a non seulement enrichi ce manuel, mais a également contribué au dynamisme et au succès de nos initiatives communautaires.

Nous tenons également à remercier la source d'information principale de ce manuel, @CIBERANIMACIÓN de Mario Viché González (2013). Votre travail nous a fourni une base solide sur laquelle nous avons construit cette ressource.

En conclusion, nous sommes profondément reconnaissants à tous ceux qui ont contribué à ce projet. Votre travail acharné, votre dévouement et votre passion ont fait de ce manuel une ressource précieuse pour notre communauté. Nous vous remercions de votre engagement à encourager la citoyenneté active et à responsabiliser les jeunes. Vos contributions font la différence et nous vous en sommes profondément reconnaissants.



Références :

Viché, M(2013). @Ciberanimación.

*Le contenu de ce manuel est celui de l'auteur ou des auteurs et ni l'Union européenne, ni l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA), ni l'EACEA ne peuvent en être tenus pour responsables.

*Les images utilisées dans ce document proviennent de Pexels, une plateforme qui fournit des images de haute qualité pour une utilisation gratuite sans restriction de droits d'auteur. En outre, les images des événements ont été utilisées avec le consentement explicite des participants.

Tous les participants aux activités décrites dans le manuel ont donné leur consentement explicite à la publication de leurs vidéos et photos personnelles, de leur image, de leur ressemblance et de leur son sur bande audio ou vidéo sur les pages pertinentes du projet EDCYBER (101051411), site web, médias sociaux, blog(s) et/ou sur des publications/matériels imprimés visant à rendre compte (y compris le portail de financement et d'appels d'offres de l'UE) des activités du projet ou à les promouvoir, conformément au règlement général sur la protection des données n. 679/2016 et à la réglementation nationale en matière de protection des données. Tous les participants ont été informés du transfert des données personnelles à l'EACEA et ont reçu la déclaration de confidentialité du portail qui est disponible à l'adresse suivante : <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/support/legalnotice>.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

