



## Projet pédagogique



## TABLE DES MATIERES

ORIGINE DU PROJET .....	- 3 -
PHILOSOPHIE DE « WhyNet ? » .....	- 3 -
LIKE .....	- 3 -
PRINCIPES PÉDAGOGIQUES.....	- 4 -
Médias/objets flottants.....	- 4 -
L'erreur pour apprendre .....	- 4 -
Arrêter le temps.....	- 4 -
Mettre en crise .....	- 5 -
Descriptif de l'outil LIKE .....	- 5 -
Introduction .....	- 5 -
Temps de jeu.....	- 5 -
Matériel .....	- 6 -
Rôles des animateurs .....	- 6 -
présentation des supports et thèmes abordés.....	- 6 -
Déroulement de l'animation .....	- 8 -

## ORIGINE DU PROJET

Après avoir créé un premier outil de prévention homonyme et adressé à un public de plus 11 ans, WhyNet ? s'est penché sur la création d'un nouvel outil destiné à un public plus mature et susceptible d'être travaillé de manière individuelle, en groupe restreint ou dans une classe (plus ou moins 25 élèves). Initialement créé par le S.A.R.E. LE PRISME dans le cadre des modules de formation, notre collectif a décidé de reprendre et d'adapter LIKE à nos missions d'éducation et de prévention sur l'usage des technologies de l'information et de la communication (T.I.C.). Les objectifs de cet outil sont : permettre aux jeunes de s'exprimer autour de leur relation aux réseaux sociaux, aborder la notion de passage à l'acte, les règles, les ressources sur lesquelles s'appuyer, le bon usage d'internet, les différences entre la vraie vie et le monde virtuel, la responsabilisation, ....

LIKE a également la spécificité d'être moins généraliste et de proposer des axes de travail plus ciblé aux professionnels en contact avec des jeunes.

## PHILOSOPHIE DE « WHYNET ? »

Selon nous, se positionner pour ou contre les réseaux sociaux ou l'usage des smartphones ne sont plus des questions à se poser. Depuis de nombreuses années, différents services proposent des animations de prévention en milieu scolaire. La spécificité de « WhyNet ? » est qu'il ne souhaite pas se limiter à proposer uniquement des animations en milieu scolaire. Nous cherchons également à aider jeunes, parents et professionnels à faire face aux problèmes rencontrés d'un point de vue personnel, familial, voire institutionnel. Plus que les risques liés aux technologies de l'information et de la communication (T.I.C.), nous mettons aussi en avant les avantages pratiques et pédagogiques de ces outils.

Faire de l'éducation aux médias ce n'est pas imposer un point de vue. Face à la révolution permanente imposée par les T.I.C., nous souhaitons permettre aux jeunes, aux adultes et aux institutions (écoles, services de l'Aide à la Jeunesse, ...), de se positionner en tant que personne (ou équipe) et pouvoir ainsi répondre de manière efficiente aux problèmes ou questionnements qui en découlent. Ensemble, nous abordons autour d'Internet et des réseaux sociaux les représentations qu'en ont les individus quel que soit leur âge ou leur statut. Avec les professionnels, nous essayons de les amener à vérifier la cohérence du projet éducatif de l'institution avec les finalités et objectifs poursuivis par les équipes. Cela permet d'intégrer la dimension T.I.C. dans le travail quotidien avec les jeunes.

## LIKE

Fidèle à la philosophie de « WhyNet ? », LIKE est un outil pédagogique participatif, non jugeant et dont l'objectif principal est de permettre aux participants de se situer face à leur usage des T.I.C.

## PRINCIPES PÉDAGOGIQUES

### MÉDIAS/OBJETS FLOTTANTS

Si le terme d'«outil» donne à penser à un instrument concret qui aide à atteindre un objectif prédéterminé, nous allons ici découvrir des médias ou objets flottants, comme le désigneraient Philippe CAILLÉ et Yveline REY, « dont la finalité n'est autre que d'ouvrir des champs du possible, de susciter un changement de perspective et de vécu sans que le nouvel état obtenu ne soit prévisible (...) ils créent un cadre qui permet aux professionnels de donner à la rencontre un contenu qui, tout en ne négligeant pas la plainte, relève et actualise les spécificités et les capacités de chacun »<sup>1</sup>.

D'expérience, nous savons que LIKE peut nous entraîner sur des chemins propres à chaque participant, groupe de participants. Dans le cadre spécifique du bon usage des T.I.C., il sera très important de respecter strictement les consignes de jeu afin d'atteindre nos objectifs, limiter toute discussion hors sujet et maîtriser le temps de jeu.

### L'ERREUR POUR APPRENDRE

Se tromper est considéré comme une étape de l'apprentissage nécessaire et source d'enseignements pour tous.

Apprendre n'est pas un processus linéaire. Il passe par essais, tâtonnements, échecs... Il y a donc pour les jeunes un droit à l'erreur qui doit être reconnu et pris en compte. Cela permet d'instaurer un climat de confiance dans lequel l'erreur n'est plus stigmatisée mais devient un matériau collectif pour la construction du savoir.

Pour le jeune, le retour réflexif est une voie propice pour accéder à une meilleure compréhension de la notion étudiée. Par ce travail, il découvre aussi son propre fonctionnement intellectuel et gagne en autonomie.

### ARRÊTER LE TEMPS

En 20 ans, les moyens de communication ont évolué avec pour objectifs d'accélérer la vitesse de diffusion des informations et augmenter les liens entre les personnes, mais très vite, des effets secondaires sont apparus. La somme d'informations à gérer sur les différents médias et principalement sur les réseaux sociaux a évolué de façon telle que nous ne gagnons ni en temps, ni en qualité dans nos relations et devenons incapables de retenir les informations importantes. En effet, qui se souvient encore de la vidéo rigolote de la semaine dernière ? De la une du journal du mois dernier ? Face à ce constat, nous nous permettons de comparer l'évolution rapide des T.I.C. à la perception du temps dans une famille à transaction chaotique telle que le présente Guy AUSLOSS. Selon l'auteur, « la surcharge d'informations à laquelle nous sommes confrontés sur un profil ou un mur, engendre des prises de pouvoir successives

---

<sup>1</sup> Philippe CAILLÉ et Yveline REY (2004) : « les objets flottants, Méthodes d'entretiens systémiques », Fabert, Paris 2004

et/ou simultanées par la publicité, les images, les commentaires, les émotions, et ne nous permet pas d'analyser les enjeux cachés par ces différents protagonistes »<sup>2</sup>.

Pour faire face à ce temps événementiel (sans passé, ni futur) surchargé d'immédiateté que nous proposent/imposent les réseaux sociaux existants, nous offrons la possibilité aux participants de LIKE de prendre le temps et de décoder l'ensemble des informations présentes sur un mur et dans les commentaires qui y sont rattachés. Nous espérons donc transformer l'instantanéité d'un geste banal en un temps de réflexion pour amener chacun à être plus responsable sur la toile.

## METTRE EN CRISE



Comme le souligne Guy Ausloos: "*crise ne signifie pas nécessairement malaise, mais ouverture au changement, même si ceci s'accompagne souvent du malaise de devoir changer ses habitudes*"<sup>3</sup>. Via cette méthode, nous désirons briser les codes formels et/ou informels existant dans les groupes qu'ils soient au sein d'une école, d'une institution en présence d'adultes (enseignants, animateurs, éducateurs, ...). En imposant aux jeunes de se lever tous ensemble, de s'échanger les feutres, d'écrire "comme s'ils étaient à la maison", ...et ce dans un espace réduit, nous tentons de leur faire oublier les règles imposées et les amener à retrouver leur naturel face à l'écran. Les animateurs doivent donc s'attendre à lire des insultes, des abréviations, des moqueries. Pour nous, il est important que les commentaires ressemblent à ceux que nous pourrions lire dans la vraie vie.

## DESCRIPTIF DE L'OUTIL LIKE

### INTRODUCTION

En tant qu'objet média, LIKE peut être présenté de manière individuelle, avec des petits groupes ou encore avec les élèves d'une classe (+/- 25 jeunes) à partir de 12 ans.

Lors de la création de LIKE, nous nous sommes basés sur nos propres expériences et nécessités professionnelles de travailleurs de l'Aide à la Jeunesse. Evidemment, la manière de gérer l'outil sera différente selon le nombre de participants mais gardera les mêmes objectifs. Le déroulement de LIKE se concentre sur les groupes type « classes » (20-30 participants) mais, afin de mieux orienter les animateurs dans la gestion de l'outil en fonction du nombre de participants, nous convenons de ce code :

-  pour une intervention individuelle.
-  pour une animation dans un petit groupe.

### TEMPS DE JEU

Celui-ci variera selon le nombre de supports choisis, la qualité des débats et/ou les disponibilités horaires. Dans un groupe classe, nous conseillons de consacrer 2 périodes de 50

<sup>2</sup> Guy AUSLOOS: « La compétence des familles, Temps, Chaos, Processus », p59, érès, Mercuès, 2007

<sup>3</sup> Guy AUSLOOS: « La compétence des familles, Temps, Chaos, Processus », p80, érès, Mercuès, 2007

minutes pour le bon déroulement de LIKE et de se limiter à 3 pages en fonction des thèmes que vous souhaitez aborder (se référer aux compléments d'infos).

## MATÉRIEL

Outre les supports téléchargeables (les 6 supports et leur fiche technique spécifique, les émoticônes, le complément d'informations et les synopsis "avatar") sur le site Whynet.be, il est nécessaire de se munir de :

- 10 feutres bleus / noirs
- 3 feutres verts (pour les avatars)
- 3 feuilles A0 (à coller sous chaque support)
- Des gommes adhésives (buddies)



: 2 pages afin de créer un avatar (téléchargeable sur le site whynet.be).

## RÔLES DES ANIMATEURS

La maîtrise et une solide expérience de LIKE permettrait à une seule personne de gérer seule le déroulement d'une animation. Cependant, nous conseillons la présence de deux animateurs. En effet, il y a d'une part la dynamique de l'outil qui demande un engagement total et d'autre part, la somme des informations offertes par les participants à développer avec eux. De plus, LIKE étant basé sur le principe pédagogique d'essai/erreur puis de réparation, nous trouvons intéressant que ces tâches soient gérées séparément. Pour ce, nous proposons de séparer les rôles comme suit :

- Le premier animateur (A1) se concentre sur le respect de chaque étape de l'outil, donne les consignes et veille au respect des règles.
- Le deuxième (A2) assiste son collègue durant la première partie de l'animation et se montre attentif aux différents thèmes abordés afin de les exploiter dans la deuxième partie de l'animation axée sur la réparation.

Inspirés de l'expérience pratique des différents services du collectif WhyNet ?, les thèmes abordés via Like ont été choisis pour leur proximité avec le quotidien des jeunes : ceux-ci ayant souvent "un ami", "un proche" qui a été impliqué dans de telles situation ou à minima ont déjà entendu parler de ce type d'histoire. Les pages de Like sont donc susceptibles d'éveiller ou de réactiver des vécus réels (parfois problématiques) chez les jeunes impliqués dans l'animation. L'encadrement en binôme présente l'intérêt supplémentaire d'offrir à tout jeune la possibilité de "sortir" momentanément de l'animation afin de bénéficier d'un accompagnement individualisé si sa situation le réclame. L'animation peut ainsi se poursuivre avec un seul animateur le temps nécessaire. Un relai peut aussi être proposé à ce jeune vers les services compétents (« WhyNet ? », P.M.S., S.S.M., ...).

Cette répartition reste un repère aménageable selon les dyades d'animateurs et/ou la dynamique de groupe.

## PRÉSENTATION DES SUPPORTS ET THÈMES ABORDÉS

Ci-dessous, vous trouverez le synopsis des 6 supports de LIKE. Nous vous présentons simplement les sujets abordés par chacune des situations. Les fiches techniques spécifiques à chaque support et les compléments d'information concernant les différents thèmes sont téléchargeables sur le site [whynet.be](http://whynet.be).

### **Laura – celle qui a trop bu**

Cette page présente la photo d'une jeune fille (Laura) qui se trouve à 4 pattes la tête penchée au-dessus de la cuvette des WC. Cette photo est prise et postée par son amie Amélie avec le commentaire *“Vacances, vacances ou quand Laura goûte un peu trop les alcools espagnols...”*

Thèmes abordés : Instantanéité des réactions, conséquence des publications (de ses actes) - Pression du groupe/appartenance – Incitation à la violence - Harcèlement/taquinerie - Narcissisme chez l'ado/image de soi/besoin de reconnaissance - Confiance amis/ parents - Diffusion de l'image/droit à l'oubli/consentement – Rumeur – Vérification des informations, des sources/esprit critique.

### **Lindsay – le “viol”**

Cette page présente uniquement des commentaires. Le premier posté par Lindsay qui se réjouit d'un rencard avec Jérémy le lendemain. Deux commentaires le jour J : un qui la félicite et un autre qui s'inquiète de son absence en classe alors que Jérémy s'y trouve. Commentaires auxquels Laura répond en annonçant que Jérémy a essayé de la violer et en énonçant son envie de mourir ou de le tuer.

Thèmes abordés : Instantanéité des réactions, conséquence des publications (de ses actes) - Pression du groupe/appartenance – Incitation à la violence - Harcèlement/taquinerie - Narcissisme chez l'ado/image de soi/besoin de reconnaissance - Confiance amis/ parents - Diffusion de l'image/droit à l'oubli/consentement – Rumeur – Vérification des informations, des sources/esprit critique – Sex revenge/image de la femme/sex et Internet.

### **Mon annif – la bagarre**

Cette page présente un événement intitulé “Mon annif” avec la date, l'adresse et l'heure de la fête. Cette invitation est postée par Emma et sous statut “public”. Johnny recherche une solution pour y participer car il n'a pas reçu l'autorisation de ses parents et n'a pas d'argent pour aller à la fête. Emma commente en retour que s'il ne vient pas, elle le “dégage”.

Thèmes abordés : Instantanéité des réactions, conséquence des publications (de ses actes) - Incitation à la violence - Confiance amis/ parents

### **Manon gros nichons**

Cette page présente un selfie fait par Manon qu'elle a envoyé à son copain et que celui-ci poste sur sa page. Sur cette photo, Manon ne cache en rien, y compris ses « atouts ». Un premier commentaire est apporté à ce post sous forme de smiley qui vomit et un second plus explicite “comment tu peux niquer ça !”.

Thèmes abordés : Instantanéité des réactions, conséquence des publications (de ses actes) - Incitation à la violence - Narcissisme chez l'ado/image de soi/besoin de reconnaissance - pression du groupe/appartenance - Sex revenge/image de la femme/sexe et internet - diffusion de l'image/droit à l'oubli/consentement – Confiance amis/ parents

### **Ganjaman fait le malin !**

Cette page présente une photo d'un plant de cannabis postée sur un groupe secret par Ganjaman avec comme commentaire "ma petite production de l'été". Il reçoit deux commentaires : le premier de Vita Mia Milclabel "# agriculture bio" et le second d'Achille Renaut : "tu revends ?".

Thèmes abordés : Instantanéité des réactions, conséquence des publications (de ses actes) - Narcissisme chez l'ado/image de soi/besoin de reconnaissance - la rumeur

### **Cap ou pas cap – les challenges/les défis**

Cette page présente une photo de Hugo où l'on aperçoit son torse "tatoué" (un dessin réalisé à la crème solaire ou via un gabarit qui protège la peau tandis que le reste du corps est exposé donc brûlé par le soleil). Il commente cette photo en identifiant d'autres copains : Léo, Lauryn et Maverick. Maverick et Lauryn envoient leurs photos de "tatouages" tandis que Léo commente par : pas pour moi.

Thèmes abordés : Instantanéité des réactions, conséquence des publications (de ses actes) - Incitation à la violence - Narcissisme chez l'ado/image de soi/besoin de reconnaissance - pression du groupe/appartenance – les challenges/défis

## **DÉROULEMENT DE L'ANIMATION**

### **Avant de commencer :**

Les animateurs auront préalablement fixé les 3 supports choisis avec des buddies. Dessous, sont collées des feuilles A0 de papier sur lesquelles les participants réagiront.

Nous conseillons aux animateurs d'être le plus bref possible lors de leur présentation afin de ne pas entamer l'effet de surprise et permettre ainsi la mise en chaos indispensable au bon déroulement de l'animation.

- **Etape 1 :**

- Dès que les participants sont installés, l'animateur (A1) introduit l'outil : *"Afin que le jeu se déroule dans les meilleures conditions possibles, nous vous demanderons d'être le plus spontané à toutes les étapes du jeu. Pour commencer, je vais vous demander de vous concentrer et de vous imaginer chez vous devant votre smartphone/tablette/PC. Maintenant vous êtes branchés sur votre réseau social favori qui s'appelle LIKE."*



- Ensuite, A1 contextualise chaque page par une phrase introductive (voir fiche technique spécifique).
- **Etape 2 :**
  - A1 demande aux jeunes de coller l'émoticône de leur choix en rapport avec chaque support. *“Maintenant, je vais vous demander de réagir sur ces murs comme si vous étiez sur votre smartphone, devant votre tablette/pc. Tous ensemble, vous allez vous lever, prendre puis coller, sous chaque support, l'émoticône qui correspond le mieux selon vous à chaque support.”*
  - Le deuxième animateur (A2) joue avec les jeunes.
  - A1 explore les motivations derrière chaque émoticône. C'est aussi l'occasion de vérifier si les symboles ont la même définition pour tous les jeunes et la raison de leur choix. Pour vous accompagner dans cette étape, vous pouvez vous référer aux articles référencés en bas de page<sup>4</sup>.
  - Si l'occasion se présente, A1 peut également questionner les participants sur l'intérêt/intention de partager cette publication.

Questions de relance :

*“ Pour vous, quelle est la différence entre le pouce levé et le cœur ?”, “Pourquoi et quand likes-tu ?”, “Qu'est-ce qui te fait rire, pleurer, te met en rage, ... ”, « Pourquoi as-tu préféré utiliser telle émoticône », “Quand tu mets un waouh, veux-tu nous dire que tu es étonné ou choqué ?”, ...*



*“Si tu te retrouves devant cette situation, quelle émoticône utiliserais-tu ?”*



- **Etape 3 :**
  - A1 demande aux participants (A2 compris) d'écrire à l'aide d'un feutre, de manière anonyme (ne pas écrire son nom), au moins un commentaire spontané sur chacune des pages.  
*“Encore une fois, je vais vous demander de réagir sur ces murs le plus naturellement comme si vous étiez sur votre smartphone, devant votre tablette/pc. Tous ensemble, vous allez vous lever, prendre un feutre et écrire, sous chacun des supports, un commentaire. Vous pouvez vous exprimer soit sur l'image, soit sur le message principal, soit sur un des commentaires précédents.”*
  - A2 choisit et distribue, au hasard, à 3 participants un feutre vert et un synopsis avatar. A2 doit également leur expliquer discrètement mais clairement leur mission.

<sup>4</sup> <http://www.marieclaire.fr/8-significations-qui-peuvent-se-cacher-derriere-un-like-facebook,735445.asp>, le 13/06/2018  
<https://www.nouvelobs.com/les-internets/20160225.OBS5321/nouvelles-reactions-sur-facebook-petit-guide-de-la-bienseance-wouah-ou-grrr.html>, le 13/06/2018

*“Je vais te demander d’écrire sur le mur comme si tu étais le personnage décrit sur le petit papier”*

Durant cette étape, A2 ne doit pas hésiter à intervenir soit comme agent provocateur (en écrivant un commentaire choc), soit comme modérateur (afin d’élargir le débat, provoquer la réflexion si les commentaires sont semblables, ou recentrer sur le thème qui nous occupe). Ne pas hésiter à être “cru” dans ses propos, cela ramène les participants à la réalité. Vous constaterez que les commentaires changent, évoluent après celui de A2.

Encore une fois, il est nécessaire que les participants réagissent de manière spontanée, sans trop réfléchir *“comme si vous étiez chez vous devant votre PC, tablette, Smartphone”*.

Pour le travail individuel (  ) et en petit groupe (  ), le travail sur les adultes se fait à l’étape 6

- **Etape 4 :**
  - A1 vérifie la crédibilité de chacune des pages.

*Question de relance :*

*« Avez-vous déjà été confronté à des situations similaires sur un autre réseau social ? », « Selon vous, est-ce que ce type de situation existe sur la toile ? », “Sont-elles fréquentes ?”...*

- **Etape 5 :**
  - A1 relit l’ensemble des commentaires et les interactions entre ceux-ci. Il cherche à comprendre les motivations cachées derrière tel ou tel commentaire. Avec l’aide des participants, il va identifier les différents types de réaction : moquerie, soutien/empathie, humour, vengeance, conseil, accusation...

*Lors de cette étape, A1 repère avec les participants les commentaires selon leur nature (une moquerie, un conseil, de l’empathie, du soutien) « Comment définiriez-vous ce commentaire ? », ...*

- **Etape 6 :**
  - A1 demande aux participants quelle est la spécificité des commentaires en vert (avatars). On demandera aux participants qui ont utilisé le feutre vert de ne pas donner la réponse.



: A1 demande aux joueurs (mineurs) de créer un avatar adulte sur base d’un questionnaire (téléchargeable sur le site [whynet.be](http://whynet.be)). Cette étape se réalise en groupe (par deux ou trois) afin d’amener les joueurs à négocier, échanger. Enfin, il demande à chaque groupe d’imaginer puis d’ajouter un commentaire au nom de leur avatar. A1 et A2 peuvent se

répartir les groupes et les accompagner dans la création de leur avatar. L'objectif est d'amener les jeunes à se mettre dans la peau d'un avatar adulte et d'émettre un commentaire.



: Ici, en fonction des compétences du jeune, l'animateur choisit l'avatar de son choix.

- **Etape 7 :**

- A1 demande à chaque participant d'imaginer une réalité cachée derrière chaque page LIKE (comment ils ont décodé l'image, la situation).

*Questions de relance :*

*« On vous a demandé de réagir de manière spontanée, maintenant en prenant le temps pourriez-vous imaginer une autre histoire »*

- **Etape 8 :**

- A1 cherche à savoir quelles sont, selon les joueurs, les différences entre les commentaires des jeunes et celui des avatars adultes. L'objectif de cette étape est de situer ce type de réaction dans la logique adulte mais aussi de déstigmatiser les adolescents<sup>5</sup>.

Questions de relance :

- "Selon vous, est-ce que les adultes réagissent autrement que vous lorsqu'ils sont entre eux, avec des adolescents, sur les réseaux sociaux ? / face à ce type de situation ?"

- "Pensez-vous que les adultes soient toujours adéquats sur les réseaux sociaux ?"

- "Pourquoi un adulte réagirait comme cela ?"

- "Si vous étiez parents et que cela arrivait à votre enfant, comment réagiriez-vous ?"

- **Etape 9 :**

- A1 lit l'histoire vraie cachée derrière chacune des pages et inspirée de situations réelles rencontrées par les travailleurs du collectif WHYNET dans le cadre de leur travail avec des jeunes. Dans la mesure du possible, nous suggérons une pause de quelques minutes après la lecture afin que les jeunes puissent digérer les informations, s'accorder un temps de réflexion. A1 et A2 peuvent utiliser ce temps pour relever les différents thèmes soulevés par les participants.

*Ces histoires sont des exemples de dérives possibles. Elles illustrent des situations aux conséquences exceptionnelles vécues par des travailleurs de l'Aide à la Jeunesse mais ne sont pas représentatives de tous les aspects positifs d'Internet et des réseaux sociaux.*

- **Etales 10 :**

---

<sup>5</sup> <sup>5</sup> [https://www.lexpress.fr/actualite/societe/reseaux-sociaux-les-ados-protigent-mieux-leur-intimite-que-leurs-parents\\_1547034.html](https://www.lexpress.fr/actualite/societe/reseaux-sociaux-les-ados-protigent-mieux-leur-intimite-que-leurs-parents_1547034.html), le 11/06/2018.

- A2 reçoit les réactions des participants et renvoie ceux-ci sur les sujets possibles de discussions sur base de leurs commentaires et réflexions. Cette étape propose aux joueurs d'entrer en empathie avec chacun des personnages.

Questions de relance :

« Maintenant que vous connaissez l'histoire vraie, auriez-vous réagi autrement ? »

Des questions spécifiques liées à chacun des supports se trouvent dans les fiches techniques

- **Etapas 11 :**

- A2 propose aux participants de changer leurs commentaires et/ou de proposer une solution au problème soulevé dans l'histoire vraie. Nous proposons de le faire de manière orale pour plus de simplicité et surtout par souci de gagner du temps. C'est également l'occasion de vérifier auprès des jeunes si les solutions apportées sont crédibles, envisageables et de débattre autour des thèmes liés au complément d'info.

- **Etape 12 :**

- Pour conclure LIKE, les animateurs proposent aux jeunes une série de trucs et astuces afin de mieux appréhender les réseaux sociaux. (Compléments d'info n°14).

Evidemment ce type d'animation invite à la réflexion. Un temps est nécessaire pour digérer ces informations et les laisser percoler dans les usages des jeunes. Nous vous suggérons de profiter de ce moment pour proposer un relai accessible aux réactions des jeunes et des adultes au-delà de cette animation.