

# Cyber@TIC'tudes



**Guide  
d'animation**



## > Les animations à la loupe

Cet outil reconnaît le participant comme une personne à part entière, qui fait ses propres choix et qui décide des changements à mettre en œuvre. Son principe d'animation est basé sur le respect, l'autonomie et la reconnaissance.

L'objectif des animations, telles qu'elles ont été conçues, est de permettre aux participants de réfléchir en groupe à une ou plusieurs thématiques, d'acquérir des connaissances sur les sujets abordés et de partager de bonnes pratiques.

### Pensez-y

- La durée des animations dépend du nombre de thèmes envisagés, du nombre de séquences vidéo diffusées et du temps souhaité pour permettre un débat de qualité.
- La taille optimale d'un groupe est de minimum 8 participants.
- Le public cible rassemble les jeunes à partir de 12 ans et les adultes. Cet outil peut également être utilisé pour des animations auprès de jeunes âgés de 10-12 ans ou dans l'enseignement spécialisé sous réserve d'une adaptation et selon la maturité du groupe.



12-15ans



15-18ans

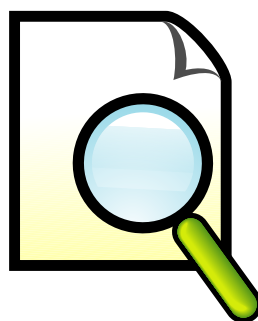


18 et +



Soutien  
animateur

- Le choix des vidéos doit s'effectuer en fonction des thématiques à travailler dans le groupe. Afin que la sélection de cette thématique soit la plus adéquate, et en lien avec les besoins du groupe, il est pertinent de récolter les représentations des participants au préalable.
- Il est préférable de visionner les capsules vidéo que vous souhaitez utiliser avant l'animation afin de préparer celle-ci.



## Le déroulement d'une animation type

Les capsules vidéo de théâtre impro offrent une approche ludique des thématiques et favorisent la mise en débat, tandis que les professionnels amènent des réponses et des informations concrètes.

- Introduction et rappel des règles d'animation (respect de la parole de l'autre et de son vécu, écoute, non-jugement, critique et moquerie, confidentialité,...).
- Diffusion d'une ou deux (maximum) capsules vidéo « Le théâtre impro ».
- Débat (voir fiche en fonction du thème).
- Diffusion des vidéos «La parole aux professionnels» correspondant aux questionnements ayant émergé durant le débat.
- Débat éventuel.
- Évaluation de l'animation.

Des aménagements sont possibles, laissez libre court à votre créativité mais n'oubliez pas de tenir compte du temps imparti.

## La gestion d'un débat

- Le débat est une discussion sur un thème donné. Il permet donc l'échange de points de vue.
- Il est important de respecter la confidentialité, les avis des uns et des autres et de distribuer la parole à tous.

## Et pour développer les compétences?

Mettre en place un projet axé sur le moyen terme permet d'aborder la problématique dans sa globalité, de faire évoluer les comportements et d'asseoir les compétences acquises (cfr «Les ressources de la clé USB: Repères pour développer un projet»). Il est donc préférable d'envisager un projet qui comprend plusieurs étapes et qui se déroule dans un laps de temps plus ou moins long plutôt qu'une seule animation se déroulant à un moment donné.

# > Préalable à l'animation

## Récolte des représentations<sup>1</sup>

### 1. Brainstorming

#### Concept:

Faire exprimer des représentations, des idées, des priorités. Technique qui permet l'expression d'un grand nombre d'idées, de réflexions sur un sujet donné.

#### Description:

Le groupe s'exprime de façon libre, courte et spontanée sur un mot qui évoque l'ensemble de la thématique à traiter.

#### Durée:

Environ 50 minutes.

#### Déroulement:

Choisir un mot, une expression qui évoque la thématique à traiter. Dans le cadre de cet outil, les mots choisis pourraient être: le titre de l'outil «Cyber@TIC'tudes», «TIC», «Nouvelles technologies», il s'agit ici de regrouper les idées émises et en débattre...

- **Étape 1:** introduction - Rappel de la thématique, objectifs, ...
- **Étape 2:** production d'idées - Noter le mot au tableau et demander aux participants «A quoi ce mot vous fait-il penser?» - Incrire au fur et à mesure toutes les idées au tableau.
- **Étape 3:** regroupement des idées - Demander au groupe d'identifier les différentes grandes catégories d'idées qui se dégagent.
- **Étape 4:** faire une synthèse à partir des regroupements et sélectionner les thématiques à développer dans le cadre de l'animation.

#### Matériel:

- Un tableau ou flipchart.
- Des marqueurs.



<sup>1</sup> « 25 techniques d'animation pour promouvoir la santé », Alain DOUILLER et coll., Le Coudrier, 2012.

## 2. Mur écrit

### Concept:

Faire exprimer tous les membres d'un groupe sur un sujet donné.

### Description:

Les participants sont invités à répondre à une question courte en notant leurs réponses sur des petits papiers. Les réponses collectées sont ensuite discutées en groupe et catégorisées, ce qui va constituer le mur écrit.

### Durée:

Environ 50 minutes.

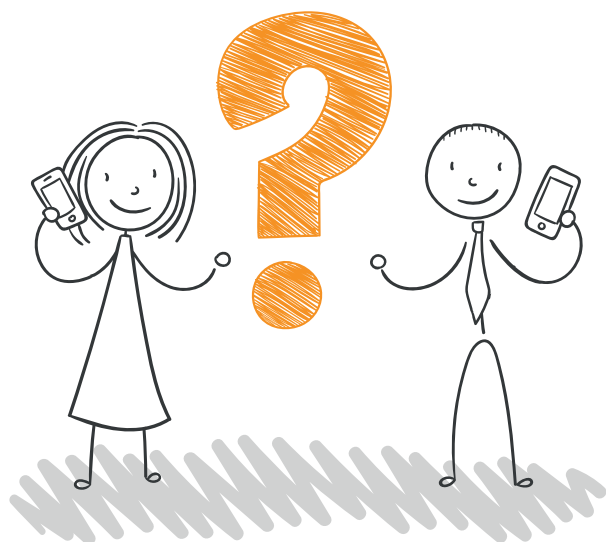
### Déroulement:

Dans le cadre de cette animation, vous pouvez poser la question suivante: « Pour vous, les nouvelles technologies c'est...? En quoi les nouvelles technologies sont-elles importantes pour vous? Quels sont les mots qui évoquent les nouvelles technologies? Si vous deviez donner 3 conseils à l'utilisation des nouvelles technologies? Qu'est ce qui vous questionne quand vous utilisez une nouvelle technologie? Citez-en 3, une idée par papier ...».

- **Étape 1:** introduction - Rappel de la thématique, objectifs, ...
- **Étape 2:** production d'idées en individuel - Un post-it par idée.
- **Étape 3:** récolte des papiers et regroupement des idées - Demander au groupe d'identifier les grandes catégories d'idées qui se dégagent.
- **Étape 4:** validation et dénomination des regroupements.
- **Étape 5:** synthèse/débriefing et choix de la thématique à traiter dans une animation.

### Matériel:

- Un tableau ou flipchart.
- Des marqueurs.
- Des post-it.
- Des bics.



### 3. Carte mentale

#### Concept:

Lier les différentes représentations, idées, entre elles et constituer une arborescence autour d'un thème.

#### Description:

Associer à un concept, des idées déclinées sur différents niveaux, ceci afin d'obtenir une arborescence des pensées du groupe. La carte mentale ainsi réalisée va permettre de représenter tout ce que le groupe sait et/ou imagine sur le sujet (voir explication dossier pédagogique page 6).

#### Durée:

Environ 2x50 minutes.

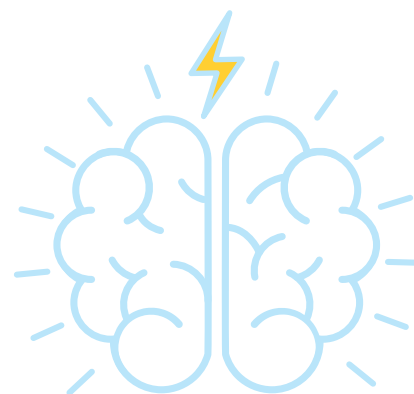
#### Déroulement:

Dans le cadre de cet outil, la notion centrale choisie pourrait être: le titre de l'outil «Cyber@TIC'tudes», «TIC», «Nouvelles technologies», ... (le terme choisi doit susciter une réflexion large).

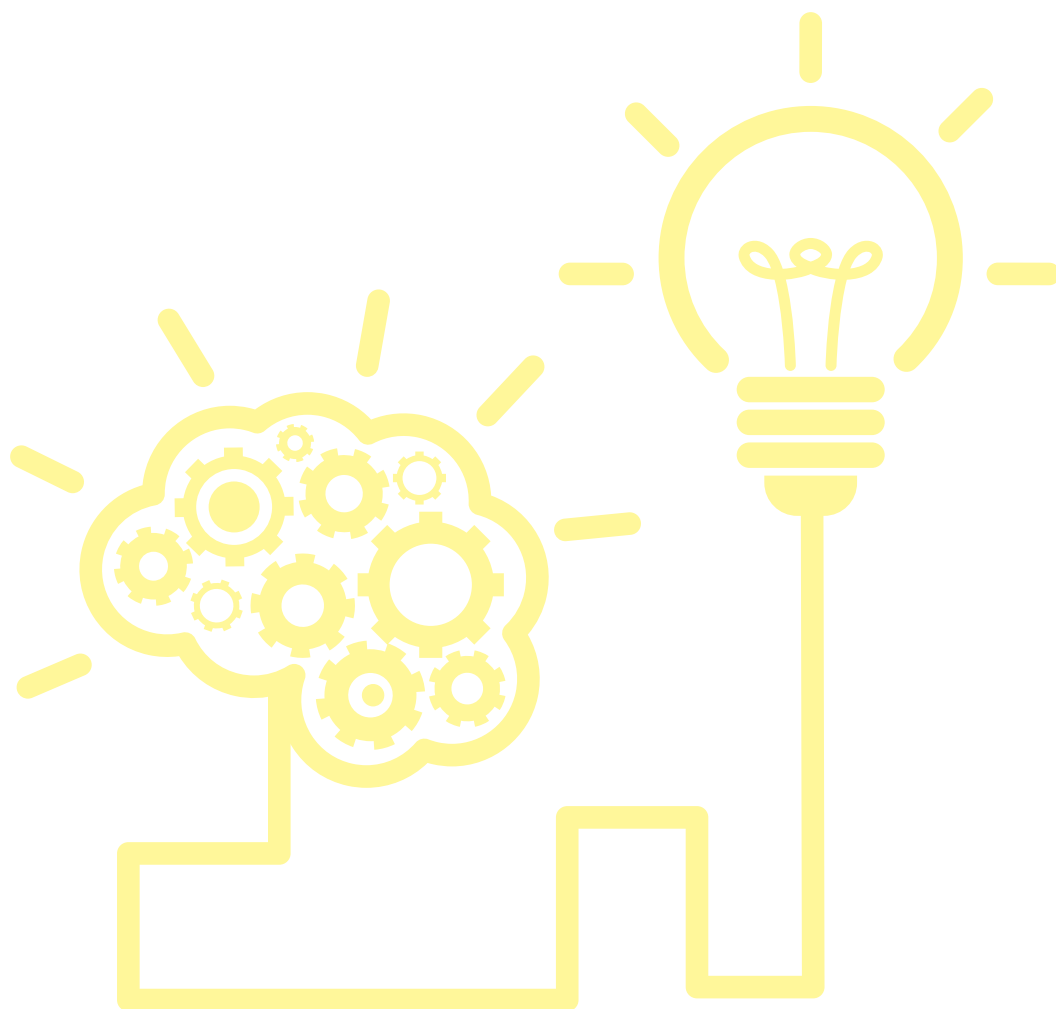
- **Etape 1:** introduction - Rappel de la thématique, objectifs, ...
- **Etape 2:** production d'une carte mentale individuelle.
- **Etape 3:** production d'une carte mentale pour le groupe - Demander au groupe d'amener dans un premier temps les idées principales qu'il a noté et passer ensuite aux idées qui en découlent. L'animateur prend note et réalise ainsi la carte mentale du groupe.
- **Etape 4:** discussion / débat sur le résultat.
- **Etape 5:** synthèse et conclusion, choix d'une thématique pour une animation.

#### Matériel:

- Un tableau ou flipchart.
- Des marqueurs.
- Des bics.
- Des feuilles blanches à compléter.



Cette carte mentale ainsi constituée peut également être comparée à celle présente dans l'outil. Ceci afin de mettre en avant les convergences et divergences de questionnements et de relancer le débat.


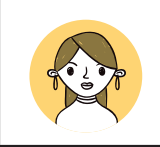
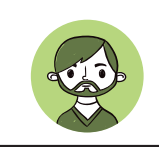







## > Droit à l'image

### Capsules vidéo

Capsules vidéo	Publics			
				
<b>Le théâtre impro</b>				
3. T'as pas l'ÂGE! (5'08")	●			
4. Un CLIC et ... (7'05")	●	●	●	
8. Le DÉFI (6'26")	●	●	●	
10. La STAR (4'37")	●	●	●	
<b>La parole aux professionnels</b>				
1. Droit à l'image (4'55")	●	●	●	●

### Objectifs de l'animation

- Permettre aux participants d'échanger sur les notions de droit à l'image.
- Amener les participants à prendre conscience de l'impact de la diffusion d'images.
- Informer les participants sur leurs droits et devoirs en la matière.
- Permettre aux participants d'identifier les ressources disponibles.

## Pour vous aider dans le débat

- Que pensez-vous de cette/ces capsule(s) vidéo et qu'avez-vous ressenti en la/les regardant?
- Pensez-vous que le droit à l'image est un concept important? Pourquoi?
- Demandez-vous systématiquement l'autorisation avant de poster une photo/vidéo de quelqu'un? Quelles sont, selon vous, les pratiques adéquates?
- Pourquoi doit-on demander le consentement d'une personne pour diffuser son image?
- Que peut ressentir la victime quand son droit à l'image n'est pas respecté? Comment réagir?
- Savez-vous où trouver de l'aide en cas de besoin?
- ....





## Pour tester les connaissances

- Que signifie le droit à l'image?
- Que prévoit la loi pour la diffusion d'image de personnes mineures?
- La loi différencie-t-elle la diffusion d'images d'une personne privée ou d'une personne publique (stars, hommes politiques...)?
- Est-il possible de supprimer une image/photo d'internet?
- La suppression d'une image/photo est-elle définitive sur internet?
- Quels sont les risques pour un auteur qui poste une image sans autorisation?
- Quelles sont les conséquences pour la victime du non-respect du droit à l'image?
- Une personne décédée a-t-elle droit au respect de son image, et combien de temps?
- ...

*Pour plus de détails sur le contenu des capsules vidéo - Cf. Dossier pédagogique - pages 14 à 20.*

# > Cyberharcèlement

## Capsules vidéo

Capsules vidéo	Publics			
				
<b>Le théâtre impro</b>				
1. Tu m'donnes KOI? (4'38")		●	●	
2. T'es sur FACEBOOK? (7'35")	●	●		
3. T'as pas l'ÂGE! (5'08")	●			
4. Un CLIC et ... (7'05")	●	●	●	
5. L'«HOMO» SAPIENS (8'51")	●	●	●	
<b>La parole aux professionnels</b>				
2. Cyberharcèlement (12'11")	●	●	●	●
3. Cyberharcèlement & législation (7'39")		●	●	●
4. Cyberharcèlement & médiation (8'52")		●	●	●
5. Cyberharcèlement & ressources (1'20")	●	●	●	●

## Objectifs de l'animation

- Permettre aux participants d'échanger sur les notions de cyberharcèlement.
- Amener les participants à identifier des situations de cyberharcèlement.
- Amener les participants à comprendre les risques et les conséquences du cyberharcèlement pour la victime et pour l'auteur.
- Permettre aux participants d'aborder les comportements adéquats à avoir en cas de cyberharcèlement.
- Permettre aux participants d'identifier les ressources disponibles.

## Pour vous aider dans le débat

- Que pensez-vous de cette/ces capsule(s) vidéo et qu'avez-vous ressenti en la/les regardant?
- Que savez-vous du cyberharcèlement?
- Selon vous, qui peut être impliqué dans une situation de cyberharcèlement? (victime – auteur – témoin passif / actif / agissant)
- Pensez-vous qu'il est possible d'identifier une victime de cyberharcèlement?
- Que peut ressentir une victime de cyberharcèlement?
- Que pensez-vous qu'une victime doit faire? Comment pouvez-vous la soutenir?
- Pensez-vous qu'il existe un profil type d'auteur?
- Quelles pourraient être les conséquences pour un auteur et les différents types de témoins?
- Comment pouvez-vous agir pour stopper une situation de cyberharcèlement?
- Savez-vous où trouver de l'aide en cas de besoin?
- ...





## Pour tester les connaissances

- Qu'est-ce que le harcèlement? Quelle est la différence entre harcèlement et cyberharcèlement?
- Que doit faire une victime pour être reconnue par la loi et quelles sont les preuves recevables pour la justice?
- Comment identifier l'auteur d'un cyberharcèlement?
- Quels sont les critères de détermination de la peine pour les mineurs et pour les majeurs?
- Quelles sont les conséquences et les sanctions pour les mineurs et pour les majeurs auteurs / témoins de cyberharcèlement?
- Quelles sont les conséquences du cyberharcèlement pour une victime?
- En quoi consiste une médiation? A qui s'adresse-t-elle?
- Que signifie le dédommagement moral?
- ...

*Pour plus de détails sur le contenu des capsules vidéo - Cf. Dossier pédagogique - pages 14 à 20.*

## > Cybersexualité

### Capsules vidéo

Capsules vidéo	Publics			
				
<b>Le théâtre impro</b>				
1. Tu m'donnes KOI? (4'38")		●	●	
5. L' « HOMO » SAPIENS (8'51")	●	●	●	
12. Ma MERE sur FACEBOOK (4'17")	●	●	●	
<b>La parole aux professionnels</b>				
6. Cybersexualité (10'47")		●	●	●
7. Cybersexualité 2 (7'27")	●	●	●	●
8. Cybersexualité & législation (4'31")		●	●	●

### Objectifs de l'animation

- Permettre aux participants d'échanger sur les notions de cybersexualité.
- Amener les participants à prendre conscience des enjeux du cybersexe et de l'importance de protéger leur intimité sur Internet.
- Développer l'esprit critique des participants.
- Permettre aux participants d'identifier les ressources disponibles.

## Pour vous aider dans le débat

- Que pensez-vous de cette/ces capsule(s) vidéo et qu'avez-vous ressenti en la/les regardant?
- Que savez-vous du cybersexe – hypersexualisation – sexting?
- A votre avis, quelles pourraient être les conséquences pour une personne qui poste une photo dénudée d'elle-même? D'autrui?
- Pensez-vous qu'il soit important de protéger votre intimité? Peut-on tout déposer sur Internet? Percevez-vous une différence entre sphère publique et sphère privée?
- Savez-vous où trouver de l'aide en cas de besoin?
- ...





## Pour tester les connaissances

- Qu'est-ce que le « Grooming »? Comment identifier l'auteur et que risque-t-il?
- Que risque la personne qui détient ou diffuse des photos pédopornographiques?
- ...

*Pour plus de détails sur le contenu des capsules vidéo - Cf. Dossier pédagogique - pages 14 à 20.*

## > Réseaux sociaux

### Capsules vidéo

Capsules vidéo	Publics			
				
<b>Le théâtre impro</b>				
2. T'es sur FACEBOOK? (7'35")	●	●		
3. T'as pas l'ÂGE! (5'08")	●			
8. Le DÉFI (6'26")	●	●	●	
9. Moi, POPULAIRE ... (4'47")	●	●	●	
10. La STAR (4'37")	●	●	●	
11. Mme IRMA (4'50")	●	●	●	
12. Ma MÈRE sur FACEBOOK (4'17")	●	●	●	
13. FAKE ce qu'il te PLAIT (6'08")	●	●	●	
<b>La parole aux professionnels</b>				
9. Réseaux sociaux (5'50")	●	●	●	●

### Objectifs de l'animation

- Permettre aux participants d'échanger sur l'utilisation des réseaux sociaux.
- Permettre aux participants d'envisager les pistes d'utilisation adéquates des réseaux sociaux.
- Permettre aux participants d'identifier les ressources disponibles.

## Pour vous aider dans le débat

- Que pensez-vous de cette/ces capsule(s) vidéo et qu'avez-vous ressenti en la/les regardant?
- Pensez-vous qu'il soit important d'avoir un profil sur les réseaux sociaux? Pourquoi?
- En moyenne, combien de temps passez-vous sur les réseaux sociaux ? Estimez-vous que cela a un impact sur votre vie ?
- Que signifie être amis sur les réseaux sociaux? Les amis « virtuels » sont-ils plus importants que les amis « réels »?
- Pensez-vous qu'il soit important d'avoir beaucoup d'amis sur les réseaux sociaux?
- Avez-vous déjà accepté des inconnus sur les réseaux sociaux? Leurs avez-vous donné des informations personnelles?
- Quels sont les comportements adéquats à adopter quand on se connecte sur les réseaux sociaux?
- Savez-vous où trouver de l'aide en cas de besoin?
- ...

## Pour tester les connaissances





- Quels sont les critères de sécurité à respecter concernant vos données personnelles ? (paramétrage de compte, mot de passe, ...)
- Que signifie le droit à l'image?
- Est-il possible de supprimer une image/photo d'Internet?
- La suppression d'une image/photo est-elle définitive sur Internet?
- Vos publications (photo, commentaire, ...) sur Internet, resteront-elles d'ordre privé ou deviendront-elles publiques ?

*Pour plus de détails sur le contenu des capsules vidéo - Cf. Dossier pédagogique - pages 14 à 20.*



# > Technologies de l'Information et de la Communication (TIC)

## Capsules vidéo

Capsules vidéo	Publics			
				
<b>Le théâtre impro</b>				
1. Tu m'donnes KOI? (4'38")		●	●	
2. T'es sur FACEBOOK? (7'35")	●	●		
5. L' «HOMO» SAPIENS (8'51")	●	●	●	
11. Mme IRMA (4'50")	●	●	●	
12. Ma MÈRE sur FACEBOOK (4'17")	●	●	●	
13. FAKE ce qu'il te PLAIT (6'08")	●	●	●	
<b>La parole aux professionnels</b>				
10. Technologies de l'Information et de la Communication & sécurité (6'07")	●	●	●	●
11. Technologies de l'Information et de la Communication & infractions (1'55")				●

## Objectifs de l'animation

- Permettre aux participants d'échanger sur l'utilisation des nouvelles technologies.
- Développer l'esprit critique des participants afin qu'ils utilisent adéquatement les TIC.
- Permettre aux participants d'identifier les ressources disponibles.

## Pour vous aider dans le débat

- Que pensez-vous de cette/ces capsule(s) vidéo et qu'avez-vous ressenti en la/les regardant?
- Pensez-vous que le droit à l'image est un concept important? Pourquoi?
- Demandez-vous systématiquement l'autorisation avant de poster une photo/vidéo de quelqu'un? Quelles sont, selon vous, les pratiques adéquates?
- Pourquoi doit-on demander le consentement d'une personne pour diffuser son image?
- Que peut ressentir la victime quand son droit à l'image n'est pas respecté? Comment réagir?
- Savez-vous où trouver de l'aide en cas de besoin?
- ....





## Pour tester les connaissances

- Quels sont les conseils de base pour sécuriser votre ordinateur, par rapport aux:
  - > *e-mails et mots de passe;*
  - > *scan et antivirus;*
  - > *virus et réseaux sociaux;*
  - > *virus et jeux vidéo;*
  - > *concours et abonnements.*
- Que signifie le hacking?
- Quelles sont les fraudes informatiques existantes?
- A qui peut-on signaler une infraction ou une arnaque sur Internet?
- ...

Pour plus de détails sur le contenu des capsules vidéo - Cf. Dossier pédagogique - pages 14 à 20.

## > Jeux vidéo et en réseau

### Capsules vidéo

Capsules vidéo	Publics			
				
<b>Le théâtre impro</b>				
1. Tu m'donnes KOI? (4'38")		●	●	
6. Ma vie VIRTUELLE... (4'20")	●	●	●	
7. Le TROLL (7'22")	●	●	●	
<b>La parole aux professionnels</b>				
12. Jeux vidéo / Jeux en réseau (7'40")	●	●	●	●
13. Jeux vidéo & dépendance (8'21")		●	●	●

### Objectifs de l'animation

- Permettre aux participants d'échanger sur l'utilisation des jeux vidéo.
- Permettre aux participants d'envisager les pistes d'utilisation adéquates des jeux vidéo et en réseau.
- Amener les participants à réfléchir sur la notion de gestion du temps.
- Permettre aux participants d'identifier les ressources disponibles.



## Pour vous aider dans le débat

- Que pensez-vous de cette/ces capsule(s) vidéo et qu'avez-vous ressenti en la/les regardant?
- Pensez-vous avoir un comportement adéquat face aux jeux vidéo et en réseau?
- Quelles sont les problématiques que peut rencontrer un joueur? Comment y remédier?
- Vous sentez-vous parfois dépassé(e) par votre utilisation des jeux vidéo?
- Comment gérez-vous le temps passé sur les jeux vidéo?
- Quels intérêts trouvez-vous à avoir une « vie virtuelle »?
- Savez-vous où trouver de l'aide en cas de besoin?
- ...





## Pour tester les connaissances

- Quels sont les éléments qui vont vous motiver à rester dans le jeu?
- Comment trouver l'équilibre entre jeux vidéo et vie réelle?
- Que veut dire « jeu à achat intégré »?
- Que veut dire « groupe d'appartenance » dans le jeu?
- Quels sont les conseils pour aider une personne « addictive » au jeu?
- ...

*Pour plus de détails sur le contenu des capsules vidéo - Cf. Dossier pédagogique - pages 14 à 20.*

## > Attitudes positives des jeunes

### Capsules vidéo

Capsules vidéo	Publics			
				
<b>Le théâtre impro</b>				
14. Attitudes positives des jeunes (6'40")	●	●	●	
15. A en perdre la face (10'28")	●	●	●	

### Objectifs de l'animation

- Favoriser l'échange des participants quant à leur utilisation des TIC.
- Mettre en avant les bonnes pratiques des jeunes.

### Pour vous aider dans le débat

- Que pensez-vous de cette/ces capsule(s) vidéo et qu'avez-vous ressenti en la/les regardant?
- Quelles attitudes positives mettez-vous en place par rapport à l'utilisation des nouveaux médias?

Pour plus de détails sur le contenu des capsules vidéo - Cf. Dossier pédagogique - pages 14 à 20.





## > Pistes pour aller plus loin et développer un projet

*« Les programmes efficaces ont recours à des interventions qui s'inscrivent dans la durée. En effet, les programmes brefs produisent des effets à court terme. Afin de maintenir les bénéfices sur la durée, il est important que le temps d'intervention soit suffisamment long. Par ailleurs, Les interventions qui se révèlent efficaces accordent une place privilégiée aux méthodes qui sollicitent la participation active et interactive des élèves (jeux de rôle, mises en situation, travaux pratiques sur les ressentis et les émotions, etc.) et ne se réduisent pas à une transmission d'information (Webster- Stratton et Taylor, 2001).*

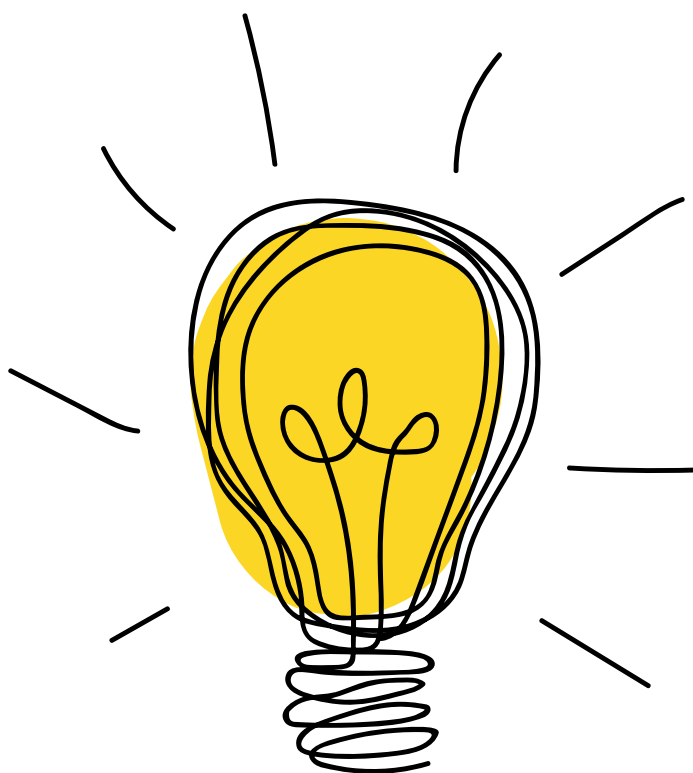
*Il semble que le fait d'agir sur plusieurs facteurs simultanément soit aussi un critère d'efficacité (Cuijpers, 2002 ; Lemarquand et al., 2001). Les effets des interventions centrées sur les compétences psychosociales des jeunes sont renforcés lorsqu'elles sont associées à des interventions réalisées auprès des familles, des enseignants et de l'environnement scolaire (Webster-Stratton et Taylor, 2001). Ainsi, les programmes les plus récents mettent en place des actions coordonnées sur du long terme, proposent des apprentissages cohérents et une mise en lien des différents acteurs que sont les jeunes, les parents, les enseignants, les professionnels des services de santé, les membres d'associations, etc. (Webster- Stratton et Taylor, 2001).*

*Les programmes appliqués en réponse à une situation de crise, surtout lorsqu'ils sont élaborés selon une approche moralisatrice ou basée sur la peur; les programmes faisant largement appel à des interventions extérieures et ponctuelles avec peu d'engagement des professionnels de l'établissement ainsi que les programmes ayant peu investi dans la formation des enseignants et bénéficiant de peu de ressources de soutien, sont considérés comme peu prometteurs (Binyet et De Haller, 1993 ; Perez-Stable et Fuentes Afflick, 1998). »<sup>2</sup>*

<sup>2</sup> « Référentiel de bonnes pratiques - Comportements à risque et santé: agir en milieu scolaire », Réseau francophone international de prévention des traumatismes et de promotion de la sécurité sous la direction de MARTINE BANTUELLE et RENÉ DEMEULEMEESTER, Editions INPES, janvier 2008.

En tenant compte de ces différents critères, que vous trouverez ci-dessous quelques pistes d'actions pouvant être mises en place avec vos participants:

- Créer avec les jeunes, une campagne de prévention (affiche, support vidéo, ...) afin de sensibiliser d'autres personnes à la thématique.
- Réaliser une carte mentale du groupe reprenant les pistes et bonnes pratiques identifiées lors des animations, afin d'utiliser adéquatement les nouveaux médias.
- Développer un projet de prévention des pairs par les pairs.
- Organiser une manifestation de sensibilisation pour les parents (conférence, expo, ...).
- Sensibiliser les jeunes, par le biais de l'outil culturel (théâtre, écriture, ...).
- ...





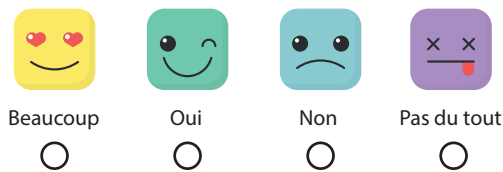
# > Questionnaire d'évaluation à destination des jeunes

Date de l'animation: .....

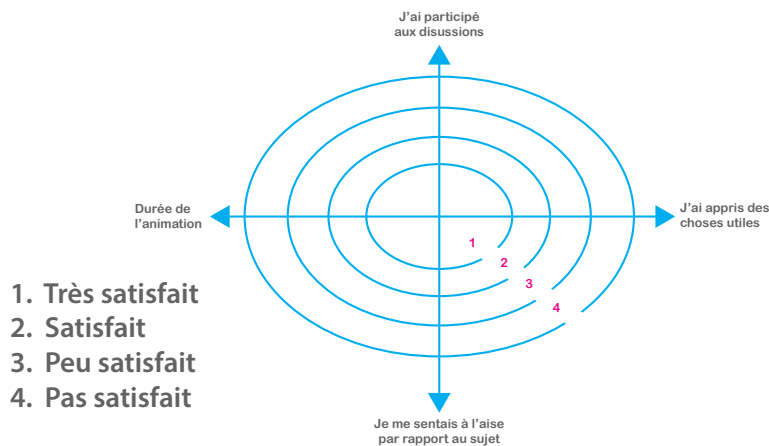
Thématique: .....

Classe: .....

J'ai aimé cette animation:



Positionne-toi sur chaque item de la cible:



En résumé, que retiens-tu de ces animations?

.....

.....

Y a-t-il un thème en rapport avec l'usage des nouvelles technologies que nous n'avons pas abordé et que tu souhaiterais traiter?

.....

.....

.....

MERCI POUR TA PARTICIPATION!

# > Questionnaire d'évaluation à destination des adultes

Date de l'animation: .....

Thématique: .....

Avez-vous aimé cette animation:



Beaucoup



Oui



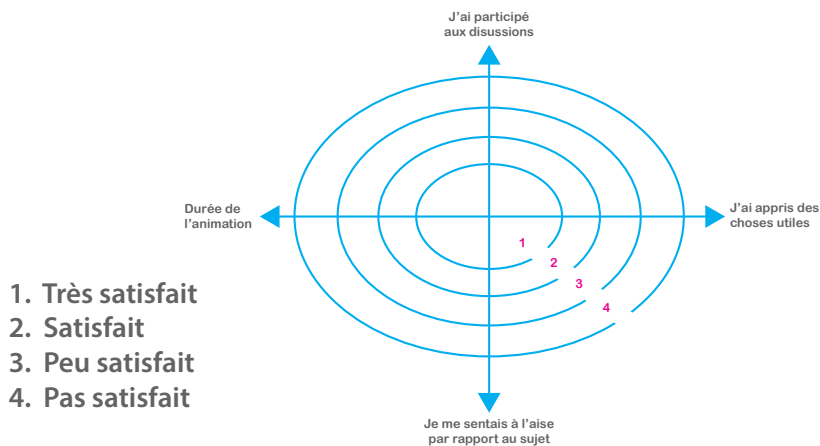
Non



Pas du tout



Positionnez-vous sur chaque item de la cible:



En résumé, que retenez-vous de ces animations?

.....  
.....

Y a-t-il un autre thème vous souhaiteriez traiter?

.....  
.....  
.....

MERCI POUR VOTRE PARTICIPATION!





Editeur responsable : Centre Local de Promotion de la Santé Huy-Waremme

© Cyber@TIC'tudes – Octobre 2016