**Thème IO2:** Comment créer un espace en ligne sûr pour les communautés et la narration communautaire

**Organisation:** Kairos Europe (UK)

# Plan de leçon

|  |  |
| --- | --- |
| Titee | Comment créer un espace en ligne sûr pour les communautés et la narration communautaire |
| Lies vers IO1 | Le premier résultat intellectuel du projet a mis en évidence le fait que les travailleurs communautaires et les différentes parties prenantes apprécieraient d'avoir plus de formation sur la façon de créer un espace en ligne sûr pour les communautés et la narration communautaire. |
| Résultats | * Meilleure compréhension du storytelling communautaire * Meilleure compréhension du processus d'établissement des règles pour les communautés en ligne |
| Apprentissage | Des espaces en ligne sûrs pour les communautés |
| Thèmes | * Storytelling communautaire * Espaces en ligne sûrs * Directives pour les communautés * Règles * Processus dirigés par la communauté * Engagement communautaire |
| Compétences couvertes | Participation, engagement communautaire, animation d'ateliers |
| Longueur | 3 heures et 40 minutes de pause non comprises |
| Préparation | * Se documenter sur les sujets et compléter le eLearning PIECE (pour le formateur) * Si possible, définissez la mission et les valeurs de la communauté avec laquelle vous allez travailler. |

# Activités

| Temps  *(Approx.)* | Objectif spécifique d’apprentissage | Activité/Tâche | Évaluation de l’apprentissage | Ressources |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 25 min | Se souvenir des noms, raconter des histoires, créer des liens entre les participants et comprendre l'état émotionnel de chacun. | Brise-glace/énergisant ***Deux vérités et un mensonge (en personne)***  Le formateur doit s'assurer que le groupe est assis en un grand cercle pour cet exercice. Les participants doivent s'asseoir en cercle. Le formateur demande à tous les participants de penser à deux faits les concernant, et à un mensonge. Ils ne doivent pas être évidents pour les autres participants. Les faits et les mensonges peuvent être ce que le participant préfère - ils ne doivent pas être personnels, et le participant doit se sentir à l'aise pour partager ces informations avec les autres. Le formateur doit insister sur ce point. Néanmoins, les exemples drôles ou personnels sont les bienvenus si le participant est heureux de les partager !  Quelques mauvais exemples (du fait que le fait qu'il soit vrai ou faux est évident):  J'ai les cheveux blonds (pour un meilleur exemple, on pourrait dire "je suis naturellement blond") ; je porte des bottes ; je suis un homme ; je porte toujours des lunettes.  Quelques bons exemples :  J'aime cuisiner ; je suis religieux ; j'ai des enfants ; je sais faire des claquettes ; je sais jouer du piano ; je n'ai jamais essayé la vodka ; je peux parler 3 langues.  À tour de rôle, les participants partagent leurs trois affirmations, et le reste du groupe suggère l'affirmation qui, selon eux, est un mensonge. Le participant révèle quelles déclarations étaient vraies et lesquelles étaient fausses. Le but de cet exercice est d'apprendre à se connaître dans un cadre amusant et informel. C'est également un bon moyen de réfléchir aux stéréotypes et aux premières impressions que nous pouvons avoir et qui ne sont pas nécessairement vraies. Les participants ont toujours le contrôle des informations qu'ils choisissent de partager, ce qui signifie que même si elles sont personnelles, elles ne doivent à aucun moment les mettre mal à l'aiseEmotions/Emoji du jour (en ligne) Demandez à votre groupe de décrire sa journée jusqu'à présent avec un emoji. La plupart des plateformes disposent des fonctions permettant d'avoir des réactions en emoji. Demandez ensuite aux participants s'ils souhaitent expliquer pourquoi ils ont choisi cet emoji en particulier. C'est le moment idéal pour faire une capture d'écran si vos participants sont d'accord. | N/A | Plate-forme où vous pouvez utiliser les réactions des emoji |
| 1 heure and 15 min |  | IntroductionQu'est-ce que la narration communautaire (15 minutes) ? Nous devons d'abord comprendre ce qu'est la narration. Celle-ci est généralement définie comme l'activité sociale et culturelle consistant à partager des histoires, ce qui peut se faire par l'écriture, le jeu, le théâtre, le cinéma, la musique, la poésie, l'improvisation et tout autre moyen adapté. Toutes les formes d'art racontent une histoire.  Au niveau communautaire, raconter une histoire signifie raconter l'histoire des membres de la communauté par tous les moyens. Pour être efficaces, les histoires communautaires doivent donner à chaque membre de la communauté la possibilité de bénéficier des contributions de nombreuses personnes, tout en créant une expérience très personnelle. Si nous transposons ce concept en ligne, nous nous retrouvons avec des espaces en ligne tels que des forums, des groupes, des chats, des salles de discussion, des tableaux en ligne où les membres de la communauté peuvent partager leur histoire et leurs expériences de leur point de vue.Racontez votre histoire (1 heure) Après avoir expliqué le contexte de la session, répartissez vos participants en groupes (ou en salles de discussion si vous êtes en ligne) et demandez-leur de réfléchir à une histoire concernant leur communauté, à l'endroit où ils aimeraient la raconter en ligne (forum, médias sociaux, chat, etc.) et à travers quel média. Donnez-leur environ 30 minutes, puis faites-les revenir et demandez-leur de faire une présentation.  Cet outil peut s'avérer très puissant et contribuer à la durabilité de la communauté en conservant la mémoire du passé pour informer les actions présentes et futures. En pratique, tout espace en ligne doit avoir des règles et une compréhension des limites et de ce qui est autorisé dans l'espace. Ceci est crucial pour protéger les membres de la communauté et rendre l'espace sûr pour la libre expression. Ce point sera abordé dans l'activité suivante. | Discussion | En personne : stylos, papiers et tableau de conférence avec marqueurs.  En ligne : plateforme permettant la création de salles de réunion et le partage d'écran. |
| 1 heure |  | Établissons nos règles ! (1 heure)Introduction (10 min) Il est utile de disposer d'un énoncé de mission ou de vision sur la raison d'être de la communauté. En général, les groupes communautaires en ont déjà une ou il est facile de la trouver en discutant avec les membres. Il existe plusieurs ressources en ligne sur la façon de le faire. Connaître ce contexte aide à établir les règles de l'espace en ligne de la communauté.  Si vous avez une déclaration de mission, il est bon de l'inclure au début de vos règles. Les règles peuvent être écrites sur une feuille de papier ou en ligne, à vous de voir. Votre énoncé de mission doit rappeler à vos membres pourquoi ils se soucient des règles et des règlements en premier lieu, ils assurent la sécurité de la communauté et la clarté de son objectif.  Il y a deux façons principales de rédiger des directives : basées sur des règles ou sur des valeurs.  Les directives fondées sur des règles sont généralement une liste de règles que les utilisateurs doivent suivre. Bien qu'elles soient plus rapides à rédiger et souvent plus faciles à mettre en œuvre, les utilisateurs les survolent souvent et les perçoivent comme lourdes de conséquences. C'est pourquoi les directives fondées sur des valeurs constituent parfois un choix plus judicieux et plus durable pour les groupes.  Les directives basées sur les valeurs sont des directives qui commencent par les valeurs (par exemple, nous apprécions le dialogue critique) et créent ensuite des directives qui aident les membres à comprendre comment renforcer cette valeur (par exemple, ne pas être d'accord, mais le faire avec des références crédibles à des sources qui soutiennent votre argument). Ces directives sont souvent rédigées de manière positive plutôt que négative.  Presque toutes les directives communautaires devraient inclure des règles concernant :   * Violation des droits d'auteur ou de la propriété intellectuelle * Activité illégale * Tout harcèlement ou comportement haineux, y compris la discrimination, les discours de haine, les brimades ou les attaques ciblées * Usurpation d'identité d'autres utilisateurs * Spam et escroquerie * Contenu sexuel ou nudité * Toute conduite violente : violence extrême, violence graphique, menaces, gore, obscénités... * Nuire à autrui ou agir de manière malveillante * Partage d'informations privées * Politiques de liens : la possibilité (ou non) de promouvoir des produits/services sans divulguer la relation avec la marqueFigure out what rules are most important for your specific mission and culture.  Travail en groupe (20 min) Divisez le groupe en petits groupes (salles de réunion si elles sont en ligne) et demandez-leur de proposer des règles/des lignes directrices/des normes pour leur espace communautaire en ligne. Donnez-leur 20 minutes pour élaborer ces règles et demandez-leur de revenir à la session principale. Conclusion (30 min) Demandez à chaque groupe de partager ses règles, l'approche qu'il a adoptée et pourquoi. Réfléchissez au travail de groupe en soulignant les similitudes et les différences. | Discussion et travail en groupe | En personne : stylos, papiers et tableau de conférence avec marqueurs.  En ligne : plateforme permettant la création de salles de réunion et le partage d'écran. |
| 20 min |  | Case study Montrez au groupe les lignes directrices d'Airbnb comme un exemple de l'approche d'une entreprise mondiale en matière de normes/lignes directrices fondées sur des valeurs.  [You can access the standards here.](https://www.airbnb.co.uk/trust/standards) |  | Projector/ screensharing |
|  |  | Débriefing/évaluation Le débriefing et l'évaluation de ce chapitre sont effectués dans le cadre de chaque activité. Si cela s'avère utile, l'animateur peut organiser une session plénière de débriefing final. | N/A | N/A |
| 40 min |  | Feedback/ évaluation Il existe différentes façons de recueillir des commentaires. Étant donné la nature collaborative du sujet et du projet, nous suggérons d'organiser un cercle de réflexion où les membres du groupe donnent librement leurs impressions et leurs sentiments sur la session et sur la façon dont ils vont mettre en œuvre leur apprentissage dans leurs communautés. | N/A | N/A |

# Case Study

L'objectif de l'étude de cas est de donner un exemple réel des questions abordées dans ce chapitre. Cela permet aux apprenants de comprendre d'une manière plus pratique.

|  |  |
| --- | --- |
| Pais | Divers |
| Titre | Norme de la communauté Airbnb |
| Organisation | Airbnb |
| Sources | * <https://www.airbnb.co.uk/trust/standards> |
| Quels sont les buts et objectifs de l'étude de cas ? | * Montrer comment des directives communautaires fondées sur des valeurs peuvent être présentées en ligne. * Inspirer d'autres personnes à faire quelque chose de similaire |
| Les meilleurs moments | * Les règles sont appelées normes, ce qui les rend plus accessibles aux gens. * Ils commencent par une valeur et les règles qui en découlent. * Le document est décrit comme étant vivant, donc en constante évolution et mise à jour. * Il y a une déclaration de mission au début. * Les normes sont hybrides. Elles sont destinées à une communauté en ligne mais aussi à une communauté hors ligne. |
| Description de l'étude de cas choisie | Airbnb est une entreprise américaine qui exploite une place de marché en ligne pour l'hébergement, principalement des logements chez l'habitant pour la location de vacances, et des activités touristiques. Basée à San Francisco, en Californie, la plateforme est accessible via un site web et une application mobile. Airbnb n'est propriétaire d'aucune des propriétés répertoriées ; en revanche, elle réalise des bénéfices en recevant une commission sur chaque réservation. La société a été fondée en 2008 par Brian Chesky, Nathan Blecharczyk et Joe Gebbia.  Airbnb considère les personnes qui utilisent ses services comme une communauté et a défini des normes communautaires qui peuvent être consultées via le lien ci-dessus. C'est un bon exemple de règles pour une communauté en ligne. |
| Décrire l'impact local, régional, national et international | Airbnb est une communauté mondiale qui met en relation des personnes qui voyagent et cherchent un logement avec des hôtes locaux. En prenant cet exemple, nous pouvons voir à quel point la définition du terme "communauté" peut varier en fonction du contexte local. Cet exemple de règles est également une bonne représentation du fait que, même si la définition des règles varie en fonction du contexte local, il existe des règles de base essentielles sur lesquelles nous pouvons tous nous entendre. |
| En conclusion | Il s'agit d'un bon exemple de la manière de fixer des règles et des directives communautaires |