

ÉCRANS EN RÉSIDENCE

Pourquoi et comment accompagner les
jeunes dans leurs usages des écrans ?



**OUTIL PÉDAGOGIQUE D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS À DESTINATION DES ÉQUIPES
QUI TRAVAILLENT EN RÉSIDENTIEL AVEC LES ADOLESCENT·E·S ET LES JEUNES**



AVEC LE SOUTIEN DE :



Contenu de l'outil

Le guide ci-présent, à destination des équipes :

- 01 - Éduquer aux médias : pourquoi et comment ?
- 02 - Représentations et postures de l'équipe
- 03 - Construire un projet éducatif autour des écrans
- 04 - S'appuyer sur les ressources de l'équipe
- 05 - La pédagogie de l'éducation aux médias

Des fiches d'activités à réaliser avec les jeunes et le matériel pédagogique qui va avec :

- Activité 01 - « La boulette » [Récolte des usages]
- Activité 02 - « Parfois, souvent, jamais » [Récolte des usages]
- Activité 03 - « Dans mon smartphone » [Récolte des usages]
- Activité 04 - « Trois questions » [Récolte des usages]
- Activité 05 - « Dixit » [Récolte des usages / Représentations]
- Activité 06 - « Classe les réseaux » [Représentations]
- Activité 07 - « Y a débat » [Représentations / Débat]
- Activité 08 - « Création de tutos » [Sensibilisation / Création médiatique]
- Activité 09 - « Écrans et émotions » [Émotions]
- Activité 10 - « Conseils pour les plus jeunes » [Sensibilisation / Création médiatique]

 **Toutes les fiches sont disponibles en téléchargement sur cette page : www.cresam.be/projets/ecrans-en-residence/**

Présentation de l'outil

Écrans

L'objectif de cet outil est de fournir les clés essentielles pour accompagner les usages des écrans chez les jeunes et les aider dans le développement de compétences médiatiques.

Nous utilisons le terme « écrans », par économie de mots, pour renvoyer de façon large aux usages et aux pratiques médiatiques incluant des écrans : réseaux sociaux, plateformes en lignes, applications, jeux vidéo, télévision, etc.

En résidence

L'outil aborde plus particulièrement la question de l'accompagnement des écrans dans les services résidentiels des secteurs de la santé mentale, du handicap et de l'aide à la jeunesse. Le cadre résidentiel amène des défis et des enjeux particuliers qu'il convient de prendre en compte.

Pour les professionnel-le-s

Cet outil s'adresse aux professionnel-le-s qui travaillent dans ces services. Il propose des outils et des conseils pratiques qui peuvent être mobilisés par tout un chacun sur le terrain. En plus de cela, il apporte une base de travail pour entamer ou prolonger une réflexion d'équipe et coconstruire un projet centré sur les défis relatifs à l'accompagnement, la sensibilisation et l'éducation en lien avec les usages et les pratiques médiatiques des jeunes.

Qui travaillent avec des adolescent-e-s

Le public cible de cet outil englobe les jeunes âgé-e-s de 11 à 25 ans. Au cours de cette période qui englobe l'adolescence, les écrans font partie intégrante du quotidien des jeunes et de leur culture et répondent à certains besoins de développement et de construction identitaire.

Prise-en-main

L'objectif de cet outil est de faciliter l'accompagnement, la sensibilisation et l'éducation. Il n'a pas pour prétention de répondre de façon précise et ciblée aux réalités – hétérogènes – de chaque institution. Il offre des principes généraux et des pistes qui autorisent une appropriation et une adaptation libre.

À travers 5 chapitres et 10 fiches d'activités, vous avez l'opportunité de vous familiariser avec une approche éducative accessible qui ne nécessite pas d'expertise particulière mais avant tout de la curiosité, de l'ouverture et une envie commune de s'atteler à la tâche stimulante d'éduquer aux médias.

Table des matières

1. Éduquer aux médias : pourquoi et comment ?	6
Pourquoi accorder une place à l'éducation aux médias ?	6
Enjeux et spécificités de l'éducation aux médias en résidentiel	7
Éduquer aux médias alors qu'on n'est pas expert-e-s ?	8
2. Représentations et postures de l'équipe	10
Questionner nos représentations	10
Prêter attention aux métaphores qu'on utilise	11
Créer la possibilité du dialogue	12
Des ponts ou des barrières ?	13
Des balises pour prendre du recul	16
3. Construire un projet éducatif autour des écrans	20
État des lieux	21
Prévenir les risques mais aussi développer des compétences	22
Juger les besoins de son public	22
Définir des priorités éducatives et y apporter une réponse adaptée	25
4. S'appuyer sur les ressources de l'équipe	30
Retour sur trois principes fondamentaux	30
S'appuyer sur le déjà-là	31
Identifier les besoins en ressources et s'outiller	32
5. La pédagogie de l'éducation aux médias	34
Les objectifs de l'éducation aux médias	35
Choisir une approche adaptée à son public	36
Pistes pédagogiques pour éduquer aux médias	39
6. Pour aller plus loin	44
Outils pédagogiques	44
Lectures pour aller plus loin	45
Offre de formations	45
Bibliographie	45

Éduquer aux médias : *pourquoi et comment ?*

Pourquoi accorder une place à l'éducation aux médias ?

Nous vivons dans une société fortement médiatisée. Les médias sont omniprésents et à portée de main, nous permettant de communiquer avec nos proches, de nous informer, de travailler, de nous divertir, d'exprimer notre opinion, etc. Ils se sont enracinés de manière profonde dans nos vies.

Face à cette réalité, les compétences médiatiques sont devenues un atout incontournable pour l'inclusion et l'égalité des chances. C'est précisément dans cet objectif que l'éducation aux médias a été définie par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM).

« L'éducation aux médias est l'ensemble des pratiques visant le développement des connaissances, des compétences et des pratiques médiatiques de leurs bénéficiaires dans le but de rendre ceux-ci actifs, autonomes, critiques, réflexifs et créatifs dans leurs usages des médias. »

(CSEM, 2022)



Il semble donc particulièrement important d'accompagner les jeunes dans leurs usages médiatiques. Cependant, lorsqu'on travaille avec des jeunes qui ont des fragilités, dans une visée protectrice, il est courant de chercher à restreindre l'accès aux écrans pour diminuer les potentiels risques liés à certains usages. Pourtant, le cadre de l'institution est un cadre particulièrement propice pour réaliser un tel accompagnement. En effet, les enjeux éducatifs posés par l'usage des médias sociaux à l'adolescence sont intimement liés au développement de compétences relationnelles et sociales habituellement au centre de l'attention dans les accompagnements institutionnels.

Par ailleurs, il vaut mieux pour les jeunes expérimenter, faire des erreurs et apprendre de celles-ci dans un environnement encadré plutôt que de les confronter brusquement et sans aucun filet de sécurité, lorsqu'ils quittent l'institution, à ce nouveau monde et à ses enjeux complexes.

Permettre une utilisation appropriée et accompagnée des médias numériques s'avère être la meilleure prévention contre les risques.

La mission éducative en matière d'utilisation des écrans implique d'instaurer un cadre raisonnable et contrôlable et de le faire respecter, mais cela nécessite aussi de mettre en place des **moments formels et informels** où l'on accompagne les jeunes dans le développement de compétences médiatiques.

Enjeux et spécificités de l'éducation aux médias en résidentiel

Dans le contexte du travail en résidentiel, l'éducation aux médias place les professionnel-le-s au centre de problématiques spécifiques, liées à l'accueil des jeunes en institution.

D'abord, on se retrouve à gérer le quotidien et avec lui son lot de tensions, de difficultés et de questionnements liés à la régulation des écrans, comparables à ce que l'on peut retrouver dans les familles : comment instaurer le dialogue avec les jeunes ? Comment les accompagner lorsqu'un problème survient ? Quel cadre mettre en place et comment le faire respecter ? À cela s'ajoutent, à la différence du contexte familial, des contraintes inhérentes à la vie en collectivité comme le respect de la quiétude dans les espaces communs, celui du sommeil de chacun dans les chambres communes, les respects d'horaires, etc.

Ensuite, les jeunes qui résident en institutions arrivent avec des fragilités mises à l'épreuve de leur contexte de vie. Cela rend la tâche plus complexe, d'autant que les besoins de chacun peuvent être très hétérogènes au sein d'un même groupe. À cela s'ajoute la démultiplication des personnes intervenant dans le quotidien des jeunes, chacune pouvant avoir leurs valeurs éducatives et des règles éducatives qui leurs sont propres.



Enfin, la relation avec les familles peut également complexifier les questions de cadre autour des écrans. Il arrive que les valeurs éducatives de la famille soient en opposition avec celles du service. Dans certains cas, ce sont les conflits familiaux qui s'immiscent au sein de l'institution par l'intermédiaire du téléphone personnel laissant parfois les encadrant.e.s face à des difficultés supplémentaires vécues par les jeunes à l'insu de ces premiers, qui n'ont pas ou trop peu accès aux enjeux de la situation. Sans parler, dans des cas plus rares, des écrans qui permettent le maintien d'un lien avec des proches alors qu'une mesure d'éloignement a été ordonnée.

Dès lors, comment établir un cadre qui puisse s'adapter à ces besoins variables tout en assurant un traitement le plus juste et égalitaire ? Un moyen de faire face à ces enjeux est de prendre le temps de construire en équipe une vision commune et de définir ensemble les valeurs qu'on souhaite transmettre aux jeunes en lien avec leurs usages des médias. Si une certaine souplesse dans l'application de règles peut s'avérer nécessaire dans certains contextes, cela ne semble possible qu'en s'appuyant sur une base solide de consensus et en veillant à offrir un cadre cohérent aux jeunes.

Éduquer aux médias alors qu'on n'est pas expert.e.s ?

Une idée préconçue persistante est qu'il faut maîtriser soi-même les nouvelles technologies pour éduquer les jeunes aux différents enjeux de l'éducation aux médias. Pourtant, dans de nombreux autres domaines, les parents et les éducateur.rice.s sont engagés dans l'éducation alors même qu'ils ne sont pas expert.e.s : dans le domaine de la santé, de l'alimentation, des études ou du sport par exemple.

Face aux nouveaux médias, **beaucoup d'adultes ont tendance à éprouver de l'apprehension** ce diminue leur sentiment de légitimité pour un accompagnement éducatif, tandis que les jeunes se familiarisent généralement vite avec les fonctionnalités techniques et leurs évolutions.

La dimension technique de ces médias cache, ici encore, les autres dimensions – informationnelles, sociales, affectives, éthiques – intriquées dans l'usage de ces dispositifs.

Il est possible d'accompagner les jeunes sur bases de valeurs et d'un projet éducatif transversal à d'autres pratiques : **respect de l'autre, empathie, consentement, intimité, esprit critique, valeur du temps passé sans écran**, etc. Les encadrant.e.s sont légitimes pour transmettre ces valeurs et principes fondamentaux sans avoir une connaissance technologique poussée.

Par ailleurs, dans un cadre institutionnel, de nombreuses compétences sont disponibles au sein des équipes et peuvent contribuer au développement de compétences spécifiques, notamment dans les dimensions psychoaffectives.

Lorsqu'on travaille avec des jeunes, en particulier des ados, **ce qui est essentiel n'est pas tant d'être un.e expert.e technique, mais d'établir un espace de dialogue et une confiance mutuelle**. Sans cela, les jeunes pourraient nous tenir à distance de leurs usages et ne pas nous considérer comme des personnes ressources en cas de problème. **Pour y parvenir, un bon début est de s'intéresser à leurs usages**, en témoignant de la curiosité pour ce qui les anime, même si cela diffère de nos propres usages et connaissances.

Dans le domaine de l'éducation aux médias, il est justement possible d'apprendre des jeunes, d'être dans un échange et de créer une expérience éducative conjointe. **Cette approche renforce le lien tout en favorisant une compréhension mutuelle des enjeux numériques**. Stratégiquement il y a même un intérêt à ne pas être expert.e ou, du moins, à ne pas se présenter comme tel.le. En faisant ainsi, on laisse un espace aux jeunes pour pouvoir s'exprimer et mettre des mots sur leurs usages et le sens qu'ils et elles donnent à ces pratiques.



Représentations *et posture de l'équipe*

Questionner nos représentations

Lorsqu'on questionne les adultes sur les usages médiatiques des jeunes, il apparaît que les nouveaux médias sont très souvent décrits en termes négatifs ou anxiogènes. **Les écrans sont vus comme chronophages**, certains usages sont perçus comme peu légitimes et surtout, ils sont vus comme la source d'une série de risques voire de dangers.

Le propos ici n'est pas de fermer les yeux sur les situations problématiques ou les **potentiels risques** liés aux usages numériques des jeunes. Ce que nous proposons, c'est de changer de perspective. Les écrans ont tendance à concentrer notre attention et nos préoccupations, comme une grande poupée russe qui occulterait toutes les autres. C'est celle que nous voyons d'emblée, mais son sens nous échappera si nous ne prenons pas la peine de l'ouvrir pour voir ce qu'elle contient. Derrière l'artefact technique, les médias sociaux et leur utilisation plus ou moins intensive ne peuvent pas se comprendre sans référence au contexte de vie et aux enjeux développementaux des individus.



Il ne s'agit donc pas de disqualifier des préoccupations qui traduisent une volonté de bien faire et un souci du bien-être des jeunes. Certaines inquiétudes sont fondées tandis que d'autres sont amplifiées sous l'influence de paniques morales.

Notre démarche, à travers ce chapitre, vise plutôt à réfléchir sur comment nos perceptions et nos discours influencent notre relation avec les jeunes.



Pour introduire du changement par l'action éducative, il faut d'abord et **avant tout partir d'une possibilité de dialogue**. Si à chaque fois qu'on aborde la question des écrans avec les jeunes, c'est dans des termes négatifs et anxiogènes, cela aura pour effet de crispier la communication et de générer tensions et incompréhensions. Lorsqu'on aborde ces questions d'usages médiatiques, c'est plus intimement à la culture et à l'identité des jeunes que l'on touche. Il est dès lors important d'inscrire des représentations qui permettent aux adultes de reconnaître les jeunes dans leurs usages et de leur accorder le crédit d'avoir des intentions positives.

Il est donc recommandé de d'abord travailler les représentations de l'équipe afin de soutenir son rôle éducatif.

Prêter attention aux métaphores qu'on utilise

Les usages médiatiques des ados sont fréquemment décrits avec le **champ lexical de l'addiction** (« il est complètement accro », « son smartphone, c'est comme une drogue, elle ne sait pas s'en passer »), et cela même lorsqu'on se situe dans des usages « normaux » dans le sens où ils sont partagés par une large majorité d'ados.

Lorsqu'on assimile les usages numériques des jeunes à de l'addiction ou à d'autres maux, cela a pour effet de penser ces usages uniquement dans des termes négatifs voire pathologiques. Or, cette rhétorique **n'a pas pour effet de réduire les usages négatifs ou de diminuer les comportements à risque** mais crée des tensions dans le dialogue qui est pourtant un élément clé de l'éducation. Certaines métaphores vont ouvrir des possibilités tandis que d'autres vont avoir tendance à enfermer.

Les usages numériques des jeunes présentent de nombreux défis qui appellent avant tout une **éducation aux médias**. Il serait dommage de négliger cette opportunité en enfermant ces usages et, ce faisant une part de l'identité et de la culture des jeunes, dans un vocabulaire pathologique.



Créer la possibilité du dialogue

Le dialogue est le pré-requis indispensable pour pouvoir accompagner les jeunes dans leurs usages des écrans. Or, comme nous venons de le voir, ces usages sont souvent générateurs d'incompréhensions et de crispations entre jeunes et adultes encadrant.e.s. **Alors, comment faire pour éviter que chacun-e ne reste enfermé-e dans ses positions ?** En d'autres termes, comment créer des ponts plutôt que des barrières ?

Adopter une approche compréhensive

Cette approche implique de pratiquer une écoute active et de recevoir ce que le/la jeune cherche à nous dire, en se concentrant sur son vécu et le sens que cela a pour lui/elle plutôt que sur la manière dont cela se rapporte à nos propres vécus ou perceptions. Il s'agit donc de comprendre, avec les jeunes, ce qu'ils/elles cherchent et trouvent dans leurs pratiques avec les écrans.



2 Éviter la diabolisation et la stigmatisation

Bien qu'il puisse parfois être difficile de consacrer suffisamment de temps en équipe pour entreprendre le processus exigeant de remise en question de nos idées préconçues – souvent limitantes – sur la jeunesse et ses usages, il est par contre assez facile d'être attentifs aux manifestations de représentations diabolisantes ou stigmatisantes à travers nos discours.

Les messages contenant des jugements négatifs ne sont pas efficaces pour induire des changements de comportement sur le long terme.

3 S'intéresser aux usages des jeunes

On crée également des ponts en montrant de la curiosité et une ouverture sincère envers l'univers numérique des jeunes. Ceci permet avant tout de développer une meilleure compréhension de ce qu'ils/elles font sur les écrans et du sens et du sens donné à ces usages. Cette compréhension se révèle primordiale pour orienter de manière avisée son action éducative (**voir chapitre 3 « Définir des priorités éducatives »**).

Pour des pistes d'activités de récolte des usages et des représentations des jeunes, voir les activités 1 à 6 de la boîte à outils.

Des ponts ou des barrières ?

Afin de mieux comprendre les éléments qui peuvent favoriser ou entraver la possibilité d'un dialogue et d'un accompagnement éducatif, nous allons travailler à partir de **situations concrètes**. Ces exemples vont nous fournir des clés qui permettent de prendre conscience de notre posture et de guider nos choix d'attitudes dans ces contextes.

Un jeune de l'institution regarde très fréquemment des vidéos (stories) d'influenceurs sur Instagram. Il semble complètement captivé par son écran. Vous décidez de l'interpeller : « C'est quoi cette bêtise que tu regardes. Tu trouves vraiment ça intéressant ? »

Dans notre exemple :

- Le jeune n'est pas reconnu dans ce qu'il apprécie, dans sa passion, dans sa culture ;
- Cette non-reconnaissance peut mettre à mal la relation ou, à tout le moins, constituer une occasion manquée de créer un pont vers le jeune ;
- D'un point de vue stratégique, une question formulée de la sorte n'invite pas à s'ouvrir car elle est clairement révélatrice de représentations négatives et de fermeture sur le sujet (la question est d'ailleurs formulée de façon « fermée ») ;
- Cela risque même d'avoir pour effet qu'en cas de problème sur les réseaux sociaux, le jeune ne considérera pas cet interlocuteur comme une personne ressource.

Des pistes pour approcher le jeune différemment :

- « Qu'est-ce que tu regardes ? C'est qui cet influenceur/cette influenceuse ? Il/elle est connu-e ? Qu'est-ce qui te plaît dans ce contenu ? Moi j'aime bien regarder, ça me fait un peu penser à ça. Etc. »



À QUOI ÊTRE ATTENTIF·VE·S DANS NOTRE POSTURE ?

1

Quelles métaphores sont mobilisées ?

Certaines métaphores ne s'avèrent pas efficaces, car elles ne proposent aucune voie pour instaurer un changement concret (par exemple, la métaphore ou de l'addiction, qui rentre des usages très largement répandus dans le champ du pathologique), ou bien parce qu'elles ne reflètent pas l'expérience vécue par les jeunes (comme la métaphore du virtuel détaché du réel, alors que ces deux aspects sont étroitement entrelacés).

2

Quel vocabulaire est utilisé ?

Le choix des mots est important. Le champ lexical utilisé est révélateur des représentations plus ou moins négatives qui se trouvent derrière.

3

L'approche favorise-t-elle l'ouverture ?

Lorsque nous communiquons avec les jeunes, il est possible de leur offrir différents degrés de liberté pour qu'ils/elles puissent s'exprimer de manière ouverte et authentique. Il convient d'éviter certaines erreurs qui pourraient restreindre la communication : poser des questions qui appellent des réponses fermées, établir des faux choix, laisser transparaître des attentes ou avoir des objectifs déguisés.





À vous de jouer !

- **Analysez la situation : qu'est-ce qui pose problème dans cette approche ?**
- **Proposez d'autres pistes pour entamer le dialogue.**

SITUATION 1 :

Une jeune poste chaque jour des TikTok d'elle-même où elle adopte des poses et des tenues que vous considérez être « hypersexualisées ». Vous et d'autres collègues y avez eu accès parce que la jeune ne s'en cache pas vraiment et que son compte est paramétré en public. Vous allez vers elle lors d'un temps de pause alors qu'elle est occupée à scroller sur son téléphone: « *Tu devrais faire plus attention car si moi je peux voir tes TikTok, ça veut dire que n'importe quel pervers mal intentionné peut te regarder sans même que tu le saches, est-ce que tu t'en rends bien compte ?* »



SITUATION 2 :

Un jeune est passionné de jeux vidéo. Il ne jure que par ça, il en parle dès qu'il en a l'occasion. Lorsqu'il joue, que ce soit sur la console ou sur son téléphone, il est très nerveux. Systématiquement, lorsqu'il perd ou échoue dans le jeu, c'est très compliqué à gérer parce qu'il se met en colère. Quelques minutes après une crise de colère suite à une défaite dans un jeu de guerre FPS (first person shooter) vous décidez de revenir vers lui : « *C'est quoi le problème avec ces jeux vidéo ? Tu ne crois pas qu'en jouant à des jeux moins violents on pourrait s'éviter d'en arriver à ce genre de chichis ? Si ça continue comme ça, on va être obligés de couper le problème à la source : on se débarrasse de cette console, pour le bien de tout le monde.* »



SITUATION 3 :

Une jeune reçoit une série de commentaires moqueurs et malveillants en réaction à un contenu qu'elle a posté sur son profil Instagram. Elle demande à rester dans sa chambre plutôt que de participer à une activité de groupe. Lorsque vous lui demandez ce qui se passe, elle vous explique la situation. Vous tentez de la rassurer : « *C'est juste en ligne, ce n'est pas la vraie vie. Tu ne penses pas qu'en prenant un peu de recul sur la situation et en lâchant les réseaux quelques jours, les choses se tasseront d'elles-mêmes ?* »



L'approche basée sur l'ouverture au dialogue ne convient pas toujours à toutes les situations ou contextes. Cet exercice vous encourage à explorer cette dimension, tout en reconnaissant que dans certains cas, d'autres méthodes pourront être plus appropriées (comme par exemple, le rappel du cadre à respecter).

Des balises pour prendre du recul

Pour vous aider dans l'accompagnement des jeunes avec les médias sociaux, nous proposons une sélection de balises. Ces dernières ont pour objectif de vous aider à adopter une perspective large lorsqu'il s'agit d'appréhender les problèmes et les défis qui peuvent surgir quotidiennement autour de l'utilisation des écrans.

Placer ces usages dans le contexte de l'adolescence :

Lorsqu'on travaille avec des ados ou des pré-ados, il est important de garder constamment à l'esprit que ces usages doivent se comprendre avec une grille de lecture qui tienne pleinement compte des transformations et questionnements liés à cette période de développement. Nous allons voir ici en quoi les réseaux sociaux numériques se présentent comme une réponse particulièrement adaptée pour combler divers besoins intimement liés à l'adolescence.

- Tout d'abord, l'adolescence correspond à une **phase d'individuation**, qui va engendrer une séparation d'avec les figures parentales et éducatives. La construction de l'identité se déroule dans un processus relationnel et dynamique dans lequel l'amitié revêt une importance cruciale.

« Les adolescents se tournent vers n'importe quel environnement qui leur permet de rester connectés avec leurs amis, et en deviennent obsédés. La plupart des ados ne sont pas dépendants des médias sociaux ; s'ils doivent l'être de quelque chose, ils sont accros les uns aux autres. »

(Boyd, 2016)

- Aussi, cette période marque un moment où les jeunes développent un **besoin d'autonomie** et de territoires qui leur appartiennent, pour se développer et exister en dehors du giron des adultes. Ils cherchent des espaces de liberté où ils peuvent s'autoriser des délires, des fous rires, des transgressions, pour tester les « frontières du tolérable » (Metton, 2014).

Dans le contexte d'une prise en charge en résidentiel, les espaces en ligne – qui favorisent cette expression – sont d'autant plus précieux que les jeunes ont rarement l'occasion d'être entre eux, sans la surveillance d'un adulte encadrant.

- Dans cette période de **recherche identitaire**, les médias sociaux répondent à un besoin de se raconter, de produire et tester des discours sur soi-même (photo, vidéo, musique, texte, ou tout cela à la fois) et de chercher la validation sociale de ses pairs. Les jeunes puisent dans ces réactions – positives, mitigées, négatives – pour tester différentes facettes de leur identité.
- C'est également une phase où les jeunes explorent les **métamorphoses de leur corps** et font l'expérience de l'éveil du désir. Internet et les médias sociaux servent de ressources pour répondre à une curiosité croissante, toujours dans l'interaction avec les pairs. Ce processus coïncide avec le développement du besoin d'intimité.

Toutefois, la vie en institution résidentielle implique de nombreuses contraintes vis-à-vis de cette aspiration à l'intimité. Les ressources en ligne deviennent parfois le seul espace où les jeunes peuvent répondre à ce besoin fondamental, quitte à ce que cela se fasse d'une manière qui vienne choquer les encadrant-e-s. Ces difficultés renforcent la nécessité d'une éducation aux médias et à la vie relationnelle, affective et sexuelle.

- Pour finir, c'est un âge où l'on a du **plaisir à « traîner »** car c'est un âge où l'on a généralement moins de responsabilités et plus de temps libre qu'à l'âge adulte. En cela, les médias sociaux, les plateformes et les jeux vidéo ouvrent des perspectives infinies pour occuper ce temps, se divertir, s'informer, développer des passions et une culture avec l'aide des écrans.



Lorsqu'on se trouve face à un usage problématique des écrans, se demander si ce comportement peut s'expliquer comme une réponse à des besoins classiques de l'adolescence ?



Si l'on reprend la situation n°1 de la jeune qui poste sur TikTok des contenus qui la mettent en scène dans des poses considérées comme inappropriées du point de vue de ses aîné.e.s, il est relativement facile de lui donner un sens étant donné son âge.

La puberté marque une entrée progressive dans une sexualité comparable à celle des adultes. Cela va amener les ados à questionner et tester cette nouvelle identité et cette nouvelle façon d'être au monde, par exemple, en cherchant la validation de leurs pairs sur les médias sociaux. Cela peut entraîner des situations problématiques, mais ne relève pas nécessairement d'un mode de fonctionnement problématique chez le ou la jeune concerné.e.



Dans notre société où persistent de nombreux stéréotypes sexistes, les réseaux ne font pas exception ; au contraire, ils sont le reflet de ce sexisme et peuvent parfois participer à leur propagation ou renforcement. Ainsi, les injonctions qui pèsent sur les filles et les garçons ne sont pas les mêmes. Cette disparité complexifie davantage la construction de l'identité en ligne chez les adolescentes.

Dans un souci de protection, nous avons tendance à vouloir protéger particulièrement les adolescentes, qui sont plus exposées à certains risques sur les réseaux sociaux. Cependant, il faut rester attentif à l'effet paradoxal qui peut en résulter car, en cherchant à les préserver, on valide souvent – voire on renforce – soi-même les préjugés et les limites qui pèsent sur ces dernières. Il ne faut dès lors pas négliger l'importance d'éduquer les garçons à ces enjeux.

Dans l'exemple ci-dessus, contrairement à ce qui serait fait la plupart du temps s'il s'agissait d'un jeune homme, il pourrait être tentant de conseiller à la jeune fille de se protéger, voire de se « respecter », afin qu'elle cesse de poster de tels contenus.

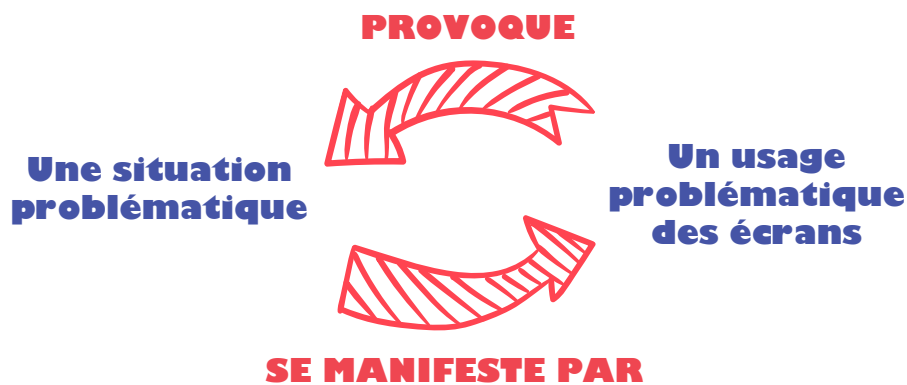
Ce faisant, on perpétuerait le stéréotype sexiste qui consiste à faire peser sur la femme la nécessité de se réfréner et de gérer les pulsions et envies des hommes.

NE PAS CONFONDRE LA CAUSE ET LE SYMPTÔME

Il est fréquent d'entendre qu'un usage problématique des écrans est automatiquement à l'origine du problème sous-jacent (comme le décrochage scolaire ou des difficultés dans la gestion de la colère par exemple), alors qu'il pourrait tout aussi bien être le signe d'un autre problème.

En réalité, lorsqu'il y a une utilisation excessive des écrans, il est souvent observé que cette intensité accrue découle du désir de **se distraire d'une souffrance ou de compenser un besoin non satisfait**. Les écrans sont utilisés comme des cibles faciles, car cela simplifie la situation et la rend plus facile à saisir.

Cependant, il est important de ne pas oublier que la plupart du temps, nous sommes en présence de phénomènes circulaires plus complexes qui demandent une approche systémique pour interpréter correctement la situation.



Inspiré de Media Tandem (2017)



Lorsqu'on se trouve face à un usage problématique des écrans, considérer la situation de façon systémique et se demander de quelle autre problématique cet usage pourrait être la manifestation.



Si l'on reprend la situation n°2 du jeune qui a des difficultés de gestion de la colère lorsqu'il perd aux jeux vidéo, il convient de se demander si c'est le jeu vidéo le problème ou si la colère trouve son origine ailleurs et que le jeu vidéo en rend la manifestation possible. Retirer l'écran ici ne résoudrait pas les difficultés liées à la gestion des émotions négatives fortes.

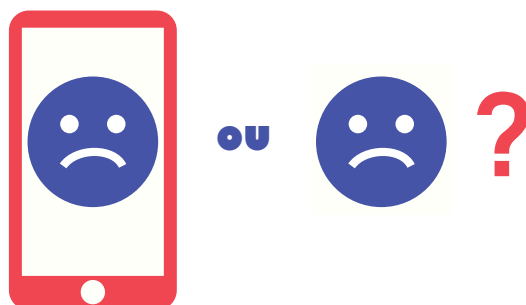
En contraste, les jeux vidéo en tant qu'expériences émotionnellement riches, peuvent être un outil idéal pour accompagner le jeune dans le développement de compétences psycho émotionnelles. Cela se réalise au sein d'un environnement contenant et sécurisant, assuré tant par le média (symbolisation sensorimotrice ou narrative, expression émotionnelle, règles inchangées et accueil constant quelle que soit la réaction du joueur...) que par le contexte institutionnel et la bienveillance des encadrant-e-s.

SE REPRÉSENTER LA SITUATION EN DEHORS DE SA MANIFESTATION NUMÉRIQUE

Lorsqu'un-e jeune rencontre des problèmes sur les réseaux sociaux numériques, cela peut engendrer un sentiment d'inconfort : nous ne savons pas comment réagir face à cette situation. Afin de dépasser notre sentiment d'impuissance, il est essentiel de garder en tête que **le monde virtuel n'est pas dissocié du monde réel**. Il peut être utile d'imaginer une situation similaire qui se déroulerait en dehors des écrans.

Comment réagirions-nous ? Souvent, les problèmes qui surgissent sur les réseaux sociaux numériques peuvent être partiellement expliqués et résolus à l'aide des mêmes outils que ceux utilisés pour aborder les problèmes qui surviennent dans d'autres contextes. Une fois les fondements communs établis, nous pouvons examiner comment le numérique introduit des spécificités et modifie ces enjeux.

En effet, dans certains cas, l'expression numérique entraîne des transformations que nous ne pouvons négliger, notamment en termes de rapidité, d'amplification, de traçabilité et de persistance des contenus en ligne.



Inspiré de Media Tandem (2017)



Lorsqu'un-e jeune a un problème ou un usage problématique en ligne, se demander quels seraient les enjeux de cette situation si on l'appréhendait en retirant la dimension de l'écran.



Si l'on reprend la situation n°3 de la jeune qui nous confie qu'elle rencontre des soucis avec d'autres jeunes sur les réseaux sociaux où elle subit une forme de harcèlement. Si nous ôtons la dimension de l'écran, le cœur du problème demeure le harcèlement entre les jeunes. Les complexités sont certes accentuées par la présence de l'écran, mais les dynamiques et les logiques du harcèlement restent relativement constantes.

Comment agirions-nous en cas de harcèlement en dehors du monde numérique ? Que mettrions-nous en place pour soutenir la jeune ? Ensuite, nous pouvons examiner les spécificités introduites par la dimension numérique.

Dans cette situation, l'une des difficultés réside dans le fait que les personnes impliquées font potentiellement partie d'un réseau relationnel plus vaste que celui de la jeune (institution, école), où notre capacité d'intervention est moins étendue. Si les réseaux sociaux peuvent amplifier le harcèlement en lui donnant plus d'audience, il s'agit aussi d'un moyen pour les jeunes de garder des preuves de la situation de harcèlement, ce qui est beaucoup plus difficile hors ligne.

3 Construire un projet éducatif *autour des écrans*



Au-delà du travail sur la posture et sur les représentations, il est important d'avoir une vision commune en ce qui concerne le cadre et l'accompagnement des écrans. Dans ce chapitre, nous proposons une méthode qui vous aide à travailler sur cette vision et à aboutir sur un projet éducatif autour des écrans dans votre institution.

Nous vous encourageons vivement à faire ce travail en équipe pour bénéficier des apports de chacun-e en ce qui concerne la connaissance du public mais aussi pour porter un projet qui bénéficie d'une large adhésion.

État des lieux

Pour commencer, il est utile de faire un état des lieux de ce qui existe déjà en termes de cadre, de vision, d'accompagnement et d'éducation autour des écrans dans l'institution.

CADRE

- Quel cadre existe autour des écrans dans notre institution ?
- Comment a-t-il été construit ?
- Est-il plutôt souple ou rigide ?
- Est-il plutôt figé ou évolutif ?
- A-t-il déjà fait l'objet d'une réévaluation ?
- Y a-t-il une cohérence dans l'application du cadre ?
- Du point de vue des jeunes, les règles sont-elles prévisibles et comprises de tout le monde ?
- Du point de vue des membres de l'équipe, les règles font-elles sens pour toutes et tous et sont-elles faciles à faire appliquer ?
- Quelles sont les spécificités de notre public ? Les jeunes que nous prenons en charge ont-ils/elles des besoins ou des fragilités qui justifient d'établir des différences de traitement par rapport aux règles autour des écrans ?
- Les jeunes ont-ils/elles une place pour dialoguer et faire évoluer le cadre ?

VISION

- Quelles sont les valeurs éducatives qui nous réunissent ?
- Comment se traduisent-elles dans le cadre mis en place autour des écrans ?
- Le cadre est-il en accord avec les valeurs éducatives prônées ?

- Au-delà du cadre, existe-t-il une vision d'équipe, une idée directrice concernant l'accompagnement des usages numériques et l'éducation aux médias ?
- Comment décririez-vous en quelques phrases la vision actuelle du service par rapport aux médias numériques et aux changements qui en découlent dans la vie quotidienne des jeunes ?

ACCOMPAGNEMENT / ÉDUCATION

- Existe-t-il un projet organisé et formel d'équipe autour de l'accompagnement des écrans ?
- Des temps informels durant lesquels jeunes et encadrant·e·s discutent d'enjeux ou de contenus liés aux nouveaux médias existent-ils ? Par exemple, en partageant un moment avec un·e jeune autour d'un contenu qu'il/elle veut montrer, en regardant un film, en jouant à un jeu vidéo, en donnant son avis sur une problématique spécifique, etc.
- Des lieux d'échange (débat, groupes de paroles ou de soutien...) concernant les vécus de chacun·e sur les écrans existent-ils ?
- Des activités de réflexion sur les usages des écrans sont-elles mises en place ?
- Si des activités de création sont proposées, les écrans sont-ils parfois pris en considération pour créer ?
- Les jeunes ont-ils/elles accès à des lieux et à du matériel leur permettant de faire de la création médiatique en autonomie ?
- Qu'est-il prévu lorsque les éventuelles règles institutionnelles concernant les écrans ne sont pas respectées (temps d'écran, usages problématiques...) ?
- Des liens sont-ils établis avec les familles concernant les questions éducatives liées aux écrans ?

Prévenir les risques mais aussi développer des compétences

Nous avons vu l'importance de sortir d'une vision des usages des jeunes passant uniquement par le prisme du risque et du danger. L'approche compréhensive qui vise à renouer le dialogue avec les jeunes sur ces questions n'est pas pour autant synonyme de naïveté et de positivité à outrance. Certains risques sont réels et peuvent faire l'objet d'une sensibilisation. Toutefois, un projet institutionnel d'éducation aux médias va plus loin qu'une simple prévention des risques. Il s'agit, plus largement, de développer les compétences des jeunes autour des médias : pour en maîtriser les fonctionnalités techniques, être plus critiques face aux contenus, comprendre les processus de construction d'une information/d'un contenu, apprendre à s'exprimer via les médias, comprendre les possibles conséquences de l'exposition en ligne, développer l'empathie, connaître ses droits et responsabilités en ligne, déconstruire certains stéréotypes et injonctions véhiculés par les médias, etc. **(voir plus bas « Un projet éducatif : sensibiliser mais aussi développer des compétences »)**

Il faut garder en tête – lorsqu'on travaille avec un public d'ados – qu'on ne va pas pouvoir empêcher qu'ils prennent certains risques. L'adolescence est une période d'expérimentation et de mise à l'épreuve des limites. On ne va donc pas pouvoir empêcher que les ados commettent des erreurs et en souffrent. En effet, en ouvrant une fenêtre sur le monde extérieur, les réseaux sociaux offrent de **multiples opportunités** mais comportent également **certains risques**. Bien que nous puissions préparer les jeunes à se prémunir contre ces derniers, il est important de comprendre que les éviter complètement n'est pas toujours possible.

L'environnement du service résidentiel peut en ce sens être vu comme le cadre idéal pour que les jeunes fassent cet apprentissage fait d'essais et d'erreurs. C'est un lieu où ils/elles peuvent être accompagné.e.s dans le développement de compétences, tout en bénéficiant d'un soutien et d'une aide si des difficultés surviennent.

Jauger les besoins de son public

Mettre en place un projet autour des écrans qui soit cohérent et pertinent nécessite de connaître son public, ses usages et ses besoins.

On a nos peurs, nos craintes, nos croyances, alimentées par des faits divers médiatiques ou des histoires entendues, cependant toutes ne s'appliquent pas au public avec lequel on travaille. Les plus graves, les plus choquantes, ont tendance à invisibiliser celles qui ont des conséquences moins importantes mais qui sont plus fréquentes.

Afin d'évaluer les besoins de son public ainsi que les risques auxquels il peut être confronté, il est essentiel de se baser sur ses véritables usages plutôt que de se laisser guider par des craintes alimentées par des paniques morales et autres croquemitaines.

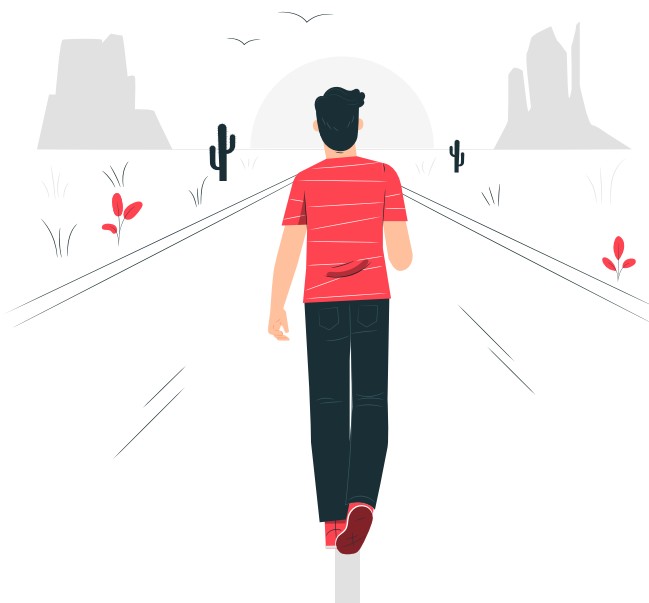


Une série de questions peut nous guider dans cette évaluation :

- Quels sont les risques auxquels notre public pourrait s'exposer ou a déjà été exposé ?
- Lesquels peuvent faire l'objet d'une sensibilisation ?
- Quelles compétences sont importantes à développer pour permettre aux jeunes d'être plus autonomes et critiques dans leurs usages ?

L'éducation numérique va **au-delà de simplement rappeler les risques** et encourager des utilisations responsables. Elle implique également le **développement de compétences** qui permettent aux jeunes de **gagner en autonomie** et d'utiliser efficacement les médias pour atteindre leurs objectifs personnels. Ces objectifs visés par les jeunes peuvent varier grandement – incluant la créativité, le divertissement, l'expression, la réputation – et ne sont pas toujours en adéquation avec les attentes des adultes.

Mettre en place un projet autour des écrans qui soit cohérent et pertinent nécessite de connaître son public, ses usages et ses besoins.



UN PRÉALABLE : SONDER LES USAGES DES JEUNES

La vie numérique des jeunes peut sembler énigmatique pour ceux qui n'appartiennent pas à cet univers. À cet âge où les jeunes préservent délibérément des espaces à l'abri du regard des adultes, les smartphones semblent être des boîtes noires pour ceux qui observent cela de loin.

Pour mieux appréhender les enjeux du quotidien connecté des jeunes, il faut pouvoir écouter ce qu'ils ont à nous partager.

Pour cela, nous avons vu avant (**chapitre 2, « Créer la possibilité du dialogue »**) l'importance d'adopter une approche compréhensive qui permettra aux jeunes de se sentir en confiance pour s'ouvrir sans crainte d'être jugé-e-s. L'écueil à éviter ici est de se laisser trop rapidement porter par nos propres représentations, stéréotypes ou croyances, et d'y faire correspondre ce que nous décrit le ou la jeune. Il est donc tout particulièrement important d'adopter une posture la plus ouverte possible et de se laisser guider par ce que la personne nous amène. Si les usages médiatiques d'un-e jeune vous préoccupent et que vous ne savez pas comment réagir, n'hésitez pas à solliciter l'aide de collègues ou à vous former sur ces questions.

En accompagnement de cet outil, plusieurs fiches d'activité sont proposées dont plusieurs qui permettent d'entamer ce travail initial de récolte des usages (**voir fiches activité n°1 à 4**). Cette prise de connaissance des usages des jeunes et des questions qui les animent peut également se faire dans des temps informels : en montrant de la curiosité pour ce qu'ils font (tout en préservant leur vie privée), en leur posant des questions, en mettant en place des moments de partage autour des écrans.



ÉVALUER LES RISQUES

Une fois qu'on a acquis une meilleure compréhension des usages des jeunes, il est important de prendre en compte les risques potentiellement liés à ces usages et d'analyser ces risques en lien avec les vulnérabilités de notre public. Celles-ci peuvent les exposer davantage à certains risques ou en amplifier les conséquences. Par exemple, certaines personnes en situation de handicap peuvent être plus vulnérables face à une menace telle que l'envoi de photos dénudées à des individus non fiables, car elles sont plus en demande de contacts sociaux qui peuvent être plus prioritaires que les dangers associés à ces pratiques, lesquels ne leur sont pas toujours expliqués. Ou encore, les jeunes qui ont des troubles des conduites alimentaires vont être plus sensibles à la comparaison sociale et aux injonctions de minceur véhiculées sur certains contenus en ligne.

Il existe différents types de risques – techniques, informationnels, psycho-sociaux, éthiques, juridiques, socio-économiques, cognitifs ou encore de santé – dont nous vous proposons une liste non-exhaustive pour vous aider à cibler ceux auxquels les jeunes pourraient être exposé-e-s :

- arnaques
- virus
- piratage
- usurpation d'identité
- non respect du droit à l'image
- récolte de données personnelles
- fake news et désinformation
- chantage (sur base d'informations sensibles, de photos dénudées, ...)
- revenge porn (contenu intime concernant une autre personne partagé pour se venger)
- harcèlement
- rencontres malsaines
- exposition à des images choquantes
- jeux d'argent et jeux de hasard
- achats compulsifs
- interactions avec des faux profils
- consommation excessive de pornographie
- atteinte à sa réputation
- atteinte à sa vie privée
- altération du sommeil
- perturbation des capacités d'attention
- rumeurs
- enfermement dans des bulles informationnelles
- radicalisation
- communication violente
- renforcement de stéréotypes
- injonctions sexistes
- etc.



Ciblez tous les risques qui pourraient toucher votre public, en lien avec leurs usages.

Pour chaque risque, évaluez :

- S'agit-il d'un risque qui concerne un-e jeune en particulier ou plusieurs jeunes du groupe ?
- La probabilité qu'un tel risque arrive est-elle grande ? Est-il déjà survenu dans le passé dans l'institution ? De façon plus générale, ce type de risque advient-il souvent ou s'agit-il de cas rares ?
- Si ce risque devait advenir, quel serait le degré de gravité des conséquences ?

Définir des priorités éducatives et y apporter une réponse adaptée

Après avoir évalué les différents risques, il faut définir des priorités éducatives. Quels risques doivent être pris en compte dans le cadre instauré autour des écrans dans l'institution ? Qu'est-ce qui doit faire l'objet d'une sensibilisation ? Quelles compétences doivent être développées pour rendre les jeunes plus autonomes et responsables dans leur utilisation des écrans ?

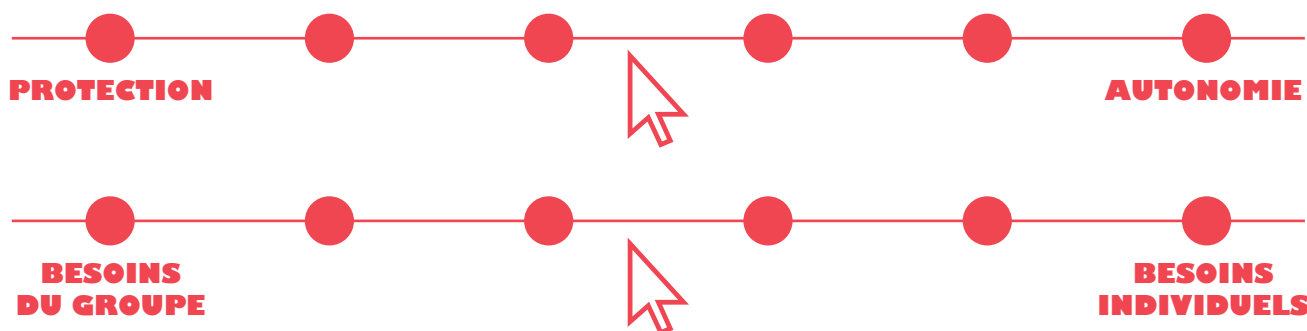
UN CADRE ADAPTÉ

Il convient de se questionner sur le cadre actuel et d'évaluer s'il répond de manière adéquate aux défis qui ont été identifiés.

Il existe deux tensions possibles lors de la définition d'un cadre. D'une part, il y a une tension entre les besoins individuels des jeunes et les besoins du groupe. Parfois, afin de préserver la vie en collectivité, il peut être nécessaire de faire des compromis sur les besoins individuels. D'autre part, il y a une tension entre l'autonomie et la protection. La volonté de protéger les jeunes des risques potentiels peut entraîner une limitation significative de leur autonomie, ce qui pourrait à son tour limiter les opportunités de développement de leurs compétences. Mais un excès d'autonomie peut ne pas être approprié pour tous les individus et donner lieu à des situations problématiques. Le risque sera d'autant plus grand si cette autonomie n'est pas soutenue par de la sensibilisation à certains enjeux ainsi que par de l'éducation aux médias.

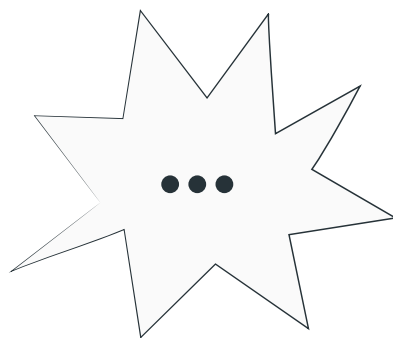


Où placer le curseur ?



- Où se trouve le curseur sur ces deux axes dans le fonctionnement actuel de l'institution ?
- L'arbitrage entre les différents besoins est-il équilibré, c'est-à-dire tient-il compte des besoins et capacités des jeunes ?
- Serait-il envisageable d'adapter notre cadre afin de mieux répondre à ces besoins, tout en préservant le bien-être des jeunes et le bon déroulement de la vie en collectivité ?

Pour avancer sur ces considérations, il est toujours intéressant d'échanger avec d'autres institutions partageant des réalités similaires. Cela permet de comparer les approches, de s'inspirer d'autres pratiques et de tirer profit des expériences vécues ailleurs.



UN PROJET ÉDUCATIF : SENSIBILISER MAIS AUSSI DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES

Comme nous l'avons déjà évoqué, construire un projet d'éducation autour des écrans va au-delà de l'établissement d'un cadre pour le quotidien. Il s'agit également de **sensibiliser les jeunes à certains enjeux et de les aider à développer des compétences** qui leur permettront d'être plus autonomes, critiques, responsables, créatif·ve·s, dans leur rapport aux médias.

Nous vous proposons ici de définir les grandes lignes d'un projet d'institution, concret et cohérent, autour de l'accompagnement des écrans :

- en ciblant les enjeux qui devraient faire l'objet d'une sensibilisation
- en sélectionnant une série de compétences dont vous voudriez soutenir le développement chez les jeunes

SENSIBILISER LES JEUNES AUX ENJEUX IDENTIFIÉS

Une série de risques ont été identifiés et évalués dans le point précédent (**voir chapitre 3, « Jauger les besoins de son public »**). En s'appuyant sur cette base, il sera pertinent de réfléchir à une stratégie de sensibilisation en lien avec ces enjeux. En matière de sensibilisation, il est important de noter qu'il n'existe pas de solution magique qui permette d'éliminer tous les risques. A fortiori, lorsqu'on travaille avec un public d'ados, la tentation de tester certaines limites est inévitable. Il est important de montrer une ouverture à accompagner le/la jeune s'il/elle prend tout de même des risques malgré une sensibilisation à ce sujet. Par ailleurs, certains comportements qui sont considérés comme non souhaitables par les adultes pourront être perçus différemment par les jeunes, de façon consciente et réfléchie, tout simplement parce qu'il existe un **décalage générationnel** dans les pratiques.

Malgré ces mises en garde, il reste primordial de mettre en œuvre des stratégies de sensibilisation.



Comment maximiser l'impact de cette sensibilisation ?

- adopter une approche compréhensive et veiller à ce que la sensibilisation ne soit pas teintée de jugements défavorables envers les usages des jeunes ;
- présenter les risques de manière réaliste, sans exagération. En mentionnant des cas rares et extrêmes, il est probable que votre public considère le risque comme étant éloigné d'eux et ne se sente donc pas concerné ;
- ne pas négliger l'impact de la sensibilisation dans les moments informels ;
- présenter des alternatives concrètes qui permettent d'éviter ou de minimiser les risques est souvent plus efficace que de limiter la sensibilisation à des mises en garde ;
- créer les conditions pour que puisse exister une éducation par les pairs (**voir chapitre 5, « éducation par les pairs »**) ;
- rendre les jeunes acteur·rice·s de la démarche de sensibilisation, le vécu expérientiel pouvant être plus porteur que le discours en matière de prévention des risques (**voir des pistes dans les activités n°8 et n°10**) ;
- faire appel à des intervenant·e·s externes lorsque vous ne vous sentez pas suffisamment outillé·e·s ou à l'aise avec la thématique.



DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES CHEZ LES JEUNES

Afin d'éviter de s'enfermer dans une approche purement préventive en réponse aux risques, nous vous encourageons à envisager un projet plus ambitieux, qui se donne pour objectif de soutenir les jeunes non seulement dans leurs besoins et leurs vulnérabilités, mais aussi dans leurs sensibilités, leurs préoccupations, leurs goûts et leurs aspirations. C'est le projet que se donne l'éducation aux médias : cultiver des compétences qui favorisent une plus grande autonomie, une émancipation et un renforcement de sa puissance d'agir.

Vous trouverez ci-dessous une liste non-exhaustive de compétences qui pourraient être travaillées avec les jeunes, classées dans 6 catégories de compétences visées par l'éducation aux médias. Ciblez les compétences qui vous semblent mériter d'être travaillées avec vos jeunes, en lien avec leurs usages, leurs besoins et leurs envies. L'exercice peut être plus mobilisateur si vous consultez les jeunes sur ce qu'ils/elles souhaitent aborder, bien que cela puisse avoir ses limites (jeunes peu motivé-e-s, demandes irréalistes, confrontations entre leurs besoins et envies d'une part et le cadre institutionnel d'autre part, etc.).

1 Les compétences à l'usage des technologies médiatiques

- Faire les réglages pour prendre des photos et filmer
- Recadrer, retoucher des photos
- Naviguer sur Internet
- Faire du montage vidéo
- Paramétrer ses comptes
- Être capable de protéger ses données personnelles (paramétrage des cookies, utilisation de plusieurs adresses mail, etc.)
- ...

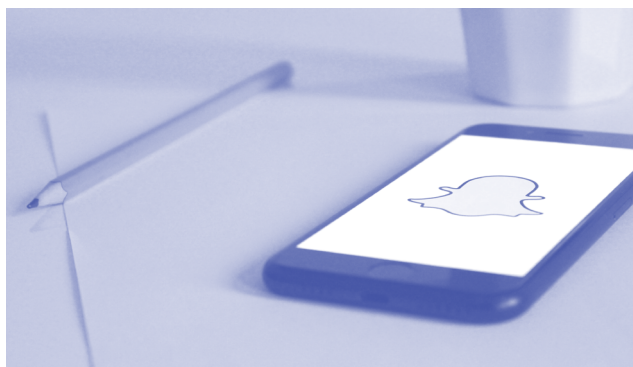
2 Les compétences informationnelles

- Reconnaître des images recadrées, retouchées
- Mobiliser des stratégies de recherche en ligne
- Évaluer la fiabilité d'une information à l'aide d'une série de critères
- Distinguer une information factuelle, d'une opinion ou d'une interprétation
- Repérer les indices d'un contenu relevant de la rumeur, de l'anecdote, de la théorie du complot, de la parodie, etc.
- ...



3 Compétences expressives et artistiques

- Prendre des photos (choisir un sujet, décider du cadrage, comprendre les codes en fonction de la destination de la photo, etc.)
- Créer des mondes dans un jeu vidéo (ex : Minecraft)
- Faire passer un message de son choix à travers une réalisation vidéo sur smartphone
- Réaliser des machinimas
- Créer du contenu humoristique en s'inspirant des codes de TikTok
- ...



4 Compétences éthiques et comportementales

- Comprendre les contours et les limites de la liberté d'expression en ligne
- Connaître les règles liées au droit à l'image
- Comprendre le cadre et les limites de la propriété intellectuelle
- Reconnaître les arnaques (faux concours, dropshipping, ...)
- Reconnaître un placement de produit
- Repérer les indices d'un faux compte ou d'un faux profil
- Comprendre les mécanismes de la circulation de l'information et la responsabilité de chacun-e dans la diffusion de celles-ci
- Comprendre quelles informations personnelles sont sensibles et pourquoi, apprendre à protéger ces informations
- Créer des mots de passe sécurisés pour protéger ses différents comptes en ligne
- Savoir vers qui se tourner en cas de harcèlement ou de violence en ligne
- ...

5 Compétences de jugement critique et esthétique

- Distinguer la fiction de la réalité dans les contenus médiatiques
- Comprendre le rôle du montage, de la voix off, du commentaire, dans la réception d'un contenu
- Pouvoir donner son avis sur un contenu : est-ce qu'on l'a apprécié, pourquoi, pour quelles raisons préfère-t-on tel contenu à tel autre
- Comprendre les mécanismes de circulation et de mise en avant de contenu sur les plateformes (algorithmes, contenus sponsorisés, etc.)
- Comprendre l'économie des plateformes (récolte des données et publicité ciblée) et l'économie des métiers qui y sont liés (influenceurs, youtubeurs, streamers, etc.)
- Comparer les contenus générés par des humains ou par des IA d'un point de vue esthétique (cohérence, originalité, émotions, etc.)
- Comprendre les différents modèles économiques des jeux vidéo et leur implication pour les joueur-euse-s (free to play, pay to win, abonnement, achat unique, utilisation de loot boxes, achat de « cosmétiques », etc.)
- Comprendre le principe de l'économie de l'attention et comment il est mobilisé par les plateformes et les créateurs de contenu pour capter notre attention
- Comprendre les logiques derrière le cyberharcèlement (amplification, effet de meute, effet cockpit, etc.)
- ...

6 Compétences à l'introspection

- Pouvoir prendre conscience et exprimer les émotions suscitées par un usage ou un contenu médiatiques
- Être capable de donner son opinion ou d'exprimer ses goûts par rapport à un contenu
- Développer son empathie en ligne
- Se questionner sur ce que l'on choisit de rendre visible pour tout le monde (public), pour quelques -un-e-s (privé) ou pas du tout et pourquoi
- Prendre du recul sur le contenu auquel nous accédons au quotidien (diversité, curiosité, enfermement, etc.)
- ...

S'appuyer sur les ressources de l'équipe

Après avoir revisité trois principes fondamentaux, qui constituent le socle essentiel pour tout projet éducatif concernant les écrans, nous explorerons comment tirer parti du « déjà-là » dans l'institution. Il est nécessaire de débiter par la reconnaissance de ce « déjà-là », qui servira de base sur laquelle le projet se construira. Par la suite, l'objectif sera d'étendre voire de surpasser cette base préexistante, en mobilisant un panel de stratégies accessibles qui aideront à répondre aux priorités éducatives que l'on s'est fixées.

Retour sur trois principes fondamentaux

- Il n'est pas nécessaire d'être expert-e pour être légitime à faire de la sensibilisation et de l'éducation aux médias (**voir chapitre 2 « Éduquer aux médias alors qu'on n'est pas expert-e-s ? »**)
- Il est important d'opter pour une posture qui favorise l'ouverture et le dialogue. Pour cela, nous préconisons une approche compréhensive (**voir chapitre 3 « Créer la possibilité du dialogue »**)
- Il est indispensable d'assurer une cohérence éducative et ce à plusieurs niveaux. D'abord, il faut pouvoir montrer l'exemple en s'imposant des limites personnelles pour une utilisation mesurée de ces outils. Ensuite, il importe d'assurer une concordance entre les membres de l'équipe, tant en matière de discours que d'application du cadre.

S'appuyer sur le déjà-là

FAIRE DES LIENS AVEC LE PROJET ÉDUCATIF DE L'ÉQUIPE

Il existe une continuité entre l'éducation aux médias et d'autres domaines pris en charge dans les institutions. En effet, les enjeux soulevés par l'utilisation des médias sociaux sont en lien avec des enjeux que l'on rencontre également en dehors du numérique : éducation à la vie relationnelle sexuelle et affective, gestion des émotions, respect du consentement, limites entre ce qui relève de l'intimité, du privé ou du public, développement de l'empathie, formation à l'esprit critique, etc. On peut donc s'appuyer sur un projet éducatif plus large, qui s'articule autour de ces cadres de références communs.

FAIRE CONFIANCE AUX JEUNES

Les jeunes sont une ressource précieuse sur laquelle s'appuyer. Nous l'avons vu plus haut (voir chapitre 1, « **Éduquer aux médias alors qu'on n'est pas expert-e-s ?** »), Il est pédagogiquement intéressant de ne pas se présenter comme une personne détentrice du savoir et ayant la maîtrise du sujet. Il vaut mieux privilégier une approche pédagogique qui laisse un large espace d'initiative et d'expression aux jeunes. L'idée est de laisser la place pour que les jeunes explorent et pensent par eux-mêmes. Cette liberté renforcera leur capacité à prendre des décisions et s'orienter dans le monde de façon autonome.

L'approche basée sur la création dans l'éducation aux médias (voir chapitre 5, « **Créer et s'exprimer avec les médias** ») implique d'octroyer aux jeunes un rôle actif en les encourageant à prendre les commandes, à expérimenter (par l'essai erreur) et à collaborer pour trouver des solutions lorsqu'ils/elles rencontrent des obstacles.

Nous examinerons aussi plus loin (voir chapitre 5, « **Éducation par les pairs : susciter l'échange** ») qu'il peut être extrêmement intéressant de perturber la structure hiérarchique des rôles et de favoriser une éducation informelle entre les jeunes. À cette fin, il est essentiel de créer des conditions favorables qui encouragent les discussions entre jeunes concernant les enjeux et les questionnements liés à leurs activités en ligne. Cela néces-

site que l'adulte prenne un pas de retrait, assumant au mieux un rôle de facilitation.

LES RESSOURCES ET COMPÉTENCES DISPONIBLES DANS L'ÉQUIPE

Au sein de chaque équipe, la diversité des compétences et des profils offre un éventail de ressources qui peuvent être exploitées pour soutenir un projet éducatif centré sur les écrans. Comme nous l'avons déjà mentionné précédemment, les ressources en question ne se limitent pas à des compétences techniques.

Après avoir défini des besoins éducatifs prioritaires (voir chapitre 3, « **Construire un projet éducatif autour des écrans** »), il est intéressant de prendre le temps de relier ces besoins aux ressources déjà présentes au sein de l'équipe. Il peut être fécond d'envisager ces ressources dans une optique de complémentarité. Par exemple, si l'objectif est d'aborder la gestion de la colère dans le contexte des jeux vidéo, il sera bénéfique de mettre en relation une personne ayant quelques connaissances en matière vidéoludique avec une personne qui a de l'expérience dans le travail sur les émotions auprès des jeunes.

En outre, il est avantageux de tirer parti des intérêts et des affinités des membres de l'équipe. Cela favorise la création d'une dynamique d'échange et de curiosité autour des médias avec les jeunes. Cette interaction peut fonctionner dans les deux sens : elle offre aux jeunes l'occasion de faire découvrir leurs passions en matière de pratiques médiatiques, tout en proposant des activités liées aux intérêts médiatiques de personnes de l'équipe (comme découvrir un jeu vidéo, organiser un projet photo, faire un projet musical, etc.).

Pour aller plus loin dans cette identification de vos besoins, [la brochure](#) « Les compétences numériques dans les institutions d'éducation et de pédagogie spécialisée et sociale » (*Jeunes et Médias, 2022*) propose des questionnaires détaillés permettant aux personnes travaillant dans ces institutions de faire le bilan de leurs compétences en matière d'éducation aux médias et d'accompagnement des écrans.

Identifier les besoins en ressources et s'outiller

Quand l'équipe ne dispose pas de suffisamment de ressources pour envisager la réalisation d'activités liées à des enjeux spécifiques jugés importants ou bénéfiques, différentes stratégies peuvent être adoptées pour pallier à ces lacunes.

Il faut pouvoir tenir compte des contraintes institutionnelles qui parfois restreignent les possibilités de se former sur ces enjeux. Comme nous allons le découvrir, il est possible de progresser dans la concrétisation d'un projet d'institution cohérent autour des écrans sans avoir recours à des moyens trop exigeants ou énergivores. Vous trouverez ci-dessous une série de stratégies qui peuvent être mobilisées en ce sens.



UTILISER DES OUTILS PRÊTS À L'EMPLOI

Il existe une série de ressources clé sur porte qui permettent d'aborder certains enjeux de sensibilisation et d'éducation aux médias. Nous vous proposons notamment 10 fiches d'activités permettant d'engager des discussions autour des usages, de susciter du débat ou encore de formuler des conseils ou de créer des tutoriels autour d'enjeux spécifiques (**voir fiches d'activité n°1 à 10**). En plus de cela, vous trouverez des liens vers des outils externes à la fin de ce guide (**voir chapitre 6, « Outils pédagogiques »**). Cette liste de ressources est loin de couvrir tout ce qui existe. Si vous êtes à la recherche d'activités portant sur des sujets particuliers, en employant des termes de recherche spécifiques sur les moteurs de recherche, vous pourrez découvrir d'autres outils, dont certains sont disponibles gratuitement. Les outils sont le plus souvent conçus pour être prêts à déployer tels quels. Néanmoins, tous ne sont pas adaptés à tous les publics. À vous d'évaluer s'ils peuvent être employés en l'état, avec quelques ajustements, ou s'ils ne conviennent pas du tout à votre contexte.

LANCER UNE DÉMARCHÉ COLLECTIVE DE RECHERCHE ET DE PARTAGE D'INFORMATIONS

Il est possible de s'engager en équipe dans une démarche de formation et d'apprentissage collectif.



Cela peut se faire par le biais de réunions d'équipe thématiques où des débats et des échanges d'idées constructifs sont encouragés, et en utilisant des ressources informatives telles que des articles scientifiques, des livres, des podcasts ou des vidéos. L'objectif est de favoriser une culture du partage qui nourrit une compréhension informée des usages, encourage la réflexion critique et crée une documentation utile pour la conception et l'animation d'activités liées à ces enjeux.

DÉVELOPPER DES ACTIVITÉS SUR MESURE

Lorsqu'il n'existe pas d'outil prêt à l'emploi adapté pour aborder de manière spécifique une priorité que vous avez identifiée, il est envisageable de concevoir des activités sur mesure. À cette fin, vous pouvez vous appuyer sur une série de pistes pédagogiques pour faire de l'éducation aux médias (**voir chapitre 5 "La pédagogie de l'éducation aux médias"**), sur des recherches effectuées au préalable (voir ci-dessus) et combiner cela avec vos compétences dans d'autres domaines, tels que la tenue de groupes de paroles, la mise en place d'activités de sensibilisation sur d'autres thématiques (par exemple l'EVRAS), la réalisation d'activités créatives ou encore le travail sur les émotions.

INITIER UN PARTAGE D'EXPÉRIENCES ET DE BONNES PRATIQUES AVEC D'AUTRES INSTITUTIONS

Plutôt que de réinventer la roue, le partage d'expériences vous permet de tirer parti du travail déjà accompli par d'autres, ce qui peut faire gagner du temps et des ressources. Cela permet aussi de penser hors de son cadre et d'élargir sa vision institutionnelle en étant rassuré par des expériences positives vécues ailleurs. Cette collaboration favorise un enrichissement réciproque des projets éducatifs.

SE FORMER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT

Il peut être intéressant de suivre une formation en éducation aux médias. Bien que l'offre de formation soit plus développée pour le contexte scolaire, il existe des possibilités de formations à destination d'autres acteur·rice·s (**voir chapitre 6, "Offre de formations"**). Certaines de ces formations mettent l'accent sur la création médiatique, comme le tournage et le montage de vidéos, la réalisation de films animés en stop motion, la création de jeux vidéo ou encore l'enregistrement de podcasts et d'émissions de radio. D'autres se concentrent davantage sur les défis liés à l'accompagnement des jeunes dans leurs usages des médias, tandis que d'autres encore abordent des sujets spécifiques parmi lesquels on peut citer le cyberharcèlement, les stéréotypes de genre dans les médias, les algorithmes, les fake news ou encore les nouvelles formes de stratégies publicitaires.

FAIRE APPEL À DES INTERVENANTS EXTERNES

Il est également possible de faire appel à des intervenant·e·s externes spécialisés en éducation aux médias ou dans une thématique spécifique liée aux médias pour qu'ils/elles interviennent directement auprès des jeunes. Il existe une série d'initiatives assez hétérogènes qui ne font pas actuellement l'objet d'un répertoire exhaustif. Il faudra donc faire vos recherches en fonction du besoin précis pour lequel vous cherchez une intervention externe et de la zone géographique dans laquelle vous vous trouvez.

La pédagogie de l'éducation aux médias

Dans cette dernière partie, vous trouverez des suggestions concernant les objectifs, les approches à privilégier, ainsi que les méthodes pédagogiques qui vous aideront à adapter des activités déjà existantes ou à en concevoir de nouvelles sur mesure.



Les objectifs de l'éducation aux médias

Selon Média Animation, association belge d'éducation permanente en éducation aux médias, cette dernière doit permettre de pouvoir :

“

1 Utiliser les technologies médiatiques efficacement pour accéder, conserver, rechercher et extraire ou partager le contenu afin de rencontrer les besoins et intérêts des individus et des communautés

**DIVERSITÉ
MÉDIATIQUE**

2 Obtenir l'accès à, et opérer des choix informés dans un large éventail de formes et de contenus médiatiques à travers les différentes sources culturelles et institutionnelles

3 Comprendre comment et pourquoi les contenus médiatiques sont produits

**INFLUENCE
DES MÉDIAS**

4 Analyser de manière critique les techniques, langages et codes utilisés par les médias et les messages qu'ils véhiculent

5 Utiliser les médias de manière créative en vue d'exprimer et de communiquer des idées, des informations et des opinions

**EXPRESSION
ET CRÉATIVITÉ**

6 Identifier et éviter ou mettre en question le contenu médiatique et les services qui peuvent être indésirables, choquants ou nuisibles

**COMPORTEMENTS
AVEC LES MÉDIAS**

7 Utiliser les médias dans l'exercice de ses droits démocratiques et de leur citoyenneté.

”

Choisir une approche adaptée à son public

Les interventions en éducation aux médias peuvent se situer dans une approche plus orientée vers la protection ou plus orientée vers l'autonomisation.

L'approche « protectrice » est davantage prescriptive. Elle se situe dans le registre de la prévention des risques. Elle donne des conseils et délimite un cadre d'action visant à limiter l'exposition à des contenus potentiellement nuisibles.

il s'agirait de leur donner les compétences suffisantes pour qu'ils/elles puissent orienter leurs actions en fonction d'objectifs propres.

L'approche privilégiée par l'éducation aux médias est celle qui favorise l'autonomisation, mais celle-ci requiert un certain degré de maturité chez les jeunes, ce qui est un facteur très important à prendre en compte. Il faut pouvoir adapter son approche en tenant compte des vulnérabilités, des besoins et des possibilités



L'approche « autonomisante » est davantage descriptive. Elle encourage le développement de la pensée critique des jeunes pour les rendre capables de prendre des décisions éclairées et d'argumenter leurs choix quant à ce qu'ils/elles jugent approprié ou inapproprié.

Dans son idéal émancipateur, l'éducation aux médias se donne pour objectif ambitieux d'amener son public à faire preuve d'autonomie et d'agir en étant guidé par une réflexion éthique et critique. Plutôt que de dicter aux jeunes ce qu'on peut faire ou ne pas faire en ligne ou encore quels contenus sont fiables et lesquels ne le sont pas,

de son public. Avec certains publics, il peut être utile voire nécessaire, au moins dans un premier temps, d'adopter une approche protectrice, en donnant des conseils et des prescriptions claires sur ce qu'on peut faire ou ne pas faire. Dès que c'est possible, cela peut s'accompagner d'interventions soutenant le développement de compétences et donc l'autonomie.

Dans les lignes qui suivent, nous allons explorer comment chaque catégorie d'objectifs se manifeste différemment en fonction que l'on adopte une approche davantage axée sur la protection ou sur l'autonomie.


DIVERSITÉ MÉDIATIQUE

Quelle approche adopter face à un public qui a des pratiques peu diversifiées ?

Une intervention dans une **visée protectrice** consisterait à proposer soi-même d'autres contenus médiatiques à son public.

Exemples : proposer un temps autour d'un nouveau jeu vidéo que vous amenez à des jeunes qui passent leur temps à jouer au même jeu ; choisir ensemble un film à regarder dans une présélection que vous avez faite au préalable.


Une intervention dans une **visée autonomisante** consisterait à amener les jeunes à développer leur curiosité et à apprendre à naviguer dans les médias.

 *Exemples* : amener les jeunes à explorer des chaînes YouTube dédiées aux jeux vidéo ou des sites spécialisés pour découvrir des jeux vidéo susceptibles de les intéresser, être en mesure de sélectionner un film qui plaise à l'ensemble du groupe en utilisant les diverses fonctionnalités de recherche disponibles sur une plateforme de vidéo à la demande (comme Netflix), et découvrir d'autres moyens d'accéder à des films sans se limiter à une seule plateforme.

INFLUENCE DES MÉDIAS

Quelle approche adopter face à un public susceptible de recevoir les messages médiatiques sans exercer de discernement critique ?


Une intervention dans une **visée protectrice** consisterait à limiter voire interdire l'accès à certains contenus, pour éviter leur influence, à ne confronter les jeunes qu'à des contenus jugés fiables et appropriés ou à leur indiquer les contenus dont il faut se méfier.

 *Exemples* : empêcher l'accès à certains jeux vidéo considérés comme inappropriés car ils véhiculent des images violentes ou des mes-



sages jugés nuisibles, avertir qu'il ne faut pas se fier aux informations véhiculées sur TikTok car elles sont rarement fiables, sélectionner un contenu réputé fiable à regarder ensemble (exemples : « Les Niouzz », « Izi News » sur Tarmac ou encore des capsules de l'émission « C'est pas sorcier »).

Une intervention dans une **visée autonomisante** consisterait plutôt à développer les compétences critiques des jeunes pour leur permettre d'évaluer eux-mêmes la fiabilité ou l'intérêt d'un contenu selon une série de critères et de pouvoir poser un regard critique sur les contenus auxquels ils/elles sont confronté-e-s.

 *Exemples* : réaliser et monter soi-même une vidéo vlog pour comprendre le fonctionnement, le degré de mise en scène et les contraintes de ce format lorsqu'on y est confronté, apprendre à repérer les différents types de monétisation des jeux vidéo et comprendre les implications de chaque modèle, prendre conscience de l'importance de suspendre son jugement vis-à-vis des informations rencontrées sur les réseaux sociaux lorsqu'on n'a pas les moyens de les vérifier, et développer des compétences d'investigation pour vérifier la véracité des informations en ligne.



EXPRESSION ET CRÉATIVITÉ

Quelle approche privilégier face à un public qui adopte principalement une attitude passive envers les médias, qui se contente donc de consommer des contenus plutôt que d'interagir ou créer activement ?

Une intervention dans une **visée protectrice** consisterait à amener les jeunes vers des activités de création et d'expression médiatique de façon guidée et encadrée, en fournissant des directives et limites claires.

Exemples : demander aux jeunes de réaliser de filmer certains moments lors d'une activité à l'extérieur afin de réaliser un petit film souvenirs, réaliser un micro-trottoir sur une thématique définie où les jeunes jouent à la fois le rôle de journalistes et d'interviewés.

Une intervention dans une **visée autonomisante** consisterait plutôt à développer une série de compétences chez les jeunes pour les rendre capables de créer et s'exprimer avec les médias de manière autonome au service d'objectifs propres.

Exemples : développer des compétences en montage vidéo pour permettre aux jeunes qui le souhaitent de développer des vidéos personnelles, former les jeunes aux questions de responsabilité éditoriale et aux droits et limites découlant de la liberté d'expression, créer un média collectif où les jeunes sont aux manettes et en charge de la ligne éditoriale (une émission radio par exemple).

COMPORTEMENTS AVEC LES MÉDIAS

Quelle approche privilégier face à un public vulnérable qui présente une plus grande propension à manifester des comportements problématiques en ligne ou à en être la cible ?

Une intervention dans une **visée protectrice** consisterait à sensibiliser les jeunes aux bonnes pratiques en ligne, à établir des limites pour les comportements acceptables, et à leur apprendre comment réagir lorsqu'ils rencontrent des comportements problématiques.

Exemples : faire un quiz sur le droit à l'image pour découvrir les contours juridiques de la notion, apprendre à paramétrer ses comptes de réseaux sociaux (notamment pour le public/privé), apprendre à sécuriser ses comptes en faisant un bon mot de passe, apprendre à limiter les risques associés à l'envoi de « nues ».

Une intervention dans une **visée autonomisante** consisterait plutôt à fournir aux jeunes les outils nécessaires pour qu'ils/elles appréhendent les dynamiques psychologiques, sociales et économiques inhérentes aux écosystèmes des médias sociaux, lesquelles peuvent influencer, encourager ou restreindre certains comportements.

Exemples : partir de situations problèmes de cyberharcèlement pour s'interroger sur les motivations des différents acteur-ric-e-s impliqué-e-s et envisager des pistes d'action pour prévenir et agir dans ces situations, comprendre les logiques de modération des différentes plateformes, questionner le phénomène de *revenge porn* sous l'angle du sexisme et des normes du groupe.

Pistes pédagogiques pour éduquer aux médias

Nous allons maintenant examiner différentes pistes pédagogiques pour atteindre nos objectifs éducatifs. Souvent, ces méthodes peuvent se compléter et être mises en œuvre conjointement au sein d'une même activité. Il existe une diversité d'approches, à vous de choisir celles qui correspondent le mieux à vos objectifs pédagogiques et à votre public.

ÉDUCATION PAR LES PAIRS : SUSCITER L'ÉCHANGE

Les jeunes ont tendance à explorer par eux-mêmes les erreurs à éviter et disposent d'une expérience qu'ils peuvent se transmettre mutuellement. C'est pourquoi il est opportun de tirer parti de cette dynamique pour laisser les jeunes s'échanger des conseils entre eux ou chercher des solutions ensemble, au lieu d'adopter une approche « descendante » en matière de sensibilisation. Cela sera d'autant plus efficace avec un public d'ados, car le groupe de pairs revêt une importance particulière et ils/elles seront bien plus enclin-e-s à écouter un pair qui a une proximité d'âge et d'usages plutôt qu'un-e adulte qui sera vite perçu-e comme « faisant la leçon ».

La piste pédagogique de l'éducation par les pairs consiste donc à susciter des moments d'échanges d'informations et d'expériences entre les jeunes sur un sujet donné. Dans ce contexte, l'animateur-riche joue un rôle de facilitation, mais il est crucial de garantir aux jeunes l'espace nécessaire pour s'exprimer librement.

Pendant ces échanges, il est judicieux d'établir un cadre dans lequel les jeunes sont encouragé-e-s à parler en leur propre nom, en utilisant le pronom "je", et à éviter de divulguer des informations concernant d'autres personnes. Il est rappelé que chaque individu décide de ce qu'il souhaite partager de sa vie privée et de son intimité, en gardant toujours une sphère réservée à ces aspects personnels.

Dans une même optique, il peut être opportun de se servir du contenu créé par des influenceur-euse-s appréciés des jeunes. Les créateur-riche-s de contenu (sur Youtube, TikTok, Instagram, etc.) proposent parfois des discours de sensibilisation, partagent leurs expériences et donnent des

conseils basés sur leur propre vécu. Les jeunes entretiennent souvent une forme de proximité affective (para-sociale) avec ces influenceur-euse-s, ce qui peut rendre leurs discours impactants au même titre que les discours des pairs.



VIVRE DES EXPÉRIENCES POSITIVES AVEC LES MÉDIAS

L'objectif ici est d'offrir des expériences médiatiques positives, de promouvoir des utilisations constructives en mettant en avant des comportements que l'on souhaite encourager. Au lieu d'insister sur ce qu'il faut éviter, on leur fait découvrir des options alternatives.

Plutôt que de simplement avertir les jeunes sur l'importance du respect du droit à l'image, il est envisageable de les faire vivre cette expérience à travers un projet tel qu'une exposition photo ou un reportage vidéo. On leur expliquerait les contraintes liées au droit à l'image et on les aiderait à rédiger une autorisation spécifique pour le projet. Ils/elles pourraient ensuite la présenter et la faire signer aux personnes qu'ils/elles souhaitent filmer ou photographier.

EXPLORER SES ÉMOTIONS

Les médias ont la capacité d'engendrer des émotions, qu'elles proviennent directement du contenu lui-même et de la manière dont il résonne en nous, ou qu'elles résultent des circonstances entourant l'utilisation des médias (comme le plaisir de partager un média avec d'autres, la victoire ou la défaite dans un jeu vidéo, la nécessité de faire un choix conjoint sur un contenu à regarder, ou la contrainte de devoir arrêter de visionner du contenu en raison d'une limite de temps préétablie, etc.).

Les émotions exercent une influence sur nos pensées, nos comportements, notre humeur et notre communication. La connaissance de soi et l'exploration des émotions peut constituer un véritable levier de contrôle sur ces dernières, qui lorsque nous n'arrivons pas à les contrôler peuvent avoir des effets négatifs sur notre faculté de raisonnement critique, nos comportements, notre bien-être ou encore sur notre entourage.

Une meilleure compréhension et une prise en compte du lien entre nos usages médiatiques et notre état émotionnel peuvent contribuer à une régulation mieux adaptée de ces émotions. Cela peut aider les jeunes à restreindre certaines pratiques médiatiques ou, au contraire, à les maintenir parce qu'ils/elles les considéreront comme des sources positives d'émotions ou de bons défouloirs pour leurs émotions "négatives". Ce travail sur les émotions ouvre la voie vers davantage d'autonomie et de maîtrise personnelle.

Les activités centrées sur l'exploration des émotions offrent une grande diversité de possibilités. Elles peuvent consister en des interventions plus générales, dans lesquelles on apprend à mettre des mots sur les émotions de base en lien avec nos usages médiatiques (**voir fiche d'activité n°9 « Écrans et émotions »**). Il est également possible de travailler sur les émotions de manière plus ciblée, en apprenant par exemple à repérer les ficelles utilisées (musique, bruitages, suggestion hors champ, etc.) pour susciter la peur au cinéma, dans les jeux vidéo ou dans certaines vidéos Youtube afin d'apprendre à se distancier de ces émotions lorsqu'elles sont vécues négativement.

Toujours dans une optique plus ciblée, on peut organiser une activité qui donne des clés aux jeunes pour comprendre comment la publicité exploite des registres émotionnels puissants pour influencer de manière plus efficace.

IMPLIQUER LES JEUNES DANS UNE DÉMARCHÉ DE RECHERCHE ACTIVE

L'approche visée consiste à impliquer activement les jeunes dans la construction de leurs connaissances et compétences. L'objectif est de les autonomiser pour qu'ils/elles puissent exploiter les vastes ressources en ligne, rechercher, évaluer et comparer l'information, trouver les solutions à certains problèmes, et développer des compétences de façon autodidacte. Cette approche est étroitement liée aux deux dernières pistes pédagogiques présentées dans ce chapitre.

L'idée sous-jacente est de placer, dans la mesure du possible et de manière pertinente, les jeunes dans une démarche d'investigation, où ils/elles cherchent à comprendre un phénomène, en explorant ses implications et ses nuances. Cette approche permet aux jeunes de s'engager activement dans la compréhension et d'assimiler plus efficacement les éléments appris, car ils/elles ont participé à la construction des connaissances et du savoir.

Même lorsque les jeunes ont un faible degré d'autonomie, il peut être bénéfique de les intégrer dans ce processus en l'ajustant à leurs capacités et en les guidant à chaque étape.

SUSCITER LA RÉFLEXION CRITIQUE

L'approche vise à instaurer des moments et des espaces favorables au développement de la pensée critique. Cette dernière représente un pilier essentiel de l'autonomisation, car elle permet de mieux discerner, interpréter et évaluer les contenus médiatiques, favorisant ainsi la prise de décisions éclairées. Cette pensée critique peut se développer à travers diverses approches, que nous précisons ci-dessous, notamment en favorisant la réflexivité et en stimulant des débats argumentés.



Il est pertinent d'encourager les jeunes à développer leur réflexivité sur leurs pratiques médiatiques, en leur posant des questions qui les amènent à mettre des mots sur ce qu'ils/elles font, à expliquer les significations et la fonction attribuée à leurs usages, ou encore en les amenant à se positionner en considérant les avantages et les conséquences liées à ces pratiques. En cultivant l'habitude d'examiner leurs motivations, leurs valeurs et les répercussions de leurs actions, ils/elles deviendront davantage capables de prendre des choix en accord avec leurs principes en tenant compte des conséquences sur soi-même et sur autrui.

Lorsque les jeunes ont développé leur réflexion à un certain niveau, il est envisageable de les amener à débattre entre eux sur des enjeux liés aux médias. Si vous n'avez pas l'expérience de l'animation de débats, il peut être bénéfique de créer un cadre structuré en anticipant les questions clés et en prévoyant des éléments de relance tels qu'un extrait vidéo. **La fiche d'activité n°7, « Y a débat »**, propose 9 questions à débattre et s'accompagne de ressources permettant de cadrer celui-ci et d'apporter des pistes de relance. Vous pouvez vous inspirer de cette façon de procéder pour développer d'autres thématiques de débat.

On peut également envisager d'organiser des « ciné-débats » autour d'un enjeu spécifique lié aux médias. Ces discussions peuvent être lancées à partir d'un film, d'une série, d'une vidéo YouTube, d'un extrait TikTok, ou même d'un podcast. Il est souvent très enrichissant d'utiliser la fiction comme point de départ pour aborder des thèmes qui résonnent avec l'expérience des jeunes. Cela leur permet de s'engager émotionnellement dans un récit et de développer de l'empathie envers les situations des personnages. En même temps, cela les aide à prendre du recul par rapport à leur propre vécu, ce qui rendra parfois le débat moins confrontant et permettra un plus grand engagement dans celui-ci.

CRÉER ET S'EXPRIMER AVEC LES MÉDIAS

Les médias recèlent un potentiel de création, dans lequel de nombreuses compétences techniques, culturelles, sociales et réflexives peuvent être développées.

L'approche par la création médiatique permet d'apporter un premier recul critique. Pour créer un média, les jeunes doivent en comprendre les codes, les techniques, les langages. « En effet, dans cette dynamique, les jeunes apprennent à déconstruire « l'illusion de transparence » des médias. Car un public peu critique n'a pas forcément en tête que les médias ne sont qu'une pure construction et n'existent pas à « l'état naturel ». C'est sur cette illusion de transparence que s'effectue le travail, car si les médias sont des objets construits, ils peuvent être déconstruits puis manipulés » (Culot, 2017).

On peut ainsi envisager toutes sortes de créations médiatiques, qui impliqueront une plus ou moins grande part d'expression : mini film en stop motion, micro-trottoir (audio ou vidéo), reportage, journal télévisé, interview face caméra, émission radio en live, vidéo vlog, court-métrage de fiction, bande dessinée, manga, exposition photos, affiche, morceau de musique, site Internet, application, émission live stream, jeu vidéo, etc.

On peut se servir de la création et de l'expression médiatique pour aborder une thématique d'éducation aux médias avec les jeunes, par exemple en réalisant une émission radio où les jeunes débattent autour d'une question liée à leurs usages des écrans. Une telle démarche est très complète car elle implique les jeunes dans une démarche de recherche active tout en les amenant à développer leur réflexion critique. La série de **capsules vidéo « Internet expliqué à ta mère »** fournit un bel exemple de projet où l'expression médiatique est utilisée pour permettre aux jeunes de s'exprimer de façon réflexive sur leurs pratiques.

Lorsque les jeunes s'expriment à travers un média, cela tend à les motiver et les impliquer davantage, car leurs paroles peuvent trouver un certain écho, même lorsque la diffusion se fait dans un cadre restreint. Ces projets fournissent

une occasion importante pour sensibiliser les jeunes à la responsabilité et aux enjeux liés à la diffusion de leur parole publique, à la difficulté pratique d'appliquer le droit à l'oubli, ainsi qu'aux limites de la liberté d'expression.

En s'impliquant dans de tels projets collectifs, les jeunes ont l'opportunité de découvrir des centres d'intérêt, des préférences ou des talents qu'ils/elles ignoraient peut-être, ce qui représente une porte d'entrée vers une plus grande diversité d'activités médiatiques. C'est aussi un moyen efficace de les encourager à adopter des pratiques médiatiques plus actives.

La fiche d'activité n°8, « Création de tutos », propose de passer par la création médiatique pour transmettre et synthétiser le fruit d'un travail de recherche et de réflexion autour d'enjeux médiatiques ciblés.





Pour mettre en relief les spécificités de chacune de ces pistes éducatives, prenons un exemple concret : les stéréotypes de genre dans les jeux vidéo.

● **ÉDUCATION PAR LES PAIRS :**

Avec un groupe mixte dans lequel tant les filles que les garçons ont des usages des jeux vidéo, on peut envisager une activité lors de laquelle les jeunes s'expriment sur leurs usages vidéoludiques et leurs vécus sur les jeux en ligne. Si votre groupe n'est pas mixte mais que cette question constitue un enjeu à travailler, vous pouvez chercher un contenu d'un influenceur ou d'une influenceuse apprécié-e du groupe qui aborderait la thématique ou qui donnerait la parole à des personnes qui s'expriment sur la thématique.

● **VIVRE DES EXPÉRIENCES POSITIVES AVEC LES MÉDIAS :**

Plutôt que de chercher à déconstruire certaines représentations sexistes dans des jeux appréciés par les jeunes, proposez-leur de découvrir un ou plusieurs jeux qui proposent d'autres représentations de genre.

● **EXPLORER SES ÉMOTIONS :**

Présenter des extraits de témoignage de joueuses qui témoignent du sexisme dont elles font l'objet dans des communautés de jeux en ligne. Inviter les jeunes à explorer leurs émotions lorsqu'ils/elles entendent ce témoignage. On pourrait aller plus loin en leur demandant de se mettre à la place des joueuses qui témoignent et d'imaginer les émotions qu'elles vivent, d'ensuite se mettre à la place des joueurs qui participent aux moqueries et violences en ligne et d'imaginer leurs émotions lorsqu'ils agissent de la sorte.

● **IMPLIQUER LES JEUNES DANS UNE DÉMARCHE DE RECHERCHE ACTIVE :**

Demander aux jeunes de chercher une série d'exemples de personnages de jeux vidéo qui illustrent bien tel ou tel stéréotype sexiste. Dans un projet plus long et ambitieux, ces recherches pourraient servir à illustrer une vidéo de décryptage du phénomène réalisée par les jeunes.

● **SUSCITER LA RÉFLEXION CRITIQUE :**

Proposer une série de questions réflexives en lien avec la thématique et demander aux jeunes d'y répondre dans une interview face caméra, les encourager à développer leurs réponses pour pousser leur réflexion plus loin. Exemples de questions : Quel est ton jeu vidéo préféré et pourquoi ? Ton personnage de jeu préféré ? Qu'est-ce que tu apprécies chez lui/elle ? As-tu déjà entendu ce type de phrase « les jeux vidéo, c'est pas pour les filles ! », est-ce que tu es d'accord ? Etc. Ce type d'activité croise la dimension réflexion critique et celle de création et d'expression avec les médias.

● **CRÉER ET S'EXPRIMER AVEC LES MÉDIAS**

Imaginer un personnage idéal de jeu vidéo et le dessiner et faire sa fiche d'identité. Présenter l'ensemble des personnages dans un petit journal pour en garder une trace. Si vous disposez des ressources au sein de l'équipe ou que vous vous faites accompagner par des intervenants externes, vous pouvez imaginer aller plus loin en faisant des activités de création de petits jeux vidéo (en 2D) dans lesquels chaque jeune donne vie à son personnage.

À VOUS DE JOUER ! *Pour aller plus loin...*

Outils pédagogiques

- « **Je poste donc je suis** » conçu par SOFÉLIA, pour aller plus loin sur les questions des stéréotypes de genre et des injonctions sexistes sur les réseaux sociaux numériques ;
- « **Online Challenges** » conçu par Child Focus
- « **Réfléchis avant de publier** » conçu par Child Focus
- « **Sextoooooh** » conçu par Child Focus
- « **Regards sur le porno** » conçu par la Fédération des Centres Pluralistes du Planning familial.
- « **Cartadire : réseaux sociaux** » conçu par la Fédération des Centres Pluralistes du Planning familial (outil payant) et son annexe numérique (gratuite) « **Que dit la loi** », un document en ligne qui explique de façon vulgarisée plusieurs concepts juridiques en lien avec des enjeux d'EVRAS en ligne.
- La « **Box hypersexualisation** » conçue par Infor-Femmes Liège (outil payant)
- « **Critique de l'info : l'outil ultime** » conçu par Action Médias Jeunes. L'outil est prévu pour un contexte scolaire mais il peut vous servir de ressource pour mieux comprendre les enjeux de critique de l'information et adapter ensuite les activités proposées à votre contexte.
- « **C'est pas sourcé** » conçu par Action Médias Jeunes. L'outil permet de comprendre la base du métier de journaliste et du traitement de l'information en le vivant à travers un jeu de rôle où l'on incarne des journalistes qui doivent traiter un fait divers pour une gazette locale.
- « **Cyberhéros** », conçu par Bibliothèques sans frontières. L'outil contient une série de fiches d'activités à destination d'un public relativement jeune (enfants et pré-ados). Vous trouverez des activités prévues pour un contexte scolaire et d'autres pour un contexte familial qui pourront toutes deux être réadaptées pour un contexte institutionnel..

Lectures pour aller plus loin

- Collection Repères, Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, série de carnets thématiques (cyberharcèlement, identité numérique, jeux vidéo, influenceurs, big data, etc.) téléchargeables sur [cette page](#).
- Minotte, P. (2020), Adolescence, médias sociaux et santé mentale, note n°4 de l'observatoire « Vies numériques » du Centre de Référence en Santé Mentale, 2020 : [pdf](#)
- Collection Temps d'arrêt, Yapaka, une série de livres thématiques sur la question des écrans téléchargeables sur [cette page](#).

Offre de formations

- [Action Médias Jeunes](#)
- [Cap Média](#)
- Child Focus : [Clicksafe](#)
- CréSaM : cycle de formations [UpTIC](#)
- Gsara : [formation à l'outil radio](#)
- Média Animation : [formation Mediacoach](#) (formation longue durée)
- Université de Paix : [formation harcèlement "comprendre, identifier et agir"](#)

Bibliographie

- Boyd, D. (2016). C'est compliqué : Les vies numériques des adolescents, C&F éditions.
- Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (2022). [Une définition de l'éducation aux médias](#), 5 avril 2022,
- Culot, M. (2017). [L'éducation aux médias : sur le principe d'accord ! Mais concrètement ?](#) Média Animation, 19 décembre 2017,
- Jeunes et médias (2022), [Les compétences numériques dans les institutions d'éducation et de pédagogie spécialisée et sociale](#), 4e édition.
- Média Animation, [Éduquer aux médias](#)
- Media Tandem (2017, mars), Les besoins en éducation aux médias numériques des enfants, des parents et des enseignants, synthèse proposée par Fréquence Écoles : [pdf](#)
- Metton, C. (2004). Les usages de l'Internet par les collégiens : Explorer les mondes sociaux depuis le domicile. Réseaux, 123(1), 5984.



Un projet réalisé par le CRéSaM avec le soutien de la fédération Wallonie-Bruxelles et du Conseil supérieur de l'éducation aux médias

Chargée de projet

Valentine François

Graphisme

Alison Roger France

Éditeur responsable

Marie Lambert

Mail de contact

cresam@cresam.be

