

MEDIACOACH : PROJETS D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS TOUS TERRAINS

Édition
2020




mediacoach

Auteurs : Martin Culot, Brieuc Guffens, Laure Van Hoecke
Relecture : Claire Sommereyns, Nadia Hérion, Inès De Sousa
Traduction : Barbara Otten and Jeroen Vlaeminck
Éditeur responsable : Paul de Theux

Cette publication a été produite avec le soutien du service éducation permanente de la Fédération Wallonie-Bruxelles et du projet Belgian Better Internet 3 (B-BICO) co-financé par le programme Connecting Europe Facility-Telecom de l'Union européenne. Les contenus de cette publication sont sous la seule responsabilité de Média Animation ASBL et MediaWijs, et ne peuvent être considérés comme un reflet de l'opinion officielle de la Commission Européenne.

This publication has been produced with the financial support of the Connecting Europe Facility – Telecom Program of the European Union. The contents of this publication are the sole responsibility of Media Animation asbl and Mediawijs, and cannot be considered to reflect an official opinion of the European Commission.



Cofinancé par le mécanisme pour l'interconnexion
en Europe de l'Union européenne



www.media-coach.be

MEDIACOACH SE RACONTE

Chaque année, en Belgique, de nombreux acteurs et actrices du secteur socio-éducatif s'inscrivent au programme de formation « MediaCoach ». Il vise, en 11 journées, à initier les animateur·rices, enseignant·es et formateur·rices aux méthodes de l'éducation aux médias. La fin du processus propose à chacun·e d'imaginer et expérimenter un projet d'éducation aux médias (d'analyse, de production médiatique) adapté à son public.

Ce livret synthétise les projets réalisés à travers ce processus de formation, tant au nord qu'au sud du pays. Ces projets d'éducation aux médias ont été implantés dans différents contextes : Maison de Jeunes, centre culturel, service de l'aide à la jeunesse, établissement scolaire, bibliothèque... Ils ont pour but d'inspirer le secteur socio-culturel au sens large pour la mise en place d'autres initiatives d'éducation aux médias, à petite ou grande échelle.

« MediaCoach » est le fruit d'une collaboration entre de nombreux opérateurs d'éducation aux médias en Région flamande et en Fédération Wallonie-Bruxelles, et coordonné respectivement par MediaWijs et Média Animation.

Pour le consortium MediaCoach,
Média Animation



SOMMAIRE



Une gameroom à la bibliothèque	p. 8
Ligne d'apprentissage TIC trajet Alfa NT2	p. 11
Leg het zelf uit! (À toi d'expliquer !)	p. 14
Vidéos explicatives par des enfants pour des enfants	
Guide d'inspiration Bibster	p. 17
Robert Guédiguian, cinéaste humaniste : 1 cinéaste – 3 jours – 5 films	p. 20
Escape Box «Confidentialité»	P. 22
Stage « Semeurs Libres »	P. 24
Éphéméride d'éducation aux médias	P. 26
Les présentations audiovisuelles comme outils de rapprochement intergénérationnel et interculturel	P. 28
H'@ppyhour - Pop-@pp Festival	P. 30
L'image au Rayon X	P. 32
Digidokters	P. 34
Démystifions les outils numériques	P. 36





Zoro Réseaux	P. 38
Académie technique - Robot zegt hallo! (Le robot dit bonjour !)	P. 40
E-motion	P. 42
Promouvoir les livres et la lecture via les médias numériques	P. 44
Promouvoir la participation citoyenne et susciter l'intérêt pour la politique à travers l'éducation aux médias	P. 46
Développement de matériel pour un guide de visualisation destiné aux jeunes atteints de TSA	P. 48
Les jeunes face à l'info	P. 50
Le pair-to-pair pour une utilisation responsable des médias sociaux	P. 52
L'influence des films sur le renforcement des stéréotypes et des préjugés à l'égard des étrangers	P. 54
L'enseignant·e, clé d'une intégration TIC réussie	P. 56



Une gameroom à la bibliothèque

Joachim Verhaegen (Bibliotheek Kasterlee)

Public cible

Enfants ; adolescent-es ; parents.

Description du projet

Les jeunes d'aujourd'hui ne se rendent que rarement à la bibliothèque. Ils ou elles n'y viennent que pour chercher un livre, ou réaliser un travail de groupe pour l'école. Ce projet vise à attirer plus souvent les jeunes à la bibliothèque en s'adaptant à leur univers. Bon nombre d'enfants et d'adolescent-es aiment les jeux vidéo. Mais ce projet dépasse le simple prêt de jeux vidéo : il propose aussi tout un éventail d'activités telles que des ateliers, des soirées d'information pour les parents, et un canal Twitch pour les jeunes.

1

Méthodologie

- Ateliers pour enfants et adolescent-es : sessions de jeux en ligne organisées à la bibliothèque. De l'espace est prévu pour tester différentes consoles et différents jeux.
- Soirées d'information ou ateliers thématiques, comme un atelier « jeux vidéo » avec parent et enfant. Le parent peut ainsi découvrir en jouant l'univers de l'enfant/de l'adolescent-e dans un cadre sécurisé.
- Canal Twitch : ce compte permet aux jeunes de streamer des jeux à la bibliothèque. Ils et elles peuvent s'inscrire à la bibliothèque pour une session de diffusion en direct. Les jeunes s'incitent mutuellement à regarder et à participer à une session, ce qui donne naissance à une communauté locale de joueurs, que la bibliothèque impliquerait aussi ultérieurement dans de nouvelles phases du projet.

Déroulement du projet

1. Il est préférable de commencer avec une collection de jeux vidéo de la bibliothèque. On peut demander aux gens qui empruntent ces jeux si l'éventualité d'une gameroom les intéresse et à quoi elle devrait ressembler pour eux ou elles. Cela permet d'obtenir plus d'informations et de personnaliser davantage la gameroom.
2. Il est utile de prévoir plusieurs moments de test, qui permettront de savoir si les consoles et le matériel technique fonctionnent.
3. Les premières vraies sessions se tiennent sans thème et avec un nombre limité de joueurs, conditions idéales pour se familiariser avec la nouvelle gameroom. Ces sessions ont lieu le mercredi après-midi, de 14h à 16h, à la bibliothèque de Kasterlee.
4. Les joueurs ont le choix entre 3-5 jeux. En cas de grosse affluence, la session est scindée en créneaux d'une heure.

5. Une fois par mois, il est possible de diffuser en streaming sur le compte Twitch de la bibliothèque, sur inscription préalable. Il convient également de vérifier auprès des joueurs le contenu qu'ils ou elles comptent proposer.
6. Les volontaires eux-mêmes sont responsables des événements ultérieurs tels que des sessions thématiques (jeux indépendants, genres...), ou des soirées jeux supplémentaires.
7. Des sessions parent-enfant sont également prévues, au cours desquelles des parents peuvent venir jouer pendant une heure avec leur enfant et recevoir plus d'explications sur différents aspects du gaming.

Repères pour l'animation



Prérequis

- Des connaissances suffisantes en *gaming* et dans ses outils : manettes pour les consoles, microphones, casques, lunettes de réalité virtuelle et autres gadgets susceptibles d'améliorer l'expérience de jeu des jeunes.
- Connaissances technologiques : ne pas seulement être au courant des jeux les plus populaires du moment, mais savoir aussi comment les installer et y jouer.
- Expertise : il existe énormément de jeux vidéo. Il est dès lors important d'avoir un partenaire expérimenté. Par exemple, la bibliothèque de Kasterlee collabore avec Game Mania, qui connaît les jeux populaires et ceux qui vont sortir.



Logistique

- Un espace pouvant être transformé en gameroom. Cet espace se trouvera de préférence à la bibliothèque, mais un espace distinct peut être prévu si la bibliothèque est trop petite.
- Sur le plan technique : ordinateur, consoles (PS4, Xbox One, Nintendo Switch), écran, meuble TV (sur demande), tables, chaises, manettes, caméra PS4 (pour le streaming), casques.
- Une collection de jeux, sélectionnés de préférence dans la collection de la bibliothèque jeux populaires et indépendants.
- Des volontaires enthousiastes : la bibliothèque de Kasterlee compte deux bénévoles passionnés de jeu vidéo, qui encadrent les sessions dans la *gameroom*.
- Un compte Twitch et une bonne connection internet, pour organiser des sessions de *live-streaming*.



Facteurs de succès

- Impliquer les jeunes en s'adaptant à leur univers, en se tenant au courant de leurs centres d'intérêt
- Créer un environnement où les jeunes peuvent jouer ensemble et tisser des contacts sociaux par le gaming
- Tenter d'impliquer les parents dans l'aventure du gaming. Le parent peut ainsi découvrir en jouant l'univers de l'enfant/de l'adolescent-e dans un cadre sécurisé
- Des volontaires enthousiastes
- De vastes collections de jeux vidéo, qui sont tenues à jour
- Un feed-back des emprunteur-euses et des participant-es
- La publicité orale est aussi importante qu'un prospectus



Écueils et points d'attention

- Il est nécessaire d'avoir des appareils qui fonctionnent bien pour que tout se déroule sans heurt.
- Posséder de bonnes connaissances en technologie et en jeux vidéo en vue d'encadrer les ateliers.
- La création d'une interaction entre les jeunes nécessite des volontaires, qui assistent aux sessions et veillent à ce que tout se passe bien.
- Une fois la *gameroom* lancée, le projet est loin d'être terminé.
- Un règlement trop strict fait souvent fuir les jeunes.
- Ne pas vouloir faire les choses seule ; il est nécessaire d'avoir des partenaires pour réussir, tant sur le plan de l'expertise que de la publicité et de l'encadrement.

Parcours d'apprentissage TIC trajet Alfa NT2

Diane Masson (Basiseducatie Mechelen)

Public cible

Étudiant-es en alphabétisation et leurs enseignant-es.

Description du projet

Les étudiant-es Alpha ont un problème d'alphabétisation au sens large, et donc aussi avec les compétences numériques. Ce projet a élaboré un parcours d'apprentissage TIC au sein du parcours alpha NT2, dans le but d'obtenir des étudiant-es éduqué-es aux médias qui soient, avant tout, autonomes dans notre société de plus en plus numérisée. Le projet a pour objectif d'inciter les étudiant-es alpha à passer de la consommation des TIC à leur utilisation active. On mise sur l'utilisation du smartphone dans la mesure où presque tout le monde en possède un, et peut donc s'exercer à la maison. Le parcours d'apprentissage se fonde sur les objectifs des savoirs de base tels que définis par la «Basis Educatie» en région flamande.

Méthodologie

Un parcours d'apprentissage universel offrant un repère aux enseignant-es en alphabétisation. Au terme de leurs études, ces étudiant-es ne sont généralement pas encore à l'aise dans l'univers numérique, de sorte qu'il faut intégrer les compétences TIC à l'offre de cours. Le parcours d'apprentissage propose ainsi un repère pour enseigner de la même manière à tou-ttes les étudiant-es. Le recours aux médias numériques offre aussi des possibilités de mieux présenter la matière. Il est ainsi possible, par exemple, de faire beaucoup plus rapidement comprendre aux étudiant-es les différents sens du mot pierre (rocher, brique...) en cherchant des images sur Google qu'en sortant un bout de papier avec l'image d'une pierre. L'objectif est aussi, à terme, de relier des exemples pratiques, des feuilles de route et des vidéos éducatives à chaque élément du parcours d'apprentissage.

Déroulement du projet

Le parcours d'apprentissage se divise en 6 modules qui doivent être passés en revue. La matière du module précédent est répétée à chaque module. L'apprentissage se concentre sur l'intégration des TIC et l'utilisation des appareils mobiles. Selon et compte tenu des souhaits des étudiant-es, il est possible de se concentrer spécifiquement sur certaines

compétences. Chaque module fait également mention de quelques connaissances optionnelles pouvant être traitées à la demande du groupe.

Feuille de route (déploiement sur 1 an – ajustements)

- **Brainstorming avec le ou la responsable des cours alpha et un membre du personnel responsable des allophones.** Quels sont les besoins des étudiant-es ? Quelles compétences et quelles connaissances maîtrisent-ils ou elles au terme de leur parcours ?
- **Interroger les collègues :** le ou la MediaCoach crée un formulaire en ligne pour interroger ses collègues. Les collègues indiquent dans le formulaire quels points de la liste des connaissances et compétences sont déjà abordés dans leur module actuel, ceux qu'ils et elles verraient volontiers à l'avenir, et pour quelles compétences ils ou elles ont besoin d'être coaché-es.
- **Concertation avec le responsable TIC :** le ou la MediaCoach parcourt avec le responsable TIC le brainstorming qui a eu lieu avec le ou la responsable des cours alpha et le ou la membre du personnel. Il ou elle complète la liste des compétences et des connaissances, et questionne sa faisabilité.
- **Concertation avec l'ambassadeur TIC :** le ou la MediaCoach parcourt également la liste de points pour le parcours d'apprentissage avec l'ambassadeur TIC et discute de sa faisabilité et de l'organisation. La liste est analysée d'un œil critique, des éléments sont rayés ou ajoutés.
- **Groupe de travail « travail intégré » :** Ce groupe de travail discute de toutes les possibilités de travailler de manière transversale. Le ou la MediaCoach présente un premier état des lieux du projet. Les collègues donnent un *feedback* à l'aide duquel le parcours d'apprentissage est à nouveau retravaillé.
- **Sondage auprès des étudiant-es :** le ou la MediaCoach mène un entretien préliminaire avec plusieurs étudiant-es. Que savent-ils ou elles déjà faire ? Que veulent-ils ou elles encore apprendre ? Il ou elle adapte à nouveau la ligne d'apprentissage en fonction de ces résultats.
- **Interview d'un-e étudiant-e :** le ou la MediaCoach mène une interview d'un-e étudiant-e. Son entretien avec cet-te étudiant-e lui apporte à nouveau une confirmation ou des critiques par rapport à son intention d'intégrer les TIC dans les cours de langue.
- **Concertation avec le ou la responsable pédagogique du centre :** Le parcours d'apprentissage est parcouru, complété, et l'ordre des points adapté. La répartition est effectuée dans les différents modules du parcours alpha.
- **Partage de la ligne d'apprentissage avec les collègues :** le ou la MediaCoach partage le document reprenant le parcours d'apprentissage avec plusieurs collègues : alpha et TIC. Il ou elle leur demande d'analyser ce document d'un œil critique, et de lui communiquer leurs remarques quant à sa faisabilité. Il ou elle procède à de nouveaux ajustements sur la base de ce dernier feed-back.

Repères pour l'animation



Prérequis

- L'enseignant-e doit déjà avoir quelques connaissances numériques (ex : comment ouvrir une app, insérer une information dans l'agenda, mettre son smartphone sur silencieux...).
- Sondage auprès des encadrant-es (indiquer pour chaque étape où un coaching est nécessaire afin de prévoir un accompagnement individuel ou de véritables formations...).



Logistique

- Téléchargement ou impression de la ligne d'apprentissage TIC : https://drive.google.com/drive/folders/1klGdw5AHj2lySpl6CVXZvq4OppzZBj_U
- Les étudiant-es doivent avoir un appareil numérique (smartphone)
- Avoir une connexion WIFI



Facteurs de succès

- Le parcours d'apprentissage peut tenir compte des compétences déjà acquises par les étudiant-es. Chaque groupe peut ainsi progresser à son propre rythme tout au long du parcours.
- Des compétences de base et d'autres, plus poussées, sont enseignées.
- L'approche est transversale : amélioration et renforcement des autres cours.
- Les étudiant-es donnent des explications dans la langue du cours (possibilité d'exercice) et sont fier-ères de ce dont ils et elles sont capables (gratification de la réussite).



Écueils et points d'attention

- L'évaluation des connaissances initiales de l'étudiant-e alpha est importante. Bien évaluer le développement de différentes compétences reste parfois difficile, il ne faut sauter aucune étape au risque de rendre le travail trop difficile.
- Possibilité d'écarts de niveau importants entre les étudiant-es : de ceux et celles qui n'y comprennent rien aux spécialistes du numérique. Importance d'instaurer des méthodologies de pair-to-pair, et d'embarquer les étudiant-es plus avancé-es.
- Importances des compétences TIC des collaborateur-ices pédagogiques.
- S'assurer une bonne connexion WIFI.
- Problèmes avec les appareils des étudiant-es : langue et mémoire (smartphone paramétré en arabe, par exemple).

Leg uit zelf uit!

(À toi d'expliquer !)

Vidéos explicatives par des enfants pour des enfants

Geert Faes (Basisschool De Meidoorn Eeklo)

Public cible

Les enseignant-es et leurs élèves

Description du projet

« Leg het zelf uit ! » (« À toi d'expliquer ! ») est un projet dans lequel des enfants réalisent des vidéos où ils expliquent des choses, répètent de la matière ou racontent à d'autres enfants comment ils apprennent ou ont appris quelque chose. Sous la devise « on est généralement mieux servi par soi-même, et donc on apprend généralement mieux ce qu'on explique soi-même », ce projet se concentre sur des vidéos explicatives réalisées par des enfants. Ces vidéos peuvent être utilisées en classe en tant que plateforme d'apprentissage autonome, ou à la maison, à des fins de répétition ou d'aide quand quelque chose n'est plus tout à fait clair.

Méthodologie

La matière est expliquée à l'aide de vidéos que les élèves réalisent en classe.. Sur autorisation, ces vidéos sont ensuite placées en ligne et peuvent être consultées par d'autres classes.

Déroulement du projet

1. Parents et enfants doivent signer le document autorisant la réalisation et la publication des films.
2. Participation active des enfants, qui réalisent eux-mêmes de petites vidéos dans lesquelles ils exposent de la matière aux autres élèves. Les propositions de sujets viennent tant des enfants que des enseignant-es (voir plus loin la section « how to »).

Possibilités de sujets pour les vidéos

- Mathématique : mesurer des angles, calculer une surface, classer des polygones...
- Langue : conjugaison
- Étude du Milieu : comment faire une fiche de travail et l'étudier

« How to... »

- Vous aussi, vous souhaitez apporter votre contribution au site web ? Alors, suivez ces étapes !

- Veillez à ce que les élèves soient en mesure d'exprimer une explication ou une instruction claire sur un contenu bien déterminé et délimité. Laissez-les s'exercer devant les autres / s'enregistrer d'abord, avant de demander une évaluation et un avis aux autres.
 - Est-ce clair ?
 - Tout est-il correctement exprimé et expliqué ? (Vocabulaire, terminologie, définitions...).
 - Un élément au tableau vient-il apporter un soutien visuel ?
 - La durée ne dépasse-t-elle pas la minute et demie (max 120 secondes) ?
3. Les élèves filment à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette (appartenant à l'école, à l'enseignant-e ou à l'élève).
 4. Le soutien visuel se fait en direct au tableau (et pas après coup dans des montages complexes).- Les vidéos ont une extension .mov ou .mp4.
 5. Les vidéos peuvent être envoyées à geert.faes@coltd.be en utilisant Wetransfer, avec mention de l'âge des élèves et du sujet de la leçon.
 6. Les parents des élèves qui apparaissent à l'image doivent fournir l'autorisation de placer leur vidéo en ligne.
 7. Les vidéos sont importées sur un canal Vimeo sécurisé, et placées dans une grille Symbaloo, grâce à un classement par âge et sujet. Elles se retrouvent également sur le site web <https://leghetzelfuit.weebly.com/>. Les vidéos peuvent ainsi être utilisées par d'autres.

Repères pour l'animation



Prérequis

- Les enseignant-es doivent avoir suffisamment de connaissances préalables pour guider les élèves dans l'enregistrement et le montage des vidéos, pour qu'elles puissent être placées en ligne avec un minimum de montage.
- Une connaissance de base des plateformes vidéo en ligne (telles que Vimeo) et des techniques de montage est un must.
- Les sujets des vidéos viennent tant des élèves que des enseignant-es. L'objectif pour-suivi doit accompagner chaque vidéo.



Logistique

- Système d'enregistrement (smartphone, caméra, tablette...).
- Les enseignant-es doivent faire signer une lettre aux élèves et demander l'autorisation aux parents. Dans cette lettre, ils et elles déclarent que les images ont un but pédagogique et qu'elles resteront en ligne pendant 5 ans.
- Accès à une plateforme vidéo (comme Vimeo ou Symbaloo), où les vidéos peuvent être rassemblées.



Facteurs de succès

- Les enseignant-es et les élèves déterminent eux-mêmes ou elles-mêmes les contenus qu'ils et elles ont envie de s'expliquer mutuellement, pointent la matière que l'enseignant-e doit souvent répéter.
- Les vidéos peuvent être mises en ligne avec un minimum de montage. Outre le traitement de la matière et la mise en images d'une histoire cohérente, les élèves travaillent aussi des compétences techniques, telles que le montage de petites vidéos.
- Les élèves qui expliquent quelque chose à d'autres élèves apprennent mieux leur leçon. Laisser les enfants expliquer de la matière permet également de les faire travailler de manière plus autonome, comme dans des groupes de niveau, des classes par degré, ou à domicile.



Écueils et points d'attention

- Avoir suffisamment d'appareils à disposition pour pouvoir enregistrer les vidéos en classe.
- L'enregistrement et la mise en ligne de vidéos peuvent s'avérer chronophages selon les connaissances préalables des élèves et des enseignant-es.
- L'accord des parents peut être un obstacle pour l'enregistrement de vidéos en classe.

Plus d'informations

<https://leghetzelfuit.weebly.com/>

Guide d'inspiration Bibster

Inge Martens (Bib Lommel)

Public cible

Collaborateur·rices pédagogiques de la bibliothèque

Description du projet

La bibliothèque de demain est une bibliothèque numérique et éduquée aux médias. Quelques projets concrets sont nécessaires à la réalisation de ce concept vague. Bibster en fait certainement partie. Avoir Bibster dans sa bibliothèque, c'est sympa pour le public (et pour le ou la bibliothécaire). Il s'agit d'une manière (inter)active et ludique de découvrir la bibliothèque. Mais comment s'y prendre avec cet outil ? Le guide d'inspiration Bibster ne propose pas seulement une manière originale d'utiliser le jeu, il contient également des questions sympas, des conseils et de l'inspiration.

Méthodologie

Bibster est une plateforme de quiz, de quêtes et de visites guidées. Il s'agit d'une plateforme dédiée à la découverte interactive et ludique de la bibliothèque.

Déroulement du projet

Jeu 1 : La visite guidée

Cachez une question-code en différents endroits de la bibliothèque. Parcourez la bibliothèque et donnez quelques explications quand vous arrivez à ces endroits. Montrez la question-code et répondez (ensemble) à la question.

Âge : Convient à tous les âges

Durée : 50 minutes

Objectif : Apprendre le fonctionnement de la bibliothèque et à manipuler la tablette

Jeu 2 : Déchiffrer le code

Les élèves doivent trouver un code à six chiffres, caché dans le jeu. En répondant aux questions, ils et elles obtiennent un chiffre de couleur. Ils et elles complètent ce chiffre sur la feuille de réponse. Au moment du dénouement du jeu, ils et elles peuvent tester le code sur une tablette verrouillée (vous devez donc remplacer le code d'accès par le code à six chiffres).

Âge : 3e degré de l'école primaire

Durée : 60 minutes

Objectif : Apprendre le fonctionnement de la bibliothèque et à manipuler la tablette. Bien lire et comprendre les questions. Être vigilant·e et attentif·ve aux détails

Jeu 3 : Médias sociaux et éducation aux médias

Les élèves cherchent eux-mêmes ou elles-mêmes des questions-code dans la bibliothèque. Près du code, ils et elles trouvent un livre, une page d'information, un article... qui peuvent servir pour répondre à la question.

Âge : 3e degré de l'école primaire

Durée : 45 minutes

Objectif : Utiliser facilement la tablette. Découverte superficielle des médias (sociaux), des fake news, de la publicité sur Instagram, et de l'éducation aux médias en général

Jeu 4 : Le jeu de l'amitié

Bibster sert plutôt d'outil dans ce jeu. Le but final est de remplir un panneau de citations sur l'amitié (comme un panneau Pinterest). Les élèves peuvent gagner des fragments de citations en répondant à des questions. Il y a des questions sur la bibliothèque, des questions de réflexion et des questions « action ».

Âge : 2e degré de l'école primaire

Durée : 60 minutes

Objectif : Utiliser facilement la tablette. En apprendre davantage sur le fonctionnement de la bibliothèque et sur les recherches dans les livres et le catalogue. Apprendre à collaborer en petits groupes et avec toute la classe.

Jeu 5 : Démasquer le faux compte

Ce jeu implique l'utilisation de plusieurs outils (Bibster et Padlet). Grâce aux indices glanés au cours du jeu, les élèves doivent pouvoir démasquer le faux compte (celui qui diffuse des informations incorrectes et manipulées). Ils et elles jouent une partie de Bibster où les questions portent sur les médias (sociaux) et l'éducation aux médias. Des « posts » de médias sociaux recelant des indices apparaissent quand les élèves ont répondu à une série de trois questions. Les faux comptes sont dévoilés via un lien dans Padlet.

Âge : 2e degré du secondaire

Durée : 75 minutes

Objectif : Utiliser facilement la tablette. Approfondir des thèmes tels que les médias (sociaux) et l'éducation aux médias, mais aussi la fiabilité des photos, l'évolution des médias... Il existe aussi un dossier pédagogique que l'enseignant·e peut utiliser avant ou après le jeu.

Consultez le Powerpoint suivant pour plus d'informations : https://drive.google.com/file/d/10kQ_6mgbv4STTBaRC8vdcYy50L11_rX/view?usp=sharing

Repères pour l'animation



Prérequis

- Connaître la plateforme Bibster pour pouvoir l'utiliser de manière interactive lors d'une visite de la bibliothèque.



Logistique

- Bibster se joue à partir d'un navigateur sur un smartphone, une tablette ou un PC.
- Il y a deux modes de jeu : Bibster Story et Bibster Quest.
- Guide d'inspiration Bibster en Powerpoint : https://drive.google.com/file/d/10kQ_6mgbv4STTBaRC8vdcYy50L11_rX/view.



Facteurs de succès

- En alliant cet outil numérique à l'aspect physique (livres, espace dans la bibliothèque, recherches dans les rayonnages...), le jeu cadre avec la société numérique actuelle.
- Les élèves découvrent la bibliothèque de manière ludique et agréable.
- Le guide est une source d'inspiration pour les bibliothécaires qui souhaitent travailler avec Bibster et cherchent de bonnes idées.



Écueils et points d'attention

- Les appareils numériques doivent fonctionner correctement pour pouvoir jouer : smartphone, WIFI...
- Il est recommandé de connaître la plateforme Bibster.

Robert Guédiguian, cinéaste humaniste : 1 cinéaste – 3 jours – 5 films

Michaël Ismeni
(Centre culturel de Libramont-Chevigny)

Public cible

Cinéphiles, membres de ciné-clubs, grand public

Description du projet

Le projet consiste en un cycle de projections des films d'un même réalisateur, proposées en un week-end. Il immerge l'audience dans l'univers cinématographique de l'artiste, permettant d'en extraire collectivement les lignes directrices. Ce projet s'inscrit dans la continuité des initiatives prises par les ciné-clubs impliqués dans le Centre Culturel.

Objectif

Initier à la grammaire cinématographique à travers cinq films réalisés par Robert Guédiguian et leur mise en perspective en regard du contexte de leur production

Décoder les stéréotypes de classe chez Robert Guédiguian

Comprendre la cohérence d'une œuvre cinématographique à travers l'analyse d'une large part de son œuvre

Méthodologie

Ce cycle spécifique s'est centré sur le réalisateur Robert Guédiguian pour différentes raisons :

- Ses choix de production uniques : tourner depuis vingt ans avec les mêmes acteurs-rices et très souvent dans le quartier de l'Estaque à Marseille. Les figures cinématographiques qu'il a créées sont personnelles et uniques.
- Son engagement politique, qui questionne la notion de « classe »
- Ses influences artistiques, permettant de l'inscrire dans un courant de pensée et artistique plus large
- Sa reconnaissance publique, critique et professionnelle

Au-delà du choix d'une œuvre spécifique, le public est pleinement plongé dans un univers, grâce à des moments de convivialité et d'échange. L'expérience de visionnage est ici transformée par la découverte collective.

Déroulement du projet

Journée 1 :

- Présentation du cycle
- Présentation des participant-es et de leur rapport à l'œuvre proposée
- Présentation biographique et filmographique du réalisateur Robert Guédiguian
- Présentation et projection du film « Marius et Jeannette » (1997)
- Tour de table et mise en commun sur un tableau

Journée 2 :

- Présentation et projection du film « À la vie, à la mort » (1995)
- Discussion autour du film et du concept de « tribu », cher au réalisateur
- Moment de convivialité : repas bouillabaisse
- Présentation et projection du film « Marie-Jo et ses deux amours » (2001)
- Discussion autour du concept de « stéréotype de classe »
- Tour de table et mise en commun sur flipboard

Journée 3 :

- Présentation et projection du film « La ville est tranquille » (2000)
- Discussion autour des choix musicaux du réalisateur
- Tour de table et mise en commun sur flipboard
- Présentation et projection du film « Les neiges du Kilimandjaro » (2011)
- Débat de synthèse des concepts et de l'expérience vécue
- Évaluation du cycle à l'aide d'un formulaire individuel

Repères pour l'animation



Facteurs de succès

- Proposer une immersion conviviale dans ce qui fonde la démarche de l'auteur. Dans ce cas, accompagner les projections de repas typiquement marseillais chers aux héros des films de Guédiguian, par exemple.
- Encadrer les projections d'une intervention analytique, proposée par un médiateur spécialisé dans les langages cinématographiques.
- Proposer – en exploitant les 6 dimensions de l'Éducation aux médias – la lecture critique complète d'une œuvre cinématographique.
- Favoriser l'intelligence collective en valorisant le moment d'échange après les projections.
- Mêler le plaisir du cinéma avec des apports théoriques et des échanges collectifs.
- Fédérer un groupe autour d'une découverte collective, d'une expérience intense.



Écueils et points d'attention

- Nécessité pour l'animateur du cycle de se documenter largement sur le réalisateur en question.
- L'expérience est exigeante pour les spectateurs et spectatrices. Elle monopolise tout un week-end.
- Il est nécessaire d'être à l'écoute du public pour ménager des pauses et alterner projections, débats et moments de convivialité.
- Il est central de fonder une dynamique de groupe positive et ouverte en début de cycle.
- Une attention particulière sera apportée à la préparation minutieuse de chaque débat.

Escape Box

«Confidentialité»

Vik Pauwels et Christophe Laes (GO! Scholengroep SCOOP et GO! basisschool Hertog Jan Kortenbergh)

Public cible

Enseignement (collaborateur·rices stratégiques, secrétaires, enseignant·es...)

Description du projet

Ce projet a consisté en l'élaboration d'une « escape box » éducative sur le thème de la confidentialité des données. Le projet a pour objectif de sensibiliser les collaborateur·rices au sein d'un établissement éducatif (collaborateur·rices stratégiques, secrétaires, enseignant·es...) au respect de la confidentialité. L'accent est mis sur les violations les plus fréquentes de ce respect, et les moyens de les éviter.

Méthodologie

Une « escape box » contenant des tas de devinettes et d'énigmes en lien avec le thème de la confidentialité. D'une durée de 60 minutes maximum, le jeu est conçu pour 2 à 4 joueur·euses.

Déroulement du projet

Introduction et explication de quelques règles du jeu : une dizaine de minutes.
Le jeu proprement dit : 45 à 60 minutes :

Le jeu ?

Dans le jeu, les joueur·euses, collaborateur·rices d'une école, sont confronté·es à un·e hacker·euse. Dans une course contre la montre, les joueur·euses s'efforcent non seulement d'arrêter le ou la hacker·euse, mais aussi de le ou la démasquer en solutionnant des énigmes compliquées. Chaque avancée des joueur·euses est conçue pour susciter étonnement et émerveillement : le coffre a en effet des secrets à révéler.

Le coffre ?

À l'ouverture du coffre, après l'introduction, les joueur·euses reçoivent la réplique d'un local de classe pourvu de plusieurs portes et trappes. En plus du local, des tas de boîtes, toutes verrouillées. Aux joueur·euses de percer les secrets du local.

Le site web ?

Le jeu est dirigé par un site web interactif, grâce auquel les joueur·euses découvrent l'histoire, mais voient aussi notamment le temps s'écouler. La pression est trop forte ? Les joueur·euses peuvent obtenir un petit coup de main grâce au système d'indice sur le site web. Le score/chrono de chaque équipe est également comptabilisé. Ainsi, le jeu présente aussi une plus-value en grandes équipes et apporte un élément de compétition supplémentaire.

Repères pour l'animation



Logistique

- L'« escape box » pourra être empruntée dans le courant de l'année 2020. Plus d'informations sur www.eenbankvooruit.be (lancement à l'automne 2020).
- Un appareil avec connexion Internet, ordinateur portable ou tablette de préférence.
- Papier, crayon et gomme.



Facteurs de succès

- L'arrivée du RGPD (Règlement général sur la protection des données) ou GDPR (General Data Protection Regulation) a montré que les écoles avaient non seulement besoin d'un soutien administratif (adaptation du règlement de l'école, rédaction de la déclaration de confidentialité, rédaction des formulaires d'autorisation, etc.), mais également d'une forme de sensibilisation afin d'expliquer cette nouvelle législation aux collaborateur·rices et comment traiter (ou non) des données personnelles (sensibles).
- Équilibre entre sensibilisation et amusement. Les collaborateur·rices de l'enseignement découvrent, en jouant, le thème de la confidentialité.
- Une trame puissante avec suffisamment d'éléments réalistes et reconnaissables.



Écueils et points d'attention

- L'élaboration du projet peut s'avérer chronophage.
- Emprunt obligatoire de la box pour pouvoir jouer au jeu.

Stage vidéo « Semeurs Libres »

Aurélien Ghistelinck (Centre d'Action Laïque de la province de Namur)

Public cible

Un groupe de dix participant-es entre 12 et 15 ans

Description du projet

Le projet consiste en un stage créatif offrant aux jeunes l'opportunité de questionner la manière dont sont réalisées les vidéos sur YouTube, mais aussi de réaliser leur propre vidéo. Comment des vidéos virales sont-elles construites ? Quels objectifs poursuivent leurs créateurs ? Comment fonctionne la plateforme ?

Objectif

- Analyser le fonctionnement de YouTube au sens large
- Approcher l'écriture informationnelle par l'analyse de vidéos YouTube
- Réfléchir aux enjeux du web.

Méthodologie

Par l'immersion dans un stage de plusieurs jours, les participant-es sont amené-es à s'impliquer pleinement dans une thématique. Des phases de réflexion sur les contenus que les jeunes apprécient alternent avec des phases d'écriture et de création de leurs propres projets vidéo.

Déroulement du projet

Journée 1 :

- Activités et jeux pour nourrir la dynamique de groupe
- Identifier les pratiques audiovisuelles des jeunes, leurs habitudes sur YouTube
- Analyser une vidéo YouTube virale bien connue des participant-es
- Initiation à la prise de vue audiovisuelle

Journée 2 :

- Scénarisation de la vidéo que va réaliser le groupe
- Formation aux techniques audiovisuelles spécifiques au web : Gif, accélérés, voix off...
- Réalisation de storyboard

Journée 3 :

- Tournage et montage des contenus scénarisés
 - Mise en ligne des vidéos réalisées
 - Évaluation
-

Repères pour l'animation



Facteurs de succès

- À travers le stage, ce sont la participation collective et la créativité qui sont valorisées.
- L'autonomie des participant-es est favorisée par certaines activités, ils sont acteurs et actrices de leur projet.
- Le projet permet aux jeunes de cheminer de l'analyse de contenu à la production.
- Le stage offre l'opportunité de s'approprier de nouveaux outils d'expression.



Écueils et points d'attention

- Veiller à ce que chaque duo de participant-es soit équilibré.
- La partie créative est la plus complexe. Il est important de bien séparer l'écriture en différentes parties, de permettre au jeune de se voir avancer étape par étape.
- La partie créative est chronophage. Pour qu'elle puisse se dérouler au mieux, un jour de stage supplémentaire peut s'avérer nécessaire.
- L'animateur-ice doit maîtriser au préalable les outils de montage proposés aux jeunes ;
- Scinder chaque étape de création de la vidéo et définir des objectifs clairs, afin de dynamiser le processus créatif.
- Le projet implique que les participant-es soient relativement connecté-es et familiers à l'utilisation d'ordinateurs.

Éphéméride d'éducation aux médias

Luc Bouillon (KoHa) et Michaël De Schutter
(Atheneum Oudenaarde)

Public cible

Enseignement (collaborateur·rices stratégiques, secrétaires, enseignant·es...)
Enseignant·es en formation

Description du projet

Les enseignant·e-s et les enfants sont actuellement bombardés d'informations sur la gestion d'Internet, les réseaux sociaux, la compétence médiatique, les TIC... Ce qui ressort souvent des discussions entre enseignant·e-s, c'est qu'on ne s'y retrouve plus. « Qu'est-ce que MOI j'ai besoin de savoir dans ma classe ? ». « Qu'est-ce qui est plus du ressort des parents ou du coordinateur/de la coordinatrice TIC ? ». Ces questionnements ont débouché sur le développement d'une éphéméride numérique dédiée à l'éducation aux médias. Celle-ci fonctionne comme une éphéméride traditionnelle. Un simple clic sur un jour donné fait apparaître un conseil sur l'éducation aux médias, la compétence médiatique, un lien sympa ou un sujet de discussion pouvant être traité en classe.

Méthodologie

Un outil numérique simple sous la forme d'une éphéméride proposant de nombreux sujets relatifs à l'éducation aux médias. Il est également possible de personnaliser les conseils selon le groupe cible (enseignement maternel, primaire ou secondaire). Vous connaissez déjà le conseil du jour ? Vous pouvez, dans ce cas, en demander un autre.

Déroulement du projet

Télécharger l'éphéméride sur l'appareil numérique.

L'éphéméride peut servir de belle entrée en matière (ou de belle conclusion) pour la journée : incitation au dialogue, à la discussion, à une activité en vue de conscientiser davantage nos enfants et nos collègues aux avantages et aux inconvénients d'Internet/des médias.

Repères pour l'animation



Prérequis

- Pas de réels prérequis nécessaires, mais il est cependant utile pour l'animateur·rice de posséder des connaissances de base sur les thèmes de l'éducation aux médias, afin d'encadrer facilement le débat en classe.



Logistique

- Site web : <http://mediawijzekalender.be/>
- Appareil numérique tel qu'ordinateur ou tablette pour télécharger l'éphéméride



Facteurs de succès

- Accessible à tous et toutes. Même les enseignant·es qui ne s'intéressent pas tellement aux médias/à l'éducation aux médias peuvent se servir de l'éphéméride pour aborder ce thème en classe.
- Il est possible de personnaliser le calendrier selon le groupe cible (enseignement maternel, primaire ou secondaire).
- Nécessite peu de matériel.
- D'autres enseignant·es peuvent également apporter leur contribution au calendrier : <http://mediawijzekalender.be/tip.php>.



Écueils et points d'attention

- Veiller à ce que le débat ne se limite pas à des sujets de la même catégorie.
- Le calendrier n'est qu'une base pour aborder le thème de l'éducation aux médias. Il est recommandé d'approfondir cette éducation en classe.

Les présentations audiovisuelles

comme outils de rapprochement intergénérationnel et interculturel

Martin Valérie (Espace Public Numérique de Wellin)

Public cible

Un groupe d'une dizaine de seniors, débutant-es dans l'utilisation des outils numériques mais ayant acquis les bases en informatique : utilisation d'Internet, mailing, clavier et souris, gestion des fichiers.

Un groupe d'enfants de 10-12 ans.

Description du projet

Le projet consiste en l'organisation parallèle de deux ateliers créatifs : l'un impliquant des seniors, l'autre proposé à des enfants. À chaque groupe est assignée la même mission : réaliser une présentation multimédia (exploitant des images, de la musique, du texte...) sur le thème : « je te présente ma commune ».

Après une phase de formation aux techniques médiatiques, chaque groupe peut réaliser sa présentation et partager à l'autre groupe son regard sur la commune.

Par la création et l'échange, l'ambition est de construire un meilleur « vivre ensemble » en comprenant mieux les réalités de chacun-e.

Objectif

- Identifier les différents traitements qu'il est possible d'exploiter pour une présentation informative sur base d'un thème imposé
- Identifier l'apport de l'image et du son pour soutenir un point de vue choisi
- Approfondir ses compétences techniques et informatiques : utiliser un ordinateur, un enregistreur de son et un appareil photo numérique
- Exploiter ces outils à des fins d'information, de communication, d'expression et de formation

Méthodologie

Avec le groupe des seniors, l'ambition est de développer l'autonomie et l'apprentissage en groupe, la maîtrise d'outils numériques, l'ouverture d'esprit et l'originalité. En s'inspirant des connaissances de chacun-e et en exploitant de manière créative l'outil « PowerPoint », chaque participant-e peut partager son regard au sein d'une production collective.

Les enfants sont, eux, positionnés en tant que jeunes reporters. Ils et elles arpentent les rues de leur commune en réalisant des micro-trottoirs, en filmant et photographiant chaque endroit qu'ils et elles jugent intéressants, en questionnant l'histoire de leur commune et les événements qui l'animent. Ils et elles apprennent à réaliser et monter leur montage audiovisuel afin de présenter au groupe d'ainé-es le fruit de leur exploration.

Déroulement du projet

Groupe des seniors : un atelier multimédia hebdomadaire

- Offrir un aperçu de présentations audiovisuelles réalisables pour le projet. Brasser les idées des participant-es sur le thème proposé
- Formation aux outils informatiques nécessaires
- Formation à l'utilisation d'outil de prise de son
- Réalisation de la présentation PowerPoint à destination des enfants

Groupe des enfants : réalisation d'une présentation de notre village pour des enfants de nationalité française (jumelage Wellin - Fort-Mahon) »

- Définition collective du genre de réalisation, du message qu'ils et elles veulent faire passer, leur point de vue
- Élaboration d'un questionnaire « micro-trottoir » et réalisation
- Interviews d'habitant-es et montage, enregistrements de voix et prise d'images
- Montage effectué par l'animateur-riche en dialogue avec les enfants

Rencontre des deux groupes et présentation du projet de chacun



Logistique

- Un/des ordinateur(s) équipés de PowerPoint, d'un logiciel de montage audiovisuel, d'un accès à Internet
- Des appareils photo ou smartphones
- Un enregistreur sonore
- Une installation de projection dans un lieu adapté
- Une salle d'activité
- Éventuellement un véhicule pour se déplacer dans la commune avec le/les groupe(s)



Facteurs de succès

- Le projet permet de multiplier les collaborations et intervenant-es afin de toucher les différents publics. Dans ce cas, le comité de jumelage, le service d'accueil temps libre, l'Espace Public Numérique.
- Pour les jeunes, le projet permet de s'exprimer librement, en dehors des contraintes scolaires.
- La dimension intergénérationnelle est une importante plus-value au projet. Elle permet une rencontre unique entre des publics qui dialoguent peu.



Écueils et points d'attention

- Le projet est exigeant en terme de timing : multiplication des ateliers avec les seniors et organisation de l'atelier en extra-scolaire pour les enfants.
- Au fil des ateliers, il s'agit d'être à l'écoute des demandes des publics, notamment concernant les formations techniques.
- Pour les seniors, la demande est importante en ce qui concerne la formation technique. Il s'agit d'y répondre, mais aussi d'apporter des outils d'analyse critique des médias avant de produire ses propres contenus.
- La phase créative doit être pensée en différentes étapes concrètes pour rester motivante.

H'@ppyhour - Pop-@pp Festival

Bram Cuyt (Scholengroep Rivierenland)

Public cible

Enseignement (collaborateur·rices stratégiques, secrétaires, enseignant·es...)

Description du projet

Comment élaborer une politique TIC pédagogique praticable ? Nous voulons tous et toutes développer chez nos élèves des compétences du XXI^e siècle. Mais les enseignant·es les maîtrisent-ils et elles suffisamment ? Disposent-ils et elles d'assez de temps et d'espace pour cela ? Et comment peut-on, malgré le temps et les moyens limités, faire chaque semaine quelques pas dans la bonne direction à l'école ? Tel est l'objectif de « H'@ppyhour - Pop-@pp Festival ». Au travers de sessions récurrentes et de la création d'un réseau, ce projet vise à inciter les enseignant·es : à travailler avec des outils ; à apprendre les un·es des autres ; à élaborer un plan en collaboration avec la politique en vue d'améliorer les compétences « XXI^e siècle » des enseignant·es (et des élèves). Ce projet comprend une boîte à outils et un cadre de soutien afin de créer un système au sein duquel les enseignant·es peuvent, sans engagement, suivre régulièrement des formations continues sur de nouveaux outils, de nouvelles applications ou tendances, de manière agréable, autour d'un verre.

Méthodologie

Échange d'informations à travers des événements sympas. Le projet « pop-app festival » vise à encourager les enseignant·es de différents établissements à organiser eux-mêmes ou elles-mêmes plusieurs « H'@ppyhours » ou « Middag'@ppjes » en bénéficiant du soutien supplémentaire de notre groupe scolaire, au travers de formations et de vidéos instructives. Vous trouverez ici un exemple de vidéo instructive sur le ClassroomScreen : <https://vimeo.com/316981850>. Quantité d'exemples et de vidéos sont également partagés via un groupe Facebook protégé.

Déroulement du projet

1. Faire un état des lieux
2. Définir des objectifs
3. Libérer une petite heure par semaine ou par mois à l'école
4. La régularité et une personne de contact bien définie sont essentielles

Repères pour l'animation



Prérequis

- Une personne ayant des connaissances suffisantes des tendances numériques actuelles est nécessaire au bon déroulement du projet.



Logistique

- Ordinateur portable
- Internet
- Si possible, un budget pour l'achat de logiciel et de matériel
- À boire et à manger, mais sans obligation. Chaque école peut l'organiser en fonction de ses moyens
- Matériel pédagogique : <https://drive.google.com/drive/folders/170v-394nrZ5ndbszXapIP7i9IG092DVH>.



Facteurs de succès

- L'introduction aux outils d'éducation aux médias se limite trop souvent à une démo lors des journées pédagogiques ou à une présentation générale après les heures, qui ne s'avèrent pas assez concrètes. Ce projet propose comme alternative une formation continue intéressante et sur mesure.
- Ne pas seulement se concentrer sur les enfants du numérique, mais aussi sur les enseignant-es qui sont moins familiarisé-es avec la technologie numérique. Les enseignant-es déjà familiarisé-es avec cette technologie peuvent aider ceux et celles qui ont moins de connaissances pour prendre le train en marche.
- Même si vous n'embarquez qu'un ou une seul-e collègue dans ce projet, vous serez deux à vous y attaquer dès la deuxième semaine. Commencer « petit » et se satisfaire de petites réalisations.



Écueils et points d'attention

- Entre les tâches et le planning imposés à chaque enseignant-e, il ne reste que peu de place pour pouvoir toucher tout le monde de manière régulière. Les agendas chargés des enseignant-es peuvent empêcher de réunir tout le monde.
- La planification des « H'appyhours » ou des « Middag'appjes » peut s'avérer chronophage.
- Essayer de mettre le maximum de ressources à disposition et de ne pas tout faire dépendre de vous seul-e. Le projet ne peut pas reposer sur vos seules épaules, il doit aussi être porté par les collègues et la direction. Discutez donc dès le premier jour avec les enseignant-es pour obtenir leur soutien. Partagez aussi chaque petit succès pour qu'ils et elles sentent que cela fonctionne.

L'image au Rayon X

Dorothee Foddiss (Délipro Jeunesse ASBL)

Public cible

Classes de l'enseignement secondaire, élèves à partir de 15 ans

Description du projet

Cette animation met en lien l'éducation aux médias et l'éducation à la vie relationnelle et affective. Elle s'intitule « L'image au rayon X » et traite de l'intimité et de la sexualité en ligne. Confrontés régulièrement à des images sexuellement connotées, les jeunes ont aujourd'hui besoin d'être outillés pour questionner ces représentations.

L'animation consiste en un module pédagogique de 2 fois 50 minutes à destination des écoles.

Objectif

- Offrir un espace de dialogue autour d'un média tabou
- Prendre conscience des représentations véhiculées par ce média
- Adopter un regard critique sur les techniques de production de ce média

Méthodologie

Par le biais de courtes activités ludiques et interactives, l'animation propose aux jeunes de prendre conscience de ce que les images (qu'ils ou elles consomment et produisent parfois au quotidien) véhiculent, banalisent et renforcent comme stéréotypes, normes esthétiques et codes de conduite liés à la sexualité. Nudité, sexting et pornographie sont donc abordés et mis à distance dans le but d'éveiller les consciences et de bousculer les références.

Déroulement du projet

- Activité d'introduction
- Sexting et images de soi
- Bingo du Porno – les chiffres du X
- C'est du cinéma
- Les « pornormes » - memory sur les mythes relayés par le porno
- Addiction ou livre d'instruction

Repères pour l'animation



Facteurs de succès

- Le défi consiste à adopter une posture plus analytique que moralisatrice ou permissive pour libérer la parole et ouvrir la réflexion sans jugement.
- L'idéal est d'aborder le groupe en modalité mixte, hommes et femmes, pour apporter des éclairages variés.



Écueils et points d'attention

- S'agissant d'un sujet sensible proposant une imagerie qui l'est tout autant, l'animation évitera d'avoir recours à l'imagerie pornographique en tant que telle.
- Préciser d'emblée les objectifs en terme d'éducation aux médias. L'animation ne se substitue pas au travail d'un-e professionnelle de la santé et doit rester centré sur l'analyse médiatique.
- Il est important de placer cette activité dans une perspective plus large, dans un cheminement de réflexion d'Éducation à la vie relationnelle, affective et sexuelle.
- Proposer aux élèves une liste de contacts-relais possibles en cas de questions ou problèmes personnels (PMS, cellule assuétude, numéros verts, plannings familiaux de la région, sites de références...).

Digidokters

Andreas Lauwers (Het Predikheren - Bib Mechelen)

Public cible

Formation pour bénévoles et bibliothécaires (mais les Digidokters peuvent aussi s'avérer intéressants dans l'enseignement).

Le public cible du Digidokter proprement dit est toute personne ayant une question en rapport avec le numérique.

Description du projet

Andreas Lauwers a donné forme au projet « Digidokters » à la bibliothèque de Malines (het Predikheren). Les Digidokters prodiguent les premiers soins en cas de problèmes numériques. Votre GSM ne fonctionne pas bien ? Votre tablette fait des siennes ? Pourquoi votre ordinateur portable est-il si lent au démarrage ? Et comment gérer au mieux le temps d'écran de vos enfants (et le vôtre) ? Le visiteur ou la visiteuse et les Digidokters cherchent ensemble une solution à ces questions, parmi beaucoup d'autres. La bibliothèque de Malines cherche, à travers cette initiative, à inciter d'autres bibliothèques à former bénévoles et collaborateur·ices pour en faire de véritables Digidokters capables d'aider et de conseiller les visiteur·euses de la bibliothèque.

Méthodologie

Recruter des bénévoles expérimenté·es, et leur offrir une formation gratuite tout au long de l'année du projet. La bibliothèque veut prouver, avec les Digidokters, qu'un helpdesk informel peut y avoir sa place pour répondre à toutes sortes de questions sur le monde numérique. Het Predikheren souhaite également permettre aux bénévoles de se mouvoir avec plus d'aplomb et de confiance dans le monde numérique grâce à des formations gratuites.

Déroulement du projet

Les candidat·es Digidokter sont des bénévoles montrant un intérêt pour le projet, ce qui est déterminé par un entretien avec le coordinateur ou la coordinatrice du projet, et un·e Digidokter expérimenté·e, de même que par une enquête en ligne. Le ou la bénévole formera un binôme avec un·e autre Digidokter.

Les candidat·es Digidokter suivent un parcours en 3 étapes :

1. Démonstration : assister à minimum une session de Digidokter, menée par un binôme de Digidokters expérimenté·es.
2. Expérience : mener soi-même au moins une session de Digidokter avec un·e Digidokter expérimenté·e.
3. Participation & formation durables :
 - > Mener soi-même des sessions de Digidokter avec un·e autre Digidokter
 - > Déterminer avec les autres Digidokters quelles sont les formations utiles et les suivre (elles sont organisées/proposées gratuitement par la bibliothèque)

Qu'est-ce que le ou la Digidokter n'est pas ?

1. Les Digidokters ne donnent pas de cours. Ils et elles partagent cependant volontiers leur expérience avec les personnes ayant des questions sur le monde numérique.
2. Les Digidokters ne réparent pas de matériel défectueux (comme un chargeur cassé, un éclat dans un écran...), mais ils et elles peuvent éventuellement montrer comment chercher un service de réparation en ligne.
3. Les Digidokters ne savent pas tout. Ils et elles sont suffisamment sages pour savoir qu'il et elles ne connaissent ou ne peuvent pas tout. Ils et elles sont toutefois modestement prêt-es à recevoir les questions de personnes ayant moins d'expérience numérique qu'eux et elles.

Repères pour l'animation



Logistique

- Prospectus et fiches info de Medianest (<http://www.medianest.be>) et Mediawijs (<http://www.mediawijs.be>).
- Ressources et accessoires :
 - binôme de Digidokters au guichet
 - ouverture de la consultation
 - de quoi écrire
 - des Tic-Tac et des M&M's en guise de « gélules » dans des pots en verre sur la table
 - une blouse blanche pour chaque Digidokter
 - un badge nominatif pour chaque Digidokter
 - ordinateur portable, tablette, code wifi
 - numéros pour la file d'attente
 - un carnet, permettant de collecter les données et les questions posées par les participant-es.



Facteurs de succès

- Une forte participation : le ou la Digidokter a une raison d'être suffisante en regard du nombre d'affilié-es/visiteur-euses de la bibliothèque qui se présentent avec une question d'ordre numérique.
- Un helpdesk informel tenu par les Digidokters permet de réduire la fracture numérique.



Écueils et points d'attention

- Trop peu de bénévoles souhaitent devenir Digidokter. Il faut au moins quelques volontaires à la base du projet Digidokter.
- Certaines questions ne cadrent pas avec les objectifs du Digidokter.
- Trop de personnes se présentent de manière imprévisible avec une question portant sur un problème technique.

Plus d'informations

<https://hetpredikheren.mechelen.be/digidokters>

Démystifions les outils numériques

Laurence Warnant

Public cible

Des élèves de 5ème et 6ème primaire, par groupe d'une dizaine d'enfants.

Description du projet

Ateliers de 2 fois 2 heures permettant d'apprivoiser le fonctionnement d'un outil numérique. La première séance a pour but de définir ce qu'est un ordinateur et comprendre le fonctionnement d'un robot. Les élèves sont ensuite amenés à assembler eux-mêmes un ordinateur (Kano) et à l'utiliser, puis à débattre de leurs habitudes d'utilisations et des règles fixées à l'école et à la maison. La seconde séance propose aux élèves de créer un jeu vidéo (avec le logiciel Scratch) et d'autres outils libres et accessibles permettant de créer du contenu.

Objectif

1. Déconstruire l'idée de toute-puissance des « machines » (ordinateur, tablette, smart-phone...) en découvrant ce qui se cache dans l'ordinateur
2. Comprendre la nécessité de mettre en place des règles d'utilisation des outils numériques et soutenir le discours des parents
3. Apprendre à créer un contenu (ludique) plutôt qu'en (sur) consommer

Méthodologie

- Méthodologie collaborative et participative par groupe pour atteindre des missions définies (assemblage de l'ordinateur et codage du jeu) avec une aide personnalisée en fonction des besoins du groupe
- Apprentissage par les pairs (échanges sur les règles fixées à la maison...)
- Pédagogie ludique et active pour comprendre les concepts (réseaux et instructions)

Déroulement du projet

- Brise-glace : construire un réseau
- Définir ce qu'est un « ordinateur »
- Diriger un robot
- Assembler un ordinateur
- Les utilisations et règles d'utilisation des outils numériques à la maison
- Créer un jeu à l'aide du logiciel Scratch

Repères pour l'animation



Logistique

- Kit ordinateur (Kano) à assembler soi-même (via câbles USB) pour 12 élèves
- Un ordinateur pour 2 à 3 élèves, dans une salle dédiée à l'informatique
- Manuel d'instruction décrivant :
 - étape par étape, les actions à effectuer dans le logiciel Scratch pour favoriser la prise en main du logiciel ;
 - les instructions nécessaires pour créer un jeu sur Scratch.



Facteurs de succès

- La dimension ludique et facile du kit Kano
- La possibilité de transposer l'exercice en utilisant un ancien ordinateur à démonter et remonter
- Le logiciel Scratch est gratuit, en ligne.



Écueils et points d'attention

- Disposer du matériel adéquat, des logiciels et outils numériques

Zoro Réseaux

Elsa Doniol-Valcroze (Open Time ASBL)

Public cible

Des enfants de 5ème et 6ème primaires dans le cadre scolaire.

Description du projet

Le projet consiste en une réflexion concernant l'utilisation des réseaux sociaux, la distinction entre espace privé et espace public. À travers un cheminement d'activités, les enfants apprennent à situer leur pratique et exploiter ces applications de manière réfléchie.

Objectif

- Développer le sens critique des enfants face aux images sur Internet
- Questionner l'image de soi et des autres, renvoyées par nos publications sur Internet
- Identifier la différence entre l'espace réel et l'espace virtuel
- Questionner la manière d'adapter son comportement en fonction de l'espace à travers lequel on s'exprime
- Prendre conscience des traces numériques que l'on laisse
- Informer les élèves des notions de droit à l'image et du « droit à l'oubli » sur Internet

Méthodologie

Le débat, le jeu et l'expression créative

Déroulement du projet

Séance 1 : définir ce qu'est un groupe, un réseau, un réseau social, établir ensemble une liste des différents réseaux (numérique et non numérique) et ce qu'on y fait

Séance 2 : questionner le fonctionnement d'internet et des réseaux sociaux, mettre en commun ses connaissances, ses questionnements

Séance 3 : mettre en pratique les séances précédentes : mise à disposition de 45 photos d'enfants (que le public ciblé ne connaît pas) dans leurs activités scolaires (classe, cour, cantine, départs scolaires...). En s'appropriant les photos proposées, les enfants doivent construire un panneau représentant la vie de l'école en quelques images. Ils pourront choisir si leur panneau s'adresse aux parents ou si ce panneau est à destination du site internet de l'école (public)

Séance 4 : présenter les panneaux réalisés puis débattre pour identifier ce que racontent les panneaux et trouver leur juste place : dans la classe ? Dans l'école ? Sur les réseaux sociaux ?

Repères pour l'animation



Logistique

- Une salle de classe
- Une série de photos
- Post-it, grands posters, feutres, ciseaux, colle



Facteurs de succès

- Des activités faciles à mener et demandant peu de matériel
- Des activités connectées aux intérêts des enfants, au moment où ils abordent l'adolescence



Écueils et points d'attention

- La difficulté principale est d'adapter les activités en fonction du groupe, de son niveau de maîtrise de la langue, de son âge et de ses pratiques numériques.
- La thématique est vaste et les séances en classe sont courtes. Une bonne définition des objectifs de chaque séance permet de coller au timing imposé.

Académie technique - Robot zegt hallo! (Le robot dit bonjour !)

Pieter Jegers (De Steiger Koksijde – GO!)

Public cible

Les élèves défavorisés en internat

Description du projet

Ce projet vise à offrir aux élèves défavorisés séjournant en internat la possibilité d'entrer ludiquement en contact avec la programmation, la robotique et la technique. Les élèves sont ainsi mieux préparés à une société où il devient de plus en plus important d'avoir des connaissances technologiques, et de rester au courant de tout. De Steiger Koksijde veut ainsi leur offrir la chance de s'épanouir pleinement, et de découvrir quels sont leurs talents et centres d'intérêt de manière joyeuse, informelle et adaptée.

Méthodologie

Plusieurs sessions sont organisées sous l'appellation « Académie technique » : il s'agit d'un cadre informel où enfants et collègues choisissent de venir de leur propre chef afin de découvrir ce que nous avons à proposer en matière de programmation, de robotique et de technique (voir aussi la logistique). L'approche est double. D'une part, laisser les enfants découvrir et jouer, en les aidant si nécessaire. Leur offrir d'autre part la possibilité de passer à un « niveau supérieur » (ou set). Quelques membres de l'équipe sont formés par le ou la MediaCoach. Il ou elle les suit quand ils ou elles donnent des sessions dans leur propre groupe d'enfants.

Déroulement du projet

1. Demande de soutien au projet auprès de la Fondation CERA : établir un plan financier, décrire les besoins et la motivation.
2. Première session d'essai : trailrun où les moniteur·rices découvrent, en toute décontraction, l'univers en ligne des enfants de De Steiger. On demande aux enfants ce qu'ils et elles veulent, et ce qui les passionne. Les inscriptions sont annoncées grâce à des affiches. Les sessions d'essai étaient complètes.
3. Annonce (3 semaines plus tard) : les collaborateur·rices sont averti·es. Une annonce interne est faite lors des réunions de résident·es et des affiches sont placardées. Six sessions étaient disponibles (6 fois 6 = 36 « créneaux »). Elles se sont toutes remplies en une semaine, et il manquait 16 créneaux pour que tout le monde puisse avoir une chance.

4. Début des sessions pour les élèves (un mois et demi plus tard) : six sessions, chacune à trois semaines ou un mois d'intervalle.
5. Un Conseil de la qualité se tient entre la 3e et la 4e session, lequel aborde la politique médiatique et le planning. Ce Conseil de la qualité est le reflet des collaborateur·rices de chaque groupe d'élèves. La réunion se tient sous la présidence du coordinateur de la qualité (le ou la MediaCoach). Le planning 2019-2020 et la vision de la politique médiatique sont discutés au cours de cette réunion.

Repères pour l'animation



Prérequis

- Quelques collègues, qui s'intéressent à la technologie, apportent le soutien nécessaire. Ils ou elles sont également formé·es à cette fin par le ou la MediaCoach. L'idée est d'attirer ultérieurement des collègues plus réticent·es face aux nouvelles technologie.



Logistique

- Hardware :
 - set(s) Lego Boost ;
 - set(s) Lego WeDo ;
 - Tablettes.
 - batteries – Chargeurs ;
 - tournevis ;
 - boîtes de rangement ;
 - local, tables, chaises ;
- éventuellement : impliquer des sponsors (comme Cera).



Facteurs de succès

- Focus sur les élèves défavorisés.
- Les élèves découvrent la réflexion informatique : ils apprennent à analyser des problèmes et à les scinder en plus petits morceaux.
- Les membres de l'équipe sont formé·es par le ou la MediaCoach qui les suit quand ils et elles donnent des sessions dans leur propre groupe d'enfants.
- L'évaluation du projet est suivie à plusieurs niveaux. Les élèves sont interrogés après chaque session. Une évaluation générale du projet est menée au terme de la première année scolaire et d'éventuelles adaptations sont apportées (cycle PDCA de gestion de la qualité).
- Faire appel aux connaissances du studio LEGO Education de Furnes.



Écueils et points d'attention

- Le ou la MediaCoach veille à ce que le projet soit soutenu par les résident·es et suivi par plusieurs membres de l'équipe. La continuité est ainsi assurée, de même que l'intégration durable du projet.
- Ne pas perdre l'enthousiasme et le dynamisme des élèves et des collègues.
- Nécessité de prérequis technologiques des moniteur·rices.
- Éventuelle nécessité d'un budget (supplémentaire) pour l'achat de matériel.

E-motion

Sarah Van Vooren

Public cible

Un groupe d'une dizaine d'adultes

Description du projet

Ce projet vise à questionner la place des émotions dans les médias et les réseaux sociaux. En partant d'articles, d'images ou de statuts sélectionnés sur les réseaux sociaux, l'idée est de questionner nos pratiques. Quel rôle nos émotions jouent-elles lorsque nous naviguons ? Comment les exprimons-nous en ligne ? Qu'est-ce qu'un affect, un sentiment, une émotion réelle ? Qu'est-ce qu'une émotion primaire, complexe, positive ou négative ? Est-elle partagée ou personnelle ? Est-elle propre à une idéologie, à une culture ? Comment pourrait alors être représentée mon émotion ? Par quel emoji ? Quelle sera mon action ou ma réaction sur les réseaux sociaux ou vis-à-vis des réseaux sociaux ? Ou encore, quelles conséquences l'expression de mon émotion a-t-elle sur les autres ?

Objectif

- Susciter le débat, aborder le thème en identifiant des concepts et théories permettant d'appréhender les réseaux sociaux, les opinions et les émotions (les algorithmes, l'intelligence artificielle, la théorie des émotions de Paul Ekman, les ressentis - émotions - affects - sentiments...)
- Donner des clés de lecture des phénomènes d'interaction en ligne (le web affectif, les émoticônes - emojis - réactions emojis, les algorithmes, l'économie de l'attention, ...)
- Expérimenter une analyse pratique avec un groupe en utilisant les ressources et habitudes des participant-es

Méthodologie

Un atelier pédagogique et interactif permettant une expérience individuelle et collective favorisant l'échange et le développement d'un esprit critique. L'animation exploite diverses techniques d'animation, la discussion et l'échange basés sur des supports théoriques.

Repères pour l'animation



Logistique

- Une collection de visuels en provenance des réseaux sociaux (statuts, articles avec photos, mèmes, titres d'articles...). Au total, cinquante *screenshots* pour imiter le flux d'actualité.
- Des tableaux individuels d'évaluation à six colonnes qui correspondent aux émotions fondamentales selon Paul Ekman (joie, colère, peur, tristesse, surprise et dégoût). Dans un premier temps, chaque participant vit cette expérience immersive individuelle et réfléchit à l'émotion ou aux émotions suscitée(s) par les contenus présentés successivement.
- Une série d'emojis en version papier pour interagir lors de la discussion et renforcer l'emprise des émotions.



Facteurs de succès

- Le projet est imaginé pour un public adulte et familier avec l'univers numérique, ses usages et applications.
- Le projet peut être décliné en repensant le choix du réseau social utilisé et selon la sélection des contenus. La sélection des supports théoriques peut également être adaptée aux réflexions du groupe, à ses centres d'intérêt ou à son âge.



Écueils et points d'attention

- L'aspect subjectif de la sélection des contenus, qui pourrait être contourné en modifiant le fil d'actualité d'un compte privé pilote pour obtenir un effet immersif réussi, car adapté au groupe cible.

Promouvoir les livres et la lecture via les médias numériques

Sam Verhoeven et Jürgen De Bie (Basisschool De Spits Linkeroever)

Public cible

Des plus grands élèves de maternelle au 3e degré de l'enseignement primaire. Le coup d'envoi a été donné avec des élèves de maternelle et du premier degré de l'école primaire. Depuis, le projet a également été déployé dans les degrés supérieurs.

Description du projet

À l'école primaire « De Spits », le projet MediaCoach a été intégré au projet LIST déjà en cours. LIST, c'est « Leesinterventie voor scholen met een totaalbenadering » (« Intervention en faveur de la lecture pour les écoles selon une approche globale »), ou encore « Lezen IS Top » (« La lecture, c'est formidable »). Les médias numériques ont été mis à contribution afin de promouvoir les livres auprès des jeunes enfants. Cela a débuté avec les plus grands élèves de maternelle et l'école primaire. Chaque degré s'est vu attribuer des outils numériques spécifiques, lesquels ont servi à promouvoir les livres avec créativité. L'utilisation de Classdojo en troisième maternelle a également permis d'impliquer les parents.

Méthodologie

- Le projet est parti du nouveau plan d'apprentissage médiatique du GO !. Une discussion a d'abord eu lieu avec la direction. La bibliothèque locale a également été impliquée pour la recherche de matériel adapté et pour d'éventuels ateliers et conférences.
- Sam et Jürgen ont développé un parcours d'apprentissage allant des plus grands élèves de maternelle au 3e degré de l'enseignement primaire. Chaque degré s'est vu attribuer ses outils numériques spécifiques, lesquels servent à promouvoir les livres avec créativité.
- Les plus grands élèves de maternelle ont également bénéficié de lectures interactives via le tableau numérique de la classe. Pour ce faire, des histoires ont été scannées avec des bruitages en support. Pour la première année primaire, l'accent a été placé sur l'apprentissage de la lecture.
- Les MediaCoaches ont aussi donné une visibilité au projet dans l'école, en créant par exemple un « Top 10 des livres » accroché au tableau d'affichage de la classe.
- Un test a par ailleurs été mené après un an et demi. Les tests AVI (Analyse van Individualiseringsvormen - Analyse des formes d'individualisation) s'étaient nettement

améliorés. Le nombre d'élèves qui étaient déjà capables de lire en troisième maternelle avait progressé (d'aucun élève à 3 ou 4 petit-es lecteur-rices). Les élèves affichaient en outre un intérêt nettement plus marqué pour les livres ou les lettres en général. Vu la grande diversité de l'école et le nombre élevé d'allophones, ce progrès était significatif.

Déroulement du projet

1. Le projet a été expliqué lors d'une réunion du personnel. L'explication a porté sur l'intégration du projet dans le projet LIST préexistant. La plupart des collègues se sont montrés ouverts.
2. Afin d'augmenter les chances de réussite, le projet a démarré chez les plus grands élèves de maternelle, et dans le premier degré du primaire. Cela a permis de commencer par un *testing* concret et adapté, avant d'étendre le projet à d'autres classes.
3. Une leçon test était prévue pour les enseignant-es de chaque degré. Les collègues devaient tester ces leçons et les outils. Tous les enseignant-es ont été embarqués dans le projet. Les MediaCoaches sont passés dans chaque classe pendant un moment libre. Le projet encourage l'intégration des médias numériques dans l'école et favorise la promotion de la lecture.



Prérequis

- Compétences numériques de base dans le domaine de(s) :
 - tablettes et des apps ;
 - l'utilisation d'écrans PC interactifs ;
 - Powerpoint, du chargement et téléchargement de fichiers.



Logistique

- IPads avec apps (chatterpix, kahoot, puppet pals, fakebook.com, comic book, pixton), un micro et des livres. Les tableaux interactifs sont pratiques. Apps pour communiquer avec les parents : Facebook et Classdojo. Les enseignant-es ont laissé les élèves raconter une mini-histoire, inventer une fin à une histoire, faire un dessin et ont chargé le tout dans un portfolio.



Facteurs de succès

- Quelques collègues ouverts au projet et ont fait figure d'exemple pour les autres : ils et elles prennent désormais des initiatives afin d'explorer de nouveaux outils et les intégrer dans les cours de langue.
- Le mariage des médias et de la langue est une formule gagnant-gagnant. Les enseignant-es comprennent ainsi plus rapidement la valeur ajoutée des médias numériques. La compétence linguistique était vraiment un problème dans cette école, et progresse aujourd'hui à grands pas.
- Les éléments susmentionnés ont créé un effet boule de neige : en l'espace d'un an, toute l'école utilisait les médias.
- Les enseignant-es ont pris l'initiative. Ils et elles ont commencé à explorer des outils, et à les intégrer dans leurs cours de langue. L'institutrice de sixième primaire s'est ainsi servie de son propre chef d'un quiz pour poser des questions sur les textes lus par les élèves.



Écueils et points d'attention

- Bien voir ce qui est réalisable pour chaque degré.
- Ne pas mettre trop de pression sur les enseignant-es.
- En cas de rotation d'enseignant-es, il faut à chaque fois tout recommencer et réexpliquer.

Promouvoir la participation citoyenne et susciter l'intérêt pour la politique à travers l'éducation aux médias

Anouchka Germys & Quentin Hurel (RespubliK ASBL)

Public cible

Un groupe de 25 élèves de 6ème secondaire de l'enseignement professionnel

Description du projet

L'ambition du projet est de dépasser l'idée selon laquelle « la politique ne m'intéresse pas », et d'identifier avec les jeunes la place qu'elle occupe dans les médias qu'ils consomment. Qu'est-ce qui les a récemment énervés sur les réseaux ? Comment catégoriser ces médias qui « posent un problème » ? En quoi peuvent-ils être considérés comme l'expression d'un point de vue politique, de manière directe ou pas ? Sur base des 6 dimensions de l'éducation aux médias, le groupe est confronté à un clip musical, dont il s'agit d'extraire les éventuels contenus politiques. Une phase de production permet ensuite aux jeunes d'adopter une posture communicationnelle spécifique (convaincre, vendre, informer) pour produire un média.

Objectif

1. Prendre conscience que la politique est omniprésente dans notre environnement médiatique
2. Identifier l'idée selon laquelle « l'information » est une construction
3. Disposer des clés d'analyse d'un support médiatique

Méthodologie

- La mise en commun des expériences
- L'acquisition et l'exploitation des « 6 dimensions de l'éducation aux médias » (langages, technologies, représentations, typologie, public visé, producteur)
- La créativité et l'expression, afin de mettre en application les concepts et enjeux découverts

Déroulement du projet

- Quels médias utilisez-vous ?
- Qu'est-ce qui vous a marqué dans les médias ces derniers jours ?
- Analyse d'un clip de rap contemporain
- Production d'une information selon une intention

Repères pour l'animation



Logistique

- Dispositif de projection
- Collection d'extraits médiatiques variés
- Clip musical au choix



Facteurs de succès

- Le projet répond à un enjeu de société important : identifier que chaque média véhicule des idées.
- Le projet est aisément transférable à différents publics en variant les supports d'analyse.



Écueils et points d'attention

- Les objectifs d'éducation à la citoyenneté croisent ceux de l'éducation aux médias, ce qui peut complexifier les animations.

Développement de matériel

pour un guide de visualisation destiné aux jeunes atteints de Troubles du Spectre de l'Autisme

Liesbet Bradt et Leen Nevens (VZW De Kade)

Public cible

- Organisations intermédiaires
- Graphistes
- Entourages de personnes avec un handicap (comme les parents, les moniteur·rices, les enseignant·es et les groupes de pairs)

Description du projet

Les personnes atteintes d'autisme ont grandement besoin de procédures de résolution bien arrêtées. Ces procédures peuvent être visualisées et schématisées. Les chances de toucher ce groupe cible augmentent quand on communique des informations pertinentes et adaptées sur un ton neutre. À travers ce guide de visualisation simple et pratique, ce projet s'adresse avant tout aux organisations intermédiaires et aux graphistes – sans formation théorique – en vue de développer du matériel pédagogique accessible aux personnes autistes. Le guide de visualisation cherche à les inciter à développer et/ou adapter, en gardant l'esprit ouvert, des contenus et des designs plus adaptés à leurs besoins.

Méthodologie

Un guide de visualisation qui répertorie les aspects importants auxquels veiller afin d'offrir des outils utiles et adaptés aux personnes souffrant d'un handicap :

- Le guide de visualisation fournit des informations sur la manière d'adapter la communication générale et la présentation pour que le message soit reçu et compris de manière optimale.
- Il prodigue également des conseils afin d'éviter l'excès de stimuli sur les pages web.

Déroulement du projet

Le guide de visualisation peut servir à rédiger des textes ou à adapter des textes existants. Il se divise en 3 parties :

- **Communication** : cette partie prodigue des conseils visant à clarifier la communication en la rendant suffisante, explicite et positive afin de bien transmettre le contenu du message.
- **Présentation** : conseils pour créer la présentation la moins perturbante possible. Une présentation claire est nécessaire pour que le message passe bien.
- **Web** : cette dernière partie donne des conseils en vue d'éviter les stimuli inutiles sur une page web.

Repères pour l'animation



Prérequis

- Tout le monde peut se servir du guide de visualisation. Il contient des conseils utiles et des exemples ne nécessitant aucun prérequis.



Logistique

- Le guide de visualisation peut être imprimé ou téléchargé au format PDF : <https://mediawijs.be/tools/kijkwijzer-materiaalontwikkeling-jongeren-ass>. Le guide de visualisation sert de fil conducteur dans le développement et l'évaluation de matériel (pédagogique) pour que celui-ci convienne également aux personnes atteintes d'autisme.



Facteurs de succès

- Ce projet partage la vision orthopédagogique avec des organisations intermédiaires, et favorise la conscientisation des besoins en soutien des personnes présentant une invalidité.
- Tout le monde peut se servir du guide de visualisation, qui est libre d'accès.
- Le guide de visualisation essaie de faire en sorte que les jeunes atteint-es de TSA puissent gérer correctement les médias (sociaux), pour qu'ils et elles aussi soient intégrés dans la société numérique actuelle.



Écueils et points d'attention

- Si le projet présente les grandes lignes du sujet et les principaux conseils, il reste cependant limité, faute de temps et de moyens. Tous les besoins des personnes handicapées ne sont donc pas pris en considération. Le projet se concentre essentiellement sur les personnes atteintes d'autisme.

Les jeunes face à l'info

Françoise Umuhoza

(AMO de Neder-Over-Heembeek asbl)

Public cible

Un groupe d'une dizaine de jeunes entre 14 et 18 ans.

Description du projet

L'ambition du projet est de questionner le rapport que les jeunes entretiennent avec les médias d'information. Comment s'informent-ils ? Comment vérifier la fiabilité d'une information ? Par l'analyse d'extraits et la rencontre avec des journalistes de la RTBF, les jeunes pourront acquérir une vision plus critique de la manière dont une info est produite, diffusée et reçue par le public.

Objectif

Permettre aux jeunes d'identifier les relations qu'ils ou elles entretiennent avec l'information

Exprimer leur point de vue sur ce qu'ils ou elles voient/lisent dans les médias ;

Forger un esprit critique face aux infos et intox

Acquérir des outils pour vérifier l'authenticité des infos

Découvrir la manière dont est produite l'information

Méthodologie

Exercices, débats et jeux pour découvrir l'information et la mettre en question : débats mouvants, jeu cadre « 5 en 5 », brainstorming, animation « glossaire »...

Découverte et critique d'extraits pour trier le vrai du faux

Préparation d'une visite à la RTBF

Participation collective à un atelier radiophonique à la RTBF

Repères pour l'animation



Logistique

- Des images des divers logos médiatiques (réseaux sociaux, chaînes TV/Radio, journaux papiers, moteurs de recherches et streaming)
- Exemples d'infos et d'intox
- ressources pédagogiques sur le traitement de l'information et le journalisme.
- Petits papiers et stylos, flipchart, marqueurs



Facteurs de succès

- Les outils d'animation de la RTBF sont facilement accessibles
- Le projet représente une bonne introduction à l'éducation au médias, et d'ouvrir ensuite à d'autres thématiques.

Le *pair-to-pair* pour une utilisation responsable des médias sociaux

Bart Debruyne (Bib Poperinge)

Public cible

Élèves de 3e secondaire et élèves de 5e et 6e secondaire en Comptabilité-Informatique

Description du projet

Ce projet a démarré quand la bibliothèque a demandé aux écoles secondaires environnantes si elles souhaitaient travailler autour de l'utilisation des médias sociaux. L'école OLVI Poperinge est devenue l'école pilote pour ce projet, lequel a adopté une approche de pair-to-pair : les élèves de 5e et 6e années en Comptabilité-Informatique ont développé, sous la direction de la bibliothèque, un kit pédagogique sur l'utilisation responsable des médias sociaux. Le collaborateur pédagogique leur a donné des conseils, des exemples et des outils pour mettre en forme leurs « cours ». Les élèves ont ensuite transmis eux-mêmes ou elles-mêmes ce matériel pédagogique à leurs camarades de 3e année. Le deuxième volet du projet consistait en un exercice de réflexion des élèves de 3e année à propos du matériel pédagogique. Pour ce faire, les élèves ont créé des vlogs par petits groupes.

Méthodologie

Développement d'un kit pédagogique : utilisation responsable des médias sociaux, développé par les élèves de 5e et 6e années en Comptabilité-Informatique, sous la direction du bibliothécaire.

- **Partie 1** : Ce kit pédagogique est donné en classe. Les élèves de 5e et 6e années donnent cours aux élèves de 3e année. Le but est d'informer les troisièmes sur la communication en ligne et l'interaction sur les médias sociaux en donnant des trucs et astuces pour se protéger en ligne. Durée totale : 3 heures de cours.
- **Partie 2** : Réflexion à l'aide de vlogs à la bibliothèque. Les vlogs font ici office de méthode de « réflexion » sur le thème des médias sociaux, et servent en même temps à la création de médias par les élèves :
 1. Les vidéos « Et si... » servent ici de point de départ.
 2. La session de vlog s'articulait comme suit :
 - 15' de présentation des directives sur le vlogging et ses techniques par le ou la bibliothécaire
 - 45' d'élaboration et de présentation du scénario, enregistrement avec une tablette ou un smartphone par groupes de maximum 3 personnes
 - 10' d'explications sur le montage avec KineMaster (il est aussi possible d'utiliser sa propre app, comme Imovie)
 - 20' de montage

3. Le processus est supervisé par le ou la bibliothécaire et les enseignant-es

Déroulement du projet

1. Septembre-octobre : le ou la bibliothécaire et les professeurs de 5e et 6e années se rencontrent à plusieurs reprises pour avancer dans l'élaboration du projet.
2. Novembre-février : les 5e et 6e années peuvent prendre du temps dans plusieurs de leurs cours pour développer le matériel pédagogique (à l'école ou à la bibliothèque).
3. Après les vacances de Pâques : les cours sont dispensés par les 5e et 6e années à toutes les troisièmes ; les élèves réalisent les vlogs une semaine après ces cours.
4. Juin : évaluation avec les élèves et l'enseignant-e.
5. Début juillet : évaluation avec le ou la directeur-riche.



Prérequis

- Connaissances des élèves sur l'utilisation des médias sociaux pour pouvoir l'enseigner à d'autres élèves. Le sujet doit donc avoir déjà été abordé en classe.
- Connaissances et compétences en TIC requises de la part des enseignant-es. Il est recommandé d'avoir des connaissances sur les médias sociaux, de même que des notions de vlogging.



Logistique

- Matériel pédagogique développé par les élèves
- Matériel pour la création des vlogs : caméra, appareil numérique, tablettes de la bibliothèque et smartphones des élèves



Facteurs de succès

- Les médias sociaux sont un sujet « brûlant » dans la communauté scolaire au sens large et dans la société. Les élèves se sont aussi montrés très ouverts au thème.
- Le projet mise beaucoup sur l'autonomie et l'indépendance des élèves.
- Indépendamment de l'éducation aux médias, les 5e et 6e années acquièrent également d'autres compétences : parler devant un groupe, développer du matériel pédagogique, donner cours...
- Approche ludique avec les vidéos « Et si... ».



Écueils et points d'attention

- Commencer avec une école ouverte au thème, et ayant du temps à y accorder.
- Prérequis des enseignant-es de troisième année : tous et toutes ne sont pas emballés par le concept, ou ne s'y connaissent pas suffisamment. Il est important que ces enseignant-es soient aussi impliqués dans le projet, en le présentant par exemple lors d'une réunion du personnel.
- Transposition nécessaire si l'on souhaite déployer le projet dans une autre école. Adaptation à leurs besoins et à l'organisation spécifique de celle-ci.
- Ne pas former des groupes trop importants à superviser pour la réalisation du vlog (max. 30 élèves). Il est par ailleurs préférable que les enseignant-es soient présents pour participer à l'encadrement.

Suivi après projet

- Le projet est répété dans la même école. Un nouveau professeur prend le projet en main, la thématique évolue vers les fake news (parallèlement aux médias sociaux). Le volet « vlogs » à la bibliothèque aussi durerait un peu plus longtemps (2h30), afin de consacrer plus de temps au travail avec les apps et les programmes de montage.

L'influence des films sur le renforcement des stéréotypes et des préjugés à l'égard des étrangers

Sarah Jaoui

Public cible

Enfants de 3e primaire (deux groupes de vingt participant-es)

Un groupe de femmes adultes, sensibilisées aux thématiques sociales

Description du projet

Le cinéma véhicule encore beaucoup de stéréotypes et de préjugés qui renforcent la stigmatisation des étrangers ou des personnes d'origine étrangère. Les jeunes maghrébins ont souvent un accent de banlieusard, sont habillés en jogging peau de pêche et ont une démarche de repris de justice (Dikkenek- Olivier Van Hoofstadt). La tendance actuelle est également de présenter les jeunes maghrébines comme des rebelles souhaitant sortir de leurs conditions (Brio - Yvan Attal et Cherchez la femme – Sou Abadi). Les asiatiques sont également souvent perçus comme des champions de karaté et la femme africaine est généralement en quête d'un mariage blanc (Troisième noce – David Lambert). Les stéréotypes, exploités pour faire rire, contribuent largement au succès d'un film (Qu'est-ce qu'on a fait au bon Dieu - Philippe de Chauveron). Ils enferment aussi les communautés dans des préjugés.

Ce projet consiste en un atelier cinéma au sein duquel les participant-s prennent connaissance, dans un premier temps, des notions de catégorisation sociale, de stéréotypes, de préjugés et de discrimination. Ils prennent ensuite part à la création de petits films qui portent un regard décalé sur les préjugés/stéréotypes et/ou qui proposent des visions alternatives aux stéréotypes habituels.

Objectif

- Analyser un film court selon l'outil « les 6 dimensions de l'Éducation aux médias » : langage, producteur, technologie, représentation, typologie, public
- Raconter une histoire suivant des images qui forment une séquence et comprendre l'effet Koulechov
- Prendre connaissance des différents axes de la caméra et avoir conscience de l'effet sur le spectateur

Méthodologie

- Jeux d'analyse d'images et d'extraits cinématographiques
- Vision et analyse d'une campagne promotionnelle

- Travail en grand groupe et en petit groupe
- Exercices participatifs
- Exercices d'analyse via l'outil « les 6 dimensions de l'Éducation aux médias »

Déroulement du projet

Dans la **première partie**, la notion de stéréotype est abordée avec les participants en partant du jeu « cultinary ». À l'issue de ce jeu, les participant-es donnent une définition de la catégorisation sociale et des stéréotypes.

Dans la seconde activité, les 3 capsules de Babelgium sont abordées. Les participant-es les analysent sur base de l'outil « les 6 dimensions de l'éducation aux médias ». La définition du préjugé est illustrée par des extraits de films.

La **seconde partie** concerne les techniques cinématographiques : activité sur les genres au cinéma, sur les raccords et le rôle des plans, sur l'effet Koulechov, sur l'axe de la caméra et ses effets sur le spectateur, sur le champs-contre-champs et ses effets sur le spectateur. Deux activités sont menées :

- Analyse de la campagne « Africa for Norway »
- Activité « Raconte-moi une histoire avec des images »

Repères pour l'animation



Logistique

- Analyse de la campagne « Africa for Norway »
- Ressource : Africa for Norway https://www.youtube.com/watch?v=jCTvWbeWD_s
- Matériel : Flipchart, marqueurs, ordinateur avec connexion Internet, magazines et journaux, ciseaux, feuilles, marqueurs, trombones, collection d'images et d'ébauches d'histoires courtes permettant d'exploiter les images choisies
- Raconte-moi une histoire en 4 images
- Ressource : Effet Koulechov <http://www.transmettrelecinema.com/video/lef-fet-koulechov/>
- Ressource : ASBL Media animation, les médias en jeu, 80 fiches pour vous jouer des médias, activité « Raconte-moi », p18.



Facteurs de succès

- Les activités ne nécessitent pas de prérequis. Elles s'inscrivent dans 8 fiches pédagogiques développées pour décoder le rôle de l'image dans le renforcement des stéréotypes.
- De manière ludique, les élèves découvrent les rouages de l'écriture d'une histoire. Ils structurent leurs idées pour faire passer leur message.
- Le projet permet de questionner la notion d'identité, d'image de soi et des autres, et d'enrichir la confiance en soi.
- Le projet, grâce à ses outils simple d'accès, peut être adapté à d'autres publics.



Écueils et points d'attention

- Importance de collecter de nombreux supports visuels
- Se procurer et expérimenter les supports et outils afin de les maîtriser avant l'activité
- Disposer de matériel de projection et s'assurer de sa maîtrise en utilisant des outils faciles d'accès

L'enseignant-e, clé d'une intégration TIC réussie

Sil Tambuyser (Secundaire school Scheppersinstituut)

Public cible

Ce projet a visé les enseignant-es et le noyau TIC, dans le but de les soutenir dans leurs besoins pour la transition vers un projet « ordinateur portable ».

Description du projet

Ces dernières années, le groupe de travail TIC du Scheppersinstituut s'est essentiellement concentré sur le matériel informatique. Il lui manquait encore une vision pédagogique des TIC. Avant de procéder à d'autres investissements en termes d'infrastructure, le groupe de travail a estimé qu'il était nécessaire de mener, auprès des enseignant-es, une vaste analyse des besoins sur toutes sortes de thèmes. Il a ainsi été possible de prendre des décisions ascendantes et de comprendre le soutien et les besoins réels. Le ou la MediaCoach s'est donc mis en quête d'une politique TIC qui corresponde à l'ADN de l'école.

Le projet avait pour objectif de permettre aux enseignant-es de se faire entendre à l'ère de la numérisation. Sur la base d'une analyse des besoins, ce projet a cherché à quel niveau se situent les besoins des enseignant-es en matière de technologie numérique à l'école. L'analyse a, par ailleurs, servi à l'élaboration d'un plan en vue de soutenir les enseignant-es dans l'utilisation des médias et des outils TIC en classe.

Méthodologie

- Consultation des enseignant-es via des Google forms (via un QR-code de recrutement) et un appel par e-mail.
- Analyse des besoins en soutien du personnel en vue de l'acquisition d'un ordinateur portable pour chaque élève de première année et, à terme, de tous les élèves.
- Rapport de l'analyse du sondage lors d'une réunion du personnel avec feed-back.
- Lancement de la vision SAMR et du Tool Tuesday (chaque mardi, un outil est proposé pour inciter les gens à l'utiliser en classe).
- À terme : un atelier mensuel qui approfondit un outil pour toutes les personnes intéressées.

Appel à des ambassadeur-rices prêt-es à participer à la diffusion de certains outils (One-Note, Correction numérique...).

Déroulement du projet

1. **Début de l'année scolaire 2018** : concertation avec le noyau TIC (besoin d'une vision pédagogique, analyse des besoins).
2. **Octobre-novembre 2018** : rédaction du sondage par Google forms à partir d'autres exemples de questionnaires et d'entretiens avec le noyau TIC, le ou la directeur-riche et quelques enseignant-es.
3. **Février 2019** : lancement du sondage via un QR code dans la salle des professeurs et rappels par mail, déclencheurs (friandises en récompense)...
4. **Mars 2019** : analyse du sondage et des besoins.
5. **Mars - Avril - Mai 2019** : feed-back au personnel à l'aide de graphiques, de matrices SWOT lors d'une réunion du personnel.
6. **Avril - Mai 2019** : déploiement de la vision SAMR, du Tool Tuesday et des Ateliers.
7. **En août 2019** : réunion de lancement du projet « ordinateur portable » au début de l'année scolaire. Il a été expliqué, au cours de cette réunion, que le noyau TIC s'était élargi et qu'un plus grand nombre d'heures seraient consacrées au soutien pédagogique.
8. **En Septembre 2019**, journée pédagogique sur la numérisation avec des ateliers. Vu le succès rencontré par les ateliers (forms, moovly, kahoot, correction numérique...), le principe a été répété les semaines suivantes dans des « cafés TIC ». Les participant-es ont ainsi pu suivre plusieurs ateliers.
9. **« Cafés TIC » sur demande suite à la Journée pédagogique**. Des ateliers ont été organisés tous les 15 jours, les mardis et jeudis de novembre, sous la forme d'un « café TIC ».
10. **En novembre 2019**, enquête d'auto-déclaration 1re secondaire. Pour savoir s'ils ou elles travaillent avec un ordinateur portable et de quelle manière, les élèves de première secondaire ont rempli un questionnaire.

Repères pour l'animation



Facteurs de succès

- Chercher les besoins et les souhaits des enseignant-es selon une vision ascendante, et créer sur cette base une politique d'éducation aux médias dans l'école. Il ne faut pas seulement se concentrer sur l'investissement en matériel informatique, mais aussi dresser l'inventaire des connaissances logicielles des enseignant-es. Il est ainsi possible d'établir une politique d'éducation aux médias adaptée à chaque école.
- Spécifiquement pour ce projet :
- Plus grand soutien pour le projet « ordinateur portable ».
- les 3/4 du personnel ont répondu au sondage (Conseil : la promesse d'une récompense chocolatée marche toujours).
- des heures de TIC pédagogiquement imposées pour 2 collègues.



Écueils et points d'attention

- Difficulté à motiver les gens à compléter le questionnaire. Il y a eu des réactions après des rappels répétés.
- Spécifiquement pour ce projet :
- Le projet « ordinateur portable » arrive juste après smartschool et en même temps que la réforme STEM. Un risque est présent d'imposer trop de changements pour le personnel.
- Il est important que le personnel se sente soutenu.
- Il est nécessaire d'avoir une communication claire et transparente. Veiller à ce que le personnel remarque que le projet est bien pensé.
-
- Initiatives découlant de ce projet / de cette formation :
- élargissement du noyau TIC : soutien pédagogique auprès des TIC ;
- élargissement du noyau TIC : coordination des projets d'éducation aux médias (politique en matière de GSM, cyberharcèlement, sécurité des informations / confidentialité en ligne) ;
- choix d'option « éducation aux médias » en sixième secondaire.



Ce livret synthétise les projets d'éducation aux médias imaginés par les participant-es à la formation MédiaCoach. Ces projets ont été implantés dans différents contextes, tant au nord qu'au sud de la Belgique : Maison de Jeunes, Centre culturel, école, cinéma, bibliothèque... Ils pourront inspirer le secteur socio-culturel au sens large et encourager de nouvelles pratiques d'éducation aux médias.