

EDUCAUNET : DES ACTIVITÉS AU SERVICE DES COMPÉTENCES DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS/MULTIMÉDIA

Paul de Theux¹

The Educaunet program, realized with the support of the European Commission, proposes a set of educational tools linked to the critical education to the risks linked to the use of Internet.

Conceived in the logic of media education, it aims to form « autonomous, critical and responsible young people ». The activities of the Educaunet program are comparable to the « problematic situations » described by many educators. Based on Internet risks, they are destined to make use of the particular competences of media education. As example, and regarding the « Integrated Program » of the Catholic network of education in the Belgian french community, four activities are detailed such as the competences they use.

They show the way media education can take form in the scholar field.

En répondant à l'appel d'offre du « Plan d'Action pour un Internet plus sûr » (Safer internet Action Plan) de la Commission européenne, les trois partenaires initiaux du projet Educaunet – le CLEMI, le Gremis et Média Animation – se sont donné pour objectif de réaliser une série d'outils pédagogiques d'éducation aux risques d'Internet s'inscrivant dans la logique de l'éducation aux médias. L'approche est résolument

Recherches en communication, n° 22 (2004).

éducative, visant à « former des jeunes autonomes, critiques et responsables, capables d'apprécier les richesses de ce média , tout en percevant avec justesse ses écueils »².

Des activités d'éducation aux risques d'Internet

Les activités du programme Educaunet ont été élaborées sur base de trois éléments essentiels : l'objet traité (Internet), l'angle d'approche (éducation au risque) et le public visé (scolaire, familial et associatif) ainsi que ses différentes tranches d'âge (8-11 ans, 12-15 ans et 16-18 ans). La diversité des outils accessibles sur Internet, des risques qui y sont liés et les différentes tranches d'âge visées nécessitaient l'élaboration de différentes activités pour couvrir au maximum le champ défini. La diversité d'internet a justifié le regroupement des activités en deux ensembles : ce qui concerne l'information (sites web, moteurs de recherche, etc.) et la communication (chat, courrier électronique, forum...). Deux préoccupations complémentaires devaient être abordées : le fait de s'adresser aux jeunes qui ne connaissent pas encore ou mal les nouveaux médias, et la prise de distance par rapport aux usages que chacun a de l'internet. C'est pourquoi deux ensembles complémentaires ont été élaborés, sous le titre « explorer » et « s'observer ». Enfin, le public, notamment familial et associatif, supposait une approche qui ne soit pas exclusivement scolaire. C'est pourquoi certaines activités ont pris la forme de jeux.

Des activités éducatives

Regroupées sous le terme général d' « activités », ces propositions pédagogiques font le choix d'une pédagogie active. Elles correspondent à ce que de nombreux pédagogues appellent également « situation-problème³ », « tâche »... Elles visent la mise en place d'une situation complexe, contextualisée et signifiante au sein de laquelle une tâche est proposée, qui ne peut être menée à bien sans effectuer un apprentissage précis. C'est en surmontant des obstacles que les élèves réalisent ces apprentissages.

L'intérêt de ces activités est qu'il n'y a pas une seule façon de résoudre le problème. Chaque élève ou groupe d'élèves mettra en place une stratégie en fonction de ses savoirs et de ses compétences.

En effet, l'apprentissage s'appuie sur le déjà-là, sur les points d'appui mis en œuvre par celui qui apprend. Mobiliser ses ressources dans une tâche spécifique nécessite le réinvestissement, le transfert de certaines connaissances de situations précédentes dans la nouvelle situation pour la résoudre. Mais pour qu'il y ait apprentissage, il faut qu'il y ait une inadéquation entre les idées spontanées de l'élève et le problème à résoudre. C'est cette inadéquation qui enclenche le processus d'apprentissage. C'est en ce sens que, pour Michel Delevay⁴, apprendre est « la capacité à changer de système de représentations ».

L'apprentissage suppose l'acquisition de compétences. Celles-ci peuvent être définies comme « la possibilité, pour un individu, de mobiliser de manière intériorisée un ensemble de ressources en vue de résoudre toute situation issue d'une famille donnée de situations »⁵. La compétence ne réside pas dans les ressources mobilisées mais dans la mobilisation même de ces ressources. Elle s'inscrit donc nécessairement dans l'action.

Au service des apprentissages

Les activités pédagogiques sont construites pour être mises en œuvre à des fins d'apprentissage. Parfois, elles reposent sur une situation naturelle, une production réelle (écrire et envoyer une lettre, mettre au point une campagne de sensibilisation et la réaliser...). Cependant, ce cas est rare et à l'inconvénient de limiter le droit à l'erreur. La plupart du temps, les activités sont conçues à des fins pédagogiques. L'activité sera d'autant plus significative si le jeune peut y trouver du sens, y entretenir une relation affective positive. Pour cela, il faut que la tâche ait du sens. Cette faculté est souvent liée à une bonne contextualisation, proche de la vie quotidienne, scolaire, citoyenne ou culturelle de l'élève même si celle-ci ne suffit pas. Interviennent également le type de tâche demandé, le support proposé, etc.

Centré sur le risque

Les activités du programme Educaunet sont centrées sur des risques d'internet : risque d'être piégé par une rumeur, risque d'être trompé sur l'identité d'un interlocuteur, risque de se perdre sur la toile... En préparation à la conception des activités, une liste des risques d'internet⁶ a été élaborée, regroupant ceux-ci en catégories : risques cognitifs (surinformation, désinformation...), psycho-affectifs (repli sur soi, cyberdépen-

dance, hyper sexualisation...), sociaux (fracture sociale), techniques (virus, espionnage...), culturels (marchandisation, hégémonie linguistique...), et économiques (escroquerie, insécurité de paiement...). Une autre classification, par contenu, relevait les thèmes suivants : racisme, violence, pornographie, pédophilie et sites gores. A la suite de quoi chaque activité a été conçue de façon à ce que un ou plusieurs risques constituent, de façon plus ou moins forte, le cœur de la tâche, du problème à résoudre.

Le rôle du jeu

Les activités pédagogiques peuvent prendre diverses formes, y compris ludique. C'est particulièrement le cas lorsqu'on travaille avec les plus jeunes, mais pas uniquement. Les jeux de rôles par exemple, sont souvent exploités avec les adolescents. Ils ont l'avantage de favoriser l'implication des participants, de mettre en œuvre l'affectivité et de proposer « des solutions réversibles, des prises de décisions sans risques »⁷ réels, ce qui permet de « jouer » avec certains risques sans s'exposer à ceux-ci.

Cependant, pour déboucher sur des apprentissages, le jeu doit être pédagogique. Nicole de Grandmont⁸ distingue celui-ci du jeu ludique, activité libre et gratuite, essentiellement axée sur le plaisir, et du jeu éducatif, plus structuré que le précédent et visant à un contrôle des acquis. Le jeu pédagogique génère un apprentissage précis, fait appel aux connaissances du joueur, sert à vérifier et à renforcer des compétences. Les jeux du programme Educaunet font partie de cette dernière catégorie. Lors de la phase de test, les expérimentateurs ont perçu qu'ils nécessitaient un cadre structuré et que les associations qui ne pouvaient pas fournir un tel cadre ne parvenaient pas à les mettre en œuvre de façon satisfaisante.

Mettre en œuvre les compétences de l'éducation aux médias

Le programme Educaunet s'était donné pour objectif de mettre en œuvre, à travers ses activités, les compétences propres à l'éducation aux médias et à l'internet. Certains programmes scolaires ont définis précisément quelles étaient ces compétences. C'est notamment le cas

du « Programme Intégré »⁹, mis en place par l'enseignement fondamental (maternel et primaire) libre subventionné en Belgique francophone¹⁰. C'est au sein de ce réseau d'enseignement qu'ont été choisis les enseignants belges¹¹ qui ont testé les activités avant leur validation et leur diffusion.

Les socles de compétences

En Communauté française de Belgique, des « Socles de compétences »¹² mis en place par le gouvernement. Ces socles sont un « référentiel présentant de manière structurée les compétences de base à exercer jusqu'au terme des huit premières années de l'enseignement obligatoire »¹³. Ils distinguent trois types de compétences¹⁴ :

- les compétences transversales, « qui permettent à l'enfant de réaliser des performances dans toutes les situations où il est plongé ». Exemple : « affirmer son identité et sa personnalité par rapport à son environnement ».
- les compétences disciplinaires d'intégration, « qui rassemblent et organisent un ensemble de savoirs, de savoir-faire, de savoir-être dans leurs dimensions transversales et disciplinaires ». Exemple : « se faire comprendre et informer en relatant un événement ».
- les compétences disciplinaires spécifiques, « à développer dans des situations d'apprentissage pour atteindre, au fil du temps, une plus grande maîtrise des compétences d'intégration ». Exemple : « construire des phrases correctes ».

Ces socles s'imposent à tous les réseaux d'enseignement et à toutes les écoles¹⁵. Chaque réseau a la responsabilité de définir les méthodes les plus adéquates pour atteindre les compétences définies dans les socles et les outils pédagogiques qui aideront à les atteindre.

Des compétences en éducation aux médias

C'est sur base ces bases que le « Programme Intégré¹⁶ » a défini les compétences propres à l'éducation aux médias et au multimédia, même si celles-ci ne font pas parties des socles obligatoires. Elles sont organisées en trois grandes compétences disciplinaires d'intégration :

- Percevoir et comprendre les médias/multimédia
- S'exprimer et communiquer par les médias/multimédia
- Être critique face aux médias/multimédia

Chacune de ces compétences est déclinée chacune selon les six thématiques fondamentales définies par le Conseil de l'Education aux Médias¹⁷ : les langages, technologies, représentations, typologies, publics, producteurs. Ainsi par exemple, la thématique des langages se décline en deux compétences spécifiques :

1. Percevoir et comprendre les médias/multimédia : identifier des langages :
 - Distinguer des formes, des signes, des situations dans des documents visuels, sonores et combinés
 - Comprendre les systèmes de signes dans des documents visuels, sonores et combinés

2. S'exprimer et communiquer par les médias/multimédia : utiliser des langages :
 - Exprimer certaines idées à l'aide d'éléments de différents langages
 - Transposer d'un langage à l'autre les éléments perçus en organisant les codes
 - Etre critique face aux médias/multimédia : évaluer les langages utilisés
 - Exprimer un jugement vis-à-vis de certaines pratiques de langage dans les médias
 - Choisir le document médiatique sur base de critères de qualité de langage

Deux types d'activités

Pour mettre en œuvre ces compétences, le « Programme Intégré » définit deux grands types d'activités :

- les activités de structuration « centrées sur la construction et le développement d'une compétence (parfois plusieurs) disciplinaires et/ou transversales. Celles-ci consistent en pratique d'observation (analyse), d'organisation des savoirs (théorisation progressive), ou d'entraînement dans des contextes différents (exercices) ». Exemple : choisir le bon format de fichier informatique (texte ou image) en fonction de son usage.

- les activités fonctionnelles, « des activités globales qui mettent en jeu plusieurs compétences dans une situation de vie réelle ou simulée ». Exemple : créer la « Une » d'un journal.

Les activités du programme Educaunet sont des activités fonctionnelles car elles sollicitent la mise en œuvre de plusieurs compétences dans des situations d'action ou de production réelles ou simulées.

Les activités d'Educaunet

C'est par exemple le cas de **Dominonet**¹⁸, qui propose d'associer des pages d'accueil de sites web. Les « dominos » sont formés de deux pages d'accueil imprimées sur une feuille A4. Le dispositif repose sur un principe ludique, mais l'essentiel consiste à décoder les pages web et à les associer en fonction d'éléments similaires repérés. Par cette activité, quatre compétences spécifiques de la compétence d'intégration « Percevoir et comprendre les médias/multimédia » sont mises en œuvre :

- les deux compétences liées aux langages citées plus haut (identifier les langages),
- les deux compétences liées à la typologie (identifier les catégories) :
- percevoir que les documents médiatiques se classent dans différentes catégories ;
- décrire ces catégories.

Dominonet fait partie des activités qui concernent l'information sur internet. **Tepatoa** concerne par contre la communication. Ce jeu propose aux jeunes d'une classe ou d'un groupe de dialoguer en ligne dans un salon commun en utilisant des pseudos. L'objectif : deviner qui se cache derrière chaque pseudo. L'activité s'avère difficile à réaliser. Les vainqueurs sont ceux qui ont identifié 3 autres joueurs sans être eux-mêmes démasqués. Peu nombreux sont ceux qui y parviennent. Cette activité permet de prendre conscience des spécificités de la communication via le dialogue en ligne et de comprendre combien il est difficile de bien identifier son interlocuteur. Elle met en œuvre plusieurs compétences, en visant particulièrement les dernières :

- S'exprimer et communiquer par les médias/multimédia : devenir producteur, utiliser des langages, utiliser des technologies, viser un public

- Être critique face aux médias/multimédia : s'interroger à propos des producteurs, des publics

Certaines activités occupent une position particulière. C'est le cas du conte « **Cl@r@ au pays d'Internet** ». Imaginé en référence au récit d'« Alice au pays des Merveilles », ce conte a pour but d'inviter les plus jeunes à découvrir internet ou échanger à son sujet par le biais d'une histoire. Avec pour objectif de s'adresser également à ceux qui ne connaissent pas encore les nouveaux médias. Ce conte, qui peut être scindé en plusieurs parties, met en œuvre la compétence d'intégration « percevoir et comprendre les médias/multimédia ». Cependant, au moment de la lecture et de l'échange qui lui succède, les enfants ne sont pas directement mis en contact avec internet. Ce n'est donc qu'ensuite, avec d'autres activités, que les compétences spécifiques telles que « identifier les langages », « identifier les producteurs », etc. pourront être mises en œuvre.

Enfin, pour choisir une activité reprise dans la dernière partie intitulée « s'observer », le jeu de rôle **Internet on en parle**¹⁹ a pour but d'échanger à propos des représentations des uns et des autres concernant internet. Chacun est invité à prendre la position d'un jeune ou d'un adulte et à réagir face à certaines situations familiales telles que : « un jeune de la famille a reçu un vieil ordinateur et l'a mis dans sa chambre. Il veut le connecter à internet ». En jouant le rôle d'un parent si on est un enfant et vice-versa (le jeu permet de jouer son propre rôle s'il est trop difficile pour les participants d'endosser celui d'un autre), deux compétences liées à la thématique des publics sont mises œuvre :

- Percevoir et comprendre les médias/multimédia : identifier les publics : réaliser qu'il existe différents types de publics
- Être critique face aux médias/multimédia : s'interroger à propos des publics : exprimer les enjeux sociaux et économiques qui touchent un public visé

Un travail semblable d'explicitation des compétences mises en œuvre par les activités du programme Educaunet pourrait être fait avec les programmes de l'enseignement secondaire ou avec ceux d'autres réseaux qu'ils soient belges ou non. Malheureusement, les programmes scolaires qui décrivent de façon précise les compétences de l'éducation aux médias sont encore rares. Celle-ci reste un vaste chantier à défricher, tant au niveau des programmes qu'au niveau des activités pédago-

giques proposées. Educaunet a voulu apporter sa pierre à ce vaste projet aussi passionnant qu'indispensable.

Notes

- ¹ Responsable du service éducation - formation, Média Animation, Bruxelles
- ² *Educaunet, le guide du formateur*, Média Animation – Clemi – Gremis, 2002, p.6.
- ³ Une équipe de chercheurs de l'Université de Liège a proposé, à la lumière des précisions fournies par de nombreux auteurs, sept critères permettant de définir une situation-problème : (Extrait de Sylvianne HUBERT et Brigitte DENIS, *Évaluation de l'impact du cours d'éducation par la technologie*, Informations Pédagogiques n° 40 - Mars 1998, p.23-45. - une situation déstabilisante (qui crée un déséquilibre), un obstacle ;
 - une énigme (dont on ne connaît pas a priori la solution) ;
 - un problème qui répond à un besoin ;
 - un problème qui interpelle l'individu, une situation fonctionnelle ;
 - un problème dont la taille, la durée et la complexité ne dépassent pas les capacités et les disponibilités des apprenants ;
 - un problème pouvant être porteur de thèmes différents (voire parallèles) dans la classe ;
 - l'occasion de rechercher des informations provenant de différentes sources
- ⁴ DEVELAY, M., *De l'apprentissage à l'enseignement*, Paris, ESF, 1992, p. 98-99.
- ⁵ ROEGIERS, X., *Des situations pour intégrer les acquis scolaires*, coll. Pédagogies en développement, Paris-Bruxelles, 2003, p. 72.
- ⁶ Educaunet, rapport de problématisation initiale, juin 2001.
- ⁷ PORCHER, L., BALLE, F., MEIRIEU, P., *Expériences, transferts, conduire une recherche*, CREDAM, n°1, automne 2001, p. 64.
- ⁸ DE GRANDMONT, N., *Pédagogie du jeu*, 4 volumes, Les Éditions Logiques, 1995 et *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, 1997.
- ⁹ Programme intégré adapté aux socles de compétences, SeGEC – FédEFoC, Bruxelles, 2001 (www.segec.be/fedefoc/publications/PI.pdf)
- ¹⁰ En Communauté française de Belgique, l'enseignement est organisé en trois réseaux : l'enseignement de la Communauté Française, l'enseignement officiel subventionné et l'enseignement libre subventionné.
- ¹¹ Les activités du programme Educaunet ont été testées en France et en Belgique par une soixantaine d'enseignants ainsi que par des animateurs du monde associatif et par des parents.
- ¹² www.enseignement.be/gen/syst/documentation/soclesmenu.asp
- ¹³ Le « Décret définissant les missions prioritaires de l'Enseignement Fondamental et de l'Enseignement Secondaire » est consultable sur le site www.profor.be/documentation/doc/decmissions/sommaire.html
- ¹⁴ *Socles de compétences dans l'enseignement fondamental et au premier degré de*

l'enseignement secondaire, Ministère de l'Éducation et de l'Audiovisuel, Bruxelles, 1994, p. 18-22.

¹⁵ Il faut noter que les « socles de compétences » détaillent les objectifs à atteindre en matière d'« éducation par la technologie », laquelle comprend les technologies de l'information et de la communication. Mais ils ne traitent pas de l'éducation aux médias et à l'internet. Par contre, celle-ci est prise en charge par le Conseil de l'Éducation aux Médias mis en place par le gouvernement de la Communauté française en 1995. Ce Conseil a défini la nécessité d'aller au-delà de l'éducation par les médias et de mettre en place une éducation aux médias. Plus précisément, le Conseil de l'Éducation aux médias définit les objectifs de cette problématique « en termes de thématiques fondamentales, concernant les langages, technologies, représentations, typologies, publics, productions ». Le choix de ces thématiques s'inspire du programme britannique d'éducation aux médias mis en oeuvre depuis des années.

¹⁶ www.segec.be/fedefoc/publications/PI.pdf

¹⁷ www.cfwb.be/cem/

¹⁸ Cette activité n'est pas reprise dans l'édition internationale d'Educaunet.

¹⁹ Cette activité s'appelle « Querelles de familles » dans l'édition internationale d'Educaunet.