

Présentation du travail MediaCoach : jeu de plateau

« Sur le net, je reste net »

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

- a. Le choix du sujet
- b. Objectifs
- c. Liens avec la formation Mediacoach
- d. En quoi le Mediacoach est-il catalyseur d'une dynamique de participation ?

PRESENTATION GENERALE DU PROJET

- a. Destinataires
- b. Application
 1. Le jeu
 2. La phase de synthèse
- c. Objectifs atteints ?
- d. Forces et faiblesses du projet

CONCLUSION

- a. Evaluation du projet
- b. Perspectives pour l'après-projet

INTRODUCTION

- a. Le choix du sujet

Bien que de tous les médias soient intéressants à analyser, Internet m'a particulièrement interpellé durant la formation, étant donné que les jeunes que je côtoie dans le cadre de mon travail ne jurent presque plus que par « la toile » et tous les outils qu'elle peut offrir (réseaux sociaux, moteur de recherche, téléchargements, etc.). Internet est un outil à la fois nouveau mais déjà bien connu, ou du moins abondamment utilisé, notamment par les plus jeunes. Il est fascinant, évolutif mais n'est pas toujours utilisé à bon escient si on n'en connaît pas les failles.

À ce titre, les réseaux sociaux m'intéressent particulièrement. Ils dictent aujourd'hui une certaine loi de « sociabilité ». On entend parfois des réflexions comme : « si tu n'es pas sur Facebook, tu n'es pas dans le coup ou alors tu n'as pas beaucoup d'amis ». Les nouveaux outils du net nous font changer nos habitudes et nos comportements.

C'est pourquoi j'ai décidé de me concentrer sur ce sujet dans le cadre du projet Mediacoach. Aborder ce sujet par le jeu m'a paru une bonne alternative, étant donné que les jeunes de 15 ans et plus à qui j'adresse celui-ci, sont déjà fort sensibilisés et utilisateurs de ces outils. Au lieu de se confronter directement à l'outil en étant devant un ordinateur connecté au net, nous prendrons distance par rapport à celui-ci pour mieux le comprendre, l'analyser et en parler.

b. Objectifs (en quoi ce projet est-il un projet d'éducation aux médias ?)

Les objectifs de ce projet sont les suivants : sensibiliser les jeunes au net, à ses usages et dangers, les faire réfléchir par rapport à l'usage ou non qu'ils ont de ce média.

Ce projet s'intègre dans une des cinq pédagogies de l'Éducation aux médias : le jeu. Jouer pour comprendre, c'est mettre les jeunes en action, les faire interagir, leur apprendre à suivre les règles du jeu, les faire réfléchir sur leurs actions et leurs comportements par les questions posées. Le jeu crée aussi un contexte dans lequel les jeunes peuvent évoquer, à l'aide de l'animateur, les risques, inconvénients et avantages des outils abordés lors du jeu (ici, les outils liés au web).

L'animateur sera attentif à aller plus loin que le jeu lui-même, à tenter de mener au débat, de confronter les idées de chacun ainsi que de systématiser le plus possible les acquis qu'on voulait faire passer lors du jeu. Pour ce faire, l'animateur donnera la possibilité aux jeunes, après le jeu, de poser des questions sur les points qui les intriguent le plus ou sur des points évoqués pendant l'activité et qu'ils ne connaissaient pas.

Ce projet est à la fois un projet d'éducation aux médias et par les médias.

- Objectifs d'éducation **aux** médias (se servir du média pour l'analyser, pour lui-même) :

Décoder/analyser le média en lui-même => rendre le jeune critique et responsable par rapport à sa consommation des médias

- Objectifs d'éducation **par** les médias (se servir du média pour un apport de savoirs/savoir-faire) :

À travers les questions posées lors du jeu, on analyse le média, son fonctionnement et l'usage que nous avons de celui-ci ; il y a un apport de connaissances (les jeunes, même s'ils

sont déjà familiarisés, en apprendront plus sur ce média) ; on passe par une phase de synthèse afin de revenir sur les nouveaux acquis (après le jeu proprement dit).

c. Liens avec la formation MediaCoach

L'éducation aux médias existe pour faire de chaque citoyen un véritable acteur de la vie culturelle, sociale et de la démocratie dans une société où les TIC et donc la communication médiatisée prend de plus en plus de place. Cette formation m'a permis de toucher à tout, de survoler les différents médias, de comprendre leurs fonctionnements, leurs avantages et limites, les lois qui les régissent.

Concernant les réseaux sociaux par exemple, il y a des règles à respecter, des comportements virtuels à bannir. Il ne faut pas croire que les réseaux sociaux (ou même le net en général) est une zone libre de toute contrainte. Au contraire, comme dans la réalité, ma liberté s'arrête là où commence celle de l'autre. L'univers du web est soumis aux mêmes lois que celles du monde réel. Il faut donc éduquer les jeunes pour qu'ils utilisent ce média en tant que citoyen responsable. Et je pense qu'il n'y a pas d'acteur particulier à charge de cette éducation aux médias. Chacun (école, parents, organisme de formation, ...) a sa place dans le processus éducatif qui se construira, en fonction de ses moyens.

De mon côté, c'est donc cet outil destiné aux jeunes des séjours et formations Arc-en-Ciel qui sera une première base pour approcher la thématique du net.

Les thèmes/cours qui m'ont particulièrement aidée à avancer dans ma réflexion sont : -la théorie de l'éducation aux médias

-l'atelier d'ACMJ : « Créer et éditer sur Internet »

-l'analyse de la publicité (pour le côté participatif et ludique)

d. En quoi le Mediacoach est-il catalyseur d'une dynamique de participation ?

Le Mediacoach aide à mieux comprendre le fonctionnement des médias et nous permet donc de développer un esprit critique et de se réapproprier l'outil médiatique. Après cette formation et les questions qui y ont été posées, je ne vois plus les médias et les sujets qui y sont traités du même œil. Chacun devient acteur de ce qu'il lit, entend, voit. Une certaine analyse et une prise de recul s'imposent vis-à-vis des médias.

PRESENTATION GENERALE DU PROJET

a. Destinataires

Le projet s'adresse aux jeunes de 15 ans et plus qui sont déjà familiarisés au web et ont déjà une certaine expérience de ses possibilités et contenus. Je pense en particulier aux jeunes d'Arc-en-Ciel par exemple que nous formons à l'animation d'enfants, qui ne jurent que par le web et les réseaux sociaux, mais avec lesquels nous n'avons pas encore d'outils pour aborder cette thématique. Le choix s'est porté sur un outil ludique car, une partie de ces jeunes étant en conflit avec l'apprentissage dit scolaire (problèmes d'apprentissage, retards, décrochages, etc.), nous ne voulions pas les assommer avec des notions trop théoriques présentées de manière rébarbative, mais bien les inviter à être acteurs à part entière de cette activité plus attrayante.

b. Application

Le projet s'articule en deux étapes : un jeu de plateau et une phase de synthèse.

1. Le jeu

Il s'agit d'un jeu de l'oie revisité qui se nommera « Sur le net, je reste net ». Le jeu se fait avec maximum 6 équipes (qui auront entre 1 et 3 joueurs chacune). Il se joue donc avec 6 pions et un dé.

Il y a deux types de cases sur le plateau du jeu :

-les cases habituelles d'un jeu de l'oie (avance/recule/rejoue/stop) pour lesquelles les équipes doivent simplement suivre la consigne.

-les cases avec un sigle/dessin correspondent à des questions. Pour ces cases, il y a trois types de questions (connaissance, réflexion et mises en situation) réparties en 5 catégories :

-les réseaux sociaux

-Internet en général

-les jeux (vidéos, en ligne, en réseau)

-le langage du net (abréviations des messageries, expressions, etc.)

-divers (achat/paiement, site de rencontres, blogs, etc.)

La personne qui anime le jeu prend au hasard une carte liée à la catégorie et lit la question au groupe. Les membres de l'équipe réfléchissent ensemble à la réponse à donner. Si l'équipe a répondu correctement à la question, elle reste sur place et jouera au prochain tour. Si elle a mal répondu, elle recule de deux cases.

Le premier groupe qui arrive à la case « Arrivée » a gagné le jeu.

2. La phase de synthèse

Après le jeu, l'animateur prendra le temps de récolter les impressions de chaque jeune sur le jeu, les incitera à poser leurs questions et ils résumeront ensemble sur un support écrit (à distribuer par après à tout le groupe) ce qu'ils retiennent du jeu, ce qu'ils ont appris au cours de celui-ci via un débriefing collectif.

Pour faciliter ce débriefing, les jeunes auront accès dès le début du jeu à des blocs-notes afin d'y inscrire leurs éventuelles questions ou interrogations pour y revenir à la fin de la partie.

c. Objectifs atteints ?

Je pense que le projet répond aux objectifs fixés au départ (sensibilisation des jeunes au net, ses usages et dangers, réflexion par rapport à leur usage de cet outil). Le jeu est facile à mettre en place dans n'importe quel contexte (formation, école, entre amis). Il y a une base de questions mais le jeu peut aussi s'adapter à différents âges (en ajoutant des questions adéquates ou supprimant des questions dépassées).

Je tiens à signaler qu'à ce jour, le jeu n'a pas encore été testé avec un groupe de jeunes. Il a seulement été testé par 3 jeunes de 15 ans qui ont donné un premier avis sur la dynamique du jeu et les questions posées. Le jeu sera normalement utilisé dans le cadre d'un cycle de formation des jeunes qui prendra place en novembre.

d. Forces et faiblesses du projet

La force du projet est le jeu en lui-même car il permet d'aborder des sujets sérieux de manière ludique, il demande un investissement de chaque jeune mais offre un espace de parole et de questionnement.

Par contre, le risque est que le jeu reste un jeu et que les jeunes ne puissent pas retenir les messages, les « savoirs » qu'on voulait leur faire passer à travers celui-ci. D'où l'importance du débriefing et de la synthèse à la fin du jeu.

CONCLUSION

a. Evaluation du projet

Seule une première version du jeu a été évaluée et a déjà contribué à des changements.

Les remarques que nous avons récoltées sont les suivantes :

-l'aspect ludique de l'activité a été appréciée

-attention à bien adapter les questions au public cible

-nécessité d'une remise en commun/débriefing après le jeu afin d'aller plus loin

-pourquoi ne pas proposer (en plus du rappel écrit commun) un petit carnet qui serait distribué aux jeunes en fin d'exercice (avec les notions importantes abordées lors du jeu et des références pour aller plus loin par soi-même dans la réflexion).

b. Perspectives pour l'après-projet

Nous désirons développer ce projet de manière concrète et professionnelle au sein d'Arc-en-Ciel. Le tester et le soumettre aux jeunes que nous formons à l'animation. Afin qu'ils aient aussi les bagages pour avoir un regard critique vis-à-vis de leur propre consommation et de celle de leurs futurs animés.

Par après, lorsqu'il sera complètement abouti, nous voulons le développer en plus grand nombre afin de le proposer à d'autres associations et maisons de jeunes qui s'intéressent à la thématique. Qu'ils puissent utiliser cet outil comme une première base pour aborder avec les jeunes les thèmes d'Internet, des réseaux sociaux, du jeu (vidéo, en réseau), etc.