

Éduquer aux médias :

RÉSISTER À L'IMMÉDIATÉTÉ, APPRENDRE À DÉCODER

À l'heure où les informations, les images, les vidéos et les contenus numériques nous entourent et circulent à toute vitesse, apprendre à décoder les médias est devenu un enjeu essentiel. Mais l'éducation aux médias ne se résume pas à distinguer le vrai du faux. Elle concerne notre rapport à l'ensemble de l'espace médiatique : de la presse aux jeux vidéo, en passant par le cinéma, les réseaux sociaux ou les livres, BD et mangas. Entrées libres a rencontré Sébastien Grau, chargé de mission au Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM), pour qui l'un des enjeux fondamentaux consiste à permettre aux jeunes, comme aux adultes, de développer une véritable grille d'analyse médiatique.

On parle beaucoup d'éducation aux médias, même si on la réduit trop souvent aux seules fake news, mais concrètement, l'éducation aux médias, ça veut dire quoi ?

« L'éducation aux médias est beaucoup plus large que la seule éducation à l'information ou la détection des fake news. Au CSEM, nous la concevons comme une approche de l'espace médiatique dans son ensemble. Cela comprend les médias d'information, mais aussi les médias numériques, les réseaux sociaux, les jeux vidéo, la bande dessinée, les mangas, l'image, le cinéma, les livres, la VR (réalité virtuelle), la photo, le selfie, le documentaire, les séries, etc. L'objectif, est de permettre à chacun de comprendre les médias qu'il reçoit, utilise ou produit. Comprendre qui les crée, pour quel public, avec quelles intentions, quels procédés et dans quel contexte. Il s'agit donc de développer un regard critique et

réflexif sur les contenus comme sur nos propres usages. Prenons l'exemple d'une série Netflix, Disney ou Amazon. En éducation aux médias, on pourrait, par exemple, se demander ce qui différencie une telle série d'une série produite par une chaîne de télévision plus classique. Quels sont leurs modèles économiques respectifs ? Quels en sont les enjeux ? Est-ce que leur trame répond à des besoins spécifiques de leur public respectif ? Tout cela, c'est de l'éducation aux médias. »

Quel est le grand enjeu face à cet univers médiatique foisonnant ?

« Savoir prendre du recul et prendre son temps pour se poser les bonnes questions. On reçoit des notifications tout le temps et dans tous les sens. L'idée serait de prendre quelques secondes ou quelques minutes pour les regarder attentivement et les analyser, avant de les partager. Chez les jeunes, on constate que ce réflexe est déjà souvent là, mais généralement de manière intuitive. »

Comment les jeunes comprennent-ils et analysent-ils les médias aujourd'hui ?

« Cette question est au cœur de l'enquête #Génération24 (voir encadré page 7), menée par Média Animation auprès des jeunes de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur leurs usages numériques et leur rapport à l'information. C'est une véritable mine d'or de données sur la manière dont ils naviguent dans l'espace médiatique. Dans cette enquête, on pouvait notamment observer que les jeunes s'informent de plus en plus sur les réseaux sociaux et de moins en moins via les médias traditionnels — notamment via les "news des influenceurs". On voyait aussi que 47 % des jeunes considèrent que ces réseaux sociaux ne sont pas une source fiable, contre seulement 8 % qui les jugent fiables. C'est donc plutôt rassurant car si les jeunes s'informent via les réseaux sociaux, on sait désormais qu'ils gardent un regard critique sur ce qu'ils y voient. Ce qui leur manque, c'est une grille d'analyse construite. Le réflexe critique est là, mais il reste intuitif. »



© kaboompics (pexels)

Quels conseils donneriez-vous à un enseignant qui n'a jamais fait d'éducation aux médias en classe et qui voudrait se lancer ?

« Pour faire de l'éducation aux médias, parfois cinq minutes suffisent et c'est valable pour n'importe quel cours. Il suffit parfois de prendre un média, de l'observer et de se poser un certain nombre de questions — c'est cette fameuse grille d'analyse dont je parlais. Une grille qui ne doit pas être formelle, ni figée, mais qui doit être utilisée régulièrement pour qu'elle devienne automatique au fur et à mesure. Une grille qui pourrait se diviser en plusieurs dimensions. Pour la dimension informationnelle, on pourrait se demander quel est le sujet ou ce que ce média veut montrer. La dimension sociale comprendrait des questions sur l'origine de ce média, sur le public auquel il est destiné, sur son mode de diffusion et sur les raisons de cette diffusion. Pour la dimension technique, on se demanderait ensuite quels procédés, quels appareils ont été utilisés pour produire le message, et quelle incidence cela a sur les représentations de la réalité. Enfin, on reviendrait sur la dimension sociale pour prendre du recul : quelles émotions ce média suscite-t-il ? Comment influence-t-il ma manière de penser et d'agir ? »

On peut penser à pas mal d'activités pratiques à mener avec des élèves du secondaire ou même de primaire, mais comment aborder la thématique dès la maternelle ?

« Ce n'est pas toujours évident, il est vrai, et les opérateurs eux-mêmes ont parfois plus de mal à le faire. Mais ça reste possible. On propose par exemple de créer un petit coin médias dans la classe. L'idée, c'est qu'au lieu de l'éducation aux médias pure, on va proposer de la manipulation de médias. L'enseignant apporte des livres, des bandes dessinées, des CD, pour expliquer, échanger, puis ranger et catégoriser ensemble, afin de mieux comprendre comment l'univers médiatique se structure. L'an dernier, on avait proposé à une institutrice de construire une playlist avec les élèves. Quelle musique écouter en arrivant, quel morceau pour la sieste, laquelle pour la fin de journée, etc. Cela aussi, c'est déjà de l'éducation aux médias pour les plus petits. »

L'intelligence artificielle bouscule aussi le paysage médiatique. Comment le CSEM aborde-t-il cette question ?

« L'IA est omniprésente, c'est un fait, mais on ne veut pas en faire l'alpha et l'oméga de l'éducation aux médias. Sinon on devient de l'éducation numérique. Notre angle, ce sont les enjeux éthiques, environnementaux et les biais que l'IA induit plutôt que la technique. Dans le dossier d'accompagnement qu'on propose en lien avec la Semaine de l'éducation aux médias (voir page 8), on propose de mener en classe une activité de recrutement par l'IA. Les élèves peuvent alors comparer leurs choix à ceux de l'algorithme, pour mettre en lumière ses biais. C'est notre porte d'entrée pour aborder l'IA. On ne s'intéresse pas à la manière dont elle fonctionne, mais ce que son utilisation implique. »

■ Gérald Vanbellinghen

#GÉNÉRATION2024 : PLONGÉE DANS LES PRATIQUES NUMÉRIQUES DES JEUNES

En février 2025, Entrées libres s'était déjà intéressé aux pratiques numériques des jeunes à travers l'enquête #Génération2024 de Média Animation. Cette étude qualitative explorait leur rapport à la consommation en ligne : achats, publicité, influence, réseaux sociaux, jeux vidéo, microtransactions... Elle mettait notamment en lumière les usages des adolescents en matière de médias, mais aussi les incitations auxquelles ils sont confrontés au quotidien. Un éclairage qui reste particulièrement pertinent pour penser aujourd'hui l'éducation aux médias.

Pour revoir le précédent dossier d'Entrées libres : le.segec.be/EL196-dossier

Pour accéder à l'enquête : generation2024.be/

Semaine de l'éducation aux médias :

PLUS DE 200 ACTIVITÉS POUR VOUS AIDER À LES DÉCODER

Du 14 au 22 novembre, le Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM) organise la quatrième édition de la Semaine de l'éducation aux médias. Plus de 200 activités seront proposées partout en Fédération Wallonie-Bruxelles, pour les écoles, mais aussi l'ensemble du secteur de la jeunesse. L'objectif ? Permettre de décoder les médias, de prendre du recul face à l'immédiateté des contenus et d'agir pour mieux informer.

« Avec cette opération, on veut véritablement mettre l'éducation aux médias à l'agenda en Fédération Wallonie-Bruxelles. Avec un double objectif : initier un public qui en fait peu ou pas du tout, tout en stimulant ceux qui mènent déjà des projets en la matière », explique Sébastien Grau, chargé de mission au CSEM. « Le tout en ayant bien en tête que l'éducation aux médias, ça comprend l'ensemble des médias qui nous entourent. Cela va des livres aux médias traditionnels, en passant par les réseaux sociaux ou les séries. C'est très très large et ça nous entoure partout et tout le temps. »

Pour explorer cette diversité, une quarantaine d'opérateurs d'éducation aux médias proposent un programme particulièrement dense. Au menu : 102 rencontres avec des journalistes ou des médias. « Des journalistes de médias locaux, nationaux, de presse écrite, de l'audiovisuel ou numériques vous feront découvrir leur rédaction et proposeront des activités », poursuit Sébastien Grau. Vous retrouverez également 115 ateliers consacrés notamment à la fabrication de l'information, à la pratique de l'interview, aux différents formats journalistiques ou encore à la vérification de l'information et au débat. Plusieurs activités permettront également d'aborder les mécanismes des algorithmes, les enjeux économiques des médias et de l'intelligence artificielle.

La Semaine de l'éducation aux médias proposera aussi neuf ciné-débats, adaptés à tous les âges. Avec des projections suivies d'échanges autour d'une problématique liée aux films choisis, comme *Dossier 137* de Dominik Moll. Un film qui aborde les violences policières et la place de la police dans la démocratie. Après la projection, un atelier invitera les élèves à analyser des coupures de presse et à s'interroger sur la manière dont les médias représentent les violences policières, influencent notre perception d'un événement et peuvent rendre une version des faits plus visible qu'une autre.

Enfin, deux formations et conférences, ainsi qu'un dossier d'accompagnement très complet, permettront à tout un chacun de lier cadrages théoriques, témoignages de terrain et activités clés en main. Pour permettre à tout enseignant qui le souhaite de s'emparer au mieux de la thématique en classe.

■ Gérald Vanbellinghen

À TRAVERS DES RENCONTRES AVEC :

102
journalistes/médias

9
cinés-débats

115
ateliers

2
formations/conférences



© Ecran large

ÉCRAN LARGE SUR TABLEAU NOIR

Lancé en 1982 et coordonné par le centre culturel les Grignoux à Liège, ce dispositif d'éducation au cinéma propose aux élèves de la Belgique francophone (du maternel au supérieur) de découvrir des films pour la richesse de leur mise en scène ou l'intérêt des thèmes qu'ils abordent. Pour chaque film présenté dans ce cadre, un dossier pédagogique complet est remis aux enseignants, avec des pistes concrètes d'exploitation en classe.

Plus d'infos : ecranlarge.be/fr/

Le programme complet de la semaine :

→ le.segec.be/eam-programme-2026

Le dossier d'accompagnement est disponible :

→ le.segec.be/seam-accompagnement

Un outil clé en main

POUR FAIRE DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS EN 1^{re} SECONDAIRE

Smartphones, réseaux sociaux, intelligence artificielle : les élèves de 1^{re} secondaire y sont exposés en permanence bien avant de savoir les décoder. Pour accompagner l'arrivée du tronc commun en secondaire, le CSEM enrichit sa collection de brochures d'activités d'éducation aux médias avec un tout premier outil dédié à cette année, pensé pour être mené dans n'importe quelle discipline et sans matériel particulier.

94% des élèves de 1^{re} secondaire possèdent déjà un smartphone. Plus de la moitié utilisent au moins un réseau social chaque semaine et 70 % y trouvent une source d'information quotidienne. Autre chiffre marquant issu de l'enquête #Génération24 de Média Animation (voir page 7), 95 % des usages du smartphone sont non-pédagogiques. « C'est évidemment là-dessus qu'il faut éduquer les jeunes », insiste Sébastien Grau, chargé de mission au CSEM, « pas que sur les 5 % qu'on autorise en classe. »

Un constat chiffré qui a poussé le CSEM à faire évoluer sa collection « Tronc commun », avec une nouvelle brochure d'activités proposée cette fois aux enseignants de 1^{re} secondaire. « On suit l'implémentation du tronc commun en adaptant un peu le format. Les précédentes brochures portaient à chaque fois sur deux années, désormais, ce sera sur une seule », précise Sébastien Grau. « Ça nous permet d'élargir la diversité des branches concernées, pour que plus d'enseignants se sentent impliqués. »

Concrètement, la brochure fournit six fiches d'activités à vivre en classe. Les activités proposées sont pensées pour être modulables et renvoient à la fois aux objectifs d'éducation aux médias travaillés, comme aux attendus disciplinaires. La première, « *décoder les médias : une approche transversale* », propose aux enseignants une grille d'analyse en quatre étapes – observer, identifier la source, décortiquer la construction et prendre du recul. Elle propose dans la foulée des cas concrets d'application pour les cours de mathématiques, sciences ou EP&S.

Ces fiches d'activités sont accompagnées par des focus médias, au nombre de trois : « *les pratiques journalistiques, le droit à l'image et les IA* ». Ces focus permettent aux enseignants d'aborder un média ou support médiatique en particulier, toujours en veillant à mettre l'accent sur les attendus disciplinaires travaillés. ■ **Gérald Vanbellinghen**

La collection « Repères » :

14 carnets pour prendre le temps de comprendre

La collection « Repères », ce sont des carnets thématiques construits par le CSEM avec des experts du secteur. Chacun décortique un sujet d'éducation aux médias en profondeur : cyberharcèlement, identité numérique, liberté d'expression... Treize carnets existent déjà et un quatorzième, consacré à la plateformes des contenus culturels, est en cours de finalisation au moment d'écrire ces lignes. Conçue pour les parents, les enseignants et tous les membres du secteur de la jeunesse, cette collection s'adresse à qui veut prendre le temps de creuser une thématique. L'objectif consiste une fois de plus à fournir des repères théoriques solides pour mieux comprendre avant d'agir en classe ou en famille.

La collection « Repères » : le.segec.be/csem-medias



© CSEM

La collection « Éclairages » :

l'actualité brûlante décortiquée par le CSEM

Contrairement aux « Repères », la collection « Éclairages » réagit à chaud à l'actualité. Dès qu'un sujet d'éducation aux médias fait débat, un petit groupe d'experts du secteur se réunit pour produire, rapidement, un positionnement du CSEM. Les derniers numéros ont traité les news influenceurs et l'interdiction des réseaux sociaux avant 15 ans. Une collection qui s'adresse à toute personne qui veut mieux comprendre un sujet d'actualité et se forger une opinion éclairée sur une question encore débattue, plutôt que d'attendre qu'elle soit tranchée.

La collection « Éclairages » :

le.segec.be/medias-eclairages

Une classe de P4 se prend au jeu du journalisme

À l'école de la Sainte-Famille de Watermael-Boitsfort, une classe de 4^e primaire s'est lancée dans un pari ambitieux : écrire son propre journal, de A à Z. Un projet né de la volonté de deux enseignants de croiser les disciplines autour d'un projet qui sert de fil rouge pour cette année scolaire. Avec un atout dans leur manche et un allié de poids pour épauler les élèves : Maxime Kouvaras, journaliste professionnel et papa d'une élève de l'école.

Sur le tableau de cette classe de 4^e primaire, les noms des différentes rubriques imaginées par les élèves sont encore visibles : actualités de l'école, sport, art et culture, interview, etc. Sur un mur, une affiche montre que les élèves ont aussi déjà réfléchi au fonctionnement d'un journal. « Il y a encore des éléments qui sont un peu flous pour eux », précise Mathias Guisset, leur titulaire, « mais nous les avons volontairement laissés tels quels pour le moment. Nous ferons évoluer cet outil au fur et à mesure du projet. »

Ce projet un peu fou dans lequel cette classe de P4 de l'école de la Sainte-Famille de Watermael-Boitsfort s'est lancée, c'est celui de la réalisation d'un véritable journal.

« L'idée a germé en fin d'année passée », poursuit Mathias Guisset, leur enseignant et référent numérique au sein de l'école. « Tout est parti de la volonté de mener avec les élèves un projet porteur de sens, qui nous permette en même temps de travailler un maximum d'attendus du référentiel de manière transversale et pluridisciplinaire. L'idée du journal est venue et on s'est dit assez rapidement : "Pourquoi pas le tenter" avec Élise (Herman), la prof de religion avec qui je coenseigne cinq heures par semaine. Ce projet nous permettait de toucher un peu à tout et de manière

très concrète. Sans oublier que pouvoir le mener à deux, c'était beaucoup plus riche et ça ouvrait des perspectives. »

Un projet transversal en coenseignement

Résultat, le projet était lancé dès la rentrée et a déjà bien avancé depuis. « On a commencé par faire découvrir plein de types de journaux différents aux élèves. On leur a demandé de bien les observer pour déterminer les rubriques et thématiques qui les intéressaient. On en a ensuite discuté ensemble pour savoir ce qu'on allait mettre dans notre journal. S'il y a eu des idées plus classiques comme des rubriques dessins, humour ou actualités de l'école, il y en a eu aussi des plus surprenantes auxquelles on n'avait pas du tout pensé. Comme celle consacrée à découvrir le quartier autour de l'école, ou encore une rubrique tirée d'une capsule vidéo repérée par les élèves et qui devrait s'intituler "Un jour, une question". »

Bien encadrés par leurs enseignants, les élèves ont également reçu de l'aide d'un journaliste professionnel : Maxime Kouvaras (voir page 11), cofondateur du média bruxellois Zin TV et papa d'une élève de l'école, il les a déjà aidés à préparer leur première interview et reviendra au cours de l'année pour les accompagner dans ce projet.

Un début prometteur pour les deux enseignants au vu de la motivation affichée par les élèves. « Ils sont véritablement conquis par l'idée de produire leur journal, cela les stimule beaucoup », ajoute Élise Herman. « Et comme on fait du coenseignement, ça nous permet de travailler par plus petits groupes. Quand Mathias encadre de petits groupes sur le traitement de texte et le numérique, je prends en charge le reste de la classe pour des ateliers d'écriture en autonomie ou les aider à réaliser des recherches, etc. »

Atout considérable dans ce projet, les enfants n'auront pas à se soucier de l'aspect technique. « Mathias a développé une application cet été avec de l'IA pour que les élèves n'aient pas à se préoccuper d'encodage ni de mise en page, mais seulement de l'écriture », continue Élise Herman. « Avec sa compagne, on a servi de cobayes pendant la phase de test et ici tout est prêt et opérationnel. »



Mathias Guisset et Élise Herman © DR



Maxime Kouvaras © DR

UN JOURNALISTE ENGAGÉ SOCIALEMENT POUR LES ACCOMPAGNER ET DÉVELOPPER LEUR REGARD CRITIQUE

Maxime Kouvaras est un journaliste engagé. Co-fondateur du collectif ZinTV, il a aussi collaboré avec Euronews et la télévision publique grecque ERT. Depuis vingt ans, c'est une même envie qui le guide : raconter, enquêter et faire émerger des récits ancrés dans le réel.

Avec les élèves, ce journaliste qui se définit lui-même comme « *atypique* », a pris le temps de leur expliquer, en langage simple, les différentes formes de son métier, plus porté sur l'audiovisuel que l'écrit. Mais il ne s'est pas arrêté aux conseils pratiques ou organisationnels nécessaires pour préparer une interview. Il les a amenés à réfléchir au sens de leur démarche, aux choix qu'ils vont faire — parfois « *simplement* » en choisissant un angle pour une photo — et leur a rappelé combien leur cour de récré regorge déjà de récits auxquels il serait intéressant de s'attarder.

Habitué à des publics plus âgés, il n'a pas hésité à aborder avec ces enfants de 4^e primaire des sujets profonds. Comme la montée de l'extrême droite ou des discours racistes, convaincu qu'il faut arrêter d'infantiliser les jeunes. Pour lui, le regard critique ne s'apprend jamais trop tôt.

Dans la pratique, les élèves pourront écrire leurs articles et les envoyer sur l'application, où leur enseignant n'aura qu'à valider les textes pour que la mise en page se génère automatiquement.

Un projet unique aux multiples facettes

Reste une contrainte réelle : l'école ne compte que neuf ordinateurs pour toutes les classes. « *C'est l'un des principaux freins au projet* », reconnaît l'enseignant. « *Mais on s'adapte. Avant de taper leur texte, les élèves devront sûrement repasser par l'écriture manuscrite. Ce sera sans doute délicat, car on le voit, ils sont bien plus habitués aux tablettes qu'aux ordinateurs, mais finalement cela fera un apprentissage de plus qui figure dans le référentiel.* »

Trois numéros sont prévus d'ici juin, le premier autour de Noël. « *Trois, c'est le minimum, mais on ne veut pas se mettre la pression* », concluent Mathias Guisset et Élise Herman. « *L'essentiel, c'est le parcours pédagogique des élèves, pas le nombre de parutions. Le défi, ce sera de conserver leur motivation intacte tout au long de l'année tout en fixant un cadre pour eux comme pour nous. En effet, tout sujet devient un prétexte pour le lier à ce projet de journal !* »

■ **Gérald Vanbellinghen**

« JOURNALISTE EN CLASSE » : UN DISPOSITIF GRATUIT EXISTE



Si l'école de la Sainte-Famille de Watermael-Boitsfort mènera sa propre expérience tout au long de cette année scolaire, signalons qu'un dispositif officiel existe pour inviter un professionnel des médias en classe. Baptisée « Journaliste en classe », l'opération est portée depuis plus de quinze ans par l'Association des journalistes professionnels (AJP), en concertation avec le Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM). Gratuite, elle s'adresse aux classes de 5^e et 6^e primaires, au secondaire, au supérieur ainsi qu'aux organisations et/ou centres de jeunes.

Dans la pratique, un journaliste vient en classe pour échanger avec les élèves. Il leur présente son métier, le type de média dans lequel il travaille, peut les aider à décrypter l'actualité en général ou un fait plus précis ou encore leur fournir un coup de main pour la réalisation d'un média scolaire.

Plus d'infos : ajp.be/jec

Votre attention, s'il vous plaît :

UN OUTIL POUR COMPRENDRE L'ÉCONOMIE DE L'ATTENTION EN CLASSE

© This And No Internet 25 (Pexels)

Après les écoles et le CSEM, direction l'Europe. Coordonné en Belgique par Média Animation le projet « Your Attention Please! » (« YAP! ») s'attaque à un mécanisme au cœur de nos usages numériques : l'économie de l'attention. Une industrie qui capte, retient et monétise notre temps de cerveau disponible. Pour mieux en comprendre les rouages, ce nouvel outil européen vise d'abord à former les enseignants en la matière. Afin qu'ils puissent ensuite transformer ces formations en activités à mener en classe, toutes disciplines confondues.

En 2004, Patrick Le Lay, alors PDG de TF1, résumait crûment le modèle économique de la télévision : « Ce que nous vendons à Coca-Cola, c'est du temps de cerveau humain disponible. » Vingt ans plus tard, cette célèbre phrase résonne encore autrement aujourd'hui à l'ère des réseaux sociaux, où plateformes et applications rivalisent pour capter, retenir et monétiser notre attention. Ce sont précisément ces mécanismes complexes que le projet européen « Your Attention Please! » (ou « YAP! ») veut décortiquer pour les enseignants et leurs élèves.

Financé par Erasmus+, « YAP! » réunit cinq partenaires français (Kocoya Thinklab, Digi Activity et Grizzly Tech), belge (Média Animation) et portugais (Edruptiva) autour d'un double objectif. « On veut d'abord former des enseignants de disciplines variées aux mécanismes de l'économie de l'attention, puis leur permettre de transformer cette compréhension en activités pédagogiques concrètes, à tester en classe avec des élèves de 11 à 15 ans », explique Florian Glibert, chargé de projet au Pôle éducation permanente de Média Animation. « Un enjeu d'autant plus sensible en Fédération Wallonie-Bruxelles, tant l'éducation aux médias, très transversale, n'est pas toujours facile à intégrer dans les programmes de chaque enseignant. »



Florian Glibert © DR

Une plateforme composée de 3+1 modules

Le projet s'est construit en deux temps. Une plateforme d'e-learning a tout d'abord été conçue collectivement, entre les différents partenaires. Elle s'est structurée autour de trois modules, précédés d'un module « 0 », qui sert à poser les bases mais aussi à permettre aux enseignants d'être plus en phase avec leurs élèves.

« Les Portugais ont travaillé davantage le module du modèle économique des plateformes et réseaux sociaux, les Français sur le design de ces plateformes, c'est-à-dire comment elles sont pensées pour capter et retenir l'attention. Tandis que nous, chez Média Animation, on a notamment pris en charge le module "0" davantage ancré dans les usages numériques des jeunes, notamment en lien avec #Génération24 », poursuit Florian Glibert. « On prend soin aussi de désamorcer certains "discours alarmistes" sur les jeunes et les écrans. Plutôt que de parler d'addiction en bloc, on invite à interroger ce qui, derrière un usage intensif, relève parfois d'un mal-être social plus large. »

Le troisième module de l'outil s'attarde de son côté sur les logiques de captation des créateurs et créatrices de contenu — eux-mêmes souvent rémunérés par les plateformes qu'ils alimentent — ce qui tend à homogénéiser les contenus qui « fonctionnent ».



De l'action après les formations

Une fois formés via les différents modules de l'outil (comptez trois heures en moyenne pour chaque module), les enseignants seront invités à coconstruire des activités ancrées dans leur discipline. Une partie de ces projets sera ensuite publiée sur la plateforme. Florian Glibert revient sur un exemple d'activité créé par une enseignante de français en 2^e secondaire. « Elle a travaillé sur le roman-feuilleton et les parallèles avec ce qui se passe aujourd'hui sur les réseaux, au moyen d'une série qui fait le buzz. Ça lui a permis de montrer que la manière dont ces deux médias différents sont construits est assez similaire. »

Reste à savoir finalement ce que les jeunes eux-mêmes ont déjà en tête par rapport aux médias. « Je me souviens d'une animation que j'avais donnée auprès d'un groupe de jeunes sur l'économie de l'attention appliquée aux jeux vidéo. On peut constater que les jeunes ont généralement acquis le vocabulaire propre à ces médias et ont une compréhension assez fine de leur fonctionnement. Comme pour les Battle Pass de Fortnite ou pourquoi on leur fait regarder des publicités pour avancer ou encore comment les jeux gratuits gagnent de l'argent, etc. Tout cela, c'est généralement acquis. Mais quand il faut mener une réflexion plus large sur les effets que ça a sur l'industrie, sur qui peut se permettre de faire du jeu vidéo dans ces conditions-là, c'est là que le bât blesse un peu. »

■ Gérald Vanbellingen



TROIS APPROCHES DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

En éducation aux médias, Florian Glibert, chargé de projet au Pôle éducation permanente de Média Animation distingue trois grandes postures. **L'approche protectrice** mise sur l'interdiction : on éloigne les jeunes d'un média jugé nocif, sans chercher à l'expliquer. **L'approche sélective**, elle, hiérarchise les contenus entre « bons » et « mauvais ». « Ni l'une ni l'autre n'est absurde en soi, mais toutes deux ferment vite le dialogue avec les jeunes, sans leur donner de prise réelle sur ce qu'ils vivent en ligne. Chez Média Animation, on défend une troisième voie, **autonomisante**. Elle consiste à expliquer comment un média fonctionne, quels intérêts économiques le sous-tendent, pour que le jeune se forge ensuite son propre jugement. » Une posture plus exigeante, mais jugée plus porteuse, car un discours trop défensif ou méprisant sur les usages numériques, même s'il est fondé, risque surtout de couper la communication avec les élèves.

« PARENTS CONNECTÉS » : pour prolonger la réflexion à la maison

Également développé par Média Animation, « Parents Connectés » est le site de référence pour accompagner les enfants face aux écrans, dans une logique de « média-parentalité ». Conseils et infos, activités à faire en famille, ressources pour les professionnels, la plateforme aborde le temps d'écran, les influenceurs, les jeux vidéo, le cyberharcèlement ou encore l'intelligence artificielle, avec la même approche non alarmiste que « YAP! », mais tournée vers les parents. De quoi, pourquoi pas, leur proposer de poursuivre l'éducation aux médias à la maison.

Plus d'infos via : parentsconnectes.be



Retrouvez le projet sur :

<https://yourattentionplease.eu/>

Des outils pour aller plus loin

Cette page du dossier sur l'éducation aux médias vous présente encore deux ressources supplémentaires. Un dispositif pour traiter l'actualité à chaud et une brochure pour explorer l'intelligence artificielle. D'autres outils seront à retrouver sur le site web d'Entrées libres.

Grèves, guerres, dérèglement climatique : un dispositif pour en discuter en classe

Une question vive, c'est un fait d'actualité qui s'impose dans les cours de récré et qui touche les jeunes de près, au point de s'inviter en classe de manière imprévue. Mais ces sujets ne sont pas toujours faciles à aborder. Pour aider les enseignants, un dispositif gratuit baptisé « Questions Vives » a justement été mis sur pied grâce à un partenariat entre BeGlobal (une fusion des programmes Annoncer la Couleur et Kruit), Amnesty International Belgique, la RTBF et le CSEM.

Dans la pratique, les enseignants qui s'inscrivent sur le site recevront, dans les 36 heures ouvrables suivant un événement marquant, une fiche pédagogique prête à l'emploi pour aborder un sujet en classe en 15 à 20 minutes, et ce quelle que soit leur discipline. « *On a traité les grèves dans les écoles, le conflit en Iran, ou encore la COP30, l'intervention des États-Unis au Venezuela, le conflit israélo-palestinien et bien d'autres* », détaille Sébastien Grau, chargé de mission au CSEM.

Chaque fiche se construit en deux temps avec une partie factuelle rédigée par un journaliste qui résume l'événement. La seconde partie ouvre de son côté plusieurs pistes de réflexion. Comme le droit de grève, l'engagement citoyen des élèves ou les représentations médiatiques du mouvement pour la fiche consacrée aux grèves qui touchent l'enseignement.

Plus d'infos : questionsvives.be



QUESTIONS
VIVES



© Graphic Burger (Adobe Stock mockup)

IA et éducation aux médias : 13 activités à tester

Média Animation propose, en partenariat avec le SeGEC et avec le soutien de l'ASBL Écoles Catholiques de la Ville de Bruxelles, une brochure de treize activités prêtes à l'emploi pour aborder les intelligences artificielles en classe. Un outil concret, structuré et rigoureux destiné à accompagner les enseignants du fondamental au début du secondaire.

L'objectif général consiste à mobiliser l'IA au service des attendus scolaires, tout en en faisant un objet d'apprentissage à part entière. Chacune des 13 activités proposées combine une mise en pratique simple et un temps d'arrêt réflexif pour examiner, à hauteur d'élève, comment les intelligences artificielles produisent leurs contenus, sur quels principes elles reposent, et quels effets sociaux, culturels ou citoyens leurs usages impliquent. Chaque activité est reliée aux compétences attendues, discipline par discipline.

La brochure est téléchargeable gratuitement en PDF sur le site de Média Animation. Une version papier peut aussi être commandée (5 €, frais de port compris). Les écoles qui souhaitent former leur équipe éducative à partir de cette ressource sont invitées à prendre contact avec le SeGEC ou avec Média Animation.

Plus d'infos : le.segec.be/media-animation-ia

Radio, cinéma, gaming :

à l'école, l'éducation aux médias peut prendre toutes les formes

Ces dernières années, Entrées libres s'est rendu dans plusieurs écoles qui avaient fait de l'éducation aux médias un vrai projet de classe — radio, cinéma, jeu vidéo... Retour, en quelques lignes, sur trois d'entre elles afin de montrer que ces initiatives existent bel et bien sur le terrain et qu'elles peuvent prendre des formes très différentes.



© DR

Radio Chocotoff : un média conçu de A à Z par les élèves

Depuis 1991, Radio Chocotoff fait entendre la voix des élèves de l'école Saint-Martin de Cortil-Wodon. Chaque année, les P5-P6 prennent les commandes de cette radio scolaire et assurent, de A à Z, la réalisation des émissions. Recherche d'informations, rédaction, présentation, technique, choix des musiques et jingles : chacun passe par les différents rôles et contribue à la production collective. Les élèves proposent leurs sujets, se documentent notamment à partir du *JDE*, confrontent les informations et veillent à éviter le « copier-coller ». Au programme : actualité de l'école, événements locaux, mais aussi des sujets plus sensibles comme le harcèlement ou les conflits internationaux. Désormais diffusée en direct sur Facebook, l'émission permet de réfléchir aux codes et aux responsabilités liés à la production et à la diffusion d'un média. Un projet qui mobilise, entre autres, le français, l'éveil, l'esprit critique et les compétences sociales.

Les détails du projet : le.segec.be/RadioChocotoff



© DR

Quand des élèves font leur cinéma

À l'école Saint-Joseph d'Ohain, les élèves de 6^e primaire ont appris à faire du cinéma en réalisant leur propre film. À l'origine du projet, une envie d'explorer autrement l'histoire du village et le patrimoine local. Avec leur enseignant Yves Paul Muret et l'aide d'anciens élèves à la réalisation, ils ont imaginé un scénario mêlant histoire locale, harcèlement scolaire, enquête policière et voyage dans le temps. Avant de passer devant la caméra, les élèves ont découvert les différentes étapes de la création cinématographique. De l'écriture du scénario aux dialogues en passant par les gestes et déplacements des personnages, le storyboard ou encore le tournage... Puis leurs anciens camarades ont assuré plus de 300 heures de montage. Jusqu'à accueillir François Damiens, ancien élève de l'école, dans le rôle de Victor Hugo. Au-delà de la réalisation d'un film, le projet a permis aux élèves de se confronter concrètement au langage audiovisuel et à ses codes, tout en mobilisant la conjugaison, la grammaire, la diction, l'expression orale et la mémorisation. Une manière de devenir, le temps d'un projet, à la fois spectateur, acteur et créateur d'images.

Les détails du projet : le.segec.be/LasneFilmEcole

Un parcours « gaming » intégré à l'informatique de gestion

Entrées libres s'était également rendu en 2024 à l'Institut Sainte-Anne de Gosselies. Une école qui avait proposé aux élèves de l'option informatique de suivre un parcours « gaming », à côté du parcours classique d'informatique de gestion. Les élèves y développent les mêmes compétences, mais en utilisant la programmation et le codage à travers des projets plus concrets comme un logiciel de gestion des bâtiments de l'école, la création d'un site web sous forme de Pokédex, la refonte du système d'inscriptions pour l'école,

des ateliers via *Minecraft* ou encore un projet de construction d'une borne d'arcade. Au départ du projet, on retrouvait un partenariat avec la HELHa, qui propose un bachelier en 3D temps réel. Mais aussi des rencontres entre élèves et étudiants pour préparer la transition vers le supérieur. Lancé en 5^e et 6^e secondaires, le parcours avait d'emblée trouvé son public la première année avec 26 élèves inscrits.

Les détails du projet : le.segec.be/JeuxVideoinformatique