

ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Comprendre l'information plutôt que la consommer

Avec l'Office régional de promotion du cinéma (ORPC), la Ligue de l'enseignement de l'Oise multiplie les projets d'éducation aux médias numériques par la pratique. Dernier-né, un atelier de vidéo en ligne qui parodie, pour mieux les déconstruire, les théories du complot. Drôle et efficace !

« Les Illuminati, le football, les aliens et les hooligans, et si tout était lié ? Une révélation en vidéo des jeunes de l'Unité éducative d'activité de jour de Montataire. » Sur le compte Facebook de l'Office régional pour la promotion du cinéma (ORPC), le premier épisode des « Complots radicalement bidons » est un drôle de cas d'école. Aucun ingrédient de la vidéo complotiste ne manque : voix off transformée, musique anxiogène, images piochées sur le Web, pseudo-études scientifiques... et, bien sûr, une terrible machination enfin dévoilée. On tremble ? Non, on rit de bon cœur à voir les grosses ficelles de cette improbable conspiration à l'œuvre.

DÉCONSTRUIRE UNE THÉORIE DU COMLOT

« Il est très difficile de démontrer rationnellement, un à un, les arguments d'une théorie du complot. Notamment en raison du "biais de confirmation" : notre cerveau cherche toujours à valider – et non à infirmer – ce en quoi nous croyons (lire l'interview p. 9). Avec ces ateliers, nous expérimentons une autre réponse pédagogique : après avoir travaillé sur la notion d'information fiable, nous invitons les jeunes à

construire un faux complot pour ringardiser le format », explique Olivier Magnin, responsable de l'ORPC. L'association, véritable secteur de l'éducation à l'image et aux médias au sein de la Ligue de l'Oise, a développé ces dernières années différents projets audiovisuels d'éducation aux médias en ligne. Avec une constante : mettre les jeunes en situation de « fabriquer » – et non plus seulement de consommer – de l'information.

ÉTHIQUE ET DÉONTOLOGIE

Exemple avec les « JTL », des journaux télévisés 100% lycéens : en huit séances de trois heures, les élèves réalisent un journal télé encadré par l'un des quatre animateurs-réalisateurs de l'ORPC. Réflexion sur l'information, choix éditoriaux, réalisation des sujets, présentation face caméra... Les élèves sont « mis en situation de réflexion et de responsabilité par rapport à ce qu'ils produisent et publient », précise Linda Morin, l'une des animatrices de l'Office. Des efforts couronnés, en mars dernier, du prix académique MédiaTiks organisé par le Clémi : le JT réalisé au lycée Sainte-Sophie de Bohain-en-Vermandois (Aisne) a été récompensé dans la catégo-

rie « meilleur média numérique lycéen ».

Autre projet en développement, la Web TV « Allô le monde ici Noyon ». Lancée en mai 2016, cette plate-forme en ligne d'informations locales est animée par un comité éditorial d'habitants et alimentée par les sujets de jeunes reporters formés par les animateurs de l'ORPC. Les enjeux, explique Olivier Magnin, vont bien au-delà de la simple animation d'un média de proximité : « Internet a bousculé le rapport à l'information et à la citoyenneté. L'information se diffuse majoritairement

de façon horizontale, via les réseaux sociaux, sans être validée par une rédaction. Dès lors, le journalisme doit faire l'objet d'une pédagogie. »

Ce travail d'éducation aux médias, la fédération de l'Oise s'appête également à le renforcer à Méru, dans le quartier prioritaire de la Nacre : elle y ouvrira en octobre une Maison des expressions et de la jeunesse. Ce lieu d'échanges et de création numérique réunira un Point Information Jeunesse, un Laboratoire d'initiatives citoyennes et un « Fab Lab » équipé des dernières technologies. « Nous allons confor-

ter ce travail de prévention autour des risques liés aux réseaux sociaux, précise Slimane Bouraya, secrétaire général de la fédération 60. De jeunes volontaires en service civique⁽¹⁾ accompagneront les habitants à l'utilisation de ces outils. Notre objectif, c'est qu'il y ait une accessibilité forte, et à tous les âges, au numérique. »

• Aurélia Sevestre

(1) Issus du programme national de la Ligue de l'enseignement « les D-Codeurs », en faveur de l'inclusion numérique.



© ORPC

ÉVÉNEMENT

« Miser sur l'aspect ludique des nouvelles technologies »

Ludovia, l'université d'été du numérique éducatif, prépare sa 14^e édition, du 22 au 25 août en Ariège. Trois jours d'échanges créatifs et de retours d'usages autour des nouvelles pratiques pédagogiques numériques.

Coup d'œil sur le programme avec **Éric Fourcaud**, son fondateur⁽¹⁾.

Les Idées en mouvement : En la nommant Ludovia, vous avez choisi de placer cette université d'été sous le signe du jeu. Pourquoi ?

Éric Fourcaud : Parce que les élèves apprennent mieux en

s'amusant. Comment leur apprendre l'usage du monde à l'ère du numérique ? Quels sont les meilleurs dispositifs pour les faire progresser ? Ces questions nous animent, à Ludovia, depuis le début. En outre, s'il existe dé-

sormais de nombreux événements autour du numérique éducatif, nous restons les seuls à proposer une université d'été avec de tels formats d'échanges, créatifs et ludiques. Pendant trois jours, dans une ambiance festive,

des enseignants, des chercheurs, des éditeurs... vont se croiser dans ce village de 1 500 habitants d'Ax-les-Thermes (Ariège) pour parler de pratiques éducatives avec le numérique.

Quel est le programme ?

À l'heure où les nouvelles formes de pédagogie « à l'horizontal » se développent, nous avons retenu pour thème de cette édition : « Partages, échanges et contribution ». Ce sera le fil conducteur des événements associés à l'université, comme notre colloque scientifique. Et plus de 150 intervenants animeront des « explorecamps » pour faire découvrir de nouveaux dispositifs éducatifs, des « labcamps » pour montrer ce que fait la recherche

en lien avec les classes, des « fabcamps » pour apprendre à fabriquer ses propres outils pédagogiques, etc. Canopé pourra proposer un atelier sur la robotique, les Twictonautes, une séance de formation à leur dispositif d'apprentissage de l'orthographe avec Twitter. La Ligue de l'enseignement, quant à elle, tiendra un séminaire et proposera des animations autour de son programme les « D-Clics numériques ».

• **Propos recueillis par A. S.**

www.ludovia.org
http://d-clicsnumeriques.org/

(1) Également directeur de publication de Ludomag, le magazine en ligne dédié à l'actualité du numérique éducatif.