



INTRODUCTION

En tant qu'adultes, aborder des questions liées aux réseaux sociaux et aux usages numériques des jeunes, c'est clairement considéré comme une démarche engageante. D'abord, parce que ça nous confronte à une réalité qui n'est pas la nôtre. Ensuite, parce que ça nécessite une remise en question de notre position et enfin, parce que ça touche à des enjeux souvent bien plus profonds que la soi-disant légèreté qu'inspirent ces divertissements.

Ce dossier pédagogique se veut être une ressource solide et pertinente pour entamer le jeu de cartes avec vos élèves (ou vos jeunes, selon la structure pour laquelle vous travaillez). Toutes ces bases théoriques et réflexives vous permettront de relancer le débat et d'aborder des questions essentielles dans le développement d'une éducation aux médias critique, citoyenne et responsable. Mais elles vous aideront également à assumer une certaine posture d'écoute et d'empathie pour permettre d'accompagner au mieux les jeunes dans l'expression de leur réalité.

Avec ce dossier pédagogique, l'idée est d'aller à l'essentiel, straight to the point comme on dit. Il sera donc divisé en 3 parties :

1. La présentation du jeu : les 3 «pourquoi ?»
2. Quelle posture adopter ?
3. Les bases théoriques pour chacune des thématiques (LES FICHES)

POURQUOI CE JEU ?

Vous vous demandez certainement pourquoi nous avons décidé de développer ce jeu.

La première raison est une demande de terrain. Les enseignantes mais également toutes les personnes qui encadrent les jeunes sont confrontées à une réalité : les jeunes et leurs interactions avec les réseaux sociaux. C'est un fait. En tant qu'adultes, nous n'utilisons pas Instagram de la même manière qu'un ado de 15 ans. C'est un fait et ce n'est pas grave. Justement, c'est plutôt riche. Mais pour pouvoir les accompagner au mieux, il faut être outillées et formées. Et c'est ici que le bât blesse : les profs n'ont plus le temps de se former à toutes les nouveautés que la société impose. Entre l'éducation aux médias, l'environnement, le nouveau référentiel de compétences, les questionnements internes aux structures, etc., vous ne savez plus où donner de la tête et où mettre votre énergie. Ce jeu (accompagné de son dossier pédagogique) est une manière détournée et ludique de se former aux questions et enjeux de l'éducation aux médias.

Ensuite, on voudrait considérer les réseaux sociaux pour ce qu'ils sont : des outils. Et comme tout outil, si on ne l'utilise pas correctement, on se fait mal. Vous connaissez la métaphore du marteau ? Si je prends un marteau pour planter un

clou dans le mur, tout va bien (attention les doigts quand même). Si je prends ce même marteau et m'en sers pour me frapper la tête, qui blâmez-vous ? Le marteau ou vous ? Et bien, c'est un peu la même chose avec les réseaux sociaux. Instagram, TikTok et consorts sont de formidables vecteurs d'information et de divertissement. Et même s'ils ont des traits intrinsèques parfois inquiétants (comme le marteau qui peut faire mal si on tape à côté), l'objectif est avant tout d'accompagner les jeunes (et les moins jeunes aussi) à une meilleure connaissance et une utilisation plus citoyenne de ces plateformes.

On notera aussi qu'on voulait, avec ce jeu et surtout avec ce dossier pédagogique, permettre aux profs d'adopter une posture d'écoute, de bienveillance et de prévention. Nos jobs actuels et passés nous ont permis de comprendre une chose (entre autres) : quand on aborde ces questions avec les jeunes avec une posture anxigène, descendante et culpabilisante, les possibilités de discussion sont très limitées. Les ados, en plus de devoir gérer leur vie sociale, leurs notes scolaires, leurs relations amicales, amoureuses et familiales, leurs activités extra scolaires, etc. doivent aujourd'hui gérer leur identité numérique. S'ils sentent le jugement ou la réprimande, ils ne se sentiront pas dans un espace safe pour raconter leurs histoires et/ou leurs problèmes. D'ailleurs, si vous avez un souci dans votre vie et qu'en en parlant autour de vous, on vous rétorque « bah oui, je te l'avais dit », que ressentirez-vous ? De la culpabilité. Ça résout quoi ? Absolument rien. Ça amplifie le problème plutôt que de dépenser de l'énergie à trouver des solutions.

Enfin, on a aussi envie de dédramatiser les réseaux sociaux. Oui, Insta, TikTok, Snap et même Facebook (ok boomer), c'est fun ! La sur-médiatisation de ces plateformes les enferment dans des cases qui crient au

« danger » parce que leurs caractéristiques intrinsèques de diffusion massive, de partage et de réactions peuvent être mal utilisées, dans des contextes négatifs, voire très négatifs. Mais n'oublions pas que ces mêmes réseaux offrent de vraies opportunités de rencontres, d'informations, d'échanges, de découvertes et de communauté.

On aime montrer [cette vidéo d'archives de l'INA](#). Le présentateur du journal télévisé y va de ce commentaire: « Depuis 18 mois environ, on voit en France des hommes et des dames aussi bien, qui ont sur les oreilles un casque leur permettant d'écouter la musique même dans les bruits de la circulation : ce sont des walkmans. »

Chaque nouvel outil produit un cycle qui se répète : on découvre, on critique, guidé par la peur, on apprivoise l'outil, on l'intègre et le focus anxigène se porte sur une autre nouveauté. Il suffit de voir comment Snapchat et TikTok qui ont provoqué des tollés ont été évincés par l'arrivée de ChatGPT.

Alors, plutôt que de prendre peur et de critiquer, discutons avec celles et ceux qui les connaissent bien mieux que nous les connaissons. On va essayer de détricoter toute cette torpeur autour du grand méchant loup (aka, les réseaux sociaux et surtout les nouveaux).

POURQUOI CE NOM?

Quand on reçoit un message sur Whatsapp, un réel sur Insta, un Snap sur (roulements de tambours) Snapchat, on peut y réagir très rapidement avec un emoji, une réaction pré-enregistrée ou même un GIF. Une seconde, c'est le temps qu'il faut pour donner son ressenti vis-à-vis d'une information qui nous est envoyée. On répond très souvent du tac au tac. D'où le nom de ce jeu : TAKOTAK.

Mais que penser des emojis pour exprimer sa pensée ? En réalité, il y a 2 écoles. L'une pense que c'est réducteur et l'autre pense que c'est une nuance. Et nous, on est plutôt du second point de vue, à une subtilité près. On s'explique.

Parfois, cette réduction d'émotions à une simple image graphique est suffisante parce qu'aucune équivoque n'est permise : effectivement, si c'est drôle, répondre par un bonhomme qui pleure de rire semble plutôt pertinent. Si le message qu'on reçoit est doux, répondre par un emoji entouré de cœurs semble opportun. Mais il arrive que les emojis utilisés seuls soient polysémiques, c'est-à-dire qu'ils peuvent revêtir plusieurs sens. Un like veut-il dire « je suis d'accord » ou « j'aime » ? Un emoji tordu de rire signifie-t-il « trop marrant » ou « je me moque » ? Un cœur rouge est-il synonyme d'un amour ou d'une amitié forte ?

La panoplie d'emojis (3600 quand même) est porteuse de nuances lorsqu'elle accompagne une autre forme de communication. D'ailleurs, ceux-ci ne remplacent pas vraiment du texte mais plutôt une communication non verbale et gestuelle. Un « bonjour » écrit sans ponctuation d'émotion semble plutôt formel, voire fermé. Alors qu'un bonjour suivi d'un emoji souriant renvoie une image d'une personne accueillante et plutôt chaleureuse. Ces caractères imagés utilisés seuls sont plutôt limitants alors qu'associés à d'autres formes d'expression, ils véhiculent un surcroît de sens.

L'émoticône (ou l'emoji) ne remplace pas une verbalisation possible, elle remplace un geste susceptible d'accompagner un énoncé verbal pour le nuancer. Elle n'appauvrit pas la langue mais elle fonctionne en interaction avec la langue, comme nos gestes. La communication, ce n'est pas seulement quelque chose

de verbal, «c'est une interaction entre la langue, le geste, les mimiques.» (Pierre Halté, docteur en Sciences du langage).

C'est donc tout l'objectif de ce jeu : combiner l'oral et le visuel/gestuel pour permettre d'abord une expression plus nuancée de ses propos, ensuite, pour offrir un espace d'échanges pour tout le monde (chacun-e n'est pas toujours à l'aise pour prendre la parole et les emojis leur offrent donc un espace d'expression) et enfin, pour développer des compétences de débat et donc d'écoute et d'empathie.

LA LUDOPÉDAGOGIE AU SERVICE DE LA CITOYENNETÉ

Dans le document qui définit le socle de compétences en Fédération Wallonie-Bruxelles, un point concerne le cours d'éducation à la philosophie et la citoyenneté. En effet, ces leçons entendent « favoriser le vivre-ensemble. Elles doivent permettre à chaque élève de se développer en tant que personne et en tant que citoyen-ne et s'inscrivent dans les objectifs généraux du Décret « Missions » (article 6). L'objectif de l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté est le développement de compétences et savoirs relatifs à l'éducation philosophique et éthique, à l'éducation au fonctionnement démocratique, ainsi qu'à l'éducation au bien être. »

QUE DE VISIONS !

Les compétences visées par notre jeu répondent précisément aux différents objectifs du référentiel :

1. construire une pensée autonome et critique
2. se connaître et s'ouvrir à l'autre
3. construire la citoyenneté dans l'égalité en droits et en dignité
4. s'engager dans la vie sociale et l'espace démocratique

TAKOTAK permet :

- d'énoncer un point de vue (compétence 2),
- d'exprimer sa pensée en la construisant pour qu'elle soit compréhensible aux autres de son groupe (compétence 1),
- d'écouter ses pairs et considérer leur point de vue pour l'intégrer à ses propres représentations ainsi que d'entamer un débat dans la bienveillance et le respect de chacun-e (compétence 3)
- de s'outiller au mieux en ce qui concerne l'éducation aux médias et de devenir, par conséquent, un-e CRACS (un-e citoyen-ne responsable, actif-ve, critique et solidaire).

POURQUOI 7 MINUTES DE DÉBAT ?

C'est le moment où on ressort nos vieux dossiers de l'unif sur les méthodologies. Mais promis, on va être rapide.

Il existe une théorie, développée en 1981 par Doise et Mugny, qui s'appelle le socio-constructivisme. En très bref, nos connaissances, nos compétences sont développées par nos interactions avec les pairs parce que leur point de vue va entrer en « conflit » avec nos propres idées de base. Ce qui va créer un déséquilibre inter-personnel et intra-personnel qui remettra en question notre positionnement. Et si les conditions sont favorables, on reconsidère son propre avis et celui des autres pour reconstruire une nouvelle pensée, plus riche et plus nuancée. On a dit qu'on allait résumer au mieux, c'est pas mal hein ?

Mais pour que cette prise en compte de l'autre se fasse sans s'oublier soi-même, l'environnement d'expression doit être optimal. Comment faire ?

Redéfinir le cadre du débat, c'est-à-dire un espace bienveillant d'échanges. Ce qui ne signifie pas qu'il s'agit de détruire les avis des autres et d'être dans le conflit. Nous ne sommes pas dans un tribunal où chacun-e tente de convaincre les autres.

On utilise dans ce dossier pédagogique le mot « débat » parce qu'il est plus connu mais la bonne terminologie voudrait qu'on parle de controverse, qui a une portée plus coopérative que compétitive. On rappelle donc que dans l'échange d'avis, il n'y a pas un-e gagnant-e, tous les avis sont les bienvenus. Il y aura certainement des rappels à la loi qui expliquent que certains comportements sont légalement punissables et éthiquement problématiques.

Des petits groupes hétérogènes dans lesquels chaque jeune se sent libre de s'exprimer. Si votre classe connaît des problèmes de harcèlement, il sera nécessaire de faire attention à la composition des sous-groupes. De la même manière, certaines personnalités et manières d'interagir prennent plus de place que d'autres. On vous invite à découvrir les 5 formes de gestion de conflit représentées par des animaux. Le requin a tendance à rivaliser, la tortue à éviter, l'ours à céder, la chouette à collaborer et le renard à user des compromis.

Les 7 minutes de diffusion permettent justement d'exprimer son point de vue sans que des schémas d'évitement ou de rivalité ne se mettent en place de manière structurelle. La parole est donnée à tout le monde ce qui entraîne quelques ping-pong de débat. Et puis, au-delà de 7 minutes de discussion autour d'un sujet, souvent on tourne en rond ou alors, on a bifurqué sur un autre sujet (ce qui est plutôt génial vu que tout est connecté).

Stimuler l'écoute active : il ne s'agit pas seulement de ne pas couper la parole (ce qui est essentiel) mais bien d'écouter réellement la personne qui parle et non, de la laisser parler pour permettre de retourner à sa propre pensée et de construire son argument. Des formulations de phrases telles que « J'entends ce que tu dis mais », « j'entends ce que tu dis et d'ailleurs ça me fait penser à... » témoignent d'une écoute plus active qu'un argument qui arrive 5 minutes plus tard.

Et ces manières de fonctionner sont résumées dans le jeu par la carte «charte» qui reprend 8 règles à respecter :

1. **Participation** : je participe de manière active et je suis personnellement impliqué-e dans le bon fonctionnement du jeu
2. **Sincérité** : je donne mon avis sincèrement et honnêtement, j'essaie de ne pas être trop influencé-e par le regard des autres
3. **Respect** : je respecte le point de vue des autres qui n'est pas forcément le même que le mien
4. **Bienveillance** : j'écoute, je réagis et je donne mon avis en douceur et avec gentillesse
5. **Empathie** : je m'efforce de me mettre à la place de l'autre, dans son contexte de vie et j'imagine les expériences qu'il ou elle a pu vivre
6. **Ecoute active** : j'écoute avec attention ce que les autres disent et je m'assure que j'ai compris leurs messages
7. **Liberté** : je me permets de ne pas répondre à toutes les questions si cela me gêne ou me stresse
8. **Fun** : je m'éclate quand même :D

LA POSTURE DE L'ENSEIGNANT·E ET DE L'ENCADRANT·E JEUNESSE

Les quelques phrases précédentes proposent un cadre à définir avec les jeunes pour qu'ils soient en confiance, dans un espace safe et bienveillant. Mais cet environnement n'est pas seulement défini par les pairs, il l'est également par vous, en tant que médiateur et médiatrice du contenu, des débats et des sujets traités.

● L'ouverture et le non jugement :

Dans une fiche pédagogique à propos de l'éducation à l'EVRAS, Pascal Minotte, psychothérapeute et chercheur au CRéSam (centre de référence en santé mentale) le dit parfaitement : l'ouverture

et le non-jugement définissent les bases de la posture du professionnel engagé (et de la professionnelle engagée) dans l'accompagnement et l'éducation des jeunes. Cette démarche compréhensive passe par une curiosité bienveillante et une reconnaissance du sens donné par les jeunes à leurs usages des outils numériques.

● La remise en question de ses propres pratiques :

Il y a une tendance générale des adultes à penser que leur génération était meilleure, leur musique moins répétitive (salut les Beatles), leurs hobbies plus sains, etc. Les smartphones et les réseaux sociaux font partie intégrante de la vie des jeunes et des nôtres également. Ne soyons pas hypocrites. Mais il est vrai que, ce que nous faisons, nous, adultes sur Whats'App ou sur Instagram pour les plus initié-es, ne ressemble en rien à ce qu'un-e ado de 15 ans utilise, envoie ou visionne. Il est essentiel de rappeler que l'animation porte sur les usages numériques des jeunes, leur expérience et leur vécu (mais on peut aussi profiter de certaines théories du dossier pédagogique sur le droit à l'image, par exemple, pour s'instruire nous-même et arrêter de faire des photos du bébé de nos meilleurs amis et de les envoyer sur WhatsApp ou de les publier en story sur Instagram).

● Être orienté-e positif/positive et solutions plutôt que problèmes et panique :

Les erreurs, tout le monde en fait. On l'a déjà évoqué plus haut dans les premières pages mais le climat de confiance nécessaire à ce type de jeu demande à celui ou celle qui modère d'être à l'écoute plutôt que de stigmatiser les comportements inappropriés. En d'autres termes, si une personne envoie un nude avec son visage à découvert, c'est un gros risque. Mais ne l'évoquez pas de cette manière: quelles

sont les solutions possibles? Que peut-on faire? En tant que victime mais aussi en tant que témoin ? Soyez orienté-es solutions plutôt que d'être focus sur le problème.

- S'adapter au public :

Ce jeu a été imaginé pour des jeunes de 13 à 15 ans mais on le sait, les thématiques abordées peuvent potentiellement concerner un public plus large. Si les POV ont été écrits et réfléchis avec un groupe de jeunes de 14 ans, vous êtes celui ou celle qui connaissez votre groupe. Vous pouvez donc retirer des thématiques pour n'axer le jeu que sur certains sujets. Il est de votre ressort de faire attention à la sensibilité de votre public.

- Jouer à l'horizontal :

Dans ce jeu, vous allez apprendre des élèves et les jeunes vont découvrir des concepts grâce à vous et à ce que vous allez lire dans ce dossier pédagogique. N'oubliez pas que votre rôle d'adulte suffit et que, bien que les théories évoquées dans ce document vous seront utiles pour relancer le débat et être bien préparé-es à d'éventuelles questions piège, en tant que bon-ne citoyen-ne critique, responsable et solidaire, vous êtes en mesure de gérer ce jeu. A l'inverse, soyez ouvert-es à vous instruire aux réalités de vos ados.

Bon, on rentre dans le vif du sujet maintenant !

LES FICHES

12 fiches, 12 thématiques. Elles ont été écrites en collaboration avec Action Médias Jeunes, organisation de jeunesse d'éducation aux médias, Florence Thomas, ancienne détachée pédagogique chez Action Médias Jeunes et enseignante de français aux Ursulines à Mons et Ultra Vagues (nous ;)

On aurait pu écrire un dossier pédagogique complet pour chaque thématique. Du coup, on a essayé d'être le plus concis-e possible sur l'aspect théorique et réflexif. Mais, on vous invite grandement à consulter les merveilleuses ressources produites par d'autres experts et expertes sur le sujet, dans ce tableau.

Fiche 1 - Tu veux un cookie ?

Fiche 2 - Public / privé

Fiche 3 - Gênançe

Fiche 4 - Miroir, mon beau miroir

Fiche 5 - Digital Love

Fiche 6 - Cyb3r \$3cur1ty

Fiche 7 - Le loup, la chèvre et le chou

Fiche 8 - Coïncidence ?

Fiche 9 - Pigeon

Fiche 10 - La mifa

Fiche 11 - Gamers & gameuses

Fiche 12 - Diversity

On vous rappelle aussi que le dossier est scindé en thématiques qui se soutiennent et se répondent l'une l'autre. On vous renverra donc vers d'autres fiches à lire.



E.R. : Ultra Vagues - www.ultravagues.com