




**JEUNES
ET
MÉDIAS**
PROGRAMME NATIONAL DE
PROMOTION DES COMPÉTENCES
MÉDIATIQUES

**Pour les
professionnels
de l'animation
jeunesse et
de l'école**

COMPÉTENCES MÉDIATIQUES ET ÉDUCATION OU TUTORAT PAR LES PAIRS

EXEMPLES PRATIQUES ET CRITÈRES DE QUALITÉ

Impressum

Editeur

Jeunes et médias
Plateforme nationale de promotion des compétences médiatiques
Office fédéral des assurances sociales
jugendschutz@bsv.admin.ch
www.jeunesetmedias.ch

Auteurs

Martina Späni & Klaus Petrus
En collaboration avec Olivier Steiner (HES de la Suisse du Nord-Ouest),
Rahel Heeg (HES de la Suisse du Nord-Ouest), Colette Marti (OFAS) et Liliane Galley (OFAS)

Commande (gratuite)

OFCL, Vente des publications fédérales, CH-3003 Berne
www.publicationsfederales.admin.ch, courriel : vente.civil@bbl.admin.ch
(N° d'article 318.859.f)
10.2016 3000 860389296

Disponible en français, en allemand et en italien
Mise en page : KARGO Kommunikation GmbH

1^{re} édition, octobre 2016

© 2016 Jeunes et médias – Plateforme nationale de promotion des compétences médiatiques,
Office fédéral des assurances sociales



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Département fédéral de l'intérieur DFI
Office fédéral des assurances sociales OFAS

CHÈRE LECTRICE, CHER LECTEUR,

Les médias numériques occupent le haut du pavé dans notre culture moderne des technologies de l'information et de la communication. Compte tenu de leur omniprésence dans notre quotidien – au travail, à l'école, dans les loisirs –, il est primordial que les enfants et les adolescents apprennent à en faire une utilisation sûre et responsable, autrement dit, qu'ils acquièrent des compétences médiatiques. Les parents ne sont cependant pas seuls sur ce front : les jeunes peuvent également jouer un rôle déterminant, étant donné qu'à l'adolescence, la socialisation relève en grande partie des camarades du même âge (pairs). A mesure que les jeunes grandissent, les parents et l'école passent ainsi au second plan pour ce qui est de l'utilisation des médias, devancés par le groupe de pairs. En termes de développement des compétences médiatiques à l'école et dans l'animation jeunesse en milieu ouvert, le postulat de l'éducation par les pairs est porteur d'un potentiel majeur. Pourtant, à ce jour, ce mode d'apprentissage informel reste marginal dans le catalogue d'offres proposées dans le domaine de la pédagogie des médias.

La présente brochure rend compte des principaux résultats d'une évaluation menée pour le compte de l'Office fédéral des assurances sociales et illustre à l'aide d'exemples concrets quels sont les écueils à éviter et les critères de qualité à remplir. Elle s'adresse aux professionnels de l'école et des loisirs en général, aux enseignants du secondaire I et II et aux spécialistes de l'animation jeunesse en milieu ouvert en particulier. Son but : favoriser l'émergence de projets de développement des compétences médiatiques par les pairs et donner quelques clés pour contribuer à leur succès.

Nous vous souhaitons une bonne lecture.



Ludwig Gärtner

Directeur suppléant et responsable du
domaine Famille, générations et société,
Office fédéral des assurances sociales

TABLE DES MATIÈRES

De quoi parle-t-on ?	5
01 ____ Utilisation des médias numériques et compétences médiatiques	6
Apprentissage entre pairs	6
Qu'entend-on par compétences médiatiques ?	7
02 ____ Engagement parmi les pairs : des jeunes forment d'autres jeunes	8
Qu'entend-on par engagement parmi les pairs ?	8
Formes et objectifs de l'engagement parmi les pairs	8
Défis résultant de la mise en œuvre	9
03 ____ Le projet global et les sept projets d'engagement parmi les pairs	10
Les acteurs	10
Un résultat essentiel en primeur	11
Représentations théâtrales, radio en streaming et blogs : les sept projets en bref	12
04 ____ Expériences et enseignements tirés des projets	22
Contexte de mise en œuvre	23
Collaboration au sein des projets	24
Encadrement des pairs éducateurs et tuteurs	26
Thématiques et activités des projets	28
Bilan : une approche dont la mise en œuvre est exigeante	29
05 ____ Critères de qualité : ce qui est important pour la réussite d'un projet	31
Bibliographie	34
Glossaire	35

DE QUOI PARLE-T-ON ?

Les médias numériques font depuis longtemps partie intégrante du quotidien des enfants et des adolescents : les appareils multifonctions affectent durablement leurs échanges, leurs jeux, leurs loisirs et leurs modes d'apprentissage. Parmi les vecteurs de cette mutation, le smartphone occupe une place de choix : il permet de téléphoner, de chatter, de prendre photos et films, d'envoyer des messages, de regarder des vidéos, de stocker des données et de les enregistrer sur des plateformes en ligne, de consulter l'horaire des transports publics, de se géolocaliser, de tenir son agenda, et bien plus encore.

Les médias numériques offrant une quasi infinie variété d'usages, il est difficile de prendre la mesure des opportunités qu'ils offrent, mais également des risques qu'ils comportent. Les responsables de l'éducation et de la formation réfléchissent dès lors depuis de nombreuses années déjà à la façon de développer les compétences médiatiques des enfants et des adolescents.

La présente brochure se propose de faire connaître une voie prometteuse, mais encore peu empruntée à ce jour : la promotion des compétences médiatiques des jeunes par les jeunes eux-mêmes, méthode connue sous le nom d'engagement parmi les pairs. Cette approche pédagogique a l'avantage de tenir compte du fait qu'en matière d'utilisation des médias, les jeunes préfèrent échanger au sein de leurs cercles d'amis ou de leur bande de copains, et que des processus d'apprentissage et de socialisation essentiels se déroulent dans ce contexte.

Cette brochure a pour vocation de familiariser les professionnels de l'animation jeunesse en milieu ouvert et les enseignants du secondaire I et II – de même que toute personne intéressée – avec ce type de promotion des compétences médiatiques et de les motiver à mener ce genre de projets. Elle veille à mettre en évidence tant les avantages de cette méthode que les défis qui peuvent résulter de sa mise en œuvre. Les constats qui y sont formulés reposent sur l'évaluation de sept projets d'engagement parmi les pairs menés récemment en Suisse.

Contenu et structure

Le premier chapitre montre comment les adolescents utilisent en principe les médias, en lien avec la question des caractéristiques d'un utilisateur compétent, autrement dit, quelles capacités et quel savoir-faire sous-tendent les compétences médiatiques ?

Le deuxième chapitre expose en quoi consiste l'engagement parmi les pairs, détaille pourquoi cette approche est adaptée, du point de vue conceptuel, à l'apprentissage médiatique des jeunes, et donc pourquoi elle se prête bien à la promotion de leurs compétences médiatiques.

Le troisième chapitre présente sept projets concrets qui exploitent l'éducation ou le tutorat par les pairs avec la promotion des compétences médiatiques en ligne de mire. Réalisés en Suisse, ils ont été évalués avec pour toile de fond cette question : sont-ils effectivement propices à l'acquisition de compétences médiatiques ?

Le quatrième chapitre passe en revue les expériences et conclusions tirées de ces projets, en illustrant les difficultés rencontrées, les succès obtenus, les facteurs de réussite et les aspects sous-estimés.

Le cinquième chapitre énonce les caractéristiques d'un projet réussi et vise à aider ceux qui entendent lancer un projet solide sur le thème des médias numériques avec des jeunes.

01_UTILISATION DES MÉDIAS NUMÉRIQUES ET COMPÉTENCES MÉDIATIQUES

Apprentissage entre pairs

L'étude JAMES examine tous les deux ans le comportement des jeunes en matière d'utilisation des médias en Suisse en s'efforçant de dégager des tendances. La participation majeure des adolescents à l'espace de communication virtuel ne fait pas l'ombre d'un doute : la quasi-totalité des jeunes Suisses âgés de 12 à 19 ans possèdent leur propre smartphone et environ trois quarts d'entre eux disposent en outre d'un ordinateur personnel. Près de 90 % ont par ailleurs créé un profil sur un réseau social comme Facebook ou Twitter et, à quelques exceptions près, ils ont tous accès à Internet depuis leur domicile.

Mais comment acquièrent-ils au juste leurs compétences médiatiques, comment se passe leur socialisation médiatique ? Alors que les enfants appréhendent les médias principalement en observant et en imitant les adultes, les adolescents préfèrent échanger au sein de groupes de

jeunes de leur âge, si bien que lorsqu'ils sont confrontés à un problème dans ce domaine, ils s'adressent généralement à leurs amis. Les études scientifiques ont ainsi révélé qu'à mesure que les jeunes grandissaient, les adultes – à commencer par ceux du cercle familial et scolaire – perdaient en influence en ce qui concerne l'utilisation des médias numériques.

Les responsables de l'éducation et de la formation ont largement pris conscience du fait que l'utilisation des médias numériques présente des opportunités, mais également des risques. Ils sont donc très attentifs à la prévention de ces risques et s'évertuent à protéger les jeunes des conséquences délétères que les médias peuvent avoir. Néanmoins, avec un peu de recul, on s'aperçoit qu'en réalité, utiliser les médias de manière compétente implique de recourir à tout un éventail incontournable de capacités et de connaissances, ce qui n'est certes pas dénué de risques, mais qui est surtout porteur de nombreuses opportunités.



Qu'entend-on par compétences médiatiques ?

Quiconque exige des compétences médiatiques ou tente de les définir se retrouve face à un monde médiatique multi-forme modelé par la langue, les vidéos, les photos et les sons d'individus ou de groupes, et utilisé à des fins aussi bien sociales que politiques et économiques. Le défi pédagogique consiste donc à analyser cet univers complexe et à le hiérarchiser de sorte à voir des axes pédagogiques se profiler. Qu'est-ce qu'une personne doit savoir, ou savoir faire, notamment pour télécharger une photo sur Instagram, organiser sa page Facebook, faire la différence entre des amis virtuels et des vrais amis ou évaluer l'objectivité d'une information ?

Autrement dit, qu'entend-on par compétences médiatiques ? Le pédagogue des médias Heinz Moser en distingue quatre types :

Compétences techniques : apprendre les bases techniques

Si vous ne savez pas comment allumer un téléphone mobile, vous ne pourrez pas passer de coup de fil. De même, si les notions de maliciels, de courriels de hameçonnage ou d'antivirus vous sont étrangères, vous ne tarderez pas à devoir réinstaller votre ordinateur. Par compétences techniques, on entend les aptitudes qui permettent d'utiliser les médias numériques au quotidien. Quiconque ambitionne de naviguer dans le monde numérique doit assimiler des connaissances de base afin de pouvoir utiliser matériel et logiciels, réaliser des travaux de maintenance et d'installation et comprendre certains termes techniques.

Compétences culturelles : maîtriser les formes d'expression

Gigantesques et dynamiques, les espaces qu'offrent les médias numériques appellent à être utilisés et organisés, ils invitent à la découverte. Toutefois, dès lors que l'on n'aspire plus uniquement à sillonner le labyrinthe de la toile au hasard des clics, il faut apprendre à naviguer dans ce macrocosme et

savoir quels outils facilitent son organisation. Il faut également acquérir la maîtrise de certains codes – les hashtags des tweets pour ne citer que ceux-là –, des symboles graphiques, des photos, des vidéos, des textes et des morceaux de musique. Ces éléments sont en effet créés par tout un chacun, avant d'être copiés, modifiés, mis en lien, envoyés et republiés. Pour communiquer efficacement, il faut connaître les formes d'expression propres au média choisi : un SMS n'est pas un tweet, qui n'est pas un article de blog, pas plus qu'un post sur Facebook, etc. Par compétences culturelles, on entend donc les connaissances relatives à ces éléments et formes typiques d'expression esthétiques et sociétales des médias.

Compétences sociales : s'impliquer

Les médias numériques donnent aux internautes la possibilité d'établir et d'entretenir des liens sociaux, d'exprimer leur avis, de voter dans le cadre d'enquêtes, de participer à des groupes ou encore d'en constituer un auquel on attribue les objectifs de son choix. Par compétences sociales, on entend donc l'aptitude à communiquer et coopérer en utilisant les médias numériques. Notons qu'il ne s'agit ici pas uniquement d'être capable de faire valoir ses opinions et désirs ou de développer des projets, mais également de cultiver le respect dans ses rapports de communication et d'éviter toute forme de discrimination, en se gardant de pratiquer le harcèlement ou de tenir des propos racistes.

Compétences réflexives : prendre de la distance

Cette catégorie de compétences est le cœur de cible de la majorité des initiatives d'éducation aux médias. Les compétences réflexives comprennent la capacité à faire preuve d'autocritique dans son utilisation des médias, tout en ayant conscience de la dimension politique (lobbying), économique et sociale des médias numériques. Au rang de celles-ci figure encore l'aptitude à juger de l'objectivité et de la pertinence des informations transmises. Savoir garder une distanciation réflexive et critique est en effet une condition sine qua non pour utiliser ces médias à bon escient, sans danger et dans un esprit constructif.

02 _ ENGAGEMENT PARMIS LES PAIRS : DES JEUNES FORMENT D'AUTRES JEUNES

L'ensemble du programme visant à développer les compétences médiatiques par l'éducation ou le tutorat par les pairs est fondé sur un constat : les jeunes préfèrent discuter de leurs expériences autour des médias numériques avec leurs amis qu'avec des adultes. Mais comment veiller à ce que ces compétences soient effectivement développées si, en tant qu'adulte, on est exclu du groupe de jeunes ? C'est là que l'approche de l'engagement parmi les pairs prend tout son sens.

Qu'entend-on par engagement parmi les pairs ?

Le terme anglais de «peer», qui correspond à celui de pair en français, désigne des personnes de même âge mises sur un pied d'égalité, si bien qu'il a été habilement paraphrasé en «others like us». Les sciences sociales l'ont popularisé dans les années 1970 en l'associant en premier lieu aux jeunes : le groupe de pairs a été envisagé comme un espace de socialisation digne d'intérêt également du point de vue de la psychologie du développement. Les groupes de jeunes sont un lieu de sécurité et un point de repère, dans lesquels les adolescents ont l'occasion d'apprendre et de tester de nouveaux schémas de comportement. Enfin, les bandes de copains aident les individus à se détacher du milieu familial.

C'est à la faveur des études et des théories sur les groupes de jeunes et leurs cercles d'amis qu'est née la forme d'intervention autonome baptisée «engagement parmi les pairs». Elle repose sur l'idée suivante : des jeunes appartenant au groupe cible sont formés pour transmettre à leurs camarades des informations sur des thématiques spécifiques et les inciter à débattre de leurs propres comportements à cet égard, le but étant que la dynamique de la discussion commune sorte des sentiers battus. C'est précisément parce que le groupe est placé sous le signe de la parité et de la familiarité que ses membres doivent pouvoir aborder ouvertement des thèmes délicats comme la

dépendance ou la sexualité, ce qu'ils font moins volontiers avec les adultes, compte tenu de la relation hiérarchique qui prévaut dans ce cas.

Formes et objectifs de l'engagement parmi les pairs

L'engagement parmi les pairs s'articule autour de différentes approches méthodologiques : le tutorat par les pairs prévoit une séparation nette des rôles entre les pairs tuteurs et les pairs apprenants étant donné que les premiers sont appelés à véhiculer des contenus clairement définis ; il est plus fréquent dans les contextes formels comme l'école. L'éducation par les pairs désigne, elle, un échange d'informations et d'expériences plus informel placé sous la houlette de jeunes spécialement formés à cet effet (des pairs éducateurs) ; elle a davantage cours dans des contextes plus souples, à l'instar de l'animation jeunesse en milieu ouvert. Il existe une troisième catégorie d'engagement parmi les pairs, appelée conseils entre pairs, dans laquelle un jeune fait office d'interlocuteur en cas de problèmes relevant par exemple du cyberharcèlement ; on la retrouve dans les deux types de contextes cités plus haut. Si les jeunes s'investissent en plus en tant qu'intermédiaires dans le traitement de ces problèmes et la recherche de solution, on parlera alors de médiation par les pairs.

L'objectif de l'engagement parmi les pairs en général – du tutorat et de l'éducation par les pairs en particulier – est double : il s'agit premièrement de permettre aux jeunes de s'approprier des connaissances et des compétences et de les encourager à remettre en question leurs préjugés, voire à modifier leurs comportements. Or c'est justement la formation de jeunes par d'autres jeunes qui offre le cadre le plus propice à cela. Deuxièmement, ces dispositifs ont pour vocation de favoriser le développement de la personnalité des adolescents et de renforcer leur confiance en eux.

Défis résultant de la mise en œuvre

Dans l'animation jeunesse en milieu ouvert comme dans les classes, recourir à l'éducation ou au tutorat par les pairs se révèle presque systématiquement être une entreprise hautement périlleuse. Il faut tout à la fois former des pairs éducateurs ou tuteurs – ce qui suppose souvent l'intervention et l'expertise d'adultes –, et leur laisser une marge de manœuvre aussi large que possible, afin qu'ils intègrent leurs idées et expériences au projet et le réalisent ainsi d'une manière qui leur semble intéressante et fructueuse.

Cet exercice de funambule a valu à l'engagement parmi les pairs d'être sous le feu des critiques ; ses détracteurs y voient en effet le risque que les pairs éducateurs soient instrumentalisés par les adultes. Cela serait le cas notamment lorsque le professionnel oriente le projet exclusivement sur le danger que présentent les médias numériques, afin de faire passer son message de prévention auprès des adolescents. D'autres dénoncent le fait que le pair éducateur serait précocement embrigadé dans l'arsenal pédagogique, transformé en quelque sorte en professeur auxiliaire. Enfin, d'autres font valoir que le choix des pairs éducateurs ou tuteurs ne serait pas neutre, puisqu'il se porterait fréquemment sur des jeunes déjà rompus aux médias numériques, creusant ainsi le fossé qui les sépare déjà des pairs apprenants.

Les critiques adressées à ce modèle sont des obstacles à prendre au sérieux, d'autant qu'elles soulèvent des débats importants. On ne peut cependant en déduire que l'éducation ou le tutorat par les pairs ne sont pas adaptés au développement des compétences médiatiques des jeunes. Comme l'illustrent les chapitres suivants, ces défis peuvent également réserver de précieuses opportunités.

«C'est gagnant-gagnant: j'ai pu apprendre quelque chose et transmettre mes connaissances à d'autres. C'est juste parfait pour moi!» (Un pair tuteur du project Peer-Media-Educator)

03_ LE PROJET GLOBAL ET LES SEPT PROJETS D'ENGAGEMENT PARMIS LES PAIRS

Les acteurs

La question de savoir si l'approche d'engagement parmi les pairs est de nature à favoriser le développement des compétences médiatiques des jeunes a été très peu investiguée et expérimentée jusqu'à présent. Dans cette perspective, l'Office fédéral des assurances sociales (OFAS) a soutenu, entre 2011 et 2014, un total de sept projets de pair à pair réalisés en Suisse alémanique, en Suisse romande et au Tessin. Ce projet global s'est déroulé dans le cadre du programme national Jeunes et médias avec le concours de la Fondation Jacobs. L'objectif des projets était de consolider les compétences médiatiques de jeunes âgés de 12 à 18 ans au moyen de projets d'éducation ou de tutorat par les pairs.

Pour pouvoir en dégager des résultats empiriques, ces sept projets ont fait l'objet d'un suivi et d'une évaluation, assurés par le département de travail social de la Haute-Ecole spécialisée de la Suisse du Nord-Ouest. Le mandat consistait à répondre à la question suivante : sous quelle forme, à quelles conditions et dans quel contexte (école ou animation jeunesse en milieu ouvert) l'éducation ou le tutorat par les pairs est une approche propice pour développer les compétences médiatiques des jeunes ?



Un résultat essentiel en primeur

Anticipons un peu en dévoilant dès à présent un des principaux résultats de l'évaluation : le potentiel d'un projet ne dépend pas d'un contexte, d'une structure de projets ou de conditions institutionnelles donnés. Le succès peut aussi bien être au rendez-vous dans le secondaire I que dans une institution de formation professionnelle, dans une école publique ou privée que dans l'animation jeunesse en milieu ouvert, que le groupe de jeunes préexiste ou qu'il soit constitué pour l'occasion ; le choix de la thématique n'est pas davantage déterminant. La réussite dépend essentiellement de la planification du projet et de sa mise en œuvre au cas par cas. Pour en savoir plus sur les défis concrets qui ont émaillé les projets et les solutions qui y ont été apportées, rendez-vous aux chapitres 4 et 5. Mais avant cela, place à une brève présentation de chacun des sept projets.

Plateforme nationale Jeunes et médias

L'objectif de la Confédération est de permettre à tous les enfants et adolescents résidant en Suisse, de même qu'aux adultes chargés de leur instruction ou de leur éducation, d'acquérir les bons réflexes face aux opportunités et aux risques des médias audiovisuels, électroniques et interactifs. Pour s'en rapprocher, il a mis au point toute une série de mesures dans le cadre du programme quinquennal Jeunes et médias (2011-2015). C'est également dans ce cadre que s'inscrivait le test grandeur nature de l'engagement parmi les pairs à travers les sept projets évoqués plus haut. En mai 2015, le Conseil fédéral a décidé de poursuivre les activités relevant de la protection des enfants et des jeunes face aux médias et d'en faire une tâche permanente. L'Office fédéral des assurances sociales en assume la mise en œuvre sous l'appellation «Plateforme nationale Jeunes et médias».

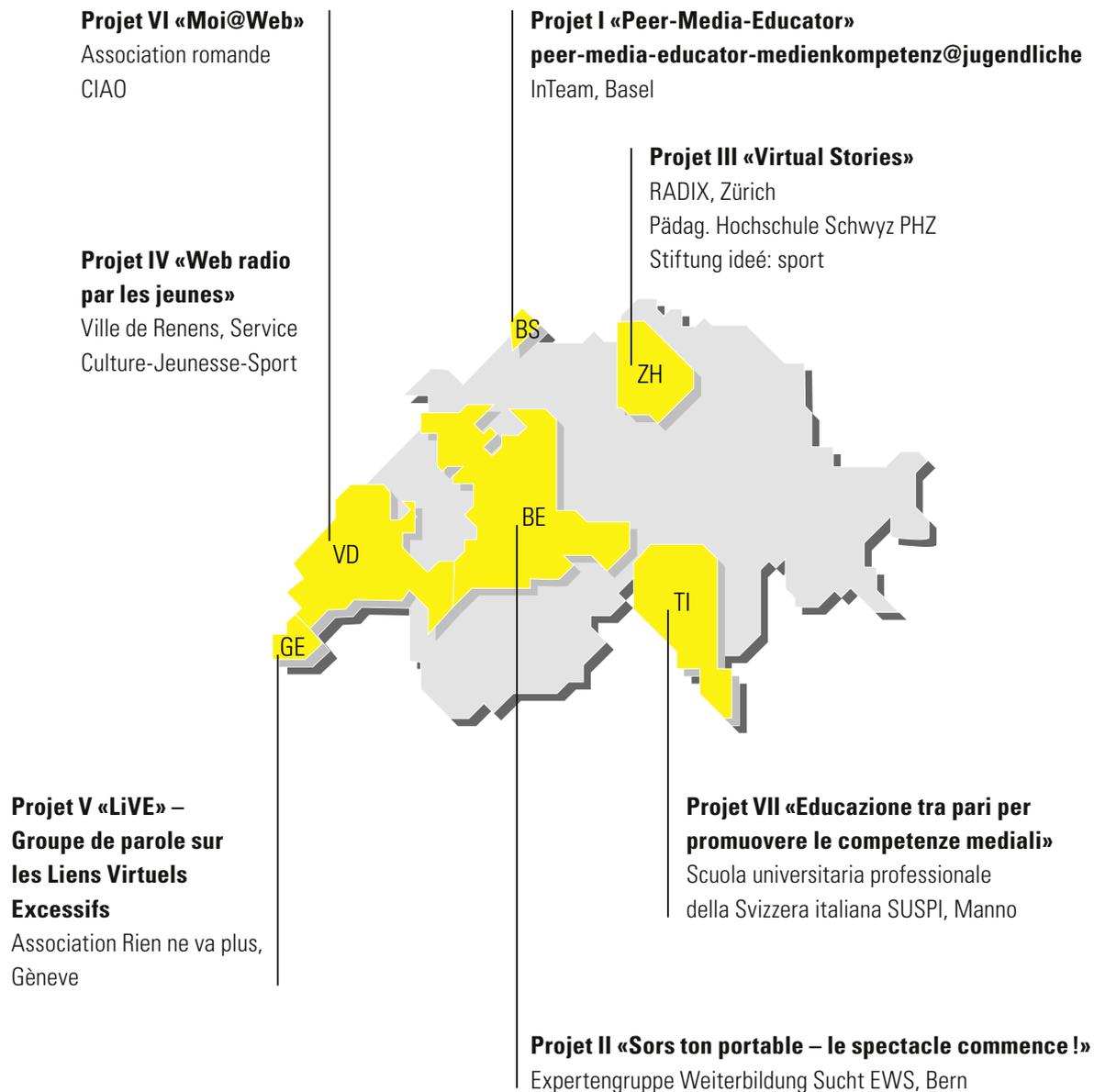
Les références précises des évaluations publiées se trouvent dans la bibliographie ; ces résultats sont par ailleurs accessibles en ligne à l'adresse jeunesetmedias.ch.

Représentations théâtrales, radio en streaming et blogs : les sept projets en bref

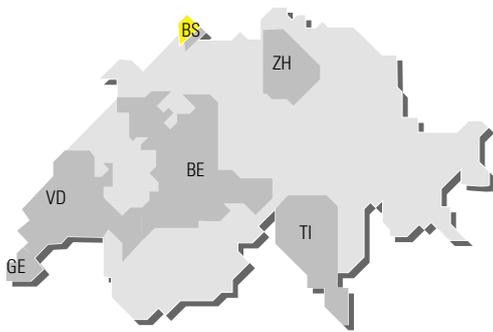
Les divers projets soutenus par le programme Jeunes et médias se caractérisent par leur grande diversité et hétérogénéité : deux se déroulent dans le cadre scolaire, trois sont ancrés dans l'animation jeunesse en milieu ouvert et deux à mi-chemin entre ces deux contextes. Trois d'entre eux se déclinent directement en ligne (émission radio en streaming ou articles de blog), tandis que les quatre autres évoluent en marge du monde virtuel, puisqu'il s'agit de projets de théâtre ou de débats. Ces initiatives s'adressent par ailleurs à des publics cibles et des tranches d'âge différents. Enfin, ils sont répartis dans toute la Suisse : trois en Suisse alémanique, trois en Suisse romande et un au Tessin.

Le chapitre suivant entre dans le détail des sept projets. Chaque section présente une synthèse sous forme de tableau dont voici les explications:

- Les «groupes cibles» désignent en principe deux groupes, d'une part les pairs éducateurs ou tuteurs choisis, d'autre part les pairs apprenants.
- Par «contexte», on entend le cadre institutionnel ou organisationnel dans lequel s'inscrivent les événements organisés. On distingue en particulier l'animation jeunesse en milieu ouvert et les structures de formation officielles, écoles traditionnelles ou professionnelles en tête.
- La section «offres proposées» décrit dans les grandes lignes les événements programmés.
- Les adresses indiquées pointent en général vers la page Internet de l'organisme responsable du projet, où l'on peut souvent consulter le résultat de celui-ci (vidéos, guide, etc.).
- Ces portraits reflètent l'état du projet au moment de l'évaluation. Cependant, certains ont depuis été développés plus avant.



*Distribution géographique des sept projets.
Pour de plus amples informations sur chacun d'entre eux,
rendez-vous sur jeunesetmedias.ch.*



Projet I «Peer-Media-Educator»

De quoi s'agit-il ?

Lancé par l'association bâloise InTeam, qui accompagne des jeunes au chômage désireux de s'intégrer sur le marché de l'emploi à travers un semestre de motivation, le projet Peer-Media-Educator fait partie intégrante de leur dispositif.

Ce projet de tutorat par les pairs prévoit la formation, au cours de quelque 22 séances de préparation, de jeunes inscrits en semestre de motivation, afin qu'ils soient en mesure d'aborder un large éventail de sujets relatifs aux médias. Durant la première phase, placée sous la houlette d'un pédagogue spécialisé, les pairs tuteurs en devenir sont invités à explorer la thématique et à se confronter à leur propre usage des médias à travers une série d'activités (tenue d'un blog, tournage de vidéos, etc.). Une fois cette formation achevée, les pairs tuteurs ont pour mission d'organiser eux-mêmes des rencontres de deux heures et demie dans des classes.

Enseignements tirés

Institution bien établie et forte d'une longue expérience, InTeam a pu inscrire le projet de prévention dans un cadre stable où les heures étaient peu comptées. Les jeunes au chômage passent plusieurs mois dans l'association, où ils peuvent approfondir à loisir la problématique et consacrer relativement beaucoup de temps à mettre au point leurs interventions. De plus, ils profitent d'un bon suivi tout au long du projet. Au final, les pairs tuteurs acquièrent nombre de nouvelles compétences et jugent que leur travail est porteur de sens. Quant aux pairs apprenants, ils apprécient le style jeune et la variété des événements proposés. Du point de vue de la conception, il convient néanmoins de préciser que les pairs tuteurs ne sont que partiellement libres de participer au projet, alors que les pairs apprenants, eux, y sont contraints.

Organisme responsable du projet et partenaires

Association InTeam, Bâle (responsable de projet) | Frank Egle, pédagogue des médias

Méthode d'engagement parmi les pairs

Tutorat par les pairs

Professionnels impliqués

Pédagogue des médias pour la formation ad hoc des collaborateurs d'InTeam et des pairs tuteurs

Groupes cibles

Pairs tuteurs : jeunes (16 à 23 ans) sans emploi | Pairs : élèves (jeunes de 13 ans et plus)

Contexte

Semestre d'intégration et école (secondaire I)

Offres proposées

Des jeunes inscrits à un semestre d'intégration animent, en qualité de pairs tuteurs, une rencontre de deux heures et demie consacrée à la prévention dans des classes.

inteam-basel.ch



Projet II «Sors ton portable – le spectacle commence !»

De quoi s'agit-il ?

Pendant le projet, d'une durée d'une semaine, les pairs éducateurs futurs réfléchissent à leur propre usage des médias numériques. Ils sont encadrés par des spécialistes qui leurs fournissent des éléments spécifiques sur ce thème et les invitent à se confronter à leur propre usage des médias, afin qu'ils prennent conscience des opportunités, mais également des risques que présentent les médias numériques. A partir des connaissances acquises et des expériences emmagasinées, une histoire prend ensuite progressivement forme, avant d'être transformée en pièce de théâtre, sachant qu'aucune contrainte scénique n'est imposée à ce stade. Les jeunes ont donc toute latitude pour décider de la forme et du contenu de cette pièce. Les représentations ont quant à elles été conçues sous la forme d'une manifestation d'éducation par les pairs, dont l'épilogue était une discussion ouverte dans laquelle la troupe de théâtre officiait en tant que pair éducateur. Le public était constitué de pairs apprenants, et, suivant les configurations, de parents, d'enseignants et de profession-

nels de l'animation jeunesse en milieu ouvert. Animées par un pédagogue des médias, les discussions qui faisaient suite aux représentations réunissaient les jeunes participant au projet et le public. Signalons encore qu'un guide a été rédigé en marge de cette initiative. Intitulé «Sors ton portable – le spectacle commence !», il offre des outils et recommandations aux personnes envisageant de marier mise en scène théâtrale et développement des compétences médiatiques.

Enseignements tirés

Conjuguer théâtre et discussions donne aux jeunes l'opportunité de réfléchir aux médias numériques sur un mode ludique tout en aiguisant leur esprit critique. Parmi les clés du succès, citons l'excellent réseau et l'ancrage local, qui ont été triplement déterminants : pour rechercher les pairs éducateurs, promouvoir les représentations théâtrales et, plus encore, pour permettre aux pairs d'approfondir le sujet par la suite.

Organisme responsable du projet et partenaires

Fondation aebi-hus, Berne (responsable du projet) | TOJ Jugendarbeit Berne Ouest | Jugendarbeit JANO Graffiti Berne

Méthode d'engagement parmi les pairs

Education par les pairs

Professionnels impliqués

Pédagogue des médias et professeur de théâtre (engagement à l'heure)

Groupes cibles

Pairs éducateurs : six à douze jeunes (12 à 18 ans) par groupe de théâtre | Pairs apprenants : pour la plupart, des amis et connaissances, ainsi qu'un large public (famille)

Contexte

Animation jeunesse en milieu ouvert et école

Offres proposées

Les jeunes montent une pièce de théâtre autour de leur utilisation des médias et présentent les scènes travaillées lors de représentations publiques, à l'issue desquelles une discussion est animée par un professionnel.

aebi-hus.ch/medientheater



Projet III «Virtual Stories»

De quoi s'agit-il ?

Proposées par la Fondation Idée:sport, les manifestations Midnight Sports ont pour but de proposer aux jeunes une alternative aux bars, discothèques et soirées traditionnelles. Elles ont en général lieu le samedi soir et sont organisées et encadrées par une équipe composée de jeunes (coachs juniors) et d'adultes (responsables du projet, coachs seniors et bénévoles). Au programme : différents sports d'équipe et de la danse.

Le projet Virtual Stories voit des jeunes ayant participé à une manifestation Midnight Sports relater des expériences marquantes qu'ils ont faites avec les médias numériques. Les jeunes sont interrogés par un junior coach, qui a également conçu le format de ces entretiens. Les histoires vraies ainsi recueillies ont été enregistrées et constituent la matière première pour la réalisation de vidéos. Notons que pour garantir l'anonymat des protagonistes, les voix sont modifiées ou les scènes rejouées par d'autres jeunes. Dans un deuxième temps, ces vidéos sont mises en ligne sur les

plateformes feel-ok.ch et virtualstories.ch, si bien que d'autres jeunes (des pairs) peuvent les regarder et les commenter.

Ce projet a été développé au-delà de la période qui a fait l'objet de l'évaluation et également mené dans des écoles.

Enseignements tirés

Un des facteurs ayant contribué à la réussite du projet est l'assise institutionnelle dont il bénéficie. Par ailleurs, les jeunes ont la possibilité de partager leurs propres expériences avec les médias numériques à travers les histoires vraies. L'apprentissage grâce aux vidéos est particulièrement adapté pour les adolescents, qui montrent plus de réticence vis-à-vis de la forme écrite. Il faut néanmoins garder à l'esprit que les productions vidéo nécessitent un gros investissement, au niveau du personnel, du temps, mais plus encore de la technique. Autre bémol : étant donné que les informations partagées dans les vidéos reposent uniquement sur des expériences individuelles, elles peuvent être partiales, voire erronées. Enfin, il n'est pas évident de lancer la discussion en ligne sur une plateforme que les jeunes fréquentent peu.

Organisme responsable du projet et partenaires

RADIX Fondation suisse pour la santé, Zurich | Fondation Idée:sport, Uster | Haute école pédagogique schwytzoise

Méthode d'engagement parmi les pairs

Education par les pairs

Professionnels impliqués

Coachs seniors de Midnight Sports

Groupes cibles

Pairs éducateurs : participants aux manifestations Midnight Sports (14 à 18 ans) | Pairs apprenants : internautes fréquentant les plateformes virtuelles (12 à 17 ans)

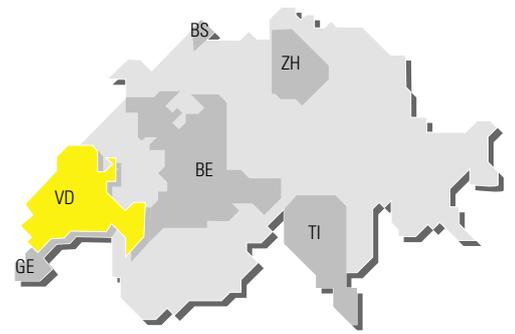
Contexte

Animation jeunesse en milieu ouvert

Offres proposées

Des jeunes relatent leurs expériences avec les médias numériques dans le cadre des manifestations Midnight Sports. Publiées ensuite sous la forme de vidéos sur une plateforme virtuelle, ces histoires peuvent alors être commentées.

feel-ok.ch | virtualstories.ch



Projet IV «Web radio par les jeunes»

De quoi s'agit-il ?

Pendant une semaine, un groupe de jeunes produit une émission radio quotidienne diffusée sur Internet, consacrée principalement à l'utilisation des médias numériques. S'ils ont les mains libres pour la production et décident ensemble de la ligne éditoriale et musicale, ils peuvent au besoin faire appel à une équipe d'animation. Notons en outre que les émissions ne sont pas diffusées en direct et qu'elles peuvent être podcastées après diffusion. Les pairs éducateurs ont par ailleurs pour mission d'assurer la promotion de leur travail sur les réseaux sociaux et d'inviter des pairs apprenants à débattre, l'éducation par les pairs se faisant ici entre les journalistes en herbe et les auditeurs.

Enseignements tirés

La production commune d'émissions radio permet aux jeunes de développer différentes compétences médiatiques et de partager directement leurs expériences entre eux, sans compter qu'ils y prennent beaucoup de plaisir. Relevons toutefois que les émissions radio diffusées sur Internet sont peu populaires parmi les jeunes : les émissions ont été rarement téléchargées et les discussions n'ont suscité qu'un intérêt limité. Il faut de surcroît garder à l'esprit qu'organiser une semaine radio exige une structure claire, ce qui limite l'autonomie et la flexibilité des jeunes.

Organisme responsable du projet et partenaires

Service Culture-Jeunesse-Sport, Renens (responsable du projet) | Azimut Prod / Internet, Radio, Consulting | Association Décibel

Méthode d'engagement parmi les pairs

Education par les pairs

Professionnels impliqués

Equipe d'animation de la commune de Renens

Groupes cibles

Pairs éducateurs : journalistes en herbe (18 à 25 ans) | Pairs apprenants : auditeurs (18 à 25 ans)

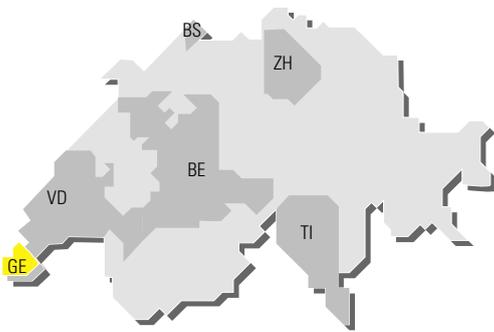
Contexte

Animation jeunesse en milieu ouvert

Offres proposées

Des jeunes conçoivent et produisent une émission radio quotidienne pendant une semaine, et ont débattent autour des médias numériques.

culture-mix.ch | jeunesetmedias.ch



Projet V «LiVE»

De quoi s'agit-il ?

LiVE (Liens Virtuels Excessifs) est un projet de prévention de l'association genevoise Rien ne va plus qui aborde la problématique du jeu excessif à travers des pièces de théâtre, des sessions de formation pour adultes et des ateliers de discussion. Le projet LiVE, qui est ici soumis à évaluation, s'inscrivait dans le cadre de ces ateliers.

Durant les ateliers réguliers, baptisés «Jeux vidéo et débats : je vis des hauts et des bas», les participants présentent chacun leur tour un jeu vidéo, après quoi ils débattent du jeu et de l'impact que peut avoir sa pratique, en évoquant leurs expériences personnelles. Si, au début, deux animateurs de l'association Rien ne va plus animent la discussion, après quelques mois, des pairs éducateurs prennent le relais, permettant aux adultes de garder uniquement un rôle de supervision externe. Dès lors,

l'éducation par les pairs se passe ici par l'échange entre les joueurs avertis, plus âgés, et les joueurs moins expérimentés, plus jeunes.

Enseignements tirés

Les participants ont beaucoup de plaisir à jouer ensemble à des jeux vidéo actuels. Le choix d'un média très en phase avec l'actualité et plébiscité par les jeunes les pousse à développer un regard critique sur ces jeux. Conjuguer la dimension ludique et le débat, donc le plaisir et la réflexion critique, est un élément décisif pour le développement des compétences médiatiques, surtout d'ordre réflexif. En revanche, la relation de parité souffre de la différence d'âge parfois importante entre les pairs éducateurs et les pairs apprenants, si bien que ces derniers considèrent rarement les discussions comme un échange ouvert.

Organisme responsable du projet et partenaires

Association Rien ne va plus, Genève (responsable du projet) | Maison de quartier des Acacias, Genève | Infor Jeune (EPIC), Genève | Groupement romand d'études des addictions (GREAA), Lausanne | Département des affaires régionales, de l'économie et de la santé, Genève

Méthode d'engagement parmi les pairs

Education par les pairs

Professionnels impliqués

Animateurs de l'association Rien ne va plus

Groupes cibles

Pairs éducateurs : adolescents qui jouent régulièrement aux jeux vidéo (14 à 18 ans) | Pairs apprenants : adolescents plus jeunes intéressés aux jeux vidéo

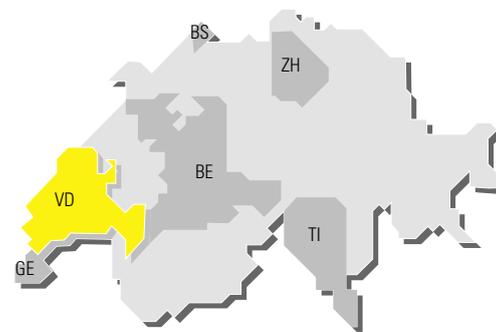
Contexte

Animation jeunesse en milieu ouvert

Offres proposées

Pendant une année, les jeunes participent à des ateliers, où ils jouent ensemble aux jeux vidéo avant de partager un moment de discussion.

carrefouraddictions.ch



Projet VI «Moi@Web»

De quoi s'agit-il ?

Le projet d'éducation par les pairs mené par l'association romande CIAO ambitionne pour l'essentiel de familiariser les jeunes avec les risques des médias numériques.

Pendant les périodes de cours, les jeunes forment des groupes pour créer des vidéos, des bandes son ou des BD qui s'inspirent de leur vécu en lien avec les médias numériques, ce qui implique forcément qu'ils en débattent au préalable : qui a vécu des expériences douloureuses ? Lesquelles ? Comment les a-t-il gérées ? Aurait-on pu imaginer une autre réaction ? etc. Lors de ce processus, les jeunes sont encadrés par leurs enseignants, qui, au besoin, apportent leurs connaissances techniques et leur savoir-faire. Les contributions des adolescents sont ensuite publiées sur le site de prévention ciao.ch, où elles sont accessibles à d'autres jeunes. Ceux-ci peuvent alors donner leur opinion via un blog (modéré par CIAO), mais cette option est peu utilisée.

Enseignements tirés

Les atouts majeurs de ce projet sont que les jeunes ont pu s'entendre sur la forme et le contenu de leurs productions et s'entraider sur les aspects techniques. De plus, le fait de produire soi-même les contenus médiatiques est une source de motivation importante. En revanche, le ton adopté en l'occurrence par les participants («tu dois», «tu n'as pas le droit de») était trop directif pour susciter le débat sur une plateforme ; formuler des questions ouvertes ou décrire des cas de figure serait probablement plus adéquat.

Organisme responsable du projet et partenaires

Association CIAO, Lausanne (responsable du projet) | Haute école pédagogique vaudoise, Lausanne | Université de Lausanne | Conférence intercantonale d'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin (CIIP), Neuchâtel

Méthode d'engagement parmi les pairs

Education par les pairs

Professionnels impliqués

Corps enseignant

Groupes cibles

Pairs éducateurs : élèves (13 à 17 ans) | pairs apprenants : utilisateurs du site de CIAO

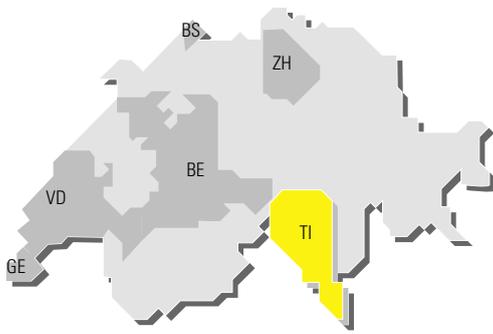
Contexte

Animation jeunesse en milieu ouvert et école

Offres proposées

Des élèves de 13 à 17 ans produisent, en classe, des vidéos, des bandes son ou des BD et rendent compte de leurs expériences avec les médias numériques. Publiées ensuite sur le site Internet de l'association CIAO, ces contributions peuvent être commentées.

ciao.ch



Projet VII «Educazione tra pari per promuovere le competenze mediali»

De quoi s'agit-il ?

Le projet a pour vocation d'inciter les jeunes à faire un usage conscient et créatif des réseaux sociaux. En classe, les participants débattent sous la conduite de pairs éducateurs de l'utilisation d'Internet, ainsi que des risques et des opportunités que cela présente. Pour être prêts à animer ces groupes de discussion, les pairs éducateurs sont entraînés pendant un mois : à la rentrée suivante, ils interviennent dans les classes pour animer des groupes de discussion et, en outre, forment à leur tour d'autres pairs éducateurs. Quant aux apprenants, il s'agit d'élèves d'autres écoles ou établissements éducatifs.

Enseignements tirés

Si les enseignants ont un rôle à jouer lors de la formation des pairs éducateurs, ils s'effacent par la suite, afin de favoriser des relations horizontales entre les pairs ; ainsi, ils ne sont notamment pas présents lors des discussions dans les classes, ce qui est salué par les pairs éducateurs. Un constat s'impose néanmoins assez vite : l'éducation par les pairs, qui suppose de ne pas préjuger de l'issue de la démarche, est peu compatible avec la logique scolaire, qui s'efforce de transmettre des savoirs de manière ciblée. L'ancrage de ce type d'approche dans les écoles nécessite un changement de la culture scolaire.

Organisme responsable du projet et partenaires

Haute école spécialisée de la Suisse italienne SUPSI, Département d'économie d'entreprise, santé et travail social DEASS, Manno (responsable du projet) | Ecoles d'Arts et Métiers SAMT, Canobbio

Méthode d'engagement parmi les pairs

Education par les pairs

Professionnels impliqués

Corps enseignant de la filière maturité pro de l'école professionnelle santé-social

Groupes cibles

Pairs éducateurs : élèves du cursus maturité professionnelle | Pairs apprenants : élèves de différents établissements et types d'école (15 à 19 ans)

Contexte

Ecole

Offres proposées

Dans les classes, les élèves ont débattent du rôle des médias numériques, de leur utilisation et de leurs risques.

supsi.ch/deass



04 EXPÉRIENCES ET ENSEIGNEMENTS TIRÉS DES PROJETS

Contexte de mise en œuvre

L'éducation ou le tutorat par les pairs sont-ils effectivement propices au développement des compétences médiatiques des jeunes ? Quels sont les écueils à éviter, les atouts à retenir ? Les sept projets modèles présentés ci-avant ont bénéficié d'une évaluation et d'un accompagnement par la Haute école de travail social (HES de la Suisse du Nord-Ouest). La question centrale était la suivante : sous quelle forme, à quelles conditions et dans quel contexte (école ou animation jeunesse en milieu ouvert) l'éducation ou le tutorat par les pairs est une approche propice pour développer les compétences médiatiques des jeunes ?

Le chapitre précédent l'a bien montré : les projets affichent de grandes disparités sur certaines dimensions, soit la structure du projet, le contexte et le groupe cible. Il a par conséquent été ardu pour les évaluateurs de prendre la mesure de la spécificité de chaque initiative tout en dégagant des résultats suffisamment généraux sur les possibilités et les limites de l'éducation ou du tutorat par les pairs.

Facteurs de succès et d'échec de l'éducation et du tutorat par les pairs

Le résultat de l'évaluation est sans équivoque : la réussite peut être au rendez-vous tant pour des projets menés dans le cadre de l'animation jeunesse en milieu ouvert qu'à l'école. Le groupe cible – qu'il s'agisse de jeunes en emploi, au chômage ou fréquentant une école, de filles ou de garçons – n'a pas davantage d'impact. Quant à la structure idéale, elle n'existe pas – ou plus exactement, elle n'est pas une condition déterminante pour la réussite d'un projet. Les

évaluateurs relèvent cependant que l'éducation et le tutorat par les pairs sont des méthodes exigeantes, qui demandent une réelle implication des participants.

Quels sont les principaux défis à relever ? Quels aspects sont sous-estimés ? Quels sont les facteurs de succès ? Le présent chapitre rend compte des enseignements et expériences les plus marquants, en les classant dans les quatre dimensions suivantes, centrales dans l'organisation des projets :

- le contexte de mise en œuvre
- la collaboration au sein des projets
- l'encadrement des pairs éducateurs et tuteurs
- les thématiques et les activités des projets

Les sept projets ont été testés tant à l'école que dans l'animation jeunesse en milieu ouvert. Si chacun de ces deux contextes présente des avantages et des inconvénients, tous deux se prêtent bien à la mise en œuvre d'un projet d'engagement parmi les pairs.

Projets menés dans le cadre de l'animation jeunesse en milieu ouvert

Les offres proposées dans l'animation jeunesse en milieu ouvert reposent sur le volontariat et voient les jeunes s'y engager de leur propre gré, contrairement à l'école. Dès lors, ces projets s'accommodent bien de la méthode de l'engagement parmi les pairs, qui mise précisément sur la motivation des participants. L'expérience montre néanmoins que cette composante n'a pas que des avantages, notamment en ce qui concerne la mobilisation des jeunes et la durée de leur implication dans les projets.

Lorsque le programme d'animation jeunesse en milieu ouvert bénéficie d'un solide ancrage local, le recrutement des jeunes pose peu de problèmes, étant donné que les responsables peuvent proposer leur offre directement via les canaux de communication déjà en place. Pour les organismes moins bien implantés, c'est une toute autre affaire. Lorsque les responsables du projet ambitionnent de déployer ce dernier à l'échelle suprarégionale, ils gagneront donc à chercher des partenaires locaux fiables dont le réseau est dense, afin d'établir le contact avec des participants potentiels.

Autre défi majeur : la gestion du temps. Les jeunes font preuve de beaucoup de spontanéité dans leur rapport à l'animation jeunesse en milieu ouvert et rechignent à s'y

engager sur une période prolongée. Or c'est là une condition primordiale pour que la réflexion approfondie à laquelle invitent ces projets aboutisse. Les évaluateurs ont cependant mis en évidence que les jeunes sont plus faciles à motiver lorsque le projet s'articule autour d'un travail concret sur les médias, par exemple lorsqu'il faut concevoir une émission radio ou une vidéo.

Projets menés dans le cadre scolaire

A la différence des offres proposées dans le cadre de l'animation jeunesse en milieu ouvert, l'école est obligatoire. De même, la culture de la communication ne se fonde pas sur la parité, mais sur une logique hiérarchique qui découle de l'organisation scolaire et de la fonction sélective qu'assume l'école. Dès lors, le tutorat par les pairs est plus adapté à ce contexte et à son régime de transmission des connaissances. Il peut par contre être délicat de mettre en œuvre un projet d'éducation par les pairs dans les écoles, d'autant que même lorsque le succès est à la clé, des réserves s'imposent au vu du caractère non volontaire de la participation.

La nature formelle de l'école n'est toutefois pas dénuée d'avantages : le recrutement des participants est un jeu d'enfants et leur présence quasiment garantie sur toute la durée du projet.

Collaboration au sein des projets

En général, les rôles sont clairement répartis : les adultes éduquent les enfants ou leur dispensent des enseignements, que ce soit à l'école ou à la maison. Or les initiatives d'éducation ou de tutorat par les pairs s'emploient précisément à bousculer cette hiérarchie, l'objectif étant d'aboutir à une réflexion essentiellement entre jeunes dont l'issue reste ouverte. On vise donc à créer sciemment un cadre de communication au sein duquel tous les participants puissent se trouver sur un pied d'égalité. Le but de la manœuvre n'est pas uniquement de prévenir l'éventuelle instrumentalisation des jeunes par les adultes, mais de veiller à ce qu'ils participent dès le départ en apportant leurs propres idées et expériences, une entreprise éminemment délicate. Pour nombre d'adultes et de jeunes, l'éducation et le tutorat ne représentent pas uniquement un renouvellement des méthodes, mais une approche exigeante qui oblige à fournir des efforts particuliers tant au niveau de la collaboration que de la communication.

Participation des jeunes au projet

Le premier écueil se situe au niveau de la planification : on pense à beaucoup de choses – aux processus et à la méthode par exemple –, mais savoir comment ménager aux jeunes des espaces d'action et de décision relève à ce stade essentiellement de concepts assez vagues. Conséquence logique : sans le vouloir, on impose un mode assez vertical, qui limite l'autonomie des jeunes et les enferme

dans un rôle d'exécutant des idées des adultes. De fait, l'expérience de certains projets montre que les jeunes ne savent pas toujours exactement de quelle latitude ils disposent. Il est dès lors essentiel que tous les participants au projet se mettent d'accord sur ce qu'ils entendent exactement par éducation ou tutorat par les pairs, en définissant entre autres leur degré d'autonomie et de participation et en s'assurant que cela corresponde ensuite à la réalité du terrain. A cet égard, une des pistes pourrait être d'associer les jeunes en amont – idéalement dès la conception du projet –, afin de tenir compte de leurs idées et expériences dès le tout début.

«On est pratiquement tous au même niveau, autrement dit, il n'y a pas de relation prof-élève, on est plus comme des collègues de travail, ou, disons, dans une ambiance familiale.» Un jeune du projet Peer-Media-Educator

Entre présence et absence de l'adulte : un savant dosage

Certes, les projets sont impossibles à mettre en œuvre si les adultes ne mettent pas du tout la main à la pâte, ne serait-ce que dans la mesure où les jeunes peuvent par moments être dépassés par leur rôle de pair éducateur ou tuteur. Il appartient alors à l'adulte de leur offrir son soutien sans leur dicter leur conduite. Il s'agit en effet de ne jamais brider la motivation de ces pairs à s'investir activement dans le projet. Cela implique d'instaurer une culture de la discussion et de tolérer des propos sortant du domaine du politiquement correct ou jugés inopportuns, d'autant que c'est justement ce genre d'interventions qui permettent de nourrir le débat. Les sanctionner serait donc contre-productif. Si les adultes prennent part aux discussions des jeunes, ils se garderont d'asséner des vérités définitives ou de poser des questions qui n'appellent qu'une seule réponse juste, et privilégieront des suggestions ouvertes.

Le mode de communication des jeunes entre eux

Qu'est-ce qui fait la qualité des débats entre jeunes en général, et entre pairs éducateurs et pairs apprenants en particulier ? Selon eux, les différences d'âge, de niveau de formation ou d'expertise sont secondaires. En revanche, l'accueil que le groupe réserve aux récits d'ordre personnel des participants est jugé primordial. En effet, les jeunes sont plus enclins à témoigner si les autres accordent de la valeur à leur parole et que l'esprit de compétition n'est pas à l'ordre du jour. Cependant, cet esprit de compétition peut être déjà présent au début du projet, par exemple lorsque les jeunes partagent les bancs d'une même classe depuis des années, avec ce que cela suppose de positions sociales gravées dans le marbre. Suivant les cas, les professionnels auront tout avantage à ne pas perdre de vue les dynamiques de groupe préexistantes.

Dernier détail : l'absence physique des adultes lors de ce genre d'événements peut avoir un impact très positif sur les discussions des jeunes, puisque cela renforce la marge de manœuvre et le statut d'expert du pair éducateur ou tuteur.

Encadrement des pairs éducateurs et tuteurs

La collaboration, une clé du succès

En un mot comme en mille : plus les pairs éducateurs ou tuteurs sont associés à la genèse, à la conception et à la mise en œuvre d'un projet, plus ils seront motivés à s'y investir et à y insuffler leurs idées. L'authenticité des messages véhiculés parmi les pairs s'en ressentira, ce qui aura un impact positif sur l'implication des jeunes dans les discussions. Les séduire et les convaincre de s'investir relève cependant de la gageure et demande beaucoup de professionnalisme et de sensibilité de la part des adultes.

Former et accompagner sur le plan méthodologique et technique

Pour amorcer un processus d'apprentissage entre pairs, il est impératif de bien préparer les pairs éducateurs et tuteurs à leur mission et de leur donner les outils méthodologiques et techniques nécessaires, au besoin en faisant appel à des professionnels de la pédagogie des médias. En effet, transmettre des informations et animer des discussions ne s'improvise guère. Or c'est là un aspect central de l'engagement parmi les pairs, dans la mesure où un des enjeux de cette approche est de déconstruire les hiérarchies et d'éviter les oppositions frontales entre les pairs éducateurs ou tuteurs d'une part et les pairs apprenants de l'autre.

Autre volet tout aussi important de la formation des pairs éducateurs ou tuteurs : la maîtrise de la thématique qui sera abordée. Dans l'idéal, celle-ci ne sera pas dictée par les adultes, mais choisie et développée avec les jeunes, sans quoi ceux-ci pourraient ne pas accrocher, la jugeant peu pertinente pour eux. Les évaluateurs ne laissent à cet égard pas de place au doute : plus la problématique parle aux jeunes, plus ils peuvent mettre en perspective leur vécu, plus ils témoigneront de l'intérêt et seront motivés. Les évaluateurs rappellent ici encore que plus la marge de manœuvre laissée aux pairs éducateurs ou tuteurs pour se saisir des contenus et aiguiser leur point de vue est grande, plus les interactions avec les pairs apprenants seront riches.

Même à l'issue de cette phase de formation, on ne saurait cependant abandonner les pairs éducateurs ou tuteurs à leur sort, parce qu'ils auront souvent besoin de faire leurs premiers pas avant qu'émergent leurs questions.

Phase de préparation

Il convient de ne pas sous-estimer l'investissement lorsque l'on entreprend de former des pairs éducateurs ou tuteurs et, partant, de prévoir le temps nécessaire. Certains des projets évalués ont prévu trop peu de temps pour la

planification et la phase de préparation, obligeant les adultes à assumer plus de travail et de décisions en amont, entravant ainsi l'implication des jeunes. Autre inconvénient d'un calendrier trop serré : les thématiques ne peuvent pas être suffisamment approfondies, si bien que les pairs éducateurs ou tuteurs sont amenés à livrer aux pairs apprenants certaines de leurs expériences ou idées sans y avoir suffisamment réfléchi avant. A l'inverse, lorsque le timing est plus large, l'impact sur la prise d'initiative et la participation des jeunes est évident.

Des défis qui font progresser

L'évaluation confirme une hypothèse qui semblait évidente dès le départ : dans l'ensemble, les pairs éducateurs et tuteurs retirent davantage de ces projets que les pairs apprenants, et plus encore lorsque la préparation et le déroulement se déploient sur une période prolongée. Les premiers sont en effet confrontés à de nouvelles tâches, auxquelles ils ne se contentent pas uniquement de trouver une solution, mais dont ils s'emparent de manière autonome. En somme, ils relèvent des défis qui ne peuvent que les faire progresser, de surcroît en jouissant d'une formation et d'un accompagnement !

«Pour nous, vous êtes des pairs éducateurs, nous croyons en vous et avons totalement confiance (...). Ça ne marche pas si on fait semblant de faire confiance et que, par derrière, on contrôle tout.» Responsable du projet Peer-Media-Educator

Thématiques et activités des projets

Au vu de la richesse qu'offrent les médias numériques en termes d'utilisation, les thématiques retenues pour les projets peuvent être les plus diverses. Trois aspects d'ordre général et transversal se sont cependant avérés d'une importance particulière à l'heure de choisir un thème et de décider sous quel angle on entend le traiter :

Adopter un point de vue trop étriqué n'est pas anodin

Que ce soit dans le cercle familial ou amical, à l'école, dans les médias ou sur la scène politique, on parle beaucoup des risques des nouveaux médias pour les jeunes. Cela peut expliquer pourquoi une majorité des projets se focalisent sur la protection des jeunes et la prévention. De fait, nombre des messages inculqués par les professionnels ou les pairs éducateurs ou tuteurs aux pairs apprenants s'apparentent à des injonctions («tu dois», «tu n'as pas le droit de»). Lorsque les adultes émettent ce type de sentences, ils prédéfinissent ce qui est juste et ce qui ne l'est pas. Du coup, les messages sont moins ouverts, moins stimulants et perdent en authenticité. On peut supposer que c'est l'une des raisons pour lesquelles les offres proposées en ligne qui s'inscrivent sur cette ligne rencontrent un succès très modéré.

Les médias numériques sont aussi porteurs d'opportunités

On ne saurait réduire l'utilisation des médias numériques à une série de dangers : les aspects positifs sont également nombreux. Ils offrent des espaces privés en marge du monde des adultes, dans lesquels les jeunes peuvent fixer leurs propres règles. De plus, les réseaux sociaux permettent de se lier d'amitié avec un grand nombre de personnes et d'entrevoir des mondes véritablement différents. Ajoutons que les médias numériques recèlent un potentiel d'innovation et de création que les jeunes utilisent fréquemment au jour le jour et qu'ils apprécient énormément. Enfin, c'est un lieu qu'ils placent sous le signe de la coopération, dans la mesure où ils sont à même de produire et de diffuser

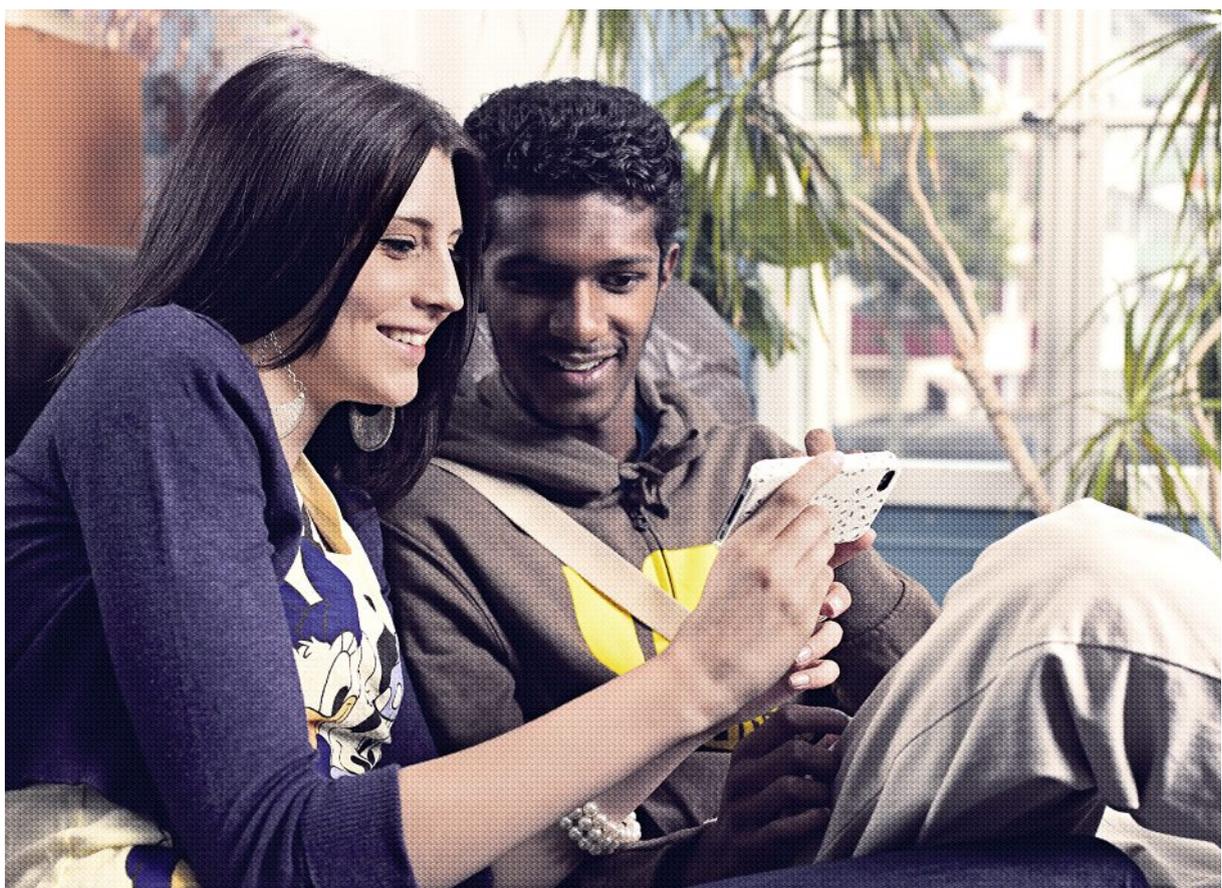
eux-mêmes des contenus à connotation politique ou sociale. Autrement dit : en n'orientant pas uniquement le regard sur les risques, on peut solliciter et développer les compétences médiatiques culturelles et sociales des jeunes, ce qui ne manque pas d'augmenter encore le potentiel de l'engagement parmi les pairs.

L'initiative individuelle et la diversité des médias sont des moteurs

L'évaluation des projets a permis de dégager un dernier enseignement : plus les jeunes peuvent s'investir dans la production, le traitement et la diffusion des produits médiatiques, plus ils sont amenés à prendre des initiatives et des décisions, et à assumer des responsabilités, plus ils s'engagent – et plus ils apprennent. Notons que cette forme de créativité donne aux jeunes la possibilité de développer toute la gamme des compétences médiatiques (techniques, culturelles, sociales et réflexives). La multiplicité des médias convoqués – audio, vidéo, forums – dans les différents projets est également un atout, puisque cela a permis de recruter comme pair éducateur ou tuteur des jeunes possédant des compétences et intérêts variés et de s'adresser à un large éventail de pairs apprenants, sachant que les méthodes créatives (tourner une vidéo par exemple) peuvent réserver de belles surprises et révéler une capacité d'innovation insoupçonnée.

Bilan : une approche dont la mise en œuvre est exigeante

Comme les considérations formulées ici le montrent, l'éducation et le tutorat par les pairs recèlent de toute évidence un potentiel considérable : ils mettent les jeunes en situation d'apprendre de manière autonome entre eux. On aurait cependant tort d'en conclure que ces méthodes ne demandent aucun effort du point de vue pédagogique. Elles exigent en effet un effort de conception important et une propension marquée de chacun à réfléchir sur son rôle. Dès lors, les responsables de l'éducation et de la formation doivent être très au clair sur ce que cela signifie de confier des responsabilités aux jeunes.





05_CRITÈRES DE QUALITÉ : CE QUI EST IMPORTANT POUR LA RÉUSSITE D'UN PROJET

L'évaluation a montré que la réussite d'un projet d'engagement parmi les pairs ne dépend pas d'un contexte ou d'une structure en particulier, pas plus que les conditions institutionnelles ne peuvent être synonymes de succès, ou d'échec d'ailleurs. Cela dit, comme mis en évidence au chapitre 4, tous ces aspects peuvent entraîner des conséquences susceptibles de favoriser ou d'entraver son bon déroulement. Ce qui fera la différence, ce sera par conséquent la qualité de la conceptualisation, de la planification et de la mise en œuvre. A titre de synthèse, les tableaux ci-après récapitulent ce à quoi il faut prêter attention et quels sont les critères de qualité d'un projet solide.

Alors que le **tableau 1** énumère les caractéristiques générales qu'un projet d'engagement parmi les pairs gagnera à réunir, le **tableau 2** porte plus spécifiquement sur le développement des compétences médiatiques. N.B. : dans la colonne de droite des deux tableaux, le critère est brièvement exposé avant que des recommandations ne soient émises.

«Qu'on aborde l'éducation par les pairs sous l'angle philosophique ou méthodologique (...), il faut avoir beaucoup de temps pour réfléchir aux questions suivantes: qu'est-ce que cela représente, qu'est-ce que cela implique et qu'est-ce que cela apporte.» Responsable du projet InTeam

Tableau 1 : critères de qualité d'un projet d'engagement parmi les pairs

Critère de qualité	Explication et recommandations
Développer une culture favorable à l'engagement parmi les pairs	L'engagement parmi les pairs modifie en profondeur la répartition des rôles entre jeunes et adultes. Pour que cette approche aboutisse, on ne peut se permettre de la réduire à une question didactique; il est primordial qu'elle se traduise par une attitude de fond . Conséquence : chacune des personnes participant au projet réfléchit à ce que représente l'engagement parmi les pairs et veille à ancrer solidement une culture ad hoc, ce afin d'éviter les malentendus et les attentes déplacées. De plus, la participation doit être appréhendée comme un objectif du projet à part entière .
Adopter un mode de gestion bottom-up : opter pour une démarche participative pour la définition des objectifs, des rôles et des procédures	Les thématiques et méthodes retenues doivent faire écho à l'univers dans lequel évoluent les jeunes. Conséquence : il faut, dans la mesure du possible, associer les jeunes dès la conception du projet ou ne définir les objectifs, les rôles et les procédures qu'une fois qu'ils l'ont rejoint.
Enraciner la notion de participation dans la conception même du projet : ménager des espaces de liberté et une bonne dose de flexibilité	Il est possible – et vivement recommandé – de ménager des espaces de liberté aux jeunes. Bien que, de prime abord, on puisse juger que planifier des espaces de liberté et de flexibilité relève du contresens, il s'agit là d'une des clés du succès. Cela signifie tenir compte, au moment de la planification, du fait que les besoins des jeunes peuvent différer sensiblement de ce que l'on avait imaginé, et être conscient qu'on ne peut anticiper qu'en partie le résultat du projet. C'est là que la notion de flexibilité prend tout son sens : il faut envisager des variantes, des adaptations, des marges et, au besoin, être en mesure de réviser les objectifs . Accorder aux jeunes des espaces de liberté signifie également que ceux-ci doivent avoir voix au chapitre et pouvoir commettre leurs propres erreurs. Inscire la participation dans les objectifs concrets du projet aide en outre à donner une dimension concrète – et vérifiable – à sa propre compréhension. Rappelons qu'il faut en permanence garder un œil sur la mise en œuvre de la démarche participative .
Veiller à ce que les adultes et les jeunes soient sur un pied d'égalité	Placer la collaboration entre adultes et jeunes sur un pied d'égalité et mener des discussions qui ne préjugent pas de son issue n'a rien d'automatique. Il faut donc instaurer un cadre dans lequel les rapports de pouvoir peuvent faire l'objet de débats , d'autant que si adultes et jeunes ne parviennent pas à faire preuve de distance critique vis-à-vis d'eux-mêmes, il y a fort à parier que tous deux s'en remettent au rôle traditionnel de leader des adultes. Conséquence : favoriser une culture du dialogue et régulièrement la questionner et, en tant qu'adulte, savoir se retirer par moments.
Miser sur une formation et un coaching intensifs des pairs éducateurs ou tuteurs	Pour que les pairs apprenants prêtent aux pairs éducateurs ou tuteurs expertise, confiance et crédibilité, ces derniers doivent disposer d'un bagage technique et méthodologique . Conséquence : investir beaucoup de temps pour la préparation et l'encadrement des pairs éducateurs ou tuteurs, afin qu'ils acquièrent une certaine aisance. Toutefois, ici aussi, ils doivent pouvoir concevoir leurs propres processus d'apprentissage ; le rôle des adultes consiste bien davantage à les accompagner qu'à les instruire ou leur assigner des objectifs d'apprentissage précis.
Favoriser la participation personnelle et l'investissement actif des pairs	Alors que la posture d'auditeur invite à l'engourdissement, la participation personnelle et l'action stimulent, avivent la curiosité pour un débat et suscitent l'adhésion au projet – pour le pair apprenant comme pour le pair éducateur ou tuteur ! Ces derniers engageront donc le dialogue avec les premiers et les inciteront à s'impliquer personnellement. En revanche, asséner des messages de prévention du style «tu dois», «tu n'as pas le droit de» est peu porteur auprès des jeunes . D'autres méthodes reposant sur l'interaction, à l'instar du travail concret sur les médias (tournage d'une vidéo par exemple) se sont également avérées efficaces. Elles font en effet appel aux ressources existantes des jeunes, leur en donnent de nouvelles par la pratique, sont vecteurs de motivation et se matérialisent sous la forme de produits médiatiques qui ont une portée fédératrice. Les initiatives d'éducation par les pairs sont marquées par le souci d' instaurer une culture de la communication ouverte, empreinte de respect et dépourvue de relations hiérarchiques . C'est une condition sine qua non pour que les jeunes osent se livrer leurs expériences personnelles.
Elargir et approfondir au maximum la thématique choisie	Il est indispensable que chacun des participants se saisisse de la thématique choisie, dans l'idéal en se confrontant à l'avis d'experts. Il convient cependant de faire en sorte que le traitement de la problématique soit équilibré , la clé étant de faire écho à l'univers des jeunes : quelle est leur opinion ? Qu'est-ce qui les préoccupe ? Où pensent-ils qu'il faut prendre des mesures ?
S'adjoindre le concours d'un expert	Des experts sont susceptibles d'alimenter la réflexion avec de nouvelles connaissances, de révéler des points de vue restés dans l'ombre et de mettre des arguments en perspective ; cela permettra d'aller au-delà de la reproduction, dénuée de recul, des opinions et préjugés courants. D'ailleurs, les experts aussi doivent avoir conscience du rôle complexe qui est le leur : ils ont pour mission d'inviter les jeunes à approfondir leur raisonnement et de nourrir les débats avec des angles de vue différents, tout en les laissant libres de tirer leurs propres conclusions.
Ancrer solidement le projet dans le tissu local et collaborer avec des partenaires externes expérimentés et fiables	Collaborer avec des partenaires adéquats présente un triple avantage : ils peuvent assurer la communication autour du projet, se charger du recrutement des pairs éducateurs ou tuteurs d'une part et des pairs apprenants de l'autre, et ancrer le projet dans le tissu local, et, partant, le pérenniser.

Tableau 2: critères de qualité des projets visant le développement des compétences médiatiques

Critère de qualité	Explication et recommandations
<p>Débattre tant des opportunités que des risques que présentent les médias numériques</p>	<p>Aborder uniquement les risques des médias numériques est réducteur ; de plus, cela revient à passer sous silence les opportunités qu'ils réservent en termes de participation culturelle et politique et d'autoformation. On gagnerait donc à tenir compte de la diversité des possibilités qu'offre la toile au niveau de l'expression et de l'utilisation.</p>
<p>Prendre en compte le volet technique (par exemple le tournage d'une vidéo)</p>	<p>Tourner, monter ou diffuser un film en ligne, produire une émission radio, tester des jeux et en parler : le champ des possibles est vaste, dès lors qu'on se propose d'exploiter activement et productivement les médias numériques dans un projet. Intégrer un volet technique amuse les jeunes et renforce leur adhésion au projet, sans compter que c'est une occasion de promouvoir les compétences médiatiques d'ordre technique des participants.</p>
<p>Choisir des thématiques qui s'inspirent de l'utilisation que les jeunes font des médias</p>	<p>Les médias numériques sont omniprésents dans le quotidien des jeunes : ils représentent notamment une source d'information et jouent un rôle clé au niveau de la gestion des relations sociales. Lorsqu'ils se familiarisent avec les codes et les formes d'expression des médias numériques et se les approprient, les jeunes développent des compétences médiatiques d'ordre culturel. Rappelons qu'il est essentiel que le projet s'inspire de la façon dont les jeunes utilisent les médias et que le choix des thématiques soit varié, axé sur leur univers et adapté à leur âge.</p>
<p>Développer les compétences médiatiques d'ordre social, en abordant les risques que génère le mode de relation numérique, mais également le potentiel qui s'ouvre en termes de participation, de coopération et de solidarité</p>	<p>Les médias numériques bousculent radicalement nos modes de relation et de communication. C'est d'ailleurs l'espace que les jeunes privilégient pour gérer leurs relations sociales, ce qui les expose au risque de cyberharcèlement, de piratage et d'atteinte à la vie privée. Les mutations que provoquent ces médias se font également sentir dans les sphères économique, politique et publique : ils offrent aux jeunes la possibilité de se mobiliser politiquement, de s'engager sur la voie de la coopération et de manifester leur solidarité. Tenir compte des opportunités nouvelles comme des risques en présence est une façon de promouvoir au maximum les compétences médiatiques d'ordre social.</p>
<p>Intégrer aux projets des informations diversifiées et critiques sur les contextes médiatiques</p>	<p>Impossible d'utiliser les médias de manière responsable sans posséder de compétence médiatique d'ordre réflexif. Or, pour en acquérir, il faut avoir le temps, la motivation et le contexte pour mener des discussions ouvertes. Autres ingrédients nécessaires : un accompagnement par des adultes, dans l'idéal forts d'une certaine expertise, et une atmosphère propice à la formation autonome. Cela souligne encore la dualité du rôle des professionnels : inviter les jeunes à approfondir leur raisonnement et nourrir leurs échanges avec des angles de vue différents, tout en leur laissant une certaine latitude pour tirer leurs propres conclusions.</p>

Bibliographie

Sors ton portable – le spectacle commence. Guide de mise en scène de pièces de théâtre visant à développer les compétences médiatiques des jeunes (2015). Edité par la fondation aebi-hus Berne.

Die Medienkompetenz und die «neue» erziehungswissenschaftliche Kompetenzdiskussion. Moser, H. (2010). In: Herzig, B., Meister, D. M., Moser, H. & Niesyto, H. (éd.). Jahrbuch Medienpädagogik 8. Medienkompetenz und Web 2.0. Wiesbaden: Vs Verlag: 59 – 79. (en allemand)

Partizipation Jugendlicher in Peer Involvement-Ansätzen: Erfahrungen aus der Evaluation von sieben Projekten. Heeg, R., Steiner, O. & Balleys, C. (2016). In: Zeitschrift für Sozialpädagogik 14: 416 – 435. (En allemand)

Education par les pairs et promotion des compétences médiatiques. Neumann-Braun, K. & Kleinschnittger, V. (2012). In: Sécurité sociale CHSS 4/2012: 231 – 235.

Le concept pédagogique de l'éducation par les pairs dans la promotion des compétences médiatiques et la protection des jeunes face aux médias. Neumann-Braun, K. & Kleinschnittger, V. (2013). Office fédéral des assurances sociales. (En allemand, avec résumé en français)

L'éducation et le tutorat par les pairs: évaluation. Steiner, O. & Heeg, R. (2015). In: Sécurité sociale CHSS 4/2015: 209 – 214.

Evaluation des projets d'éducation et de tutorat par les pairs visant à développer les compétences médiatiques des jeunes. Steiner, O. & Heeg, R. (2015). Tome I: Méthode d'évaluation et résultats de l'analyse globale. Office fédéral des assurances sociales.

Evaluation des projets d'éducation et de tutorat par les pairs visant à développer les compétences médiatiques des jeunes. Heeg, R. & Steiner O. (2015). Tome II: Résultats détaillés des projets modèles et annexes. Office fédéral des assurances sociales. (En allemand, avec résumé en français)

Peer Involvement zur Förderung von Medienkompetenzen. Steiner, O. & Heeg, R. (2016). In: Merz 4: 47 – 52. (En allemand)

JAMES. Jeunes, activités, médias. Willemse, I., et al. (2014). Enquête Suisse, Haute école des sciences appliquées de Zurich (ZHAW). Département de psychologie appliquée.

Brochures de l'OFAS sur le thème des compétences médiatiques

- Compétences médiatiques: conseils pour utiliser les médias numériques en toute sécurité
- Promotion des compétences médiatiques dans les institutions pour enfants et adolescents présentant des besoins spécifiques – Guide pour la conduite d'un bilan institutionnel
- Compétences MITIC à l'école
- Dépliant: Les dix règles d'or pour utiliser les médias numériques en toute sécurité (en 16 langues)

Téléchargement gratuit ou commande sur jeunesetmedias.ch

Glossaire

Compétences médiatiques

Capacité des individus et des organisations à utiliser les médias de manière responsable, critique et novatrice. Les compétences médiatiques regroupent des compétences techniques (par exemple utilisation des technologies médiatiques), culturelles (par exemple connaissance des contextes médiatiques), sociales (par exemple participation politique par le biais des médias) et réflexives (par exemple capacité à apprécier les médias avec esprit critique).

Contexte

Ici, structure formelle – c.-à-d. l'environnement, les locaux et le climat de travail – dans laquelle les méthodes pédagogiques de l'éducation ou du tutorat par les pairs sont appliquées (par exemple classes d'école ou institutions de l'animation jeunesse en milieu ouvert).

Groupe de pairs

Groupe de personnes du même âge mises sur un pied d'égalité, qui partagent des intérêts communs et interagissent. On entend par là en particulier les jeunes qui, de leur propre gré, passent du temps ensemble dans des contextes informels.

Engagement parmi les pairs (peer involvement)

Terme générique utilisé depuis les années 1980 qui regroupe les approches pédagogiques d'apprentissage et de communication au sein d'un groupe de pairs, qui reposent généralement sur une division des rôles entre apprenants (pairs) et formateurs (pairs éducateurs ou tuteurs).

Education par les pairs

Forme d'engagement parmi les pairs, qui voit des jeunes échanger dans un contexte peu structuré (par exemple. animation jeunesse en milieu ouvert).

Pair éducateur

Membre d'un groupe de pairs, qui a été formé pour y engager un échange ouvert, dans le but de transmettre certaines compétences (en l'occurrence, des compétences médiatiques).

Tutorat par les pairs

Forme d'engagement parmi les pairs, qui voit les jeunes (pairs tuteurs) transmettre des contenus clairement définis à d'autres jeunes.

Pair tuteur

Membre d'un groupe de pairs, qui, au sein de celui-ci, se démarque clairement par son rôle d'enseignant vis-à-vis des apprenants.

