

Présentation du « Projet EMI »

Le « projet EMI » a pour vocation de **sensibiliser à l'éducation aux médias et à l'information** (EMI). Il vise à proposer gratuitement un outil pédagogique aux médiathèques et aux structures médico-sociales, sociales et éducatives. Cet outil sera facile à prendre en main et **accessible** aux jeunes du cycle 3 (CM1, CM2, 6ème), avec ou sans handicap cognitif ou sensoriel, pour une première sensibilisation à l'éducation aux médias et à l'information (EMI).

Problématique

On observe que par méconnaissance, manque de recul ou manque de maturité, certains jeunes développent de mauvaises conduites sur Internet (relais de fausses informations, harcèlement, propos haineux) ou sont eux-mêmes victimes de harcèlement, d'arnaques, d'absence de respect de leur vie intime.

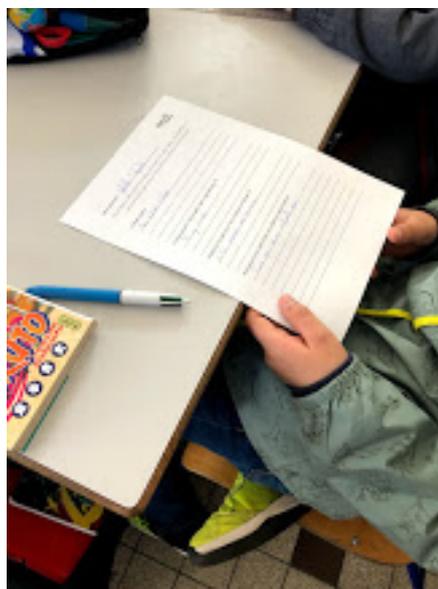
Phase d'immersion sur le terrain

Début 2021, nous avons réalisé :

- Des ateliers avec 6 jeunes avec handicap dans un institut médico-social
- Un atelier avec 31 élèves sans handicap dans une classe de CM2
- Des entretiens avec 5 éducateurs spécialisés

Ces rencontres nous ont permis d'observer :

- Qu'ils soient porteurs d'un handicap ou non, les jeunes rencontrés consomment beaucoup sur les réseaux sociaux (en particulier YouTube et Tik Tok)
- Les jeunes du cycle 3 partagent encore peu sur les réseaux sociaux
- Ils consomment très largement de l'image (vidéo, photos)
- Leurs centres d'intérêts tournent beaucoup autour des youtubeurs (sport, soccer game, danse, humoristes, chats, etc.)



Il existe peu d'actions EMI sur l'éducation à l'image « populaire ». Les initiatives publiques ou associatives agissent plutôt sur le texte et la presse écrite. Quand elles abordent l'image, il s'agit plutôt de l'image d'un point de vue artistique (cinéma, œuvres d'art...).

Par ailleurs, il existe peu d'outils d'éducation aux médias adaptés aux jeunes en situation de handicap cognitif ou sensoriel.

Phase de conception

En avril-mai 2021, 3 rencontres ont été organisées avec Anne Cordier, enseignante-chercheuse HDR en sciences de l'Information et de la communication, Université de Rouen – INSPE, et ont permis d'affiner les objectifs pédagogiques et d'élaborer le scénario de l'outil.

Les objectifs pédagogiques sont de permettre aux jeunes de mieux comprendre le fonctionnement des réseaux sociaux pour les aider à mieux maîtriser l'information qu'ils consomment et l'information qu'ils pourraient partager.

Grâce à l'outil (utilisable sur ordinateur ou tablette dans le cadre d'une activité organisée par une médiathèque ou autre structure), les jeunes suivent le parcours d'une jeune fille qui souhaite partager sa passion pour les jeux vidéo en créant une chaîne sur un média social. Au fur et à mesure de son projet, les jeunes l'aident à surmonter les obstacles, découvrent les joies et les déceptions face aux commentaires, et indirectement comprennent ce qui se trame dans la « boîte noire » des médias sociaux.

Sur le modèle des Muséo +



L'outil sera basé sur le modèle des [applications Muséo +](#) déjà développées dans trois musées différents et évaluées par une équipe de recherche.

Il proposera des vidéos ludiques, interactives et positives ! Il visera à amener les jeunes, porteurs d'un handicap ou non, à développer une posture citoyenne éclairée et respectueuse sur Internet et sur les médias sociaux.

Les vidéos sont présentées en **langue des signes avec voix-off et sous-titrage**. L'ergonomie et les contenus du parcours seront accessibles à tous.

Echéancier

Actuellement en cours de production, le lancement de l'outil est prévu en décembre 2021.