

## Les activités numériques

- > Quelles compétences psychosociales les activités autour et à partir de l'outil numérique permettent-elles de développer ?
- > Quelles modalités de mise en œuvre sont propices à leur développement ?



Comment ce livret a-t-il été construit ?

18 TEMPS  
D'ÉCHANGE

Collectivités  
préfiguratrices

75  
PARTICIPANTS

Institutions

Équipes  
d'animation

Associations  
locales

Mouvements  
d'éducation  
populaire

### UN ENGAGEMENT POUR UN ACCUEIL ÉDUCATIF

1. Les enfants de moins de 6 ans
2. Les enfants de 6 à 11 ans
3. Les jeunes de 11 à 14 ans
4. Les jeunes de 14 à 17 ans
5. Les enfants à besoins spécifiques

### UNE NOUVELLE APPROCHE DES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES

1. Les activités culturelles et artistiques
2. Les activités scientifiques et techniques
3. Les activités numériques
4. Les activités citoyennes
5. Les activités environnementales
6. Les activités physiques et sportives
7. Les activités ludiques

### UNE AMBITION DE CONTINUITÉ ÉDUCATIVE

1. La continuité éducative et le Plan Mercredi
2. Les conditions de réussite
3. La parentalité
4. La petite enfance
5. La scolarité
6. La jeunesse

Comment mobiliser ce livret ?

**Les activités et les outils basés sur le numérique s'intègrent progressivement au sein des projets d'animation des accueils collectifs de mineurs et participent chez l'enfant et le jeune au développement de compétences sociales, cognitives et émotionnelles.**

Ce document qui restitue les échanges d'un groupe de travail vise à retracer la manière dont ces activités sont appréhendées à l'heure actuelle par les équipes d'animation. Ces propos sont mis en regard avec une approche spécifique au développement des compétences psychosociales proposée par « Terre des hommes » dans « Comment travailler avec les enfants et leur environnement Manuel de compétences psychosociales » ainsi qu'avec d'autres sources d'études sur le sujet.

Quand on dit numérique,  
on pense...

**COMPRENDRE  
POUR NE PAS SUBIR**

Image (clip – film – photos)  
Production numérique d'un projet  
Réalisation d'une radio, d'un journal  
Web radio  
Compétences informatiques  
Éducation au code  
Programmation  
Nouvelles technologies

**CHANGER LES REGARDS**

Acteur  
Esprit critique  
Éducation aux médias et aux réseaux  
sociaux  
E-réputation et cyber harcèlement  
Fake news (esprit critique)  
Accompagnement aux contenus et à la  
vérification des sources

**ÉCHANGER**

Site web contributifs  
et participatifs  
Conduite de projets en ligne  
Les réseaux sociaux

**LES ENFANTS,  
LES JEUNES,  
LES PROFESSIONNELS**

**ANTICIPER  
LES DÉRIVES**

Danger  
Dépendance  
Préventions ou  
préventions (primaire –  
secondaire)  
Les temps de sommeil  
Droit à la déconnexion  
Pratique raisonnée



Les pratiques digitales et numériques et les nouvelles technologies sont inscrites dans nos modes de vie. De leurs potentielles dérives jusqu'à leurs capacités mobilisatrices d'actions de transformation sociale, le numérique questionne la sphère éducative qui ne peut éluder ce champs dans la création de ses projets. En ce sens, le centre de loisirs est traversé par une apparente contradiction de professionnels utilisateurs d'outils numériques mais exprimant des inquiétudes sur la capacité à les intégrer dans leurs projets.

Le numérique  
**UN ESPACE DE CONSTRUCTION  
DE LA PERSONNALITÉ**

« A l'accueil de jeunes, il y a souvent des jeunes filles, un peu abattues en regardant la photo d'une autre. Je pense que mon rôle d'animateur va être de lui faire prendre conscience que cette image, qu'elle envie, n'est pas la réalité. Aujourd'hui certaines jeunes filles savent jouer de leur image virtuelle en maîtrisant les codes de la représentation et les outils numériques qui modifient et atténuent les imperfections. » Des activités par le biais d'outils numériques peuvent permettre d'aborder la question de l'esthétique et de la transformation du réel. Cet exemple illustre aussi les enjeux de renforcement des compétences liées à l'estime de soi avec les adolescents.

De même, « les adolescents via les blogs ou les réseaux sociaux se présentent, élaborent leur personnalité, éprouvent leurs relations et construisent leur identité (La santé des hommes, n°396) ». Les réseaux sociaux, tout comme les échanges réels, peuvent donner lieu à des propos violents, qui excluent, avec une portée qui dépasse le moment présent en restant écrit. Sauf en cas de propos contraires à la loi, il est préférable que l'animateur propose des actions éducatives différées. Les moments d'échanges, de débats organisés, des jeux de rôles, etc. peuvent permettre d'amorcer un changement des consciences mais aussi de développer les compétences d'écoute, d'argumentation, de pensée critique ou encore d'expression des sentiments. Il sera aussi intéressant pour l'animateur de se positionner en tant qu'observateur des échanges pour identifier les positionnements de chacun (ceux qui s'expriment et ceux qui sont plus réservés), mais aussi le degré de fluidité des échanges (couper la parole ou la mobiliser, être à l'écoute, ...). L'objectif peut être de faire prendre conscience des freins à la discussion collective et les règles que le groupe peut se construire pour mieux vivre et participer à l'activité.

**ESTIME DE SOI**

« Pour avoir une bonne estime de soi, il faut se sentir aimé et apprécié pour ses compétences. L'estime de soi est une dynamique qui fluctue sans cesse, en fonction des réussites et des échecs. Elle a besoin d'être régulièrement alimentée.

*L'estime de soi est à la base de toute stratégie visant à prévenir chez les jeunes de nombreux problèmes de comportement et d'apprentissage.*  
Terre des hommes

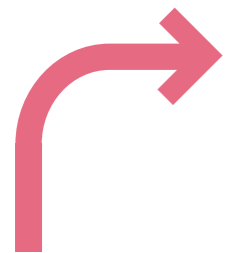
**FEEDBACK**

Le feedback est un processus réciproque qui permet de donner ou de recevoir une information sur un comportement ou une action. C'est un outil indispensable aux prises de conscience en vue de changements de comportements.

*Le moment du feedback aide les enfants à exprimer leurs émotions, leurs joies ou leurs difficultés éventuelles par rapport à une activité, un groupe ou une personne. Cette méthode permet de promouvoir la participation des enfants de manière active et personnelle.* Terre des hommes

Les projets permettant l'identification des traces que l'on laisse sur internet et du reflet déformant qu'elles renvoient de nous-mêmes participent à l'éveil des consciences sur l'e-réputation. Des activités comme le portrait chinois construit à partir d'informations laissées par une personne sur internet peuvent être proposées.

Par ailleurs, un projet autour du renforcement de compétences psychosociales orienté vers l'empathie et la communication pourra venir appuyer les démarches d'échanges collectifs.



Le numérique

## DES DÉRIVES À PRÉVENIR DANS LE RENFORCEMENT DES COMPÉTENCES DU VIVRE ENSEMBLE

Les phénomènes de violence, d'exclusion, de rejet, d'humiliation, de harcèlement ont toujours existé dans les relations entre les individus. Les nouveaux vecteurs de communication numériques les amplifient en multipliant les possibilités (volume

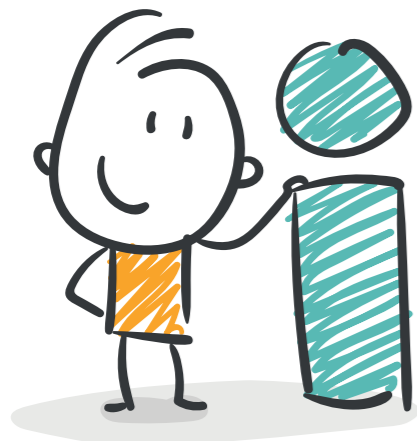
de diffusion), la rapidité, tout en s'inscrivant, par l'utilisation de l'écrit, dans le temps. En accueil de loisirs aussi, ces phénomènes peuvent se retrouver dans le quotidien vécu et se prolonger sur la toile.

### ESTIME DE SOI

*« Le regard bienveillant et pédagogique de l'adulte est important ainsi que le rôle de modèle qu'il peut représenter pour le jeune. Grâce aux éducateurs, et à leur attitude face à l'erreur, les adolescents peuvent se rendre compte que les erreurs qu'ils commettent, par exemple, ne remettent pas en cause leur estime d'eux-mêmes mais qu'ils doivent pouvoir les considérer comme des occasions d'essayer de nouvelles stratégies qui leur permettent de réussir leur vie. »* Terre des hommes

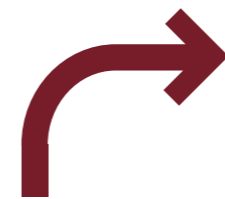
Certains accueils de loisirs ont entrepris des démarches de prévention en axant leurs approches sur le renforcement du vivre ensemble et des compétences sous tendues mais aussi de la capacité de l'individu à s'armer et réagir dans une dynamique de résilience. Au travers d'activités ciblées, il s'agira d'amener l'enfant à travailler les compétences

qui l'amènent à mieux se connaître, exprimer ses émotions et mieux les gérer, tout en renforçant l'empathie. Dans une logique de connaître l'autre pour mieux se reconnaître en lui et accepter ses différences, les activités qui favorisent les relations interpersonnelles et de rencontre sont des terrains privilégiés.



### RÉSILIENCE

*« La résilience, c'est l'art de naviguer dans les torrents »* Boris Cyrulnik  
*« La capacité de résilience sert à faire face à une situation difficile sans s'effondrer, à rebondir et se reconstruire après un événement difficile, voire traumatisant, en bref, à s'adapter aux circonstances de la vie. »* Terre des hommes



Les projets numériques

## DES PROJETS OÙ L'ON ACCEPTE DE NE PAS SAVOIR

Communiquer à partir d'outils numériques, faire une recherche internet, ou utiliser des logiciels libres et des applications mobilisables sur des démarches de projets, font partie du quotidien professionnel, bénévole, ou de loisirs de nombreuses personnes. L'utilisation de ces outils selon des codes attendus (notamment ceux de communication) ou à partir d'une connaissance technique (utiliser une application)

nécessite une maîtrise que peut apporter le centre de loisirs par des découvertes et des mises en situation ludiques.

Les activités de projet qui permettent aux jeunes d'écrire des mails, de faire des recherches sur un sujet précis, ou d'agir à partir d'un outil digital participatif sont vectrices de développement de compétences de communication et d'esprit de synthèse. Elles seront des atouts mobilisables dans l'insertion sociale du jeune. Savoir se présenter, expliquer un projet, construire un argumentaire, utiliser les codes de la communication écrite numérique, identifier des mots clefs, sont des compétences travaillées quand l'animateur a donné aux jeunes des espaces d'initiative dans la construction d'un projet. Utiliser des applications de gestion de projets permettra aussi aux jeunes de développer une pensée rationnelle en projetant, en anticipant et en prévoyant.

### COMMUNIQUER EFFICACEMENT

*La communication ne se résume pas seulement à la transmission d'un message et à la réception d'une réponse. C'est un processus à deux voix, impliquant deux personnes avec leurs représentations et leurs croyances, qui requiert une capacité à coder, c'est-à-dire mettre en mots des idées et une capacité à décoder et saisir le message reçu.* Terre des hommes



Le numérique

## DÉVELOPPER LA PENSÉE CRITIQUE

Le premier regard que l'on pose sur internet amène à constater le flot ininterrompu d'informations, les nombreuses rumeurs qui y circulent, l'expression d'une multiplicité de points de vue. Comme le précisent les études sociologiques, les jeunes vont

moins vers des médias traditionnels, mais plutôt vers des plateformes via les réseaux sociaux et YouTube.

Pour accompagner les jeunes dans le tri et l'analyse d'informations, des projets d'éducation aux médias

### PENSÉE CRITIQUE

*Jacques Piette : « Pour une pensée critique autonome, le jeune doit acquérir la maîtrise de certaines habiletés intellectuelles comme la clarification des informations. Cela suppose de poser des questions, concevoir et juger des définitions, distinguer les différents éléments d'un problème - juger de la fiabilité des informations en interrogeant la fiabilité des sources. »* (La santé des hommes, N°396)  
*C'est la capacité à analyser les informations et les expériences de façon objective. Elle peut contribuer à la santé en nous aidant à reconnaître et à évaluer les facteurs qui influencent nos attitudes et nos comportements, comme les médias et les pressions des pairs ». Le cartable des compétences psychosociales, IREPS*



portés sur la déconstruction des fake news (canular, publicité orientée discréditant des faits réels, thèse complotiste, fausse histoire) nourriront la construction de leur esprit critique.

L'éducation aux médias permettra notamment de questionner la provenance du message (la source), quels sont les sites ou les acteurs qui la relayent, comparer l'information sur d'autres sites ou d'autres canaux de diffusion ou encore chercher des informations contraires. Des partenaires comme le réseau information jeunesse et les mouvements d'éducation populaire peuvent accompagner les

professionnels de l'animation par des actions de formation des personnels, la constitution d'outils pédagogiques ou des interventions spécifiques.

Bien que cet enjeu d'éducation aux médias se renforce avec la multiplicité des messages contradictoires et des stratégies de communication, il est nécessaire que les acteurs éducatifs soient assez armés pour investir cette problématique sociétale. Pour les acteurs de l'animation, l'ambition de formation aux enjeux du numérique s'affirment avec importance.

## Le numérique DÉCONSTRUIRE POUR ÉDUIQUER

« On utilise un outil qui nous domine... » disait un formateur d'un mouvement d'éducation populaire. « Au début des années 90, on organisait des séjours motos en itinérance. Sans savoir comment réparer son engin, la personne ne pouvait pas arriver au bout. On commençait donc le séjour par démonter l'outil pour comprendre et l'approprier. »

De nos jours, il est possible de construire des projets, en partenariat avec des acteurs de l'éducation populaire, qui visent à comprendre les mécanismes des outils numériques pour accompagner les jeunes dans la maîtrise des pratiques digitales. Il s'agira de connaître le fonctionnement technique d'internet ou encore de savoir manipuler les bases du code pour

comprendre le fonctionnement des applications et pour pouvoir créer. Au travers de ces activités, le mineur pourra développer des compétences de résolution de problèmes, développer sa créativité, imaginer, concevoir, construire, développer sa pensée rationnelle.

Eveiller les consciences par l'apprentissage des compétences techniques et des compétences associées peut pour certains jeunes être à l'origine de choix d'orientation professionnelle. Pour les passionnés de jeux vidéo ou de monde virtuel, cette découverte peut esquisser le cheminement d'une passion dévorante à une passion constructive.

## Les outils numériques DANS UNE DÉMARCHE DE PROJET COLLECTIF

Les outils numériques s'intègrent et alimentent les démarches de projets sur les champs culturels, scientifiques, sportifs. Ils font échos aux pratiques des jeunes, amènent un aspect ludique tout en développant la maîtrise d'un outil comme l'animation d'un blog, la création d'un jeu de piste à base de géocaching, etc.

Ces projets, à dimensions multiples et souvent collectifs, vont permettre à l'enfant et au jeune de développer de manière globale des compétences : technique, appréhension du corps, aptitude relationnelle et de communication, créativité et bien d'autres encore.

## EN SYNTHÈSE :

