



ACTIVITÉS 2023

ACTION
MÉDIAS
JEUNES

REPORT

2023, une année sans rupture ni gros changements mais qui nous a quand même réservé quelques surprises... la 8ème va vous étonner ! Vous commencez à nous connaître, Action Médias Jeunes est une organisation de jeunesse d'éducation aux médias qui aime se renouveler tout en gardant une cohérence dans son évolution.

En 2023, notre super équipe a continué à animer les jeunes de 5 à 35 ans avec des démarches sans cesse adaptées, sur des thématiques et des médias tels que : les réseaux sociaux chez les jeunes, les émotions ou les représentations dans les médias ; ou encore le podcast, la réalisation de jeux vidéo, le cinéma et son langage, le cyber-harcèlement, la santé mentale et les influenceur-euses, etc. Au-delà du renouvellement de certains ateliers existants, nous avons pu également créer de nouveaux projets sur des thématiques comme le genre chez Disney, l'écologie des médias, l'économie des médias ou encore la militance sur les réseaux sociaux. Nos nouvelles démarches et nos méthodes ont pu aussi croiser les réalités intergénérationnelles ou celles d'une troupe d'improvisation devant un public de 250 jeunes. Bref, nous étions loin de nous reposer sur nos acquis !

Notre offre de formations, elle aussi, a été soumise aux mêmes diktats et a vu l'EVRAS s'ajouter aux propositions. Les expertises, très nombreuses, ont connu quant à elles une refonte organisationnelle qui n'est pas sans conséquence sur nos statistiques, mais nous y reviendrons plus tard.

Suite à l'actualisation de notre cadre pédagogique en 2022, une autre évolution a pu voir le jour. Cette année, nous avons achevé un chantier de réécriture de nos activités en se basant sur de nouvelles façons de percevoir nos interventions sur le terrain. Ce travail incluait une refonte partielle de notre site – ainsi que de nouveaux flyers, parties émergentes de nos activités, que vous pouvez (re)découvrir à votre guise, entre autres, sur – acmj.be

Dans ce RAPPORT D'ACTIVITÉS 2023, nous commencerons avec les **ANIMATIONS** - p.14 - pour et par les jeunes, le cœur de nos activités, nous vous présenterons ensuite les **FORMATIONS** - p.40 - , moments privilégiés pour que d'autres encadrant-es jeunesse s'outillent et s'enrichissent pour proposer ensuite des projets d'éducation aux médias à d'autres jeunes. Au fil des pages, vous pourrez découvrir les activités d'**EXPERTISE** - p.47 - , c'est-à-dire des interventions faites en tant qu'expert-es "médias et jeunesse" pour partager nos expériences et nos connaissances (conférences, outils pédagogiques, etc.). Finalement, nous vous parlerons brièvement de nos **SERVICES VIDÉO** - p.53 -, qui nous permettent aussi de valoriser des initiatives d'éducation aux médias ou d'expression jeune. Vous trouverez ensuite, dans ce rapport d'activités, une analyse qualitative et quantitative concernant nos **PUBLICS** - p.54 -, les moments forts de notre **VIE D'ÉQUIPE** - p.60 -, ainsi que notre **PLAN DE FORMATION** - p.63 - , et un résumé de nos actions de **COMMUNICATION** - p.65 - pour 2023. En guise de conclusion, nous vous présenterons notre **PROGRAMME D'ACTIVITÉS 2024** - p.68 - et ses nouveautés !

Nous vous remercions de l'attention que vous porterez à la lecture de ce rapport d'activités et vous souhaitons une bonne immersion au cœur de notre organisation de jeunesse d'éducation aux médias.

Voici le cadre pédagogique qui nous permet de développer nos activités au quotidien et de ne pas nous égarer dans le tumulte des demandes, envies et besoins de nos publics et de notre équipe.

#2 FINALITÉS ET MISSIONS

NOTRE PHILOSOPHIE

Action Médias Jeunes est une organisation de jeunesse d'éducation aux médias qui s'adresse aux jeunes de 5 à 35 ans sur tout le territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Une mission que nous développons sur le terrain à travers 4 pôles d'activité :

- Des ateliers et des projets d'éducation aux médias pour et avec les jeunes ;
- Une valorisation et une diffusion de l'expression des jeunes ;
- Des formations pour les encadrant-es jeunesse ;
- Une expertise en éducation aux médias à la lumière des usages médiatiques des jeunes.

NOS FINALITES

L'éducation aux médias telle qu'on la pratique chez Action Médias Jeunes s'articule autour de 3 finalités :

- I. Susciter une attitude réflexive, critique et curieuse chez les jeunes vis-à-vis des médias. Il s'agit d'engager un processus de réappropriation qui s'appuie sur les usages des jeunes pour conduire chacun-e à développer des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être, en vue d'une construction de leur autonomie ;
- II. Renforcer la capacité d'expression et d'action des jeunes dans leur rapport aux médias afin qu'ils construisent leur place de citoyen-ne, en s'engageant collectivement dans la société ;
- III. Encourager l'interaction, la coopération et l'empathie des jeunes à travers leur propre rapport aux médias et le rapport qu'entretient autrui vis-à-vis des médias.



NOS VALEURS

L'éducation aux médias éveille l'intérêt pour les médias. Elle s'appuie sur une conception éthique à visée démocratique articulée autour de 5 valeurs :

- La liberté, en particulier la liberté d'expression dans le respect de l'autre ;
- La responsabilité, c'est-à-dire questionner et assumer une posture, un point de vue et des actes dans un environnement médiatique ;
- La solidarité, c'est-à-dire être particulièrement attentif-ve à l'autre et s'entraider dans un climat de confiance ;
- L'autonomie, comprise comme la réappropriation des apprentissages afin de renforcer la capacité d'action et d'expression des jeunes selon ce qui fait sens pour eux ;
- L'inclusivité, vue comme la volonté de pouvoir s'adresser à tous les publics et s'adapter aux besoins de ceux-ci.

NOS MISSIONS

/// UN ÉVEIL CRITIQUE ///

Notre mission est de susciter une attitude réflexive et critique des jeunes face à leur environnement médiatique. Pour y arriver, nous organisons des ateliers où tous les jeunes, au centre du projet, lisent, analysent et produisent des contenus médiatiques.

/// TOUSTES LES JEUNES ///

Nous organisons des ateliers et des formations d'éducation aux médias où les jeunes sont au cœur du processus médiatique et nous nous engageons donc pour que l'éducation aux médias soit accessible à toustes.

/// TOUS LES MÉDIAS ///

Notre large proposition d'ateliers aborde tous les médias, tant les médias de MASSE (la télévision, la radio, la presse écrite, etc.) que les médias développés autour d'Internet et des outils NUMÉRIQUES (réseaux sociaux, web-créations, podcasts, jeux vidéo, live stream etc.) sans oublier les technologies émergentes (intelligence artificielle, etc.). Après avoir titillé la curiosité des jeunes, leur réflexion et leur créativité, le temps est venu pour elleux de se (ré)approprier ces médias.

/// UNE PÉDAGOGIE ///

Notre pratique pédagogique se construit à partir des usages et des EXPÉRIENCES de chacun·e. Elle invite à se questionner sur nos représentations et nos pratiques médiatiques. Elle se base sur une approche compréhensive et encourage la collaboration et la CO-CONSTRUCTION des apprentissages tout en offrant un cadre ouvert, valorisant et propice à l'expérimentation.

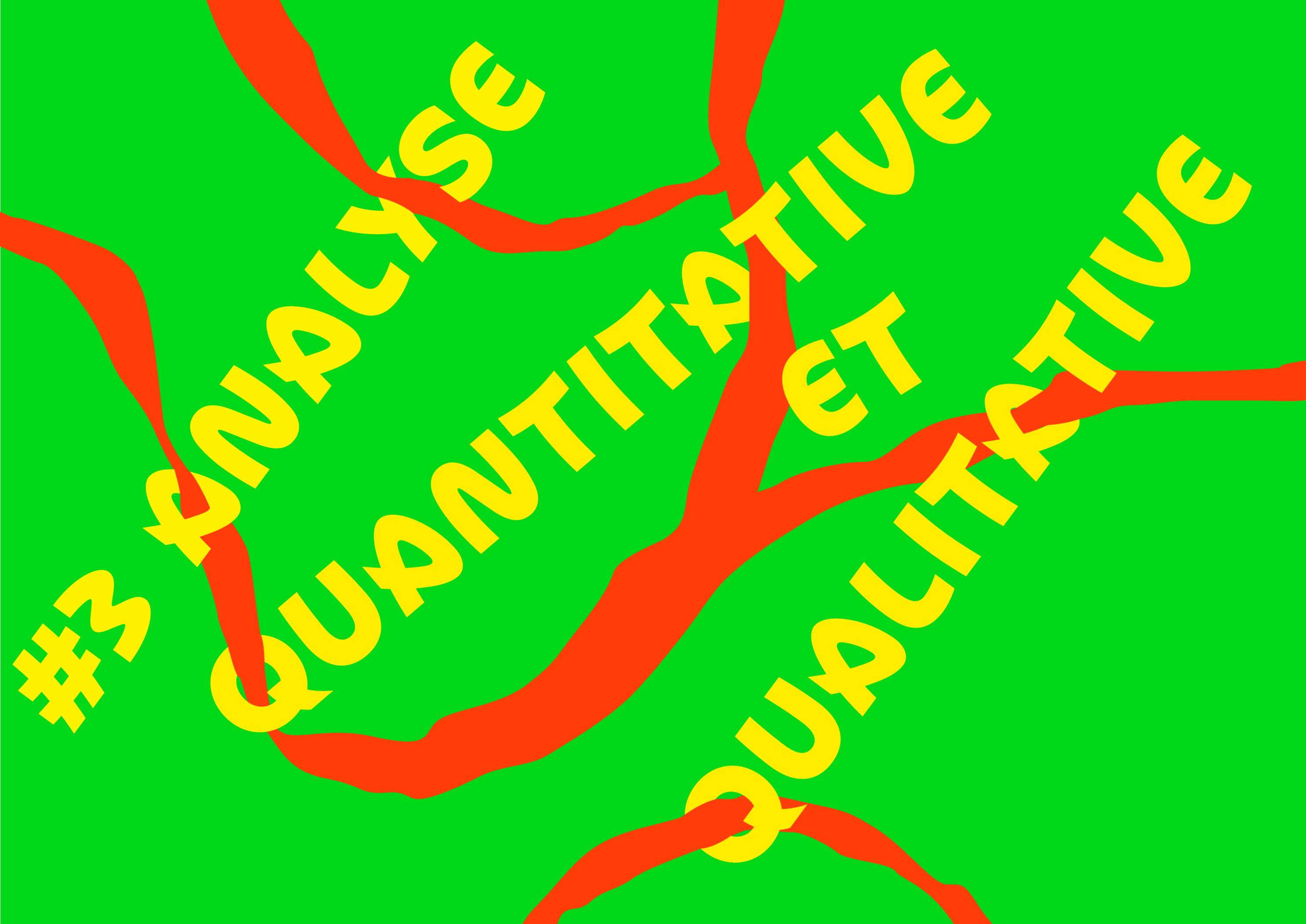
Elle prend en considération l'identification et l'analyse des enjeux techniques, culturels, économiques, sociaux, politiques et écologiques liés aux médias. Notre approche de l'éducation aux médias s'ancre dans un processus créatif, critique et ludique en s'adaptant aux besoins et aux réalités des jeunes.

/// UNE ACTION CITOYENNE ///

Pour Action Médias Jeunes, l'éducation aux médias s'appuie sur une conception éthique à visée démocratique articulée autour de 5 valeurs : la liberté, la responsabilité, la solidarité, l'autonomie et l'inclusivité.

Tous les 4 ans, nous redéfinissons ces valeurs autour d'un plan quadriennal, véritable outil de pilotage, qui comprend 5 axes :

1. Développer des ateliers et des projets d'éducation aux médias innovants et/ou adaptés aux usages médiatiques des jeunes ;
2. Rendre accessible l'éducation aux médias à des publics diversifiés ;
3. Transmettre et permettre la réappropriation de l'éducation aux médias à tout·e encadrant·e jeunesse ;
4. Encourager l'expression de la jeunesse ;
5. Développer, partager et valoriser notre expertise en éducation aux médias et jeunesse en Fédération Wallonie-Bruxelles.



#3

ENABLER

QUANTITATIVE

QUALITATIVE

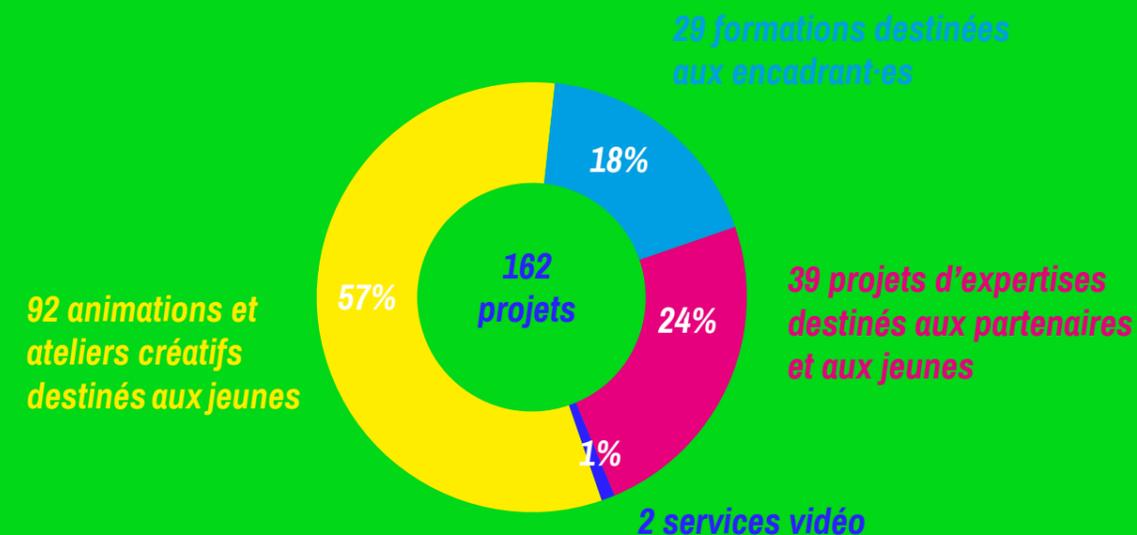
Tout comme l'année passée, nous attirons votre attention sur le fait que nous avons 2 façons de comptabiliser la quantité d'activités réalisées en un an : d'un côté, le nombre de projets réalisés avec différents partenaires et de l'autre, le nombre de fois où nous rencontrons nos publics, tous projets confondus. Une nuance qui nous permet aussi de sentir si la tendance est à se déplacer plus de fois pour moins de projets et donc à réaliser des projets plus longs ou l'inverse. Spoiler alerte, on est plutôt dans la première option.

Le nombre de projets que notre équipe a réalisés cette année est de 162, avec un nombre de 433 "activités" comptant sur le territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Ce qui, lorsque nous analysons la nature et la durée de nos projets, confirme que nous travaillons assez bien sur un moyen ou long terme puisque en 2021 nous comptabilisions 134 projets pour 467 "activités", avec un écart qui se creuse si nous remontons dans les années pour une équipe d'à peu près même capacité. Voici pour 2023 quelques illustrations parfaites de ces projets d'envergure :) "C'était mieux maintenant !" un appel à projet qui se décline en animations, outil pédagogique et expositions ; ou encore plusieurs ateliers "Décode les réseaux" (anciennement "Web en Classe") animés dans des mêmes institutions scolaires, nos stages, ou encore un projet de plusieurs "Soirées challenge médiatique" dans une même Maison de Jeunes.

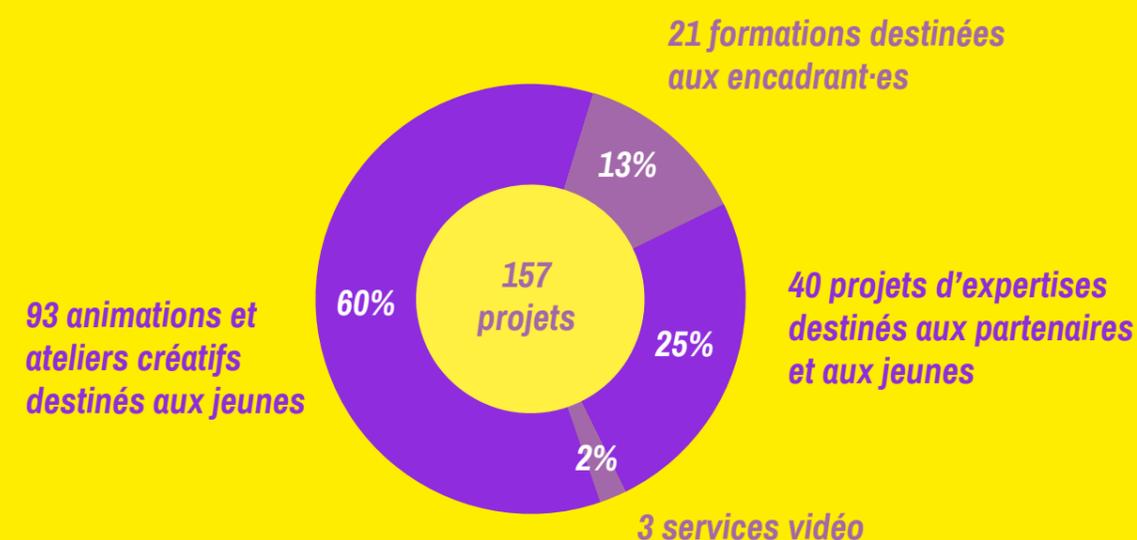
Nous pouvons donc compter sur davantage de projets qu'en 2022, et des plus conséquents ! Ce qui en dit long sur la durée de nos périodes de rush et la nécessité d'accueillir un-e collègue supplémentaire peut-être ;)

Alors que les chiffres des animations, expertises et services perdent respectivement 1 projet par rapport à 2022, ce sont les formations qui ont sensiblement augmenté. Une augmentation qui s'explique, entre autres, par notre offre de formations à l'agenda, qui vient elle-même nourrir une quantité d'autres demandes de plus en plus nombreuses et variées.

2023



2022

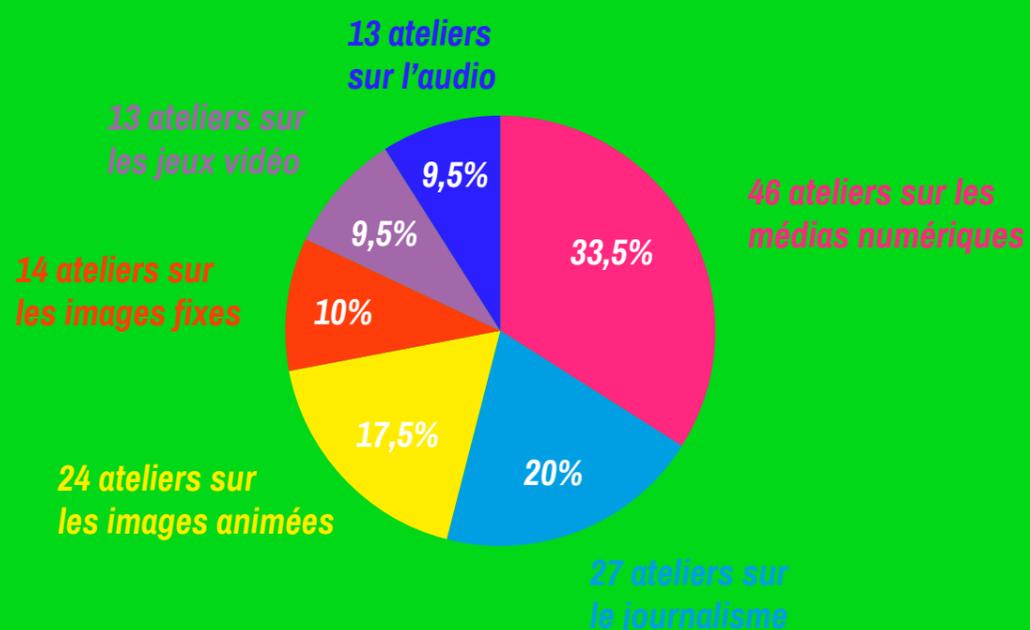


Conscient-es que ces moments de transmission pour les encadrant-es jeunesse nous demandent du temps et une charge de travail importante, nous évaluerons cette tendance en juin 2024 afin d'envisager la suite.

Une augmentation de formations, donc, mais qui ne chamboule pas la répartition globale de nos missions. Nous gardons animations et ateliers en fer de lance, représentant 57 % de nos projets.

#3.1 ANIMATIONS

Cette année, nous varions très peu en termes de quantité de projets d'animation, 92 face à 93 en 2022. Nous insistons chaque année sur l'importance de compter parmi nos activités une majorité d'ateliers menés directement avec les jeunes. Tout d'abord parce que nous sommes une organisation de jeunesse, mais aussi parce que le reste de nos activités découle de cette réalité. En effet, nos formations et nos activités d'expertise se basent entièrement sur notre expérience et notre veille de terrain.



Par contre, la répartition des types de médias au cœur de ces 92 projets varie légèrement, même si les médias numériques trônent toujours en tête, avec 33,5 % de la totalité de nos projets en 2023 (-11,5 % par rapport à 2022). Parmi ceux-ci on retrouver les ateliers liés aux réseaux sociaux, le web, les algorithmes, les influenceur-euses, l'écologie des médias, les outils de création, etc.

Nous constatons ensuite que les ateliers sur les médias journalistiques font une percée jusqu'à 20 % alors qu'ils ne représentaient que 9 % des animations en 2022.

Les ateliers sur les images animées tels que les animations vidéo, reportage, ou encore l'analyse de films représentent 17,5 % de nos animations. Viennent ensuite les ateliers sur les médias d'images fixes tels que les mangas et la photo, par exemple, qui se hissent à la 4ème place avec 10 %, soit le double de 2022. Les ateliers sur les jeux vidéo et les médias sonores, podcasts et autres joyeusetés acoustiques viennent clôturer notre offre avec de part et d'autre 9,5 %.

Pour illustrer les raisons de certaines évolutions survenues cette année, nous récoltons aussi le fruit d'un travail de longue haleine mené pour le projet "C'est pas sourcé !" (animation autour d'un jeu de rôle pédagogique sur le journalisme local), dont les demandes d'ateliers sont passées de 17 en 2022 à 24 en 2023. Nos chers "Web En Classe", rebaptisés depuis peu "Décode les réseaux", passent quant à eux de 66 à 48, suite justement à une volonté de l'équipe de diversifier les thématiques questionnées avec les jeunes.

Voici des exemples illustrant concrètement ce que nous menons comme projets avec nos publics de jeunes en 2023 :

Collectif Hors-Piste présente : “Chemins Suspendus” une expo-spectacle sur la santé mentale et les jeunes

Ce projet a démarré en octobre 2022 et s’est terminé en juin 2023. La phase d’écriture et d’émergence des idées a duré jusque décembre (7 à 8 ateliers) et a été une belle occasion de souder le groupe. Nous avons consacré un temps plus long que prévu à cette étape car elle est primordiale pour la réussite du projet. En effet, il nous fallait un noyau dur de jeunes qui puisse trouver l’énergie et le sens de mener le projet jusqu’au bout.

Dès janvier 2023, le collectif a démarré la création des visuels de l’exposition et, en parallèle, a développé et répété les textes pour la pièce de théâtre.

L’ensemble a été présenté au printemps sous la forme d’une expo-spectacle mettant en scène 3 personnages adolescents : Alex, Sam et Camille.

Le collectif s’est réuni tous les mercredis après-midi lors d’ateliers de rencontre et de création. La méthode principale pour développer le contenu a été le partage d’expériences personnelles en utilisant les médias (écrit, photo et vidéo) et l’improvisation théâtrale. A un moment donné du processus créatif, ce qui a émergé a pu être utilisé pour alimenter les résultats diffusés lors de l’expo-spectacle qui a été montée dans 2 endroits successifs : un lieu culturel alternatif, la Casserole, et un hôpital psychiatrique, le Beau Vallon, tous deux situés à Namur.

Après 7 représentations au total, le résultat a été dévoilé à 150 personnes, adultes et jeunes, avec des retours très positifs. Les jeunes, parfois elleux-mêmes en parcours psychiatrique, ont été fortement touché-es par la sincérité et la pertinence des tranches de vie décrites.



Création de jeux vidéo et de stop motion autour de l'erreur dans l'apprentissage

Dans le cadre du PECA, l'école primaire de Strée-Lez-Huy a fait appel à nos services pour couronner un projet de recherche-action de longue haleine autour de la place de l'erreur dans l'apprentissage. Souvent fustigée et considérée comme un échec, celle-ci est pourtant un moteur nécessaire à la construction de nos savoirs et de nos compétences.

Se tromper nous permet d'apprendre et de grandir. Puisque ce projet incluait toutes les années de la 1ère à la 6ème, nous avons proposé des ateliers de création médiatique différents qui s'adaptaient à l'âge de chaque classe. Ainsi, les 1ère et 2ème primaire ont réalisé un mini film en stop-motion pendant que leurs camarades de 5ème et 6ème se sont essayés à la conception et la réalisation de petits jeux vidéo. Les plus jeunes ont donc scénarisé un récit minimal et réalisé celui-ci via un studio bricolé dans leur classe en deux temps trois mouvements.

Les plus grand-es ont conceptualisé différents petits jeux de plateforme via des histoires à trous, tout en intégrant un petit passage d'apprentissage par l'essai-erreur dans leur gameplay. Un projet qui a encore une fois démontré l'intérêt de construire des ateliers de production sur mesure et sans démesure, et l'importance de pouvoir compter sur suffisamment d'animateur-ices motivé-es pour encadrer l'énergie des jeunes.

Atelier "Game Jam fictive" au musée royal de Mariemont

Avec le Musée Royal de Mariemont, niché au cœur du parc de Morlanwelz, nous avons organisé une journée thématique "Le jeu vidéo comme support d'enseignement" au sein de son exposition sur l'Égypte antique.

La journée a été introduite par plusieurs conférences mêlant ludopédagogie et éducation aux jeux vidéo, animées par nos confrères Julien Annart, Bruno Dupont et François Hardy. Comment (bien) utiliser le jeu vidéo en classe, au musée ou dans ma Maison de Jeunes ? Peut-on réellement apprendre l'histoire avec Assassin's Creed ? Qu'entend-t-on finalement par "éduquer au jeu vidéo" ? Par la suite, nous avons pu proposer un atelier de "game jam fictive" aux enseignant-es venu-es en nombre. Ce module, facilement appropriable et simple à mettre en place, a permis aux jeunes d'approcher le langage vidéoludique et de comprendre les déterminants du game design. De plus, il a pu valoriser la culture, liée au gaming ou non, des participant-es.

Un jeu vidéo sur l'Égypte antique, d'accord, mais pour quelle console ? Et quel public ? Et quel type de jeu alors ? Plutôt d'action, de stratégie, de gestion, d'aventures... ? Et avec quelles libertés quant à la vérité historique ? Ce projet amusant et instructif a offert mille et une manières de mettre en jeu l'Histoire.



Spectacle d'impro avec Carrefour J

Connaissez-vous le concept des impro-débats ? Non ? Et bien, nous non plus ! C'est en tout cas une expérience que nous n'avions pas encore eue l'occasion de mener, jusqu'à ce que Carrefour J de Wavre, nous propose cet excitant projet. Une salle de spectacle – La Sucrierie à Wavre - emplie d'élèves du secondaire ; sur scène, des "joueur-euses" de l'équipe d'impro les Zap'héros et des animateur-ices d'Action Médias Jeunes en guise de maîtresse de cérémonie. Tout ce joyeux petit monde réuni afin de débattre des usages numériques des jeunes, durant deux demi-journées.

Nous avons coconstruit une démarche pour coller toujours plus aux réalités des jeunes et nous avons proposé de traiter les thématiques : du temps d'écran, de l'économie de l'attention, des bulles de filtre et algorithmes ; du marketing d'influence ; de l'écologie du numérique ; des injonctions et représentations ; des comportements sexistes et du harcèlement.

Chaque thématique était introduite par une présentation du sujet par nos soins. Suivait alors une affirmation clivante face à laquelle les jeunes devaient se positionner, à l'aide des traditionnels cartons de vote rouge-orange-vert. Les membres de Carrefour J se baladaient dans la salle avec des micros pour récolter les réponses qui alimentaient notre moment de débat. En guise de clôture, les Zap'héros proposaient une impro sur base de ce qui s'est dit lors du debrief. Cet aller-retour débat-impro permettait aux jeunes de se réapproprier la thématique, en donnant procuration aux joueur-euses pour qu'ils incarnent leur point de vue, avec humour et parfois émotion.

Verdict ? Nous avons été plus que convaincu-es par cette technique d'approche des médias. La matière est malléable, et la mise en scène des propos des jeunes symbolise parfaitement l'idée qu'ils peuvent reprendre le pouvoir sur leurs usages médiatiques. Le décorum était festif tout en favorisant la concentration. Enfin, proposer une animation "analogique", déconnectée de tout écran, drôle qui plus est, était également un moyen de prendre de la distance par rapport à leurs usages, en toute décontraction !

Écologie et numérique avec les jeunes du Service Citoyen

Depuis 2022, l'équipe d'Action Médias Jeunes s'intéresse fortement à la question des impacts environnementaux du numérique, au point d'en faire le thème de la formation d'équipe 2023 ! L'objectif était de pouvoir ensuite créer un atelier destiné à sensibiliser les jeunes à cet enjeu encore assez peu connu du grand public. En 2023, nous avons sollicité un partenaire de longue date – le Service Citoyen – pour proposer, à deux reprises, un premier module d'activités sur le sujet à destination des volontaires de la Plateforme.

Au programme : découverte de la matérialité du numérique (objets connectés, réseaux et data center), du cycle de vie d'un smartphone et de ses impacts, analyse critique des discours de durabilité des Géants du Numérique (#Greenwashing) et ouverture sur des pistes d'action concrètes afin de ne pas se laisser gagner par l'anxiété et le découragement.

Ces 2 premières expériences avec des jeunes de 18 à 25 ans ont confirmé tout l'intérêt de traiter ensemble les thématiques de l'écologie et du numérique, sujets sur lesquels iels sont déjà souvent sensibilisé-es séparément mais plus rarement au niveau des connections entre les deux.

Pour les prochaines années, ces bons retours nous amèneront à poursuivre sur notre lancée en continuant à proposer ce module de sensibilisation aux jeunes du Service Citoyen tout en développant de nouveaux ateliers adaptés à d'autres tranches d'âge : 8-11 ans, 12-15 ans, 16 ans et plus. Nous saisissons également les opportunités qui nous sont offertes pour continuer à développer notre expertise sur le sujet et la faire rayonner via des formations suivies ou données, des interventions auprès du public adulte en contact avec des jeunes (au salon School Education Transformation Technology par exemple) et des partenariats avec le monde académique, notamment par l'accueil d'une jeune stagiaire réalisant son travail de fin d'étude sur cette question de la sensibilisation des jeunes aux impacts environnementaux du numérique. Tout un programme !

Création d'un JT sur Twitch

À travers ce projet ambitieux réalisé avec une classe de 6ème secondaire de l'Institut Sainte-Ursule à Namur, nous avons pour objectif d'amener les jeunes à mieux comprendre le métier de journaliste en se mettant tout simplement...à leur place ! Au préalable, nous avons déjà rencontré cette classe durant la fin de l'année 2022 afin de leur faire tester notre jeu "C'est Pas Sourcé". Cette bonne étape introductive leur a permis de se lancer un défi au début de l'année 2023 : créer leur propre JT diffusé en direct, sur Twitch - une plateforme de streaming vidéo interactive.

Durant trois journées d'animation, nous sommes donc passé-es par plusieurs étapes de réflexion et de création afin d'aider les jeunes à mieux comprendre les ficelles du métier, tout en les amenant à déconstruire leurs idées préconçues. Si l'information est aujourd'hui présente partout, tout le temps et diffusable par n'importe qui, les journalistes se doivent de la fournir avec rigueur et déontologie. À travers des exemples et des mises en situation, nous avons donc amené les jeunes à comprendre les réalités de terrain des journalistes et à appliquer les règles déontologiques lors de la première journée. Lors de la deuxième journée d'animation, iels ont dû travailler leur sujet, réaliser des micro-trottoirs, bloquer des interviews avec des mandataires responsables ou encore entraîner leur diction afin d'être prêt-es lors du live. Enfin, durant la dernière journée, chacun-e avait un rôle spécifique à tenir afin de réaliser le JT dans les meilleures conditions : certain-es étaient sur le plateau, d'autres s'occupaient de la "régie", etc. Tout monde était dans l'action.

Si le stress était palpable, l'expérience fut une réelle réussite avec une production finale réalisée en direct pendant près de 45 minutes où les jeunes ont pu se dépasser, se découvrir des compétences médiatiques et surtout, comprendre les réalités de terrain des journalistes et tout ce que cela implique concrètement dans leur travail quotidien. Si nous avons déjà, par le passé, réalisé des JT avec des jeunes dans le cadre scolaire, le diffuser en live via une plateforme comme Twitch était une première. Si certains points peuvent encore être améliorés, cette formule totalement en lien avec les pratiques et usages des jeunes a de beaux jours devant elle.

Animations d'analyse du film "Belle"

En partenariat avec la Maison de la Culture de Tournai, nous avons réalisé des animations dans différentes classes (une partie en début de secondaire et l'autre partie en fin de primaire) de différentes écoles du Tournaisis à la suite du visionnage du film d'animation japonaise, Belle. Si nous avons déjà pu analyser ce film l'année dernière sous le prisme des spécificités de l'animation japonaise, cette année a été l'occasion de profiter de cette production afin de questionner le rôle des avatars dans l'espace numérique.

Durant un atelier de deux heures, nous nous sommes concentré·es sur une définition commune du terme "avatar" dans le but de partir des connaissances préalables des jeunes. L'idée de cette animation était également de pouvoir les amener à développer des arguments concernant une utilisation positive et/ou négative de ce personnage censé nous représenter sur Internet ou sur les jeux vidéo. Enfin, nous avons clôturé cet atelier par un exercice de création de leur propre avatar au sein de la classe de manière à mettre en pratique toutes les réflexions qui sont ressorties en cours d'animation.

Ce projet nous aura donc permis de travailler avec un opérateur culturel bien connu dans le Hainaut (la Maison de la Culture de Tournai). Une réelle opportunité afin d'envisager, dans le futur, d'autres collaborations sur ce principe d'analyse à la suite du visionnage d'une production audiovisuelle. Ce format fonctionne plutôt bien auprès des élèves et des enseignant-es.



Milite sur Insta

Le projet “Milite sur Insta” propose de découvrir des comptes Instagram engagés et de comprendre comment iels utilisent les codes de ce réseau social pour convaincre. Ainsi les participant-es sont amené-es à créer en groupe un visuel de compte engagé fictif déconnecté en utilisant les méthodes du “Fanzine” c’est-à-dire en utilisant des magazines, des ciseaux et autres outils dont iels disposent au quotidien.

Cet atelier permet aux jeunes entre 14 et 25 ans de découvrir des causes réelles et existantes et de devenir des citoyen-n-es plus averti-es. Par ailleurs, iels éveillent leur esprit critique en découvrant les méthodes de persuasion et les techniques d’attrait visuel sans que la théorie ne soit assommante. Cet exercice déconnecté a pu les engager dans un objectif commun et permettre à chacun-e de s’exprimer et de découvrir les outils non numériques mis à leur disposition. Chaque production était unique et singulière et montrait que cette approche par la pratique fonctionne toujours autant.

Économie des médias

Cette année nous avons eu la chance d’être contacté-es par le Centre Culturel du Pays des Collines afin de participer à un projet des plus ambitieux : un module d’activités diverses et variées autour des fake news à destination des 5ème et 6ème secondaire de l’Athénée Royal Lucienne Tellier à Frasnes-lez-Anvaing. Nous avons profité de cette opportunité des plus réjouissantes pour créer un projet qui nous tenait à cœur depuis longtemps : un ciné-débat autour des enjeux du journalisme contemporain et une animation de 2X 50 minutes sur le modèle économique des médias d’information.

Le ciné-débat a pu inviter les jeunes à prendre position face au monde informationnel actuel en s’appuyant sur des extraits de productions de vidéastes comme Hugo Décrypte ou Simon Puech, des capsules vidéo de Konbini ou même des passages de “Touche pas à mon à mon poste”.

Faites-vous confiance aux médias d’information ? Est-ce que les médias sont indépendants ? Est-ce qu’ils sont politisés ? Peut-on critiquer les médias dans les médias ? Peut-on encore parler d’information quand la pub prend autant de place ? Les journalistes doivent-iels être neutres ? Peut-on laisser parler tout le monde dans les médias ? Autant de questions qui ont rythmé ce moment riche en constats et en échanges constructifs avec les jeunes sur le monde médiatique qui nous entoure.

L’animation, quant à elle, faisait suite au ciné-débat et s’intéressait stricto sensu au modèle économique des médias. Nous avons invité les jeunes à analyser finement des médias d’info aux modèles économiques différents. Iels se sont intéressé-es principalement à la ligne éditoriale, la présence (ou non) de contenu publicitaire, la gratuité du modèle et sa présence sur les réseaux sociaux. Après ces analyses riches, les jeunes ont imaginé ce qui constituerait leur média d’info idéal.



C'était mieux maintenant ! Dialogue intergénérationnel pour comprendre les médias

Cette année, grâce au soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM), nous avons pu réaliser un grand projet sur toute l'année : "C'était mieux maintenant ! - Dialogue entre générations pour comprendre les médias."

Ce projet visait la rencontre intergénérationnelle entre de jeunes adolescent·es et des personnes de plus de 60 ans. Lors de cette rencontre, les participant·es étaient amené·es à partager leurs pratiques médiatiques, afin de les décrypter, mais aussi de déconstruire les préjugés, les idées reçues et les conceptions erronées associées aux deux générations.

Pour cela, nous avons organisé des ateliers : un atelier de rencontre et un atelier de création médiatique. En amont de ces rencontres, un focus group a été mis en place avec nos partenaires namurois durant le mois de janvier. Il s'agissait d'une étape importante dans la co-construction du projet pilote intergénérationnel. En effet, grâce à ce focus group, nous avons pu recueillir les grandes thématiques et les enjeux au cœur de ces ateliers : la vidéo et le lien social, le son et les moments de la vie, la photographie et la mémoire et pour finir, l'écriture et l'évasion. La finalité était d'outiller et de sensibiliser les participant·es dans une perspective de développement d'une citoyenneté responsable et critique, de même que le développement d'une posture réflexive et critique sur leurs propres usages et représentations médiatiques. Au total, ce sont 4 lieux de rencontre qui ont été ciblés dans trois régions distinctes : Namur, Ciney, Anderlecht et Mouscron.

<https://bit.ly/3TPbzMy>



Grâce aux résultats des ateliers de création médiatique, le projet a abouti à la réalisation d'une exposition médiatique itinérante, tout d'abord au sein de la bibliothèque de l'Espace Carême à Anderlecht, suivi par le Centre Culturel Marius Staquet à Mouscron, pour finir par le Quai 22 à Namur au mois de novembre, mettant en valeur les rencontres intergénérationnelles et les pratiques des médias d'hier et d'aujourd'hui.

Si ce projet intergénérationnel vous intéresse, et que vous souhaitez en réaliser un semblable avec votre public, les ressources pédagogiques sont disponibles gratuitement sur notre site internet - <https://bit.ly/4awAxWO> -.



Disney fait genre

Grande première ! Avec l'animation "Disney fait genre", nous avons réuni deux thématiques importantes pour les jeunes : Disney et l'éducation aux médias ! La plupart d'entre nous avons été biberonné-es aux films d'animation Disney et il nous semblait important de revenir sur 100 ans de représentation de genre dans les dessins animés (et oui, le studio fête son siècle cette année) pour analyser son évolution dans le temps.

Alors... Comment Pocahontas est-elle représentée ? Hercule est-il un stéréotype de masculinité ? Ariel est-elle la première femme (sirène) libérée (délivrée) ? Belle est-elle la première féministe du studio ? Comment est-on passé de Blanche-Neige à Elsa ? Pour répondre à toutes ces questions, nous avons imaginé 4 ateliers (pour les 8 jeunes de l'AMO La Boussole, un groupe entre 13 et 15 ans). Chaque après-midi était focalisée sur un questionnement bien précis.

Le premier atelier nous a permis de faire connaissance et d'introduire le monde de Disney dans sa globalité. Les autres sessions ont permis de questionner l'aspect visuel mis en relation avec les injonctions aux normes physiques, le schéma narratif mis en relation avec les rôles, tâches et comportements assignés aux genres et enfin et finalement les dialogues mis en relation avec le vocabulaire associé aux identités de genre.

Tout ceci a donné une belle occasion aux jeunes de questionner la façon dont sont représentés les personnages des studio Disney et par extension d'autres films d'animation. Notre challenge était de leur faire prendre conscience du lien entre la société et une production médiatique.

Enfin, grâce à des ateliers créatifs, nous avons développé leur confiance en elleux ainsi que leur capacité d'expression pour qu'elle soit créative, critique ou même relationnelle. Un sacré programme bien rempli qui a donné l'opportunité aux jeunes d'être plus conscient-es et critiques par rapport aux films de l'écurie Disney et des films d'animation en général.

Dialogue en ligne revisité

Toujours dans l'optique de rester à jour dans les usages et les pratiques des jeunes, nous avons voulu proposer une démarche quelque peu modifiée du parcours 5 de "l'Outil ultime", un outil pédagogique de 2020 qui reste encore disponible sur notre site internet.

C'est avec des jeunes de 5ème secondaire de l'Athénée Royal Lucienne Tellier d'Anvaing que nous avons donc pu tester cette nouvelle mouture. L'idée était de diviser l'animation en 2 : dans un premier temps, les jeunes étaient amené-es à se positionner en groupe face à des situations concrètes vues sur Internet, dans le but de créer une charte de respect liée à la création de contenu sur YouTube qui leur était propre. Toujours dans l'idée de partir des usages des jeunes, nous nous sommes basé-es sur les cas cités dans la vidéo de Squeezie ("Ils nous ont insultés en ligne, on les confronte IRL (ftGotaga, Kameto)") afin de voir comment les jeunes de la classe réagissaient face à ces mêmes situations. Dans un second temps, nous les avons divisé-es en sous-groupe et chaque sous-groupe avait la lourde tâche de créer les conditions d'utilisation du réseau social qui leur avait été assigné au préalable. Pour les y aider, des publications pouvant potentiellement poser problème étaient montrées afin de tester leurs prises de position. L'objectif était d'amener les jeunes à imaginer des conditions d'utilisation visant à trouver l'équilibre entre s'assurer d'avoir du contenu suffisamment intéressant et attirant pour faire vivre leur plateforme, et prendre en compte toutes les situations pouvant potentiellement poser un problème, afin de se protéger si quelqu'un-e décide d'attaquer la plateforme.

Si l'idée principale reste la même que celle de l'outil présent en ligne, le but était surtout de renouveler les exemples puisés directement auprès des observations de ses jeunes sur leurs réseaux sociaux. Cet atelier leur a permis de comprendre l'intérêt individuel et collectif de prendre part à la réflexion liées aux échanges sur internet et de questionner l'importance pour les plateformes de mettre en place des garde-fous visant maintenir la démocratie et le respect de chacun-e sur ces canaux de discussion.



La semaine de l'éducation aux médias

Grande première ! Nous avons eu l'opportunité de participer à la première édition de la "Semaine de l'éducation aux médias" à l'attention des secteurs de l'Enseignement et de la Jeunesse organisée par le CSEM, le Conseil Supérieur de l'Education aux Médias.

Ainsi, durant 6 jours, nous avons souhaité proposer un panel d'activités diversifiées tant sur les médias et les thématiques abordées que sur les publics ciblés. En tout, ce sont plus de 8 activités thématiques (animations, formation et conférence) qui ont été adressées à tous les âges, dans et hors du secteur scolaire, sur tout le territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Au niveau des animations, nous nous sommes déplacé-es à Saint-Ghislain à l'Institut Saint-Joseph afin d'aborder, via des jeux de rôle, la question des influenceur-euses avec des classes de 6ème secondaire. Nous avons également proposé notre jeu de rôle au cœur de l'info, "C'est pas sourcé". Nous nous sommes intéressé-es aux stéréotypes de genre dans la presse magazine à l'École Secondaire de la Vallée de l'Attert à Arlon. La création sonore est le média toujours propice à l'imagination et nous l'avons exploré avec des élèves de 5ème primaire de l'Ecole communale d'Erquelines. Iels ont "rebruité" la bande son d'un dessin-animé. Le monde extra-scolaire n'a pas été mis de côté. Nous avons créé un jeu-vidéo avec la Maison de Jeunes Le Prisme de Braine-l'Alleud et les jeunes de la Maison de Jeunes Epidemik à Ecaussinnes se sont amusé-es à "suéder" Charlie et la chocolaterie.

Cette semaine a été l'occasion également de traiter la thématique des jeunes et des réseaux sociaux. Pour cela, nous avons organisé notre conférence "Accompagner les jeunes sur les réseaux sociaux" à Namur au Quai 22. Un moment toujours riche en partage d'expériences autour de la question des réseaux entre adultes et jeunes. De plus, des encadrant-es jeunes sont venu-es se former à cette thématique durant une journée. Usages numériques des jeunes, modèle économique, image et construction de soi ou cyberharcèlement : autant de thématiques pour lesquelles nous avons proposé des pistes pédagogiques concrètes aux participant-es.

STAGES

En 2023, suite à une évaluation des stages les plus demandés et en lien avec les réalités des jeunes, nous avons décidé de proposer une offre plus claire et synthétique qui a pu être déclinée sur notre site et sur un flyer semblable à celui des ateliers ou des formations.

Grâce à tout ce travail, nous proposons désormais un panel de stages que nous pouvons organiser chez les partenaires intéressé-es (essentiellement des Maisons des Jeunes, des bibliothèques, des Centres Culturels et ... chez nous !). Chaque stage est présenté en fonction de la thématique ou du média et des différentes modalités nécessaires pour qu'il soit réalisable. Nous y retrouvons des médias comme les mangas, la vidéo, les jeux vidéo, des créations numériques, du podcast et plus encore, mais aussi des thématiques connexes telles que les émotions que provoquent certains contenus médiatiques chez les plus petit-es.

Une décision qui n'a pas eu d'incidence sur le nombre de stages puisqu'il est de 11, exactement comme en 2022, 2021 et 2019. Une belle constante dont nous pouvons être fier-es !

Il nous paraît donc pertinent de vous proposer une petite immersion dans 2 de nos stages, afin d'illustrer leur déroulement, les expériences vécues et les impacts sur nos publics.



<https://bit.ly/3TB1frw>

Stage “Émotions & Médias”

L'éducation aux médias, c'est primordial et ce dès le plus jeune âge ! C'est pourquoi en 2023, nous avons développé un stage à destination des enfants intitulé “Émotions et Médias”. À cette occasion, et en collaboration avec le service jeunesse de la commune de Saint-Nicolas, nous avons proposé une semaine de stage – demi-journées – à des enfants âgés de 5 à 8 ans.

Que ressent-ils face à une scène effrayante à la télévision ? Lorsqu'ils perdent à un jeu vidéo ? Ou même, quelles émotions sont exprimées par le personnage de leur dessin animé préféré ? La joie ? La colère ? Le dégoût ? La surprise ? Quelles sont ces émotions ? Et surtout, “C'est quoi une émotion ?”.

Durant cette semaine, les enfants ont appris à identifier et à exprimer leurs émotions face à des contenus médiatiques. L'objectif final était qu'ils créent des histoires en sons et en images sur base de leurs émotions, afin de les apprivoiser. Pour y arriver, les enfants sont passés de la découverte des émotions – les leurs mais aussi celles des personnages de fiction -, à l'apprentissage de l'écriture d'une histoire, au développement de leur imagination par le dessin, à la familiarisation avec un appareil photo, jusqu'aux bruitages.

Cette semaine de stage fût un succès ! Si bien qu'à la fin de la semaine, nous avons pu donner rendez-vous aux parents et/ou proches des enfants afin que ces derniers leur présentent les réalisations de la semaine, mais surtout les histoires créées.

Stage “Création numérique et Réseaux sociaux”

Le stage de création numérique et réseaux sociaux pour l'A.T.L. (Accueil Temps Libre) de Beloeil de 4 jours est constitué de plusieurs différentes animations de notre catalogue. Il permet de récolter les usages des jeunes, de les faire réfléchir à la récolte de données, à l'économie de l'attention et aux techniques utilisées par celle-ci.

Certains ateliers ont été adaptés. Ainsi le droit à l'image a été donné sous forme déconnectée en créant un jeu pouvant se donner de plusieurs manières et notamment en course relais. Des petits jeux déconnectés ont été créés pour l'occasion : “Dico Rezo” qui propose de faire deviner par le mime des termes usuels et plus spécifiques liés aux réseaux et à leur usage, “Refuse les cookies” qui consiste à trouver le plus rapidement possible la manière de refuser les cookies sur des pages internet, “Les paramètres du compte” qui permet de leur faire découvrir des paramètres peu utilisés, “Mon piège-à-Clic Disney” inspiré des techniques de jeu Dixit. Les dix jeunes de 12 ans ont aimé la variété des animations mais ont préféré les ateliers connectés où ils devaient créer des photos ou des vidéos. Certains souhaitent découvrir plus en profondeur les techniques pour créer du contenu qualitatif sur les réseaux.

#3.2 FORMATIONS

Cela fait déjà quelques années que nous testons une double formule d'offre de formations : l'une à l'agenda et l'autre à la demande.

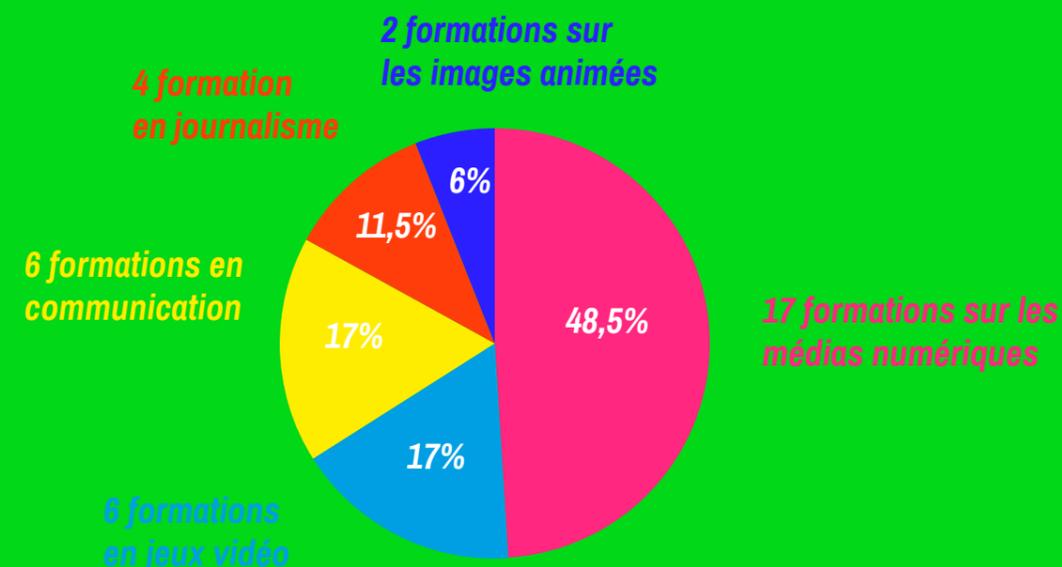
La combinaison des 2 nous a fait atteindre ce que l'on estime être notre limite en termes de capacité de préparation et de gestion de formations, 29 pour être précis-es. Cela représente 18 % de nos activités en 2023. Nous précisons aussi que nous continuons à collaborer avec Crible asbl pour des formations liées au genre.

Durant toute cette année, nous avons essentiellement formé des encadrant-es jeunesse, des étudiant-es et d'autres personnes intéressé-es :

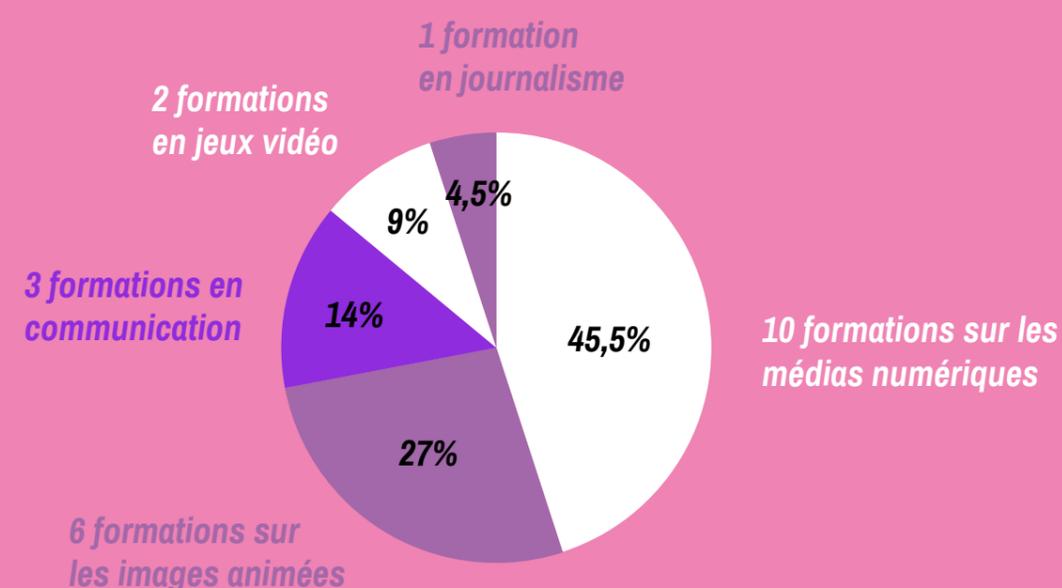
- par la création et le développement de projets ou de postures liées aux jeunes et aux médias numériques (48,5 %),
- par des projets d'éducation aux médias liés aux jeux vidéo (17 %),
- par des réflexions sur l'usage général des réseaux sociaux et sur l'usage spécifique de la communication au sein de leur organisation (17 %),
- par la réalisation de projets de journalisme (11,5 %) et par le développement de projets de vidéo avec les jeunes.

En guise d'illustration, découvrez le résultat de l'évaluation de nos formations "à l'agenda" et plongez-vous ensuite dans une formation "à la demande" liée au jeux vidéo et une autre liée à la communication.

2023



2022





Formations à l'agenda

Cette nouvelle formule testée sur toute l'année 2023 nous a permis de dresser un premier bilan complet. Au total, nous avons pu comptabiliser 8 journées de formation. Elle se déroulaient dans nos locaux à Namur à des dates précises et sur des thématiques choisies. Elles étaient ouvertes aux inscriptions individuelles, au contraire des formations "à la demande" de groupes déjà constitués.

Commençons par le positif : les évaluations remplies par les plus de 70 participant-es reflètent une grande satisfaction tant en termes de contenu, de formes que d'outils transmis et de logistique. Par ailleurs, ces formations sont l'occasion pour l'équipe d'Action Médias Jeunes de transmettre son expérience de terrain ainsi que d'échanger avec d'autres professionnel·les ou futur-es professionnel·les (nos formations étant accessibles gratuitement spécialement pour les étudiant-es).

Néanmoins, certaines formations ont dû être annulées faute d'un nombre suffisant d'inscrit-es. En effet, nous avons fixé le nombre minimum de participant-es à 5, tant pour des raisons financières que pour la richesse des échanges entre participant-es. Ainsi, en 2022-2023, 4 des 12 formations proposées n'ont pas atteint ce minimum d'inscription. Différents facteurs peuvent l'expliquer : période choisie peu adéquate, thématique intéressant moins les encadrant-es jeunesse, lieu unique, durée trop longue, communication insuffisante, etc. Nous avons déjà ajusté certains paramètres pour la deuxième saison : des thématiques n'ont pas été reproposées, d'autres l'ont été à des dates différentes, un (r)appel à participant-es est mis en place en cas de nécessité, etc.

Nous attendons la fin de la saison 2023-2024 pour tirer un nouveau bilan. En attendant, des réflexions sont déjà menées en interne. Nous envisageons notamment de délocaliser une partie des formations à Bruxelles ou ailleurs pour nous rapprocher d'une partie de notre public cible. Nous nous interrogeons également sur l'opportunité de réduire le nombre de formations proposées sur l'ensemble de la saison afin de diminuer l'investissement demandé à l'équipe pour que celui-ci soit davantage proportionné par rapport à nos autres activités (animations, formations à la demande, veille médiatique, expertise) et au nombre de participant-es.

<https://bit.ly/3ZZ8qJV>



Formation “Jeunes et Jeux Vidéo”

Entre une formation sur le genre et une autre sur la tenue d’ateliers de création, il manquait à notre catalogue une formation plus généraliste sur le rapport des jeunes aux jeux vidéo. A la demande d’Infor Jeunes Verviers, nous avons pu concocter 2 journées sur cette thématique à destination des équipes d’animation de 3 centres Infor Jeunes de la région. Ce fut l’occasion de synthétiser nos outils et nos connaissances sur ces questions pour concevoir un scénario articulant différents modules utilisés lors de nos ateliers afin de susciter auprès des jeunes réflexion, débat et créativité.

La première matinée, nous nous sommes focalisé·es sur la variété des pratiques vidéoludiques et le sens qu’on leur donne, ainsi que sur les différents enjeux qui traversent l’écosystème et la culture du jeu vidéo. L’après-midi, nous nous sommes penché·es sur les différentes façons d’encadrer les pratiques adolescentes en interrogeant notamment les émotions liées au jeu vidéo et les modèles économiques qui sous-tendent leur production. Le deuxième jour était centré d’une part sur les tensions idéologiques et politiques du monde du gaming et d’autre part sur les liens entre éducation, discours et pratique vidéoludique.

Cette première expérience fut tellement riche et enthousiasmante que nous avons décidé de prendre le temps de perfectionner la formule pour la proposer dans notre catalogue de formations et la mettre à l’agenda en 2024 !

Formation en communication & écriture médiatique

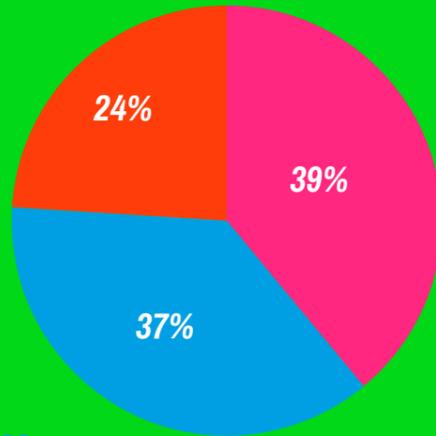
Chaque année, cette formation est fortement demandée. Les formations en communication et écriture médiatique permettent à une équipe - ici, les animateur·rices de l’AMO Jeun’Est -, de prendre une journée pour s’interroger sur le fonctionnement et la culture des réseaux sociaux et de leur organisation.

Après une matinée de mise à niveau de chacun·e et la mise en commun de nos connaissances, compétences, besoins et attentes, l’après-midi est réservée à l’élaboration des fondations d’une stratégie de communication propre, la plus adaptée et enthousiaste possible, en suscitant l’adhésion de tous·tes. Pour cela, nous avons ciblé les médias utiles et utilisés par les publics identifiés, défini les compétences et implications de chacun·e, établi un agenda, brainstormé en sous-groupes sur différents plans de communication en fonction des médias, des projets et des moments. Après une mise en commun, l’équipe repart avec un résumé et des pistes concrètes pour mettre en action et tester les décisions prises ensemble. . Afin d’ajuster au mieux le module et de proposer de nouvelles perspectives pour 2024, nous souhaiterions faire le point dans un an avec les animateur·rices pour identifier et comprendre les impacts et les expériences qui ont fonctionné.

2023

6 accompagnements de projets de partenaires (groupes de travail, conseils, mandats, stagiaires, etc.)

0 créations d'outils pédagogiques



18 interventions

15 conférences

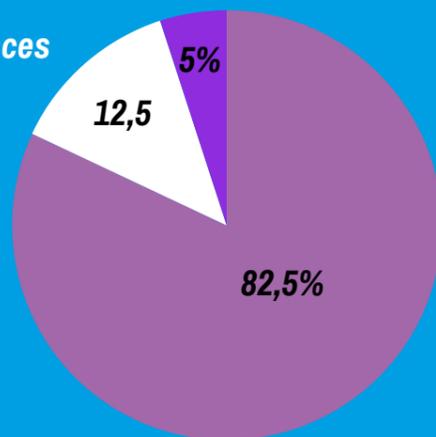
#3.3 EXPERTISE

L'expertise est un champ de nos activités qui a aussi subi son petit lifting en 2023 ! En effet, tant sur le site que dans notre vision collective, les expertises se subdivisent en interventions chez des partenaires tel-les que des structures de jeunesse, des hautes écoles, etc, pour qui nous réalisons des webinaires, des partages de savoir, etc (39% des expertises réalisées en 2023), en conférences abordant la thématique de l'accompagnement des jeunes sur les réseaux sociaux, initialement destinées aux parents mais actuellement ouvert à toustes (37%), des accompagnements de personnes (stagiaires, etc.) ou de projets, des participations à des groupes de travail ou des assemblées (24%) et la création d'outils pédagogiques (0%). Bien que nous n'ayons pas créé de nouvel outil en 2023, nous avons continué à peaufiner et terminer certains de ceux initiés en 2022, et on a surtout partagé les démarches pédagogiques de projets comme "C'était mieux maintenant !" avec nos partenaires et d'autres encadrant-es jeunesse. On vous explique tout !

2022

5 conférences

2 créations d'outils pédagogiques



33 accompagnements de projets de partenaires (groupes de travail, conseils, mandats, stagiaires, etc.)

Webinaire “Enjeux éducatifs de l’Intelligence Artificielle”

ChatGPT, Midjourney, Stable Diffusion, Bard, outils intégrés à Canva ou Capcut... Sujet on ne peut plus d’actualité, l’Intelligence Artificielle générative est arrivée en trombe dans les discussions du monde de l’éducation aux médias.

Tout en débutant nos expérimentations pédagogiques sur cette thématique, nous avons commencé à construire une solide base de questionnements critiques sur l’IA. Qu’est-ce que c’est, exactement ? En quoi est-ce proche ou éloigné des discours médiatiques qui en parlent, des représentations qui en garnissent les films de science-fiction ? Comment bouleverse-t-elle nos pratiques éducatives et les usages des jeunes ? Finalement, comment en tirer parti pour nos ateliers pédagogiques et surtout, comment parvenir à éveiller un regard critique sur elle ? Nous avons synthétisé cela à l’occasion d’un webinaire à destination des animateur-rices de la Fédération des Maisons de Jeunes en Milieu Populaire et avons fait un tour d’horizon de ce qui existe, de ce qui arrive et de ce qui est, peut-être, déjà dépassé. Un bon point de départ pour la suite de notre travail sur ce sujet passionnant !

Comment accompagner les jeunes dans la critique de l’information et répondre aux enjeux actuels ?

Action Médias Jeunes a été invitée à participer à un colloque organisé par l’Université du Québec à Montréal et par Globe Reporters, association française d’éducation aux médias et à l’information. Ce colloque s’intéressait à l’éducation aux médias d’information, la désinformation et l’influence de l’IA auprès des publics scolaires et adultes. Nous étions invité-es à dresser le portrait de ce que nous réalisons en Fédération Wallonie-Bruxelles sur ces sujets.

La conférence a permis tout d’abord d’évoquer auprès d’un public international la présence d’Action Médias Jeunes dans l’écosystème belge : notre statut d’Organisation de Jeunesse, notre territoire d’activités et notre complémentarité à d’autres acteur-rices de l’éducation aux médias. En partant de ces précisions, nous avons pu partager notre philosophie d’éducation aux médias et comment cette dernière se traduit dans notre travail quotidien.

Les points de tension et constats par rapport aux médias d’information chez les adultes et les jeunes ont constitué la suite de notre intervention. En effet, nous avons voulu épingler l’importance donnée à cette thématique par les adultes et ce que nous observons chez les jeunes durant nos animations.

Nous avons profité de ce moment pour aborder la question des intelligences artificielles et son exploitation par les jeunes. Nous avons principalement interrogé les préoccupations des adultes à ce sujet où l’actualité et l’émergence d’outils comme Chat GPT jouent un rôle prépondérant.

Enfin, cette intervention a permis de proposer des postures et pistes pédagogiques concrètes par rapport à ces thématiques : envisager les IA et Chat GPT comme un outil positif tout en ne négligeant pas les limites, apprendre à vérifier la provenance d’une information de façon systémique et enfin comprendre comment l’information se construit en faisant du journalisme ou encore en se mettant “dans la peau” de producteur-rice de contenu.

Outil Pédagogique “Dans La Peau D’un-e Influenceur-se”

Comme annoncé dans le rapport d’activités 2022, nous avons continué de développer l’outil pédagogique “Dans la peau d’un-e influenceur-se” consacré aux enjeux sociaux, économiques et culturels du monde de l’influence en ligne. Il prend la forme d’un jeu de rôle dans lequel les jeunes – par groupe – se voient confier la gestion d’une chaîne YouTube.

À chaque tour, 3 propositions de contenu sont faites aux groupes. Ceux-ci ne peuvent en choisir qu’une seule. Leur choix aura des conséquences sur leur niveau d’énergie, l’argent et la réputation de leur chaîne. Ces trois mesures sont symbolisées par des jauges sur le plateau de jeu. Chaque groupe a les mêmes objectifs à atteindre en termes d’argent et de réputation. Parallèlement, les jeunes doivent veiller à ne pas tomber à court d’énergie tout en restant les plus fidèles possible aux trois valeurs qu’iels ont défini en début de partie. Tout un challenge !

Après le jeu vient l’indispensable débriefing. Les animateur-rices invitent alors les jeunes à échanger, débattre, réfléchir aux différents aspects de l’influence en ligne expérimentés lors de la partie. Partenariats commerciaux, gestion de la vie privée, relation aux abonné-es, aux médias et aux autres créateur-rices de contenu peuvent, entre autres, être abordés durant cette phase de l’activité.

Durant l’année 2023, cet outil a bien évidemment été utilisé en animation, en milieu scolaire ou extra-scolaire, avec des groupes allant de 5 à 25 jeunes ayant entre 12 et 20 ans. Il a également été présenté à plusieurs reprises que ce soit lors du SETT – School Education Transformation Technology - ou de différentes formations “Jeunes et Réseaux sociaux” lorsque la durée ou les objectifs de celles-ci le permettaient. Certain-es partenaires ayant souhaité expérimenter le jeu avec leur public, une convention a été signée pour qu’iels puissent ensuite nous faire leurs retours. À l’avenir, l’idéal serait trouver une source de financement nous permettant de soigner la mise en forme de l’outil afin de pouvoir le transmettre au plus grand nombre.





<https://bit.ly/3vupE8W>



#3.4 SERVICES

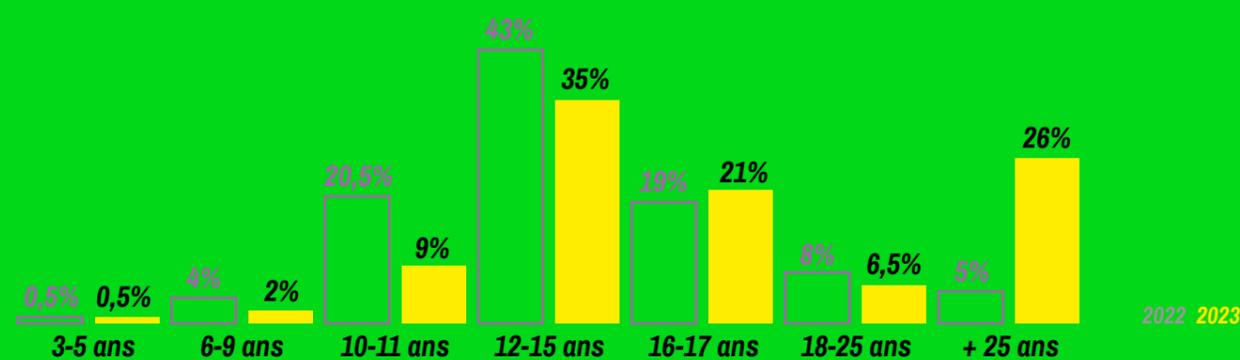
Nous arrivons à un tournant en ce qui concerne les services chez Action Médias Jeunes, même si la demande a un peu diminué. Cette baisse de la demande est probablement due à toutes les automatisations que nous pouvons trouver sur nos téléphones ou autres logiciels de montage. Cela ne veut pas dire que nous arrêtons les services. Les Guides et l'ASBL Volont'R ont (entre autres) fait appel au pôle service soit pour mettre en images leurs rapports d'activités ou encore expliquer au grand public leurs activités. Les 2 vidéos étant réalisées uniquement en motion design.

Ceci étant dit, nous recevons de plus en plus de demandes de services mettant les jeunes au centre du processus créatif. Une perspective qui nous ravit. Nous partons donc dans cette direction en 2024 avec déjà un beau projet avec le Beau -Vallon en perspective.

#3.5 PUBLICS

Cette année, ce sont plus précisément 4873 personnes qui ont bénéficié de nos activités. C'est un peu plus que l'année dernière, la progression est stable. Cette année, il est important de préciser que dans la comptabilisation des publics, nous avons pris en compte de nouveaux chiffres : ceux des publics liés à nos expertises. Loin d'être un détail, cela chamboule fortement les répartitions et les ordres de grandeur mais comptez sur nous pour vous éclairer quand cela sera nécessaire.

Commençons par l'âge. Nous remarquons que notre public a un pris un coup de vieux, ce que nous pouvons expliquer facilement. Tout d'abord, l'équipe actuelle ainsi que la refonte pédagogique de l'offre d'animations tendent vers des démarches et des thématiques plus adaptées à un public déjà adolescent, ce qui implique, entre autres, que beaucoup de demandes concernent ou soient redirigées vers ce public. Ensuite comme sus-signalé, la prise en compte des publics liés à notre expertise se concentre sur les plus de 25 ans. Enfin, le public participant à nos formations (essentiellement des encadrant-es jeunesse) était important en 2023. Aucune inquiétude à avoir sur notre légitimité en tant qu'Organisation de Jeunesse, la majorité de notre public a entre 12 et 17 ans et les 3/4 ont moins de 25 ans. Nous observons que la plus grosse diminution s'est opérée chez les 10 – 11 ans, un constat qui impliquera des actions pour y remédier en 2024.



En 2023, une partie de nos activités est adressée à un tout jeune public : concrètement, dès 5 ans, nous accompagnons de manière adaptée et réaliste les enfants dans leurs usages médiatiques. C'est en effet important de pouvoir leur proposer des projets vus que la sensibilisation et l'utilisation des médias doivent également se co-construire dès le plus jeune âge.

Toutefois, la tranche d'âge que nous touchons le plus est celle des 12-15 ans, qui constitue plus de 35 % de notre public. Cela coïncide avec un usage intensif des réseaux sociaux, ce qui explique probablement que les demandes d'activités d'accompagnement pédagogique autour des thématiques numériques qui y sont liées soient nombreuses.

Nous travaillons également avec des jeunes de 16 à 25 ans (plus de 27,5 % de notre public). Cela nous permet d'aborder certaines thématiques telles que l'économie des médias, les stéréotypes de genre ou encore l'écologie du numérique, de manière plus approfondie et critique qu'avec les plus jeunes. Grâce au développement de notre offre de formations, nous nous adressons aussi à un public âgé de 25 ans et plus. L'objectif est de continuer à transmettre notre expérience de terrain à un nombre toujours plus important d'encadrant-es jeunesse afin qu'ils se sentent suffisamment outillé-es pour proposer des ateliers d'éducation aux médias à leurs publics jeunes par la suite.

Enfin, à côté de tout cela, nous avons aussi cette volonté de mixer, décroiser nos publics par des projets intergénérationnels, notamment avec le dernier en date nommé "C'était mieux maintenant". Ce projet permet le dialogue entre deux générations qui ont moins l'occasion de se rencontrer et de discuter au quotidien : d'un côté, des adolescent-es entre 13 et 21 ans et de l'autre des aîné-es de 60 ans et plus. Ce type de projet nous permet ainsi de travailler avec un public qui s'écarte de celui que nous touchons habituellement, tout en gardant les jeunes au centre des activités et de nos missions.

En ce qui concerne les secteurs d'où proviennent nos publics, nous avons rapidement noté que les pourcentages concernant les animations dans les écoles n'ont presque pas changé entre 2022 et 2023.

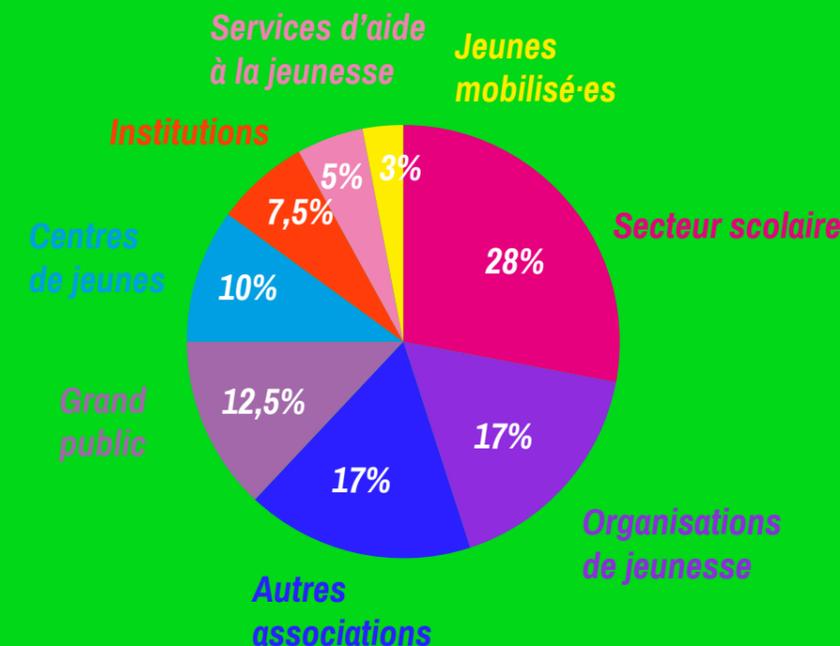
Par contre, la diminution de nos formations (toujours dans ce secteur et sur la même période) et la comptabilisation des chiffres liés aux expertises telles que les conférences, ouvertes à tout public, ont fortement fait décroître la part d'activités réalisées en milieu scolaire en 2023, ce qui nous a surpris-es. Il a toujours été important pour nous de ne pas exclusivement intervenir dans le milieu scolaire, c'est pour cette raison que nous avons mis en place des actions dans ce sens : ouvrir les "Décode les réseaux" aux Maisons des Jeunes, organiser des partenariats pour des projets spéciaux, etc.

Nous regrettons, par contre, la diminution du pourcentage de projets avec des jeunes mobilisés au sein de notre public. Malgré le succès d'un "Hors Champ", le travail de mobilisation reste long et instable.

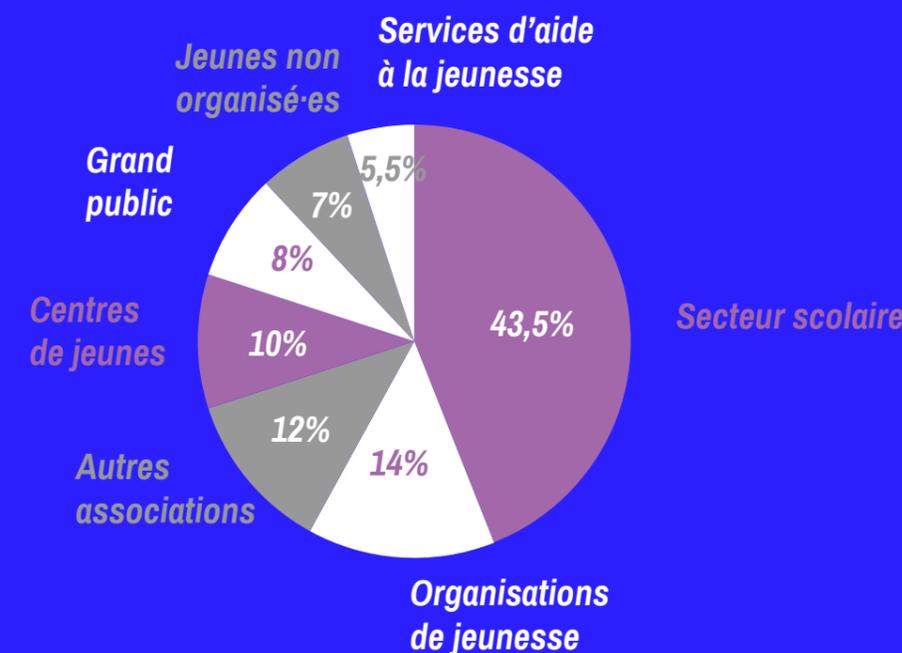
Pour la première fois, nous comptabilisons un nouveau secteur que nous touchons avec nos activités, à savoir des institutions comme les communes, les bibliothèques, etc.

Actuellement, plus d'un quart de nos activités générales (animations, formations ou expertises) est mené au sein du secteur scolaire. Mais, si nous nous plongeons uniquement dans nos activités d'animation, c'est presque la moitié de nos projets qui est proposée dans les écoles (c'est-à-dire plus de 46 %). Preuve que les ponts entre le monde formel et non formel fonctionnent assez bien. Au-delà de cela, nous travaillons également avec le secteur non-scolaire pour favoriser la transversalité des pratiques. Ainsi, nous réalisons des projets avec d'autres OJ, MJ ou encore des AMO où les réalités des jeunes sont totalement différentes. C'est, notamment par le biais de nos stages que nous pouvons toucher de manière qualitative, avec un format plus "libre", d'autres groupes de jeunes hors du schéma "classique" de l'école.

2023



2022



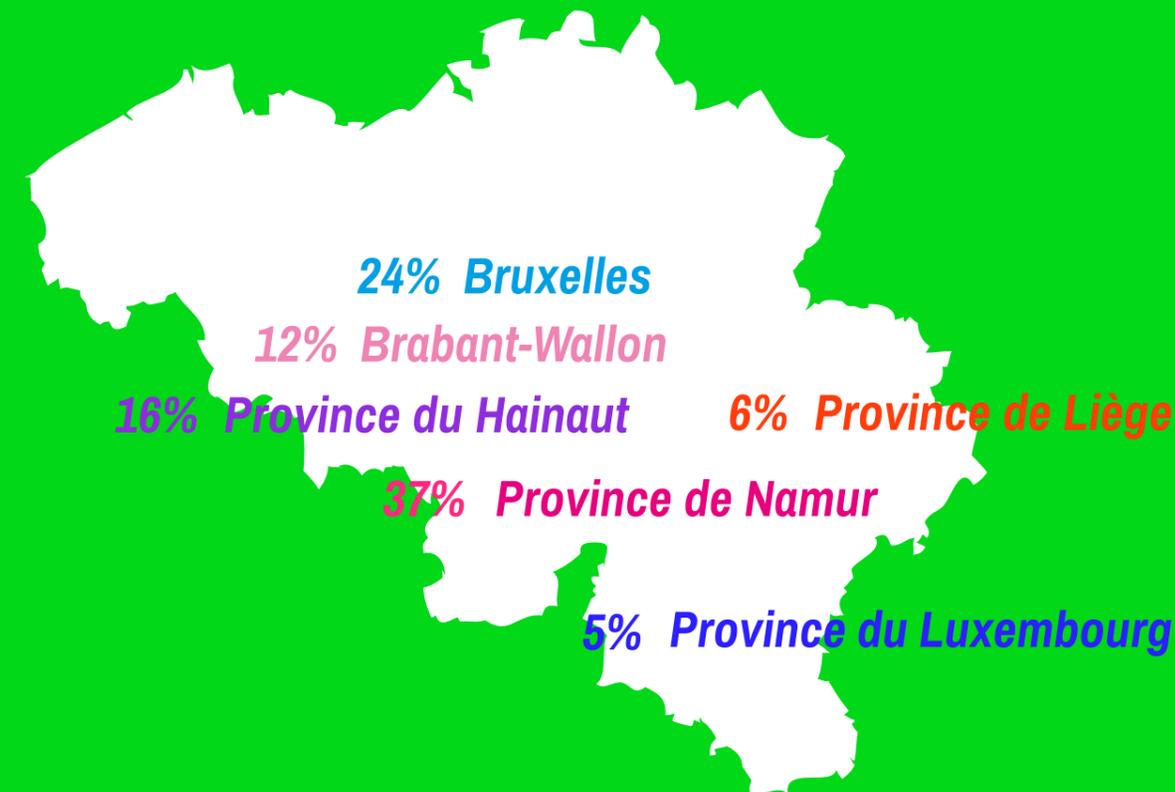
Au-delà du secteur de la jeunesse, nous travaillons également avec le monde culturel (soit “autres associations”) et de plus en plus avec des jeunes issus des “institutions” c’est-à-dire des publics fréquentant des Centres Culturels, des structures jeunesse communales ou provinciales ou encore des écoles de devoirs. Ceci car la mixité des publics et leurs spécificités y sont également souvent très riches. Ces lieux représentent en effet une belle porte d’entrée pour rendre accessibles nos activités d’éducation aux médias tant au niveau culturel, social que géographique.

Nous ciblons également le “grand public” au travers de nos nombreuses conférences, nos participations à des événements associatifs ou à des salons afin d’y valoriser nos projets et nos outils pédagogiques et que ceux-ci bénéficient au plus grand nombre.

Le public de “jeunes mobilisés” concerne les jeunes qui sont directement recrutés par Action Médias Jeunes et donc non-organisés via un secteur en particulier. L’un des exemples assez significatif est notre projet de rédaction nommé Hors Champ qui permet, chaque semaine, à un groupe de jeunes de proposer de nombreuses émissions live via la plateforme Twitch. En plus du public porteur du projet, ces émissions en ligne permettent également de toucher un public diversifié et illimité à distance via un réseau social largement fréquenté par les jeunes.

Cette carte vous permettra de visualiser la localisation de nos projets :

La province de Namur reste, avec Bruxelles, le lieu le plus plébiscité pour nos projets. Les deux réunis couvrent plus de la moitié de notre public. Chaque année, nous prêtons une grande attention pour nous rendre dans certains coins plus éloignés de Namur, lieu du siège de notre association.



Les provinces de Hainaut, du Brabant Wallon et de Liège sont également des zones d’action assez sollicitées grâce à des partenariats durables qui ont pu être tissés au fil des années, notamment pour des animations et des stages dans des MJ, des animations dans les écoles ou encore dans le cadre de conférences.

Par souci d’accessibilité de nos activités, la province du Luxembourg est une zone que nous continuons de toucher par le biais de stages dans des MJ, d’animations scolaires ou encore de conférences. Et ce malgré les freins que peuvent représenter la distance ou encore l’étendue de ce territoire.

Enfin, notons que certains appels à projets ou certaines opérations telles la Semaine de l’Education aux Médias nous permettent d’aller à la rencontre de nouveaux publics et la zone géographique reste un critère important à prendre en compte pour équilibrer nos ancrages territoriaux.

#3.6 ÉQUIPE

Cette année 2023 fut l'année de stabilisation au niveau de la composition de notre équipe. Une team hyper créative, talentueuse et passionnée qui se démène toujours pour co-construire de beaux projets d'éducation aux médias avec nos nombreux publics dans toute notre belle Fédération Wallonie-Bruxelles. Surprise, pour 2024, de nouvelles têtes pourraient rejoindre cette team adorée !

En 2023, notre équipe :

Coordinatrice : Claire Berlage

Assistante administrative et financière : Alina Evseeva

Chargé de communication : Johnathan Manzitto

Chargé de productions : Roberto Cammarata

Chargé-es de projets : Églantine Braem – Maxime Caucheteux – Laurent Debry – Faye De Landtsheer – Maurane Duqué – Benoît Laloux – Adrienne Thiéry & Maxime Verbesselt.

Durant cette année 2023, notre Conseil d'Administration (CA) a connu un petit vent de fraîcheur en comptant sur une épaule supplémentaire grâce à la venue de Caroline. Ce qui donne le nombre de 8 membres au CA, tous bénévoles et investi-es, qui ont pu se réunir 4 fois lors de réunions formelles en soirée.

En 2023, notre Assemblée Générale (AG) a pu enfin se retrouver à 2 reprises. Lors d'une assemblée générale statutaire le 1er juin où nous avons pu présenter les comptes et le budget mais également le rapport des activités passées et le programme de l'année suivante. Tout un bon menu riche en EAM et, par la suite, en buffet pizzas.



Durant ce temps d'instance, nous avons pu remercier David qui nous quitte après quelques belles années de soutien, un grand merci à lui. Avec cela, nous avons pu accueillir 2 nouvelles candidatures de jeunes super motivé-es par le projet et les missions d'Action Médias Jeunes. C'est ainsi que Marie-Camille et Olivier ont été élu-es par l'Assemblée. Bienvenue ! Welcome également à Caroline, membre actuelle de l'AG, qui rejoint notre CA et l'enrichit par la même occasion. Merci déjà pour son investissement. Enfin, cela a été également un temps fort car toute l'Assemblée Générale a pu (ré) élire sa nouvelle présidente. Camille se relance dans l'aventure et c'est avec un grand plaisir que tout le CA, l'AG et toute l'équipe la soutiendront dans ce rôle important.

Toute notre AG s'est également rassemblée le 14 décembre 2023 pour un temps pédagogique et statutaire. Durant ce moment, 2 nouvelles membres nous ont rejoint-es : il s'agit d'Emma Capucine et Francesca. Axel a quant à lui été réélu pour réitérer son mandat au sein du CA avec l'attention de pouvoir assurer par la suite une transition de qualité dans le futur renouvellement de ses membres. Pendant l'autre partie de l'AG, un temps pédagogique a pu être proposé autour d'un outil pédagogique nommé "Buzz Out" proposé et animé par Média Animation. Une occasion pour toutes nos membres d'expérimenter un jeu éducatif dans lequel joueurs et joueuses sont confronté-es à un enjeu de taille : accroître leur visibilité sur un nouveau réseau social en menant une stratégie éditoriale sans failles, adaptée à leur profil.

Ainsi en 2023, notre AG compte 22 personnes qui s'attèlent chaque année à faire évoluer les activités d'Action Médias Jeunes : Marie-Camille Astori, Francesca Andreea Anghel, Axel Biston, Maxime Capelle, Adeline Coline, Manon Coscia, Tatiana Debrabandere, Emma-Capucine Dequenne, Paul de Theux, Sylvain Gressier, Briec Guffens, Cassiopée Henaff, Olivier Legrand, Adrien-Pierre Lissor, Jerry Jacques, Caroline Robbeets, Gaétan Santarelli, Léa Silvestre, Malisa Sivoravong, Camille Tilleul, Louise Warnon et Géraldine Wuyckens. Les membres du CA sont : Camille Tilleul (présidente), Axel Biston, Adeline Coline, Paul de Theux, Jerry Jacques, Caroline Robbeets, Louise Warnon et Géraldine Wuyckens.

Plan de formations 2023-2024

Nous pouvons affirmer que la nouvelle formule de plan de formation élaborée en 2021 commence à être bien ancrée et trouve un bon équilibre ! Tout le processus assure un suivi de qualité pour les nouveaux-elles arrivant-es et davantage de flexibilité et d'adaptabilité pour les plus ancien-nes.

Pour rappeler le fonctionnement général, 2 temps sont prévus pour l'accompagnement du-de la nouveau-elle collègue entrant-e : un entretien avec la coordinatrice, suivi quelques mois plus tard, d'un rendez-vous avec l'assistante administrative et financière chargée du pôle formation. En prémices de celui-ci, l'employé-e est invitée à compléter un questionnaire d'évaluation qui a pour but d'identifier ses principaux besoins. Puis, une analyse est réalisée point par point en entretien individuel. Ensuite, un plan de formations et toute sa chronologie sont établis.

Grâce à tout cela, l'année 2023 a pu ouvrir les portes à un panel diversifié de formations de qualité pour chacun-e des membres d'Action Médias Jeunes. Pour certain-es, la traditionnelle formation "Laby – premiers pas" du CJC a pu être suivie, et pour d'autres, il était question de renforcer leurs connaissances de l'EVRAS en participant aux modules des cycles "Genre et Jeunesse" de l'asbl CRIBLE. Il a été question également de développer des compétences de secourisme en milieu professionnel pour rester cohérents vis-à-vis de nos objectifs de bien-être et de sécurité au travail.

2023 fut aussi l'année de formation de notre nouvelle "équipière de première intervention" : les feux ne nous font plus peur ! Au-delà des formations informelles autour des techniques de montage, des formations spécialisées autour de la communication, soulignons également la chance d'avoir eu accès à des formations de qualité et très enrichissantes autour de "La face cachée du clic - l'économie de l'attention", ou autour de "La fatigue émotionnelle chez les jeunes" ou encore "L'empreinte environnementale du numérique". Nous pouvons dès lors constater qu'aucun.e de nos 12 travailleur-euses ne fut laissé.e sur le banc de touche !

#3.7 COMMUNICATION

Notons aussi que la séance d'information proposée par le Fonds 4S qui abordait le fonctionnement et les nouveautés du plan 2023-2025 a pu outiller notre chargée du plan de formation pour l'élaboration d'un suivi adapté aux besoins en termes de dossier de subvention.

Outre le plan de formation individuel, cette année encore tout l'équipe a eu l'opportunité de suivre une formation collective intéressante sur la grande question : "Pourquoi et comment réduire les impacts écologiques du numérique ?". Celle-ci avait été sélectionnée parmi un large panel de choix lors de notre mise au vert de janvier. Pour sortir du champ classique des formations, des temps de partage d'expériences nous ont permis d'échanger notamment autour de nouvelles thématiques d'éducation aux médias, mais aussi de notre folle passion pour Excel (oui, oui vous avez bien lu).

Tous ces suivis de formation et ces temps de collaboration nous ont permis d'adapter nos démarches d'animations, de conférences et de formations. Ce processus est le fruit d'un travail permanent de notre équipe super impliquée qui souhaite rester à la page des grands enjeux de l'éducation aux médias en général.

2023 s'est vu rythmée par pas mal de gros chantiers de communication.

Après la publication de notre carte de vœux en janvier, nous attendons la mise au vert et son lot d'évaluations et de projections pour l'année à venir. C'est le moment de la relance de projets en cours et du partage de nouvelles activités à nos communautés.

Une fois les beaux jours de retour, en plus de la communication quotidienne d'Action Médias Jeunes, du foisonnement de ses activités sur les réseaux sociaux ou en newsletters, nous avons suivi de près le projet "C'était mieux maintenant", notre grand projet intergénérationnel ! Le tout en préparant les visuels et les productions pour son exposition 3 mois plus tard.

L'été et ses visites des stages, en toute décontraction, ont appuyé notre nouvelle offre récemment distribuée, avec une newsletter à la clé. Dans cette même période, nous avons créé et diffusé un nouveau flyer pour le calendrier des "formations à l'agenda" et clôturé la mise à jour du site web pour une rentrée aussi fraîche et lisible que possible !

Ensuite, ce fut au tour de notre flyer dédié aux animations, d'effectuer son reveal pour le plus grand plaisir de notre équipe et de nos réseaux de partenaires !

Se sont fauilés, au milieu de ces grands moments, des supports graphiques pour divers projets, une réflexion sur les règles d'écriture inclusive au sein de notre asbl, un soutien à l'uniformisation de nos supports pédagogiques internes, des participations à des colloques, des salons et à un collectif de chargé-es de communication appelé JeCom à l'initiative de Résonance asbl.

Les chiffres

2021 2022 2023

4257

4697

4873

JEUNES

134

157

162

PROJETS

72

93

92

ANIMATIONS

23

21

29

FORMATIONS

31

40

39

EXPERTISES

8

3

2

SERVICES

11

11

11

STAGES

10

10

8

NEWSLETTERS

18

21

18

PARUTIONS PRESSE

12

12

12

MEMBRES DE L'ÉQUIPE

7

7

8

MEMBRES DU CA

21

19

22

MEMBRES DE L'AG

**#5 PROGRANME
D'ACTIVITÉS
2024**

L'année 2024, est déjà bien entamée mais nous tenons à terminer ce rapport d'activités en vous laissant un doux goût de reviens-y ! Alors nous vous présentons quelques projets, ci et là, déjà bien calés dans nos agendas en guise d'amuse-bouche, d'appetizer, de teaser pour nos activités à venir !

#5.1 ANIMATIONS DÉJÀ PROGRAMMÉES

Book Influence

Dans le cadre de l'appel à projets "PECA Lecture" : création d'animations autour de la book influence et avec des animations plus spécifiques autour d'Instagram et de TikTok, afin de faire émerger les particularités de cette nouvelle vague d'influenceur-euses qui encouragent la lecture notamment auprès des jeunes et qui créent des liens avec les maisons d'éditions qui surfent sur cette nouvelle vague de prescription.

Wireless people

12 ateliers de 2x50 min. autour de la pièce de théâtre "Wireless People" et de la thématique de l'identité numérique pour des groupes classes de maximum 26 élèves de 3ème & 4ème secondaire dans les établissements secondaires du Brabant Wallon (Wavre, Rixensart, Waterloo, Jodoigne et Braine-l'Alleud).

En plus des ateliers, ce grand projet comprendra un volet "expertise": la création d'un outil pédagogique basé sur les propositions faites dans les animations. Toujours dans cette optique de pérennisation, il sera aussi question de transmettre à différent-es chargé-es de projet de Centre Culturels les outils développés dans les ateliers autour du spectacle, et de les former afin qu'ils puissent intervenir elleux-mêmes en classe (ou au-delà).

Propaganda & Politica

En 2024, nous seront toustes invité-es à aller voter. Alors pour mieux comprendre la communication politique sur les réseaux sociaux et être plus conscient-e et critique face aux messages de propagande politique, nous avons adapté notre atelier Propaganda & Publicita à cette thématique citoyenne. Un atelier que nous allons entre autres animer au Mundaneum de Mons. On y parlera de clivage politique, de stratégie discursive, de partis politiques, de projets de société et de mécanismes de propagande !

Hors Champ 24

Fort de son départ sur les chapeaux de roue en 2022 et de son déploiement opéré sur 2023, Hors Champ compte bien rempiler pour une année de live Twitch survolté ! C'est un subside "Soutien aux Projets Jeunes" qui nous a permis de lancer une deuxième saison de la déjà culte émission d'éducation aux médias 100% jeune. Le souhait, cette année, c'est qu'ils puissent quitter les quatre murs du studio pour aller voir si l'herbe fraîche est plus verte que l'artificielle; en baladant micros et caméras dans des lieux fréquentés par leurs semblables. Au détour d'un festival, sous le préau d'une cour de récré, au beau milieu d'un pré abritant un camp scout, ne vous étonnez donc pas de croiser un studio itinérant estampillé Hors Champ. Plus que jamais, il s'agira de mettre un maximum de soin et d'énergie à aller recueillir la parole jeune là où elle se trouve. A mettre l'expression au cœur du projet, en ne se contentant plus du débat virtuel mené dans le tchat. Une émission itinérante certes, mais en communication duplex avec le studio Hors Champ. D'où le projet également de repimper complètement notre plateau. Un nouveau décor pour un nouveau départ.

Nous comptons, aussi, donner une nouvelle dynamique au projet en ciblant (également) un public un brin plus âgé : étudiant-es du supérieur, jeunes travailleur-euses, etc. Hors Champ se voudra plus que jamais un espace ouvert d'expression, où tout-e jeune qui a envie de porter sa voix trouvera une safe space prête à l'accueillir, le temps d'une ou plusieurs émission(s).

Le futur, c'est maintenant !

À l'instar du projet "C'était mieux maintenant !" en 2023, notre gros projet d'année, toujours soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles et le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM), s'appelle "Le futur, c'est maintenant !" Un projet tentaculaire, lui aussi, qui commence par des ateliers de design fiction à la Maison des Jeunes Vitamine Z, pour ensuite être adapté en outil pédagogique disponible gratuitement en ligne et transmis en formation en septembre pour rendre l'éducation aux médias accessible à toutes. Un leitmotiv qui ne nous quitte pas !

Qu'est-ce que le design fiction et pourquoi utilise-t-on ce procédé ? Le design fiction est une démarche à la croisée entre la technologie et la science-fiction. Il s'agit d'une nouvelle façon de produire des récits pour mieux appréhender le futur en détournant et en questionnant nos usages actuels. Le but n'est pas de créer une nouvelle technologie révolutionnaire mais bien de donner naissance, sur papier, à des objets et services réalistes, bien que fictifs, destinés à interroger notre futur proche. Mais pour arriver à imaginer ces nouvelles technologies, les jeunes doivent réfléchir à des problématiques médiatiques actuelles qui pourraient, potentiellement, être résolues grâce à leur technologie ! Un objectif ambitieux qui permet à nos publics de porter un regard critique sur leur relation aux médias numériques, et plus globalement, à l'impact des nouvelles technologies dans la société.

Un procédé créatif d'éducation aux médias que nous avons mis en place déjà plusieurs fois, en amont, toujours en étroite collaboration avec Géraldine Wuyckens et qui nous a permis de gagner un prix aux États-Unis et nous emmènera cette année vers les Açores.



#5.2 FORMATIONS DÉJÀ PROGRAMMÉES

Formations à la demande

Plus de 11 formations sont proposées à la demande et selon les réalités. Pour 2024, ce sont 7 formations de groupe qui sont déjà planifiées. De “L’initiation à la création de jeux vidéo avec les jeunes” à “Accompagner les jeunes dans leurs usages numériques” (formation déjà fortement sollicitée) en passant par “La critique de l’info et les jeunes”. Pour rester dans cette envie de transmission, beaucoup de nos projets comportent également un pan de formation aux intervenant-es afin d’en assurer leur prolongation.

Formations à l’agenda

7 formations sont encore à l’agenda jusqu’en juin 2024. Et après évaluation, nous comptons mettre en place des balises pour ne pas que cette branche de nos activités ne prenne trop de place et reste de qualité. Il sera sans doute question de pouvoir organiser nos formations à l’agenda dans d’autres provinces pour permettre à tout le monde d’en bénéficier sans les multiplier. Mais, aussi, d’établir un quota réaliste à l’année qui sera interrogé en réunion plusieurs fois par an, avec une certaine souplesse, bien entendu.

#5.3 EXPERTISE

Des conférences autour des usages médiatiques des jeunes sont déjà prévues aux quatre coins de la Fédération Wallonie-Bruxelles, autour des usages médiatiques des jeunes avec en prime une petite nouvelle : “Les écrans & les enfants” (nouveau depuis fin 2023) ;

Nous allons, entre autre, participer à des groupes de travail au sein du CSEM dont le GT “Usages Médiatiques” où il sera question de préparer la sortie de 2 nouveaux carnets “Repère” sur le cyber-harcèlement et l’Intelligence Artificielle, notre thématique de l’année.

#5.4 PLAN DE FORMATION 2024

Pour poursuivre sur cette belle lancée, nous pouvons déjà vous dévoiler la formation qu’une partie de l’équipe va suivre : “Le cyber-harcèlement chez les jeunes”, de quoi être outillé-es pour nos animations liées aux réseaux sociaux. Nous prévoyons d’ajouter à cela un module de formation d’équipe pour découvrir les méandres de l’Intelligence Artificielle dans le but d’approfondir, ensemble, notre superbe et novatrice thématique d’année !

#5.5 COMMUNICATION

En 2024, il sera avant tout question de trouver l’équilibre entre créativité tout azimut et pérennisation cohérente. Mais certains grands moments se sont déjà dévoilés : la création visuelle et le suivi communicationnel du projet “Le futur c’est maintenant !”, la relance de nos offres de formation, le maintien de notre présence sur les réseaux sociaux et dans la presse ou encore l’accompagnement du projet “Hors Champ”, notre rédaction jeune sur Twitch.

Et parce que nos actions de communication n’attendent pas demain, si vous l’ignoriez...notre compte Facebook a été piraté à la toute fin 2023. Bien que ravi-es d’avoir nettoyé radicalement un espace de serveur, nous sommes tristes d’avoir perdu un si riche panel de contacts. Alors, si ce n’est déjà fait, on vous invite à venir liker notre nouvelle page **Facebook**. Et si vous n’êtes pas sur ce réseau social, sachez que nous sommes aussi sur Instagram, YouTube et Twitch ;)

INSTITUT TECHNIQUE

ACTION MÉDIAS JEUNES

Action Médias Jeunes est une Organisation de Jeunesse d'éducation aux médias qui propose des ateliers et des formations sur mesure pour décrypter tant les médias de masse que les médias numériques, sans oublier les médias émergents.

L'objectif est de coconstruire avec les jeunes une attitude critique, réflexive, citoyenne et bien entendu créative autour de leurs usages.

Action Médias Jeunes asbl
INFO@ACTIONMEDIASJEUNES.BE
+32 [0] 81 74 29 19
Rue du séminaire, 22 Bt 2
5000 Namur [Be]



SUIVEZ-NOUS !



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES