

MEGA EN PRATIQUE

**L'approche MEGA pour combattre
l'europhobie par une stratégie combinant
la gamification en ligne et des
interventions interactives en face à face
dans des groupes de jeunes.**

2019-3-DE04-KA205-018681



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

BUPNET

dieBerater
Unternehmen Mensch

 **cesie**
the world is only one creature



 **Center for Social
Innovation**





La brochure THE MEGA est publiée sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) et est disponible en téléchargement gratuit depuis le site internet MEGA (<https://mega.bupnet.eu>)

CONTENU

Introduction	4
01 Mythes et déformations concernant l'UE	5
02 Repérer les fake news et la désinformation	8
03 L'approche ludique de MEGA	10
04 Intégrer le sujet dans les activités d'apprentissage informel avec les jeunes	14
05 Recommandations	20
06 Annexes	23



INTRODUCTION

Actuellement, l'Europe est confrontée à des manifestations d'europhobie et de populisme de droite. À mesure que de nouveaux défis surgissent dans le monde, d'autres mythes apparaissent. La pandémie de COVID-19, le Brexit, la crise des réfugiés, pour n'en citer que quelques-uns. Les médias sociaux et les médias en général jouent un rôle essentiel dans la diffusion d'idées fausses sur l'UE et il devient parfois impossible de séparer les faits de la fiction, surtout pour quelqu'un qui ne connaît pas l'europhobie ou l'euromythe. Bien que les euromythes puissent être créés involontairement en raison d'une mauvaise interprétation d'informations peu claires ou mal comprises sur les politiques complexes de l'UE, ils sont aussi fréquemment diffusés intentionnellement par les eurosceptiques et les europhobes, qui rendent l'UE responsable de toutes les difficultés du monde moderne, telles que la pandémie de Covid-19, le Brexit, la bureaucratie et bien plus encore.

Le projet MEGA, qui signifie Make Europe Great Again, est un projet de deux ans financé par le programme Erasmus+. Le projet MEGA vise à doter les jeunes des capacités de réflexion critique nécessaires pour démasquer les mythes europhobes et les représentations erronées des réalités européennes, une tendance qui divise et menace de plus en plus la cohésion sociale et l'identification en Europe.

À cette fin, le consortium MEGA a établi une compilation de 145 mythes européens par le biais d'une recherche approfondie sur des pages web européennes validées et fiables. Cette compilation est accompagnée d'explications comprenant des faits et des liens utiles où l'on peut trouver des informations correctes, ainsi que 60 exemples de réussites et de lacunes de l'UE. En outre, les partenaires ont développé et mis en œuvre un cours de formation des formateurs pour aborder l'europhobie de manière informelle et ludique dans les clubs de jeunesse et autres lieux de rencontre des jeunes. Le cours s'adresse aux éducateurs, aux formateurs, aux animateurs et aux autres parties prenantes qui offrent des services et des formations aux jeunes.

La brochure MEGA complète la compilation MEGA et le matériel de formation. Elle introduit le sujet des mythes et déformations concernant l'UE et leur impact sur notre société et décrit comment MEGA aborde le sujet avec une approche ludique. Elle résume également l'expérience acquise par les partenaires de MEGA dans la mise en œuvre de l'approche MEGA et met en évidence les conclusions et les recommandations basées sur les commentaires des jeunes et des éducateurs impliqués dans la phase de mise en œuvre.

Nous espérons que la brochure suscitera de l'intérêt et servira de source d'inspiration pour les animateurs et les formateurs afin qu'ils incluent des sujets liés à l'UE dans leur apprentissage informel en face à face et dans leurs interactions en ligne avec les jeunes. Et ainsi démasquer les fausses idées et informations sur l'Union européenne et de permettre aux jeunes de devenir des "ambassadeurs de l'idée européenne".

01 MYTHES ET DÉFORMATIONS CONCERNANT L'UE



Un nombre croissant de personnes utilisent internet pour s'informer et partager des millions de messages, d'articles et de vidéos sur des plateformes telles que Facebook, Twitter et YouTube. L'adoption rapide des médias sociaux a entraîné une augmentation du partage d'informations entre les utilisateurs et a fait des fake news, ainsi que de la désinformation et de la mésinformation, des composantes importantes de notre quotidien numérique.

Une fake news est une information fabriquée et incorrecte sur le plan factuel, créée pour manipuler l'opinion publique. Ce type d'information est créé pour influencer l'opinion des gens, promouvoir un programme politique ou semer la confusion dans la société. La désinformation est "une information fausse ou trompeuse vérifiable, créée, présentée et diffusée à des fins économiques ou pour tromper intentionnellement le public". La mésinformation est une information fausse, vérifiable, diffusée sans l'intention spécifique de tromper, et généralement partagée parce que l'utilisateur la croit vraie.

Bien qu'il soit important de connaître un grand nombre d'outils permettant de modéliser la diffusion des fake news, le fait est que les campagnes de désinformation ciblées diffusant des informations fabriquées sont en augmentation en Europe. La diffusion de désinformation et de mésinformation, ainsi que de fake news et de mythes sur l'UE, peut avoir toute une série de conséquences, comme menacer les démocraties européennes, polariser les débats et mettre en danger la santé, la sécurité et l'environnement des citoyens européens.

Qu'est-ce qu'un mythe sur l'UE?

Un mythe sur l'UE ou euromythe désigne généralement des histoires inventées ou des faits déformés concernant l'Union européenne (UE) et les activités de ses institutions. On reproche à l'UE sa législation absurde, sa bureaucratie et toutes les difficultés et défis découlant des tendances mondiales. Nous lisons par exemple que l'UE a interdit les kebabs ou veut boycotter les produits nationaux. Et nous nous demandons s'il existe vraiment une taxe européenne sur les climatiseurs.

Quels sont les effets des mythes sur l'UE sur les gens et sur nos sociétés en général?

La désinformation par les médias sociaux est un outil d'influence très répandu: la propagande informatique a été décrite comme un élément omniprésent de la vie quotidienne moderne. Les effets de la diffusion de mythes et de fausses informations sur l'UE comprennent l'ingérence politique, la polarisation accrue des groupes, la réduction de la confiance et l'affaiblissement général de la société civile. Toutefois, les effets ne se limitent pas aux processus en ligne. Ils se répercutent régulièrement sur d'autres domaines de notre vie. Nous avons vu par le passé que la désinformation au sujet de l'UE peut entraîner un changement d'attitude, et il existe de nombreux exemples concrets de comportements directement attribués à la désinformation. Des informations exactes sont nécessaires pour exercer une pensée libre et critique et pour affirmer les droits associés à la citoyenneté démocratique.

Pourquoi parler des mythes européens et vérifier les faits réels ?

L'Union européenne étant constamment confrontée à différentes manifestations d'europhobie, il est de plus en plus important de démasquer les mythes européens pour préserver l'unité de l'UE. La communication en ligne et les médias sociaux jouent un rôle important dans la mobilisation eurosceptique d'aujourd'hui. Vérifier les faits permet non seulement de démasquer les mythes européens, mais aussi de mieux comprendre les processus européens.

Quelle est la réponse de MEGA à cette problématique?

Le consortium MEGA a d'abord collecté les mythes europhobes les plus répandus dans chaque pays partenaire et au-delà, par le biais des médias sociaux, afin d'obtenir un aperçu précis de la situation. Sur la base de ces mythes, les partenaires ont produit une compilation de 145 mythes sur l'UE. Chacun de ces mythes est brièvement présenté, puis rectifié. Il est toujours fait référence à des sources fiables qui présentent les faits relatifs au mythe. Toutefois, les partenaires de MEGA n'ont pas voulu compiler uniquement les mythes, mais aussi raconter des histoires de réussite qui - parfois de manière très individuelle - mettent en lumière les aspects positifs de l'UE. Mais là aussi, il y a un regard critique et les lacunes sont également pointées du doigt.

Les mythes sont regroupés par thèmes tels que la législation, la politique, la religion, la culture, la migration, les finances, le fonctionnement de l'UE, les soins de santé, la démocratie et le Brexit. Les réussites de l'UE sont regroupées en réalisations générales et en histoires spécifiques à chaque pays.

La compilation est disponible en anglais et dans toutes les langues des partenaires et peut être téléchargée sur le site web de MEGA : <https://mega.bupnet.eu/downloads/>

Sur la base de cette compilation, les partenaires ont développé des jeux éducatifs - principalement des quiz d'apprentissage - autour des représentations délibérément déformées de l'Union européenne et de l'image réelle des réussites et des lacunes des institutions européennes, qui peuvent être intégrés dans des activités d'apprentissage informel avec les jeunes.

Cette compilation peut également servir de source d'inspiration pour l'élaboration de matériel pédagogique, de quiz ou de jeux et peut être étendue. Et de nouveaux mythes apparaissent constamment en plus de ceux que nous avons trouvés.



02 REPÉRER LES FAKE NEWS ET LA DÉSINFOMATION



Les médias jouent un rôle important dans le façonnement des perceptions des réalités sociales. En particulier, les médias sociaux, en tant que plateforme d'expression des différentes opinions personnelles, sont devenus une source d'interprétation. Lorsque le monde est confronté à de nouveaux défis, diverses explications et interprétations des événements apparaissent sur ces plateformes. Par exemple, la pandémie de Covid-19 a entraîné l'apparition de désinformations et de théories du complot sur l'origine, le traitement et le diagnostic de la maladie, ainsi que sur l'implication politique et les mesures prises par l'UE et les gouvernements.

Selon le rapport « Securing Democracy in the Digital Age » (« Garantir la Démocratie à l'Ère Numérique »), la diffusion virtuelle de fake news peut affecter le résultat de nos élections démocratiques. Le cas le plus frappant a été celui des élections présidentielles américaines de 2016 : au cours des derniers mois précédant l'élection, les titres des fake news ont obtenu des taux d'engagement plus élevés sur Facebook que les principaux titres des médias traditionnels, tels que le New York Times et le Washington Post.

Comment décider s'il faut faire confiance à une information ou à une histoire ?

Les fausses nouvelles se présentent sous différentes formes : Il y a les fake news composées uniquement d'un texte écrit, d'autres consistent en un texte appuyé par une image (généralement les plus puissantes car l'image elle-même est la preuve que ce qui est écrit est vrai). Enfin, il y a les fake news qui fonctionnent avec le phénomène du "clickbating" (« piège à clics ») : avec le texte de la fake news, un lien vers une autre page web est partagé et celui qui a partagé la news gagne en termes de publicités.

Quant aux fake news, elles peuvent être n'importe quoi : le plus important est qu'elles doivent déclencher une sorte d'alarme sociale. Pour que les fake news soient efficaces, il n'est pas nécessaire qu'elles convainquent tout le monde. Il suffit qu'elles provoquent une certaine confusion pour ébranler la confiance dans les sources d'information officielles.

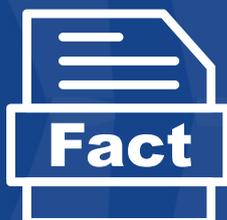
Nous vous proposons 7 étapes simples à suivre afin de prendre conscience de la fiabilité des informations:

1. Considérez la source: qui est l'éditeur de l'histoire? Quelle est sa mission?
2. Lisez au-delà du titre: si vous lisez un titre sensationnel ou trompeur, vous lisez probablement une fausse nouvelle.
3. Vérifiez l'auteur: qui est l'auteur de l'article? Est-il/elle fiable? S'agit-il d'une personne réelle?
4. Vérifiez les sources d'appui: s'il y a un lien d'appui à l'article que vous lisez, assurez-vous qu'il s'agit d'un vrai lien qui vous amène à un vrai site Web.
5. Vérifiez la date: l'article est-il à jour ou reposté?
6. Vérifiez les images: quels résultats obtenons-nous en recherchant uniquement l'image sur Google?
7. Vérifiez s'il s'agit d'une blague! (satire) et remettez en question vos propres préjugés!



L'AUTEUR

qui est l'auteur de l'histoire? Y a-t-il un auteur ou est-il anonyme? L'auteur est-il spécialisé dans le domaine dont traite l'article? Pour vérifier cette information sur l'auteur, allez sur LinkedIn ou effectuez une recherche rapide sur Google.



VÉRIFICATION DES FAITS

l'ensemble des éléments de preuve concordent-ils? Vérifiez les sources de l'article. S'il n'y a pas de sources, essayez de trouver autant d'informations que possible et décidez ensuite si l'histoire est exacte ou non. Assurez-vous qu'il y a au moins deux sources pour vérifier une histoire. Soyez prudent si vous voyez des titres provocateurs avec une utilisation excessive de majuscules ou un langage émotionnel.



IMAGES

Y a-t-il une vidéo ou des photos dans l'article? Vérifiez-les en utilisant une recherche d'image inversée.

Les partenaires de MEGA ont rassemblé une variété d'outils et de sites web de vérification des faits disponibles sur la plateforme d'apprentissage: <https://mega.dieberater.com/>

03 L'APPROCHE LUDIQUE DE MEGA

L'approche gamifiée dans MEGA est basée sur les éléments suivants:

L'APPRENTISSAGE PAR LES JEUX

L'APPRENTISSAGE PAR LES QUIZ

L'APPRENTISSAGE DE PAIR À PAIR

Ces trois éléments sont chacun des méthodes efficaces en soi. Dans MEGA, nous les avons combinés pour créer une approche gamifiée basée sur des quiz pour démystifier les mythes concernant l'UE et promouvoir la pensée critique, qui défie et encourage les apprenants d'une manière spéciale grâce à l'apprentissage entre pairs. Examinons chacun de ces trois éléments:

L'apprentissage par les jeux

La gamification dans l'éducation fait référence à la mise en œuvre d'éléments de jeu dans des activités éducatives, c'est-à-dire dans des contextes non ludiques. Le terme "apprentissage par les jeux" fait référence à l'apprentissage réalisé grâce à l'utilisation de jeux ou de jeux vidéo, qui peuvent parfois commencer comme des outils de divertissement mais sont ensuite utilisés pour atteindre un objectif éducatif.

La gamification est une excellente méthode pour stimuler la curiosité et l'engagement. Dans MEGA, d'une part, nous explorons l'utilisation de jeux plutôt classiques tels que « Dark Stories » (« Histoires sombres ») et « Escape Rooms » dans le contexte des mythes de l'UE et des fake news. D'autre part, nous utilisons des quiz en ligne qui aident les jeunes à apprendre. Tous ces jeux ont en commun qu'ils impliquent de repenser à des informations apprises précédemment et de les faire remonter à la surface. Le principe de base de la gamification est très simple: si on s'amuse, on obtient de meilleurs résultats.

Voici quelques façons de gamifier l'apprentissage:

1. modifier le système de notation pour y inclure des points de jeu et des récompenses
2. introduire des niveaux de progression
3. offrir un retour d'information instantané
4. introduire une bataille constructive entre le bien et le mal.

Les quiz en ligne sont mis en place et se jouent sur la plateforme gamifiée MEGA. Cette plateforme est basée sur le LMS (Learning Management System) Moodle. Vous pouvez y accéder via le lien suivant : <https://mega.dieberater.com>.

Sur la plateforme, vous avez la possibilité de créer des quiz. Les jeunes peuvent également créer leurs propres quiz sur les fake news pour leurs camarades. Ils peuvent ensuite partager ces quiz et se noter mutuellement. L'objectif est de sensibiliser les jeunes et de leur permettre de reconnaître plus facilement les faux messages sur l'UE et leurs institutions.

Vous trouverez un guide étape par étape sur la façon de mettre en place des quiz et de gérer vos apprenants sur la plateforme. Vous pouvez facilement vous inscrire et voir toutes les informations fournies, y compris tous les modules d'apprentissage, l'espace de jeu, la boîte à outils avec des sites et des outils de vérification des faits et le guide de la plateforme pour les joueurs. Les futurs utilisateurs qui souhaitent utiliser la fonctionnalité de quiz de pair à pair avec un groupe peuvent contacter leur partenaire de projet MEGA respectif. Ils recevront alors une clé d'inscription pour leurs participants qui les placera dans le même groupe de jeu.

Quiz-Based Learning

L'apprentissage basé sur les quiz est une forme d'apprentissage qui est plus largement désignée sous le terme "apprentissage par enquête" (démarche d'investigation), qui est défini comme suit:

"L'apprentissage par enquête est une approche de l'apprentissage qui met l'accent sur le rôle de l'étudiant dans le processus d'apprentissage. Au lieu que l'enseignant dise aux élèves ce qu'ils doivent savoir, les élèves sont encouragés à explorer la matière, à poser des questions et à partager leurs idées.

L'apprentissage par enquête utilise différentes approches d'apprentissage, notamment la discussion en petits groupes et l'apprentissage guidé. Au lieu de mémoriser des faits et des matrices, les élèves apprennent en faisant. Cela leur permet de construire des connaissances par l'exploration, l'expérience et la discussion."

(Source : <https://gradelearning.com/what-is-inquiry-based-learning/>)

Nous avons choisi une approche d'apprentissage basée sur des quiz, car nous pensons que les quiz aident à se concentrer, à identifier les lacunes dans les connaissances et à renforcer la confiance.

1. Concentration: lorsque vous répondez à un quiz, vous devez garder votre esprit concentré sur ce que vous faites. Cela signifie que les quiz aident les gens à se concentrer. La lecture des manuels scolaires ne parvient pas toujours à capter notre attention.

2. Les lacunes: Le moyen le plus rapide de savoir si vous connaissez bien un sujet est de répondre à un quiz ! Toute question à laquelle vous répondez incorrectement vous montre immédiatement où se situent vos lacunes.

Et enfin, mais pas des moindres...

3. Renforcez sa confiance en soi: Plus vous jouez souvent aux quiz, plus vous vous améliorez et plus vous en savez. Le fait de voir à quel point vous vous êtes amélioré vous donne la confiance de savoir que vous progressez

L'apprentissage de pair à pair

L'apprentissage entre pairs suit le principe de base du "dialogue entre égaux". Un dialogue n'est pas une simple discussion amicale. Il a ses propres règles comme le respect, l'égalité de temps entre les parties. Une autre fonction de ce processus très vivant est que les apprenants interagissent avec d'autres apprenants, sans l'intervention, par exemple, d'un enseignant. L'apprentissage consiste donc en fait à partager des idées!

L'apprentissage entre pairs profite aux apprenants de diverses manières : les apprenants sont les maîtres de la procédure de partage, la pensée critique et la résolution de problèmes sont stimulées, et la communication et l'interaction créative sont améliorées. De plus, lorsqu'il s'agit de diversité, l'apprentissage entre pairs est également un bon moyen de transmettre des messages sensibles sur le plan culturel.

En conclusion, l'apprentissage entre pairs est basé sur une relation de respect mutuel. Il s'agit d'un processus convivial qui vise à rassembler les gens autour d'une cause commune.



L'approche MEGA fait également l'objet d'une formation que nous avons testée auprès de 22 participants dans le cadre du projet. La formation est composée de cinq modules qui contiennent des apports théoriques et des activités d'apprentissage. Tous les modules sont disponibles sur la plateforme MEGA. La formation MEGA comprend cinq thèmes principaux:

- **Module 1:** Pertinence du projet MEGA, nouveaux mythes à venir, avantages et inconvénients de l'UE, principaux résultats de la recherche MEGA.
- **Module 2:** Méthodologie et technologie : Démasquer les fake news, Apprentissage par la gamification, Utiliser la plateforme.
- **Module 3:** Auto-évaluation et formation : Début ludique pour entrer dans le sujet - tester les connaissances, intégrer le sujet dans des activités d'apprentissage informelles.
- **Module 4:** Qualifications clés pour combattre l'europhobie & Approches d'apprentissage : Histoires noires, Escape Rooms, Pensée critique, Quiz
- **Module 5:** Le jeu - Partie 1 : Y jouer et Partie 2 : L'utiliser en pratique, Concepts et jeux.

04 INTÉGRER LE SUJET DANS LES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE INFORMEL AVEC LES JEUNES



Le travail de jeunesse couvre une grande variété d'activités de nature sociale, culturelle, éducative, environnementale et/ou politique par, avec et pour les jeunes, en groupe ou individuellement. Le travail de jeunesse est basé sur des processus d'apprentissage non formels et informels axés sur les jeunes et sur la participation volontaire. Le travail de jeunesse est par essence une pratique sociale, travaillant avec les jeunes et les sociétés dans lesquelles ils vivent, facilitant la participation active et l'inclusion des jeunes dans leurs communautés et dans la prise de décision.

(Conseil de l'Europe : <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-work>)

Cela signifie que MEGA s'inscrit parfaitement dans le cadre du travail de jeunesse et de ses objectifs.

Les exemples suivants mettent en évidence la variété des contextes dans lesquels MEGA peut être mis en œuvre. Ces exemples sont tous issus de la phase de test, au cours de laquelle chaque partenaire a mis en œuvre MEGA dans son propre environnement.

Eurocircle, Marseille, France "Préparer une mobilité internationale pour un programme de volontariat (Corps Européen de Solidarité)"

Eurocircle a réuni neuf apprenants âgés de 18 à 25 ans, participant à une formation d'un mois en vue de préparer une mobilité internationale pour un programme de volontariat (Corps Européen de Solidarité). Les deux formateurs impliqués ont travaillé dans une association de jeunesse pendant deux ans, l'un gérant et mettant en œuvre des projets de mobilité pour les jeunes entre eux, et l'autre s'occupant de projets européens.

Le contenu et les activités de MEGA ont été introduits dans le segment de la formation qui traite des questions générales telles que l'information et la communication ainsi que la discrimination et le dialogue interculturel.

Afin de fournir un cadre général pour le sujet de la formation, la session d'ouverture s'est d'abord concentrée sur le partage d'expériences personnelles liées aux fake news et aux implications d'une présence en ligne et de la collecte d'informations. Ce dernier point en particulier a suscité un grand intérêt de la part des participants, qui ont reconnu le risque d'être piégé dans une "bulle" en ligne.

Leur intérêt et leur volonté d'approfondir le sujet de la formation, le plaisir d'apprendre, notamment par le biais d'histoires sombres, nous ont même conduits à prolonger la durée de la formation de près d'une heure afin de pouvoir inclure un "débat animé". Ce type d'activité permet aux participants, même ceux qui ne sont pas très à l'aise en public, de s'ouvrir et de partager leurs opinions de manière dynamique et interactive. Dans ce cas, le débat MEGA s'est concentré sur les actions possibles que les individus peuvent entreprendre pour s'informer et vérifier les faits en toute sécurité.

Les participants ont fourni un retour très positif tant sur la matière théorique que sur les activités pratiques de la formation. Ils ont participé activement à la discussion et ont soulevé plusieurs points intéressants qui ont déclenché de petits débats. Ils ont montré un réel intérêt pour la dynamique de création des fake news et le business qui se cache derrière. Ils ont également apprécié d'aborder les euromythes qui sont présents dans leur "vie quotidienne" et les sujets qui sont prédominants dans les médias (par exemple, la migration, l'économie, etc.).

Les réactions à la plateforme MEGA et à d'autres formes de jeux, comme les histoires sombres, ont également été extrêmement positives - une façon amusante d'aborder des questions qui sont souvent polarisantes.

Les participants ont eu l'occasion de remettre en question leurs propres stéréotypes et préjugés à l'égard de l'UE. La formation a en effet été l'occasion d'améliorer leurs connaissances et de clarifier des points incertains concernant, notamment, le développement historique et le fonctionnement de l'UE. Mais c'est la dynamique autour de l'impact des fake news sur la qualité de la démocratie qui a le plus retenu leur attention.

CSI, Nicosie, Chypre “Jeunes citoyens et outsiders d’une Union à la croisée des chemins”

CSI a adopté une approche de formation des formateurs pour partager l'approche MEGA avec les multiplicateurs et a organisé trois événements différents. Le premier événement a été suivi par 21 participants âgés en moyenne de 30 ans et issus de différents milieux : enseignants, travailleurs sociaux, avocats spécialisés dans la consultation pour les mineurs non accompagnés, responsables de la protection de la jeunesse et autres professionnels spécialisés dans la protection de la jeunesse et la promotion de ses droits. Tous ont une expérience de tuteur/mentor/formateur.

En outre, CSI a organisé deux formations MEGA en ligne auxquelles ont participé respectivement 11 enseignants d'une école primaire et 10 représentants du « Hope For Children CRC Policy Centre (HFC) ».

Les enseignants ont confirmé que même les élèves de l'école primaire sont très sensibles aux mythes, stéréotypes, fake news et théories du complot de l'UE. Les informations diffusées dans la famille, dans les médias (journaux télévisés, etc.), sur les médias sociaux et dans d'autres occasions et contextes sociaux ont déjà un impact sur la perception de l'UE par les enfants. Ainsi, ils ont été sensibilisés à la nécessité d'être actif en classe pour accélérer l'acquisition de l'esprit critique.

Le même groupe a également eu l'occasion de réfléchir à ses perceptions et à la manière dont il transmet les informations sur l'UE en classe. Certains d'entre eux ont été surpris de constater qu'ils reproduisaient inconsciemment des stéréotypes qui devraient être analysés plus en détail et traités.

Les agents du HFC ont apprécié les jeux en ligne et hors ligne comme moyen d'interaction avec les mineurs non accompagnés (ressortissants de pays tiers) avec lesquels ils travaillent.

Les sessions de formation ont révélé qu'en ce qui concerne les mythes de l'UE, etc., les jeunes doivent être impliqués autant que possible. Les enfants les plus jeunes sont déjà exposés à de nombreuses informations qui représentent indirectement ou directement la réalité de l'UE.

SIF, Kaunas, Lituanie “Jouons au jeu du vrai-faux sur l’UE !”

À Kaunas, les activités MEGA ont impliqué 20 apprenants âgés de 18 à 20 ans, en dernière année d'école secondaire ou en première année d'université. Les apprenants étaient des jeunes du centre de jeunesse "Rusys" dans le district de Kaunas. Le centre organise divers séminaires, ateliers et événements thématiques pour les jeunes. Les activités ont été menées par deux formateurs - l'un étant un travailleur de jeunesse travaillant au centre de jeunesse "Rusys" et l'autre étant un formateur ayant de l'expérience dans la conduite de diverses formations et activités impliquant des jeunes. Dans un premier temps, le projet et le thème des fake news ont été présentés aux jeunes, suivis d'une brève discussion sur leur expérience des mythes de l'UE sur les médias sociaux et leurs connaissances générales sur l'UE. Dans un deuxième temps, les jeunes ont été initiés à la plateforme MEGA, ils se sont inscrits et ont joué à des quiz à un seul joueur. Enfin, les jeunes ont reçu des instructions sur la façon de créer des quiz. Ils les ont créés et y ont joués en groupe. Ils ont trouvé des questions créatives et étaient curieux des questions des autres.

En jouant aux quiz en solo, ils ont beaucoup appris sur les nouveaux faits concernant l'UE et les mythes liés à l'UE. Ils ont également travaillé en équipe pour créer de nouveaux quiz, ce qui les a aidés à s'ouvrir et à partager leurs idées, à être créatifs et à discuter de leurs attitudes envers l'UE. Il est apparu clairement que l'apprentissage de pair à pair fonctionne bien et que les apprenants peuvent s'enseigner mutuellement.

Le centre de jeunesse ne dispose que de quelques ordinateurs portables, les jeunes ont donc utilisé leurs smartphones pour jouer aux quiz solo. Dans la partie où les participants créaient les quiz, ils étaient divisés en groupes, où ils pouvaient discuter et trouver des idées de quiz à l'aide de leurs smartphones, et l'un des membres de l'équipe mettait en place les quiz sur la plateforme.

Les réactions ont été très positives et les jeunes ont surtout apprécié la partie où ils créaient eux-mêmes les quiz.

CESIE, Palerme, Italie “L’ère de la post-vérité: comment repérer et démasquer les fake news”

Le CESIE a impliqué 21 apprenants dont l'âge moyen était de 20 ans. Le CESIE a organisé deux sessions de formation sur deux jours avec deux groupes différents d'apprenants.

Lors de la première formation, le CESIE a fait appel à des volontaires du Corps Européen de Solidarité. Les participants, originaires de différents pays d'Europe, ont tous au moins un diplôme de licence et disposent d'une expérience et d'informations sur l'UE. Au cours de la deuxième formation, le CESIE a impliqué des participants de différents pays et de différents horizons. Certains d'entre eux sont issus de l'immigration.

La formation a commencé par des activités pour apprendre à se connaître, l'explication du projet MEGA, de ses principaux objectifs et de son contexte historique, et une session de discussion sur l'UE, ce que les participants savent à son sujet et les mythes qu'ils connaissent. Après cette partie introductive, les participants ont approfondi le sujet en créant et en jouant aux quiz sur la plateforme MEGA. Enfin, nous avons introduit le concept des histoires noires, après quoi les participants ont été divisés en deux groupes et ont créé trois histoires noires différentes.

Les participants pensent que la formation a été utile pour eux et pour leurs études/travail : pendant la formation, ils ont appris à vérifier davantage de faits pour démystifier les fake news et les mythes, et à être plus prudents lorsqu'ils lisent les informations. Il a également été utile pour certains d'entre eux d'obtenir plus d'informations sur le fonctionnement de l'UE.

La formation était sans aucun doute un moyen d'accroître l'intérêt des jeunes pour les fake news et la manière de les combattre. La formation a également été une expérience importante pour responsabiliser les jeunes et établir un dialogue constructif entre eux.

BUPNET, Göttingen, Allemagne “Dépasser les frontières européennes et ses propres croyances”

En Allemagne, MEGA a été mis en œuvre avec un groupe de vingt jeunes âgés de 19 à 24 ans. Ils ont participé à un programme qui soutient l'intégration sur le marché du travail en proposant des stages à l'étranger, intégrés dans des cours de formation préparatoire et de suivi. Les jeunes souffrent d'obstacles croissants à l'apprentissage et ont de grandes difficultés à prendre une décision sur ce qu'ils veulent faire dans leur vie. Ils utilisent tous très fréquemment les médias, mais ne sont souvent pas du tout conscients qu'ils sont dans leur bulle. Ils reçoivent donc peu de stimuli ou d'autres perspectives et points de vue. Ils n'ont pas du tout de réflexion critique sur ce qu'ils consomment.

Au cours de la session d'une journée, nous avons commencé par poser quelques questions de quiz pour mettre de l'ambiance et avons vérifié s'ils avaient raison ou tort. Puis nous avons brièvement présenté le projet, ce que nous avons fait et pourquoi. Nous avons ensuite discuté de ce que ces faux messages peuvent provoquer et avons discuté ensemble d'exemples.

Nous avons ensuite effectué des recherches ensemble sur les mythes et créé des questions de quiz. Nous avons d'abord élaboré les questions sur papier et y avons joué hors ligne. À l'origine, nous voulions utiliser la plateforme mais le jour même, nous avons eu des problèmes techniques et avons dû trouver une alternative rapide et réalisable.

Nous avons également présenté les histoires sombres - en commençant par donner un exemple - et les jeunes ont développé quelques histoires sombres en petits groupes. Puis c'était l'heure de jouer! Les jeunes ont reconnu l'ampleur de la diffusion des fake news et des faits alternatifs, ainsi que leur utilisation systématique pour influencer les gens. Ils voient également l'impact sur la formation de l'opinion en général et sur eux personnellement. Ils ont réalisé à quel point cette influence peut être dangereuse pour la cohésion sociale. Et ils ont compris que toute personne qui partage des informations sur les médias sociaux doit le faire de manière responsable.



die Berater, Vienne, Autriche “Apprendre à Contrer les Mythes Europhobes au Collège”

En Autriche, die Berater a impliqué 21 apprenants dans deux groupes entre le 11 et le 25 novembre. Deux animateurs de jeunesse ont organisé deux sessions de quatre heures avec des jeunes participants qui se préparent à passer la « matriculation examination » (équivalent en Autriche du baccalauréat).

Tous ces participants n'avaient pas le certificat de fin de scolarité obligatoire.

Nos formateurs travaillent depuis de nombreuses années avec les jeunes dans ce domaine. Habituellement, ils organisent des ateliers sur les thèmes de la compétence numérique ou de la programmation. Les sessions MEGA ont été intégrées dans l'espace "laboratoire numérique" de notre cours de formation pour les jeunes. Nous avons pu y mettre en place deux sessions d'une demi-journée pour notre pilotage.

Les réactions ont été systématiquement positives. Nos participants se sont beaucoup amusés avec les histoires sombres et la création des quiz. Ils ont apprécié la manière active dont nous les avons guidés sur le sujet. Les participants ont appris quelque chose sur les méthodes et les concepts des fake news et, pour la première fois, ont abordé le sujet de manière intensive dans un tel contexte.

En raison du Covid-19, il était difficile de mettre en place ces sessions en face à face, ce que nous souhaitions absolument. Nous sommes très heureux que cela ait finalement fonctionné au mois de novembre. Nous avons remarqué à quel point les jeunes deviennent attentifs lorsque vous les impliquez dès le début d'une session avec des éléments ludiques. Les histoires sombres peuvent être utiles et amusantes dans tant d'autres contextes. Nous ne concevons pas les sessions comme des conférences frontales, mais plutôt comme des sessions actives. Les participants pourront ensuite approfondir les sujets par eux-mêmes sur la plateforme.

Il a également été étonnamment difficile pour les participants de trouver de bonnes questions de quiz. Au début de la session, le silence régnait dans la salle. Ensuite, de nombreux rires ont éclaté lorsque les participants ont vu les questions des autres. Cette atmosphère était vraiment extraordinaire pour nos cours.

05 RECOMMANDATIONS



Sur la base des activités pilotes décrites utilisant l'approche MEGA, nous avons formulé quelques recommandations pour les futurs utilisateurs. Celles-ci devraient vous aider à mettre en œuvre MEGA dans vos propres activités avec les jeunes, à vous amuser et à obtenir de bons résultats d'apprentissage lorsque vous travaillez sur les mythes au sujet de l'UE.

Nous avons regroupé ces recommandations par thème.

Planification et timing

- Réfléchissez bien à la durée : vous pourriez avoir besoin de plus de temps pour discuter des sujets qui seront abordés pendant les formations. Certains participants peuvent avoir besoin de plus de temps pour les quiz à un seul joueur ou pour créer leurs propres quiz (après l'introduction à la création de quiz, les participants peuvent avoir des questions techniques, le formateur doit donc être prêt à y répondre, ce qui peut prendre plus de temps. Il faut également tenir compte du fait que certains groupes sont plus lents que d'autres à créer des quiz.
- Avant de planifier la durée de la session, essayez de rassembler des informations sur le groupe cible (leur niveau d'éducation, leur connaissance de l'UE et du sujet des fake news, leur capacité à utiliser les technologies, le cadre des formations). Pour les participants qui ne sont pas très familiers avec le thème du fonctionnement de l'UE et des fake news, il serait utile d'avoir une introduction (présentation) et une explication plus détaillées, des discussions en petits groupes.

Équipement et cadre

- Avant de planifier les activités impliquant l'utilisation d'ordinateurs, par exemple pour faire des recherches ou pour jouer au jeu MEGA, assurez-vous d'évaluer les capacités de vos apprenants. Si le groupe comprend des personnes ayant des compétences avancées, elles peuvent agir comme des mentors pour les autres.

- Si vous voulez utiliser la plateforme MEGA Gamified, vous devez vous assurer que vous avez tout ce dont vous avez besoin pour une activité réussie. (Vous trouverez en annexe une liste de contrôle qui peut vous aider à ne rien oublier).
- Connaissez et maîtrisez les outils que vous voulez utiliser. Si vous voulez utiliser la plateforme gamifiée, assurez-vous de savoir comment l'utiliser ou dites ouvertement que vous ne savez pas comment l'utiliser et laissez les jeunes devenir les "enseignants" et les "facilitateurs".
- Outre l'équipement informatique, vous devez prévoir suffisamment de temps pour créer des quiz. Il ne s'agit pas seulement d'un défi technique, mais aussi d'un contenu significatif pour les questions des quiz. Vous pouvez préparer une série de questions à l'avance en vous basant, par exemple, sur la compilation MEGA. Ou vous pouvez demander aux apprenants de faire une petite recherche sur les mythes courants concernant l'UE.
- Si aucun ou peu d'ordinateurs sont disponibles, il est également possible que les apprenants travaillent avec leurs smartphones. Cela s'est avéré possible dans l'exemple du SIF (voir ci-dessus). Sinon, le groupe peut être divisé en petites équipes qui élaborent leurs questions ensemble (également sur papier) et l'une d'entre elles peut ensuite transférer les questions sur la plateforme. Au lieu d'utiliser des quiz, vous pouvez également développer des histoires sombres ou un escape game.
- Disposez des bons outils et d'une bonne connexion Internet.

Offre de formation

- Le principe d'orientation des participants est très pertinent pour introduire et impliquer les participants dans les activités d'apprentissage qui peuvent affecter leurs propres croyances, normes et valeurs. Par conséquent, commencez les nouveaux sujets en les interrogeant sur leurs expériences personnelles et, à partir de là, approfondissez le sujet.
- Lorsqu'il s'agit de sujets présentant un degré d'abstraction assez élevé, il est recommandé de les introduire sur la base d'exemples pratiques (principe de l'orientation pratique).
- En utilisant différents médias et en s'adressant à différents sens, l'enseignement devient vivant et engageant. Les variations dans le travail et les formats sociaux garantissent que les participants sont des partenaires dans le processus d'apprentissage et peuvent contribuer activement à le façonner.
- Outre le jeu en ligne MEGA, il est également motivant de favoriser les dynamiques personnelles et collectives.
- En règle générale, vous pouvez adapter les méthodes au temps disponible, aux intérêts des groupes ou à des sujets supplémentaires.

- Il est important d'avoir un bon équilibre entre la théorie et les activités pratiques - en ligne et hors ligne.
- En fonction du public de la formation, il peut être intéressant - voire crucial - d'introduire les activités et le contenu de MEGA après un aperçu général de l'histoire et du fonctionnement de l'UE. Cela permettrait en effet aux participants de mettre en perspective les sujets de la formation et de favoriser véritablement le développement de l'esprit critique.
- Les questions du quiz que vous pourriez préparer ne doivent pas être trop difficiles, car cela pourrait rebuter les jeunes. Si vous avez des questions difficiles, veillez à donner un retour d'information, afin que les apprenants puissent apprendre de nombreux faits nouveaux sur l'UE.
- Encouragez la discussion sur le sujet afin que les participants puissent exprimer leurs points de vue.
- Créez un climat de concurrence saine.
- Vous devez réfléchir soigneusement à vos propres stéréotypes et préjugés avant d'aborder des sujets liés à MEGA avec votre public.

06 ANNEXES

CHECKLIST pour les formateurs lors de la mise en œuvre de l'approche MEGA

Technologie

- Tout le monde dispose-t-il d'un smartphone ou d'un ordinateur pour accéder à la plateforme?
- Le WIFI est-il disponible? Si oui, fournissez les données d'accès.

Cadre et conditions

- Si des jeux en face à face sont prévus : les ressources/matériels nécessaires sont-ils fournis?
- Le temps disponible est-il suffisant pour jouer aux jeux/quiz?
- La salle/le lieu sont-ils adaptés?

Contenu

- L'objectif est-il clair?
- Les jeunes ont-ils suffisamment de connaissances de base pour jouer/mettre en place des jeux?
- Le concept/approche choisi est-il adapté aux jeunes en termes de portée et de complexité?
- Est-ce que tout le monde connaît les règles des jeux / pour jouer aux quiz?
- Des tâches sont-elles préparées pour ceux qui sont plus rapides que les autres?
- Avez-vous un plan b au cas où le concept / l'approche initialement prévu ne fonctionnerait pas?

Modèle de Planification

Vous pouvez utiliser ce modèle pour planifier votre activité d'apprentissage MEGA.

Quel est le contexte (organisation de jeunesse, clubs/associations, formation pour les travailleurs jeunesse, etc.)?	
Groupe(s) cible(s)	
Objectif(s) d'apprentissage	
Besoins des apprenants (par exemple, styles d'apprentissage, maîtrise de la langue/ alphabétisation, durée maximale, etc.)	
Décrivez l'approche/les techniques/les connaissances MEGA que vous appliquerez (par exemple, les mythes de l'UE, la pensée critique, l'apprentissage par les quiz, etc.)	
Comment allez-vous le délivrer - quelles méthodes allez-vous utiliser avec le groupe cible?	
De quelles ressources avez-vous besoin pour cela?	
Comment faire face aux difficultés qui se présentent?	
Quel impact prévoyez-vous?	
Votre échéancier	
Comment pourriez-vous évaluer les progrès et la satisfaction du groupe cible à la fin de son expérience?	

Partenaires du Projet

BUPNET

Coordinateur

BUPNET GmbH,
Göttingen, Allemagne
www.bupnet.de



dieBerater®
Unternehmen Mensch

die Berater
Vienne, Autriche
www.dieberater.com



cesie
the world is only one creature

CESIE
Palerme, Italie
www.cesie.org



SOCIALINIŲ INOVACIJŲ FONDAS
Kaunas, Lituanie
<http://lpf.lt/en/>



Centre for Social Innovation
Nicosie, Chypre
www.csicy.com



Eurocircle
Marseille, France
www.eurocircle.info

Site internet: <https://mega.bupnet.eu>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation des contenus, qui n'engagent que leurs auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.