

OFAJ  
DFJW



# L'histoire et la mémoire dans les rencontres internationales de jeunes

**De l'utilisation  
des outils numériques**

## Mentions légales

### Rédaction

Ludovic Fresse, Rue de la Mémoire  
Sarah Neis, Europa-Direkt e. V.

### Coordination

Sandrine Debrosse-Lucht, OFAJ / DFJW

### Remerciements

à Simon Carolan (*Learnalign*) et à Tobias Thiel (*Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e. V.*) pour leurs conseils, ainsi qu'à Ines Grau (Rue de la Mémoire) et Michael Schill (*Europa-Direkt e.V.*) pour leur soutien.

### Sous la direction de

Sandrine Debrosse-Lucht et Anne Jardin, OFAJ / DFJW

Merci à Elisabeth Berger, Claire Demesmay, Justine Bitam, Camille Farnoux et Annette Schwichtenberg pour leur soutien sur ce projet.

### Lektorat

Nebensatz.com

### Graphisme

Antje Welde \_ voiture14.com

Copyright

© OFAJ / DFJW 2024

ISBN 978-2-36924-011-2

*Rue de la Mémoire* est une association française installée à Strasbourg. Elle œuvre dans le champ de l'histoire et de la mémoire comme instruments de formation citoyenne.

Au croisement entre l'action culturelle et l'éducation populaire, les projets développés par *Rue de la Mémoire* s'inscrivent dans trois volets thématiques : la paix, la démocratie et l'écologie. Ils ont fréquemment une dimension franco-allemande et/ou européenne.

[ruedelamemoire.eu](http://ruedelamemoire.eu)

*Europa Direkt e. V.* est une association allemande de Dresde. Elle propose des projets éducatifs européens à différents types de public. Elle organise des échanges franco-allemands et trilatéraux, notamment dans le domaine de la formation professionnelle, mais aussi des formations interculturelles sur les thèmes de la démocratie et de l'Europe, des cours de langue tandem en Français et Allemand, des projets scolaires, etc.

[www.europa-direkt.com](http://www.europa-direkt.com)

# Table des matières

02 **Mentions légales**

07 **Introduction**

07 **Objectifs**

07 **Stratégies**

08 **Problématiques**



09 **Les outils numériques dans la pédagogie des rencontres internationales de jeunes**

10 **Préambule**

11 **La communication**

12 **La coopération**

13 **L'exploration**

14 **La création**

15 **1 Les modalités de la rencontre**

15 1.1 Le cadre spatial

20 1.2 Le cadre temporel

22 1.3 Le cadre technique

27 **2 La mise en œuvre de la rencontre**

27 2.1 Les actrices et acteurs

29 2.2 La gestion du multilinguisme

30 2.3 Les interactions entre l'équipe et le groupe

32 2.4 Les interactions entre les participantes et participants

35 **3 Points de vigilance**

35 3.1 La fracture numérique

36 3.2 L'impact environnemental

37 3.3 La protection des données

37 3.4 Les questions juridiques



## 2

### 39 **Les outils numériques dans la pédagogie de l'histoire et de la mémoire**

40 **Préambule**

41 **Le « réel » et le « virtuel »**

42 **Les outils numériques comme objets d'histoire et de mémoire**

43 **Le marché de l'information à l'ère d'Internet**

45 **L'Histoire et les histoires**



## 3

### 46 **Activités pratiques**

49 **Les lieux**

50 Substitution

50 Adaptation

51 Modification

51 Redéfinition

52 **Activité 1 :**  
**Exploration d'un site historique**

53 **Activité 2 :**  
**Conception d'un monument**

54 **Les témoignages**

55 Substitution

55 Adaptation

56 Modification

57 Redéfinition

58 **Activité 1 :**  
**Sondages anonymes entre pairs**

59 **Activité 2 :**  
**Témoignages de témoignages**

60	<b>Les écrits</b>
60	Substitution
61	Adaptation
61	Modification
62	Redéfinition
63	<b>Activité 1 :</b> Émoticônes
64	<b>Activité 2 :</b> Écriture à huit mains
65	<b>Les archives</b>
66	Substitution
66	Adaptation
67	Modification
67	Redéfinition
68	<b>Activité 1 :</b> Actualités d'hier et d'aujourd'hui
69	<b>Activité 2 :</b> Le jeu des mêmes
70	<b>Les objets</b>
70	Substitution
71	Adaptation
71	Modification
72	Redéfinition
73	<b>Activité 1 :</b> Le musée augmenté
74	<b>Activité 2 :</b> Les vestiges du présent
75	<b>Annexe</b>
75	<b>Liste indicative d'outils numériques</b> <b>Sitothèque sélective</b>

# Introduction



## Objectifs

Cette publication s'adresse à des organisations de France ou d'Allemagne travaillant avec la jeunesse et désirant initier des projets internationaux en lien avec l'histoire et la mémoire. Elle poursuit le travail de réflexion engagé dans le vade-mecum pédagogique *L'histoire et la mémoire dans les rencontres internationales de jeunes*<sup>1</sup> en abordant plus spécifiquement la question des outils numériques.

**Avant d'étudier en détail la façon dont les nouvelles technologies peuvent être intégrées dans les pratiques pédagogiques, il est important de définir les notions abordées :**

- **l'histoire** peut être définie comme la science humaine qui vise à reconstituer le passé à partir de sources multiples ;
- **la mémoire** peut être définie comme l'ensemble des représentations du passé qui caractérisent un individu ou un groupe.

Ces deux notions ne sont pas équivalentes, elles sont complémentaires.

Dans le cadre de rencontres internationales de jeunes<sup>2</sup>, l'histoire et la mémoire sont les instruments d'une **éducation à la paix** fondée sur la mise en perspective des points de vue. Cela signifie que l'histoire ne se limite pas à une transmission de savoir et que la mémoire ne se limite pas à un rituel social. L'une et l'autre sont des cadres de référence qui diffèrent d'un pays à l'autre et qui, à ce titre, méritent d'être interrogés.

## Stratégies

Afin de mettre l'histoire et la mémoire au service de l'éducation à la paix, l'OFAJ développe depuis plusieurs années une approche pédagogique qui repose sur deux axes principaux : les variations d'échelle et la multiperspectivité.

**Les variations d'échelle** consistent à partir de l'histoire et de la mémoire des participantes et participants avant d'aborder celles de leur famille, puis celles de leur quartier, de leur ville, etc. jusqu'à celles du monde entier, sur le modèle de cercles concentriques. Ces variations d'échelles peuvent faire intervenir des critères sociaux (de l'échelle individuelle à l'échelle collective) et/ou des critères géographiques (de l'échelle locale à l'échelle globale). Cette démarche nous semble intéressante pour plusieurs raisons :

- Elle permet aux jeunes d'échanger au sujet de leur propre parcours et de leur propre environnement socio-culturel, et ainsi de mieux se connaître les uns les autres ;
- Elle permet de rendre plus concrets les mécanismes de transmission de l'histoire et de la mémoire et, de cette façon, incite les jeunes à s'inscrire eux-mêmes dans une temporalité.

<sup>1</sup> L. Fresse und I. Grau, OFAJ, 2015.

<sup>2</sup> En vertu des directives de l'OFAJ, nous désignons ici par ce terme les enfants, adolescents et adultes jusqu'à 30 ans.

## Multipers- pectivité

En somme, les variations d'échelle ne relèvent pas d'une démarche narcissique où chaque individu ne s'intéresserait qu'à lui-même. Elles sont au contraire une invitation à explorer par étapes la marche d'un monde dont nous faisons toutes et tous partie intégrante.

**La multiperspectivité** consiste à envisager le passé comme un objet complexe qui doit être observé depuis plusieurs points de vue. En effet, la mémoire telle que nous l'avons définie plus haut est par nature subjective. Elle est donc partielle et partielle. Quant à l'histoire, même quand elle tend vers l'objectivité en recourant à des protocoles scientifiques, elle porte la marque d'un contexte culturel qui varie d'un pays ou d'une époque à l'autre. La simple sélection des faits jugés dignes d'être étudiés n'est pas neutre. Il suffit, pour s'en convaincre, de mesurer l'importance relative accordée en France et en Allemagne à la Première Guerre mondiale, par exemple, ou à la période national-socialiste. L'histoire, parce qu'elle est une reconstitution, s'inscrit toujours dans une narration.

Cependant, la multiperspectivité n'est pas un relativisme absolu selon lequel tous les points de vue se vaudraient. Pourquoi confronter les perspectives si chaque individu ou chaque groupe était dépositaire d'une vérité qui lui était propre ? Au contraire, il repose sur l'idée qu'on ne peut s'approcher d'une vérité qu'**en mettant en dialogue des narrations plurielles**.

## Dialogue des narrations plurielles

### Problématique

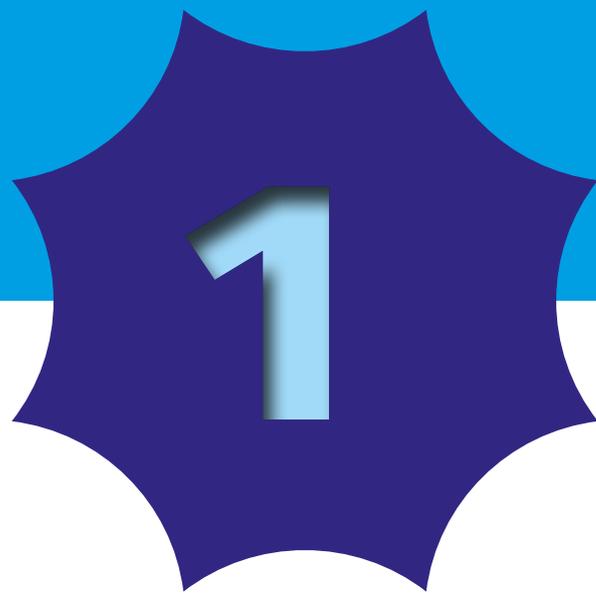
La mise en œuvre de ces stratégies dans le cadre traditionnel des rencontres de jeunes franco-allemandes ou trinationale a fait l'objet d'une précédente publication dont les recommandations restent actuelles.

**La problématique de la présente publication est d'examiner comment les outils numériques peuvent être mis à contribution dans les différents formats proposés actuellement.**

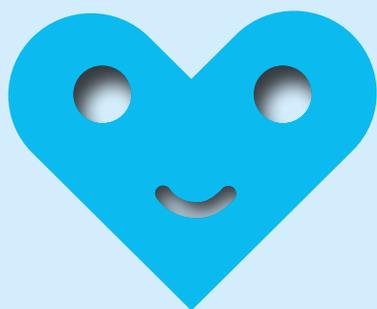
Quel est leur impact sur les rencontres internationales ? Comment peuvent-ils enrichir des projets relatifs à l'histoire et/ou la mémoire ? Associant réflexion théorique et conseils pratiques, ce document n'a pas l'ambition d'apporter des réponses toutes faites, mais d'inciter les lectrices et lecteurs, dans un champ devenu incontournable, à se poser les bonnes questions.

## Comment les outils numériques peuvent-ils enrichir des projets relatifs à l'histoire et la mémoire ?

# **Les outils numériques dans la pédagogie des rencontres internationales de jeunes**



# Préambule



Dans le secteur scolaire comme dans le secteur extrascolaire, de nombreuses équipes d'animations ont commencé à recourir de façon intensive aux outils numériques à l'occasion de la pandémie qui rendait impossible toute rencontre physique entre les jeunes. Ces expériences, plus subies que choisies, ont souvent suscité et continuent de susciter des réserves, parfois même des inquiétudes à l'égard d'une numérisation des pratiques sociales et culturelles. Ne risque-t-on pas de voir le « virtuel » se substituer durablement au « réel » ?

Pour éviter tout malentendu à ce sujet : dans le domaine des rencontres internationales de jeunes, les activités en ligne n'ont pas vocation à remplacer les activités « *in real life* » (*IRL*, pour reprendre une expression prisée par les internautes). Si nous traitons ici de l'utilisation des outils numériques, c'est parce qu'ils peuvent **enrichir les pratiques existantes**, par exemple en apportant un gain en flexibilité. Ce ne sont pas des produits miracles, mais ils ouvrent de nouvelles perspectives dans quatre champs principaux :

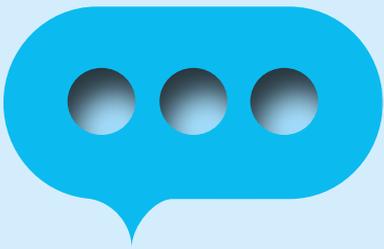
**La communication**

**La coopération**

**L'exploration**

**La création**

# La communication



Les outils numériques présentent plusieurs atouts dans le champ de la communication, dans la mesure où ils permettent de s'affranchir de certaines contraintes spatiales et/ou temporelles.

Premièrement, en facilitant des échanges à distance, ils permettent d'inscrire le projet dans un temps plus long. Lors de la phase de préparation, ils donnent à l'équipe d'animation la possibilité d'organiser des réunions ponctuelles sans devoir se préoccuper de questions de transport et d'hébergement qui, habituellement, limitent le temps de travail en commun<sup>3</sup>. Ils donnent également au groupe la possibilité de faire connaissance en amont de la rencontre proprement dite, ou du moins de partager des informations qui favoriseront ensuite la prise de contact (centres d'intérêt, projets d'avenir, etc.). Ces échanges préparatoires permettent de réserver le temps de la rencontre aux activités qui exigent la présence de toutes les parties.

De la même façon, lors de la phase de bilan, en aval de la rencontre, les membres de l'équipe et du groupe peuvent plus facilement continuer à se parler ou à s'écrire, que ce soit pour évaluer le projet avec le recul nécessaire, pour mutualiser des éléments de documentation (photos, vidéos, etc.), ou pour envisager de futures retrouvailles. De ce point de vue, les outils numériques sont de nature à renforcer la durabilité des rencontres, en particulier lorsque les participantes et participants proviennent de régions géographiquement éloignées les unes des autres.

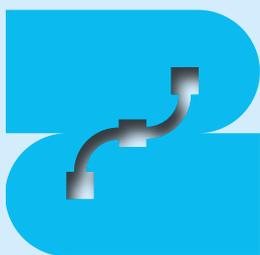
Bien sûr, ces nouvelles pratiques font parfois apparaître certains écueils : une phase de préparation qui nécessite un travail plus minutieux, une communication par écran qui rend plus difficile la gestion des conflits, etc. Elles n'en représentent pas moins un élargissement de la palette méthodologique dont disposent les partenaires.

Deuxièmement, les outils numériques permettent d'enrichir le programme de la rencontre en dépassant le cadre du « ici et maintenant ». Par exemple, au cours d'un projet portant sur l'histoire, il est assez simple d'inviter une personne extérieure (expert, témoin, etc.) à dialoguer à distance avec les participantes et participants, même quand elle habite à des centaines de kilomètres du lieu de la rencontre – et, par conséquent, n'aurait certainement pas fait le déplacement pour une intervention d'une ou deux heures.

**Dans le même ordre d'idée, les nouvelles technologies favorisent une approche comparative précieuse dans un contexte interculturel.** Visiter un musée ou un mémorial, par exemple, est plus intéressant encore lorsque l'on compare l'approche qu'il propose avec celle que l'on trouve dans d'autres pays et/ou à d'autres époques. Certes, ce type d'activité n'est pas impossible à mener avec des outils analogiques, mais le temps et l'énergie à mobiliser pour réunir la documentation nécessaire sont, avec les outils numériques, considérablement réduits.

<sup>3</sup> En règle générale, pour la définition des contenus, une rencontre physique entre les membres de l'équipe reste toutefois à privilégier.

# La coopération



Il est courant de lire ou d'entendre que les outils numériques seraient devenus incontournables dans le domaine éducatif en raison de l'usage intensif qu'en font les jeunes. De fait, il est intéressant, d'un point de vue pédagogique, de faire appel à des techniques qui font partie du quotidien des participantes et participants. L'utilisation de smartphones, de tablettes ou d'ordinateurs peut augmenter l'attractivité d'un projet auprès des jeunes en leur proposant des outils qu'ils connaissent et, la plupart du temps, maîtrisent.

La prise en compte de ces nouvelles pratiques socioculturelles porte non seulement sur les supports matériels, mais aussi et surtout sur les modes d'interaction qu'ils génèrent. La transition vers le numérique ne se limite pas au remplacement de la feuille par l'écran et du stylo par le clavier. Internet et ses différentes composantes (blogs, forums, réseaux sociaux, etc.) ont en effet introduit de nouvelles façons de participer et de coopérer. Il est intéressant de les intégrer dans une offre pédagogique, d'une part parce que leur développement a modifié les habitudes des jeunes et d'autre part parce que leur logique horizontale (par opposition à la logique verticale d'un cours magistral, par exemple) rejoint en de nombreux points celle de l'éducation populaire.

## **Les outils numériques favorisent un certain nombre de pratiques qu'Internet a contribué à répandre comme :**

- **l'interactivité**, dans le sens où il est plus facile d'intervenir individuellement sur un document numérique que sur un document analogique ;
- **la collaborativité**, dans le sens où il est plus facile d'éditer en commun un document en ligne (texte, dessin, etc.) qu'une affiche au format A1 ;
- **l'anonymat** (ou l'usage de pseudonymes) est utile dans le cadre de certaines activités – comme par exemple des sondages portant sur des questions personnelles ou sur des sujets sensibles.

Si les objectifs pédagogiques restent plus ou moins les mêmes au fil du temps (capter l'attention, encourager la participation, éveiller la curiosité pour la culture et la langue du pays partenaire, etc.), les stratégies qui visent à les atteindre gagnent à être interrogées et, si nécessaire, actualisées.

# L'exploration

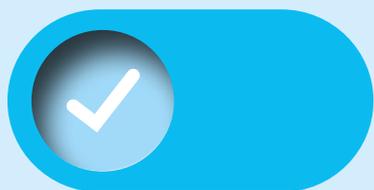


Les outils numériques induisent un autre rapport aux individus, mais aussi un autre rapport aux contenus. En effet, il n'a jamais été aussi facile qu'aujourd'hui d'accéder à une information. Internet permet de trouver en quelques secondes un nom ou une date qui, à une autre époque, aurait exigé de fastidieuses recherches dans une bibliothèque. Dans le cadre d'une rencontre bi- ou trinationale, c'est un avantage : les informations factuelles pouvant être fournies rapidement par l'intermédiaire d'un moteur de recherche, l'équipe d'animation dispose de plus de temps pour ce qui relève de l'apprentissage interculturel et de la dynamique sociale. Par ailleurs, dans le domaine linguistique, les dictionnaires et les outils de traduction en ligne favorisent, dans une certaine mesure, la recherche et l'acquisition de vocabulaire.

Ce qui est valable pour l'accès aux données l'est aussi pour l'accès aux archives. Grâce à Internet, il est assez simple de trouver, selon ses besoins, des photographies anciennes, des reproductions d'affiches ou encore des fac-similés de lettres ou de journaux. La pléthore de documents disponibles en ligne enrichit considérablement un travail pédagogique relatif à une période historique donnée.

Bien sûr, le recours à Internet n'est pas sans risque et pose la question de la vérification et du croisement des sources – en particulier dans le domaine de l'éducation historique et politique. Nous aurons l'occasion de revenir sur ce point. **La possibilité de dérives ou de mésusages n'est cependant pas une raison pour nier les apports du numérique dans le champ de la diffusion des savoirs.**

# La création



Les outils numériques facilitent également la production de nouveaux contenus (texte, dessin, photo, enregistrement audio ou vidéo, etc.). La technologie sur laquelle ils reposent permet la reproduction, mais aussi la création de documents. La plupart des smartphones, des tablettes et des ordinateurs donnent aux particuliers la possibilité d'enregistrer puis de monter des sons et des images, ce qui contribue à démocratiser la production d'émissions, de vidéos ou de *podcasts*. Cette situation ouvre des perspectives pédagogiques intéressantes. Dans le cadre d'un apprentissage interculturel et linguistique comme dans le cadre d'une éducation à la paix fondée sur l'histoire et la mémoire, la multiplication des moyens d'expression permet en effet de diversifier et d'approfondir les échanges entre pairs.

Les outils numériques favorisent donc la créativité des jeunes et la mise en œuvre d'activités pratiques qui, à condition d'être correctement préparées et accompagnées, représentent une plus-value pour les projets internationaux.

Au terme de ce premier tour d'horizon, un constat s'impose : l'utilisation des outils numériques dans les rencontres bi- ou trinationales est d'ores et déjà une réalité, et ce depuis des années. Les appels à candidatures ne sont-ils pas diffusés sur Internet ? Les phases de préparation ne se déroulent-elles pas en partie par messages électroniques et/ou via des documents partagés ? Les rallyes et autres chasses aux trésors ne sont-ils pas fréquemment conçus par les équipes à l'aide de recherches en ligne et restitués par les groupes à l'aide de photos ou de vidéos montées sur smartphones, tablettes ou ordinateur ?

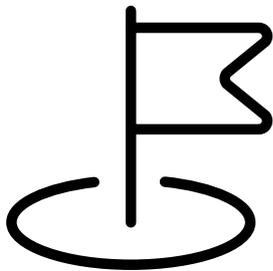
Lorsqu'il est question de « révolution numérique », on doit admettre qu'elle est en cours depuis longtemps, ce qui conduit à relativiser les ferveurs comme les angoisses qu'elle suscite. Le caractère massif qu'a récemment pris l'usage des nouvelles technologies nous oblige simplement à nous interroger collectivement au sujet de leur impact sur le travail éducatif – ce dont une progression à bas bruit nous permettait jusqu'alors de faire l'économie. C'est, de notre point de vue, une opportunité à saisir.

**Dans chacune des parties de cette publication, nous évoquerons l'usage des outils numériques en fonction de différents scénarios**, en partant du présentiel, qui reste la norme des rencontres et des échanges soutenus par l'OFAJ, avant d'envisager les conséquences d'un passage partiel ou total au distanciel selon les circonstances. Il va sans dire que, dans tous les cas de figure, la flexibilité des équipes pédagogiques et leur aptitude à adapter les méthodes et les contenus à leur public restent déterminantes. Nous ne nous inscrivons pas dans une démarche prescriptive qui viserait à distinguer les « bonnes » et les « mauvaises » façons de faire, mais dans **un processus de réflexion sur les avantages et les inconvénients de chaque format.**

# Les modalités de la rencontre

## 1.1

### Le cadre spatial



#### Présentiel ou distanciel

Lors d'un projet international, plusieurs configurations sont possibles :

1. la rencontre ou l'échange a lieu en **présentiel**, c'est-à-dire que les participantes et participants sont tous réunis physiquement dans un même lieu ;
2. la rencontre ou l'échange a lieu en **distanciel**, c'est-à-dire que les participantes et participants se trouvent dans des lieux différents et communiquent – en règle générale – par l'intermédiaire d'outils numériques.

Les pratiques en distanciel prennent elles-mêmes deux formes différentes :

- 2.a. soit les membres d'un même groupe national sont réunis dans un même espace (salle de classe, salle de réunion, etc.) et la communication à distance se fait entre les groupes : on parle dans ce cas de **semi-distanciel** ;
- 2.b. soit chaque membre de l'équipe et du groupe se trouve dans un espace différent (par exemple à son domicile) et toutes les interactions se déroulent en ligne : on parle dans ce cas de **distanciel intégral**.

Chacune de ces configurations fait apparaître des problématiques qui lui sont spécifiques, et présente des avantages comme des inconvénients.

Lors d'une phase en **présentiel** (1), format «classique» des rencontres et des échanges franco-allemands sur lequel est centré le précédent vademecum<sup>4</sup>, les outils numériques peuvent intervenir de deux façons. Dans un cadre informel, lorsque les jeunes utilisent individuellement leurs propres smartphones, tablettes ou ordinateurs, et dans un cadre formel lorsque l'un ou l'autre de ces appareils est employé au cours d'une activité inscrite au programme.

Les outils numériques ont potentiellement un impact sur l'expérience de mobilité que constitue un voyage à l'étranger. En effet, les jeunes qui se rendent dans le pays partenaire sont «dépaysés», au sens propre du terme. Ils sont directement confrontés à l'altérité à travers la rencontre de personnes et la découverte de lieux qui mobilisent en permanence leurs cinq sens – ce qui les conduit souvent à sortir de leur zone de confort.

<sup>4</sup> L'histoire et la mémoire dans les rencontres internationales de jeunes, L. Fresse et I. Grau, OFAJ, 2015.

Or, les outils numériques offrent la possibilité d'appréhender plus facilement un nouvel environnement : la géolocalisation évite de se perdre au cours d'une sortie, le service de traduction permet de comprendre le texte d'un panneau, le moteur de recherche aide à contextualiser une information insolite, etc. Il serait absurde de renoncer totalement aux services qu'ils peuvent rendre. Toutefois, il est important, dans le même temps, de sensibiliser les jeunes au fait que des expériences *a priori* inconfortables (le mal du pays, les chocs culturels, la difficulté à s'exprimer ou à s'orienter, etc.) font partie du processus d'apprentissage interculturel et que, de ce fait, elles ne doivent pas être évitées à tout prix.

Les outils numériques jouent un rôle dans la synthèse de ces expériences : l'appareil photo, la caméra vidéo, l'enregistreur sonore (ou le smartphone qui cumule ces différentes fonctions) permettent de garder des traces des moments vécus sur place, et d'alimenter des journaux de bord sous la forme d'un blog ou d'une série de publications en ligne. Leur usage raisonné est par conséquent bienvenu.

On pourrait objecter, sur la base d'expériences négatives, que les nouvelles technologies entraînent parfois des formes de repli sur soi. Il arrive en effet que, lors d'une pause, les jeunes se plongent dans leur écran sans un regard les uns pour les autres ou que, lors d'une soirée, l'un d'entre eux s'isole dans sa chambre pour échanger à distance avec ses amis ou sa famille. Cependant, ces situations concernent l'usage du numérique dans un cadre informel. Son usage dans un cadre formel, parce qu'il s'inscrit dans un projet pédagogique, n'est pas un facteur d'isolement. Au contraire, il permet de croiser les points de vue, de renforcer la dynamique de groupe, voire de développer une meilleure maîtrise des écrans.

Lors d'une phase en **distanciel** (2.), les participantes et participants restent dans le pays (et, la plupart du temps, dans la commune) où ils sont domiciliés. Cette situation présente des avantages. D'abord, quand le public ciblé ne peut pas se déplacer, que ce soit pour des raisons familiales, sanitaires ou administratives, une rencontre impossible à organiser en présentiel peut se tenir en ligne sous une forme alternative. Ensuite, quand les activités prévues se déroulent sur plusieurs semaines ou sur plusieurs mois (édition d'un journal, création d'un spectacle, entretien d'un jardin, etc.), le distanciel permet de mettre en place des coopérations à long terme, au-delà des 4 ou 5 jours d'une rencontre. Enfin, Internet constitue le « tiers lieu » par excellence. On appelle habituellement « tiers lieu » un site qui n'est le lieu de vie d'aucun des groupes nationaux – en d'autres termes, un terrain neutre. Cependant, dans la plupart des cas, ce site se trouve dans un des pays partenaires. Une partie des jeunes se retrouve donc dans un environnement culturel et linguistique qui lui est familier. Internet, par contre, fait figure d'espace extraterritorial : les groupes nationaux, lors d'une activité en ligne, sont donc strictement à égalité.

## Le distanciel en complément du présentiel

## Échanges en petits groupes

**En l'absence de toute expérience de mobilité et de toute rencontre physique, deux éléments habituellement au cœur des projets franco-allemands, viennent à manquer :**

- d'une part, la découverte d'un nouveau lieu, puisque les jeunes restent dans leur environnement quotidien (que ce soit leur chambre ou leur salle de classe). Or, c'est souvent la perspective d'un voyage qui les incite à participer à un projet international – surtout lorsque le lieu d'accueil présente un intérêt touristique. Le temps de déplacement lui-même, du fait de la prise de distance qu'il permet, a également une importance qu'il ne faut pas sous-estimer ;
- d'autre part, la rencontre de nouvelles personnes, ou du moins ce qui, dans cette rencontre, relève d'une expérience corporelle. Il est plus difficile de « faire la connaissance » de quelqu'un qu'on ne peut que voir et entendre par l'intermédiaire d'un dispositif technique.

C'est la raison pour laquelle, dans la majorité des cas, il est préférable de prévoir une rencontre en distanciel en complément d'une rencontre en présentiel qui la précède et/ou lui succède.

Le **semi-distanciel** (2.a.) réunit dans un même espace les participantes et participants originaires d'un même pays. Dans le secteur scolaire, il s'agit, par exemple, de classes qui se retrouvent dans leur établissement. Au sein de chaque groupe mononational<sup>5</sup>, il s'agit donc d'une rencontre en présentiel. Il est à noter que la dynamique entre les jeunes est différente s'ils se connaissent au préalable ou s'ils se rencontrent pour la première fois (dans le cas d'un recrutement ouvert). En fonction de la situation, les interactions devront donc être plus ou moins favorisées par l'équipe au moyen de jeux ou d'activités de « brise-glace ».

Le défi du semi-distanciel porte davantage sur la communication entre les groupes mononationaux qui, elle, a lieu en distanciel. Le choix du dispositif technique est ici déterminant.

Si les travaux se déroulent en plénière et que chaque groupe ne dispose que d'un ordinateur et d'une caméra, les interactions individuelles sont assez limitées : d'une part, l'accès aux commandes est réservé à une seule personne (le plus souvent un membre de l'équipe d'animation) ; d'autre part, l'image transmise est celle d'une masse de vingt à trente personnes qu'il est difficile de distinguer les unes des autres, même sur un écran de grande taille.

Si les travaux se déroulent en sous-groupes de deux ou trois personnes par ordinateur, des échanges plus personnels sont possibles et une dynamique propre à chaque petit groupe se met alors en place. La principale difficulté, dans ce cas, est de trouver une salle équipée d'un nombre suffisant de postes informatiques.

**De façon générale, en semi-distanciel, il est recommandé d'alterner :**

- les activités en sous-groupe et les activités en grand groupe, ne serait-ce que pour partager les travaux réalisés de façon autonome ;
- les activités en groupe mononational (présentiel) et les activités en groupe binational (distanciel) afin de limiter le temps passé devant les écrans.

<sup>5</sup> On désigne ici par l'expression « groupe mononational » l'ensemble des participantes et participants venant d'un même pays (de France, d'Allemagne ou d'un autre tiers), sans préjuger de leur nationalité. Dans les faits, un groupe dit « mononational » peut être multiculturel voire multinational.

## Appren- tissage hybride « blended learning »

6 Le terme « hybride » est parfois employé pour désigner ce que nous avons appelé ici « semi-distanciel ». Le *blended learning* consiste plutôt en une alternance de phases en présentiel et de phases en distanciel.

Cette configuration paraît être un compromis intéressant entre présentiel et distanciel. Il convient toutefois de prendre en compte son impact sur l'apprentissage interculturel. Ainsi, la séparation spatiale entre les participantes et participants de France et d'Allemagne (et d'un troisième pays, dans le cadre de projets trinationaux) contribue à maintenir entre eux une distance symbolique. Même chez des jeunes curieux et motivés, cette forme de communication où la présence du partenaire est « désincarnée » rend en effet plus difficile la déconstruction des stéréotypes. L'équipe d'animation veille donc, plus encore qu'à l'accoutumée, à ancrer les échanges dans une réalité concrète, voire à proposer en ligne l'équivalent de ces temps informels où se créent les liens personnels et où naissent parfois des relations d'amitié.

Enfin, le **distanciel intégral** (2.b.) individualise les interactions en plaçant tous les membres du groupe, quel que soit leur pays d'origine, à égale distance. En effet, les jeunes appartenant au même groupe national n'entretiennent pas de relation privilégiée – puisque, sur Internet, le fait que son vis-à-vis se trouve à 1 km ou à 1 000 km ne fait aucune différence. Les participantes et participants restent tous dans un espace familier, parfois privé (un bureau, une chambre, etc.), ce qui modifie la manière dont ils sont impliqués. Chaque jeune connecté depuis son domicile se trouve en même temps en position d'hôte et de visiteur.

Cette situation peut avoir des aspects positifs. Au cours d'une visioconférence, la présence en arrière-plan de tel ou tel décor donne des informations sur la personne qui s'exprime : parle-t-elle devant un mur couvert d'affiches, devant une bibliothèque remplie de livres ou devant une fenêtre avec vue sur la mer ? Ce décor peut donc être mis à contribution à des fins pédagogiques lors d'une activité de prise de contact.

Cette situation peut aussi avoir des effets négatifs. D'abord, l'irruption dans la rencontre d'environnements personnels ou familiaux qui ne sont pas destinés à cet usage risque de brouiller la frontière entre espace privé et espace public sans que l'équipe d'animation en mesure toujours les effets. Ensuite, le décor d'une chambre ou d'un appartement ne reflète pas seulement la personnalité d'un jeune, mais aussi parfois sa situation socioéconomique. Des participantes et participants qui vivent dans des conditions précaires ou qui ne disposent tout simplement pas d'un espace privé parce qu'ils partagent leur chambre avec leurs frères et sœurs peuvent être mis dans une situation délicate. Enfin, le fait de rester dans son lieu de vie habituel n'invite pas forcément à se décentrer et à interroger son cadre de référence, alors même que c'est l'un des objectifs principaux de l'apprentissage interculturel.

Lorsque l'équipe d'animation estime que les aspects négatifs l'emportent sur les aspects positifs, ils recommandent aux jeunes de choisir un fond neutre, de recourir à un arrière-plan virtuel ou mettent un arrière-plan spécifique à leur disposition.

### Les projets hybrides

Jusqu'à présent, nous avons abordé le cadre spatial comme si chaque option excluait les autres. De fait, une même activité ne peut pas être menée en même temps en présentiel et en distanciel (si on excepte le cas particulier du semi-distanciel). À l'échelle d'un projet, il est non seulement possible mais souhaitable de combiner plusieurs options. On parle alors d'apprentissage hybride<sup>6</sup> (*blended learning*).

**Dans ce domaine cinq types de combinaison sont envisageables :**

**1. le présentiel enrichi :**

les outils numériques sont utilisés au cours de la rencontre, pour la présentation de ressources textuelles ou audio-visuelles ;

**2. le présentiel amélioré :**

les outils numériques sont utilisés pendant les phases de préparation et d'évaluation de la rencontre ;

**3. le présentiel allégé :**

le projet se déroule majoritairement en présentiel (plus de 50 % des activités) mais certaines parties du programme sont mises en œuvre à distance et/ou de façon asynchrone à l'aide des outils numériques ;

**4. le présentiel réduit :**

le projet se déroule majoritairement en distanciel (plus de 50 % des activités) mais un ou plusieurs rendez-vous en présentiel sont fixés à des moments stratégiquement importants du programme ;

**5. le présentiel inexistant :**

l'ensemble des activités est mené en distanciel.

Les combinaisons entre présentiel et distanciel permettent de planifier les projets internationaux de façon plus flexible et sur une période plus longue. Si les jeunes n'interagissent que lorsqu'ils sont réunis dans un même lieu, les projets se résument à un, deux ou trois rendez-vous de quelques jours chacun. S'ils ont la possibilité d'interagir à distance par l'intermédiaire des outils numériques, les projets peuvent alors s'étaler sur plusieurs mois, ce qui renforce la durabilité des échanges et l'approfondissement des apprentissages.

## Motivation

**Néanmoins, lorsque les temps forts d'une semaine où les partenaires se côtoient 24 h sur 24 sont remplacés par des rendez-vous de quelques heures, distillés au fil des mois, la dynamique de groupe s'en trouve modifiée. Pour l'équipe d'animation, le défi est alors de maintenir la motivation du groupe sur le long terme. Plusieurs stratégies sont envisageables :**

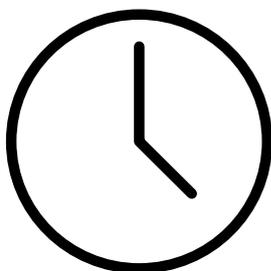
- développer la dimension ludique des activités ;
- favoriser les échanges en petits groupes et/ou en tandems ;
- valoriser les productions en les rendant publiques ;
- donner des tâches aux participantes et participants – en conditionnant, si nécessaire, la poursuite du projet à leur accomplissement, etc.

La question de la motivation concerne tous les groupes, mais elle est cruciale dans le secteur extrascolaire, où le public n'est pas « captif » comme dans le secteur scolaire. Le risque d'absentéisme ou de non-respect des délais est alors plus important en distanciel qu'en présentiel (comme si, pour certaines personnes, un rendez-vous ou une date-limite avait un caractère moins contraignant en ligne que « dans la vraie vie »).

Enfin, nous avons parlé de la proportion de présentiel et de distanciel, mais l'*ordre chronologique* dans lequel interviennent les différentes phases est également important. En effet, la dynamique n'est pas la même lorsque les activités à distance sont proposées en amont ou en aval d'une rencontre physique. Par exemple, la promesse d'une réunion dans un même lieu, même dans un futur lointain, est de nature à susciter la curiosité de jeunes qui ne se connaissent pas encore. À l'inverse, le souvenir de moments partagés crée souvent des liens qui perdurent malgré l'éloignement géographique.

# 1.2

## Le cadre temporel



### Synchrone ou asynchrone

**Le cadre temporel de la rencontre tient en partie au caractère synchrone ou asynchrone des activités proposées :**

- lorsqu'une activité est menée de façon **synchrone**, le groupe ainsi que l'équipe sont impliqués au même moment et communiquent en direct ;
- lorsqu'une activité est menée de façon **asynchrone**, le groupe ainsi que l'équipe sont impliqués à des moments différents et communiquent en différé, que ce soit en se transmettant des documents ou en se laissant des messages.

On associe souvent **le synchrone** au présentiel et l'asynchrone au distanciel mais en réalité, toutes les combinaisons sont possibles. Une activité synchrone peut être proposée en distanciel (par téléphone, en visioconférence, etc.), tandis qu'une activité asynchrone peut être proposée en présentiel (renseignement d'un questionnaire, écoute d'un enregistrement, etc.).

On considère que le travail en sous-groupes représente une formule intermédiaire, puisque les membres du sous-groupe interagissent entre eux de façon synchrone, et avec les membres des autres sous-groupes de façon asynchrone.

Chacun de ces formats a des atouts. **La synchronicité** permet aux participantes et participants de discuter de façon vivante, en « rebondissant » sur ce qui vient d'être dit ou écrit, et aux animatrices et animateurs de donner une réponse immédiate aux questions qui leur sont posées ou aux propositions qui leur sont faites. En revanche, elle nécessite que toutes les personnes impliquées soient disponibles au même moment, mais aussi qu'elles progressent au même rythme.

**L'asynchronicité**, elle, permet aux jeunes de travailler de façon autonome, en choisissant le moment où ils s'impliquent dans le projet et le temps dont ils ont besoin pour accomplir chaque tâche (sachant que certaines personnes travaillent plus vite que d'autres, que certaines questions nécessitent une phase de réflexion plus longue que d'autres, etc.). Cette option facilite la mise en place des échanges en rendant leur cadre plus flexible. Elle ne permet toutefois pas de communiquer « en temps réel ». Par ailleurs, elle suppose de la part des membres du groupe une capacité d'autogestion, ou du moins d'autodiscipline, qui ne va pas toujours de soi.

Dans le cadre de projets internationaux fondés sur la rencontre, la solution optimale est, en règle générale, d'alterner les activités synchrones et asynchrones en fonction des objectifs pédagogiques. Par exemple, un exposé ou une conférence qui ne prévoit aucune interaction avec l'auditoire se prête plutôt à un enregistrement et à une diffusion en ligne : les participantes et participants en prennent ainsi connaissance au moment de leur choix en amont d'un rendez-vous avec l'ensemble du groupe. Cette phase de préparation (asynchrone) leur permet d'aborder la phase de rencontre (synchrone) avec un meilleur niveau d'information, mais aussi et surtout de consacrer la totalité du temps partagé aux questions et/ou remarques.

## Partage des résultats

Autre exemple : une activité qui demande un travail de collecte ou de recherche qui dépasse le cadre temporel d'une rencontre (recueils de témoignages, photographies de lieux, etc.) gagne à être programmée entre deux rendez-vous. Dans ce cas, les résultats sont présentés de façon asynchrone (sur une plate-forme, un *cloud*, etc.) ou de façon synchrone, s'ils appellent un commentaire ou une discussion en direct.

**Cette alternance entre des activités synchrones et asynchrones doit s'accompagner, de la part de l'équipe, d'une réflexion sur la mise en commun des contenus. Les travaux asynchrones, qu'ils soient effectués de façon individuelle ou en sous-groupe, font-ils l'objet d'un compte rendu au cours d'une réunion synchrone ?**

- si oui, il convient de veiller à ce que cette phase de restitution soit vivante et interactive ;
- si non, il convient de veiller à ce que les expériences soient partagées d'une autre manière, afin d'éviter une fragmentation qui affaiblirait la dynamique de groupe.

L'équipe définit également de quelle façon et dans quelle mesure elle se rend disponible entre les réunions, au cas où une activité asynchrone poserait des problèmes ou susciterait des questions.

### La durée et la fréquence des activités

La durée et la fréquence des activités synchrones dépendent en partie de leur cadre spatial. En présentiel, il est courant de proposer des blocs de plusieurs jours d'affilée. Ce choix est motivé par la distance qui, souvent, sépare les régions d'origine des partenaires, mais aussi par les directives des organismes qui financent les échanges ou les rencontres. Il permet d'approfondir les apprentissages en garantissant à la fois la continuité du programme et la pérennité du groupe.

Il arrive que ce format soit conservé en distanciel, mais l'absence de temps informels et l'usage intensif des écrans lors des temps formels rendent ce type de réunion éprouvant. En règle générale, il est préférable d'opter en distanciel pour plusieurs modules d'environ 2 heures, répartis au cours d'une même période de 5 à 10 jours ou plus, espacés dans le temps. Il est possible d'envisager des rendez-vous réguliers, par exemple une fois par semaine ou une fois par mois. Lorsque les activités synchrones sont intermittentes, l'équipe d'animation veille à proposer d'une fois sur l'autre des activités asynchrones, comme par exemple des tâches à accomplir, afin de maintenir le niveau d'implication des jeunes dans le projet.

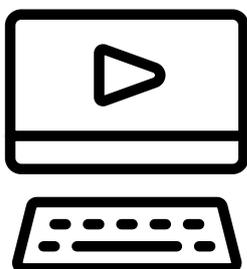
Il revient à chaque équipe d'adapter le format des activités en fonction de ses objectifs et de son public. Il n'existe donc pas de recette miracle valable dans n'importe quel contexte. Cependant, à titre indicatif, nous devons de rappeler quelques préconisations des spécialistes de l'apprentissage en ligne (*e-learning*). Selon eux, une réunion à distance doit être limitée à 1 heure 30 (2 heures maximum) et, pour maintenir un niveau de concentration optimal, l'activité et/ou le support doivent changer toutes les 20 minutes.

Il ne faut pas sous-estimer la fatigue que provoque le travail sur écran, que ce soit en présentiel ou en distanciel. Pour cette raison, il est préférable de programmer les travaux collectifs dans la matinée, lorsque l'attention des participantes et participants est la meilleure. L'après-midi et la soirée, par conséquent, sont plutôt à consacrer à des travaux individuels<sup>7</sup>.

<sup>7</sup> Ces recommandations sont parfois plus difficiles à suivre en distanciel dans le secteur extrascolaire ou avec des jeunes en activité professionnelle, car le cadre temporel du programme est alors plus contraint. Cependant, la question de la disponibilité et de la capacité de concentration des participantes et participants en fonction des horaires est à poser dans tous les cas de figure.

# 1.3

## Le cadre technique



### Les outils numériques

**Les outils numériques eux-mêmes, pour éviter toute équivoque, sont à définir avec précision. En effet, cette expression désigne à la fois des supports matériels (*hardware*) et des programmes ou applications (*software*). Pour commencer, deux types d'appareils peuvent être qualifiés de « numériques » :**

- les outils de captation et/ou de reproduction de sons et d'images – comme l'appareil photo, la caméra vidéo, l'enregistreur audio, le scanner, etc. ;
- les outils de création, d'édition et de communication de contenus qui, le plus souvent, sont connectés à Internet – comme le smartphone, la tablette, l'ordinateur, etc.

Les premiers sont très utiles – ne serait-ce que parce qu'ils peuvent être facilement associés aux seconds – mais la plupart du temps, ils prennent en charge des fonctions qui étaient auparavant prises en charge par des outils analogiques : l'appareil photo argentique, la caméra Super 8, le magnétophone à bande, etc. Ils améliorent la qualité ou le confort, mais ils ne sont pas de nature à modifier en profondeur les pratiques pédagogiques. Ainsi, un projet photographique aura plus ou moins les mêmes objectifs que les appareils contiennent des cartes SD ou des pellicules 24 poses – même si, dans le premier cas, les images captées seront immédiatement disponibles, sans passer par le développement d'un film en laboratoire.

C'est la raison pour laquelle nous nous intéresserons plus particulièrement ici aux appareils connectés à Internet qui, en plus de faciliter la production de sons, d'images et de textes, facilitent leur partage. Ils entrent dans le champ des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) et fonctionnent sur le principe d'une combinaison entre *hardware* et *software*.

### Les supports matériels (*hardware*)

L'utilisation des outils numériques dans un projet de rencontre implique, avant toute chose, que l'équipement nécessaire soit réuni. Lors d'une séquence en présentiel, l'équipe doit s'assurer que tous les jeunes sont en possession d'un smartphone, d'une tablette ou d'un ordinateur (et, selon les besoins, de périphériques comme un micro, une caméra, une tablette graphique, etc.). Si ce n'est pas le cas, le matériel manquant est loué.

Il convient également de s'assurer que les outils de diffusion (vidéoprojecteur, haut-parleurs, etc.) sont opérationnels pour la mise en commun des travaux, et, quand un accès à Internet est requis, que la connexion Wi-Fi est suffisante pour l'ensemble du groupe. Bien que l'accès au matériel informatique se soit démocratisé au cours des dernières décennies, un projet qui nécessite la mise à disposition pendant plusieurs jours d'une salle équipée d'une vingtaine d'ordinateurs représente un coût à ne pas sous-estimer lors de sa conception.

## Hard- et Software

Lors d'une séquence en distanciel, en règle générale, les participantes et participants utilisent leur propre équipement. Dans ce cas, le risque est que la qualité du matériel et celle de la connexion soient très variables d'une personne à l'autre. Il est donc recommandé de procéder à des essais techniques avant le projet proprement dit.

### Les logiciels et les applications (software)

Dans ce domaine, le premier point à prendre en considération est celui de l'acquisition des programmes : sont-ils utilisables en ligne ? Doivent-ils être téléchargés ? Leur utilisation est-elle gratuite ou payante ? Les critères qui interviennent dans leur sélection sont d'ordre technique, mais aussi d'ordre pédagogique. Ainsi, les versions gratuites de produits commerciaux, si elles sont avantageuses d'un point de vue économique, offrent souvent des fonctionnalités limitées (nombre de participantes et participants, durée d'utilisation, etc.) et ont tendance à servir de supports publicitaires, quand elles ne récupèrent pas les données personnelles à des fins mercantiles. Dans certains cas, il peut donc être intéressant d'acheter une licence pour pouvoir bénéficier d'un produit à la fois performant et sécurisé. Ce choix ne va pas de soi : d'une part, le foisonnement d'offres en accès libre donne parfois l'impression que tout ou presque sur Internet est gratuit ; d'autre part, les associations et les institutions qui mettent en œuvre des rencontres internationales ont intégré le fait que certains coûts sont inévitables (le transport, l'hébergement, la nourriture, etc.), mais l'achat d'une licence peine parfois à trouver sa place dans leur comptabilité, entre frais d'investissement et frais de fonctionnement. Un examen sérieux de cette option est pourtant utile.

L'alternative aux versions payantes de produits commerciaux peut être le recours aux logiciels libres, développés par une communauté qui programme dans une démarche militante, afin de limiter l'hégémonie des grandes entreprises du numérique. Il est important de souligner ici la différence entre les logiciels *gratuits* (qui peuvent être des logiciels dits « propriétaires » et viser une forme de rentabilité) et les logiciels *libres* (qui permettent la copie, la diffusion et la modification des programmes). Le modèle économique des logiciels libres est nécessairement plus fragile, et toutes les offres n'ont pas la même qualité ni la même durabilité - par exemple, certains programmes de visioconférence montrent leurs limites quand 40 ou 50 personnes se connectent en même temps à partir du même lien. Il revient donc à chaque équipe de choisir les options qui correspondent le mieux à ses besoins.

Lorsque le matériel est fourni par les organisatrices et organisateurs, ces questions les concernent en premier lieu. Lorsque les participantes et participants utilisent leur propre équipement, ils doivent être consultés, ou du moins informés en amont de façon transparente s'il est nécessaire de télécharger une application, de créer un compte, etc. – et l'équipe décide des conséquences qu'impliquerait un refus : exclusion du projet, recherche d'alternatives, etc.

## Échanges en ligne

**Le second point à prendre en considération est celui du savoir-faire des membres du groupe. Tous les jeunes de moins de 30 ans ne sont pas des spécialistes des nouvelles technologies et, de ce point de vue, l'usage des outils numériques doit être le plus inclusif possible. Cela implique le respect de quelques principes simples :**

- le choix des logiciels ou des applications se porte en priorité sur les plus accessibles et les plus ergonomiques – ceux dont la prise en main par les utilisatrices et utilisateurs est la plus facile ;
- si un même type d'outil (sondage, visioconférence, etc.) est employé à plusieurs reprises au cours d'un projet, il est préférable d'utiliser chaque fois le même programme, pour éviter le temps de latence qui accompagne toujours la découverte d'une nouvelle interface ;
- l'introduction de nouveaux programmes se fait de façon progressive, en commençant par des manipulations simples avant d'augmenter au fur et à mesure le degré de complexité des tâches ;
- dans le cadre de certaines activités (édition de textes, d'images, etc.), il est possible de laisser les participantes et participants choisir eux-mêmes les programmes avec lesquels ils souhaitent travailler, en fonction de leurs goûts et de leurs compétences.

### Les fonctionnalités

Il serait illusoire de prétendre faire le tour de toutes les possibilités qu'offrent les outils numériques. Nous nous contenterons donc de citer celles qui sont utilisées le plus couramment. Une liste (non exhaustive) d'exemples de programmes correspondant aux différentes fonctionnalités mentionnées se trouve en annexe.

**D'abord, les programmes de communication permettent aux participantes et participants de partager des contenus ou d'échanger directement, à l'oral ou par écrit. :**

- **l'e-mail** (ou courriel) permet d'envoyer des messages et des fichiers en pièce jointe jusqu'à un certain volume. Conçu selon les mêmes principes que le courrier classique (boîte aux lettres, corbeille, etc.), il est adapté à une communication formelle et à la transmission d'informations qu'il permet d'archiver facilement – il peut même avoir une valeur juridique, au même titre qu'une lettre ;
- **la messagerie instantanée** (ou *chat*) se rapproche plus du format de la conversation (style oral, utilisation d'abréviations, etc.). Bien qu'elle repose en partie sur l'écrit, sa dimension sociale est plus importante que celle de l'e-mail, en raison de l'interactivité immédiate qu'elle permet (*chat* signifie d'ailleurs « bavardage », d'où le terme canadien de « clavardage », mélange de clavier et bavardage). Dans ce domaine, l'enregistrement de **messages vocaux** s'est beaucoup développé et permet de mêler écrit et oral ;
- **le forum** ou groupe de discussion est le cadre d'une discussion publique, semi-publique ou privée sur un sujet donné. Il permet de conserver l'historique des échanges et se prête donc plutôt à une communication asynchrone. La plupart des forums sont organisés en fils de discussion relatifs à différents thèmes ;
- **les documents collaboratifs** sont générés par des programmes de création et d'édition de contenus. Ils ont la particularité de pouvoir être modifiés simultanément en ligne par plusieurs utilisatrices et utilisateurs, ce qui permet une co-conception « en temps réel » ;
- **les agendas et les calendriers en ligne** facilitent l'organisation des temps d'échange, qu'il s'agisse de fixer une réunion ou de planifier

[frida.ofaj.org](http://frida.ofaj.org)

[tele-tandem.net](http://tele-tandem.net)

[mobidico.ofaj.org](http://mobidico.ofaj.org)

les différentes étapes d'un projet ;

· **les sondages en lignes** prennent différentes formes (questions ouvertes/ fermées, choix multiples, etc.) et donnent lieu à différentes représentations graphiques (diagrammes, nuages de mots, etc.). Dans tous les cas, ils sont utiles pour définir le profil d'un groupe ou mesurer sa dynamique. La pertinence du recours à l'anonymat dépend de la question posée ;

· **les tableaux blancs** donnent à plusieurs personnes connectées au même moment la possibilité d'écrire ou de dessiner sur une même surface.

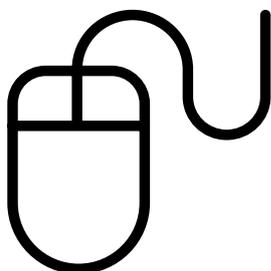
Certains programmes, plus élaborés, permettent d'épingler des feuilles de papier sur un mur virtuel, par exemple dans le cadre d'un remue-méninges (*brainstorming*), ou de représenter une carte mentale (*mind mapping*) ;

· **la visioconférence**, qui requiert une caméra, un microphone et une connexion Internet stable, permet de se voir et de se parler en direct, soit en plénière, soit en petits groupes (dans des salles annexes ou *break-out rooms*). Au-delà d'une vingtaine de personnes, il devient difficile d'afficher tous les visages sur une même page. La plupart des programmes de visioconférence autorisent le partage d'écran et incluent une messagerie instantanée (ainsi que des fonctions permettant de lever la main, de manifester son accord, etc.). Certains intègrent diverses fonctionnalités décrites plus haut (tableau blanc, sondage, etc.).

Ces différents programmes sont utilisés de façon autonome ou combinés entre eux. Si la palette de leurs usages pédagogiques est très large, le risque d'une multiplication des programmes serait de perdre les jeunes dans une forêt de liens et d'adresses. C'est la raison pour laquelle, à partir d'un certain niveau de complexité, il est recommandé de créer une plate-forme ou un tableau de bord (*dashboard*) où sont réunies toutes les informations relatives au projet.

Ce type de plate-forme permet au groupe d'accéder aux différents programmes par un portail unique, mais aussi de consulter des documents de référence comme le programme de la rencontre, la liste des participantes et participants, les coordonnées de l'équipe, la documentation, etc. En quelque sorte, il joue en distanciel le rôle que joue en présentiel le lieu de rencontre et/ou la salle où sont affichées les informations les plus utiles et les résultats des travaux.<sup>8</sup>

**Les moteurs de recherche** d'informations ou de documents permettent aux participantes et participants de découvrir le thème abordé lors de la rencontre en consultant sur Internet des sites thématiques. À partir d'un moteur de recherche ou d'une liste d'adresses fournie par l'équipe, ils acquièrent des connaissances de façon active en croisant plusieurs points de vue, comme au cours d'une enquête.



Dans ce cadre, il est important d'inciter les jeunes à vérifier leurs informations et à diversifier leurs sources – sans se contenter des deux ou trois sites les plus fréquentés. Nous reviendrons sur ce point dans la partie consacrée à la pédagogie de l'histoire et de la mémoire. Dans le domaine linguistique, les **dictionnaires en ligne et les programmes de traduction**, loin de rendre obsolètes les animations traditionnelles, les dynamisent en permettant aux jeunes de trouver plus facilement certains mots ou expressions. Dans un champ où certains termes n'appartiennent pas au vocabulaire courant (dans le cas de l'histoire et de la mémoire : « numéro matricule », « plaque commémorative », etc.), ils peuvent également débloquent certaines situations de communication.

Enfin, les **programmes de création et d'édition** de contenus (sons, images, textes, etc.) permettent aux membres du groupe d'aborder le thème de la rencontre de façon créative, que ce soit pour rendre compte de leur ressenti – par exemple à l'issue d'un témoignage, d'une visite, etc. – ou pour créer des œuvres individuelles ou collectives. Des méthodes pédagogiques traditionnelles, comme la conception et la réalisation d'une affiche, peuvent s'en

<sup>8</sup> On peut citer par exemple les plate-formes Tele-Tandem dans le cadre scolaire et FriDa dans le cadre extrascolaire, proposées par l'OFAJ (voir liens en annexe).

trouver enrichies, tandis que des pratiques nécessitant autrefois un équipement professionnel, comme le montage audio ou vidéo, sont désormais à la portée de toutes et tous, en présentiel comme en distanciel.

Les logiciels de création graphique en deux ou en trois dimensions sont particulièrement intéressants, car ils offrent une large palette de moyens d'expression et présentent l'avantage de ne pas reposer sur des éléments verbaux – ce qui est un atout lorsque les partenaires ont des connaissances linguistiques limitées, voire nulles. Les plus ambitieux pourront même se lancer dans la modélisation et l'animation, en sachant que la complexité des activités est toujours à adapter aux capacités du public. D'autres applications sont utiles dans le cadre de projets internationaux, comme celles qui permettent de réaliser de façon interactive des cartes géographiques ou des frises chronologiques. Le choix des outils et des fonctionnalités a un impact sur les interactions entre l'équipe et le groupe d'une part, et au sein du groupe lui-même d'autre part. Ce sont les points que nous allons aborder à présent.

# 2 La mise en œuvre de la rencontre

## 2.1

### Les actrices et acteurs



Dans toute rencontre internationale, plusieurs types de relations se tissent : des relations symétriques au sein du groupe, et des relations asymétriques entre le groupe et l'équipe, dans le sens où les statuts ne sont pas les mêmes d'un côté et de l'autre.

Lorsque les outils numériques sont utilisés en présentiel, la mise en œuvre de la rencontre ne s'en trouve modifiée que de façon marginale. Certaines questions apparaissent (par exemple : qui manipule le clavier ou la souris lorsque l'ordinateur est partagé par plusieurs personnes ?) mais dans l'ensemble, les relations entre les actrices et acteurs du projet sont les mêmes que dans d'autres types de rencontres.

Lorsque les outils numériques sont utilisés en distanciel, en revanche, certains paramètres sont à redéfinir.

#### Taille et composition de l'équipe

En présentiel comme en distanciel, un ratio d'une animatrice ou d'un animateur pour 5 à 10 participantes ou participants est recommandé. Dans le cadre d'une visioconférence, la meilleure formule consiste à associer à un groupe de 15 personnes environ une équipe de 2 personnes. Il est par ailleurs utile qu'une personne soit plus spécifiquement en charge des questions techniques – que ce soit un membre de l'équipe d'animation, en plus de ses autres tâches, ou un tiers dont c'est la tâche principale.

Le recours aux outils numériques nécessite de la part des animatrices et animateurs des compétences techniques (ils doivent se sentir à l'aise avec le matériel et les programmes utilisés), mais aussi des compétences sociales. En effet, le numérique constitue une langue – ou du moins une culture, dans le sens d'un ensemble de pratiques – face à laquelle tous les jeunes ne sont pas à égalité. Cette situation exige de la part de l'équipe une flexibilité plus importante encore qu'à l'accoutumée.

## Taille et composition du groupe

Le nombre de participantes et participants qui permet une interaction optimale se situe entre 8 et 12. Au-delà, les activités participatives gagnent à être proposées en petits groupes dans des salles annexes, qu'elles soient réelles ou virtuelles (*break-out rooms*). Toutefois, l'équipe ne choisit pas toujours la taille de son groupe : dans le secteur scolaire, par exemple, un échange entre deux classes réunit souvent entre 50 et 60 élèves. D'autres options sont donc à envisager.

Jusqu'à 20-25 participantes et participants, il est encore possible de proposer des échanges à l'oral mais d'autres modes d'interaction sont à privilégier. En visioconférence, l'équipe peut par exemple recourir au *chat*, aux sondages ou aux tableaux blancs. À partir de 25 participantes et participants, en revanche, la communication a tendance à prendre la forme d'un exposé ou d'une conférence, et il peut être indiqué de réduire la durée de l'activité à 1 heure, voire 45 minutes.

Dans certains projets, il est intéressant de proposer une diffusion des échanges auprès d'un public plus large, par exemple sous la forme d'une retransmission en direct sur un réseau social. Néanmoins, les internautes qui n'interagissent avec le groupe que par le biais de commentaires ont davantage un rôle de spectateurs que de participants, et ce format nous semble peu adapté aux objectifs d'une rencontre internationale de jeunes.

Enfin, sauf exception, la participation à un projet faisant appel aux outils numériques ne doit pas requérir de la part des jeunes un savoir-faire préalable. Conditionner le recrutement à une maîtrise de l'informatique reviendrait à accentuer la fracture numérique et les inégalités sociales que révèle souvent l'illectronisme<sup>9</sup>. Par contre, comme dans le domaine linguistique, le travail d'animation est plus difficile lorsque les jeunes ont des niveaux de connaissances et de compétences très hétérogènes et/ou lorsque les profils des différents groupes nationaux sont très dissemblables.

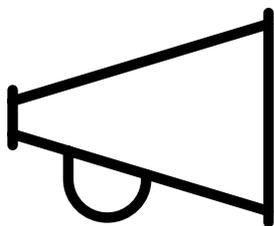
## Chat, sondage et tableaux blancs

# Retransmission en direct

<sup>9</sup> L'illectronisme, ou illettrisme numérique, désigne une incapacité à utiliser les outils numériques. Contrairement aux idées reçues, il ne s'agit pas uniquement d'un phénomène générationnel : certains jeunes ont des difficultés à se servir d'autres programmes que ceux auxquels ils sont habitués.

## 2.2

# La gestion du multilinguisme



Il est important de permettre une communication fluide entre les participantes et participants des différents pays impliqués dans la rencontre, même lorsqu'ils ne maîtrisent pas la langue du ou des partenaires<sup>10</sup>

En présentiel, la norme est un recours à la traduction simultanée ou consécutive (en fonction des moyens et des compétences disponibles), assorti d'animations linguistiques. Les dictionnaires en ligne et les programmes de traduction permettent d'éclaircir, dans certains cas, tel ou tel point de vocabulaire, mais les outils numériques ne changent pas la donne de façon radicale dans ce domaine. Même si les progrès de l'intelligence artificielle améliorent sans cesse les performances des machines, les interprètes demeurent irremplaçables – ne serait-ce qu'en raison de leur sensibilité aux questions interculturelles et de leur capacité à rendre intelligibles des notions intraduisibles littéralement.

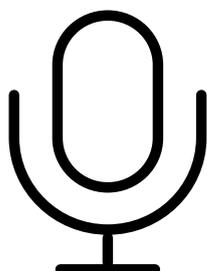
**En distanciel, une traduction intégrale ou partielle peut être proposée par l'équipe lors des activités asynchrones (par exemple quand les jeunes contribuent à un document partagé). Lors des activités synchrones, par exemple au cours d'une visioconférence, plusieurs stratégies peuvent être mises en œuvre :**

- il est possible, dans certains programmes, de consacrer un canal audio à la **traduction en simultané**. Cette option permet de gagner du temps, mais elle conduit les participantes et participants à n'entendre que leur propre langue et à perdre le contact avec la voix de la personne qui s'exprime (celle-ci peut être diffusée en arrière-plan, mais cette variante occasionne parfois des difficultés de compréhension) ;
- il est possible, si on souhaite faire entendre clairement toutes les voix et toutes les langues, de proposer à intervalles réguliers des **résumés de ce qui vient d'être dit, à l'oral ou par écrit**. Dans ce cas, le décalage temporel entre la transmission de l'information aux deux parties du groupe doit être pris en compte (par exemple, il est important d'attendre que la consigne ait été donnée dans les deux langues avant de débiter un exercice) ;
- il est possible, en créant des salles annexes, de réaliser certaines tâches en **sous-groupes mononationaux** au sein desquels la question de la langue ne se pose pas. Dans ce cas, l'apprentissage interculturel et linguistique a plutôt lieu au moment de la restitution en plénière ;
- il est enfin possible, comme en présentiel, de privilégier les **supports non-verbaux** afin de proposer un référentiel commun à l'ensemble du groupe sans que les locutrices et locuteurs de l'une ou l'autre langue soient favorisés. On peut par exemple inviter le groupe à commenter une photo, un dessin ou une carte plutôt qu'un mot qui, lui, devrait être traduit.

<sup>10</sup> L'OFAJ préconise l'usage des langues des pays partenaires pendant les temps formels, afin de favoriser la diversité linguistique. Pendant les temps informels, les jeunes peuvent communiquer dans la langue de leur choix, qui peut être l'anglais international.

## 2.3

# Les interactions entre l'équipe et le groupe



Au cours d'une rencontre, les membres de l'équipe sont amenés à jouer différents rôles dans les domaines de l'animation, de la médiation et, par moments, de la transmission – même si c'est dans une posture de guides plutôt que de maîtres. En présentiel, le passage d'un rôle à l'autre n'a pas forcément besoin d'être verbalisé, car le langage corporel des animatrices et animateurs (qui inclut leur gestuelle, mais aussi leur position dans l'espace) les rend facilement perceptibles par le groupe. En distanciel, en revanche, ce mode d'expression est limité, chaque personne apparaissant, au mieux, dans une fenêtre de petite taille. Certains changements implicites doivent donc être explicités, soit par des mots, soit par des symboles (utilisation d'accessoires, modification du décor, etc.).

De façon générale, la communication à distance nécessite un formalisme qui ne va pas de soi dans toutes les traditions pédagogiques. Dans le secteur extrascolaire, notamment, les animatrices et animateurs privilégient souvent une horizontalité où l'équipe et le groupe n'entretiennent pas de relation d'autorité. Le passage au distanciel ne rend en aucun cas ce principe caduc, mais il exige parfois de remettre en cause certaines habitudes.

Il est ainsi plus difficile (ou en tous cas plus risqué) de s'en remettre à l'improvisation, d'une part parce que le temps d'activité est *a priori* plus court et d'autre part parce que la capacité de concentration des participantes et participants est plus limitée. Dans ces conditions, il est préférable de préparer une série de **supports** (diaporamas, questionnaires, etc.) qui structureront l'activité et d'élaborer un **programme détaillé** minute par minute afin d'éviter autant que possible les moments de flottement. Il est même utile de remplir un tableau indiquant pour chaque étape de travail la durée, la répartition des rôles, le dispositif technique, etc. Il est à noter que cette phase préparatoire représente pour l'équipe un investissement assez conséquent, ce qui relativise le gain de temps lié à l'absence de déplacement, relatif à l'absence de déplacement.

Dans le cadre d'une visioconférence, la **gestion des micros et des caméras** a un impact direct sur la qualité des interactions. D'une part, les relations entre l'équipe et le groupe ne sont pas les mêmes si les caméras sont allumées ou éteintes. Sans image, il est impossible de percevoir les signaux non-verbaux (expressions du visage, gestes des mains, etc.). Il est donc préférable que l'ensemble des caméras soit activé. Si ce n'est pas le cas, en raison d'un problème technique ou dans le souci de diminuer le volume des données transmises, la communication audio est couplée à un autre canal (par exemple le *chat*).

D'autre part, l'équipe peut être amenée à exercer un contrôle plus important sur les prises de paroles afin de garantir la fluidité des échanges. Concrètement, elle peut couper les micros des participantes et participants ou fermer temporairement le *chat* lorsque la situation l'exige. Bien sûr, il est possible que l'autorégulation qui existe en présentiel au sein de la plupart des groupes existe aussi en distanciel. Dans ce cas, ce type de mesure n'est pas nécessaire. Il est même possible, à l'occasion, d'impliquer les jeunes dans la modération, en leur permettant par exemple de partager leur écran, mais cette autorégulation n'est pas automatique et l'équipe reste prête, le cas échéant, à « reprendre la main ».

**La gestion de la parole** obéit elle aussi à des règles différentes en présentiel et en distanciel. Lorsque le groupe est réuni dans un même espace, il est possible de proposer des « tours de table » où chaque participante ou participant s'exprime à tour de rôle – que ce soit pour se présenter en début de rencontre ou pour exprimer son opinion sur un sujet donné. En visioconférence, ce procédé n'est pas adapté, car le fait de donner par principe la parole à tout le monde prend beaucoup de temps et ralentit le rythme de l'activité. Il est plus indiqué de ne faire intervenir que trois ou quatre personnes à chaque fois, en veillant à distribuer équitablement la parole et/ou de recourir régulièrement à des sondages. De même, l'équipe se réserve le droit d'interrompre une discussion qui s'éternise.

**La gestion du silence** a également son importance. L'équipe doit éviter au maximum les longueurs et les temps morts sans tomber pour autant dans une forme de *zapping*. Si une question est accueillie par plusieurs secondes de silence, deux explications sont possibles : soit ses termes n'ont pas été compris (en raison d'une formulation maladroite ou d'un manque d'attention de l'auditoire), auquel cas elle est répétée et/ou reformulée ; soit elle nécessite un temps de réflexion, auquel cas l'équipe respecte le tempo du groupe et attend patiemment qu'une réponse survienne. En visioconférence, sept ou huit secondes de silence peuvent paraître interminables. C'est parfois le laps de temps nécessaire pour qu'émerge une idée originale. L'animatrice ou animateur en charge de l'activité ne doit donc pas chercher à « meubler » à tout prix, même si l'apparition d'un blanc dans la conversation peut provoquer une gêne passagère.

Enfin, toute rencontre internationale suscite au sein du groupe des réflexions, mais aussi des **émotions** auxquelles l'équipe doit être attentive. Confrontés à des thèmes sensibles ou à des images choquantes (par exemple dans le cadre d'un projet historique portant sur une guerre ou un génocide), les participantes et participants peuvent légitimement ressentir de la colère ou de la tristesse. Face à ces émotions, les animatrices et animateurs n'ont pas à endosser un rôle de psychologues ou de thérapeutes pour lequel ils ne sont *a priori* pas formés. Leur rôle est plutôt d'être à l'écoute de ce que les jeunes ont besoin d'exprimer.

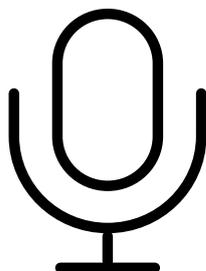
**En présentiel, les temps informels permettent assez facilement de prolonger une conversation avec une partie du groupe ou de prendre à part une participante ou un participant qui semble en difficulté. En distanciel, l'absence de temps informels nécessite la mise en place de dispositifs alternatifs tels qu' :**

- un canal de conversation permettant de solliciter en privé un membre de l'équipe ou du groupe au cours d'une visioconférence ;
- un temps de permanence où une animatrice ou un animateur se rend disponible pour toute question en dehors du programme officiel.

## Travail de préparation et déroulés précis

## 2.4

# Les interactions entre les participantes et participants



Au cours d'une rencontre internationale, l'équipe communique directement avec le groupe. Elle crée aussi les conditions d'une communication de qualité entre les participantes et participants des différents pays impliqués.

Un des objectifs de tout projet bi- ou trinational est la **création de liens** entre les jeunes, pendant la durée de la rencontre et, dans la mesure du possible, à plus long terme. Souvent, la première activité du programme permet aux participantes et participants de faire connaissance à l'aide de méthodes plus ou moins ludiques. En présentiel, si la taille du groupe le permet, un tour de table au cours duquel chacune et chacun se présente en quelques phrases est envisageable. En revanche, en distanciel, comme indiqué plus haut, cette option est à éviter. Au-delà d'un simple partage d'informations, les activités inscrites en début de programme doivent aussi avoir une fonction de « brise-glace » et initier au sein du groupe une dynamique positive. Un recours à des méthodes plus vivantes et interactives qu'un interrogatoire formel en plénière est donc bienvenu. Dans ce cadre, les outils numériques requièrent une approche spécifique.

Dans un format synchrone, la prise de contact est possible par l'intermédiaire de jeux ou de discussions en sous-groupes distillés au fil du programme (au lieu d'être concentrés pendant la première heure ou la première demi-journée). Une fois de plus, le présentiel et le distanciel n'offrent pas les mêmes possibilités. Ainsi, des activités reposant sur un positionnement dans l'espace (par exemple « je suis d'accord » : à gauche / « je ne suis pas d'accord » : à droite) sont plus faciles à mettre en œuvre dans une salle de réunion que dans un programme de visioconférence. Cela dit, les écrans permettent eux aussi d'utiliser l'espace de façon créative. Les jeunes sont invités par exemple à se positionner par rapport à leur caméra sur un axe droite-gauche/haut-bas/près-loin/etc. en fonction de leur degré d'adhésion. Lorsque la question posée appelle une réponse par « oui » ou par « non », ils peuvent aussi jouer sur le champ et le hors-champ ou, tout simplement, activer ou désactiver leur caméra.

Dans un format asynchrone, il est demandé aux participantes et participants de remplir en amont de la rencontre une fiche descriptive dont les champs, si possible, s'écartent des standards administratifs : « quel est mon premier souvenir », « quelle est l'histoire de mon prénom », etc. Il est également possible de les appairer par binômes ou de créer entre eux des relations de tutorat. Il est à noter que, dans certains cas, la première prise de contact est plus facile quand elle prend la forme d'un échange de documents. Le fait de travailler *pour* le groupe partenaire (par exemple en tournant une vidéo à son intention) est en effet moins intimidant que le fait de travailler avec le groupe partenaire, même si l'objectif reste, à terme, de communiquer en direct.

Un autre objectif des projets internationaux (en particulier ceux qui portent sur l'histoire et la mémoire) est d'initier un **échange d'idées** entre des jeunes de cultures et de sensibilités différentes. En présentiel, les discussions peuvent se tenir dans le cadre officiel d'une prise de parole ou dans le cadre informel d'un aparté, et il n'est pas rare que plusieurs dialogues soient menés en parallèle. En distanciel, la visioconférence ne permet pas

## Identi- fication et média- tion des conflits

de communiquer de cette façon dans une même salle (sauf si on échange des messages privés dans le *chat*). L'avantage est que le débat gagne en clarté – les apartés pouvant entraîner une certaine confusion. L'inconvénient est qu'il perd en dynamisme – les apartés pouvant se révéler féconds en permettant de préciser un point ou d'émettre une objection. Une fois de plus, la diversification des supports doit permettre de surmonter cet obstacle.

Dans un format synchrone, l'usage régulier des sondages ou des tableaux blancs permet de mobiliser activement l'ensemble des participantes et participants. L'équipe veille simplement à poser des questions ouvertes afin de permettre l'expression des différents points de vue. Les questionnaires de type *quiz*, où figurent des « bonnes » et des « mauvaises » réponses, sont donc plutôt à éviter dans ce cadre. Il est plus intéressant, dans un contexte interculturel, d'identifier des perspectives que de tester des connaissances. Dans tous les cas, il est recommandé d'inscrire les questions ou les consignes sur un support visuel (par exemple un diaporama) et de les afficher pendant toute la durée de l'activité.

Dans un format asynchrone, l'usage d'un forum de discussion permet d'approfondir certaines questions, car il donne aux jeunes le temps de réfléchir et, lorsque le thème l'exige, l'occasion d'effectuer des recherches complémentaires.

En somme, l'équipe peut proposer au groupe une large palette de méthodes faisant intervenir les outils numériques. Certaines d'entre elles doivent être mises en œuvre par l'ensemble des participantes et participants, alors que d'autres se prêtent à un programme « à la carte » où chaque jeune sélectionne les formes de communication qui lui conviennent le mieux. Si les activités collectives restent au cœur de la rencontre, il n'est pas obligatoire que tout le monde fasse toujours la même chose au même moment. En permettant de combiner l'oral et l'écrit ainsi que le synchrone et l'asynchrone, les outils numériques ouvrent la voie à une personnalisation des modes d'interaction et des processus d'apprentissage qui est intéressante d'un point de vue pédagogique.

**Enfin, il arrive que des conflits apparaissent entre les participantes et participants au cours de la rencontre. L'équipe joue alors un rôle de médiation. Dans le cadre d'un projet international, ces conflits peuvent avoir pour origine :**

- des différences personnelles existant entre deux individus en raison de leur caractère, de leur vécu, etc. ;
- des différences culturelles tenant à des cadres de référence et à des systèmes de représentations variables d'un pays à l'autre.

Pour les animatrices et animateurs, la distinction entre ces deux catégories n'est pas toujours facile à opérer : lorsque, par exemple, un jeune s'adresse à un autre de façon directe, au risque de le blesser, se montre-t-il « abrupt » ou « authentique » ? Exprime-t-il un trait de caractère qui lui est propre ou adopte-t-il une attitude qui est socialement acceptable, voire valorisée, dans son pays d'origine ?

Même lorsque l'équipe définit avec précision le cadre et les objectifs de chaque activité afin de limiter les erreurs d'interprétation, il est possible qu'une mésentente ou un malentendu apparaisse au sein du groupe. Il est alors important de veiller à ce que le désaccord ne prenne pas une forme violente.

**Or, il est plus facile en présentiel qu'en distanciel d'évaluer les réactions et, le cas échéant, d'apaiser les tensions. Dans le cadre d'une visioconférence, l'interface que constitue l'ordinateur peut avoir des effets variables selon les individus :**

- elle peut entraîner une inhibition, une autocensure qui freine la participation – quand elle ne la bloque pas totalement ;
- elle peut entraîner au contraire une désinhibition, une baisse de l'autorégulation pouvant se traduire par des propos ou des comportements inadéquats.

La communication à distance permise par les outils numériques rend donc plus complexe la gestion des conflits par l'équipe. Néanmoins, le fait d'expérimenter ce type de situation dans un cadre pédagogique est intéressant car les jeunes, sur Internet, les vivent potentiellement au quotidien. Quand elles se tiennent en ligne, les rencontres internationales peuvent donc donner lieu à une éducation à la citoyenneté numérique où sont transmises les bonnes pratiques en la matière.

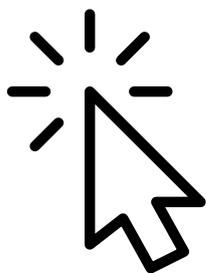
## **Des relations respectueuses et responsables**

# 3 Points de vigilance

Les points rassemblés dans ce chapitre ne sont pas spécifiques aux rencontres internationales de jeunes, mais il est important de les prendre en considération lors de toute utilisation des outils numériques. Dans le cadre de cette publication, nous avons fait le choix de les présenter de façon synthétique.

## 3.1

### La fracture numérique



**Cette expression désigne les inégalités relatives à l'accès aux nouvelles technologies de l'information et de la communication. On distingue :**

- la fracture numérique de premier degré, qui porte sur l'accès au matériel informatique et à une connexion de bonne qualité. Cette fracture peut avoir une origine socioéconomique et/ou géographique (lorsque des participantes ou participants se trouvent dans une zone où Internet est difficilement accessible) ;
- la fracture numérique de second degré, qui porte sur les compétences nécessaires à l'utilisation des outils. Les projets qui nous intéressent ici s'adressent à des jeunes, mais ce serait une erreur de considérer que les moins de 30 ans maîtrisent tous parfaitement les nouvelles technologies. Si une majorité des 14-25 ans possède un smartphone (autour de 98 % en France comme en Allemagne), un usage social ou ludique ne dote pas forcément de compétences mobilisables dans d'autres contextes.

Cette problématique relève à la fois du domaine technique et du domaine social. Pour être inclusif, un projet garantit à tous les jeunes un accès au matériel et un soutien lors de son utilisation. Lorsque les participantes et participants utilisent leurs propres appareils, une liste de l'équipement nécessaire doit leur être fournie par l'équipe le plus tôt possible. Cette *check-list* inclut la configuration du système et la qualité de la connexion. Si certains jeunes ne sont pas en possession du matériel requis, l'équipe propose des solutions comme l'adaptation du programme ou la location d'appareils.

Lorsque le niveau de compétence au sein du groupe est hétérogène, une phase de test est à prévoir en amont de la rencontre. En distanciel, il est ainsi recommandé de permettre un accès aux outils (plate-forme, salle de visioconférence, etc.) au moins une semaine avant le premier rendez-vous et, le jour même, d'inviter les participantes et participants à se connecter au moins un quart d'heure avant le début de l'activité. Lorsque la composition du groupe le permet, il est possible d'instaurer un tutorat ou une formation au cours de laquelle les jeunes partagent leur savoir-faire entre pairs.

## 3.2

### L'impact environnemental



À première vue, l'utilisation des outils numériques semble avantageuse du point de vue environnemental : la dématérialisation des données ne réduit-elle pas la production de déchets ? La communication à distance ne réduit-elle pas la production de CO<sub>2</sub> en limitant le nombre de trajets en voiture, en train ou en avion ? On aurait cependant tort de sous-estimer l'impact des nouvelles technologies dans ce domaine : les pollutions qu'elles génèrent sont souvent « invisibles », mais elles sont loin d'être négligeables.

Premièrement, la fabrication du matériel informatique est très coûteuse en énergie et en matériaux (notamment en métaux rares). À titre d'exemple, la production d'un ordinateur portable de 2 kg mobilise environ 800 kg de matières premières. Ce point est d'autant plus important que la durée d'usage de ce type d'appareil, comparativement à d'autres objets de la vie quotidienne, est très faible : le développement technologique et la pression publicitaire sont tels qu'il est courant de changer régulièrement de téléphone, de tablette ou d'ordinateur, alors même qu'ils fonctionnent encore parfaitement. **Il est donc conseillé de conserver son équipement le plus longtemps possible et, quand il doit finalement être remplacé, de privilégier le réemploi et le recyclage.**

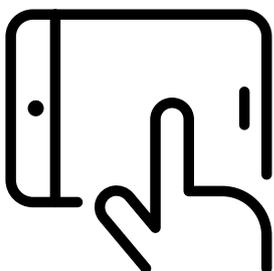
Deuxièmement, la consommation d'énergie et l'émission de gaz à effet de serre occasionnées par les outils numériques sont importantes. Elles ne sont d'ailleurs qu'en partie le fait des appareils eux-mêmes. Il faut également prendre en compte les infrastructures du réseau et celles des centres de données où sont stockés les e-mails, les pièces jointes, les documents collaboratifs ainsi que tous les contenus des *clouds*<sup>11</sup>. **Il ne s'agit pas de condamner l'usage des outils numériques, mais d'être lucide sur leur impact réel et, par conséquent, de limiter la diffusion et le stockage de données au strict nécessaire.**

Il est intéressant d'aborder cette question avec les jeunes car les outils numériques, en créant l'illusion de l'immatérialité, risquent de favoriser de façon générale la surproduction et la surconsommation de données.

<sup>11</sup> L'enregistrement et le téléchargement de fichiers audio et vidéo sont particulièrement coûteux en énergie, en raison du volume que représente ce type de contenu.

## 3.3

### La protection des données



L'utilisation d'Internet pose la question de la récupération des données personnelles à des fins commerciales, politiques ou autres : identité des internautes, sujets des recherches, sites visités, etc. Par exemple, le recours aux *cookies* permet l'envoi de publicités ciblées, tandis que l'obligation de créer un compte individuel permet la constitution de fichiers.

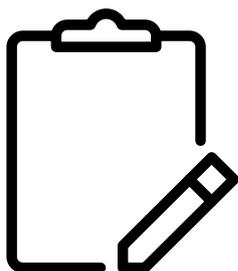
Le recours à des logiciels *open source* peut être une solution pour éviter ce type de pratique. Cependant, comme indiqué précédemment, ces offres ne sont pas toujours aussi performantes que les offres commerciales.

**Un équilibre est donc à trouver entre la confidentialité des échanges et l'efficacité des outils.**

L'important est de prendre en compte dans ses choix l'ensemble des critères, sans se limiter aux offres les plus populaires. Il est recommandé, par exemple, de veiller au respect du droit à l'effacement, c'est-à-dire du droit à supprimer en ligne ses informations personnelles. Plus globalement, un stockage des données dans un pays de l'Union Européenne garantit un cadre juridique qui protège les droits des internautes (dans ce domaine, la législation qui s'applique est en effet celle du pays où sont physiquement stockées les données).

## 3.4

### Les questions juridiques



Les questions juridiques liées aux outils numériques sont très nombreuses, et nous n'en mentionnerons ici que les principales.

Dans le domaine de la **protection des données**, toute structure (association, institution, etc.) qui collecte des informations au sujet des participantes et participants est tenue elle-même de respecter un certain nombre de règles. Si, par exemple, un formulaire d'inscription demande davantage qu'un nom et un prénom (par exemple un âge, une adresse, etc.), il relève en principe du règlement général sur la protection des données (RGPD), qui a été défini au niveau européen. La structure doit alors informer chaque jeune des conditions d'utilisation de ces données et garantir l'exercice de ses droits d'accès, de modification et de suppression.

Dans le domaine du **droit d'auteur**, la reproduction de contenus (textes, sons, images), obéit aux mêmes règles dans le domaine numérique que dans le domaine analogique. Par exemple, en France, le droit de citation<sup>12</sup> s'applique quelle que soit la nature du support. Comme les outils numériques facilitent la copie et la diffusion des fichiers, une vigilance accrue est nécessaire.

Sur Internet, il est possible d'enregistrer n'importe quelle image en quelques clics, mais cela ne préjuge pas de sa **licence**, c'est-à-dire des conditions de son utilisation. Si un document provient de la collection d'un

<sup>12</sup> Selon le Code de la propriété intellectuelle, il est possible de citer une œuvre dans le cadre d'une autre sous certaines conditions : la citation doit être courte, la source doit être mentionnée, etc.

musée, par exemple, une demande d'autorisation de reproduction doit lui être adressée au moins deux ou trois semaines avant l'échéance. Dans le cas d'une licence libre (*creative commons*), aucune demande d'autorisation n'est requise, mais la source du document sera citée.

Dans le domaine du **droit à l'image**, enfin, un document sur lequel figure une personne doit faire l'objet d'une autorisation de sa part dès lors qu'elle peut être identifiée. Cette autorisation précise obligatoirement dans quelles conditions l'image sera utilisée (dans quel contexte, pour quelle durée, etc.). En présentiel, un modèle est mis à la disposition des jeunes s'ils sont amenés à prendre des photos ou à réaliser des vidéos dans le cadre d'une activité.

Le droit à l'image s'applique aussi en distanciel. Ainsi, dans le cadre d'une visioconférence, les **captures d'écran** ne sont autorisées que si l'ensemble des participantes et participants ont donné leur accord au préalable.

Sur ces différents points, les règles à observer et les textes de loi qui les définissent sont facilement accessibles en ligne.

## Clarifier le cadre et les questions juridiques

## Constituer l'équipe et le groupe

## Garantir la communication

# **Les outils numériques dans la pédagogie de l'histoire et de la mémoire**



**2**

# Préambule



Les questions abordées dans la première partie de cette publication concernent l'ensemble des rencontres internationales de jeunes – celles qui portent sur l'histoire et la mémoire autant que celles qui portent sur la culture, le sport, l'environnement, etc. Ces différentes catégories de rencontres ont en effet comme objectif commun de favoriser la rencontre interculturelle et l'apprentissage linguistique à travers des méthodes participatives.

**Cependant, l'utilisation des outils numériques dans les champs de l'histoire et de la mémoire soulèvent également des questions spécifiques. Elles tiennent à la fois à la dimension sociopolitique des sujets traités et aux modalités pratiques du travail de transmission.**

L'histoire et la mémoire sont souvent associées, dans l'imaginaire collectif, à des images en noir et blanc ou à des textes tapés à la machine à écrire. Le fait de les explorer à l'aide de smartphones et d'ordinateurs – symboles de la modernité s'il en est – constitue un défi passionnant.

# Le « réel » et le « virtuel »



La première question qui se pose est celle de la matérialité des supports. Dans le domaine de l'histoire, où la recherche s'apparente souvent à une enquête, l'objet ou l'archive « authentique » a une valeur d'indice, voire de preuve. C'est la raison pour laquelle l'exposition d'originaux, dans un cadre pédagogique, crée un « effet de réel » que ne peuvent pas créer des copies. Même lorsque les jeunes ont *connaissance* des événements qui leur sont rapportés (et n'ont *a priori* aucun doute sur leur réalité), ils n'en prennent souvent *conscience* que quand ils leur apparaissent sous une forme concrète, tangible. De la même façon, des groupes sont prêts à voyager pendant plusieurs heures pour visiter le site d'un ancien champ de bataille ou d'un ancien camp de concentration – pour mettre leurs pas dans ceux des personnages de la « grande histoire ».

Dans le domaine de la mémoire, un monument ou une plaque commémorative ont pour fonction principale de matérialiser le souvenir – de rendre symboliquement présent ce qui est absent. Même s'ils sont postérieurs aux événements auxquels ils se réfèrent et n'en constituent pas à proprement parler des traces, ils ont un rôle important à jouer dans la façon dont le passé s'inscrit dans notre présent. Comment expliquer autrement que leur forme ou leur emplacement fasse si souvent l'objet de controverses ?

**L'utilisation des outils numériques implique en règle générale une dématérialisation des contenus.** Quel que soit le cadre de la rencontre, ils ne permettent de travailler qu'avec des *représentations* d'archives, d'objets ou de lieux. En l'absence de supports « authentiques », l'histoire et la mémoire sont-elles condamnées à devenir trop abstraites ? Cette question appelle une réponse nuancée.

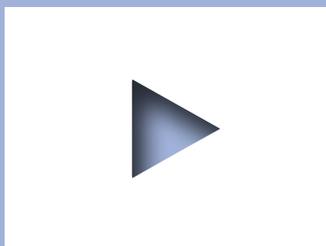
**D'une part, il convient de relativiser l'opposition entre « réel » et « virtuel », qui laisse penser que les informations transmises par l'intermédiaire des écrans ne seraient que des mirages.** En vérité, les outils numériques ne proposent qu'un nouveau mode d'appréhension du réel, qui n'est pas moins légitime que celui des outils analogiques<sup>13</sup>. Le fait qu'une photo ou une vidéo ne mobilise pas l'ensemble des cinq sens ne les empêche pas de véhiculer des idées et des émotions – en somme, de contribuer à une meilleure compréhension du monde.

D'autre part, la dématérialisation fait gagner en flexibilité de ce qu'elle fait perdre en authenticité. Dans le cas d'une exposition en ligne, par exemple, une image ou un texte au format numérique peut facilement être enrichi de fichiers multimédias (cartes, frises, enregistrements sonores, etc.) qui l'illustrent ou le contextualisent. De même, la vision d'un monument est encore plus instructive quand on peut en quelques secondes le comparer à d'autres monuments érigés dans d'autres pays et/ou à d'autres époques. De ce point de vue, les outils numériques permettent de s'affranchir en partie des limites spatiales et temporelles de l'expérience – ce qui, dans un contexte international, ouvre des perspectives inédites.

Enfin, nous tenons à souligner que le choix d'un format à distance ne signifie pas nécessairement la dématérialisation complète des contenus. Il reste possible d'envoyer par la poste des objets ou des documents aux participantes et participants en amont de la rencontre (par exemple des photos, des cartes postales ou d'anciens titres de transport).

<sup>13</sup> C'est sans doute la raison pour laquelle l'adjectif « virtuel » tend à se raréfier dans notre contexte.

# Les outils numériques comme objets d'histoire et de mémoire



Jusqu'à présent, nous avons abordé les outils numériques comme de simples vecteurs, comme si leur intérêt tenait uniquement aux contenus qu'ils permettaient de créer, de consulter et/ou de diffuser. Or, il est intéressant de les inscrire eux-mêmes dans une temporalité. Ce sont des machines qui, dans l'histoire de l'information et de la communication, ont succédé à d'autres machines (le fax, le Minitel, le télégraphe, etc.), chaque innovation technique redéfinissant les relations que l'être humain entretient avec le monde.

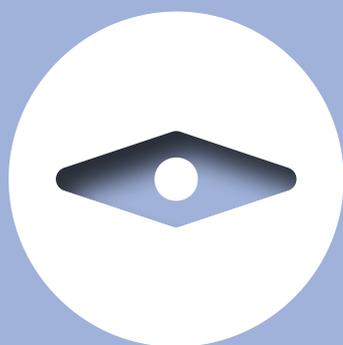
**D'un point de vue historique, l'invention du téléphone portable est comparable à celle de l'imprimerie. Pourquoi ne pourrait-il pas être étudié lors d'une rencontre en tant qu'objet témoin, au même titre qu'une pièce de musée ?**

**D'un point de vue mémoriel, malgré le phénomène d'obsolescence qui réduit leur cycle de vie, les outils numériques peuvent être investis par leur propriétaire d'une charge émotionnelle. Pourquoi ne pas aborder, lors d'une rencontre de jeunes, la relation que chacune et chacun entretient avec son smartphone ou son ordinateur ?**

Cette réflexion sur les supports peut s'accompagner d'une réflexion sur les pratiques. Ainsi, la rencontre entre l'histoire et le numérique invite à interroger la fragilité de nos propres souvenirs. Les nouvelles technologies conduisent beaucoup d'entre nous à surdocumenter leur vie quotidienne à l'aide de photos ou de vidéos, mais il n'est pas certain que les fichiers d'aujourd'hui soient les archives de demain, et qu'il reste beaucoup de traces de notre époque dans 50 ou 100 ans. Un nombre considérable de documents sont archivés mais ne seront jamais consultés et finiront pas tomber dans l'oubli. À terme, à défaut d'avoir été sauvegardés, ils disparaîtront avec la carte mémoire, le disque dur ou le centre de données qui les héberge – tandis que la carte postale sépia du début du XX<sup>e</sup> siècle, elle, subsistera.

Cet exemple montre comment un travail sur l'histoire et la mémoire peut amener à questionner certains aspects de la modernité, en particulier dans le domaine de l'information et de la communication. **À l'instar d'une rencontre interculturelle, une comparaison entre différentes époques invite les jeunes à se décentrer et à réfléchir à ce qui, pour eux, était toujours allé « de soi ».**

# Le marché de l'information à l'ère d'Internet



Dans le domaine de la recherche d'informations, nous avons vu qu'Internet facilitait l'accès aux données et aux archives. Cependant, la méthode historique invite à accorder une attention particulière aux sources. Or, la démocratisation d'Internet s'est traduite par une libéralisation de l'information, dans le sens où les moteurs de recherche tendent à mettre tous les discours au même niveau – qu'il s'agisse de travaux scientifiques ou d'élucubrations complotistes. Le brouillage de la frontière entre spécialistes et non-spécialistes permet au premier venu de contester des faits avérés, ce qui ouvre potentiellement la voie à toutes formes de négationnisme. Certes, l'histoire et la mémoire sont moins sujettes aux *fake news* que l'actualité immédiate, mais certains thèmes sont suffisamment controversés pour qu'une certaine prudence soit requise. Dans ces conditions, ne serait-il pas plus raisonnable de détourner les jeunes d'Internet et de les inviter à s'informer auprès de sources plus « nobles », comme les livres d'histoire ou les fonds des musées ?

**Certaines des réserves qu'inspire Internet sont fondées, mais elles ne justifient pas qu'on se prive des innombrables ressources qui sont disponibles en ligne.** En effet, l'histoire exige la vérification et le croisement des informations sans préjuger de la légitimité des sources. En d'autres termes, ce qui différencie un travail sérieux d'un travail qui ne l'est pas est la méthode employée plus que la fréquentation de tel ou tel lieu.

Les bibliothèques proposent des ouvrages de référence (ou qui sont en tous cas passés par le filtre d'un comité de lecture), mais nombre d'entre eux sont datés, dans le sens où ils ne rendent pas compte des progrès accomplis depuis leur parution. Certains reflètent même les préjugés de leur époque, et il n'est pas rare de trouver sous la plume d'écrivaines et écrivains ou de scientifiques renommés des discours reconnus aujourd'hui comme racistes ou sexistes. En somme, un livre imprimé n'est pas toujours une source fiable.

Le réseau a depuis longtemps été investi par des musées, des mémoriaux et des centres d'archives qui donnent accès au grand public à tout ou à une partie de leurs fonds sous forme numérique. Leur adresse n'est pas forcément celle qu'affichent en premier les moteurs de recherche – la popularité, dans ce domaine, n'étant pas corrélée à la qualité – mais leurs sites font partie de l'offre accessible en ligne. **Si les outils numériques ont un impact sur la recherche d'informations, c'est en substituant à la question de l'accès aux données celle du tri des données. Autrement dit, Internet fournit aussi bien le poison que l'antidote, et son caractère bénéfique ou maléfique dépend d'abord du discernement de l'internaute.**

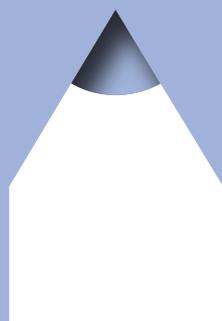
Le fait que coexistent en ligne des récits différents voire contradictoires est également un excellent exercice pour l'esprit critique et une excellente

introduction à la recherche historique, qui consiste à s'approcher le plus possible de la vérité en confrontant plusieurs points de vue. Cette problématique n'est pas propre aux outils numériques, mais la multiplication des sources qui a accompagné l'essor d'Internet la rend aujourd'hui centrale.

Dans le champ de l'histoire et surtout dans le champ de la mémoire, le travail d'analyse ne peut pas se réduire à un tri entre le *vrai* et le *faux*. Sur un certain nombre de sujets, il existe parfois des perspectives différentes qui sont aussi légitimes les unes que les autres. Le fait de pouvoir les aborder sans jugement de valeur est même un des objectifs de la médiation interculturelle. La Première Guerre mondiale, par exemple, n'a pas la même importance ni la même signification en France et en Allemagne, que ce soit dans les programmes scolaires ou dans les calendriers mémoriels – ce qu'une comparaison entre des sites Internet français et allemand confirmerait sans doute. Dans ce cas, la question n'est pas de savoir qui a tort et qui a raison, mais de comprendre comment les représentations du passé sont déterminées par des facteurs culturels.

**En résumé, la diversité des points de vue qui s'expriment sur Internet peut représenter un danger mais, si elle fait l'objet d'un travail didactique adéquat, elle peut également être une chance.**

# L'Histoire et les histoires



Dans le domaine de la création, nous avons vu que les outils numériques facilitaient la production de contenus, en mettant par exemple à la portée de toutes et tous l'édition de photos ou de vidéos. Lors de rencontres internationales, en principe, il est bienvenu de faire appel à la créativité des jeunes, mais quand le projet porte sur l'histoire et la mémoire, il est important d'éviter toute confusion des genres. En effet, dans ce cadre, convoquer l'imaginaire des participantes et participants peut les conduire à mélanger l'Histoire et les histoires, à scénariser le passé selon leurs envies ou besoins, bref, à sacrifier au *storytelling*.

Il est possible d'éviter cet écueil en faisant clairement la part de ce qui relève de la réalité et de ce qui relève de la fiction<sup>14</sup>. Si les jeunes sont invités, au cours d'une même activité, à être tour à tour historiens et scénaristes, il est essentiel que la différence entre ces deux postures leur soit expliquée par l'équipe. Il leur est alors possible d'illustrer un objet par une ambiance sonore ou de reconstituer le décor d'une scène à l'aide d'outils numériques sans céder pour autant à l'illusion de pouvoir réécrire l'histoire.

La mémoire peut, elle aussi, être l'objet d'une pratique artistique dans la mesure où elle exprime par nature une vision subjective du passé. La conception sur ordinateur d'une affiche ou d'un monument n'a pas l'ambition de raconter *ce qui s'est passé* mais *ce que nous commémorons*, ici et maintenant. Dans ce cas, les outils numériques ne font qu'élargir la palette des moyens d'expression qui permettront ensuite une médiation interculturelle.

**Pour conclure ce préambule, l'utilisation des outils numériques dans le cadre d'activités relatives à l'histoire et à la mémoire doit prendre en compte les particularités de ces domaines.** Il est important qu'elle s'accompagne, au sein de l'équipe comme au sein du groupe, d'une réflexion sur des notions comme *le vrai, le faux, le réel, le virtuel ou le fictif*. Cela dit, si ces conditions sont remplies, elle peut représenter pour le travail pédagogique une véritable valeur ajoutée.

<sup>14</sup> Ou plus exactement, l'histoire n'étant jamais qu'un récit : différencier ce qui émane de preuves solides de ce qui procède de la fantaisie.

# Activités pratiques



# Activités pratiques



## Les supports de l'histoire et de la mémoire

Dans le vade-mecum de l'OFAJ consacré à l'histoire et la mémoire dans les rencontres internationales de jeunes, les activités pédagogiques proposées sont classées en cinq catégories correspondant aux principaux supports matériels de transmission de l'histoire et de la mémoire :

**Les lieux**  
**Les témoignages**  
**Les écrits**  
**Les archives**  
**Les objets**

Il nous semble utile de reprendre ici ces cinq catégories en examinant à chaque fois les conséquences d'un recours aux outils numériques, que ce soit en présentiel ou en distanciel. Les types de projets (selon le thème, le public, les conditions, etc.) pouvant être très divers, nous avons fait le choix de ne pas établir un catalogue de méthodes mais plutôt de présenter les enjeux propres à chaque support et de n'intégrer des fiches méthodologiques qu'à titre d'exemples.

Comme indiqué dans la partie précédente, il n'existe pas de méthode idéale qui fonctionne dans tous les contextes éducatifs. Il est donc plus judicieux de questionner les outils et les pratiques que de prétendre fournir des activités « clé en main ». Chaque équipe d'animation devra, lors de la conception du projet, choisir les approches qui lui semblent les plus adéquates.

Au sein de chaque catégorie, nous aborderons le rôle des outils numériques en fonction de leur degré d'intégration.

## Les stratégies d'intégration des outils numériques

L'utilisation des outils numériques implique une adaptation des activités qui peut prendre différentes formes. Nous avons fait ici le choix d'une approche graduelle selon le modèle SAMR (Substitution / Augmentation / Modification / Redéfinition) développé par le chercheur américain Ruben Puentedura<sup>15</sup>.

Selon lui, l'intégration des outils numériques peut se traduire par une **amélioration** ou par une **transformation** des pratiques pédagogiques.

<sup>15</sup> Spécialiste des questions éducatives et des transformations induites par les nouvelles technologies. Le modèle SAMR, mis au point en 2006, sert de référence à de nombreux travaux dans ce domaine.

L'**amélioration** peut être :

- **la substitution** d'un support numérique à un support analogique, sans modification notable de l'activité elle-même (par exemple lorsque le papier et le stylo sont remplacés par un logiciel de traitement de texte) ;
- **l'augmentation** des possibles qu'entraîne l'ajout de fonctionnalités supplémentaires (par exemple lorsque le logiciel de traitement de texte inclut un correcteur orthographique et grammatical ou un dictionnaire de synonymes).

La **transformation** peut être :

- **la modification** de l'activité provoquée par l'introduction de nouveaux moyens d'expression et/ou de nouveaux modes d'interaction (par exemple lorsque le texte intègre des fichiers audio ou vidéo, ou lorsqu'un document collaboratif permet à plusieurs participantes et participants d'écrire en même temps sur une même page) ;
- **la redéfinition** d'une activité qui, sous sa nouvelle forme, aurait été impossible à concevoir et à mettre en œuvre sans les outils numériques (par exemple lorsque le texte est mis en ligne sur un site ou un réseau social pour être commenté par des internautes habitant d'autres villes ou d'autres pays).

Ces stratégies seront ici appliquées à chaque support (lieux, témoignages, écrits, archives, objets), dans le but d'identifier de quelles façons le numérique peut enrichir l'appréhension de l'histoire et de la mémoire par les jeunes.

Nous avons fait le choix de ne pas indiquer des noms de produits (logiciels, applications, plates-formes, etc.) dans le corps du document, mais une liste (non exhaustive) d'outils et de liens est disponible en annexe.

# Les lieux



Dans le cadre d'un projet sur l'histoire et la mémoire, la visite d'un lieu (site historique, monument commémoratif, etc.) tient souvent une place importante. Elle est l'occasion d'une immersion dans un espace qui, en raison de sa solennité et/ou en raison des faits dont il a été le théâtre, suscite au sein du groupe des émotions et des réflexions particulières.

**Dans une démarche qui consiste à reconstituer le passé – à rendre présent ce qui est absent – les outils numériques ont des atouts à faire valoir.** Prenons un exemple concret : quand on se rend sur une tombe, dans un cimetière, le fait de venir soi-même à l'endroit précis où la personne défunte est enterrée n'est pas anodin. L'intérêt de cette visite, à première vue, tient avant tout à la proximité géographique qu'elle permet. Quelle peut-être, dans ce cas, la valeur ajoutée des nouvelles technologies ?

D'une part, une pierre tombale ne fournit en règle générale qu'un nombre limité d'informations : un nom, un prénom, une date de naissance, une date de décès et, parfois, un portrait dans un médaillon. Le souvenir de la personne disparue n'est-il pas plus évocateur si les visiteuses et visiteurs ont accès à sa notice biographique, à un échantillon de son écriture, voire à un enregistrement de sa voix ? De même, lors de la visite d'un cimetière militaire, un passage devant une tombe n'est-il pas plus émouvant et plus instructif si des informations détaillées permettent de connaître le destin individuel auquel elle correspond ? Dans ce cas de figure, le recours à des fichiers multimédias, accessibles en quelques clics, peut contribuer à rendre le souvenir plus vivant.

D'autre part, l'existence de cénotaphes<sup>16</sup> atteste du fait qu'un lieu de recueillement n'est pas nécessairement un lieu de sépulture. Il arrive même qu'un lieu de mémoire ne le soit que parce qu'on a décidé qu'il l'était, parce qu'on en a fait un symbole, le support matériel d'un souvenir auquel rien de concret ne le rattache – on peut citer ici les monuments consacrés aux victimes de la Shoah dont les corps ont été réduits en cendres dans des fours crématoires. Rien n'empêche, par conséquent, d'imaginer des mémoriaux en ligne qui joueraient un rôle similaire de tombeaux symboliques, ou des lieux de mémoire qui, adoptant la définition large que donne Pierre Nora<sup>17</sup> au mot « lieu », pourrait prendre la forme d'un symbole, d'une chanson, etc.

Par-delà cet exemple, différentes stratégies permettent d'intégrer les outils numériques dans des activités pédagogiques se rapportant à des lieux.

<sup>16</sup> Tombeaux qui n'abritent aucun corps.

<sup>17</sup> Pierre Nora (né en 1931) est un historien français. Il a publié entre 1984 et 1992 les trois volumes de l'ouvrage *Les lieux de mémoire* dans lequel il explore les modalités de la transmission de la mémoire, notamment à l'échelle nationale.



## Substitution

Les téléphones portables, tablettes et autres ordinateurs peuvent faciliter la mise en œuvre d'activités comme la recherche de traces du passé dans un environnement géographique donné, qu'elle prenne la forme d'un rallye ou d'une chasse au trésor.

Les cartes numériques remplacent avantageusement les cartes en papier, en raison des fonctionnalités qu'elles offrent : possibilité de changer d'échelle (zoom), de placer des points de repères auxquels sont associés des textes ou des images, d'ajouter ou de supprimer des éléments simplement et proprement, etc. D'autres supports peuvent également être numérisés. Ainsi, les questionnaires remis aux petits groupes avant leur départ peuvent prendre la forme d'un document informatique comprenant des liens hypertextes vers différents sites Internet. S'ils sont imprimés sur papier, ils peuvent contenir les QR codes permettant aux jeunes d'accéder, au fil de leur parcours, à des informations complémentaires (comme une carte postale ancienne ou un extrait de film montrant le même lieu 50 ou 100 ans plus tôt).

Lors de la préparation d'activités en présentiel ou lors de la mise en œuvre d'activités en distanciel, l'exploration de lieux d'histoire ou de mémoire est facilitée par la multiplication des offres de visites virtuelles. Ces programmes proposent une immersion à 360° dans un espace donné, les commandes du smartphone ou de l'ordinateur permettant d'avancer, de reculer ou de l'orienter à droite ou à gauche. Réalisées à partir de photographies, ils ne prétendent pas simuler de façon réaliste une visite physique, mais ils sont tout de même intéressants dans la mesure où ils rendent possible une découverte interactive du site : les participantes et participants peuvent se déplacer de façon autonome, errer dans des allées ou chercher un élément précis, s'approcher d'un objet ou d'un bâtiment qui suscite leur intérêt, etc. Lorsqu'il s'agit d'un musée ou d'un site patrimonial (ancien champ de bataille, ancien camp de concentration, etc.), les parcours sont souvent jalonnés de textes explicatifs se rapportant aux différentes salles ou stations.

## Adaptation

Il est possible d'intégrer davantage les outils numériques dans la découverte d'un lieu (d'un quartier, d'une ville, etc.), en recourant à la pratique du *Geocaching*. Cette chasse au trésor de l'ère du smartphone utilise le géopositionnement par satellite (GPS) pour dissimuler puis pour rechercher des « caches » correspondant à des coordonnées géographiques données. Une cache peut être un objet, un document, etc. souvent enfermé dans une boîte de petite dimension. Chaque jeune qui trouve une cache signale son passage en inscrivant son nom dans un registre de visite placé au même endroit et/ou sur un site Internet dédié. Un des enjeux de cette activité, notamment en milieu urbain, est de dissimuler la « cache » assez habilement pour qu'elle ne soit pas trouvée par accident par une tierce personne. L'utilisation du GPS enrichit ici une activité de recherche assez classique d'une dimension interactive.



## Modification

Il existe des applications qui permettent aux participantes et participants de créer eux-mêmes des guides interactifs. Simples dans leur conception comme dans leur utilisation, ces guides multimédias peuvent inclure des images ou prendre la forme de *quiz* – tout en proposant des informations complémentaires quand une contextualisation s'impose. L'avantage d'un tel outil est que les itinéraires peuvent être conçus sans qu'une présence sur place soit nécessaire. Ainsi, en amont d'une rencontre en tiers lieu, il est possible de demander à chaque groupe national d'élaborer des rallyes ou des visites guidées à destination de l'autre groupe (ou des autres groupes) à partir de ressources accessibles en ligne. Les jeunes sont donc dans un premier temps les auteurs de leur propre parcours puis dans un second temps les utilisateurs du parcours préparé par leurs partenaires, chaque étape de l'activité leur permettant de découvrir d'une façon différente le lieu de la rencontre ainsi que son patrimoine historique.

## Redéfinition

D'autres méthodes invitent à s'affranchir des lieux réels pour créer ou explorer des lieux imaginaires. L'usage de certaines applications ou de certains jeux vidéo permet par exemple de susciter de façon ludique une réflexion sur l'architecture mémorielle. Si un programme offre la possibilité de construire sa propre maison, sa propre ville voire son propre monde, pourquoi ne pourrait-il pas servir à concevoir et à réaliser son propre monument ? Cette idée est développée plus loin dans le texte dans une fiche activité.

Par ailleurs, différents acteurs de la culture numérique se saisissent de la question des rapports entre jeux vidéo et histoire/mémoire, d'une part pour éviter la banalisation d'événements qui ne seraient que les prétextes ou la toile de fond d'une aventure, et d'autre part pour interroger la place de pratiques culturelles de plus en plus populaires dans les processus de transmission.

À l'avenir, il sera également envisageable de confier aux jeunes la programmation d'animations et d'autres offres virtuelles permettant d'aborder des lieux importants pour l'histoire. La création de nouveaux programmes est souvent trop complexe pour être proposée actuellement à la majorité des groupes. Pour le moment, la pratique d'un jeu vidéo ancré dans l'histoire ou l'utilisation de casques de réalité virtuelle pour visiter un autre lieu et/ou se plonger dans une autre époque se limitent, pour une équipe d'animation, à choisir les meilleurs produits disponibles sur le marché. Le développement des outils numériques permettra dans un futur proche aux jeunes de réaliser par eux-mêmes des animations à la fois intéressantes et de qualité.



# Activité 1

## Exploration d'un site historique

**Objectif :**

découvrir l'histoire d'un site de façon autonome par l'intermédiaire de photographies numériques

**Format :**

présentiel

**Durée :**

3 heures

**Matériel :**

smartphones ou tablettes (au minimum 1 par groupe)

**Déroulement :**

**Préparation :** en amont de la rencontre, l'équipe d'animation se rend sur place et photographie en gros plan certains détails du décor : une inscription, un angle de table, une poignée de porte, etc. Si elle n'a pas la possibilité de venir sur place, elle isole des parties de photographies accessibles en ligne. Dans tous les cas, les images doivent avoir une définition assez haute pour que les éléments sélectionnés soient reconnaissables.

**Première étape :** les jeunes forment des petits groupes bi- ou trinationaux de 4 à 6 personnes. Chaque petit groupe reçoit plusieurs photographies représentant des éléments du décor, sans titre ni commentaire, avec la consigne de rechercher sur place l'endroit précis où chacune d'entre elles a été prise. Si le site a une superficie importante, l'équipe aura pris soin d'assigner à chaque petit groupe un secteur particulier. Chaque fois qu'un élément est identifié, le groupe prend une photographie en plan large permettant de le replacer dans son contexte spatial, ainsi qu'une photographie du panneau d'information correspondant (nom du lieu et/ou texte explicatif).

**Deuxième étape :** à partir des résultats de ses recherches, chaque petit groupe élabore une visite guidée dont les photographies constituent les principales étapes. Le rôle des participantes et participants est de définir un itinéraire cohérent et de résumer l'histoire à laquelle chaque image se rapporte. Si nécessaire, ils effectuent des recherches complémentaires sur Internet.

**Troisième étape :** une restitution en grand groupe est proposée en salle à un moment ultérieur, le même jour ou le lendemain. Chaque petit groupe propose aux autres une présentation des lieux à partir des photographies qu'il a prises lors de la première étape. Plusieurs raisons justifient que la restitution ne se déroule pas sur place : d'abord, les groupes ne peuvent, la plupart du temps, rester sur le site que pendant un temps limité qu'il est préférable de réserver à l'exploration ; ensuite, la charge émotionnelle qui accompagne la visite de certains lieux n'est pas propice à un compte rendu immédiat – une prise de recul est par conséquent bienvenue ; enfin, une présentation en salle pourra plus facilement être répliquée et faire l'objet d'une diffusion en ligne à destination d'un autre public.

**Remarques :** cette activité s'apparente à une enquête policière où les photographies d'éléments du décor sont autant d'indices. Son caractère essentiellement visuel (au cours de la première étape) lui permet d'être menée en groupes bi- ou trinationaux, même lorsque les participantes et participants ont peu de connaissances linguistiques. Lors des deuxième et troisième étapes, ils peuvent travailler en deux ou trois langues, en recourant si nécessaire à des sites Internet multilingues ou à des outils de traduction.



# Activité 2

## Conception d'un monument

**Objectif :**

initier une réflexion sur l'architecture mémorielle à travers un travail de création numérique

**Format :**

présentiel ou distanciel

**Durée :**

2 heures 30

**Matériel :**

ordinateurs ou tablettes

**Déroulement :**

**Première étape :** l'équipe d'animation sélectionne des photographies de monuments édifiés dans différents pays à différentes époques. La diversité des exemples permet au groupe d'appréhender la diversité des styles (figuratif ou abstrait), les formes, des matériaux, des couleurs, etc. À chaque fois, les jeunes sont invités à décrire ce qu'ils voient, puis à expliquer les liens entre l'œuvre architecturale et l'événement commémoré. Selon les groupes, il est possible de travailler avec des mots-clés se rapportant à des personnages (le héros, la victime, etc.) ou des émotions (la joie, la tristesse, la colère, etc.). Cette étape peut être réalisée en présentiel ou en distanciel, par visioconférence avec partage d'écran et *chat*.

**Deuxième étape :** l'équipe d'animation propose un travail de réflexion individuelle à partir d'un thème auquel il n'est pas habituel de consacrer des monuments (afin d'éviter la tentation de l'imitation) : une rencontre franco-allemande, la signature d'un traité, une crise sanitaire, etc. Chaque jeune indique dans un document les notions que ce thème lui évoque ainsi que les images ou les symboles qui pourraient les représenter.

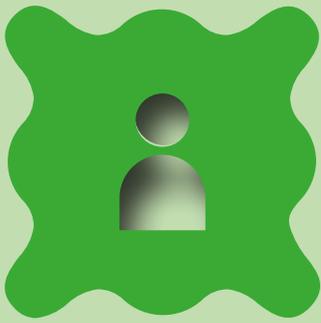
**Troisième étape :** les participantes et les participants sont répartis en petits groupes de 4 personnes et, dans le cas d'une activité en distanciel, envoyés dans des salles annexes – *break-out rooms*. Dans un premier temps, ils mettent en commun les résultats de la deuxième étape et tentent de faire émerger une approche commune du thème proposé. Dans un deuxième temps, ils ouvrent un programme de création graphique en 2D ou 3D et travaillent à la conception d'un projet collectif de monument. Cette activité permet de mobiliser de façon active et ludique les connaissances acquises lors de la première étape, mais aussi de développer une réflexion plus approfondie sur l'architecture : le monument doit-il comporter des symboles, des personnages, des inscriptions ? Doit-il être colossal ou à « taille humaine » ? Comment pourrait-il s'inscrire dans l'espace d'une ville ?

**Quatrième étape :** pour finir, une exposition virtuelle des différents projets est proposée. Il peut être intéressant de laisser les membres des autres groupes (les visiteuses et visiteurs) commenter ce qu'ils voient avant que le groupe des « architectes » présente sa démarche. Dans ce cadre, il n'existe pas de bons ou de mauvais choix. L'essentiel est que les jeunes soient capables de les justifier.

**Remarques :** l'usage des outils numériques offre ici plusieurs avantages :

- les documents collaboratifs facilitent l'expression et l'organisation des idées (les textes sont plus lisibles, les regroupements plus simples, etc.) ;
- les programmes de création graphique ouvrent, avec un budget et un équipement limité, des possibilités pratiquement illimitées – les choix des petits groupes ne sont donc pas dictés par la disponibilité des matériaux, comme ce serait le cas avec une maquette artisanale ;
- les projets peuvent être sauvegardés pour être ensuite retravaillés ou diffusés.

# Les témoignages



**Les activités pédagogiques fondées sur les témoignages ou sur les récits de vie peuvent prendre différentes formes qui présentent chacune un intérêt particulier :**

- lorsque les participantes et participants travaillent sur leur propre histoire personnelle et/ou familiale, ils s'inscrivent dans une temporalité et abordent des notions telles que l'expérience vécue (source primaire) et l'expérience transmise (source secondaire) à travers des exemples qui les concernent directement ;
- lorsque les participantes et participants travaillent sur le destin individuel d'une tierce personne qui a pris part à un événement donné ou qui a vécu à une époque donnée, ils appréhendent l'Histoire (avec un grand « H » ) à hauteur d'individu, ce qui contribue à la rendre plus concrète à leurs yeux.

Les deux approches peuvent être complémentaires : le fait de se pencher, dans un premier temps, sur sa propre biographie permettant de mieux comprendre, dans un second temps, les enjeux historiques et mémoriels de la biographie d'un tiers.

**Dans ce domaine, les outils numériques peuvent avoir un impact,**

- en raison des conditions techniques qu'ils instaurent (par exemple lorsqu'un entretien non-directif<sup>18</sup> est mené en visioconférence),
- en raison des pratiques sociales qu'ils induisent (par exemple lorsqu'un réseau social impose aux récits un format particulier).

Dans tous les cas, les expériences font émerger au sein du groupe des questions inédites sur les rapports de chacune et chacun au temps et à l'espace : se confie-t-on de la même manière en présentiel et en distanciel ? Raconte-t-on la même histoire quand on sait qu'on est enregistré ?

<sup>18</sup> Dans un entretien non-directif, la personne interrogée s'exprime librement sur un thème donné, sans que son discours soit orienté par des questions précises. Ce type d'entretien repose sur une écoute active qui prend des formes différentes en présentiel et en distanciel.



## Substitution

L'usage de la vidéo dans le cadre d'un témoignage n'est pas nouveau en soi. En présentiel, la captation du récit permet d'en conserver une trace, que ce soit pour l'analyser dans un second temps (la vidéo dispense alors l'auditrice ou l'auditeur de prendre des notes), ou pour la diffuser après le départ ou la disparition du témoin (ce qui est particulièrement important quand les faits dont il est question sont anciens, et que la plupart de leurs protagonistes sont âgés).

En distanciel, la vidéo (enregistrée ou non) permet de mettre en relation des personnes qui se trouvent dans des régions, voire dans des pays différents. Cette option peut avoir un avantage pratique, tant pour un entretien en tête-à-tête que pour un témoignage à destination d'un groupe. Cependant, il est recommandé de mener en amont une réflexion avec le témoin sur les formes que prendront les interactions. Si la gestion des questions vient tout de suite à l'esprit – doivent-elles être posées à l'oral ou par écrit ? au cours du récit ou plutôt à la fin ? etc. – la gestion du silence, elle, est souvent négligée. Or, au cours d'un témoignage, le silence de l'auditoire a son importance, qu'il soit attentif, gêné ou ému, à tel point qu'il influence parfois la teneur du récit. Couper automatiquement les micros des auditrices et des auditeurs, même dans le but d'éviter les bruits parasites, n'est donc pas totalement anodin.

## Adaptation

L'entretien, directif ou non, est la forme de témoignage la plus classique, mais il est possible de travailler sur une histoire individuelle ou familiale à l'aide d'autres méthodes.

L'équipe peut ainsi soumettre au groupe une ou plusieurs questions portant sur un thème ou sur un événement spécifique. Si la question est ouverte (« Quel est votre premier souvenir ? »), elle peut donner lieu à un exercice d'écriture – en salle ou en ligne. Si la question est fermée (« Avez-vous déjà séjourné en Allemagne / en France ? »), elle peut donner lieu à un sondage.

La mise en œuvre de sondages en version numérique permet de présenter les résultats en recourant à différents types de représentation graphique (diagramme circulaire, diagramme en bâtons, etc.), mais aussi d'anonymiser les réponses. Le principe est le même que lorsque les participantes et participants, en présentiel, sont invités à lever la main ou à se placer au centre d'un cercle, mais les modalités de participation induisent une approche plus quantitative que qualitative. Un sondage anonyme ne permet pas aux jeunes de faire plus ample connaissance (puisque'ils ignorent qui a répondu quoi). En revanche, il peut permettre une expression plus libre sur certains sujets en raisons de leurs implications psychologiques, sociales et/ou politiques.



Dans le même ordre d'idée, une activité portant sur l'histoire de chaque prénom permet aux participantes et participants de se présenter tout en les invitant à réfléchir sur leur identité (appartenance sociale, culturelle, géographique, générationnelle, etc.).

Le fréquent recours aux avatars et aux pseudonymes sur Internet, combiné au fait que les interlocutrices et interlocuteurs, en distanciel, ne se voient pas nécessairement, ouvre dans ce domaine des possibilités inédites.

On peut, par exemple, demander à tous les jeunes d'éteindre leur caméra et de modifier leur nom, puis faire deviner au groupe quelle personne se cache derrière quel pseudonyme, et pourquoi (utilisation d'un surnom, d'un diminutif, d'une anagramme, d'un code postal, etc.). On peut ici sur le même principe recourir à la création d'avatars. La réflexion sur l'identité *héritée* – on ne choisit pas son propre prénom – laisse alors la place à une réflexion sur l'identité *choisie* – la création d'un pseudonyme ou d'un avatar, en règle générale, ne doit rien au hasard.

## Modification

Les activités relatives à l'histoire individuelle et/ou familiale peuvent impliquer la création de documents tels que des frises chronologiques ou des arbres généalogiques. Les versions numériques de ces documents offrent une plus grande souplesse d'utilisation que les versions papier, mais aussi et surtout la possibilité d'intégrer des liens ou des fichiers (textes, photos, vidéos, etc.).

La biographie d'un soldat de la Seconde Guerre mondiale peut ainsi être illustrée par des documents d'archives se rapportant à son destin individuel (un acte de naissance, une photo d'identité, une lettre du front, etc.), ou au contexte historique dans lequel ce destin s'inscrit (un article de journal annonçant le début de la guerre, une séquence d'actualités cinématographiques consacrée au retour des prisonniers, etc.). Sur une frise chronologique virtuelle, chaque fichier multimédia est associé à une date (jour, mois ou année) et apparaît dans une fenêtre qui s'ouvre en un clic.



## Redéfinition

Certaines activités sont liées aux nouvelles technologies de l'information et de la communication pour des raisons culturelles plus que pour des raisons techniques. On peut citer comme exemple l'application des codes des réseaux sociaux dans le champ de l'histoire ou de la mémoire : à quoi ressemblerait la page ou le « profil » de tel personnage historique ? De quelle façon le récit de tel témoin pourrait-il être décliné en une série de posts ou de *stories*<sup>19</sup> ?

De prime abord, ce mélange des genres peut paraître étrange, voire suspect : l'univers des réseaux sociaux n'est-il pas trop trivial pour servir de cadre à des témoignages empreints de solennité ? Cette référence aux pratiques quotidiennes des jeunes ne renforce-t-elle pas l'attractivité du travail sur l'histoire au détriment de sa rigueur ? Ces réserves nous semblent en grande partie infondées. En effet, la logique des réseaux sociaux n'est pas nécessairement synonyme de trivialité : elle peut être mise au service de projets scientifiquement irréprochables, et permet même, parfois, d'aborder la question de la mémoire sous un angle inédit.

Le *hashtag* (mot-clé ou mot-clic qui, grâce à un lien hypertexte, permet de mettre en relation des contenus relatifs à un même thème) invite à réfléchir à la manière dont s'élabore la mémoire collective. Quant à la *story* mentionnée plus haut, elle interroge la durabilité du souvenir, ainsi que la façon dont la temporalité influe sur la teneur du récit. Il est probable qu'une *story* appelée à disparaître au bout d'une journée ne livre pas les mêmes informations qu'une capsule temporelle destinée à être conservée plusieurs années.

Enfin, un travail sur le témoignage en lien avec les réseaux sociaux permet d'initier une réflexion sur la sphère privée et la sphère publique, réflexion aussi intéressante dans le cadre d'une recherche historique que dans le cadre d'une éducation aux pratiques numériques. Dans ce domaine, il existe un préjugé selon lequel les jeunes maîtriseraient mal la notion de la vie privée mais le fait qu'ils en aient une compréhension différente de celle de leurs aînés ne les empêche pas de respecter des règles précises.

<sup>19</sup> Une *story* est une publication éphémère – texte, photo ou vidéo de 5 à 10 secondes – qui disparaît du réseau au bout de 24 heures.



# Activité 1

## Sondages anonymes entre pairs

**Objectif :**

faire connaissance  
en partageant des éléments  
de chaque histoire individuelle

**Format :**

distanciel

**Durée :**

30 à 45 minutes

**Matériel :**

ordinateurs, tablettes ou  
smartphones (1 par personne)

**Déroulement :**

**Première étape :** l'équipe d'animation propose au groupe une série de questions sous la forme d'un sondage en ligne. Il peut s'agir de questions à choix multiples (par exemple : «je suis né/e... 1. au printemps – 2. en été – 3. en automne – 4. en hiver») ou de questions auxquelles on ne peut répondre que par «oui» ou par «non» (par exemple : «je pratique ou j'ai pratiqué un sport en club»). Les questions portent sur les biographies des jeunes, mais ne doivent pas introduire de hiérarchies entre eux, ni selon des critères scolaires («Je parle anglais couramment»), ni selon des critères socioéconomiques («J'ai passé des vacances au Japon»). Lorsque les résultats s'affichent, deux ou trois personnes sont invitées à commenter leur réponse à l'oral ou, lorsque la question le permet, une partie du groupe est invitée à apporter une précision dans le *chat* (par exemple : «Si oui, quel sport ?»). Le sondage étant a priori anonyme, il est important que ces commentaires et ces précisions se fassent sur la base du volontariat.

**Deuxième étape :** après 4 ou 5 questions et commentaires, l'équipe demande au groupe de proposer d'autres questions relatives aux histoires individuelles des uns et des autres. D'abord, chacune ou chacun réfléchit pendant quelques minutes à la formulation d'une question – la consigne peut être : «Posez une question que vous aimeriez qu'on vous pose (ou à laquelle vous aimeriez répondre) dans ce cadre». Ensuite, les propositions (1 par personne) sont mises en commun et font l'objet d'un vote : chaque participante ou participant dispose de 3 voix qu'il ou elle doit attribuer à ses 3 questions favorites. Les propositions comme les votes sont anonymes. Ce processus permet au groupe de choisir lui-même les thèmes qu'il souhaite aborder. L'équipe, sauf dans des cas extrêmes (propos racistes ou sexistes, questions intimes, etc.) n'a donc pas, en principe, à censurer les résultats.

**Troisième étape :** les questions qui ont recueilli le plus grand nombre de voix sont intégrées par l'équipe à un sondage auquel les membres du groupe répondent individuellement, comme lors de la première étape. Il est important de veiller à ce que, à chaque fois, la réponse «ne se prononce pas» soit disponible.

**Remarques :** l'anonymat, rendu possible par l'usage de sondages en ligne, permet de lever en partie la peur du jugement des autres, que ce soit dans le choix des réponses (première et troisième étape) ou dans la rédaction des questions (deuxième étape). La possibilité donnée aux jeunes de commenter leurs choix ouvre la porte à une individualisation des réponses lorsque celles-ci sont jugées valorisantes ou, du moins, lorsque rien ne s'oppose à leur partage.



# Activité 2

## Témoignages de témoignages

### Objectif :

s'approprier le récit d'un témoin en se mettant dans la position de la personne qui écoute, puis dans la position de la personne qui raconte

### Format :

présentiel ou semi-distanciel

### Durée :

1 journée

### Matériel :

smartphone ou caméra numérique, ordinateurs

### Déroulement :

**Première étape :** le groupe enregistre un témoignage auquel il assiste en direct – en présentiel ou en distanciel – ou regarde la vidéo d'un témoignage enregistré en amont<sup>20</sup>.

**Deuxième étape :** les jeunes se répartissent en petits groupes mononationaux de 4 personnes. Chaque petit groupe se voit attribuer un extrait du témoignage relatif à un thème ou à une période. Dans une perspective interculturelle, il peut être intéressant de faire travailler deux groupes d'origines géographiques différentes sur un même extrait. Après avoir revu l'extrait en question, chaque jeune est filmé en train de commenter le récit du témoin. Selon le type de public, l'équipe peut laisser les petits groupes choisir eux-mêmes ce dont ils veulent parler, ou leur soumettre des questions afin de les guider : « Qu'est-ce que j'ai appris ? », « Qu'est-ce qui m'a particulièrement touché ? », « Qu'est-ce qui m'a particulièrement surpris ? », etc.

**Troisième étape :** chaque petit groupe rejoint une station informatique équipée d'un logiciel d'édition vidéo. À défaut, un smartphone équipé d'une application *ad hoc* peut être utilisé. Au cours de cette étape, les participantes et participants ont à réaliser un montage où des extraits du récit du témoin alternent avec des extraits de leurs propres réactions. L'objectif de ce travail est de mettre en miroir le témoignage et ce qu'il provoque – la façon dont il résonne – au sein du public. De cette façon, par un jeu de mise en abyme, les jeunes deviennent à leur tour des témoins du témoignage.

**Quatrième étape :** chaque petit groupe montre aux autres les résultats de son travail. Lorsque deux groupes (un de France et un d'Allemagne) ont travaillé sur un même extrait, la confrontation des deux perspectives donne lieu, si besoin, à une discussion en plénière.

**Remarques :** lors de cette activité, le recours aux outils numériques permet de questionner le rôle du témoin. Quand il est livré en direct, le témoignage existe de façon autonome : même quand les auditrices et auditeurs sont invités à prendre la parole en fin de séance, leurs questions et remarques n'ont pas le même statut que le récit. Lors des deuxième et troisième étapes de cette activité, en revanche, l'audition du témoignage est prise en compte comme une expérience à part entière et fait elle-même l'objet d'un récit. Les participantes et participants, en somme, endossent un rôle de témoins en exprimant leur propre subjectivité. Le fait d'aborder le format du témoignage de différents points de vue leur permet de l'appréhender de façon créative.

Par ailleurs, en proposant aux jeunes de s'approprier une partie d'un document existant pour en faire un élément de leur propre discours, on s'inscrit dans une pratique de la citation, du remix et plus globalement de l'inter-textualité qui est caractéristique d'Internet.

<sup>20</sup> Plusieurs organisations réalisent des programmes de collectes de témoignages et mettent une partie de leur fonds à la disposition du grand public

# Les écrits



**Cette catégorie regroupe l'ensemble des activités pédagogiques qui font appel à des lettres, des journaux ou des mémoires en lien avec une période historique donnée. Il peut s'agir :**

- d'exercices d'écriture, où les participants et participantes sont invités à faire preuve de créativité tout en respectant un cadre fourni par l'équipe (contraintes formelles, contexte historique, etc.) ;
- d'exercices d'analyse, où les participantes et participants travaillent sur des documents d'archives, par exemple des lettres de soldats ou des journaux de témoins.

L'usage des outils numériques facilite éventuellement la mise en œuvre de ces activités (grâce aux fonctionnalités des logiciels de traitement de texte, ou au caractère collaboratif de certains travaux en ligne), et permet également d'initier une réflexion sur le statut de l'écrit, hier et aujourd'hui : rédige-t-on un e-mail comme on rédige une lettre ? Rédige-t-on un blog comme on rédige un journal de bord ? Que restera-t-il de notre correspondance électronique dans 25, 50 ou 100 ans ?

Dans un contexte bi- ou trinational, un travail sur des documents écrits doit également tenir compte des questions linguistiques : la longueur et la difficulté des textes sont à adapter aux compétences des membres du groupe et, quand une traduction en direct est nécessaire, celle-ci ne doit pas mobiliser un temps trop important.

## Substitution

Certains exercices proposés depuis longtemps sur des supports analogiques peuvent désormais être proposés sur des supports numériques. Dans le domaine des animations linguistiques, il est possible de réaliser des abécédaires ou des associogrammes grâce aux outils dédiés aux remueménages (*brainstorming*) ou aux cartes mentales (*mind-mapping*). Un abécédaire est une liste de mots correspondant aux 26 lettres de l'alphabet, l'ensemble des entrées devant appartenir à un champ lexical donné. Par exemple, un abécédaire de la paix pourra être composé des mots *Armistice*, *Bienveillance*, *Coopération*, etc. Dans un associogramme, des mots-clés sont associés à un concept, un symbole ou un objet. Ces exercices permettent d'identifier les représentations relatives au thème de la rencontre qui sont présentes au sein du groupe

Dans ce cadre, le recours à l'informatique permet de mener des animations ludiques en présentiel comme en distanciel, tout en facilitant l'édition et le partage des résultats.



## Adaptation

La rédaction de textes, quel que soit le support choisi, repose sur les mêmes techniques et, par conséquent, les outils numériques n'apportent pas réellement de valeur ajoutée dans ce domaine. Cependant, chaque type d'écrit (SMS, message instantané, e-mail, etc.) induit un mode d'expression qui lui est propre, et qui peut enrichir un travail pédagogique sur le langage.

Certains formats numériques limitent la taille des textes à 140 ou 280 signes. Pourquoi ne pas proposer au groupe un exercice consistant à résumer un discours ou le récit d'un événement afin qu'il ne dépasse pas une certaine taille ? Si ce type de méthode s'apparente à un jeu, il développe également des compétences rédactionnelles, comme la capacité de résumer en deux ou trois phrases un texte complexe. Selon les connaissances linguistiques des participantes et participants, il peut être proposé dans la langue maternelle de chacune et chacun, ou dans la langue du pays partenaire.

Les nouvelles technologies de l'information et de la communication ont entraîné la création de nouveaux signes, comme les émoticônes ou *emojis*, qui orientent la lecture des textes comme pourraient le faire, lors d'une conversation orale, des gestes ou des expressions du visage. Cette innovation, à la frontière entre le verbal et le non-verbal, peut inspirer de nouvelles formes d'animation linguistique ou interculturelle.

## Modification

Les fonctionnalités offertes par certains programmes sont de nature à modifier l'appréhension des textes. Ainsi, les « nuages de mots » popularisés par Internet permettent de faire ressortir des termes qui apparaissent plusieurs fois dans un document ou dans un corpus de documents, la taille de chacun d'entre eux étant proportionnelle au nombre de ses occurrences.

Autre exemple : les mots-clés ou mots-clics (*hashtags*) peuvent être utilisés pour créer des liens entre différents textes, notamment lorsque leurs thèmes sont connexes. Bien sûr, la notion d'intertextualité existait avant l'essor des nouvelles technologies, mais celles-ci proposent des outils simples qui peuvent aider les jeunes à se familiariser avec les principes de la recherche historique, notamment avec le croisement des sources.

Le système wiki, souvent associé aux encyclopédies, ouvre à ce titre des perspectives intéressantes, car il permet la rédaction d'articles collaboratifs tout en proposant un historique des contributions ainsi que des pages de discussions associées.



## Redéfinition

De la même façon, le fonctionnement des réseaux sociaux a un impact sur la façon d'écrire de leurs utilisatrices et utilisateurs : le fait de pouvoir citer ou commenter la publication d'un tiers, ou celui de scinder un récit en plusieurs articles qui se succèdent sur un fil d'actualités modifient sensiblement le rapport au texte.

Lorsqu'il s'agit de la documentation d'une rencontre, les reportages et autres cahiers de voyage peuvent céder la place à des modèles plus interactifs où les jeunes contribuent à tour de rôle à une fresque narrative sans cesse enrichie par des commentaires. Lorsqu'il s'agit de l'étude d'un document d'archive, le passage d'un format à un autre (par exemple, le *Journal d'Anne Frank* selon les codes de tel ou tel réseau social) permet de questionner le processus d'écriture et de dresser – sans anachronisme – des ponts entre le passé et le présent.

Toutes les options sont envisageables, y compris le recours à l'uchronie<sup>21</sup> (par exemple : « Que ce serait-il passé si le Mur de Berlin n'était pas tombé ? ») à condition d'établir clairement une frontière entre l'Histoire et le *storytelling*. Le risque de confusion est d'autant plus grand que la fiction, sur Internet, entretient souvent des relations complexes avec la réalité : dans la plupart des cas, il ne s'agit pas d'inventer des événements ou des personnages imaginaires, mais de présenter des événements ou des personnages réels sous un jour avantageux ou désavantageux. Cette problématique peut être abordée avec les jeunes.

<sup>21</sup> Une uchronie est une fiction qui repose sur une modification du passé, souvent en lien avec un événement précis : que ce serait-il passé si la Révolution Française n'avait pas eu lieu ? Si l'Allemagne nazie avait gagné la Seconde Guerre mondiale ? Etc.



# Activité 1

## Émoticônes

**Objectif :**

acquérir du vocabulaire dans la langue du partenaire et aborder les émotions que provoque une confrontation avec l'histoire

**Format :**

présentiel ou distanciel

**Durée :**

30 minutes

**Matériel :**

ordinateurs, tablettes ou smartphones (1 par personne)

**Déroulement :**

**Préparation :** l'équipe sélectionne entre 5 et 7 citations relatives à un même thème (la paix, la guerre, la démocratie, etc.) ou à un même événement. Ces citations doivent, autant que possible, exprimer des points de vue différents.

**Première étape :** l'équipe présente au groupe les citations sélectionnées, ainsi qu'un choix d'émoticônes – symboles exprimant un sentiment, une émotion, etc. comme le *smiley* : 😊. Les émoticônes ne portent aucun nom, mais elles évoquent la joie, la tristesse, la colère, la surprise, le dégoût, etc. De façon individuelle, les participantes et participants sont invités à associer à chaque citation une ou plusieurs émoticônes. Il leur est également possible d'indiquer les émoticônes qui leur manquent (lorsqu'une émotion n'est représentée par aucun des symboles proposés).

**Deuxième étape :** l'équipe passe en revue l'ensemble des émoticônes associées à chaque citation. Celle qui apparaît le plus grand nombre de fois fait l'objet d'un autre exercice : celles et ceux qui l'ont choisie nomment l'émotion à laquelle elle se rapporte dans leur langue maternelle, puis expliquent pourquoi ils l'associent à la citation proposée.

**Troisième étape :** le groupe réalise un tableau dans lequel chaque émoticône figure en face d'une ou plusieurs émotions exprimée(s) dans les différentes langues présentes lors de la rencontre.

**Remarques :** cet exercice exploite le langage des émoticônes (parfois appelées *emoji* en référence à leur équivalent japonais) pour renouveler un classique de l'animation linguistique, qui consiste à mettre des mots sur des symboles ou d'autres éléments non-verbaux. Il est particulièrement indiqué dans le cadre de travaux relatifs à l'histoire et à la mémoire. En effet, que ces travaux portent sur des conflits ou sur des faits sociopolitiques, ils ont souvent une dimension émotionnelle qu'une approche purement cognitive a tendance à sous-estimer. En présentiel comme en distanciel, un exercice comme celui-ci permet de verbaliser la manière dont l'histoire « résonne » en chacune et chacun.



# Activité 2

## Écriture à huit mains

**Objectif :**

élaborer collectivement un texte littéraire en l'inscrivant dans un contexte historique

**Format :**

présentiel ou distanciel

**Durée :**

60 minutes

**Matériel :**

ordinateurs, tablettes ou smartphones (1 par personne)

**Déroulement :**

**Préparation :** l'équipe choisit un texte présentant un intérêt historique et en sélectionne un extrait d'une ou deux phrases.

**Première étape :** les jeunes sont répartis en petits groupes de 4 (mononationaux ou binationaux, selon leur degré de maîtrise de la langue du pays partenaire). Les membres de chaque petit groupe reçoivent l'extrait choisi par l'équipe et en proposent une suite en écrivant à tour de rôle de courts textes de 280 signes maximum sur un document collaboratif. La première contribution prolonge l'extrait. La deuxième contribution prolonge la première. La troisième contribution prolonge la deuxième, etc. Il est possible de faire travailler plusieurs groupes sur le même extrait. L'expression est libre, mais le récit doit être aussi réaliste que possible – et donc respecter le contexte historique dans lequel il s'inscrit.

**Deuxième étape :** chaque petit groupe présente aux autres le récit qu'il a élaboré. Si l'extrait choisi par l'équipe se prête à plusieurs interprétations, les histoires se sont peut-être développées dans des directions différentes. À ce stade, l'accent est mis sur la qualité littéraire des textes et sur l'originalité des idées plus que sur leur adéquation avec la réalité historique.

**Troisième étape :** à l'issue de la mise en commun des textes, la vraisemblance de chaque récit est examinée au regard de sources historiques (photos, frises, cartes, etc.) Lorsqu'une erreur ou un anachronisme est détecté, une alternative est proposée afin d'améliorer la proposition initiale. À la fin de ce travail de révision, l'ensemble des textes doit être crédible – même si les personnages ou les faits eux-mêmes sont imaginaires.

**Remarques :** il est conseillé de proposer cette activité plutôt en fin de rencontre, ou du moins après la visite d'un musée et/ou la consultation d'archives. De cette façon, tous les jeunes disposent d'un socle de connaissances que l'exercice permet de mobiliser activement.

Dans tous les cas, les corrections sont à apporter de façon bienveillante, comme des améliorations plus que comme des critiques.

# Les archives



L'étude de documents d'archives est un élément essentiel de la recherche historique. Le recours aux écrits et aux objets étant traité dans des catégories spécifiques, nous nous concentrerons ici sur les archives audio-visuelles : les dessins, les photos, les films, etc.

## **Selon le type d'activité, les participantes et participants peuvent être amenés à**

- produire des documents, donc élaborer eux-mêmes des contenus audio-visuels susceptibles d'être archivés ;
- consulter des documents (des originaux ou des copies) comme ceux que mettent à la disposition du grand public les musées ou les centres d'archives.

L'impact des outils numériques dans ce domaine est double : d'une part, en démocratisant les techniques de reproduction et d'édition du son et de l'image, ils favorisent la création de nouveaux contenus ; d'autre part, en rendant accessible via Internet un très grand nombre de ressources, ils améliorent l'accessibilité des archives (aujourd'hui, par exemple, des généalogistes ont la possibilité de consulter des registres paroissiaux du XVIII<sup>e</sup> siècle depuis leur salon).

Aborder ces mutations technologiques en les inscrivant dans une histoire permet de mieux appréhender la notion d'archive et de mieux comprendre comment notre rapport à l'information – et plus particulièrement à l'enregistrement et à la conservation des données – évolue au fil du temps. Que nous reste-t-il du passé ? Les archives dont nous disposons représentent-elles la réalité d'autrefois dans toute sa complexité ? Une sélection a-t-elle été opérée et, si oui, selon quels critères ? À titre d'exemple : si on étudie des films amateurs tournés en France ou en RFA à la fin des années 1960, on a sans doute un aperçu réaliste de la vie des propriétaires de caméra Super 8, c'est-à-dire d'une frange culturellement et économiquement privilégiée de la société<sup>22</sup>.

## **La création et la diffusion d'archives numériques soulèvent des questions spécifiques qui doivent être prises en compte :**

- des questions techniques, comme celle de la définition des images ou de la fréquence d'échantillonnage des sons. En quelques mots : la qualité d'un document, en règle générale, est proportionnelle au volume du fichier correspondant. Il est recommandé d'utiliser des documents de bonne qualité – d'éviter, par exemple, les photos floues et/ou pixélisées – tout en veillant ce que les fichiers ne soient pas trop volumineux, ce qui rendrait impossible leur envoi par e-mail ou interminable leur téléchargement depuis une plate-forme ;
- des questions juridiques, comme celle des droits d'utilisation. En effet, la mise en ligne d'une image ou d'un film sur Internet ne signifie pas nécessairement qu'ils sont libres de droits. Lorsque les droits sont réservés, des règles différentes s'appliquent selon le contexte d'utilisation (pédagogique, artistique, commercial, etc.) et selon le caractère plus ou moins public des résultats (diffusion au sein du groupe, auprès d'un public restreint, auprès d'un large public, etc.).

<sup>22</sup> Il est également probable que les sujets choisis témoignent de points de vue majoritairement masculins.



## Substitution

La numérisation de nombreuses archives permet d'élargir la palette des documents utilisables pour aborder une période donnée. En présentiel comme en distanciel, un fichier audio ou vidéo peut par exemple donner un aperçu de l'atmosphère d'une époque, par-delà les événements qui l'ont marquée – quelle musique on écoutait, sur quel ton et à quel rythme on parlait, etc. En facilitant l'accès aux archives pour le grand public, le numérique contribue à valoriser les « signaux faibles » de l'histoire, les détails du quotidien qui ne figurent pas dans les manuels scolaires mais permettent d'évoquer le passé d'une façon très vivante.

Il est à noter que des institutions comme les archives locales ou, en France, l'Institut National de l'Audiovisuel (INA) ou la *Bundesarchiv* en Allemagne développent depuis des années des outils pédagogiques permettant une exploitation originale de leurs fonds, ce qui peut être pour les équipes d'animation une source d'inspiration.

## Adaptation

Au format numérique, les documents d'archives s'affranchissent de leur support d'origine et, de ce fait, perdent en partie leur statut de reliques – dans le sens d'objets précieux, voire sacrés. Si on peut regretter les caractéristiques que le meilleur des scanners est incapable de reproduire (le poids, la texture, etc.), la désacralisation induite par la dématérialisation présente aussi des avantages. Ainsi, une carte postale ancienne que les jeunes oseraient à peine toucher de peur de la salir ou de l'abîmer devient source d'une activité créative sous la forme d'un fichier image qui peut être répliqué à l'identique un nombre incalculable de fois.

Si la notion d'original ne disparaît pas (il est important de savoir que le document source existe quelque part, dans la collection d'un musée ou d'un centre d'archives), la multiplication des copies facilite l'accès aux archives et leur intégration totale ou partielle dans des travaux personnels – une affiche, un exposé, etc.



## Modification

Les outils numériques ne permettent pas seulement de reproduire les images et les sons. Ils permettent de les éditer, de les modifier, de les filtrer et de les augmenter (par le retranchement ou l'ajout de certains éléments), de façon simple et intuitive.

Cette possibilité d'intervenir directement sur des documents (qu'ils soient anciens ou récents) peut donner lieu à des activités pédagogiques fondées sur une appropriation active des contenus. Dans un environnement numérique où le recyclage et le remix sont des pratiques courantes, cette démarche permet d'aborder les questions de l'authenticité et de la traçabilité des documents. Il va sans dire que, dans ce type d'exercice, le choix des sujets a son importance : toutes les archives ne se prêtent pas de la même façon au détournement ou à la falsification, même à des fins pédagogiques.

## Redéfinition

La plupart des archives numériques – à l'exception des plus récentes d'entre elles – sont en réalité des archives analogiques qui ont fait l'objet d'une numérisation. Toutefois, les nouvelles technologies permettent aujourd'hui de recourir à des formats inédits. Si un fichier audio ou vidéo ne diffère pas fondamentalement d'un enregistrement sur bande ou sur pellicule, d'autres types de fichiers sont sans équivalent. Il est question, par exemple, de documents utilisant la modélisation 3D, ou encore de documents proposant une structure non-linéaire (menu, arborescence, etc.).

Il peut être également intéressant de proposer une approche réflexive en faisant de la culture numérique elle-même un objet d'histoire. Si on considère qu'Internet a été popularisé dans les pays industrialisés au cours des années 1990, un recul d'environ 30 ans permet aujourd'hui de mesurer l'évolution du matériel et des contenus. Il suffit de consulter une page Internet publiée 15 ans plus tôt pour se rendre compte qu'une mise en page ou une charte graphique se démodent en quelques années.

Enfin, par-delà la dimension esthétique, il est instructif de comparer le nombre de sites disponibles au début du XXI<sup>e</sup> siècle et aujourd'hui sur Internet. En vingt ans, il a plus ou moins été multiplié par 1 000, ce qui implique nécessairement un changement du rapport à l'information et à la connaissance.



# Activité 1

## Actualités d'hier et d'aujourd'hui

**Objectif :**

comparer la forme et le fond d'un contenu médiatique à deux époques différentes

**Format :**

présentiel

**Durée :**

1 heure 40

**Matériel :**

ordinateurs, tablettes ou smartphones  
(1 par groupe)

**Déroulement :**

**Préparation :** l'équipe sélectionne un document audio ou audio-visuel contemporain (un journal télévisé ou une émission radiophonique) et un document équivalent datant d'une période historique donnée (par exemple une séquence d'actualités cinématographiques des années 1930).

**Première étape :** les participantes et participants sont répartis en petits groupes binationaux de 4 à 6 personnes. Dans un premier temps, ils prennent connaissance des deux documents (en s'expliquant ou en se traduisant mutuellement le texte si nécessaire). Dans un second temps, ils les comparent tant sur la forme (noir et blanc ou couleur, utilisation d'une voix off, musique d'accompagnement, etc.) que sur le fond (discours sous-jacents, références culturelles, rapports hommes-femmes, etc.)

**Deuxième étape :** à partir des résultats obtenus à la fin de la première étape, chaque petit groupe réalise une nouvelle version du document ancien en appliquant les codes du document récent. Les outils numériques (caméras, smartphones, ordinateurs, etc.) doivent leur permettre d'enregistrer et d'éditer en 1 h une séquence de quelques minutes. Il est également possible de faire réaliser aux petits groupes une nouvelle version du document récent en appliquant les codes du document ancien, mais le « vieillissement » du son et de l'image demande peut-être davantage d'équipement ou de compétences.

**Troisième étape :** chaque petit groupe montre aux autres le produit de son travail et, si nécessaire, justifie ses choix.

**Remarques :** selon le public cible et le thème de la rencontre, le sujet des documents peut être un conflit militaire, un événement politique ou, sur un mode plus léger, un événement culturel ou sportif. Il est toujours intéressant de voir comment, par exemple, l'histoire et la politique peuvent être présentes en sous-texte ou en arrière-plan d'un match de football : si deux équipes nationales s'affrontent, comment les deux pays sont-ils évoqués dans les commentaires ? Le match réunit-il des pays qui ont été en guerre ? L'un des deux pays a-t-il disparu en tant qu'entité politique (RDA, Yougoslavie, URSS) ? Quelle est la composition de chaque équipe (noms et prénoms des joueurs, apparence physique, diversité culturelle ou ethnique, etc.) ?

Des sites dédiés permettent de visionner des journaux télévisés français et allemands plus ou moins anciens.

# Activité 2

## Le jeu des mèmes<sup>23</sup>

### Objectif :

aborder un document d'archives en utilisant les codes d'Internet

### Format :

présentiel ou distanciel

### Durée :

1 heure

### Matériel :

ordinateurs, tablettes ou smartphones (1 par personne ou par groupe)

### Déroulement :

**Préparation :** l'équipe sélectionne une ou plusieurs images emblématiques d'une période historique donnée – de celles qu'on trouve dans les manuels d'histoire de collège ou de lycée. Il est préférable d'éviter les images représentant des scènes tragiques comme des conflits ou des génocides qui pourraient ensuite provoquer une autocensure au sein du groupe.

**Première étape :** l'équipe définit avec le groupe la notion de « mème » telle qu'elle est utilisée sur Internet. Les participants et participantes sont invités à en donner une définition et à en proposer plusieurs exemples. Il est à noter que de nombreux mèmes reposent sur des références culturelles largement partagées (La Joconde, un extrait de *Star Wars*, la pochette d'*Abbey Road*, etc.), souvent détournées pour faire écho à l'actualité immédiate.

**Deuxième étape :** les jeunes se répartissent en petits groupes bi- ou trinationaux de 4 personnes et reçoivent une des images sélectionnées par l'équipe. D'abord, ils en prennent connaissance et partagent ce qu'elle leur évoque : la connaissaient-ils déjà ? Que représente-t-elle ? Sa signification est-elle différente selon le contexte culturel ? Ensuite, à la lumière des exemples mentionnés lors de la première étape, ils essaient d'imaginer comment cette image pourrait devenir un mème, en envisageant plusieurs stratégies : l'ajout d'un commentaire, la réalisation d'un montage, l'introduction d'un anachronisme dans le but de créer une distance poétique ou humoristique, etc. L'idée qui recueille le plus de suffrage est enfin réalisée sur un smartphone, une tablette ou un ordinateur – grâce à une application ou à un logiciel permettant d'ajouter un élément, d'isoler un détail, de copier, de couper, de coller, etc.

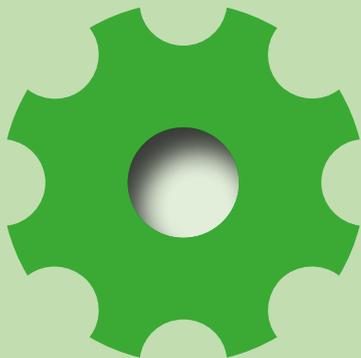
**Troisième étape :** les mèmes réalisés par chaque petit groupe sont partagés au sein du grand groupe. Il est possible, lorsque plusieurs petits groupes ont travaillé à partir de la même image, de comparer leurs productions. Sous certaines conditions (respect des droits d'utilisation, respect des lois encadrant la liberté d'expression, etc.), les mèmes peuvent être ensuite diffusés auprès d'un public plus large.

**Remarques :** si la notion de mème est ici associée au fonctionnement d'Internet et en particulier à la viralité de certains contenus, elle permet d'aborder plus largement des questions relatives à la mémoire collective. Le mécanisme qui fait d'une photo ou d'une vidéo un « lieu commun » éclaire la façon dont se construisent nos représentations du monde. Dans un contexte interculturel, il est également intéressant de comparer les connotations d'une même image dans différents pays.

La proposition de détourner une image pour faire rire ou pour transmettre un message est aussi l'occasion d'aborder avec les jeunes la question de la liberté d'expression. S'il est évident que tout discours raciste, antisémite, sexiste, homophobe, etc. doit être proscrit, la définition du « bon goût », par exemple, est très subjective et peut donner lieu à des débats passionnants.

<sup>23</sup> Un mème est une image, une animation ou une vidéo diffusée par un grand nombre d'internautes, notamment par le biais des réseaux sociaux.

# Les objets



Les objets ne sont pas en tant que tels les supports d'un discours. En revanche, leur usage dans un lieu et/ou à une époque donnés permet de mieux appréhender le contexte historique dans lequel ils s'inscrivent. C'est ainsi que les effets d'un soldat de 14-18 nous éclairent sur la vie quotidienne dans les tranchées. Par ailleurs, avec le temps, les objets acquièrent souvent une valeur symbolique qui en font les supports d'une mémoire chargée d'émotions : à l'échelle individuelle, un jouet évoquera une période de l'enfance, tandis qu'à l'échelle collective, un disque vinyle rappellera les années 1960 ou 1970. C'est la raison pour laquelle ils tiennent une place importante dans le travail de médiation, notamment dans les musées, les mémoriaux et autres historiques.

L'usage des outils numériques dans ce domaine représente un défi. En effet, les smartphones et les ordinateurs ne permettent, en règle générale, que de travailler avec des représentations d'objets (photos, dessins, etc.) – à moins d'interroger le statut d'objet des smartphones et des ordinateurs eux-mêmes. Chaque dispositif technique présente des avantages et des inconvénients, et il est important d'interroger sans *a priori* ceux qu'offre le numérique. Que fait-il perdre ? Que fait-il gagner ?

## Substitution

Il est possible de mener des activités faisant intervenir des objets physiques en leur substituant des fichiers numériques. En présentiel, un objet personnel peut ainsi, dans le cadre d'une activité de brise-glace, être remplacé par une photographie (ce qui peut, au passage, permettre d'intégrer des objets qui auraient été trop précieux ou trop volumineux pour être apportés sur le lieu de la rencontre). En distanciel, le même objet peut être placé devant la caméra d'un ordinateur dans le cadre d'une visioconférence (si possible sous plusieurs angles).

C'est en vertu de ce principe qu'un nombre croissant de musées et de mémoriaux proposent en ligne des visites virtuelles d'une partie ou de la totalité de leurs expositions. La plupart du temps, un programme permet d'explorer un panorama à 360° et de se déplacer dans toutes les directions à l'aide d'un clavier ou d'un écran tactile. D'autres institutions, elles, se contentent de présenter leur collection sous la forme d'un simple diaporama.

Certes, comme dans le cas des archives, la perte de la matérialité a des aspects négatifs : l'objet personnel ne peut pas être senti, touché, soupesé, etc. Quant à l'objet muséal, il perd de la valeur que lui conférait son authenticité. Toutefois, ces aspects négatifs doivent être relativisés. D'une part, de nombreux musées proposent des fac-similés (par exemple lorsque les originaux sont trop fragiles pour être exposés). D'autre part, lorsque des objets de petite taille sont placés dans une vitrine, on ne peut pas mieux les voir ni plus les toucher que lorsque leur image s'affiche sur un écran.



## Adaptation

Le recours aux outils numériques permet par ailleurs de développer de nouvelles approches. Dans un musée, le public ne se confronte aux objets que durant le temps de la visite et il n'en garde souvent qu'un souvenir vague, une impression fugace – surtout lorsque l'exposition est pléthorique. L'image numérique, elle, qu'elle ait été captée sur place ou qu'elle provienne d'un site Internet, peut être conservée pendant un temps indéterminé. Elle peut être consultée à différents moments (sous forme synchrone, le jour de l'activité, ou sous forme asynchrone, un jour ou une semaine plus tard) ; elle peut être étudiée en détail, à l'aide de la fonction « zoom » ; elle peut être dupliquée, etc.

## Modification

Il est possible d'associer à un objet donné des fichiers multimédias permettant de le contextualiser, mais aussi d'agencer plusieurs de ces objets « augmentés » dans le cadre d'une exposition virtuelle. Le fait d'utiliser des images numériques permet en effet aux jeunes de se livrer eux-mêmes à un travail muséographique. L'équipe les invite à élaborer pour leurs pairs des parcours pédagogiques qui ne se limitent pas à une simple accumulation d'objets mais racontent une histoire. Il leur est possible de procéder de façon thématique ou chronologique, de choisir comme fil conducteur un destin individuel, d'éveiller la curiosité en montrant d'abord les objets sans titre ni légende avant de les « faire parler ».

Ce type d'activité ne nécessite pas un matériel ni des compétences particulières. Un diaporama<sup>24</sup> suffit à l'élaboration d'une exposition virtuelle, dans la mesure où c'est la façon d'organiser les objets en différentes catégories ou « salles » et l'ordre dans lequel ils sont présentés aux visiteuses et visiteurs qui sont ici déterminants.

<sup>24</sup> Ou, pour les plus ambitieux, un programme de présentation virtuelle.



## Redéfinition

Deux axes de travail permettent d'envisager un travail sur les objets, spécifique aux outils numériques.

Premièrement, il est possible de travailler sur des objets virtuels – dans le sens où ils ne sont pas la reproduction photographique d'objets réels, et qu'il n'existe que sous la forme d'un ensemble de pixels. Cette approche est intéressante lorsque, par exemple, un objet a disparu sous sa forme originale et doit être reconstitué. Le recours à la réalité virtuelle permet aussi, lorsqu'elle fait l'objet d'un accompagnement scientifique, de replacer les objets dans un décor d'époque là où, dans un musée, il est isolé, pour ne pas dire orphelin. Lorsque le savoir-faire des jeunes le permet, il est même bienvenu de leur faire réaliser eux-mêmes des objets grâce à des logiciels d'édition en 2D ou en 3D.

Deuxièmement, il est possible de travailler sur la dimension historique des objets technologiques. Le smartphone, la tablette ou l'ordinateur ne sont pas que les supports de tel ou tel contenu. Ce sont aussi des machines qui, dans l'histoire de l'information et de la communication, succèdent à d'autres machines : le fax, le Minitel, le télégraphe, etc. Le fait de les inscrire dans une temporalité invite à réfléchir à la manière dont notre rapport aux objets influe sur notre rapport aux contenus, de l'apparition des appareils portables à la transmission instantanée des messages.

Par ailleurs, malgré le phénomène d'obsolescence qui raccourcit le cycle de vie de ce type d'objets, il peut être intéressant de questionner la dimension mémorielle des relations que nous entretenons avec eux : certains d'entre nous ne conservent-ils pas des appareils hors d'usage, simplement parce qu'ils ont été les témoins – voire les acteurs – d'épisodes importants de notre vie ?



# Activité 1

## Le musée augmenté

**Objectif :**

explorer de façon active la collection d'un musée et enrichir certaines de ses pièces de contenus multimédias

**Format :**

présentiel

**Durée :**

1 heure 40

**Matériel :**

ordinateurs, tablettes ou smartphones (1 par personne)

**Déroulement :**

**Première étape :** chaque participante ou participant visite de façon autonome l'exposition permanente d'un musée (d'un mémorial, d'un historial, etc.) et choisit un objet sur lequel elle/il aurait envie de travailler, soit parce qu'il lui semble évocateur, soit parce qu'il lui paraît insolite, mais dans tous les cas parce qu'il stimule son imagination. L'objet et sa notice sont pris en photo<sup>25</sup>.

**Deuxième étape :** dans une salle de travail, les jeunes forment des petits groupes bi- ou trinationaux de 4 à 6 personnes. Au sein de chaque petit groupe, ils se présentent mutuellement les objets qu'ils ont choisis, leur nature et leur histoire, en expliquant ce qui a motivé ce choix.

**Troisième étape :** chaque petit groupe sélectionne un des objets présentés en son sein et recherche sur Internet des documents annexes (photos, vidéos, sons, etc.) permettant de le contextualiser. Selon le matériel disponible, il est envisageable de créer de nouveaux documents – par exemple d'enregistrer une ambiance sonore adaptée à l'objet.

**Quatrième étape :** les résultats des travaux en petits groupes sont partagés en grand groupe.

**Remarques :** cet exercice permet aux jeunes de s'approprier un objet muséal, tout en découvrant de façon concrète la thématique abordée lors de la rencontre. Un objet de la vie quotidienne en RDA, par exemple, est potentiellement plus évocateur qu'un simple rappel des événements politiques de la période 1949-1990.

<sup>25</sup> L'équipe aura pris soin, en amont de l'activité, de vérifier que les photos sont autorisées ou qu'une autorisation exceptionnelle peut être accordée.



# Activité 2

## Les vestiges du présent

**Objectif :**

interroger la transmission de l'histoire et de la mémoire par l'intermédiaire des objets

**Format :**

distanciel

**Durée :**

1 heure

**Matériel :**

ordinateurs, tablettes ou smartphones  
(1 par personne)

**Déroulement :**

**Première étape :** le groupe se réunit en visioconférence. L'équipe propose de réaliser une capsule temporelle à destination des petits-enfants des participantes et participants quand ils auront le même âge qu'eux – soit dans environ 50 ans, si on fixe à une moyenne de 25 ans l'écart entre deux générations.

**Deuxième étape :** chaque jeune reçoit la mission de trouver dans sa chambre ou dans son logement un objet ou plusieurs objets représentatifs de l'époque contemporaine, soit parce qu'ils témoignent d'un mode de vie particulier, soit parce qu'ils illustrent une certaine actualité sociale, culturelle ou politique (pendant la pandémie, par exemple, il pourrait s'agir d'un masque).

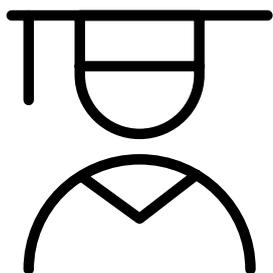
**Troisième étape :** chaque personne présente son ou ses objets en imaginant que, 50 ans plus tard, ce sont devenus des pièces de collections et qu'à leur valeur économique s'est ajoutée une valeur symbolique. Cette présentation peut avoir une dimension ludique, voire théâtrale.

**Quatrième étape :** à l'aide d'un programme consacré aux cartes mentales ou aux remue-méninges, le groupe est invité à imaginer à quoi ressemblera un musée en N+50. L'enjeu de cet exercice est double : d'une part, imaginer le regard que les générations suivantes porteront sur notre présent (peut-être trouveront-ils exotique, admirable ou révoltant ce que nous admettons aujourd'hui comme normal) ; d'autre part, imaginer les techniques de médiation historique du futur, dans un contexte où les mutations tendent à s'accélérer (peut-être les visites de musées n'existeront-elles plus que sous une forme virtuelle, à moins qu'un usage excessif des nouvelles technologies ait conduit entretemps à leur abandon, selon la perspective utopique/dystopique dans laquelle on se place).

**Remarques :** comme toute activité invitant à se projeter dans l'avenir, ces « vestiges du présent » permettent d'aborder les désirs et les craintes des jeunes, ce qui peut être le point de départ d'une réflexion politique, à l'échelle nationale et internationale. Dans quelle direction voulons-nous collectivement aller et, pour cela, quelles sont les actions à mener dès maintenant ?

# Annexe

## Liste indicative d'outils numériques



### Écriture collaborative

Framapad : <https://framapad.org>  
Etherpad : <https://etherpad.org>  
GoogleDocs : <https://docs.google.com>  
Zumpad : <https://zumpad.zum.de>  
Edupad : <https://edupad.ch>  
la digitale : <https://ladigitale.dev/>

### Conception collaborative

Padlet : <https://padlet.com>  
Trello : <https://trello.com>  
Miro : <https://miro.com>  
Canva : <https://www.canva.com>

### Visualisation d'idées

Mindmeister : <https://www.mindmeister.com>  
Popplet : <https://www.popplet.com>

### Sondages, questionnaires et évaluation

Mentimeter : <https://www.mentimeter.com>  
Kahoot : <https://kahoot.com>  
Framaforms : <https://framaforms.org>  
i-EVAL : <https://i-eval.eu>

### Prise de rendez-vous

Framadate : <https://framadate.org>  
Doodle : <https://doodle.com>  
Nuudel : <https://nuudel.digitalcourage.de>

### Visioconférence

Jitsi : <https://meet.jit.si>  
Big Blue Button : <https://bigbluebutton.org>  
Zoom : <https://zoom.us>  
Webex : <https://www.webex.com>  
Whereby : <https://whereby.com>  
Skype : <https://www.skype.com>  
Teams : <https://www.microsoft.com/fr-fr/microsoft-teams/group-chat-software>

## Plates-formes de rencontres et formations internationales en ligne

Tele-Tandem plaTTform.e : <https://www.tele-tandem.net>

FriDA : <https://frida.ofaj.org/>

DINA.international : <https://dina.international/>

## Création de guides interactifs

Actionbound : <https://en.actionbound.com>

## Création de cartes virtuelles

Openstreetmaps : <https://www.openstreetmap.org>

Google Maps : <https://www.google.com/maps>

Padlet : <https://padlet.com>

Cartorik: [cartorik.ofaj.org](http://cartorik.ofaj.org)

## Construction de bâtiments

Minecraft : <https://www.minecraft.net>

Minetest : <https://www.minetest.net>

# Sitothèque sélective

## Participation et innovation sociale

Rapport de l'INJEP (Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire) sur l'éducation populaire à l'ère du numérique :

<https://injep.fr/publication/education-populaire-a-lere-du-numerique>

Site de la Croix-Rouge allemande proposant une liste d'outils et de programmes pouvant être mis au service de l'innovation sociale :

<https://drk-wohlfahrt.de/unsere-themen/soziale-innovation-digitalisierung/werkzeuge.html>

## Outils numériques et rencontres internationales

Catalogue des publications numériques de l'Office franco-allemand pour la jeunesse :

<https://www.ofaj.org/ressources.html?category%5B%5D=133>

Page de l'Office germano-polonais pour la Jeunesse consacrée aux rencontres en ligne :

<https://dpjw.org/szenarien-fur-online-austauschprojekte>

Page du *Fachkräfteportal der Kinder- und Jugendhilfe* consacrée à la mobilité et à l'apprentissage interculturel au format numérique :

<https://jugendhilfeportal.de/artikel/digitale-mobilitaet-interkulturelles-lernen-im-online-modus>

Exemple de projet européen autour des outils numériques, piloté par l'*Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt* e.V. :

<https://digitalsuperpowersblog.wordpress.com/>

Ressources de l'IJAB (Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.) sur le thème des outils numériques dans les échanges internationaux de jeunes :

<https://ijab.de/projekte/digitale-internationale-jugendarbeit/aktuelle-beitraege-zu-digitaler-internationale-jugendarbeit>

<https://ijab.de/bestellservice/meet-join-connect>

<https://ijab.de/bestellservice/sprachanimation-im-digitalen-raum>

## **Outils numériques et histoire/mémoire**

Page de la Fondation EVZ (Erinnerung, Verantwortung, Zukunft) sur le thème du travail de mémoire au format numérique :

<https://www.stiftung-evz.de/was-wir-foerdern/handlungsfelder-cluster/bilden-in-digitalen-lernraeumen/digital-memory>

Page de la Fondation *Digitale Spielkultur* dédiée au travail de mémoire à travers les jeux vidéo :

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/initiative-erinnern-mit-games>

## **Divers**

Page de présentation du modèle SAMR :

<https://ecolebranchee.com/le-modele-samr-une-referance-pour-lintegration-reellement-pedagogique-des-tic-en-classe>