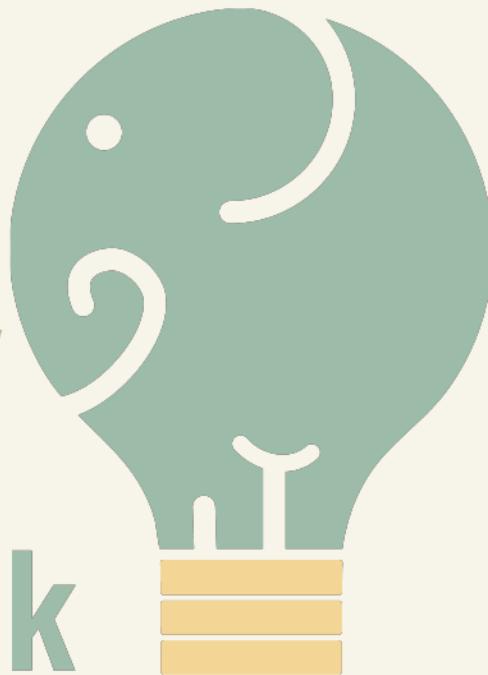


**RESPONSIBLE  
YOUTH  
THROUGH  
MEDIA LITERACY  
EDUCATION**

**YouTHink**



Project No 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256

## RÉSUMÉ DU RAPPORT

**Perspectives sur l'éducation aux médias :  
Principales conclusions des ateliers créatifs  
et des sondages interactifs**

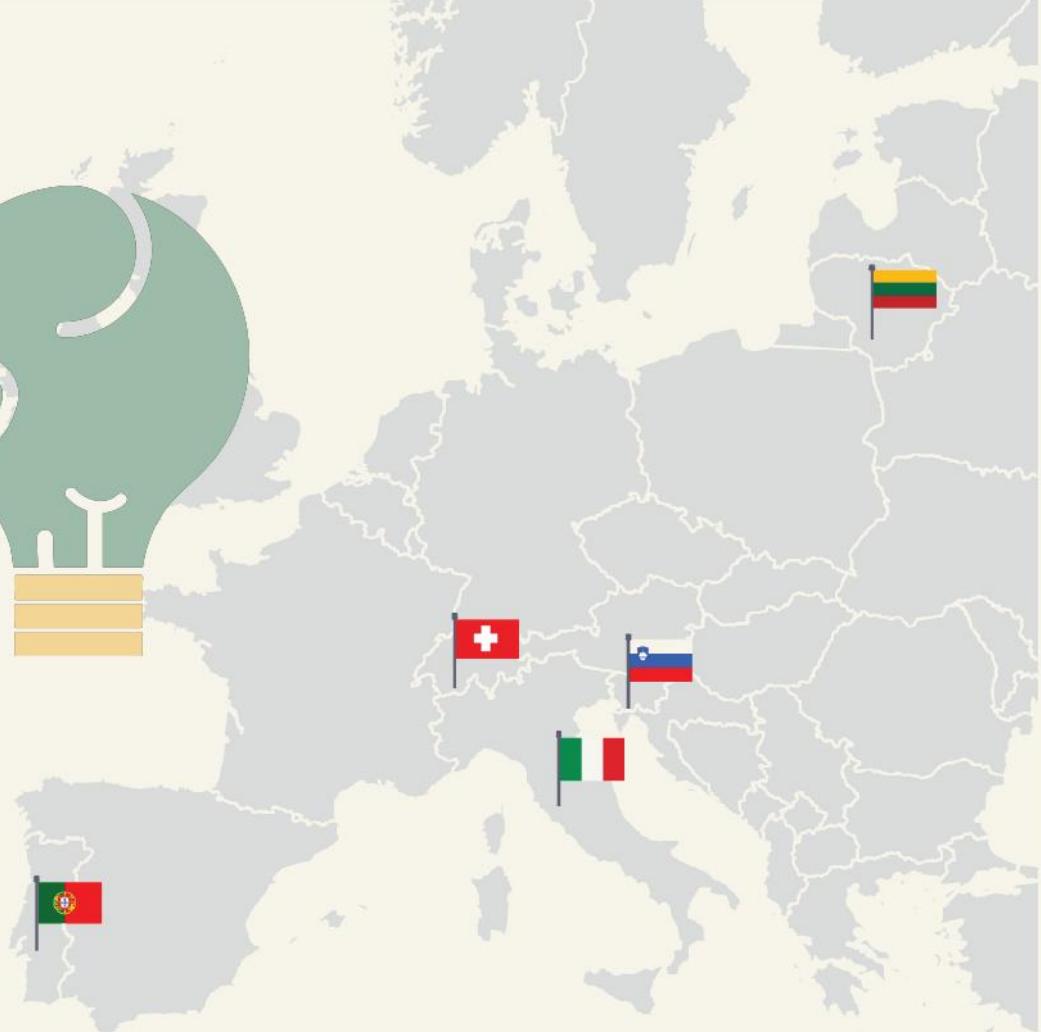
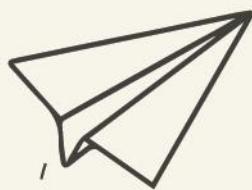
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Funded by  
the European Union

**RESPONSIBLE  
YOUTH  
THROUGH  
MEDIA LITERACY  
EDUCATION**

**YouTHink**



**Work Package 2 Training Combo Development**  
**Deliverable W2/A4 Report**  
**Leader of WP2 Rural Internet Access Points Association**

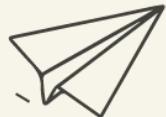


**Responsible Youth through Media Literacy Education funded by Erasmus+ Project**  
**Training Combo development under the Creative Commons licence CC BY-NC-SA**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



**Funded by  
the European Union**



Ce document fournit un résumé du rapport **Perspectives sur l'Éducation aux Médias : Principales conclusions des Ateliers Créatifs et des Sondages Interactifs** mené dans le cadre du projet Jeunesse Responsable à travers l'Éducation aux Médias (YouTHink) entre janvier et mars 2025. Le rapport rassemble les perspectives de professionnels interdisciplinaires concernant l'éducation aux médias et explore comment les jeunes utilisent les médias numériques et les défis auxquels ils sont confrontés en ligne.

Le projet YouTHink, d'une durée de 26 mois, vise à équiper les jeunes âgés de 14 à 19 ans de compétences en pensée critique pour l'environnement des médias numériques grâce à un contenu de programme qui intègre des méthodes d'apprentissage innovantes, des technologies numériques et des éléments ludiques. Le projet est mis en œuvre en Lituanie, en Italie, au Portugal, en Slovénie et en Suisse.

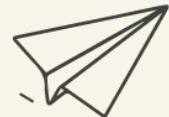
[La version complète du rapport en anglais peut être trouvée...](#)

## KEY FINDINGS FROM CREATIVE WORKSHOPS

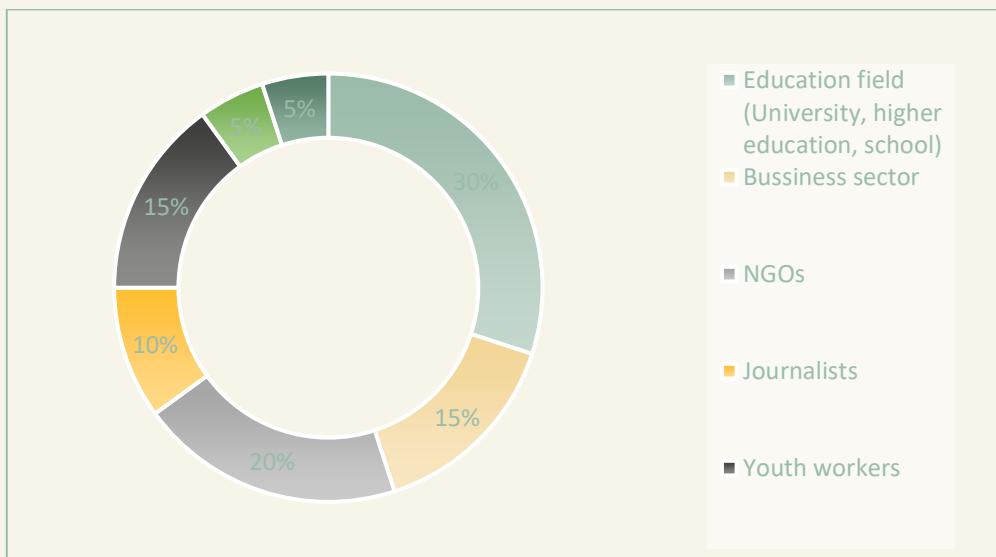
Les ateliers créatifs (AC) ont été un élément crucial de cette recherche, organisés dans les cinq pays partenaires entre janvier et mars 2025. L'objectif principal des AC était de recueillir les opinions et les idées des professionnels sur l'éducation aux médias et sur la manière d'impliquer les jeunes dans ce processus. Les participants ont discuté des défis, partagé les meilleures pratiques, exploré des solutions innovantes, des méthodes et des outils pour engager les jeunes dans l'éducation aux médias. Les discussions ont suivi un guide structuré avec des questions classées en quatre domaines thématiques : **1) Tendances et défis récents ; 2) besoins et attentes des jeunes ; 3) méthodes et outils innovants ; 4) impact de l'IA sur la pensée critique.** Les perspectives de ces ateliers ont aidé à définir des sujets pertinents pour les matériaux de formation..



Photos des AC en Italie et en Lituanie



Un total de 40 professionnels interdisciplinaires ont participé aux cinq AC. Les groupes de participants étaient divers, incluant des hommes et des femmes de divers domaines tels que l'éducation, les affaires, les médias, les ONG et le travail avec les jeunes. Cette hétérogénéité a été intentionnellement recherchée pour enrichir les discussions et générer une plus large gamme d'idées pour l'éducation aux médias parmi les jeunes.



Graphique No.1 Profil des participants aux AC

## Défis et problèmes

L'analyse des discussions des AC dans cinq pays européens a révélé des expériences et des défis similaires dans le domaine de l'éducation aux médias, avec quelques nuances spécifiques à chaque pays. Les participants ont universellement reconnu l'importance significative de l'éducation aux médias dans le monde numérique d'aujourd'hui, la considérant comme une compétence clé pour les jeunes. Ils ont également convenu que l'éducation aux médias fait face à de nombreux défis et tendances, allant des technologies en rapide évolution, y compris l'IA, au volume croissant de désinformation.

L'un des défis centraux discutés était la difficulté d'identifier des sources fiables dans le vaste espace d'information. Les autorités traditionnelles, telles que les scientifiques et les experts, ne garantissent plus la confiance du public, conduisant à un « niveling de l'expertise » où les individus s'appuient de plus en plus sur des opinions personnelles ou le contenu des médias sociaux. Le professeur associé PhD Vincas Grigas de l'Université de Vilnius a souligné que, malgré la compréhension de la manipulation des algorithmes sur des plateformes comme TikTok et Facebook, les gens choisissent consciemment les informations de ces canaux parce que c'est « plus facile » ou « plus agréable », où les avantages immédiats l'emportent sur les éventuels préjudices.

Au-delà de la simple information, l'importance des attitudes de valeur dans le comportement responsable a été soulignée. La connaissance seule ne conduit pas toujours à des actions responsables si les avantages immédiats sont prioritaires par rapport aux conséquences à long terme, posant un défi pour l'éducation de cultiver à la fois la connaissance et le comportement basé sur les valeurs chez les jeunes. Les participants ont noté un



changement significatif dans les habitudes de lecture et d'écriture, la compréhension de l'auteur et l'utilisation éthique de l'information. Il y a un manque croissant de lecture et d'analyse en profondeur, et le concept d'auteur diminue dans l'espace numérique, où les individus ne considèrent souvent pas le créateur ou l'utilisation éthique de l'information.

Les éditeurs et les professionnels de l'information sont préoccupés par une culture de consommation superficielle qui modifie la perception et l'utilisation de l'information à tous les niveaux. Ces changements indiquent que la littératie médiatique doit s'étendre au-delà des compétences techniques à une relation plus profonde et réfléchie avec l'information, son origine, sa forme et son impact.

Un autre défi significatif dans l'éducation aux médias est sa concentration fréquente sur des compétences spécifiques tout en négligeant une compréhension holistique de l'écosystème médiatique. Le Dr Vincas Grigas a soutenu que souvent seuls des « conseils » sont fournis au lieu d'une analyse plus approfondie, ne traitant pas des schémas réels et récurrents de l'utilisation de l'information dans les activités quotidiennes. Il a insisté sur le fait que le fondement de la littératie médiatique devrait être la capacité à saisir des situations et à s'adapter aux contextes médiatiques changeants, nécessitant une compréhension holistique allant du message et de la source à la pratique sociale. Valentina Brilli de l'Académie Internationale des Subventions Européennes en Italie a fait écho à cela, déclarant que le vrai problème est l'absence d'une méthode pour naviguer dans la vaste information, et qu'une approche éducative est nécessaire pour promouvoir l'empathie et la responsabilité au-delà des compétences techniques. Par conséquent, une compréhension générale du fonctionnement des médias est essentielle, englobant toute la chaîne d'information : formation du message, source, environnement technique et social, objectif et impact.

Un défi crucial identifié dans toutes les discussions était le manque de pensée critique et d'évaluation des sources. De nombreuses personnes acceptent les informations sur la base d'émotions plutôt que de faits, facilitant la propagation rapide d'informations fausses ou manipulatrices et influençant l'opinion publique. Il a été noté un manque d'encouragement pour les jeunes à analyser de manière critique les informations et à évaluer de manière indépendante la fiabilité des sources et à distinguer les faits des opinions.

Paulius Andruskevicius, un conférencier en littératie médiatique de Lituanie, a souligné un problème fondamental de la société de l'information : un manque de responsabilité personnelle. Il a déclaré que les gens se « cachent souvent derrière une responsabilité collective » lorsqu'ils diffusent des messages en ligne sans se sentir responsables, en particulier sur les réseaux sociaux où les opinions sont exprimées rapidement, émotionnellement et souvent sans arguments. Andruskevicius a également observé une perte sociétale de « l'habitude de discuter » où les différences sont perçues comme une opposition plutôt qu'une invitation au dialogue. Il a souligné qu'une tâche clé de la littératie médiatique est de développer des compétences de discussion argumentative, libres d'émotion et de manipulation. Il a insisté sur la responsabilité personnelle pour chaque message écrit et lu, la liant à la pensée critique — la capacité de résister à la pression de la foule et de soutenir sa propre position avec des arguments.

Les participants aux ateliers ont également pointé la frontière floue entre les mondes virtuel et physique pour la jeunesse moderne. Des études récentes montrent que les jeunes ne distinguent plus clairement ces sphères, l'espace virtuel devenant une partie naturelle de la



vie quotidienne, influençant le comportement et les choix. Cette tendance signifie que la littératie médiatique doit englober les deux sphères, incluant non seulement les compétences technologiques mais aussi la compréhension de la manière dont le contenu virtuel affecte les valeurs réelles, la perception de soi et les choix. Enfin, il y a eu un accord général sur le besoin accru de sensibiliser non seulement les jeunes mais aussi leurs parents, qui établissent des règles pour la consommation des médias, et les professionnels qui interagissent régulièrement avec les jeunes, comme les enseignants et les travailleurs de jeunesse.

## 1. RECOMMANDATIONS

- Cultiver une compréhension holistique du paysage médiatique et de son fonctionnement. L'éducation aux médias doit aller au-delà de l'enseignement de compétences techniques spécifiques ou de la fourniture de simples « conseils ». Au lieu de cela, elle doit favoriser une compréhension plus profonde et réfléchie du fonctionnement de toute la chaîne d'information.
- L'éducation devrait encourager activement les jeunes à analyser les informations de manière critique plutôt que de les accepter sur la base d'émotions.
- Favoriser un sens de la responsabilité personnelle pour le contenu que les jeunes créent et partagent.
- Intégrer la compréhension du flou des lignes entre les mondes virtuel et physique.

## Besoins et attentes des jeunes et méthodes innovantes

Les discussions ont constamment reflété l'intégration profonde des technologies numériques dans la vie des jeunes, façonnant leur communication, leur apprentissage, leur divertissement et leurs interactions sociales, ainsi que leur pensée, leur évaluation de l'information et la formation de leurs valeurs. Bien que la connectivité numérique offre des opportunités, elle présente également le risque que les jeunes soient submergés par l'information sans la méthodologie pour la traiter et l'analyser de manière critique. Ils se contentent souvent de contenu accessible ou populaire sans en questionner l'exactitude.

Une observation significative était que les jeunes sous-estiment souvent la valeur de la littératie médiatique, l'assimilant à tort à la familiarité technologique. Par conséquent, les participants ont convenu que l'éducation à la littératie médiatique devrait aller au-delà des conseils rapides ou des instructions de base pour l'utilisation de la technologie et plutôt favoriser une compréhension approfondie du paysage médiatique et de l'importance de l'évaluation précise. Laura Vecerkauskaite du Centre pour l'Emploi des Jeunes de Druskininkai en Lituanie a noté que les jeunes se cachent souvent derrière les écrans et perçoivent des sujets comme la littératie médiatique et la responsabilité comme non pertinents, s'exprimant rapidement et souvent de manière anonyme en ligne, évitant ainsi la responsabilité de leurs mots ou actions. Elle a souligné que cela est en partie parce que les jeunes ne sont pas assez écoutés et que le contenu éducatif n'est pas adapté à leur vision du monde.



Katja Kolenc du Centre pour les Jeunes de Celje en Slovénie a souligné que la jeunesse est un groupe hétérogène, mettant en évidence la nécessité de différencier les divers groupes d'âge (enfants, élèves, étudiants universitaires, jeunes en emploi) car ils ont des besoins et des défis distincts nécessitant des approches adaptées. Les participants ont également noté que l'éducation actuelle n'encourage souvent pas la pensée critique. Si les jeunes ne sont pas autorisés à questionner ou à explorer, on ne peut pas s'attendre à ce qu'ils vérifient les informations ou pensent par eux-mêmes plus tard. La curiosité, inhérente aux enfants mais souvent supprimée, a été identifiée comme une clé pour développer la littératie médiatique, nécessitant des opportunités pour l'exploration et le questionnement.

## 2. RECOMMANDATIONS

- Promouvoir la pensée critique en allant au-delà des instructions techniques de base de la technologie ou des outils et renforcer la compréhension de la manière dont le monde des médias numériques fonctionne, comment naviguer dans la quantité écrasante d'informations en ligne.
- Favoriser la pensée critique, la curiosité et la responsabilité en encourageant le questionnement, l'exploration et les discussions.
- Les éducateurs doivent trouver des moyens innovants de présenter le contenu de formation de manière engageante qui encourage le questionnement et la réflexion plus profonde.

Pendant les discussions, les participants ont partagé leurs opinions sur les méthodes et outils innovants pour l'éducation aux médias pour les jeunes. Les participants ont convenu qu'aujourd'hui il existe de nombreuses façons d'éduquer les jeunes, mais selon les dernières tendances, l'éducation aux médias devrait se concentrer sur des stratégies d'enseignement dynamiques et pratiques

## 3. RECOMMANDATIONS

- Il y a un besoin émergent et un passage des méthodes d'enseignement traditionnelles aux stratégies interactives, de l'enseignement direct des compétences technologiques (par exemple, comment utiliser un logiciel ou une plateforme spécifique) à une compréhension générale de l'impact des médias et de leur rôle dans la société moderne. Au lieu des conférences traditionnelles, des méthodes interactives sont de plus en plus utilisées – simulations, jeux et analyse de cas réels. Cela inclut non seulement la technologie elle-même mais aussi ses aspects sociaux, culturels et éthiques.
- L'accent est mis sur l'analyse de l'information et le développement de la pensée critique. Une grande attention devrait être accordée à l'enseignement aux jeunes non seulement du « comment » mais aussi du « pourquoi ».



- Intégrer des discussions sur les implications pour la santé mentale des médias numériques, telles que le temps passé devant les écrans, le cyberharcèlement et la comparaison sociale.
- S'associer avec des influenceurs des médias sociaux de confiance pour promouvoir la littératie médiatique peut être un moyen efficace d'engager les jeunes publics.
- Apprentissage par les pairs ou ambassadeurs de la jeunesse. Les jeunes ont tendance à se connecter davantage avec leurs pairs qu'avec les adultes. En créant un espace où des étudiants plus âgés ou des pairs formés peuvent guider les plus jeunes.

## Le rôle de l'IA et de la pensée critique, et sondages interactifs

Le rôle croissant de l'intelligence artificielle (IA) dans la création de contenu pose des défis à la capacité des jeunes à évaluer et analyser de manière critique les informations. Les participants ont reconnu que, bien que l'IA puisse générer rapidement des informations sur mesure, elle comporte également des risques de propagation de désinformation, de fausses nouvelles et de deepfakes, et peut entraîner une perte de compétences essentielles. Les jeunes ne sont souvent pas conscients des dangers de l'IA, non seulement concernant les fausses nouvelles mais aussi le potentiel pour que les résultats générés par l'IA soient incorrects et pour qu'ils créent et diffusent eux-mêmes du faux contenu. L'éducation à la pensée critique reste un défi clé, avec un besoin d'enseigner à toutes les générations à questionner les informations et à utiliser diverses méthodes de vérification. Catherine Equey de l'Université des Sciences Appliquées et des Arts de Suisse Occidentale a souligné l'importance d'enseigner aux étudiants et aux professionnels à s'engager de manière critique avec l'IA, plutôt que de simplement l'utiliser comme une « machine à réponses ».

Les discussions ont mis en lumière une approche réfléchie, prudente et éthiquement consciente pour la mise en œuvre des outils d'IA dans l'éducation, ainsi qu'un scepticisme envers une adoption non critique en raison des limitations inhérentes de l'IA générative, qui prédit la réponse la plus probable et peut entraîner des risques sérieux. Malgré les préoccupations, les participants ont reconnu que les jeunes utilisent déjà les outils d'IA et continueront à le faire. Par conséquent, la plupart ont préconisé une approche pragmatique : au lieu d'éviter l'IA, l'intégrer en enseignant son utilisation critique, en sensibilisant aux limitations et en développant des lignes directrices éthiques pour son utilisation dans l'éducation. Madalena Nunes Diogo du Portugal a souligné la nécessité de s'assurer que la créativité humaine ne soit pas remplacée alors que l'IA change la manière dont nous créons et consommons l'information. Les participants ont suggéré de mettre davantage l'accent sur le développement des compétences en pensée critique comme la meilleure sauvegarde contre les risques de l'IA, plutôt qu'une focalisation excessive sur la technologie.

## 4. RECOMMANDATIONS

- Soutenir les jeunes pour qu'ils fassent confiance à leur propre jugement lors de l'utilisation de l'IA.

- Penser par nous-mêmes, ne pas suivre aveuglément les réponses de l'IA.
- S'assurer que l'utilisation de l'IA pour les évaluations suit les règles concernant la vie privée et les données.
- Sensibiliser à tous les dangers potentiels que l'IA peut créer (désinformation, fausses nouvelles, vidéos, enregistrements audio, algorithmes sur les réseaux sociaux, bulles d'utilisateurs, bots, etc.)

## 5. CONCLUSIONS DES SONDAGES INTERACTIFS

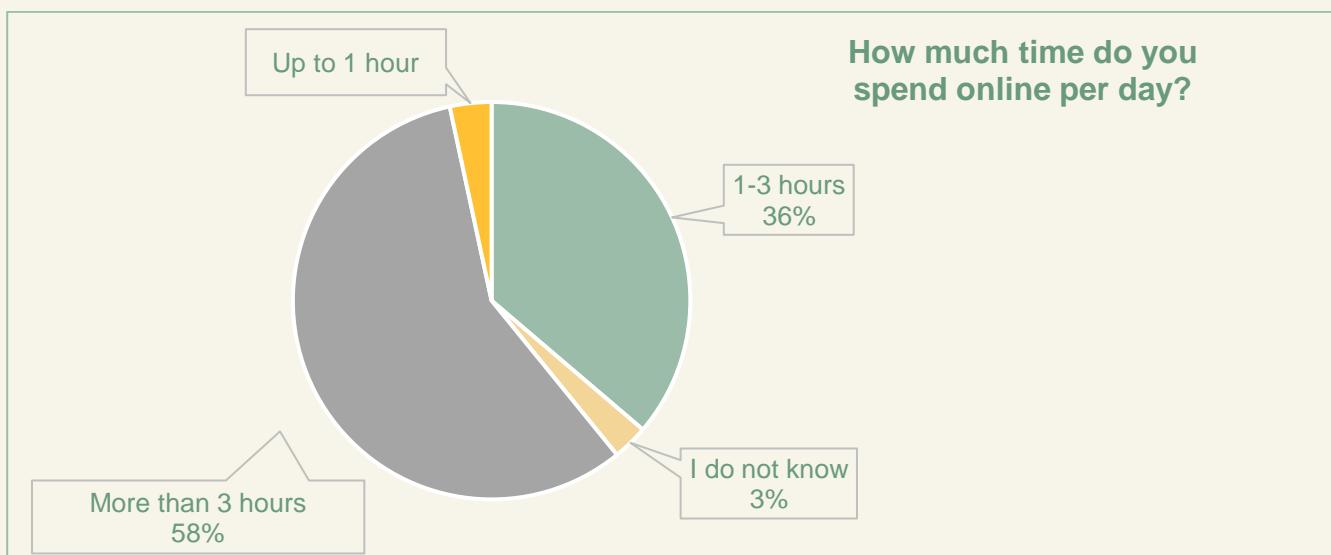
Des sondages interactifs ont également été menés entre janvier et mars 2025 dans tous les pays partenaires du projet YouTHink pour comprendre comment les jeunes utilisent les médias numériques et les défis auxquels ils sont confrontés en ligne. Un sondage en ligne anonyme utilisant Microsoft Office Form a été distribué aux écoles et universités via les organisations partenaires. Le questionnaire comprenait 18 questions fermées et ouvertes réparties en cinq sections, couvrant les données démographiques, le comportement en ligne, les défis et méthodes de vérification, les sujets d'intérêt en matière de littératie médiatique et les exercices pratiques (par exemple, identifier les clickbaits, le contenu généré par l'IA, les fausses informations).

Un total de 207 répondants âgés de 14 à 19 ans de Lituanie, du Portugal, de Slovénie, d'Italie et de Suisse ont participé à l'enquête. Le groupe d'âge le plus important était celui des 19 ans (31 %), tandis que les 15 et 18 ans étaient les moins représentés (9 % et 10 % respectivement).

Les analyses de données ont révélé plusieurs aspects particulièrement importants : **i) présence en ligne significative des jeunes ; ii) consommation de données visuelles ; iii) l'écart entre la perception des jeunes de leurs compétences critiques et leurs habitudes réelles ; iv) intérêt exprimé pour des formats d'apprentissage pratiques et engageants pour la littératie médiatique.**

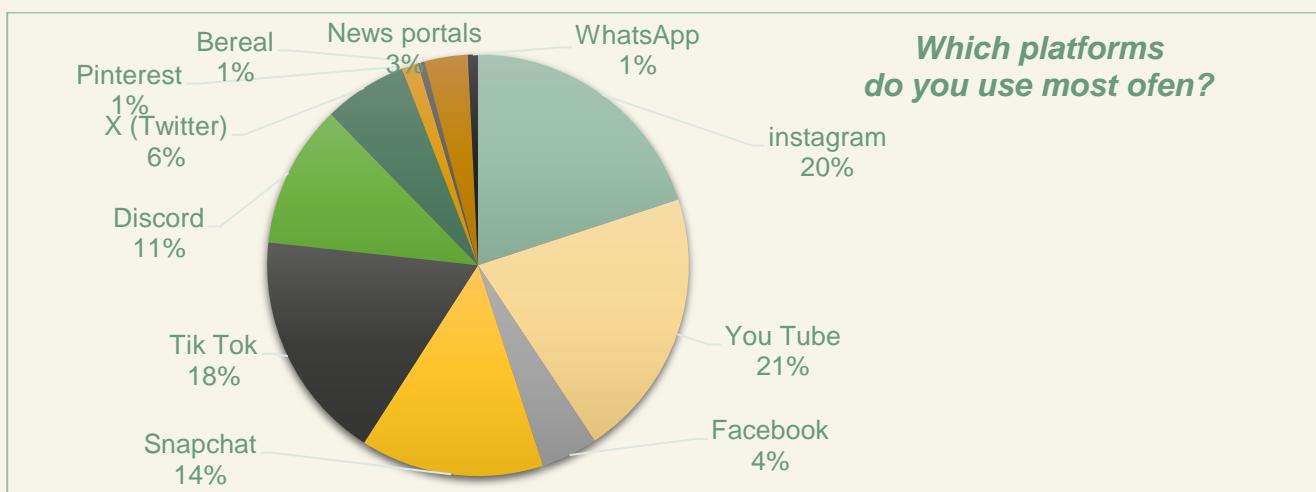
### Présence en ligne significative des jeunes et contenu visuel

Les résultats de l'enquête ont indiqué que la plupart des répondants (58 %) passent plus de trois heures en ligne quotidiennement, soulignant une dépendance significative à l'espace numérique pour l'apprentissage et le divertissement. Seule une petite proportion (3 %) limitait leur temps en ligne à une heure, potentiellement en raison du contrôle parental, de la discipline personnelle ou d'une moindre motivation.



Graphique No.2 Temps passé en ligne

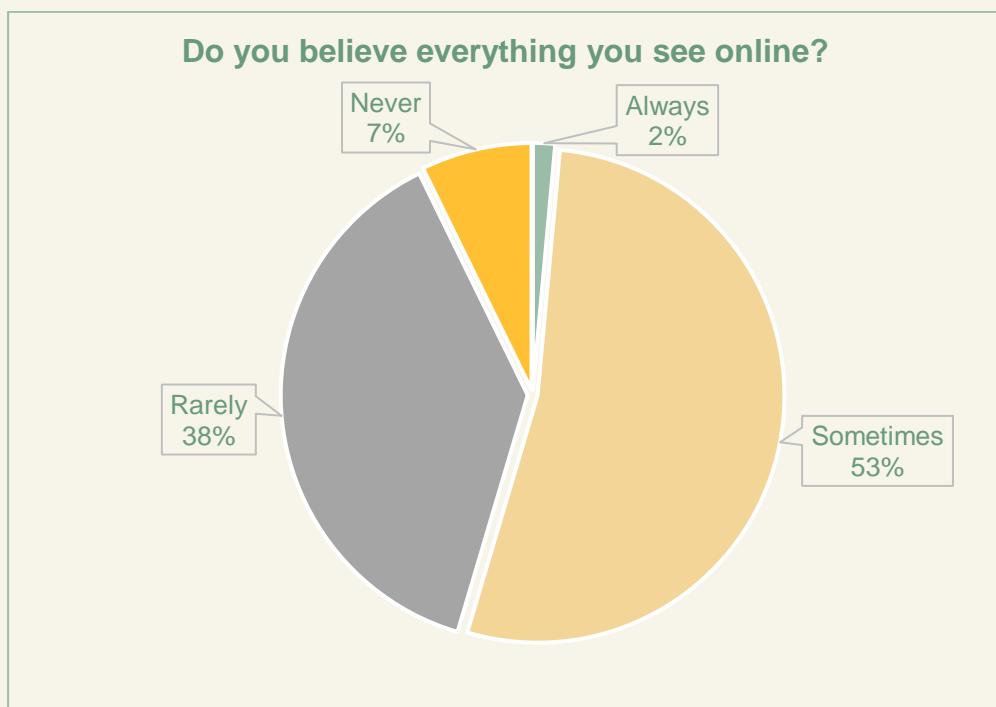
De plus, les données ont révélé une préférence claire pour le contenu visuel et les plateformes de réseautage social. YouTube (21 %), Instagram (20 %), TikTok (18 %) et Snapchat (14 %) dominaient comme les plateformes les plus fréquemment utilisées. Cela indique une tendance vers des informations visuelles facilement accessibles et personnalisées. Le rapport note que ces plateformes encouragent une consommation rapide et émotionnelle de contenu, ce qui peut entraver le traitement en profondeur de l'information.



Graphique No.3 Utilisation des plateformes sociales

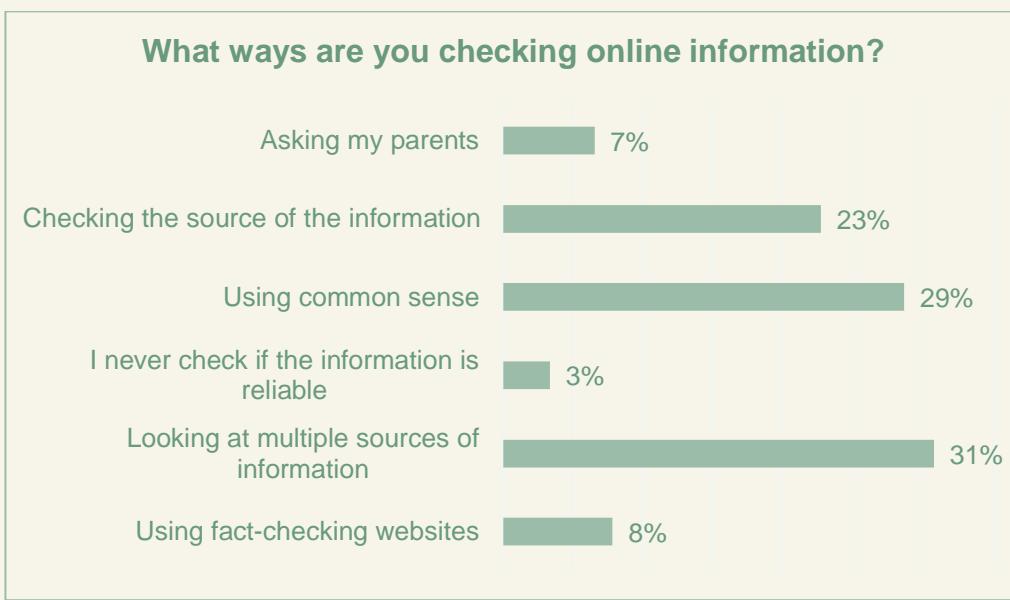
## L'écart entre leur perception des compétences critiques et leurs habitudes réelles

Alors qu'un pourcentage élevé de jeunes, 91 % (ceux qui ont répondu « rarement » et « parfois »), ont déclaré qu'ils étaient prudents et évaluaient de manière critique les informations en ligne, les analyses ont révélé qu'il subsiste encore un écart entre leurs perceptions et leurs habitudes réelles.



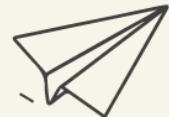
Graphique No.4 Compréhension de l'information

Cependant, l'utilisation de la vérification des faits (8 %) et des conseils des parents (7 %) ne semblait pas être un choix populaire pour vérifier les informations pour de nombreux répondants. De plus, 29 % des jeunes s'appuyaient sur la réponse de « bon sens », qui n'est pas toujours objective et correcte.

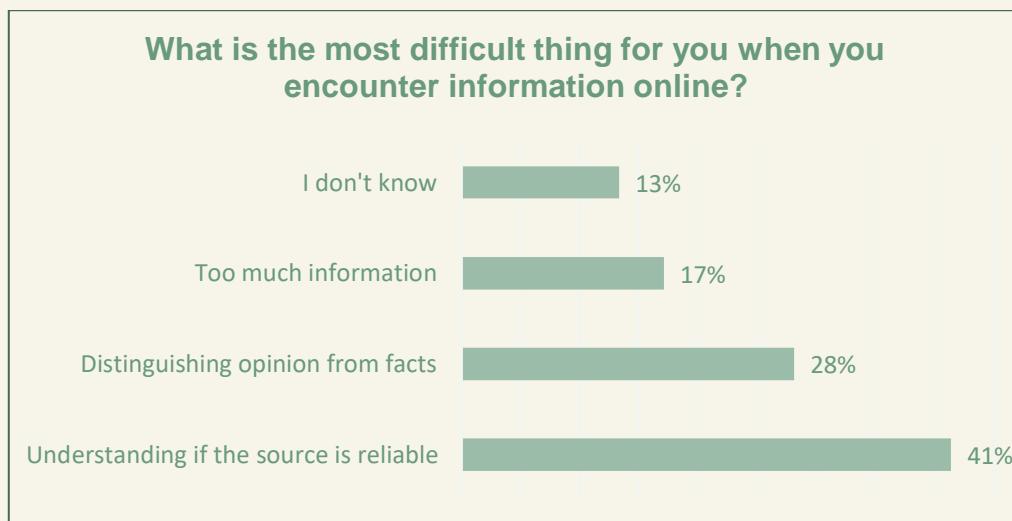


Graphique No.5 Façons de vérifier l'information

Lorsqu'on leur a demandé de choisir les plus grands défis dans l'évaluation de la fiabilité des sources, les jeunes ont indiqué qu'ils rencontraient encore des difficultés significatives à comprendre si une source est fiable (41 %), à distinguer entre opinion et faits (28 %). Si ils possèdent réellement de solides compétences d'évaluation critique comme ils l'ont répondu dans le Graphique No.4, ces défis ne devraient pas être si pertinents. Cela signifie



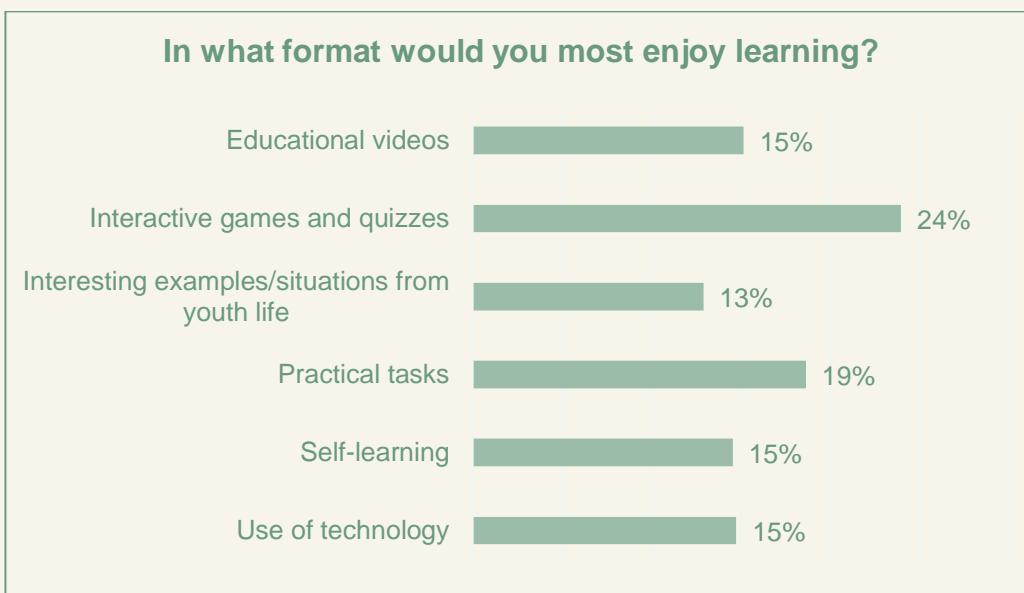
que les jeunes ont encore du mal à déterminer la fiabilité des sources et à différencier l'opinion des faits.



Graphique No.6 Difficultés à vérifier l'information

## Préférence pour les approches d'apprentissage interactives et ludiques

Les sondages ont fourni une orientation claire sur la manière dont les jeunes préfèrent apprendre la littératie médiatique. Une préférence dominante pour les jeux et les quiz (24 %) est apparue comme le format d'apprentissage le plus attractif. Cela suggère fortement que le contenu éducatif devrait adopter des méthodes interactives, y compris les jeux, les tests et les simulations. Au-delà de la ludification, les jeunes ont exprimé un intérêt à apprendre par la technologie, les tâches pratiques et les situations de la vie réelle pertinentes pour leurs expériences.



Graphique No.7 Façons d'apprendre



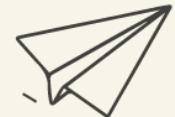
Le Graphique No.8 illustre les sujets qui intéressent le plus les jeunes à apprendre. Ils veulent apprendre sur la sécurité en ligne et la protection des données personnelles (15 %), le fonctionnement des algorithmes des réseaux sociaux (12 %), la reconnaissance des escrocs en ligne et des fausses informations (12 %). L'intérêt pour les compétences pratiques en IA (11 %) et les dernières technologies (10 %) était également très présent.



Graphique No.8 Les sujets les plus pertinents

## CONCLUSIONS

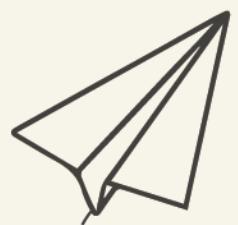
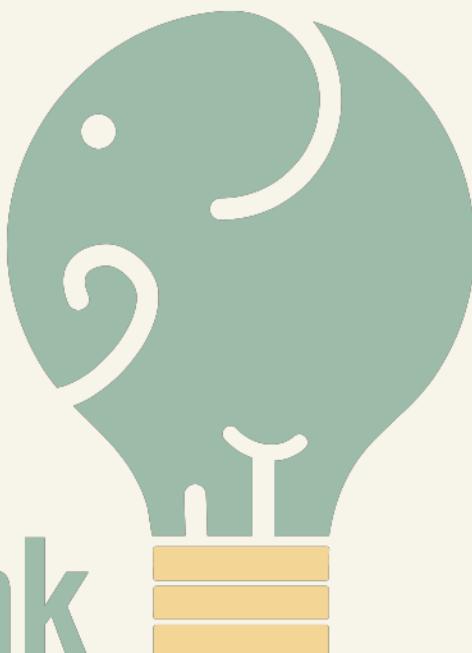
- Bien que la connectivité numérique offre des opportunités considérables, elle expose également les jeunes à un risque majeur où ils sont submergés par la vaste quantité d'informations disponibles et pourtant manquent des moyens de les traiter et de les analyser de manière critique. Ils se contentent souvent du contenu le plus accessible ou populaire sur les plateformes de médias sociaux, éventuellement sans en questionner l'exactitude ou la crédibilité. Par conséquent, il est important de renforcer la compréhension de la manière dont le monde des médias numériques fonctionne, comment naviguer dans la quantité écrasante d'informations en ligne.
- Favoriser une responsabilité personnelle dans la sphère numérique. Les individus diffusent souvent des messages ou d'autres contenus sans considérer les conséquences. Les jeunes doivent comprendre que leurs actions en ligne peuvent avoir des conséquences et que chaque mot écrit ou opinion partagée peut affecter leur réputation ou l'opinion publique.
- Sensibiliser aux risques associés à l'IA. Cette technologie pose un danger en diffusant de la désinformation, de fausses nouvelles, des deepfakes, et peut également être une raison de perdre des compétences essentielles comme l'écriture, l'analyse, la formulation d'hypothèses, etc. Cependant, au lieu d'éviter ou de rejeter l'IA, il est important de trouver les bonnes façons d'intégrer cette technologie dans la vie des jeunes.
- L'éducation aux médias doit aller au-delà de l'enseignement de compétences techniques sur la manière d'utiliser une application, un programme ou un outil



particulier. Les jeunes doivent plonger dans une compréhension plus profonde de l'information, de ses origines et de son impact.

RESPONSIBLE  
YOUTH  
THROUGH  
MEDIA LITERACY  
EDUCATION

YouTHink



## Project Partners

Public institution  
**Information Technologies Institute**



Instituto Politécnico de Tomar



Associated Partner



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Funded by  
the European Union