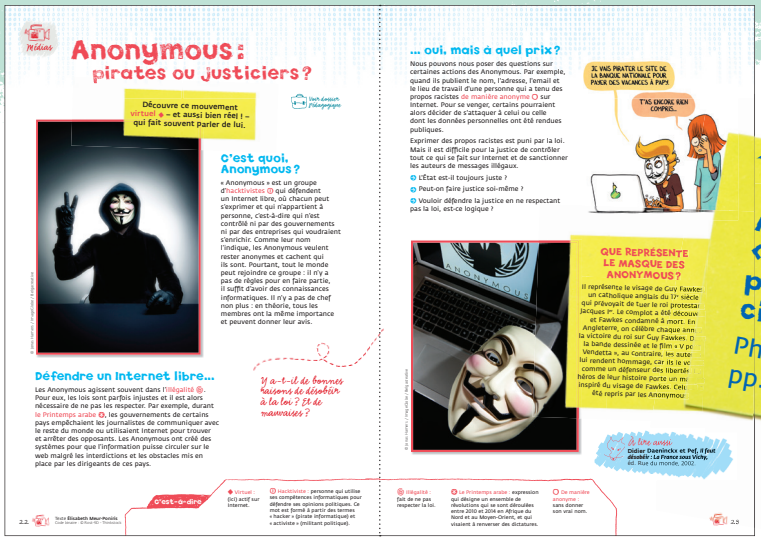
Séquence médias



ENJEUX

Y a-t-il de bonnes raisons de désobéir à la loi ? Et de mauvaises ?

Les combats divers et variés menés par Anonymous sur la toile posent la question de la désobéissance civile : est-elle acceptable ? Si oui, dans quelles conditions ? Et dans quelles limites ?

Lorsqu'un groupe de militants décide d'outrepasser la loi, au nom d'une conception du bien commun et de la justice, les questions surgissent. Si la loi n'est pas la limite morale à ne pas transgresser, alors qu'est-ce qui garantira le respect d'une éthique ? L'action de désobéissance ne semble justifiée que quand il s'agit de lutter contre quelque chose qui menace la démocratie elle-même, et non pas les intérêts particuliers d'un groupe. Mais comment faire la différence ? Comment et au nom de quoi un groupe peut-il se prévaloir de juger, mieux que l'État, de ce qui est bien ou juste ? Mais l'État, est-il toujours juste ? Les changements technologiques rapides, l'évolution de la société, l'importance de certains enjeux économiques ne conduisent-ils pas à une violence d'État ou à des situations d'injustice où l'État est impuissant ? À partir de quel moment la lutte d'un petit groupe pour le bien commun revient-elle à pratiquer une justice aveugle ? Et plus largement, quand faut-il obéir et quand faut-il désobéir ? C'est là toute la question de l'engagement militant, et au-delà, de la citoyenneté en général.

Le dispositif qui suit invite les enfants à analyser un mouvement militant en particulier qui dépasse souvent les limites de la légalité : celui des Anonymous. Le discours, et la façon dont les valeurs sont transmises et affirmées au travers de celui-ci feront l'objet d'une analyse approfondie. Les enfants seront également amenés à relever les éléments visuels ou sonores propres aux vidéos militantes de ce groupe. Les enfants travailleront ensuite sur la production de contenus originaux. Cette pédagogie permet de les éveiller aux techniques de montage et de création de contenus audiovisuels, mais également d'attirer leur attention sur les différents éléments de mise en scène visant à renforcer l'impact du discours militant. À terme, avec cette connaissance pratique du travail de création de contenus autour de la promotion d'une cause, l'objectif est de conduire les enfants à être attentifs et critiques vis-à-vis des contenus vidéo qui leur sont proposés.

DISPOSITIF MÉDIAS
Les Anonymous

Compétences

Éducation aux médias :
➲ Prendre conscience que l'image est produite par quelqu'un qui a une intention (2010)
➲ Prendre conscience que l'image utilise des codes (1998)
➲ Identifier les valeurs véhiculées par les images (2034)
➲ Prendre conscience du rôle de l'image : inciter, témoigner, informer, divertir, sensibiliser... (2042)
➲ Associer image et texte : inclure des photos, des dessins pour illustrer le journal de bord, un texte, une histoire... (2046)
➲ Identifier et distinguer les éléments sonores : voix, bruit, musique, silence... (2060)

Philosophie et citoyenneté :
➲ Distinguer légitimité et légalité (EPC095)
➲ Interroger l'équité et l'impartialité des règles (EPC098)

Matériel

➲ L'article « Anonymous : pirates ou justiciers ? », publié dans *Philéas & Autobule*, « Être citoyen, c'est quoi ? », N°52, pp. 22-23
➲ Une série d'images de logos
➲ Un smartphone ou un appareil photo avec l'option « film »
➲ Un ordinateur ou une tablette connecté à Internet

Durée

4 à 6 x 50 minutes

Niveaux visés

À partir de 11-12 ans

Objectifs

Malgré le fait que beaucoup d'enfants ne connaissent pas ce groupe d'hacktivistes, les objectifs qui suivent démontrent qu'il est pertinent de **proposer une leçon sur ces communautés qui se forment grâce à Internet**. Il s'agira d'un travail sur le fond et sur la forme : ➲ Qui sont les Anonymous? Quels sont leurs modes de fonctionnement ? Comment se font-ils connaitre ? Pourquoi paraissent-ils si attractifs aux yeux de certains ? Quelles sont les activités des Anonymous? Sont-elles légales et justifiées ?
➲ Quelles sont les techniques utilisées par ce groupe pour se faire connaitre et reconnaitre dans leurs vidéos ?
L'objectif est non seulement de montrer que le groupe Anonymous est une communauté ayant des activités illégales et justicières mais aussi de **mener une réflexion plus profonde sur la justice et la légalité**. Par la suite, il s'agira de montrer et d'analyser avec les enfants les techniques de production utilisées dans les vidéos. L'activité comportera donc aussi un travail approfondi (théorique et pratique) sur la forme avec une **analyse des vidéos et des caractéristiques formelles de celles-ci** (logo, slogans).
➲ Quels sont les éléments utilisés pour rendre une capsule attractive pour le grand public ?
➲ Que connait-on de tel ou tel groupe et que retient-on à la vue d'une ou plusieurs vidéos ?
- Un réel **travail sur le logo** (élément médiatique que l'on rencontre tous les jours) va être réalisé dans cette séquence pédagogique pour que l'enfant se rende mieux compte de ce qui l'entoure.
Les enfants pourront découvrir et se poser des questions comme :
➲ Comment constituer un logo ? ➲ Quelles sont les caractéristiques des logos connus ?
Certains liens peuvent être utiles dans la préparation de l'enseignant qui seront développés dans la séquence-même.
Une pédagogie de la découverte sera proposée pour travailler cet élément médiatique omniprésent.

PRÉPARATION

L'enseignant visionnera au préalable quelques vidéos produites par les Anonymous.

Voici deux vidéos qui peuvent aisément et pertinemment être comparées en classe :
https://www.youtube.com/watch?v=hE3PhgiuZlc
https://www.youtube.com/watch?v=radI6FX7s8s

DÉROULEMENT

1. DÉCOUVERTE DU THÈME

1.1. Partir des représentations des enfants concernant les Anonymous

Après la lecture de l'article dans la revue, l'enseignant s'assure que les enfants n'ont pas de questions sur la compréhension du texte sans pour autant entrer dans le détail des activités réalisées par les Anonymous.

Même si certains enfants ne connaissent pas le groupe en tant que tel, il est important d'essayer de faire ressortir les représentations des enfants sur ce qu'ils connaissent de ce type de pratiques.

1.2. Brainstorming

Un brainstorming peut ensuite être proposé pour faire ressortir les représentations des enfants, pour faire surgir leurs idées mais également pour clarifier ces idées et pour « guider » les propositions des enfants.

L'enseignant demande simplement aux enfants ce qu'ils savent des Anonymous.

L'enseignant indique les mots-clés sur le tableau en prenant soin de les classer déjà en 2 colonnes, mais sans mettre de titres à celles-ci dans un premier temps. Une colonne rassemblera les mots ayant trait aux activités des Anonymous (hacking, ordinateur, etc.), une autre regroupera les mots ayant trait aux caractéristiques du groupe (masque, voix transformée, etc.).

À la fin, de cette première activité, les enfants essayent eux-mêmes de trouver les titres des colonnes :

Activités	Caractéristiques

Si le public le permet, le même principe peut être utilisé avec des couleurs. Les enfants peuvent eux-mêmes venir au tableau et y indiquer les mots-clés. Ensuite, l'enseignant entoure les mots-clés dans une couleur pour les activités développées par les Anonymous et dans une autre couleur pour les caractéristiques de ceux-ci.

2. DISCUSSION

2.1. Discussion sur les actions des Anonymous

En s'appuyant sur la colonne « activités », l'enseignant demande aux enfants s'ils connaissent d'autres actions des Anonymous.

« Quel est le point commun entre ses différentes actions ? »
« Y a-t-il des différences entre certaines de ces actions ? Lesquelles ? »

Il est important que l'enseignant reste le plus objectif possible sans porter de jugement sur les actions des Anonymous ni sur les avis et opinions des enfants.

Ce sont bien des faits qui doivent ressortir et non des interprétations à cette étape de la séquence. Il est pertinent de reprendre comme base les exemples développés dans l'article comme les Printemps Arabes, la dénonciation de propos racistes mais également de parler de leur combat contre le terrorisme.

2.2. Discussion de fond sur la liberté, la légalité et la justice

En s'appuyant sur la question de l'article et sur l'exemple des Anonymous, l'enseignant invite la classe à mener une discussion. Voici quelques questions qui pourraient être débattues.

- *Y a-t-il de bonnes raisons de désobéir à la loi ? Et de mauvaises ?*
- *Qu'est-ce qui est le plus important pour être un bon citoyen : respecter la loi ou défendre la liberté ?*
- *Comment se fait-il qu'en voulant défendre la liberté, certains (les Anonymous ici) se retrouvent à transgresser la loi ?*
- *Est-ce le rôle des citoyens de défendre la liberté ?*
- *A-t-on le droit de faire justice soi-même ? Si non, pourquoi ? Si oui, dans quelles conditions ?*
- *Pourquoi les lois sont-elles parfois injustes ? Que peut-on y faire ?*

Ou encore, il est possible de lancer une communauté de recherche sur le titre de l'article : « Anonymous, pirates ou justiciers ? »

Lorsque les différentes activités des Anonymous ont été citées, une discussion peut alors émerger sur l'aspect « justiciers » et l'objectif recherché par les Anonymous.

Il est important, ici, que chaque enfant ait le droit de s'exprimer librement, sans jugement ou moquerie de la part des autres enfants de la classe.

Cette étape peut prendre du temps mais il est important que l'enseignant laisse l'opportunité à chacun de s'exprimer s'il le souhaite.

L'enseignant essaye de jouer le rôle de «meneur de jeu» en n'hésitant pas à jouer l'avocat du diable à certains moments et à rappeler les arguments des autres enfants pour réellement inciter à réfléchir.

L'enseignant expliquera aux enfants que le but n'est pas d'avoir raison, de faire changer l'autre d'avis ou encore de s'accrocher à tout prix à son opinion mais bien de procéder à une réflexion personnelle après une telle discussion de fond.

Maintenant que les objectifs et les valeurs qui sont à la base des actions des Anonymous ont fait l'objet de discussions sur le fond, nous pouvons nous pencher sur la forme, c'est-à-dire, la communication et l'image de ce groupe.

3. ANALYSE DES VIDÉOS

C'est ici la deuxième colonne qui va être travaillée (ou la deuxième couleur). Pour rappel, cela concerne tout ce qui touche aux caractéristiques du groupe Anonymous tel qu'énoncé précédemment par les enfants.

Il est important que les enfants aient l'occasion de regarder des vidéos produites par les Anonymous pour qu'ils puissent comparer ensuite en classe les éléments récurrents, les éléments exceptionnels, etc.

Voici deux vidéos qui peuvent aisément et pertinemment être comparées :
https://www.youtube.com/watch?v=hE3PhgiuZlc
https://www.youtube.com/watch?v=radI6FX7s8s

S'il n'est pas possible de les regarder en classe à cause d'un manque de matériel ou de temps, l'enseignant peut demander aux enfants de regarder chez eux les vidéos en tapant sur Youtube le titre de chaque vidéo. Afin d'éviter que l'enfant ne soit confronté à des images choquantes, l'enseignant demandera aux parents d'accompagner leur enfant dans ses recherches tout en le laissant se débrouiller par lui-même (cliquer, chercher, découvrir).

Comme petit jeu d'introduction aux logos, l'enseignant peut demander aux enfants de citer et d'expliquer un maximum de logos connus.

Par exemple, par équipe de deux ou trois, les enfants ont 5 minutes pour trouver un maximum de logos. Une fois le temps écoulé, l'équipe ayant trouvé le plus logos remporte le petit jeu.

Les enfants se rendront compte qu'ils connaissent bien plus de logos qu'ils peuvent imaginer de prime abord.

Ensuite, pour faire comprendre les mécanismes à l'œuvre dans la conception d'un logo, l'enseignant montre une série de logos (Unicef, Médecin du monde, WWF, ONU, etc.) et essaye de faire deviner aux enfants le thème et l'activité de la communauté représentée par ces logos. Ensuite, il fait de même avec le logo des Anonymous et les enfants essayent de faire des comparaisons et de trouver les caractéristiques d'un bon logo. Le but pour l'enseignant est de les guider pour qu'ils trouvent eux-mêmes ces caractéristiques.

Voici par exemple les caractéristiques d'un bon logo qui pourraient être proposées par les enfants :
- Les couleurs utilisées (selon la signification recherchée)
- Une identité propre au groupe (ne pas simplement recopier un autre logo)
- Un rappel ou un indice sur l'activité du groupe (par exemple, un panda pour le WWF)
- Faire simple mais clair (avec une évocation pour le public; par exemple, une colombe pour Médecin du monde et la paix)

Il existe d'autres caractéristiques plus techniques mais celles proposées sont déjà amplement suffisantes pour que les enfants puissent créer leur propre logo[1].

1 http://designshack.developpez.com/tutoriels/design/conseils-logo-efficace/

4. CRÉATION D'UNE COMMUNAUTÉ DÉFENDANT UNE CAUSE

Selon le temps, le public et la classe face à l'enseignant, ce projet de création peut être plus ou moins approfondi.

Il est possible de demander aux enfants de créer, par groupe de 3 ou 4, des communautés défendant une cause mais également un logo et un signe distinctif (par exemple, le masque pour les Anonymous).

La cause peut être tout à fait loufoque et drôle comme elle peut être sérieuse et importante pour l'enfant (cause en faveur de son école, son environnement, sa commune…).

Il pourrait être intéressant de laisser aux groupes le choix de créer la cause et de choisir la nature de celle-ci.

Si on veut aller plus loin dans le projet et si le temps le permet, voici les éléments que chaque groupe peut être invité à créer, en plus du logo et du signe distinctif :
- un générique
- des phrases-types (« Nous sommes Anonymous, nous sommes légion, nous ne pardonnons pas, nous n'oublions pas, attendez-nous »).
- un élément novateur (la voix transformée pour les Anonymous)
- des objectifs.

En ce qui concerne le générique, une petite musique (ou phrases rythmiques) peut être inventée avec des paroles concernant la cause défendue et/ou plus simplement des images ou des dessins représentant cette cause peuvent défiler.

En résumé, selon le temps et les envies de l'enseignant et de son groupe classe, les éléments qui peuvent être demandés lors de la création de la cause défendue pourraient être :
une cause précise, un logo, un signe distinctif, un générique, des phrases-types et un élément novateur.

Chaque groupe présente sa cause (raison du choix de celle-ci) et son logo (comment le logo a été créé et ce qu'il signifie) aux autres membres de la classe ainsi que les autres éléments mentionnés plus haut (générique, phrases-types, élément novateur, objectifs). Si chacun de ces différents éléments a été travaillé, l'enseignant demande aux enfants de les inclure dans la présentation. L'enseignant pourra demander aux enfants de concevoir un support visuel (un panneau, un diaporama d'images, un Powerpoint, etc.) pour rendre la présentation plus vivante et attractive. Lors de la présentation, chaque groupe présentera les raisons du choix de la cause, l'explication du logo et sa conception. La pédagogie de la production permettra aux enfants de se rendre compte de l'ampleur du travail de création d'une communauté mais aussi d'être motivés pour créer leur propre cause, inédite de surcroît.

PROLONGEMENT

Pour les enfants qui ont créé leur propre cause, cela peut être très motivant de la mettre en scène sous forme de vidéo. Nous pourrions ainsi imaginer de prolonger la séquence en créant une courte vidéo de promotion pour chaque cause choisie par chaque groupe. La vidéo intégrera les éléments créés précédemment : un générique, ainsi qu'un logo, des objectifs et des phrases-types. Si les enfants, avec leur esprit créatif, sont parvenus à créer un élément novateur propre à leur groupe (du type : la voix déformée d'Anonymous), il pourra être intégré dans la vidéo.

Concernant le montage de la vidéo, si l'enseignant n'a pas la possibilité de réaliser un montage des vidéos, la vidéo peut être tournée en un plan séquence unique (en une fois). Un travail en collaboration avec le cours d'informatique peut aussi être envisagé afin de faire travailler les enfants sur les logiciels de montage vidéo adéquats. De toute façon, la vidéo ne fera que quelques plans et le montage sera dès lors simple et rapide. Le montage peut également être fait à la maison car certains enfants et/ou proches ont déjà utilisé des logiciels de montage gratuits et très intuitifs (comme Windows Movie Maker ou Imovie).

Si jamais le matériel ou les compétences informatiques représentaient un frein, un simple smartphone (ou un simple appareil photo numérique disposant de la fonction « vidéo ») peut être utilisé pour filmer. Si cette option est choisie, l'enseignant ne pourra pas prendre en compte le critère « qualités techniques » pour évaluer le travail des enfants car la qualité de l'image et du son sur smartphone ou appareil photo est souvent médiocre.

Enfin, c'est le genre de projet médiatique simple à réaliser qui peut servir à mettre en valeur une école et/ou une classe. En effet, quoi de plus motivant pour les enfants de savoir que leur vidéo (réalisée de A à Z) sera vue par toute l'école mais également par d'autres personnes extérieures (parents, famille, amis, etc.) ?