

*Résumé du mémoire : « Les compétences socio-cognitives et socio-émotionnelles en éducation aux médias par le jeu coopératif »*

---

Les médias font partie intégrante de notre vie. Ils modifient notre manière de voir le monde et de réfléchir (aspect socio-cognitif) et ont un impact sur nos affects et nos relations (aspect socio-émotionnel).

Dès le départ, l'éducation aux médias a proclamé sa volonté de former un citoyen critique, autonome et responsable face à n'importe quel objet médiatique. Ainsi, l'éducation aux médias pourrait-elle développer des compétences sociales utiles afin de mieux les appréhender et les comprendre ? Peut-elle favoriser une ouverture à l'autre ?

De ces questionnements est née l'envie de constater s'il est possible de développer des compétences socio-cognitives et -émotionnelles utiles et transférables en éducation aux médias.

Notre réflexion se situe alors à l'intersection de plusieurs domaines que sont les sciences de l'éducation, le développement de l'intelligence émotionnelle, le développement de l'esprit critique ou encore la pédagogie du jeu. De fait, d'un point de vue théorique, nous développons les liens entre « éducation à la relation », « éducation socio-émotionnelle », « éducation à l'esprit critique » et « éducation aux médias ». Notre mémoire se nourrit d'une constellation de concepts issus de plusieurs champs disciplinaires. Il nous semblait nécessaire de les aborder tout en suggérant, en guise de prolongement, un approfondissement des distinctions conceptuelles abordées. Celui-ci serait utile dans le champ de l'éducation aux médias et du développement des compétences critiques, socio-cognitives et socio-émotionnelles.

Sur cette base, nous exposons le fait que l'esprit critique fait appel à des compétences sociales et affectives, notamment la capacité à se décentrer cognitivement (être capable de se mettre à la place de l'autre pour comprendre ce qu'il pense) et émotionnellement (être capable de se mettre à la place de l'autre d'un point de vue émotionnel, à savoir l'empathie).

Afin d'appréhender cette capacité à se décentrer, nous prenons le parti de recourir à un jeu de société coopératif. Ce type de jeu permet, a priori par le biais de la coopération, de développer ces compétences socio-cognitives et -émotionnelles.

Nous nous intéressons alors aux enfants de 6<sup>e</sup> primaire, soit âgés entre 11 et 12 ans. Ceux-ci sont dans une période où leur capacité à adopter le point de vue de l'autre se développe et où ils éprouvent une forte émotivité affective. Ainsi, afin d'évaluer leurs compétences socio-

cognitives et socio-émotionnelles à travers le jeu coopératif, nous effectuons une opérationnalisation des notions de décentration cognitive et d'empathie.

De là, deux dispositifs sont mis en place : un dispositif pédagogique et un dispositif de recherche. Lors du dispositif pédagogique, un premier échantillon (le groupe expérimental) joue au jeu de société *Mysterium* par petits groupes de 6 ou 7. Ensuite, ces différents groupes se réunissent afin d'échanger à propos de leurs pratiques et de la manière dont ils ont interagi ensemble (explicitation). Ce dispositif cadré a pour objectif de développer des compétences de décentration cognitive et émotionnelle par la pratique du jeu et son retour réflexif.

En ce qui concerne le dispositif de recherche, son but est de mesurer l'efficacité du dispositif éducatif. Pour ce faire, nous interrogeons individuellement les enfants du groupe expérimental mais également les enfants d'un second échantillon (le groupe contrôle) sur un sujet médiatique. Les entretiens réalisés, ceux-ci sont codés selon une grille de critères permettant d'observer la mobilisation – ou non – des compétences visées. En effet, nous avons tâché d'opérationnaliser au maximum les compétences en décentration, afin de les rendre observables et mesurables, en fonction d'éléments concrets. Ainsi, ces entretiens ont pour objectif de constater si le groupe expérimental a une capacité de décentration et d'empathie supérieure au groupe contrôle.

A la suite de ce travail, nous observons que les enfants qui ont vécu le dispositif du jeu et son retour réflexif obtiennent, de manière significative, de meilleures performances en décentration que les enfants qui n'y ont pas participé. Notre dispositif aurait donc une efficacité à court terme dans le développement de compétences relationnelles et critiques. Nous pouvons donc affirmer que ces compétences peuvent s'entraîner et se transférer en éducation aux médias.

Bien que les résultats obtenus aillent dans le sens de notre hypothèse, il convient de rester prudent puisque divers biais entrent en jeu. En effet, nous pouvons citer l'hétérogénéité des groupes testés, l'absence de pré-test, les entretiens réalisés à des moments différents ou encore l'indistinction de l'effet du jeu seul, de l'explicitation seule ou de la combinaison des deux sur les performances en décentration cognitive et émotionnelle. Ainsi ces quelques biais doivent être pris en compte lors d'éventuels prolongements de notre étude.

Cette étude contribue donc à inscrire les compétences de décentration et d'empathie dans le sillon de l'éducation aux médias et plus largement dans celui du développement de l'esprit critique. En effet, nous consolidons les liens unissant les compétences en littératie médiatique et les compétences socio-cognitives et -émotionnelles. En outre, notre recherche propose une grille d'évaluation observable, concrète et réutilisable des compétences socio-émotionnelles

basée entre autres sur les axes de Furnham et Petrides (2006). Pour terminer, elle assied la pertinence et l'efficacité de recourir à un dispositif pédagogique par la coopération en proposant une activité concrète et reproductible par les enseignants ou éducateurs aux médias.

---

**Justine Deham**