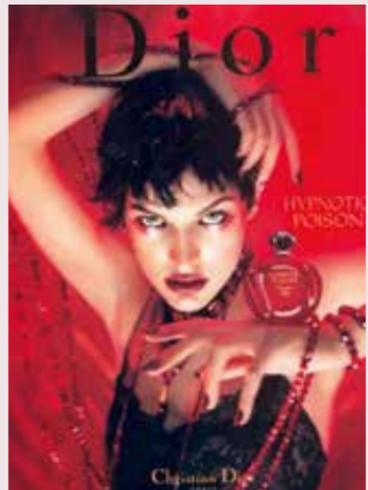


Avez-vous un œil de lynx?

L'École est parfois jugée sévèrement quand il est question de la transmission des compétences en lecture. Mais qu'en est-il des compétences en lecture d'images? Vous auriez envie de vous impliquer dans une démarche participative? Cela tombe bien. La plateforme Eyesmart recherche des enseignant·es de toute la Suisse romande pour tester de nouvelles manières de décoder notre environnement visuel.



Établie à Genève, la fondation images et société a d'abord lancé sur son site internet une rubrique destinée à aiguïser le regard (<https://imagesetsociete.org/aiguisez-votre-regard/voir/>). Son blog (<https://imagesetsociete.org/blog/>) propose une sélection de décryptages et de vidéos sur le thème «images et société».

L'effort pédagogique a pris une dimension supérieure avec la mise en place de la plateforme Eyesmart (<https://eyesmart.media/>). «La visée principale est de faciliter le travail des enseignant·es et autres personnes accompagnant des jeunes, qui n'ont pas l'occasion de constituer des collections visuelles thématiques. Il s'agit de travailler en synergie autour des priorités du Plan d'études romand (PER) concernant les compétences digitales et visuelles», commente sa cheville ouvrière Eva Saro.

Proposés pour l'instant en version basique, les jeux en ligne *Oeil de lynx* et *Première Page* ont été élaborés avec le Centre universitaire d'informatique de l'UNIGE. Le premier résumé un parcours d'atelier en présentiel apprécié des élèves. Il tente le dialogue avec l'in-

ternaute via un *chatbot*. Le second donne la possibilité à n'importe quel·le anonyme de se mettre en scène sur la couverture d'un magazine, en retouchant son image, comme une célébrité. «Le but est de faciliter l'entrée en matière sur les stéréotypes de genre et de culture. C'est aussi d'inviter à l'exploration de la retouche sur portrait», précise Eva Saro. «Nous souhaitons tester ces jeux avec des volontaires bénévoles. Les retours sur la version en ligne aideront à y apporter des améliorations.» *Devine* permet de confronter les suppositions des élèves sur des visuels calibrés par des spécialistes de la publicité. Attention: les trois jeux cités ne sont pas *responsive*. Ils nécessitent le recours à un ordinateur avec un écran adéquat.

Les retours constructifs sont à poster sur <https://eyesmart.media/jeux/a-propos>. Dès le 25 janvier 2024, dans son arcade genevoise (100, rue de Carouge), la fondation compte mettre sur pied des groupes de testeur·es. Plusieurs jeux en présentiel et en ligne seront présentés, dont un jeu de société sur iPad destiné à stimuler la réflexion sur les clichés d'expression et de posture dans la mode.

Les personnes motivées par ces enjeux de lecture d'images peuvent rejoindre les groupes de travail informels proposés sur la plateforme EyeSmart (<https://eyesmart.media/groupe-de-travail>). Invitation est lancée aux enseignant·es qui pratiquent le travail sur les images en classe. Les publics-cibles prioritaires sont les pré-adolescent·es (10-12 ans) et les adolescent·es. Mais les professionnel·les du postobligatoire ont aussi une contribution à apporter. Explorez les contenus et les jeux sur EyeSmart et faites part de vos expériences, critiques et besoins spécifiques! En fonction des attentes exprimées, la fondation promet d'ajuster son offre, déjà riche.