



les @thlètes de l'info

En jeu pour l'Égalité





Pourquoi de nouveaux contenus ?

Depuis le lancement du projet **Les @thlètes de l'info**, des clubs de football ont fait de l'éducation aux médias et à l'information un terrain d'apprentissage vivant.



Grâce aux clubs partenaires, des centaines de jeunes ont découvert comment décrypter l'information, repérer les fake news et adopter des pratiques numériques plus sûres et plus responsables.

Mais une question restait essentielle : **que disent les médias, et le sport lui-même, des femmes et des hommes ?**

Comment les stéréotypes de genre façonnent-ils nos représentations, nos comportements et nos choix, en ligne comme sur le terrain ?

Cette extension du kit pédagogique et ses contenus répondent à ces questions, en ouvrant un espace de réflexion et d'action autour des **inégalités de genre dans les médias (sportifs ou non) et sur les réseaux sociaux**.



Un nouveau chapitre sur l'articulation entre esprit critique, respect et égalité

Parce qu'apprendre à lire les images et les discours, c'est aussi apprendre à **savoir identifier ce que les médias choisissent de montrer ou au contraire d'invisibiliser ce qui est absent, ce qui est invisibilisé.**

Sur les réseaux sociaux, elles subissent davantage de cyberharcèlement, de commentaires sexistes ou d'objectification (Amnesty International, Toxic Twitter, 2018).

Ce livret propose de nouvelles activités pour :

- Interroger ces inégalités de visibilité ;
- Comprendre comment les médias et les algorithmes reproduisent les stéréotypes de genre ;
- Promouvoir une culture de l'égalité, du respect et de la coopération.
-

Parce qu'être un-e **athlète de l'info**, c'est aussi être un-e **citoyen-ne conscient-e des rapports de pouvoir et des discriminations** dans le monde numérique.

> **15 %**

**Les femmes
représentent moins
de 15 % de la
couverture
médiatique sportive**

(source : ministère de l'Égalité,
Baromètre de la représentation des
femmes dans le sport, 2023).



On apprend mieux lorsqu'on est en mouvement.

Apprendre en jouant : une pédagogie du mouvement

Le projet Les @thlètes de l'info repose sur une conviction forte : on apprend mieux lorsqu'on est en mouvement.

Apprendre en jouant, c'est expérimenter, ressentir et coopérer.

C'est aussi replacer le corps et l'émotion au cœur du savoir, une idée cohérente avec les travaux sur l'apprentissage incarné et les "apprentissages physiquement actifs", qui peuvent soutenir l'attention et l'engagement des élèves.

Les recherches en sciences de l'éducation confirment la puissance de ces approches :

- **Édouard Claparède** affirmait que « le jeu est le travail de l'enfant », soulignant que l'activité ludique est un moteur central du développement. [Cairn.info](https://www.cairn.info)
- **Jean Piaget** a montré que le jeu, notamment symbolique, est un terrain où l'enfant construit activement ses connaissances et sa compréhension du monde (La formation du symbole chez l'enfant, 1945). [Université de Genève](https://www.universite-geneve.ch)
- **Lev Vygotski** voyait dans le jeu un lieu d'apprentissage social, structuré par les rôles et les règles, qui permet à l'enfant d'agir "au-delà de lui-même" et d'entrer dans une zone proximale de développement (Mind in Society, 1978). cmapspublic3.ihmc.us+2ERIC
- Plus récemment, **Seymour Papert** et le **constructionnisme** ont souligné que l'apprentissage devient plus durable lorsqu'il engage le faire, le penser et le partager, via la création d'objets ou de productions discutables avec les autres. EBSCO



Dans le cadre du sport, cette approche prend tout son sens : les jeunes apprennent en bougeant, en se confrontant et en coopérant — autrement dit, en vivant leurs apprentissages.

Le but de ce kit renforcé

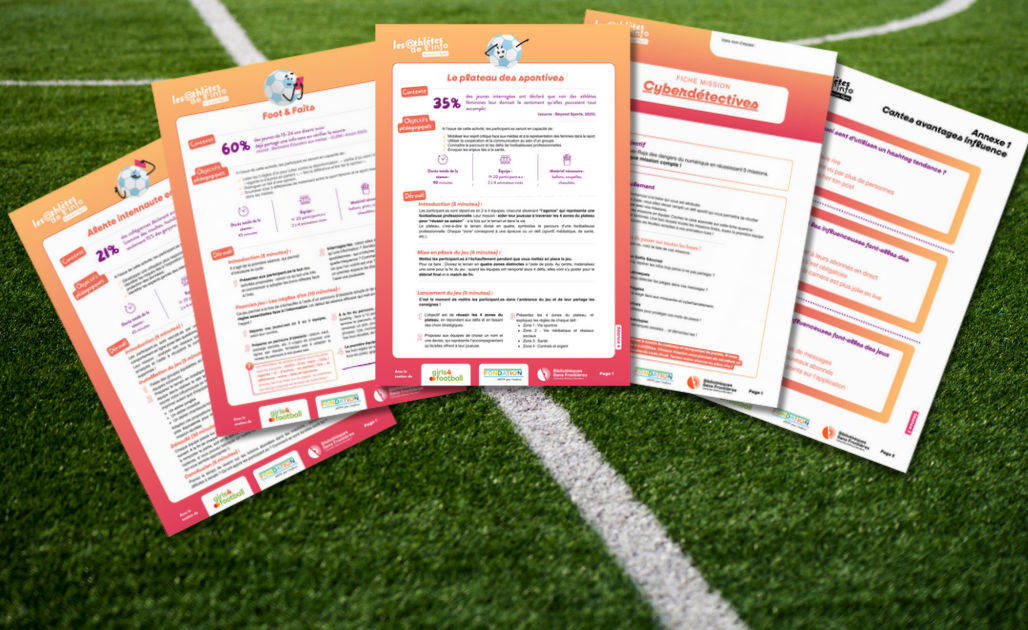
Cette itération du kit pédagogique des @thlètes de l'info prolonge le travail engagé, avec un **nouveau focus sur les questions de genre et d'égalité**.

Son objectif est d'aider les éducateur.rices à :

- Aborder les **enjeux de représentations** et de stéréotypes dans les médias ;
- Parler du **sexisme en ligne**, du **cyberharcèlement**, et des **attitudes inclusives** à adopter sur les réseaux sociaux ;

Donner à chaque jeune, fille ou garçon, la possibilité de **se reconnaître comme acteur ou actrice légitime du sport et du numérique**.





Ce que vous trouverez dans ce livret

Pour compléter le premier kit, vous découvrirez :

4 déroulés de séances pédagogiques mêlant pratique sportive et EMI, formant un cycle :

- **Foot & Faits** : une séance pour s'interroger sur son rapport à l'info et apprendre à faire la distinction entre un fait et une opinion.
- **Alerte internaute en danger** : une séance pour adopter les bons réflexes en lignes pour **protéger son identité numérique**.
- **Money, money, money** : une séance pour comprendre les enjeux financiers des réseaux sociaux et les mécanismes de l'influence.
- **Le plateau des sportives** : une séance pour s'interroger sur le parcours des sportives et les obstacles que celles-ci rencontrent.

Un **cahier pédagogique** « à la maison », pour proposer à vos participant.es de poursuivre les apprentissages en dehors du terrain ;

Un **ensemble de contenus pour les parents** : un quiz d'introduction au contexte de la parentalité numérique et un flyer d'information sur le cycle, pointant des ressources utiles ;

Le **présent livret**, pour comprendre le projet et mieux se saisir des ressources.

Comme toujours, ces contenus sont **ouverts et adaptables**, et proposés au format CC-by-SA, c'est-à-dire en licence libre de droits. L'objectif n'est pas de donner des leçons, mais d'ouvrir des dialogues, sur le terrain, dans les vestiaires, à la maison ou en ligne.

Libre à vous de vous en saisir comme bon vous semble !

Les partenaires du projet

Démarré en janvier 2024, le projet Les @thlètes de l'info a pu rejoindre pour sa deuxième saison le programme Girls4football de Mastercard et de la Fondation UEFA pour l'Enfance.

Celui-ci vise à promouvoir le bien-être physique et émotionnel des enfants et des jeunes adultes, à travers des activités sportives, socio-éducatives et de loisirs. Il s'agit d'un programme à l'échelle européenne, implanté en 2025 dans 5 pays (Espagne, Italie, Allemagne, Royaume-Uni et France). BSF remercie Mastercard et la Fondation UEFA pour l'Enfance de leur soutien et de leur confiance.

Par ailleurs, le projet est également soutenu par le ministère de la Culture, partenaire historique de BSF.

Enfin, ce projet ne serait pas possible sans l'engagement des clubs de football franciliens qui nous ont fait confiance. BSF remercie tout particulièrement :

- Le Red Star FC, partenaire opérationnel de la première heure, pour sa confiance renouvelée ;
- Le CSM Île-Saint-Denis, pour son engagement et son ouverture à l'expérimentation ;
- Le PUC (Paris Université Club), qui a accepté de tester en tout premier les activités de cette nouvelle saison spécial filles ;
- Le CS Meaux, dont le dynamisme et l'engagement en faveur du football féminin illustrent parfaitement l'esprit de ce projet ;
- Le FC93, partenaire engagé dont la collaboration active contribue à faire vivre cette initiative.



Et maintenant ?

Les @thlètes de l'info continuent d'évoluer grâce à vous.

Chaque séance menée, chaque discussion ouverte contribue à faire bouger les lignes.

Faites-nous part de vos retours
partagez vos photos, vos idées et vos réussites :

C'EST ENSEMBLE QUE NOUS FAISONS GRANDIR CE PROJET,
POUR UN SPORT ET UN NUMÉRIQUE PLUS JUSTES,
PLUS ÉGALITAIRES, ET PLUS LIBRES.

Contactez-nous ici :

voyageursdunumerique@bibliosansfrontieres.org

Toutes les ressources à retrouver sur : www.bibliosansfrontieres.org/les-athletes-de-linfo/

Avec le
soutien de



Bibliothèques
Sans Frontières
Libraries Without Borders