Série des modules optionnels

ANI 1101 Accueil et intégration de jeunes handicapés
ANI 1102 Coéducation enfants
ANI 1103 Coéducation adolescents
ANI 1104 Jeunes en difficulté
ANI 2001 Dynamique des groupes
ANI 1105 Éduquer aujourd'hui
ANI 2006 Agent de développement spirituel
ANI 1107 Grands jeux

SOC 1201 Symboles et traditions
SOC 1202 Scoutisme international
SOC 1203 Scoutisme et environnement
SOC 1204 Scoutisme et parents

GES 2010 Gestion d'un district scout
GES 2042 Gestion des ressources adultes 2
GES 2044 Gestion financière 2
GES 1302 Organisation d'un rassemblement
GES 1303 Règlement des conflits d'adultes
GES 1304 Matériel et équipement
GES 1305 Reconnaissance des bénévoles
GES 1306 La planification dans le scoutisme

TEC 1401 Camping d'été
TEC 1402 Camping d'hiver
TEC 1403 Publicité
TEC 1404 Expression et feux de camp
TEC 1405 Secourisme
TEC 1406 Orientation (carte et boussole)
TEC 1407 COMMUNICATIONS ET JSLO/JOTI
TEC 1408 Publier un périodique scout
TEC 1409 Nature: flore et faune
TEC 1410 Activités d'hiver
TEC 1411 Parler en public
TEC 1412 Scoutisme marin

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA

Module faisant temporairement office de:
TEC-0007: Communication JSLO/JOTI

FORMATION MODULAIRE

Communications et JSLO/JOTI

TEC 1407

Deuxième édition
Janvier 2001

Objectifs du module COMMUNICATIONS ET JSLO/JOTI

Objectif général

Être capable d'intégrer différentes techniques de communication dans le programme d'activités d'une unité scoute.

Objectifs particuliers

1. Raconter l'histoire des principales techniques de communication.
2. Expliquer la valeur pédagogique des techniques de communication.
3. Décrire les principales techniques de communication qui peuvent être exploitées dans le cadre d'un programme scout.
4. Favoriser chez les jeunes l'acquisition de connaissances techniques en communication.
5. Amener les jeunes à réaliser des activités à l'aide de ces techniques.
6. Organiser et animer des activités dans le cadre du Jamboree-sur-les-ondes ou du Jamboree on the Internet.

Avertissement

Les documents de l'Association des Scouts du Canada sur la formation modulaire sont destinés à la *formation* des adultes de l'Association. Bien qu'ils fassent référence à des politiques et à des règlements officiels de l'Organisation mondiale du Mouvement scout et de l'Association des Scouts du Canada, ils ne remplacent pas ces politiques et règlements officiels et ne sauraient être interprétés comme tels.

Sommaire

Matière 3

1. Valeur pédagogique des techniques de communication 3
2. Le langage parlé 4
3. Les communications écrites 5
4. La signalisation et les techniques de transmission traditionnelles 5
5. La télévision et l'audio-visuel 7
6. Les codes secrets 8
7. Le téléphone 12
8. La radio 12
9. La radio amateur 13
10. Le scoutisme sur Internet 17

Pédagogie 21

Sources et ressources 22

ÉVALUATION FORMATIVE **23**

Note. *Pour alléger le texte et en faciliter la lecture, le genre masculin désignant des personnes inclut les genres féminin et masculin.*

Ce module de formation scoute a été conçu à l'usage des adultes de l'Association des Scouts du Canada engagés dans un processus de formation structuré. Il peut être reproduit à des fins de formation ou de documentation pourvu que la source soit mentionnée.

©2001, Association des Scouts du Canada

Contenu du module COMMUNICATIONS ET JSLO/JOTI

MATIÈRE

1. Valeur pédagogique des techniques de communication

L'apprentissage des techniques de communication permet d'atteindre plusieurs objectifs pédagogiques.

L'apprentissage des techniques de communication a sa place au sein d'un programme d'activités scoutes. Il permet d'atteindre plusieurs objectifs pédagogiques tels que:

- éveiller les jeunes aux différences;
- élargir leurs horizons en leur faisant découvrir d'autres jeunes, d'autres groupes, d'autres provinces et d'autres pays;
- leur permettre d'acquérir des connaissances nouvelles en géographie et en histoire;
- les habiliter à concevoir des messages clairs et à les transmettre;
- les familiariser avec des techniques de communication traditionnelles et avancées;
- favoriser les rencontres et les échanges;
- renforcer le sentiment d'appartenance au groupe, à la communauté, à l'Association des Scouts du Canada et au Mouvement scout mondial.

Le scout d'aujourd'hui qui veut être en mesure de se rendre utile dans sa communauté doit savoir utiliser les outils de télécommunication de son époque.

La connaissance des techniques de communication modernes va de pair avec la mission du scoutisme. Tout comme l'éclaireur de 1940, qui devait apprendre le sémaphore et le morse, le scout d'aujourd'hui qui veut être en mesure de se rendre utile dans sa communauté doit savoir utiliser les outils de télécommunication de son époque.

La télécommunication se définit comme l'ensemble des procédés de transmission d'informations à distance par tout moyen électrique, radioélectrique, optique ou électromagnétique. Elle comprend donc la communication par téléphone, télécopieur, modem, télévision, radio et Internet.

Les communications sur de longues distances, qui représentaient tout un défi pour les civilisations antérieures, sont devenues un jeu d'enfant pour les générations actuelles, à la condition toutefois de pouvoir maîtriser la technologie qui supporte ces nouveaux moyens d'entrer en contact avec les autres.

Par ailleurs, l'apprentissage des techniques de communication est étroitement relié à deux objectifs fondamentaux du scoutisme, soit le développement des possibilités intellectuelles (débrouillardise) et des possibilités sociales (sens des autres).

L'apprentissage des techniques de communication est étroitement relié au développement des possibilités intellectuelles (débrouillardise) et des possibilités sociales (sens des autres).

2. Le langage parlé

La base de toute communication est le langage. En ce sens, il ne faut pas oublier que l'un des premiers apprentissages consiste à communiquer efficacement avec les autres par la parole. L'un des meilleurs moyens de développer la personnalité des jeunes est de leur permettre de s'exprimer verbalement. Dans le scoutisme, chaque jeune est invité à communiquer ses projets, ses idées et ses commentaires. L'unité est une petite société qui a une vie collective, où il se passe des choses que tous doivent savoir.

À l'unité, on joue, on organise des projets, on chante, mais on discute aussi. En équipe ou en grand groupe, les jeunes sont appelés à communiquer dans un français convenable, à exposer leurs idées calmement, à argumenter et à convaincre, à écouter avec ouverture et respect les idées des autres et à prendre des décisions en observant les règles de la démocratie.

Dans le scoutisme, chaque jeune est invité à communiquer verbalement ses projets, ses idées et ses commentaires.

Voici quelques règles de conduite à suivre lors des discussions de groupe:

- on lève la main pour demander la parole;
- on ne parle pas tout le monde en même temps;
- on ne coupe pas la parole à un autre;
- on écoute;
- on traite les idées des autres avec respect, même si on ne les partage pas;
- on ne crie pas.

Dans les guides du Programme des jeunes des branches Castors et Hirondelles, on propose d'intégrer la «minute Castor» et le «gazouillis» au programme de la réunion hebdomadaire. Ces moments permettent d'initier les enfants à l'art de prendre la parole devant les autres, à l'écoute et au respect des autres. Chez les plus vieux, de nombreuses occasions sont offertes pour amener les jeunes à développer des habiletés à communiquer: préparation d'un projet d'unité, évaluation d'une activité, réunions en petites équipes, choix d'activité, etc.

Dans la vie d'une unité scoute, de nombreuses occasions sont offertes pour amener les jeunes à développer des habiletés à communiquer.

L'équipe d'animation doit aussi pouvoir discuter avec les jeunes. Elle doit savoir écouter, rappeler les consignes, donner la parole de façon équitable à chaque jeune.Les interventions doivent être claires, brèves et logiques.

3. Les communications écrites

Le scoutisme permet de cultiver la technique et l'art des communications écrites.

Le scoutisme permet aussi de cultiver la technique et l'art des communications écrites: message sur un babillard, article dans un bulletin ou un journal, texte dans un album souvenir, invitation, etc.

On peut installer un babillard dans le local, qui servira à:

- annoncer les activités à venir;
- rappeler les tâches des jeunes;
- communiquer des messages personnels;
- afficher des petites annonces.

Les enfants de 7 à 11 ans peuvent s'exercer à communiquer par écrit en rédigeant une invitation aux parents, en correspondant avec un scout d'un autre pays, en préparant des cartes de souhaits à l'occasion de Noël, de la Saint-Valentin ou de Pâques.

Chez les jeunes de 11 ans et plus, de nombreuses activités «d'écriture» sont possibles. On peut leur confier la mise à jour du Livre d'or de l'unité, la rédaction d'un article pour le journal du groupe ou du quartier, un reportage sur un événement accompagné de photos, une partie de la correspondance qu'il faut entretenir avec les parents, la préparation d'un texte de remerciement, etc.

4. La signalisation et les techniques de transmission traditionnelles

La signalisation se définit comme un ensemble de techniques qui permettent de transmettre un message à distance aux moyens de signaux.

La signalisation se définit comme un ensemble de techniques qui permettent de transmettre un message à distance aux moyens de signaux. Dans ce type de communication, les mots sont remplacés par des signes connus, selon une convention préalablement établie.

La signalisation est apparue dès l'Antiquité en raison de la nécessité de communiquer à plus grande distance. Les signaux étaient transmis par différents moyens, de manière visuelle ou sonore. Les Africains ont utilisé le tam-tam, les indigènes du Pacifique procédaient à l'aide de bois creux et de signaux de feux. Les Amérindiens pouvaient, grâce à un code complexe, transmettre sur de grandes distances des messages en se servant de colonnes de fumée diversement scandées.

Graduellement, on a voulu transmettre n'importe quel message à n'importe quelle distance. Aussi a-t-on commencé à intégrer l'alphabet écrit au code de signalisation. Le sémaphore et le morse sont des exemples de telles adaptations.

Le sémaphore

Le sémaphore a été mis au point par l'ingénieur français Claude Chappe et il a été utilisé à partir de 1793. L'objectif était de trouver un moyen de communiquer à distance plus rapide que le cheval! À l'aide de lunettes d'approche, on lisait le message et on le relayait à la station suivante, et ainsi de suite jusqu'à sa destination finale. On a abandonné cette technique au début du 19e siècle, car elle comportait plusieurs désavantages: les contraintes climatiques, la facilité pour l'ennemi, en temps de guerre, de capter le message, le nombre de stations requis pour relayer les messages jusqu'à leur point de destination.

Le morse

Le morse a été l'alphabet de signalisation le plus utilisé dans le monde entier. Il est né de la découverte du télégraphe électrique par Samuel Morse vers 1835. Cet appareil n'était capable d'enregistrer qu'un seul mouvement: l'appui d'un style (tige pointue servant à tracer) sur une bande de papier qui se déroule de façon continue. Samuel Morse a eu l'idée de représenter les lettres de l'alphabet par des combinaisons rapides et lentes de ce mouvement unique: le style appuyé un bref instant sur le papier laisse un point alors que lorsqu'il est appuyé plus longtemps, il laisse un trait plus long. Ainsi, la lettre A est représentée par un point suivie d'un trait, la lettre B par un trait suivi de trois points, la lettre C par la séquence trait, point, trait, point, etc.

Rapidement, les opérateurs en sont venus à reconnaître les lettres au son, d'après le cliquetis du télégraphe. On s'est donc mis à transmettre le morse au moyen de signaux sonores brefs ou longs, comme en radiotélégraphie, et aussi par des signaux lumineux, à l'aide de projecteurs.

On peut facilement inclure différentes techniques de signalisation à l'intérieur des grands jeux[1]. Par ailleurs, les jeunes peuvent être intéressés à apprendre le langage des malentendants, une autre forme de signalisation qui peut leur permettre d'entrer en contact avec les personnes atteintes par ce handicap[2].

Les signes de piste

Les Amérindiens utilisaient un autre code, constitué de signes qu'ils traçaient sur le sol ou qu'ils fabriquaient avec des branches, des cailloux ou des brins d'herbe. C'était une façon de laisser sur place un message à ceux qui passeraient par le même sentier. Le scoutisme a repris ce moyen de communication et l'a intégré aux jeux en forêt. Il s'agit, on l'aura deviné, des signes de piste.

[1] Voir le module ANI 1107 *Grands jeux.*
[2] Voir *Secrets de jungle,* page 109.

L'alphabet morse

A	• —
B	— • • •
C	— • — •
D	— • •
E	•
F	• • — •
G	— — •
H	• • • •
I	• •
J	• — — —
K	— • —
L	• — • •
M	— —
N	— •
O	— — —
P	• — — •
Q	— — • —
R	• — •
S	• • •
T	—
U	• • —
V	• • • —
W	• — —
X	— • • —
Y	— • — —
Z	— — • •

COMMENT TRACER UNE PISTE?

Les signes de piste sont habituellement tracés sur le sol, mais on peut aussi les disposer dans les airs, sur des rochers, sur des arbres ou autrement. On peut les tracer dans le sol ou la neige. On peut les fabriquer avec des branches ou des pierres. Les signes de piste doivent résister au vent ou à la pluie. Par ailleurs, on prendra garde de respecter l'environnement en n'utilisant que des objets naturels que l'on trouve sur place, sans jamais blesser un arbre ou arracher une branche.

COMMENT SUIVRE UNE PISTE?

Pour suivre une piste, il est préférable d'avancer à la file indienne. Ainsi, si le premier de la file ne voit pas le signe, il y a de fortes chances qu'un autre le remarque. On ne touche pas aux signes de piste. On se contente de les observer et on prend soin de ne pas déplacer les signes. On observe attentivement autour de soi. Il arrive que les signes de piste soient camouflés.

Pour avoir une idée des signes de pistes usuels, voir *Secrets de jungle*, pages 116-117.

5. La télévision et l'audio-visuel

La meilleure manière de contrer les effets considérés comme nocifs de la télévision est encore de favoriser le développement du sens critique des enfants et des adolescents.

Les jeunes d'aujourd'hui sont fortement influencés par la culture télévisuelle. Certaines études ont démontré qu'ils passent en moyenne 22 heures par semaine devant la télévision. Les enfants ne se limitent pas aux émissions conçues pour eux; ils sont bombardés d'informations, d'images et de sons de qualité parfois douteuse.

On aura beau décrier ce phénomène, condamner les émissions et vidéoclips violents, s'insurger contre la publicité, il n'en reste pas moins que la meilleure manière de contrer les effets considérés comme nocifs de la télévision est encore de favoriser le développement du sens critique des enfants et des adolescents. Pour y arriver, il suffit de les amener à comprendre le fonctionnement de ce média incontournable. Car la télévision demeure un outil de communication fascinant et d'une efficacité redoutable.

Voici quelques activités qui peuvent contribuer à développer le sens critique des jeunes tout en leur permettant de découvrir un monde passionnant:

- visionnage d'un film, d'une publicité ou d'un vidéoclip, suivi d'une discussion sur les objectifs visés par les producteurs et sur les moyens utilisés pour atteindre ces objectifs;
- visite d'un studio de télévision;

- participation à un jeu télévisé;
- organisation d'un jeu questionnaire inspiré des jeux présentés à la télévision;
- apprentissage du fonctionnement d'une caméra vidéo (caméscope);
- réalisation d'une vidéo reportage sur une activité de l'unité ou du groupe;
- conception d'un message publicitaire;
- recherche sur une vedette de la télévision ou du cinéma;
- entrevue avec une personne œuvrant dans le domaine des médias: animateur, journaliste, décorateur, costumier, technicien du son, cameraman, réalisateur, régisseur...

6. Les codes secrets

Les codes secrets permettent de développer l'astuce, la perspicacité et l'ingéniosité.

De tout temps, les hommes et les femmes ont cherché à dissimuler à certains ce qu'ils tentaient de communiquer à d'autres. Le temps n'est plus où les scouts doivent apprendre ces langages pour se rendre utiles en cas de guerre, mais les codes secrets peuvent alimenter plusieurs jeux en leur donnant une allure un peu mystérieuse et en piquant l'intérêt des jeunes. Par ailleurs, les codes secrets permettent de développer l'astuce, la perspicacité et l'ingéniosité.

Le message secret idéal est celui qui n'est remarqué que par son destinataire. Il doit être invisible pour quiconque n'est pas au courant.

Il existe des dizaines de procédés pour chiffrer des messages. La règle de base est de toujours penser à ceux qui auront à les décoder. Ce qui semble une bonne astuce pour le codeur peut s'avérer très difficile pour le décodeur. Il faut faire en sorte que le niveau de difficulté soit à la portée des jeunes.

Certains messages possèdent une clé qui permet d'aider au décodage. Par exemple, la fraction 1/2 peut vouloir dire un mot sur deux ou une lettre sur deux. Dans un tel cas, la clé doit être fournie avec le message secret, surtout pour les groupes plus jeunes.

Lexique des codes secrets

Voici la définition de quelques termes techniques relatifs aux codes secrets:

Cryptographie :	science permettant de transformer un message clair en un autre, incompréhensible pour ceux qui ne possèdent pas la clé ou le code ayant servi à produire la transformation.
Cryptologue :	spécialiste de la cryptographie.
Cryptogramme :	texte écrit en caractères secrets.
Chiffre :	nom donné à des caractères de convention qui n'ont de sens que pour ceux qui s'en servent.
Chiffrer :	transcrire un texte à l'aide d'un chiffre pour le rendre secret.
Déchiffrer :	transcrire en clair un cryptogramme dont on connaît le chiffre.
Décrypter :	retrouver le sens clair d'un cryptogramme dont on ne connaît pas le chiffre.
Code :	répertoire de mots ou de nombres conventionnels permettant de chiffrer par mots ou par groupe de mots, exceptionnellement par lettre.
Décoder :	déchiffrer un texte écrit en code.

Quelques codes secrets simples

1. Chiffrage simple

Les lettres de l'alphabet conservent leur valeur ordinale: A = 1, B = 2, C = 3, D = 4..., Y = 25, Z = 26. Chaque lettre est séparée par un point de façon à ne pas confondre la lettre 24 avec les lettres 2 et 4. Chaque mot est séparé par un 0.
Exemple: 12.5.0.12.15.21.22.5.20.5.1.21 = le louveteau.

2. Chiffrage renversé

La valeur ordinale des lettres est renversée: A = 26, B=25, C = 24, D = 23..., Y = 2, Z = 1.
Exemple: 12.6.5.9.22.0.15.22.8.0.2.22.6.3 = ouvre les yeux.

3. Chiffrage décalé

Il s'agit de prendre la valeur ordinale d'une lettre (A = 1) et de décaler en additionnant (+ 1, + 2, + 3...) ou en soustrayant (- 1, -2, -3...). On peut varier le décalage autant qu'on le désire. Avec des groupes plus jeunes, il faut fournir la clé. Ainsi, avec la clé **+ 1**, A = 2, B = 3, C = 4, etc. Avec la clé **- 2**, A = 25, B = 26, C = 1, D = 2...
Exemple, avec une clé **+ 2**:
7.22.0.14.7.21.0.17.20.7.11.14.14.7.21 = et les oreilles.

4. L'anagramme

On mêle les lettres de tous les mots du message ou encore d'un ou plusieurs mots clés.
Exemple: Au enum ce soir: roniaacm au romgeaf = Au menu ce soir: macaroni au fromage.

5. Mots mêlés

Les mots d'une même phrase sont mêlés.
Exemple: macaroni ce au au soir fromage menu.

6. L'envers

Le message se lit de droite à gauche.
Exemple: EÉSNEP AS REHCAC RUOP EMMOH'L À EÉNNOD ÉTÉ A ELORAP AL = La parole a été donnée à l'homme pour cacher sa pensée.

7. Le miroir

Non seulement le message se lit de droite à gauche, mais la forme des lettres est inversée comme si on lisait le message dans un miroir. On peut fournir un miroir aux jeunes pour déchiffrer de longs messages écrits ainsi.

8. La fraction

La clé est une fraction. Dans le cas où la clé est 1/3, on ne retient qu'un mot sur trois; si la clé est 1/5, on ne retient qu'un mot sur cinq.
Exemple avec une clé 1/4: «Bonjour! Comment allez-vous? Personnellement, je vous donne régulièrement des nouvelles. Rendez-moi la pareille, vous. Je pense partir demain en vacances pour neuf semaines. À quelle heure exactement? Je n'en sais rien. Mais face aux problèmes connus du monde fréquentant le local, je préfère disparaître. Amitiés.

9. La grille

Pour fabriquer la grille, on perfore un carton de façon irrégulière. Pour rédiger le message, la grille est appliquée sur une feuille de

papier. Chaque lettre du message est inscrite dans une des perforations. On enlève la grille et on remplit les espaces vides par d'autres lettres, n'importe lesquelles, ce qui rend le message inintelligible à ceux ou à celles qui ne possèdent pas la grille. Pour déchiffrer le message, il suffit d'y superposer la grille et le message apparaîtra. On trouvera un exemple de «grille secrète» un peu plus complexe dans *Secrets de jungle,* pages 113-114.

10. Le livre-clé

Les mots du message sont puisés dans un livre que ceux qui veulent communiquer ont en leur possession. Par exemple, le mot «rendez-vous» peut se trouver à la page 110, 3e ligne, 5e mot. Ce mot sera représenté par le code 110/3/5. Et ainsi de suite pour chaque mot.

11. L'encre invisible

Avec un petit pinceau que l'on trempe dans le jus de citron, on écrit le message en prenant soin d'appliquer très peu de jus. Pour lire le message, il faut approcher la feuille d'une source de chaleur, comme le feu d'une chandelle. Le message apparaîtra, comme par magie.

12. Le colimaçon

Un colimaçon, ça s'enroule dans une coquille ayant la forme d'une spirale. Un message peut faire la même chose. Il s'agit de trouver le début et de le dérouler.

Exemple:

Q O C S E D R
U E T E D P U
I T E H T M O
L O M L E A T
L U E D U C U
A R N E R A A
G E S

Le thème du camp d'été tournera autour des coquillages. Le L se trouve à peu près au centre; il suffit de lire en «déroulant» dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

13. Le samouraï

Voir *Dans la Jungle avec Nathoo,* page 15 ou *Viens explorer!*, page 17.

14. Le tic tac toe

Voir *Secrets de jungle*, page 112.

7. Le téléphone

C'est en 1877 que l'inventeur américain Alexander Graham Bell produisit le premier téléphone capable de transmettre et de recevoir la voix humaine en respectant sa qualité et son timbre. De nos jours, de nouvelles générations de téléphones font appel à des technologies comme la numérisation, qui est très proche de l'informatique, le retransmission par satellite et le réseau numérique à intégration de services (RNIS) qui permet de transmettre à la fois le son et l'image. Les téléphones cellulaires utilisés dans les voitures, les avions et les trains de voyageurs sont principalement des radiotéléphones de faible puissance. Les appels sont acheminés par des transmetteurs radio affectés à de petites zones géographiques, dites cellules.

Les premiers réseaux de téléphonie mobile ont été remplacés par des équipements à liaisons numérisées. Les performances des nouveaux composants ont permis la fabrication de téléphones portables miniaturisés, qui tiennent dans la poche. L'originalité de ces équipement réside dans le fait que l'abonné est identifié par une carte à puce. Il peut ainsi se servir de manière indifférenciée de n'importe quel terminal.

D'autres services sont venus s'ajouter aux communications téléphoniques de base: la messagerie vocale, le renvoi d'appel, la conférence téléphonique, etc.

Il peut sembler inutile d'apprendre à se servir d'un outil aussi répandu que le téléphone. Or, bien des jeunes (et même des adultes) sont déconcertés lorsqu'ils doivent laisser un message dans un boîte vocale. Combien d'entre eux savent exactement quoi dire et comment le dire pour s'assurer un rappel rapide? Quant aux règles de courtoisie, elles ont leur place dans les conversations téléphoniques et elles doivent être enseignées.

Bien des jeunes sont déconcertés lorsqu'ils doivent laisser un message dans un boîte vocale. Quant aux règles de courtoisie, elles ont leur place dans les conversations téléphoniques et elles doivent être enseignées.

Par ailleurs, le télécopieur, le service d'appels interurbains, les appels d'urgence et les appels conférence sont autant d'éléments reliés aux communications téléphoniques qu'une unité scoute peut inclure dans son programme d'activités.

8. La radio

La radio est un système de communication utilisant la propagation dans l'espace des ondes électromagnétiques. En raison de leurs caractéristiques, les ondes radio correspondent à des plages distinctes de longueur d'ondes et servent à des applications diverses. Elles sont habituellement identifiées par leur fréquence.

Les ondes radio sont utilisées non seulement pour la diffusion d'émissions radiophoniques, mais aussi pour la télégraphie sans fil, la

transmission des communications téléphoniques, la télévision, le radar, les systèmes de navigation et les communications spatiales. Un système typique de radiocommunication comprend deux composants principaux : un émetteur et un récepteur.

Bien que de nombreuses découvertes dans le domaine de l'électricité aient été nécessaires au développement de la radio, celui-ci commença réellement en 1873, avec la publication, par le physicien britannique James Clerk Maxwell, de sa théorie de l'électromagnétisme, impliquant l'existence d'ondes électromagnétiques. Quelque quinze ans plus tard, le physicien allemand Heinrich Hertz générait, pour la première fois, de telles ondes (les ondes hertziennes) avec une source électrique. Les travaux de Hertz comprenaient plusieurs montages qui allaient constituer pour longtemps la base technologique du développement de la radio.

La communication par micro-ondes, par l'intermédiaire de satellites de communication, fournit de nos jours des signaux d'une fiabilité supérieure et exempts d'erreur. Comme dans les autres domaines des télécommunications, l'avenir de la radio passe par la numérisation. Elle permet de multiplier les fréquences disponibles, d'associer aux émissions classiques des services de transmission de données et améliorera le confort d'écoute.

Dans une unité scoute, de nombreuses activités peuvent s'inspirer de la radio:

- fabrication d'un récepteur AM (plusieurs boutiques de bricolage vendent des trousses à assembler);
- enregistrement maison d'une émission de radio réalisée par les jeunes, pour apprendre les rudiments de ce moyen de communication;
- visite d'une station de radio;
- jeu questionnaire sur les émissions ou les animateurs de radio.

9. La radio amateur

Dans une unité scoute, de nombreuses activités peuvent s'inspirer de la radio.

Les radioamateurs ont réalisé des prouesses spectaculaires, comme le premier contact radio transatlantique (1921) sur ondes courtes, domaine délaissé par les professionnels, mais qui se révéla décisif pour le développement de la radiotéléphonie commerciale intercontinentale. Au fil des décennies, les associations jouèrent un rôle de plus en plus important au point de mettre en orbite un certain nombre de satellites porteurs de radio amateur. Ces satellites sont d'habitude appelés Oscar (Orbiting Satellites Carrying Amateur Radio).

Le premier, Oscar 1, mis en orbite en 1961, fut également le premier satellite non étatique. Le quatrième fut lancé en 1965 et assura les premières communications directes par satellite entre les États-Unis et l'Union soviétique. Au début des années 1980, il y avait plus de 1,5 million de radioamateurs licenciés dans le monde.

Les radioamateurs se sont vu attribuer des fréquences dans la bande des ondes courtes, mais on leur en affecte également dans celles des ondes moyennes, des très hautes fréquences et des ultra hautes fréquences. Certaines de ces fréquences font l'objet de restrictions afin de les rendre disponibles au plus grand nombre d'utilisateurs.

Le jamboree-sur-les-ondes (JSLO)

Le jamboree-sur-les-ondes a lieu annuellement la troisième fin de semaine du mois d'octobre.

Chaque année, depuis 1958, l'Organisation mondiale du Mouvement scout (OMMS) propose à toutes les associations nationales d'organiser un jamboree-sur-les-ondes (JSLO), qui a toujours lieu la troisième fin de semaine du mois d'octobre. Les groupes scouts peuvent opérer à n'importe quel moment pendant les 48 heures que dure la manifestation, à compter du samedi à 00 h 00 jusqu'au dimanche à 24 h 00, heures locales.

Depuis 1996, le JSLO inclut aussi un événement que l'on appelle JOTI (Jamboree on the Internet): voir page 19.

Cette manifestation annuelle internationale permet à plus d'un demi-million de scouts et de guides dans le monde de communiquer par radio, d'échanger des expériences et des idées. Il s'agit donc d'une occasion pour renforcer le sentiment d'appartenance à un grand mouvement mondial.

Durant la fin de semaine du JSLO, des scouts de tout âge ont la chance de s'initier aux communications par radio à ondes courtes grâce à la collaboration de radioamateurs qualifiés et passionnés, qui acceptent bénévolement de partager leurs équipements spécialisés et leurs connaissances.

Les origines du JSLO

Lors du 9^{e} jamboree scout mondial qui se déroulait en Angleterre en 1957 et auquel participaient 35 000 scouts en provenance de 62 pays, pour la première fois des radioamateurs anglais avaient installé une importante station dans l'enceinte même du camp. La station était remplie de visiteurs chaque jour. Un des jeunes responsables de la station découvrit avec surprise qu'un grand nombre de scouts étaient comme lui radioamateurs. Ce jeune responsable était Les Mitchell, G3BHK.

De fil en aiguille, un groupe se forma. Une première expérience, réalisée en octobre 1957, avec une simple antenne métallique et un émetteur AM de 40 watts, permit d'établir des contacts dans le

Le premier JSLO a eu lieu les 10 et 11 mai 1958.

monde entier. L'idée d'un radio-jamboree mondial fut lancée. On baptisa ce projet Jamboree on the Air (JOTA), traduit en français par Jamboree-sur-les-ondes (JSLO). Le premier JSLO eut lieu les 10 et 11 mai 1958.

C'est à la suite de cet événement que Les Mitchell sollicita le Bureau mondial du scoutisme, alors localisé à Ottawa. Le Bureau mondial accepta de prendre en charge l'organisation de ce programme.

Une occasion d'apprendre

Le jamboree-sur-les-ondes, c'est l'occasion :

- de rencontrer et de nouer des liens avec d'autres unités scoutes de son district;
- de chanter, dessiner et s'amuser en gang tout en apprenant;
- d'échanger avec des scouts et des scoutes de sa province, de son pays ou de l'étranger;
- d'amorcer une correspondance qui se poursuivra au cours de l'année;
- de s'initier aux nouvelles techniques de communication en unité, et de continuer, toute l'année durant, à en apprendre encore plus;
- de découvrir que l'on peut être fier d'être scout;
- de développer le sens des autres.

Une occasion de faire connaître le scoutisme

Une activité comme le JSLO ne peut que permettre de sensibiliser la population en général au travail éducatif qui est accompli dans le scoutisme.

Une activité comme le JSLO ne peut que permettre de sensibiliser la population en général au travail éducatif qui est accompli dans le scoutisme. En participant au JSLO, les scouts montrent qu'ils sont présents dans leur milieu, qu'ils sont dynamiques, curieux et toujours prêts à acquérir de nouvelles connaissances.

Bien entendu, cette activité doit se vivre en uniforme durant tout le week-end. Les participants n'oublieront pas de prendre des photos pour les reportages ou la promotion dans les journaux locaux ou régionaux, ainsi que dans les médias scouts.

Le jamboree-sur-les-ondes peut devenir une activité passionnante à l'intérieur du calendrier scout. On peut y greffer une chasse au trésor, la pratique du morse ou du sémaphore, un grand jeu, des chansons ou l'apprentissage de nouveaux mots dans une langue étrangère. Le JSLO est ainsi une sorte de festival de la communication chez les scouts.

Indicatifs d'appel de stations scoutes

Quand une station radio est autorisée, un indicatif spécifique lui est attribué. L'indicatif de l'Association des Scouts du Canada est VE2JAM. La première ou les deux premières lettres identifient le pays.

L'équipe du Bureau mondial du Scoutisme chargée de l'organisation du JSLO dispose de sa propre station radio, dont l'indicatif d'appel est HB9S. La station est régulièrement en opération lors de rencontres sur le réseau scout de radioamateurs. HB9S est accessible durant tout le week-end du JSLO. Des émetteurs sont en service simultanément sur les bandes 10/15/20 mètres, 160/80/40 mètres et 0.7 mètres.

Voici d'autres indicatifs d'appel:

K2BSA	Boy Scouts of America, siège national, Dallas, USA
JA1YSS	Boy Scouts of Nippon, siège national, Tokyo, Japon
GB2GP	The Scout Association, Gilwell Park, Londres, Royaume-Uni
VK1BP	The Scout Association of Australia, station nationale, Canberra, Australie
FF1SF	France

Fréquences d'appel internationales

Bande	**Phonie**	**CW**
80 m	3.740 et 3.940 Mhz	3.590 Mhz
40 m	7.090 Mhz	7.030 Mhz
20 m	14.290 Mhz	14.070 Mhz
17 m	18.140 Mhz	18.080 Mhz
15 m	21.360 Mhz	21.140 Mhz
12 m	24.960 Mhz	24.910 Mhz
10 m	28.990 Mhz	28.190 Mhz

Pour en savoir plus long

L'Association des Scouts du Canada publie chaque année des documents pour favoriser la meilleure participation possible. On consultera en particulier l'édition courante de *Informations sur le Jamboree-sur-les-ondes/Jamboree-sur-Internet, Document d'animation pour le Jamboree-sur-les-ondes* et *Guide d'organisation du JSLO/JOTI dans un district.*

10. Le scoutisme sur Internet

Caractéristiques du scoutisme sur Internet

Des scouts du monde entier communiquent entre eux sur le réseau Internet. Bien qu'Internet et l'informatique en général permettent des activités fort intéressantes, il faut se restreindre à des applications qui exploitent le côté communication. La navigation sur Internet requiert autant d'encadrement que les communications radio.

Contrairement aux communications radio, où les jeunes peuvent facilement être plusieurs à écouter les conversations près du poste émetteur/récepteur, il est difficile de réunir plus de trois personnes près d'un ordinateur pour lire sur un même écran.

Le scoutisme sur Internet devrait:

- être un moyen de communication économique, aux niveaux local, national et international;
- être accessible mondialement;
- favoriser une communication rapide et vivante;
- permettre aux scouts de partager de l'information, de développer des amitiés, de favoriser l'évolution du scoutisme, de démarrer des projets;
- éduquer.

«Les scouts ont toujours été des utilisateurs à l'avant-garde du développement technologique de "rassemblements électroniques". L'engouement spontané et irrésistible des scouts pour Internet est la preuve que ce moyen de les rassembler est viable, et il est probable que Baden-Powell aurait aimé utiliser aussi largement que possible toutes les ressources offertes par cet outil[3].»

Netiquette

Les règles de bienséance sur Internet sont appelées «netiquette». En voici un résumé:

1. Il est courtois de répondre aux messages reçus.
2. Si vous promettez d'envoyer de l'information, des badges, etc., tenez vos promesses.
3. N'utilisez jamais un langage qui pourrait offenser autrui.
4. N'oubliez pas de communiquer votre adresse ou numéro de téléphone.

[3] Bureau mondial du scoutisme, document d'information intitulé *Le Jamboree Scout Mondial sur Internet (JOTI) 18-19 octobre 1997,* p. 1.

Les binettes (smileys)[4]

Une dimension du jargon des internautes prend la forme d'une série de signes de ponctuation, que l'on doit regarder la tête penchée sur le côté gauche pour en découvrir le sens. Les binettes sont des dessins stylisés d'un visage et permettent d'ajouter une touche d'émotion aux messages échangés lors des forums ou dans le courrier électronique.

Voici quelques binettes fréquemment utilisées:

:-)	Sourire	;-)	Clin d'oeil
:-(	Déception ou tristesse	B-)	Binette à lunettes
:-|	Indifférence	%-}	Lendemain de veille
:-/	Ennui	:-<	Mauvaise humeur

Activités possibles

Voici quatre avenues intéressantes à présenter aux jeunes. Ce sont les sites WEB, la communication IRC, la communication vocale (logiciel IPHONE) et la messagerie électronique.

Les *sitesWEB* sont ce que l'on «voit» le plus quand on entend parler d'Internet. Il s'agit en fait d'informations affichées par une personne ou un organisme sous forme de page, un peu comme un journal. L'avantage, c'est que l'on peut se promener à l'intérieur des sous-sections d'une même page ou carrément se diriger vers une autre page portant sur le même sujet et située sur un ordinateur ailleurs dans le monde. Ces pages peuvent aussi faire référence à l'adresse d'une personne à qui on peut laisser un message ou à un fichier que l'on peut copier sur son ordinateur.

La *communication IRC* consiste à relier plusieurs personnes pour des communications écrites quasi directes. En effet, dès le moment où l'on se joint à un groupe de discussion, on voit apparaître la liste des pseudonymes des participants ainsi que leurs répliques. Les répliques s'affichent une à la fois. Si l'on veut participer à la discussion, il faut entrer son texte, puis l'envoyer au groupe. Habituellement, si un commentaire est pertinent ou coloré, on a une réponse en moins d'une minute!

La *communication VOCALE* (logiciel IPHONE) permet de parler sur Internet et d'entendre immédiatement la réplique de son correspondant. Cela peut paraître bien beau, mais en pratique, la qualité sonore est médiocre. Il est très difficile de comprendre ce que dit son correspondant. Il est également difficile de trouver des correspondants si on ne parle que le français.

[4] Goyer, N., Lalonde, J., Laurendeau A., *Internet au bout des doigts*, pages 212 et 213.

La *messagerie sur Internet* est très efficace et intéressante. À partir du moment où on connaît l'adresse de quelqu'un, transmettre un message de son ordinateur à sa boîte de messages peut prendre de 15 à 45 secondes, selon que sa boîte se trouve chez le même fournisseur ou à l'autre bout du monde.

Le Jamboree on the Internet (JOTI)

Le scoutisme a rapidement pris une place considérable sur Internet et un réseau informel d'internautes scouts existait déjà depuis un certain temps. Le phénomène a pris tellement d'ampleur que le Comité mondial du scoutisme a décidé de créer un jamboree sur Internet, le JOTI (pour Jamboree on the Internet). Ce jamboree est donc un événement officiel du scoutisme mondial.

Le JOTI se déroule en même temps que le JSLO, soit la troisième fin de semaine d'octobre. Il commence à 00 h 00 le samedi et se termine 48 heures plus tard à 24 h 00, le dimanche, heures locales. Pour éviter la prolifération des sigles, il est recommandé de s'en tenir au sigle JOTI, sans le traduire en français. Donc, pour nous, la troisième fin de semaine du mois d'octobre est celle du JSLO/JOTI.

Bien que les scouts puissent être en contact les uns avec les autres à chaque moment de la journée via Internet, le but du JOTI est de rassembler autant de personnes que possible dans un durée de temps spécifique. Les activités du JOTI doivent favoriser les rassemblements. Par ailleurs, elles doivent offrir des opportunités aux scouts qui n'ont pas d'ordinateur ou qui n'ont pas accès à l'Internet.

Quelques adresses de sites scouts

INTERNATIONAL

Organisation mondiale du Mouvement scout (OMMS):
http://www.scout.org/

Région européenne du scoutisme:
http://www.scout.org/europe

Région Asie-Pacifique du scoutisme:
http://www.apr.scout.or.jp

Scoutisme international
(histoire, B.-P., badges, jamborees mondiaux, Badge de Bois, etc.)
http://pinetreeweb.com/

Collections de badges et accessoires scouts:
http://www.tspa.com/

ASC ET FÉDÉRATIONS

Association des Scouts du Canada:
www.asc.ca

Fédération des Scouts de l'Atlantique:
www3.nb.sympatico.ca/scoutatl/scoutatl.htm

Fédération des Scouts de l'Ontario:
www.fedescouts.on.ca

Fédération des Scouts du Québec:
www.fqgs.scouts.ca

Note. On peut trouver les sites des districts via le site de l'ASC ou ceux des fédérations.

ASSOCIATIONS SCOUTES ÉTRANGÈRES

BELGIQUE:	Scouts catholiques de Belgique **www.fsc.be**
CANADA:	Scouts Canada **www.scouts.ca**
ÉTATS-UNIS:	Boy Scouts of America **www.bsa.scouting.org**
FRANCE:	Scouts de France **www.scouts-france.fr/**
	Éclaireuses et Éclaireurs de France **www.eedf.asso.fr/**
LUXEMBOURG:	Fédération nationale des Éclaireurs et Éclaireuses du Luxembourg **www.fnel.lu/**
ROYAUME-UNI:	The Scout Association **www.scoutbase.org.uk/**
SUISSE:	Mouvement scout de Suisse **www.pbs.ch/**
TUNISIE:	Les Scouts tunisiens www.planet.tn/scouts/

PÉDAGOGIE

Pour intégrer le contenu de ce module, il est suggéré:

- de participer au JSLO/JOTI;
- de naviguer sur Internet pour se familiariser avec les différentes possibilités en matière de communication et entrer en contact avec d'autres scouts à l'aide du courrier électronique ou d'un forum;
- d'organiser, dans une unité scoute ou pour des jeunes, une activité favorisant l'apprentissage de la communication verbale ou écrite;
- d'organiser un jeu qui nécessite une technique de signalisation parmi les suivantes: signes de piste, morse, sémaphore, alphabet des sourds-muets.
- d'organiser une activité sur le thème de la radio ou de la télévision;
- d'apprendre un nouveau code secret et de l'intégrer dans un jeu.

SOURCES ET RESSOURCES

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, ***Document d'animation pour le Jamboree-sur-les-ondes,*** édition 2000.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, ***Guide d'organisation du JSLO/JOTI dans un district,*** 2000.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, ***Informations sur le Jamboree-sur-les-ondes/Jamboree-sur-Internet (JSLO/JOTI),*** édition 2000.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, ***Secrets de jungle,*** *carnet technique pour l'obtention des gibiers,* 1997. Voir tout particulièrement la section *Communication et expression,* pages 105 à 129.

BUREAU MONDIAL DU SCOUTISME, ***World Scout Jamboree on the Internet 2000,*** memorandum, juin 2000.

GOYER, Nicole, LALONDE, Jean et LAURENDEAU, André, ***Internet au bout des doigts,*** Éditions du Trécarré, Saint-Laurent, édition 1997.

GUILLEN, E. ***Jeux de pistes, de «stalking», messages, signalisation, secourisme, jeux nocturnes,*** Presses d'Île-de-France, 1957.

JARRET, Len, ***The JOTA Story,*** Bureau mondial du scoutisme, 1993.

LIMBOS, Édouard, ***30 jeux audio-visuels,*** Fleurus-Idées, n° 81, Paris, 1981.

MICROSOFT, ***Encyclopédie Encarta 97,*** 1997. Document multimédia CD.

RIC, ***Messages secrets,*** Collection Le Fanion, J. De Gigord Éditeur, Paris.

Évaluation formative du module COMMUNICATIONS ET JSLO/JOTI

1. Donnez la définition des termes suivants: sémaphore, morse, cryptographie, code, JSLO, JOTI, indicatif d'appel.

2. Choisissez deux des techniques de communication présentées dans ce module et faites-en une description détaillée.

3. Intégrez l'une des techniques de communication suivantes à un jeu ou à une activité scoute: codes secrets, communication verbale, communication écrite, signalisation, audio-visuel ou radio.

4. Organisez une station du JSLO/JOTI ou participez activement au JSLO/ JOTI avec des jeunes.