

# Livret de présentation de jeux en relation avec l'EMI

Travail réalisé par les M2 de l'INSPE d'Aix-Marseille,  
parcours Professeur Documentaliste  
Année universitaire 2020-2021

Dans leur cadre de leur formation sur la ludo-pédagogie à l'Inspé, Les étudiants/fonctionnaires stagiaires ont eu à choisir un jeu parmi une liste de jeux dédiés à l'EMI. A partir d'une grille d'analyse, ils ont eu pour objectif de présenter chaque jeu : description rapide, points positifs, points négatifs. Ils avaient également à penser un ou plusieurs scénarios pédagogiques et à réfléchir aux compétences mises en œuvre.

Les scénarios pédagogiques ont donc été imaginés par les étudiants et fonctionnaires stagiaires à partir de jeux existants -jeux autour de l'éducation aux médias et information- et n'ont pas valeur de modèle.

Ce livret est le résultat de leur travail.

# Liste des jeux présentés

Nom du jeu	Page du livret
Info ou intox	Page 4
A la une !	Page 5
Chasseurs d'info	Page 6
J'accepte !	Page 7
Datak	Page 8
Le jeu des 7 familles des documents	Page 9
Médiasphère	Page 10
Newsraft	Page 11
Missions IRD	Pages 12-13

# Info ou Intox ?

Réalisé avec Genial.ly par deux professeurs documentalistes exerçant en collège  
(M. Lemoine et Lavignasse)



## Organisation du jeu :

### 4 parties :

1. Vérifier une **image** ( avec Google image)
2. Vérifier une **vidéo** (avec YouTube DataViewer)
3. Vérifier un **site web** (avec le Décodex)
4. Vérifier une **information** (avec Hoaxbuster)

Chaque partie s'appuie sur un site présenté par une vidéo, suivit d'un exercice à réaliser puis d'une section « en savoir plus »

### Points positifs du jeu :

- Bien présenté et expliqué
- Facilité d'utilisation
- Présente 4 outils en un support

### Point négatif du jeu

- C'est plutôt un support de présentation qu'un jeu, il manque l'aspect ludique d'un jeu.

## Exemples de scénarios pédagogiques

- ▶ **Classe de 4<sup>ème</sup> - Collaboration avec le professeur d'histoire-géographie -**

**Thématique : Fiabilité de la recherche d'informations sur internet**

- 1) Intro : importance de vérifier les faits sur internet : rappel sur la désinformation et les fake news. Objectif : comment les reconnaître ?
- 2) Travail en 4 groupes sur les postes informatiques : chaque groupe traite l'une des 4 thématiques (= découverte des outils)
- 3) Mise en commun : chaque groupe présente oralement son outil à la classe + bilan

- ▶ **Classe de 6<sup>ème</sup> - Collaboration avec le professeur de français**

**Thématique : La presse**

Travail en demi-groupe : Un groupe travaille la Une de la presse avec le prof de français . L'autre groupe travaille les fake news avec le professeur documentaliste

- 1) Intro : Présentation théorique des fake news : définition, pourquoi, comment ?
- 2) Présentation de Hoaxbuster (outil pour vérifier une information) = Travail sur la partie « vérifier une information ». Vidéoprojection de la vidéo sur Hoaxbuster
- 3) Mise au travail : groupe de 2 sur les ordinateurs : exercices du genially en lien avec Hoaxbuster
- 4) Correction commune : retour sur l'utilisation du site + discussion autour des fake news. Bilan = caractéristiques communes et points de vigilance

Compétences mises en œuvre :

Socle commun :

- D1 : s'exprimer à l'oral
- D2 : rechercher et trier l'information et s'initier aux langages des médias
- D2 : mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer
- D3 : Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

CRCN :

- D1 : Mener une recherche ou une veille d'information
- D2 : S'insérer dans un monde numérique
- D4 : Protéger les données personnelles et la vie privée
- D5 : Evoluer dans un environnement numérique

# A la une !

## Un web-docufiction immersif, ludique et pédagogique !

Edité par Canopé



« Dans ce webdocufiction tourné en caméra subjective, vous entrez dans la peau d'un journaliste stagiaire et êtes immergé dans un environnement ludique et interactif. Vous allez devoir relever une série de missions afin de découvrir le fonctionnement de la presse et participer au travail d'élaboration du journal Libération. » Présentation de Canopé

### Points positifs du jeu

- Contenus nombreux et pertinents
- Ressources pédagogiques supplémentaires exploitables pour l'enseignant.
- Capsules vidéos utilisables dans le cadre de séances pédagogiques

### Points négatifs du jeu

- Difficilement exploitable en séance.
- Peu ludique et très long (dans les explications données et dans le scénario)
- Nécessite un travail d'accompagnement
- Collaboration entre élèves difficile, et impossible de laisser les élèves en autonomie

## Exemples de scénarios pédagogiques

- ▶ Lycée général, lycée technologique et lycée professionnel

### Club Journal : Première séance du Club

Webdocufiction utilisé en vidéo-projection pour les membres du club journal, le professeur documentaliste fait des pauses pour mise en commun collective à des étapes clés du jeu.

Attribution des rôles au sein du club journal.

- ▶ **Classe de première : Séance EMI sur « Le photojournalisme », dans le cadre de l'EMC**

Utilisation comme support des interviews de photojournalistes, des photographies du webdocu-fiction

Ecrire un article à partir de la photographie choisie, en tant que journaliste.

Expliquer sa démarche à l'oral devant la classe.

Compétences mises en œuvre :

### CRCN :

D1 : Mener une recherche ou une veille d'information

### Matrice EMI de Toulouse

Objectif 1 : Être auteur : consulter, s'approprier, publier - Connaître la chaîne de production médiatique de chaque support.

Objectif 3 : Partager des informations de façon responsable : produire, reproduire

Fiche réalisée par Natacha Sauzon et Pierre Goti

# Chasseurs d'info : Devenez le rédacteur en chef de demain

Un jeu proposé par FranceTV éducation



Le but du jeu est de comprendre comment trier l'information et la publier en fonction de sa véracité et de sa pertinence éditoriale

## Points positifs du jeu

- Jeu accessible en ligne sans partage de données.
- Idée du jeu est intéressante mais besoin d'explicitation des consignes et d'utilisation de vraies news.

## Points négatifs du jeu

- Les informations passent trop rapidement, impossible de mettre le jeu en pause.
- Le pourquoi du jeu est peu clair.
- On peut s'en sortir en cliquant .
- Difficile de distinguer ce qui relève de la fake-news et ce qui est réel.

## Exemples de scénarios pédagogiques

- ▶ **Classe de 6<sup>ème</sup> - Heure dédiée à l'info-documentation par le professeur documentaliste**

Présentation du jeu par le professeur. L'objectif est d'effectuer uniquement les deux premières étapes du jeu.

A chaque arrêt du jeu, le professeur reprend les démarches effectuées dans le jeu par les élèves et les questionne sur leur intérêt et leur compréhension.

A la fin de la séance reprise par le professeur des notions principales avec définition : publication, réseaux sociaux, blog, ligne éditoriale

- ▶ **Classe de 2<sup>nde</sup> - AP avec l'enseignant de SNT et le professeur documentaliste**

Présentation du jeu par le professeur. L'objectif est d'effectuer le jeu en entier.

A chaque passage de niveau, le professeur reprend le vocabulaire.

A la fin de la séance reprise par le professeur des notions principales avec définition : source, publication, réseaux sociaux, blog, économie de l'attention, journaliste

Compétences mises en œuvre :

Socle commun :

D1: Lire et comprendre l'écrit

D2 : rechercher et trier l'information et s'initier aux langages des médias

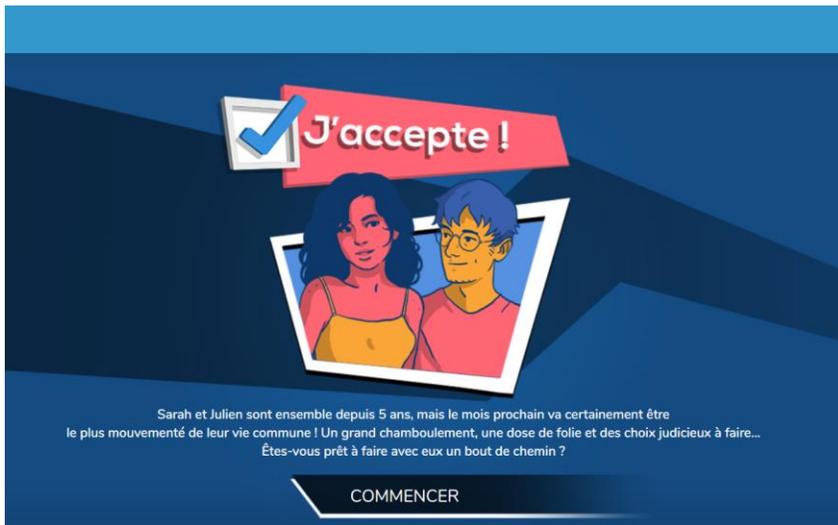
D2 : mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

D3 : Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

CRCN :

D1 : Mener une recherche ou une veille d'information

D5 : Evoluer dans un environnement numérique



**But du jeu :** informer et sensibiliser les internautes sur les bonnes pratiques à avoir en matière de protection des données personnelles, par une mise en situation d'actions fictives .

**Règles du jeu :** Le joueur doit répondre à des questions à réponses multiples qui influenceront sur l'évolution de la partie. Le jeu comporte 5 chapitres qui permettent d'identifier les situations à risques pour nos données personnelles.

#### Points positifs du jeu

- Le statut donné à l'erreur intéressant => jeu incite à réessayer avec une autre solution.
- La narration = découpée et rebondissements réguliers => maintien de l'attention
- But du jeu clairement défini

#### Points négatifs du jeu

- Trop long pour des scolaires
- Peu intuitif
- Scénario peu adapté aux adolescents
- Scénario hétéronormé avec des clichés

# J'accepte !

Un jeu proposé par UFC Que choisir

## Exemple de scénario pédagogique

- ▶ Classe de 3<sup>ème</sup> , co-enseignement avec le professeur d'histoire-géographie dans le cadre de l'EMC et de l'EMI
- ▶ Classe de 2<sup>nde</sup> Bac Pro Séance d'EMC en co-intervention avec l'enseignant·e de Lettres-Hist-EMC

1h30 demi-classe au CDI, méthode active (faire faire pour faire dire)

Présentation de la séance "Protection des données personnelles sur internet": 5 min

Questionnement du sujet : 10 min

Mise en activité avec le jeu en ligne "J'accepte" par petits groupes de 3/4 : 30 min

Mise en commun de leurs réflexions à partir de leurs pratiques et des résultats du jeu : 10 min

Élaboration commune des principes clés pour protéger ses données personnelles : 15 min

Conclusion et retour sur les éléments importants à retenir : 15 min

Compétences mises en œuvre :

Socle commun :

D2 : rechercher et trier l'information et s'initier aux langages des médias  
 D2 : mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer  
 D3 : Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

CRCN :

D1 : Mener une recherche ou une veille d'information  
 D2 : S'insérer dans un monde numérique  
 D4 : Protéger les données personnelles et la vie privée  
 D5 : Evoluer dans un environnement numérique

# Datak

Jeu Suisse initié par la RTS (Radio Télévision Suisse) et la société DNA



## But du jeu :

Apprendre à maîtriser ses données personnelles, en se retrouvant dans la peau d'un jeune stagiaire dans une mairie.

## Règles du jeu :

Il faut chaque jour lire ses mails et prendre des décisions en relation avec la gestion des données personnelles

## Points positifs du jeu

- Explications apportées par chaque réponse
- Beaucoup de thèmes abordés

## Point négatif du jeu

- Jeu chronophage qui rend difficile l'utilisation en séance d'une heure

## Exemple de scénario pédagogique

- ▶ Classe de 2<sup>nd</sup>e, enseignement de SNT
- ▶ Classe de Terminale, enseignement de SNI

1h30, en demi-groupe

Accueil des élèves, explication du sujet de la séance + présentation du jeu numérique (15 min.)

Prise en main du jeu (25 min. car beaucoup de texte)- Position d'accompagnateur de la part des enseignants

10 minutes à l'oral de retour sur le jeu : faire le point

Compléter l'apport du jeu par des connaissances sur les données personnelles, rappels à la loi, RGPD....

Compétences mises en œuvre :

Socle commun :

D2 : rechercher et trier l'information et s'initier aux langages des médias  
D3 : Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

CRCN :

D1 : Mener une recherche ou une veille d'information  
D2 : S'insérer dans un monde numérique  
D4 : Protéger les données personnelles et la vie privée

# Le jeu des 7 familles des documents

## Mission Laïque Française

Marjorie Decriem, professeure documentaliste au lycée international de Los Angeles

### Le jeu des sept familles des documents



Le jeu de cartes est à télécharger, et doit être ensuite imprimé ( cliquer sur l'image pour obtenir le lien

#### But du jeu :

Constituer le plus de « familles » possibles »

#### Règles du jeu :

Pour 4 joueurs, on distribue 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. Il s'agit ensuite des règles classiques d'un jeu de 7 familles .

#### Point positif du jeu

- Permet l'appropriation des différents espaces du CDI par les élèves à travers le jeu en s'appropriant le vocabulaire adapté

#### Point négatif du jeu

- Jeu très connu par les élèves donc peut-être peu d'intérêt pour un tel jeu

### Exemples de scénarios pédagogiques

#### ► Elèves EANA en lycée professionnel

Prérequis : Explication par le professeur documentaliste et l'enseignant référent des différents termes utilisés dans le jeu.

Les élèves sont répartis en deux groupes, équipe A et équipe B. Au tableau apparaît un récapitulatif de points pour chaque équipe, et un rappel des catégories de famille du jeu.

A tour de rôle, chaque équipe envoie un participant au tableau, il tire au hasard, carte retournée sur la table, une carte, la nomme et demande à l'équipe adverse de donner une réponse, « à quelle famille appartient cette carte, 30 secondes pour répondre ». Le professeur note la réponse dans la catégorie choisie (une couleur par équipe), et ainsi de suite...

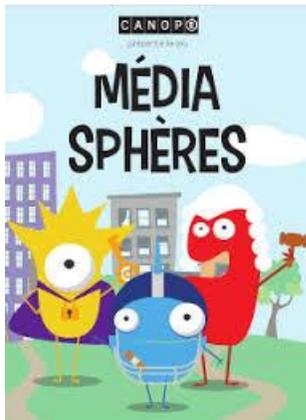
A la fin, reprise des réponses et explications

A prévoir : un espace permanent de visibilité comme repère (tableau/affichage), afin de permettre aux élèves d'avoir sous les yeux en permanence les différents éléments du jeu .

#### ► Classe de 6<sup>ème</sup>

Le jeu peut-être utilisé en fin de séquence sur la découverte du CDI est des clés du livres comme outil de vérification des connaissances

Compétences mises en œuvre :  
Matrice EMI de Toulouse  
Objectif 1 : Être auteur : consulter, s'approprier, publier  
Objectif 2 : Comprendre et s'approprier les espaces informationnels



Le jeu Médiasphère est un jeu de plateau, à acquérir auprès des ateliers Canopé, au prix de 60€

# Médiasphère

## Jeu édité par Canopé

### Exemple de scénario pédagogique

- ▶ Classe de 3<sup>ème</sup>, sur des heures d'EMC, séance d'1h30 en demi-groupe

Introduction de la séance avec la vidéo : « Les clés des médias : nous sommes tous médias »

(<https://www.lumny.fr/video/nous-sommes-tous-medias#containerType=program&containerSlug=les-cles-des-medias>)

Présentation du jeu et constitution des équipes. Explication des règles. Pas d'utilisation du sablier

Pour les débats qui prennent plus de temps, arrêt du jeu encadré par le professeur documentaliste pendant une dizaine de minutes.

Pendant la séance, poursuite du but suivant : récolter un maximum de média-jetons.

Conclusion de la séance :

Bilan sur la responsabilité des usagers des réseaux sociaux (10') en échange avec les élèves pour évaluer ce qui a été compris et retenu.

Le but est de collecter le plus rapidement les média-jetons dans son média-support, en équipe.

Pour cela, une question est posée à chaque fois que l'on tombe sur une case (avec un temps imparti pour la réponse). Si lorsque l'on tombe sur une case média-jeton, on répond juste on gagne le jeton, sinon c'est une autre équipe qui a la bonne réponse qui l'emporte.

Questions autour de trois thèmes :

- Connectée, connecté (autour du fonctionnement d'internet et son utilisation)
- Citoyen(ne) numérique

Ma vie numérique (autour de l'identité numérique)

#### Points positifs du jeu

- Le système compétitif incite les élèves à vouloir en savoir plus sur les notions
- Certaines questions sont plus des réflexions que doit mener l'élève
- Le professeur participe en tant que maître du jeu et fait partie de la dynamique
- Les questions sont nombreuses et souvent à réponses multiples
- Initiateur de débat

#### Points négatifs du jeu

- L'utilisation du sablier peut parfois limiter les réponses et stresser les élèves qui auraient juste besoin d'un peu plus de temps pour répondre
- Difficile d'y jouer avec une classe entière

Compétences mises en œuvre :

Socle commun

D2 : rechercher et trier l'information et s'initier aux langages des médias

D2 : mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

D2 : coopérer et réaliser des projets

D3 : Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

# Newscraft

Jeu créé produit dans le cadre du [Projet Practicies](#) qui a bénéficié du financement du programme pour la recherche et l'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne



Jeu à télécharger en cliquant sur l'image

Les élèves incarnent un journaliste qui doit collecter des informations pour écrire un article. Ce dernier doit répondre à la ligne éditoriale du journal dans lequel il va être publié et il doit contenir un maximum d'information juste.

Le personnage doit créer un article le premier jour, puis deux le seconds...etc tout en mettant en avant un contenu de qualité qui correspond à la ligne éditorial du journal.

## Points positifs du jeu

- Un livret pédagogique est mis à disposition des usagers et des enseignants .
- Newscraft permet d'aborder la représentation de la femme dans les médias, le traitement des conflits armés, du terrorisme, des religions, des conflits sociaux, des questions environnementales.
- Travail sur l'importance du titre et de l'image.
- Evoque la notion de ligne éditoriale

## Points négatifs du jeu

- Le déroulé du jeu n'est pas vraiment parlant
- Difficile de se projeter concrètement dans des informations sans véritable contenu.
- Pas assez de temps pour explorer tous les types de sujets
- Prise en main difficile avec un ordinateur portable un peu ancien

## Exemples de scénarios pédagogiques

- ▶ Classe de 4<sup>ème</sup> Français

Programme : Agir sur le monde. Informer, s'informer, déformer ?

Séance au CDI sur la fiabilité des sources et sur le circuit de l'information

Remue méninge sur l'information (environ 15 min) : définition de l'information - Pourquoi est-ce qu'on informe ? - Qu'est-ce qu'une source ? Vidéo CLEMI « Les clés des médias » « Les journalistes disent-ils tous la même chose ? » Retour sur la vidéo + Questionnement sur le point de vue.

Les élèves, par groupes de 3, doivent choisir un des parcours (journalisme sensationnel, journalisme scientifique, journalisme d'enquête et journalisme dit « alternatif ») et comprendre comment faire pour avoir des critiques positives en fonction des modalités du journal -> Public, véracité, audience...etc.

Production finale d'une infographie par groupe

- ▶ Classe de 4<sup>ème</sup> Français /EMC “Le rôle et la diversité des médias”.

Séance en amont sur le travail d'un journaliste, sur le rôle des agences de presse, les règles du métier de journaliste, pluralisme des médias, et de l'expression de plusieurs opinions.

Séance centrée sur le jeu : Comprendre comment se crée un article/une information, Déjouer les pièges informationnels (fake news, buzz, parodies, théories du complot). Découverte du jeu individuellement, puis travail en groupe pour écrire un article collectif .

Compétences mises en œuvre :

Socle commun

D2 : rechercher et trier l'information et s'initier aux langages des médias

D2 : coopérer et réaliser des projets

D3 : Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

Matrice EMI de Toulouse

Objectif 1 : Être auteur : consulter, s'approprier, publier - Connaître la chaîne de production médiatique de chaque support.

Objectif 3 : Partager des informations de façon responsable : produire, reproduire

# Missions IRD

## Mission Classement avec Alexandre - Mission Le catalogue avec Camille Créé par Claire Cassaigne, professeure documentaliste



### Exemples de scénarios pédagogiques

- ▶ Classe de 6<sup>ème</sup> : découverte du CDI

Introduction de la séance et de présentation du CDI.

Présentation des différents espaces du CDI

Explication de la cote et de la classification Dewey (15 minutes)

Jeu par groupe de deux ou trois. (15min)

Correction du jeu en groupe classe.

Fiche bilan à remplir par les élèves pour faire le point sur les notions acquises

- ▶ Mise à disposition du jeu sur le portail documentaire

Compétences mises en œuvre :

Matrice EMI de Toulouse

Objectif 1 : Être auteur : consulter, s'approprier, publier

Objectif 2 : Comprendre et s'approprier les espaces informationnels

La première mission sert à remobiliser des connaissances sur les modalités de classement des fictions et des documentaires.  
La deuxième mission sert à réviser les méthodes de recherche sur le catalogue du CDI.

#### Points positifs du jeu

- Consignes très claires.
- Exemples variés de documents.
- Scénario qui permet de lier les différents exercices.

#### Points négatifs du jeu

- La réponse peut être comptée fautive si on met « livre » mais pas « un livre ».
- Les imprimés sur certaines illustrations sont très petits.

# Missions IRD

## Mission Amity avec Maxime- Soigne ta réputation Créé par Claire Cassaigne, professeure documentaliste



### Exemple de scénario pédagogique

▶ Classe de 4<sup>ème</sup> / 3<sup>ème</sup>

En milieu ou fin de séquence, après avoir abordé les notions de droit d'image, identité numérique, traces numériques.

Rappel de ce qui a été vu dans les séances précédentes (5min)

Explication du jeu et des règles. (5min)

Jeu (15 min) - Position d'observateur de la part du professeur documentaliste

Échanges sur les différentes situations, débat, dialogue, tout en essayant de recentrer sur les problématiques, sur les attitudes observées par le professeur pendant le jeu (20min)

Rappel et bilan des différentes notions abordées (5min).

Compétences mises en œuvre :

Socle commun :

D3 : Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

CRCN :

D2 : S'insérer dans un monde numérique

D4 : Protéger les données personnelles et la vie privée

Mission Amity avec Maxime : Questionnaire en ligne (14 questions) pour aider Maxime à avoir le bon usage de son profil sur Amity.  
Soigne ta réputation : Faire le ménage sur le compte de Alex qui fait face à des rumeurs à l'école. Plusieurs images ou vidéos sont montrées et il faut décider si nous supprimons ou non l'élément.

#### Points positifs du jeu

- Questionnaire qui permet de justifier les bonnes réponses et d'expliquer les mauvaises réponses
- Possibilité de revenir sur ses réponses
- Plusieurs notions abordées : identité numérique, droit à l'image.
- Conseils de bonne utilisation
- Situations variées et issues de l'environnement proche de l'élève.
- Questions simples et claires, vocabulaire accessible.

#### Points négatifs du jeu

- Impossible de récupérer les réponses des élèves
- Des vidéos ne fonctionnent pas dans la mission 5 soigne ta réputation
- Des réponses parfois aléatoires, notamment sur l'ajout ou non de telle relation, parfois trop générales
- Des phrases qui peuvent être blessantes pour certains élèves.

Fiche réalisée par Anaïs Bertrand et Florine Maillet