

CANOPÉ

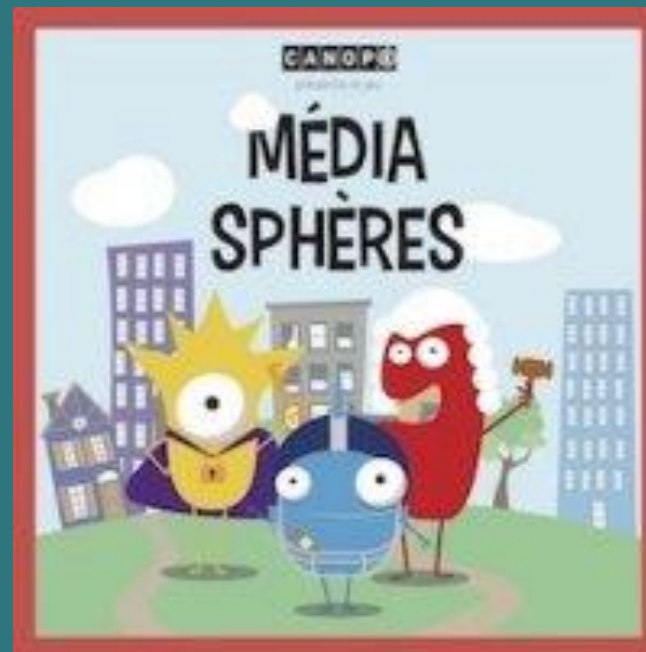
LE RÉSEAU DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

Médiasphères : un jeu pour une éducation aux médias

Lundi 14 mai 2018

[Audrey Lépicier](#), Médiatrice de ressources et services documentation

[Atelier Canopé 68 - Mulhouse](#)



Contenu de la boîte de jeu



Présentation du jeu

- **Jusqu'à 4 équipes de 4 joueurs**



Jouer à Médiasphères au lycée.
CDI, lycée Jean-Paul II,
Sartrouville (78), 2016. Version
prototype.

Présentation du jeu

Un support d'activités éducatives, adapté en fonction de l'âge et du niveau des joueurs (du CM au lycée) :

- Durée de jeu (50 min env.), utilisation du sablier ?
- Critères à remplir pour remporter la partie
- Difficulté et nombre de questions...

★ A2

Mon « identité numérique »,
je peux la modifier à tout moment,
en intervenant sur Internet.

Vrai ou faux ?

Expliquer.

MÉDIA
SPHÈRES

★★ C22

L'utilisation du téléphone en classe,
même simplement pour écrire un
texto, est néfaste pour moi.

Expliquer pourquoi.

MÉDIA
SPHÈRES

★★★ B38

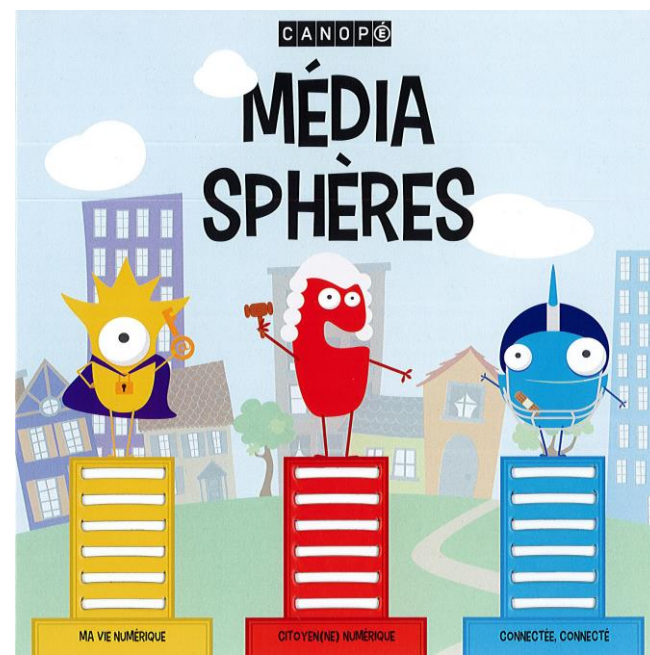
Ces situations peuvent vous conduire
à exercer vos droits :
- droit d'accès
- droit de rectification
- droit d'opposition
- droit au déréférencement.
Associer à chaque situation le droit
auquel on peut se référer.

A. J'ai acheté un produit en ligne.
J'aimerais savoir quelles informations
ont été conservées par le site.

B. J'ai changé d'avis ! Je ne veux plus
figurer dans la base client du site
internet sur lequel j'achetais
des vêtements.

C. Une photo de moi, accessible par
un moteur de recherche, me porte
préjudice.

MÉDIA
SPHÈRES



Présentation du jeu

■ 3 thèmes d'éducation aux médias



Présentation du jeu

■ 3 niveaux de difficulté

★ A2

Mon « identité numérique »,
je peux la modifier à tout moment,
en intervenant sur internet.

Vrai ou faux ?

Expliquer.

MÉDIA
SPHÈRES

★★ C22

L'utilisation du téléphone en classe,
même simplement pour écrire un
texto, est néfaste pour moi.

Expliquer pourquoi.

MÉDIA
SPHÈRES

★★★ B38

Ces situations peuvent vous conduire
à exercer vos droits :

- droit d'accès
- droit de rectification
- droit d'opposition
- droit au déréférencement.

Associer à chaque situation le droit
auquel on peut se référer.

A. J'ai acheté un produit en ligne.
J'aimerais savoir quelles informations
ont été conservées par le site.

B. J'ai changé d'avis ! Je ne veux plus
figurer dans la base client du site
internet sur lequel j'achetais
des vêtements.

C. Une photo de moi, accessible par
un moteur de recherche, me porte
préjudice.

MÉDIA
SPHÈRES

Préparer une séance de jeu



Les cartes-questions :

- QCM
- questions ouvertes
- Rébus
- Charades
- devinettes



Z'

Niveaux de difficulté :

▪ de 10 à 12 ans uniquement des cartes ★;

▪ de 13 à 14 ans, des cartes ★ et ★★,

▪ à partir de 15 ans, des cartes ★ , ★★ et ★★★.



Apports pédagogiques

✓ Favorise les échanges et la coopération entre joueurs

- ✓ Discussion
- ✓ Débat
- ✓ Argumentation
- ✓ Témoignage
- ✓ Exemples



✓ Posture de l'enseignant (ou autre adulte animateur)

- ✓ Arbitre le déroulement du jeu
- ✓ Ne porte pas de jugement sur les échanges entre élèves
- ✓ Garant de la validité des connaissances construites pendant le jeu

Préparer une séance de jeu

- **Intégrer la phase de jeu dans la planification de son enseignement**
 - **Collaborer avec des collègues ?**
 - **En début de séquence (découverte) ?**
 - **En fin de séquence (évaluation des acquis ?)**
- **Sélectionner ses questions**
 - **Selon le niveau de difficulté**
 - **Selon le thème**

Les "indispensables", 1 ★, pour tous les niveaux

Ma vie numérique : A 2-5-8-10

Citoyenne, citoyen numériques : B 7-9-18

Connectée, connecté : C 1-5-7

Thématiques

Identité numérique. A 1-2-3-4-6-7-14

Être auteur sur le web A 22-26-28 B 27

Protection des données A 12-13-15-27-35-36

Données personnelles, publiées par autrui. A 19-20-21

Persistance des données sur les serveurs. A 23-24-25-32-33

Limiter l'accès à ses données personnelles sur les réseaux. A 9-11-29-30-31-34

Droit à l'image. B 2-3-5-6-25

Anonymat sur Internet. B 1-7

Fiabilité de l'information. B 10-11-12-13-14-15-40-41

Droit d'auteur. B 4-19-20-21-22-23-24-31

Droits sur Internet B 26-32

Licences de publication. B 28-29-49

Responsabilité sur Internet. B 8-30-33-34

Usage excessif du smartphone. C 4-7-17

Usage réfléchi du smartphone. C 1-3-5-20-23-25-26

Usage du smartphone en classe C 18-19-22

Aspects commerciaux. C 2-24

Prudence sur Internet C 6-21-27

Objectif : préciser le vocabulaire

On pourra intercaler des cartes devinettes rébus, charades, entre les cartes-questions.

Niveau ★ (cycle 3) : A 16-17-18 ; B 16-17-18 ; C 8 à 16.

Niveau ★★ (cycle 4 et lycée) : A 34-35-36 ; B 42-43-44 ; C 28 à 38.

Défis

On pourra également insérer deux ou trois défis, en collège et lycée. B 50 à 55.

Questions difficiles

Les cartes ★★★, B 35 à 39 et B 45 à 48, sont des questions, charades ou rébus, traitant des droit d'accès, droit de rectification, droit d'opposition, droit au déréférencement.

La Pratique du débat

• La joute orale :

<http://www2.occe.coop/sites/default/files/imageblock/occe-pc.png>

Les compétences visées :

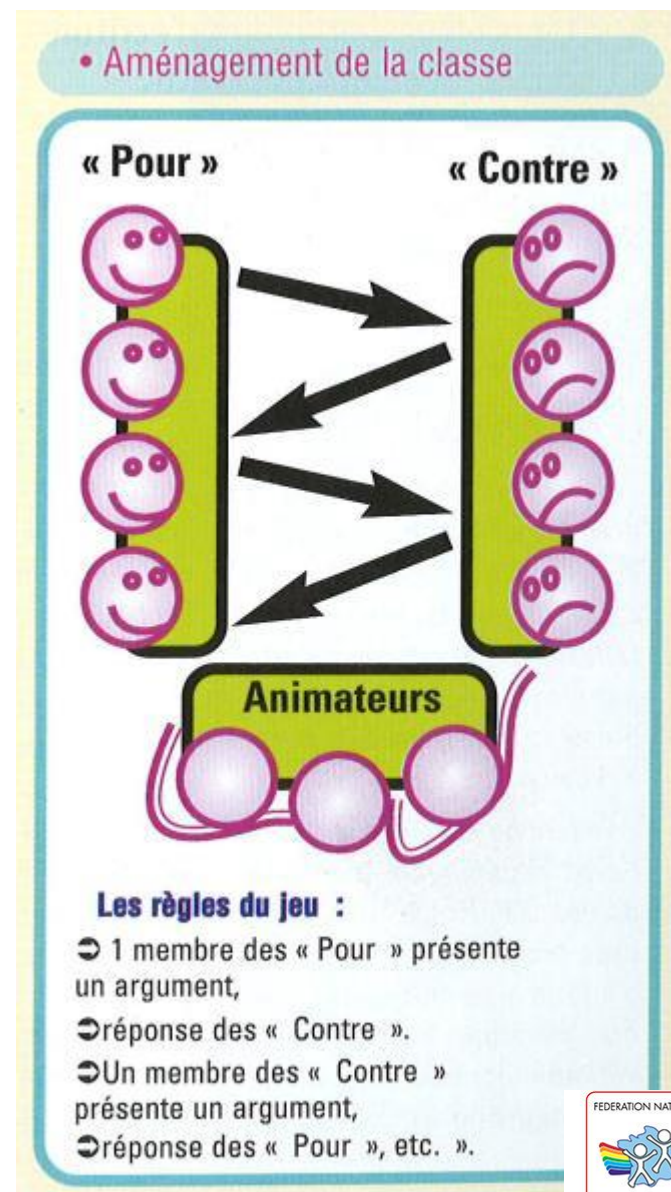
- Découvrir les conditions de réussite d'un débat
- Savoir confronter ses idées, justifier, expliciter, échanger, argumenter de façon rationnelle en s'appuyant sur des éléments objectifs
- Prendre la parole à bon escient dans les différentes activités
- Prendre en compte le point de vue de l'autre et son questionnement
- Se questionner pour mieux comprendre, vérifier, se faire une opinion

...

Les attitudes à développer :

- Le respect de soi, des autres
- La conscience de sa place dans une collectivité
- La volonté de résoudre pacifiquement les conflits

...

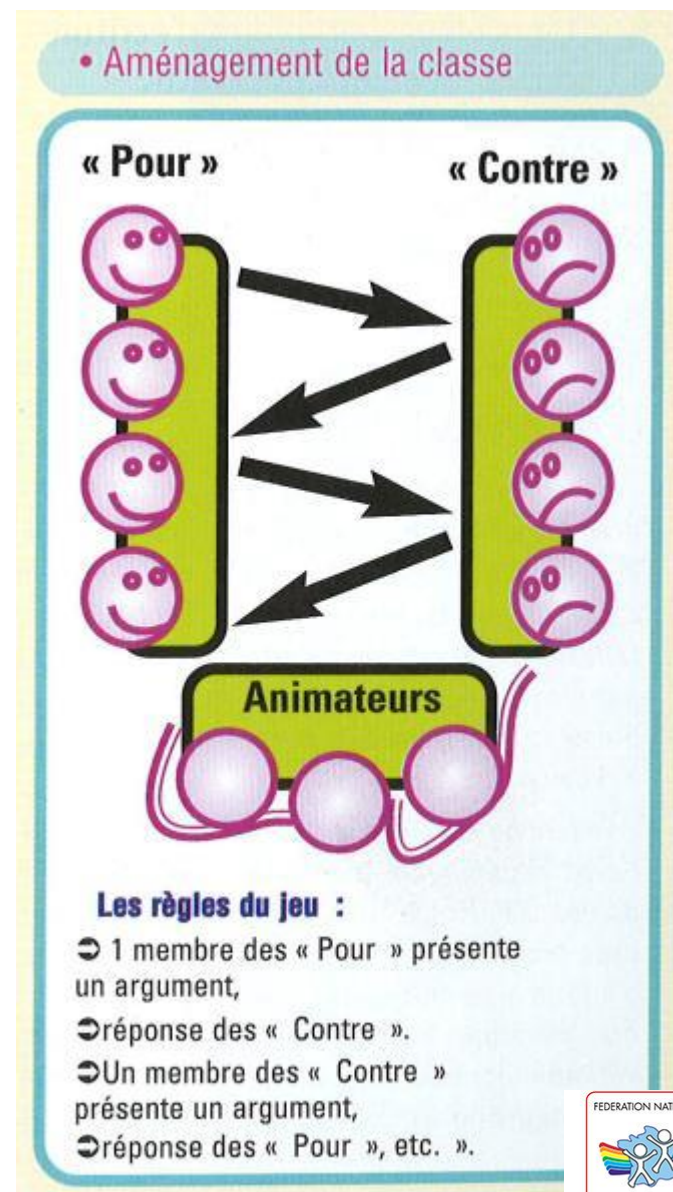


Source : OCCE Meuse

La Pratique du débat

Comment organiser une joute orale ?

- Choix du thème se prêtant à un débat « Pour ou Contre »
- Préparation pour alimenter le débat
- Constitution des groupes
 - Pour
 - Contre
 - L'équipe d'animation (animateur, distributeur de parole, responsable du temps...)
- Organisation spatiale et temporelle
- Distribution de la parole



Source : OCCE Meuse

La Pratique du débat

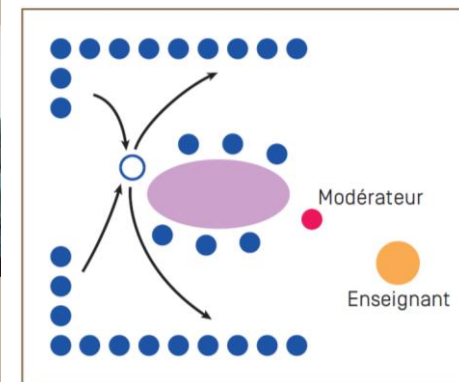
D'autres modalités de débat à découvrir...

Ressources OCCE

- [Le quoi de neuf](#)



- [L'atelier philo Lévine](#)
- [Le débat réglé](#)



[52 méthodes pratiques pour enseigner](#)

Formes de discussions :

- La chaîne de parole
- Le cercle assis
- Le débat
- L'aquarium ([extrait gratuit en ligne](#))
- Le débat contradictoire
- ...

Des pistes pédagogiques pour aller plus loin



[Des sites pour éduquer à l'Internet](#)

[Internet responsable](#)




























BOÎTE À OUTILS



FICHES LÉGAMÉDIA



- Réguler les usages du numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée
- Consulter, publier et diffuser en ligne

Nom et description	Format Word	Format Open Document	Format PDF	Format HTML
Autorisation d'enregistrement de l'image/de la voix (personne majeure) Date de révision : 07 février 2017				
Autorisation d'enregistrement de l'image/de la voix (personne mineure) Date de révision : 07 février 2017				
Autorisation d'enregistrement de l'image/de la voix (très jeune enfant) Date de révision : 07 février 2017				
Autorisation d'utilisation de photographies et de travaux d'élèves réalisés dans le cadre d'un blog de classe Date de création : 07 février 2017				
Autorisation d'utilisation de productions d'élèves en vue de la réalisation d'une œuvre de collaboration Date de création : 15 février 2017				
Autorisation séjour pédagogique Date de révision : 07 février 2017				
Charte de forum Date de révision : 07 février 2017				
Contrat type de cession de droits Date de révision : 07 février 2017				

Des pistes pédagogiques pour aller plus loin



académie
Versailles



Blogs

Dessin / Image de presse

Journaux scolaires

Médias numériques

Presse écrite

Presse lycéenne

Réseaux sociaux

Vidéo

Visite média

Webradio

WebTV

Des pistes pédagogiques pour aller plus loin



**Le centre pour l'éducation
aux médias et à l'information**

[L'affaire du faux selfie de Thomas Pesquet](#)

Fiche ressources, parue dans le Dossier de la Semaine de la presse, 2018

Les théories du complot concernant la conquête de l'espace ne datent pas d'aujourd'hui. Elles sont apparues dès les années soixante, quand les puissances engagées dans cette aventure (l'URSS et les États-Unis) déclenchent une guerre des images empreinte de (...)

[Fiche pédagogique](#)

[Découvrir les médias](#)

Des pistes pédagogiques pour aller plus loin

Internet
Sans Crainte
• fr



Fred, Anaïs, Hugo, Morgane & VOUS....

Chers NetDetectives. Nous sommes en 2025. Fred, Anais, Hugo et Morgane voient leur vie chamboulée par des informations publiées sur Internet alors qu'ils étaient lycéens. Ils demandent votre secours... nous comptons sur vous!

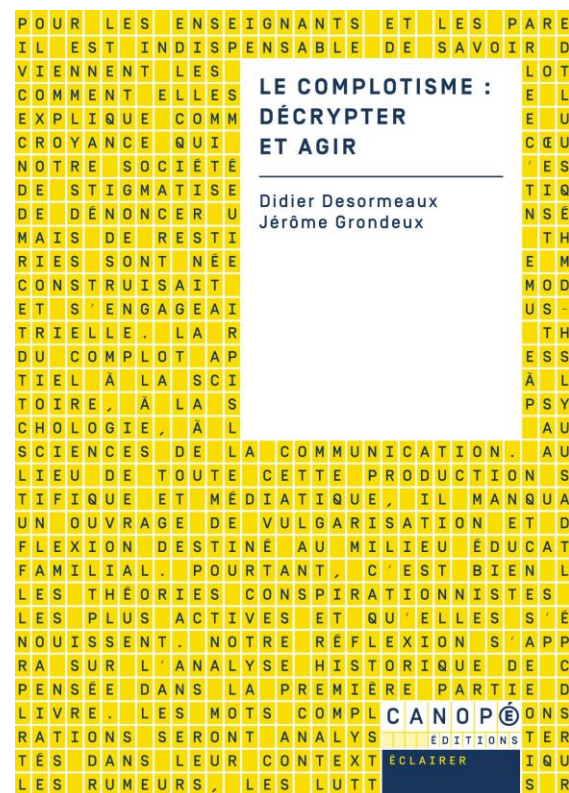
Ressources éditées par Réseau Canopé



[Disponible à la vente](#)

[En prêt à l'Atelier Canopé 68 – Mulhouse](#)

[En prêt à l'Atelier Canopé 67 - Strasbourg](#)

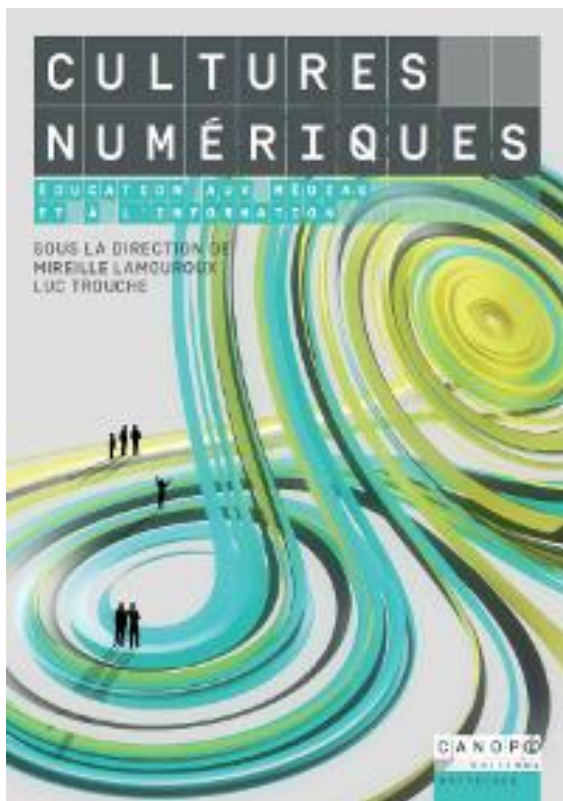


[Disponible à la vente](#)

[En prêt à l'Atelier Canopé 68 – Mulhouse](#)

[En prêt à l'Atelier Canopé 67 - Strasbourg](#)

Ressources éditées par Réseau Canopé



[Disponible à la vente](#)
[En prêt à l'Atelier Canopé 68 – Mulhouse](#)



En ligne : <https://www.reseau-canope.fr/developper-lesprit-critique.html>

Ressources en prêt à l'Atelier Canopé 68



<http://canope-haut-rhin.esidoc.fr/>

Eduquer à Internet et
développer l'esprit critique

Jouons !

Exemple de scénario

Des pirates informatique menacent de bloquer l'accès internet sur l'ensemble de votre ville.

Pour les en empêcher, vous devez impérativement équiper le « média-support » de votre base d'un triplet de « média-jetons » de chacune des 3 couleurs rouge, bleu, jaune ; ce triplet contient des codes permettant de rétablir la sécurité informatique de la ville.

Jouons !



Rappel règles du jeu

- Maximum 4 équipes de 4 joueurs, 1 pion
- Jet de dé -> déplacement
- L'équipe adverse lit la question de la bonne catégorie, tend la carte, active le sablier
- L'équipe interrogée négocie une réponse collective
- Le maître de jeu valide ou invalide la réponse grâce au livret
- Bonne réponse
 - Case étape : droit de rejouer
 - Case expert : gain d'un média-jeton, puis c'est au tour de l'équipe suivante
- Mauvaise réponse : c'est à l'équipe suivante de jouer