

La mission EMI85 vous présente ...



Un jeu pour l'éducation aux médias et à l'information (EMI).

Compétences en lien avec les programmes de cycle 3

Les compétences du Socle Commun

Domaine 1: Les langages pour penser et communiquer (Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit)

Comprendre des énoncés oraux

- L'élève sait écouter en maintenant son attention un propos continu de cinq à dix minutes, une lecture à haute voix, une émission documentaire associant son et image d'une vingtaine de minutes ;
- L'élève sait manifester sa compréhension d'un message oral, d'un propos, d'un texte lu, d'un discours, d'une émission, etc.

Lire et comprendre l'écrit

- L'élève sait mettre en oeuvre une démarche de compréhension et d'interprétation d'un document (simple ou composite) en prenant appui sur différents indices signifiants, en mettant ces indices en relation, en prenant conscience des éléments implicites et en raisonnant à partir des informations données par le texte et de ses connaissances pour expliciter ce que le texte ou le document ne dit pas ;

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Se constituer des outils de travail personnel et mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre

- L'élève sait trouver des solutions pour résoudre un problème de compréhension.

Rechercher et trier l'information et s'initier aux langages des médias

- L'élève sait rechercher des informations dans différents médias (presse écrite, audiovisuelle, web) et ressources documentaires.

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Mener une démarche scientifique ou technologique, résoudre des problèmes simples

- L'élève sait résoudre des problèmes impliquant des nombres (entiers, décimaux, fractions simples) rapportés ou non à des grandeurs.

Les compétences en EMI

Rechercher, exploiter et organiser l'information (Compétences infodocumentaires)

- L'élève se familiarise avec différentes sources documentaires et développe des méthodes de recherche lui permettant d'identifier des informations pertinentes pour répondre à ses interrogations et résoudre des problèmes. Cet apprentissage, guidé par l'enseignant, se fait en lien avec le développement des compétences de lecture, de compréhension et d'interprétation. Il s'interroge sur la provenance des informations et leur fiabilité. Il compare et met en relation plusieurs types de documents.

S'approprier, comprendre un espace informationnel et un environnement de travail. Comprendre le fonctionnement des différents médias

- L'élève s'approprie ses espaces et son environnement d'information et de travail, y construit ses repères, en comprend les fonctionnements (outils : supports de l'information, arborescence d'un site).
- Au cours de ses activités, l'élève consolide sa connaissance des différents médias. Il en comprend le fonctionnement et l'organisation générale afin d'acquérir une autonomie suffisante dans leur usage.

Les compétences Numérique (CRCN)

Évoluer dans un environnement numérique

- L'élève apprend à évoluer dans un environnement numérique nouveau et à trouver des ressources et des contenus.



Présentation du jeu

L'histoire

Pendant les vacances de Pâques, dans la petite ville des Montagnes Bleues, Charlotte reçoit un sms de sa meilleure amie Zoé : « **en raison du bruit de l'école des habitants ont porté plainte. L'école sera donc fermée jusqu'à nouvel ordre pour d'importants travaux ...** » C'est une terrible nouvelle qui inquiète beaucoup Charlotte. Sur les conseils de ses parents, elle décide de mener l'enquête pour savoir si le message de Zoé est une vraie information. Son grand-père qui est un ancien journaliste décide de l'aider... d'une manière un peu particulière.

Le traitement graphique et la trame narrative

Inspiré de l'univers de la bande dessinée l'élève évolue dans une série de décors dessinés dans lesquels se trouvent des objets et des personnages interactifs qui l'orientent dans l'histoire.

La prise en main du jeu et la jouabilité

Se rapprochant d'un escape-game, le principe de la recherche d'indices en explorant les décors avec la souris constitue la principale méthode d'investigation. Le jeu s'ouvre graduellement au fur et à mesure de l'avancée de l'élève, plus il évolue dans le jeu, moins il est « orienté ». A chaque chapitre le nombre d'objets interactifs augmente ainsi que l'accès à des contenus et des défis.

Le déroulement du jeu

Le jeu se découpe en **3 chapitres qui constituent les étapes du jeu** (Cliquer sur les chapitres pour accéder aux fiches) :

Pré-requis,
matériel
et supports



CHAPITRE 1
Introduction,
problématique.



CHAPITRE 2
Apprendre,
devenir journaliste.



CHAPITRE 3
Être journaliste,
mener une enquête.



L'espace enseignants et le tableau des compétences travaillées en lien avec les programmes

Fiches 7,8,9 :

Description de l'espace enseignants et des missions principales du jeu.

Accéder
aux fiches



Fiche 10 :

Proposition de scénario pédagogique pour la mise en oeuvre en classe

Accéder
à la fiche



Pré-requis, matériel et supports

LES PRÉ-REQUIS

La lecture-compréhension.

L'une des exigences du jeu réside dans la bonne compréhension des textes écrits. Tous les dialogues sont écrits et les bulles s'affichent au passage de la souris. Cette contrainte oblige les élèves à travailler le sens du dialogue et la compréhension des textes.

Si de nombreuses consignes sont passées de manière explicite, il y a également beaucoup d'indices implicites.

Les mathématiques et le français.

Les différents défis qu'ils rencontreront au cours de leur avancée entrent dans le cadre des compétences visées par les programmes du cycle 3 en grandeurs et mesures et en lexique.

Les compétences numériques.

L'élève apprend à évoluer dans un environnement numérique nouveau et à trouver des ressources et des contenus. Les pré-requis sont l'utilisation de la souris, l'identification des zones interactives nécessaires à la navigation et la bonne lecture des consignes.

Les médias, l'information, le journalisme.

Des connaissances en EMI ne sont pas requises. Les élèves possèdent déjà une culture médiatique suffisante en Cm1/Cm2.

L'objectif est de leur apporter des éléments de langage et des connaissances sur 3 grands thèmes médias, information et journalisme.

Ils feront appel à leur esprit critique dans la dernière partie du jeu sous la forme d'une enquête guidée.

LE MATÉRIEL

Le jeu est supporté par la plateforme Génialy et nécessite donc **une connection internet**.

Il fonctionne sur tous les navigateurs les plus répandus que ce soit sur Windows ou MacOS.

Il peut être utilisé aussi bien sur les ordinateurs de la classe que sur des tablettes.

LES SUPPORTS

- **Un carnet d'enquête à imprimer** permet aux élèves de pouvoir laisser des traces écrites de leurs investigations et de consigner ainsi les informations, indices ou codes découverts.
- **Des leçons sur les connaissances acquises** lors du jeu sont téléchargeables via l'espace enseignant du jeu.
- **Les certificats de «journaliste débutant» et de «journaliste-enquêteur»** sont également téléchargeables.

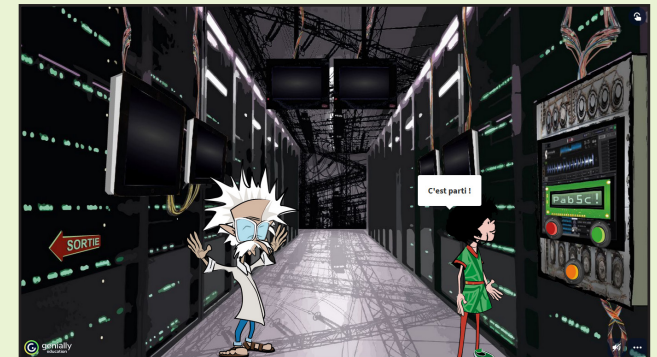
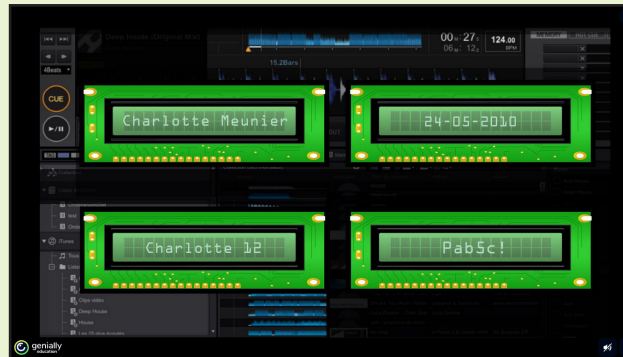


Chapitre 1

Introduction et problématique

Ce que va apprendre l'élève ...

Lors de ce chapitre introductif, l'élève prend connaissance du jeu. Il se confronte à une exigence du jeu : **il faut lire tous les textes pour ne pas rater une information ou un indice crucial**. Il découvre également les personnages et visite les décors qu'il retrouvera tout au long de l'aventure. Il va se familiariser avec la navigation intuitive et l'interactivité des éléments.



La problématique de départ interpelle l'élève sur l'une des questions fondamentales de l'EMI : peut-on croire n'importe quelle information sans la vérifier ? Il s'interrogera également sur le **choix d'un mot de passe** et l'importance de la protection de ses données personnelles.

Ce qu'il doit découvrir ...

Il n'y a pas de contenu à trouver (vidéos, sons), l'élève se laisse guider par sa compréhension des dialogues. **Le premier chapitre se termine par la découverte d'un mot de passe qui lui permettra de poursuivre l'histoire.**

Institutionnaliser...

L'élève acquiert de nouvelles connaissances au fil de l'histoire. **Pour institutionnaliser les savoirs, une petite leçon est mise en scène avec les personnages et le contexte en lien avec l'apprentissage.** Cette trace est disponible au format A5 pour être collée dans le cahier de l'élève ou bien au format A3 pour l'affichage de classe. Ces supports sont disponibles au format PDF au début du jeu dans **l'espace enseignant**.

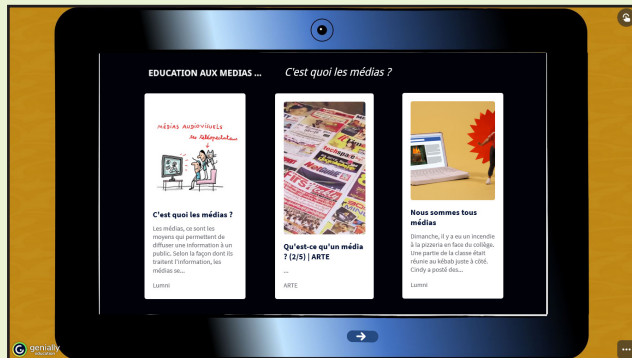
Chapitre 2

Apprendre pour devenir journaliste

Ce que va apprendre l'élève ...

Lors de cette étape, l'élève se confronte à la question de la déontologie dans le journalisme puis il va entamer une phase de recherche d'informations pour acquérir des connaissances autour de 3 grandes questions:

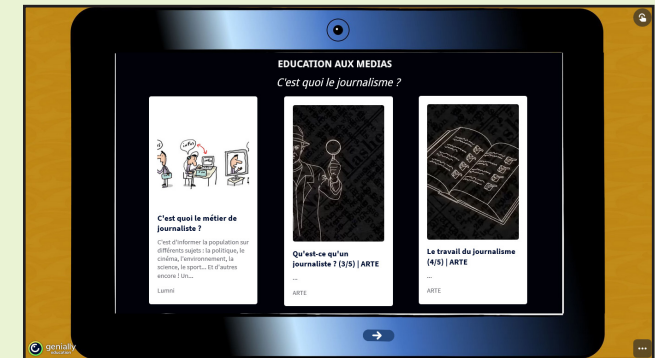
C'est quoi les médias ? (3 vidéos)



C'est quoi l'information ? (3 vidéos)



C'est quoi le journalisme ? (3 vidéos)



Dans l'environnement, il trouvera également des ressources sur la presse écrite et l'histoire de la radio et de la télévision, mais qui ne font pas partie des défis évaluatifs. Chaque espace de médias est protégé par un Mini-Défi qu'il doit résoudre pour accéder aux contenus. Ce sont des énigmes ou des problèmes en grandeurs et mesures (calcul de durées, de longueurs) et en français (lexique).

Evaluation des connaissances ...

Pour évaluer ses connaissances, l'élève doit relever 11 Supers-Défis sous forme de jeux (QCM, associations d'étiquettes, mots croisés...) uniquement sur les 3 grandes questions . À chaque Super-Défi réussi, l'élève gagne une lettre du mot de passe mystère qui lui permettra de poursuivre l'aventure vers le chapitre 3.

Institutionnaliser...

Chaque série de vidéos fait l'objet d'une leçon déclinée au format A5 pour être collée dans le cahier de l'élève ou bien au format A3 pour l'affichage de classe. Ces supports sont disponibles au format PDF au début du jeu dans l'espace enseignant.

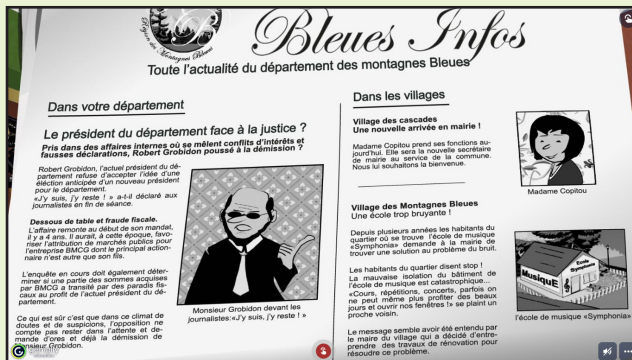
Chapitre 3

Mener une enquête journalistique

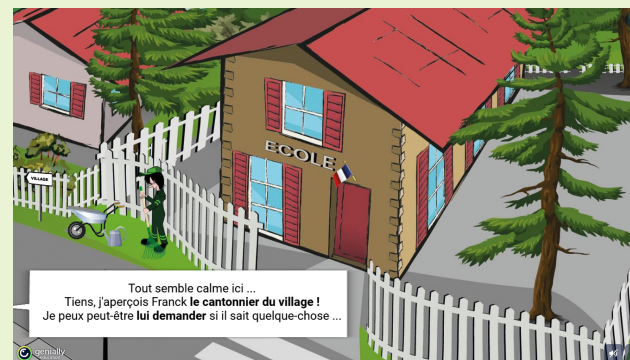
Ce que va apprendre l'élève ...

Lors de cette étape, l'élève est en **investigation**. Il doit chercher des informations en explorant les différents tableaux du jeu. Dans son enquête il va devoir **écouter, lire, observer, recueillir des témoignages**. Il devra faire preuve d'**esprit critique en recoupant les informations, en les triant et en les hiérarchisant**.

Consulter des médias.



Observer des lieux.



Interroger des gens.



Retour au sommaire

Evaluation des connaissances ...

3 Minis-défis sous forme de jeux vont le questionner et le guider dans l'analyse des différentes sources (types de média, observation de lieu, interroger des gens). A chaque Mini-Défi réussi, l'élève gagne une lettre **d'un mot mystère de 3 lettres** qui lui permettra de **pouvoir participer aux Super-Défis-Enquête**. Les **Super-Défis-Enquête** sont des jeux qui vont lui permettre de **valider les informations importantes pour l'enquête et d'accéder à la vérité**.

Institutionnaliser...

Cette dernière partie fait l'objet d'une leçon sur la **démarche d'investigation et l'enquête journalistique**.

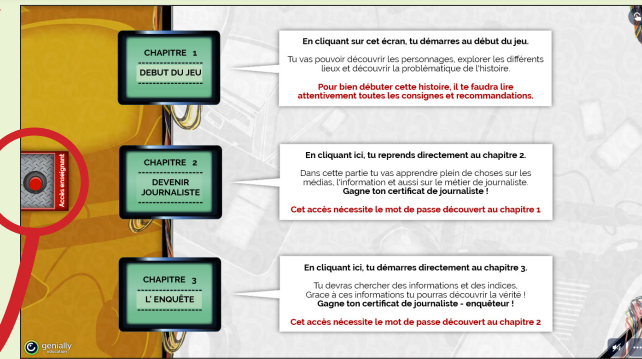
L'espace enseignants

Un accès direct aux défis, aux ressources et aux supports.



L'espace enseignant est accessible au deuxième écran, au démarrage du jeu, en cliquant sur le bouton poussoir rouge.

Mot de passe : **EMI85**



LES ACCES DIRECTS

SECTION DEFIS

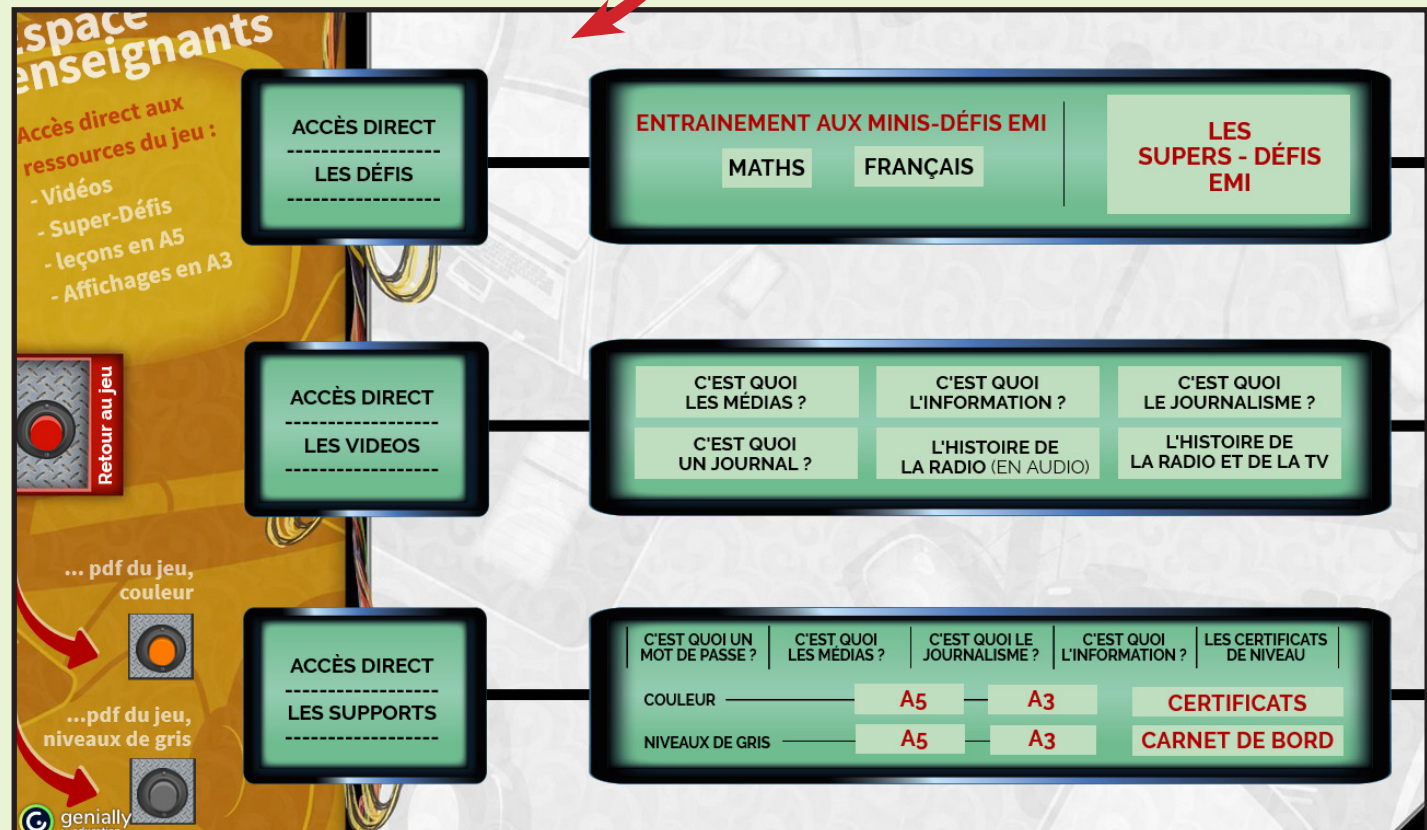
- exercices d'entraînements aux Mini-Défis (qui permettent l'accès aux contenus médias dans le fil du jeu).
- jeux d'évaluation directe en relevant les Super-Défis (pour gagner les lettres du mot de passe mystère).

SECTION VIDEOS

- possibilité de visionner directement tous les contenus vidéos du jeu.

SECTION SUPPORTS

- espace de téléchargement des traces écrites et des affichages.

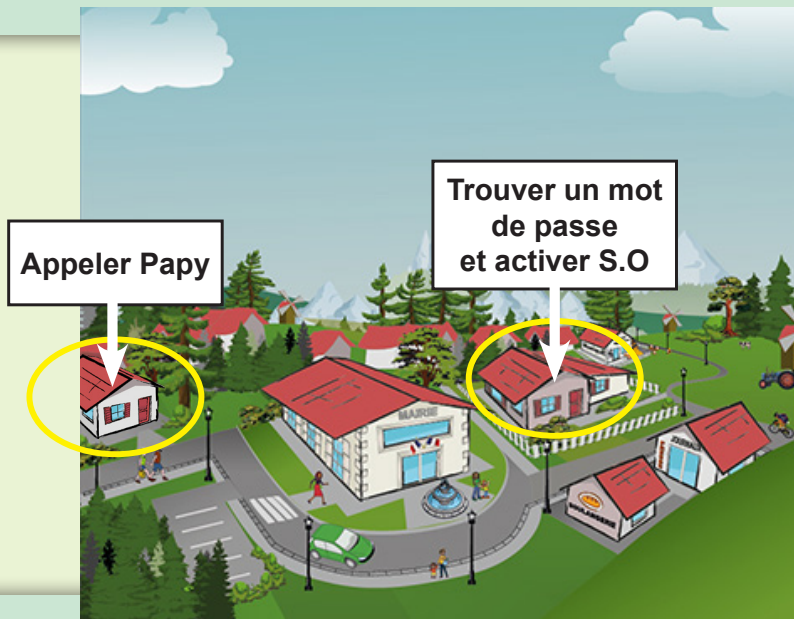


Retour au sommaire

CONTINUER

Principales missions du jeu

PARTIE 1



L'élève découvre l'interactivité du jeu, le système d'apparition des bulles au passage de la souris.

Dans la maison :

- Trouver le numéro de Papy Oscar.

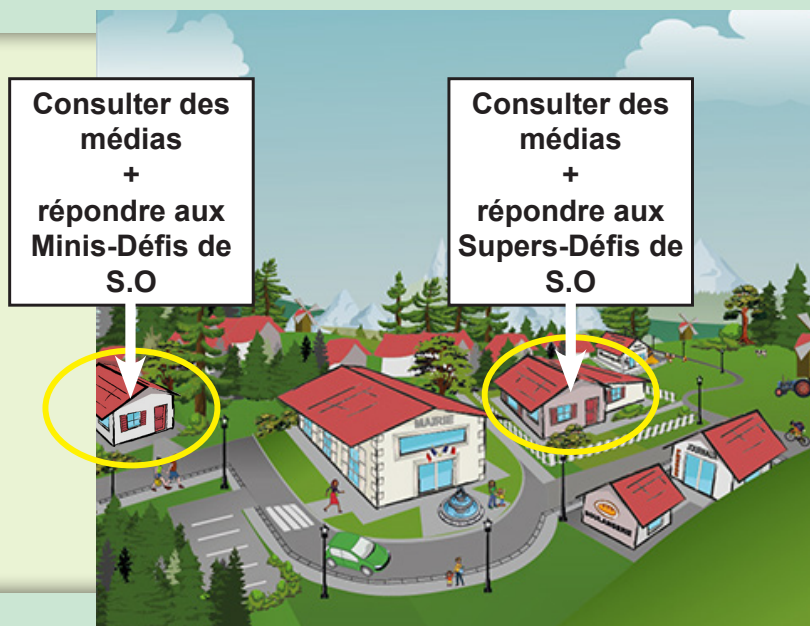
Chez Papy Oscar :

- Découvrir le secret de Papy
- Trouver le mot de passe sécurisé.
- Activer S.O.

Le mot de passe **doit être noté dans le carnet d'enquête** et permettra aux élèves de **se connecter directement à la partie 2 du jeu**.

MOT DE PASSE : Pab5c! (en respectant la casse et la ponctuation)

PARTIE 2 - DEVENIR JOURNALISTE (accès direct mot de passe : Pab5c!)



L'élève découvre des nouveaux éléments interactifs. (Tous les médias de la maison et la télévision chez Papy).

Dans la maison :

- Trouver les réponses au Mini-Défis (math et français) pour accéder aux contenus sur chaque média.
- Consulter le contenu de chaque média (tv, radio, tablette, ordinateur, journal) pour acquérir des connaissances.

Chez Papy Oscar :

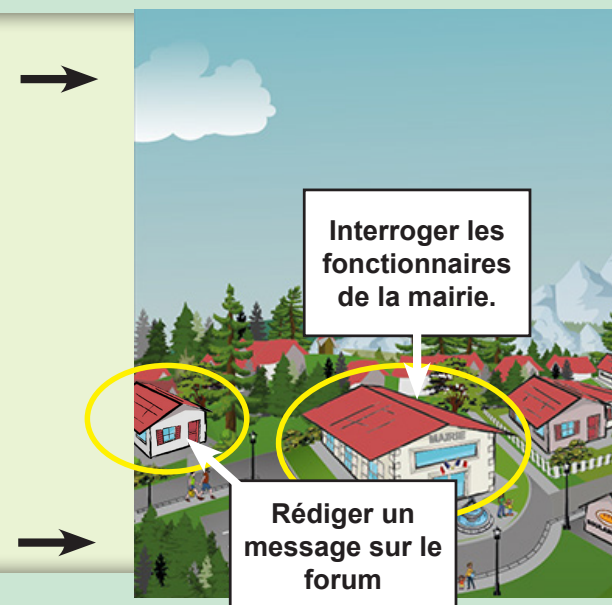
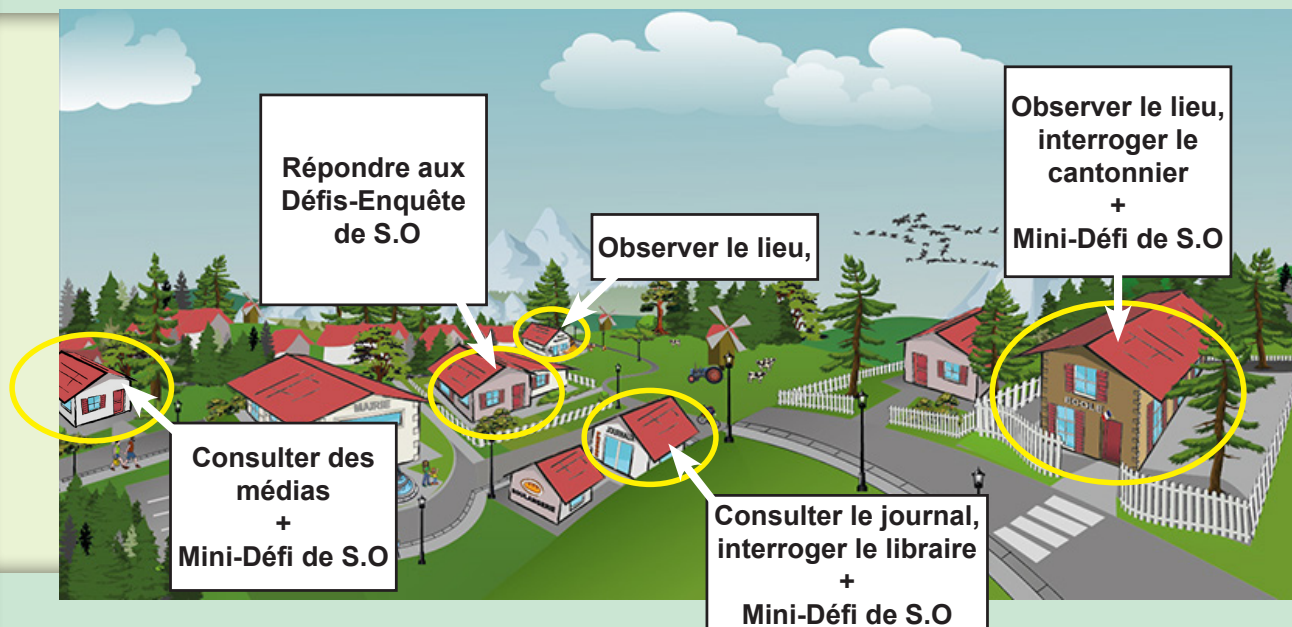
- Trouver la réponse au Mini-défi et consulter le contenu de la télévision.
- Relever les Super-Défis de S.O et trouver le mot mystère. Chaque défi réussi rapporte une lettre d'un mot mystère de 11 lettres. Ce mot est le code d'accès à la dernière partie, le noter dans le carnet d'enquête.

MOT DE PASSE : DEONTOLOGIE (en majuscules, sans accent)

Principales missions du jeu

PARTIE 3 - ENQUETE JOURNALISTIQUE (accès direct mot de passe : DEONTOLOGIE)

PARTIE 3 - FIN



Retour au sommaire



L'élève cherche des informations, observe des lieux, interroge des personnages.

Dans la maison :

- Trouver des informations sur l'école et l'école de musique. (tv, radio, tablette, ordinateur, journal)
- Trouver les réponses au Mini-Défi pour découvrir une lettre du mot mystère.

Chez le libraire:

- Lire le journal départemental et trouver des informations sur l'école et l'école de musique.
- Trouver les réponses au Mini-Défi pour découvrir une lettre du mot mystère.

A l'école de musique:

- Observer les lieux et constater les travaux en cours.

A l'école du village:

- Observer les lieux et constater l'absence de travaux et interroger Franck, le cantonnier
- Trouver les réponses au Mini-Défi pour découvrir une lettre du mot mystère.

Chez Papy

- Se connecter à S.O grâce au mot mystère :

MOT DE PASSE : emi (en minuscule)

- Répondre au Super-Défi-Enquête et découvrir le mot de passe pour pouvoir continuer.

MOT DE PASSE : validation (en minuscule)

- Répondre au deuxième Super-Défi-Enquête et découvrir le mot de passe pour pouvoir continuer.

MOT DE PASSE : mairie (en minuscule)

L'élève confirme ses informations auprès du personnel de la mairie.

Dans la mairie :

- Interroger les personnages

A la maison:

- Envoyer un message sur le forum.

FIN DU JEU

Proposition de mise en oeuvre en classe

Scénario 1

Séance 1 (45 mn)

Groupe classe / individuel

Internet
vidéo-projecteur
Carnet d'enquête

Présentation du jeu (Partie 1 du jeu)

Les mots de passe (un mot de passe à trouver)
Activation de S.O

Phase 1 : Présentation du jeu - Je vais vous présenter un jeu sur les médias, l'information et le journalisme. Nous allons le commencer ensemble et vous le continuerez soit seul, soit en binôme. L'enseignant présente les accès aux différents niveaux du jeu.

L'enseignant contrôle le jeu. Les élèves émettent des hypothèses sur la navigation et les objectifs à suivre.

Phase 2 : L'enseignant demande aux élèves de verbaliser les contraintes du jeu et les pré-requis pour pouvoir utiliser le jeu en autonomie : la lecture-compréhension, l'observation, les indices explicites ou non dans les dialogues.

Phase 3 : Les élèves répondent individuellement aux questions du livret d'enquête en lien avec le chapitre 1. Ils notent le mot de passe découvert.

Séance 2,3,4 (3x1h)

Ateliers en binômes ou en autonomie

Internet
Classes mobiles ou postes fixes.
Carnet d'enquête

Acquisition de connaissances sur les médias, l'information et le journalisme (Partie 2 du jeu)

3 séries de vidéos à voir (1 par séance) :

«C'est quoi les médias»
«C'est quoi l'information»
«C'est quoi le journalisme»

+

Tenter les 11 Supers-Défis
(Trouver les 11 lettres d'un mot mystère)

Phase 1 : Consigne - Vous allez vous connecter directement à la partie 2 du jeu et vous allez devoir trouver **une série de vidéos sur...**(donner les thématiques au choix).

Phase 2 : En investigation les élèves cherchent une série de vidéos sur l'un des 3 thèmes. Pour y accéder ils relèvent les mini-défis. Ils peuvent noter les éléments qui leur semblent importants dans leur carnet d'enquête.

Phase 3 : Ils tentent les Super-Défis en lien avec leur thème. Si des informations manquent, ils retournent consulter les médias. Finalement ils notent les lettres du mot mystère qu'ils découvrent.

Quand le mot est découvert, un certificat de «journaliste débutant» est remis à l'élève.

Séance 5,6 (2x1h)

Ateliers en binômes ou en autonomie

Internet
Classes mobiles ou postes fixes.
Carnet d'enquête

Investigation et enquête journalistique (Partie 3 du jeu)

Mener une enquête journalistique :

Lire des médias
Observer des lieux
Interroger des gens
+

3 Minis-défis
(Trouver les 3 lettres d'un mot mystère)

+

2 Supers-Défis (2 mots de passe à trouver)

Phase 1 : Consigne - Vous allez vous connecter directement à la partie 3 du jeu et vous allez devoir mener l'enquête pour découvrir la vérité sur l'information transmise par Zoé.

Phase 2 : En investigation les élèves cherchent les informations en lien avec l'école. Ils observent les nouveaux lieux et récupèrent des informations. Ils notent les informations et les observations qui leur semblent importantes dans leur carnet. Ils recourent aux informations et tentent de découvrir si le sms de Zoé est une vraie ou une fausse information.

Quand ils finissent le jeu, ils peuvent recevoir leur certificat de «journaliste-enquêteur»