



Printemps du Numérique

Mercredi 23 mars 2022

Le Numérique Pédagogique pour tous !

Médiasphères, le jeu de société qui aborde l'EMI
en initiant les élèves au débat et
en leur permettant de libérer la parole !

Julien PERROT

Enseignant spécialisé

MRS – Formation

Atelier Canopé 47 – Agen

julien.perrot@reseau-canope.fr



Quelle place accordée à l'EMI à l'École ?

L'Éducation aux médias et à l'information (ÉMI) dans les programmes

Compétences et connaissances EMI	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Repérage dans les programmes	Lien vers le document (mise à jour 17/02/2021)	Lien vers le document (mise à jour 17/02/2021)	Lien vers le document (mise à jour 17/02/2021)	Lien vers le document (mise à jour 17/02/2021)
Synthèse	Lien vers le document	Lien vers le document	Lien vers le document	×

Médiasphères



- ⊕ Un jeu de plateau pour réfléchir aux questions de citoyenneté numérique

Médiasphères : qu'est-ce que c'est ?

Le connaissez-vous ? L'avez-vous déjà utilisé ?



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

<https://www.cleml.fr/fr/mediaspheres>



Présentation du jeu

- ⊕ **Outil de médiation pédagogique**, conçu sous forme de **jeu de société** :
permet **d'organiser des réflexions, des discussions, des mini-débats** sur les notions et les concepts liés aux **enjeux du numérique et à l'usage des réseaux sociaux**.
Il intègre également **des mises en situation** pour rappeler les bonnes pratiques sur internet.
- ⊕ L'objectif est de proposer aux enfants, aux adolescents, aux jeunes et moins jeunes des **échanges générés par les questions du jeu** qui permettront de donner la parole aux participants, sur des situations qu'ils ont pu vivre.
- ⊕ En écoutant les réponses des équipes, le maître de jeu (professeur, éducateur, CPE, assistant d'éducation, personnel de santé, animateur,...) s'appuiera, pour mener les débats, sur les éléments proposés dans le livret d'accompagnement, complétera les réponses des joueurs, clarifiera le vocabulaire et les différentes notions évoquées, rappellera la loi.



Contenu de la boîte



Mécanique du jeu

- ⊕ Répartition par équipe
- ⊕ 3 thèmes d'éducation aux médias abordés
- ⊕ Rôle du maitre du jeu



3 thèmes d'Education aux Médias et à l'Information



« **Ma vie numérique** » aborde les thématiques de l'identité numérique et des données à caractère personnel.



« **Citoyen.ne numérique** » explore les thématiques du droit et de la responsabilité sur Internet.



Les questions de la catégorie « **Connecté.e** » concernent essentiellement les thématiques des usages d'Internet et des « Smartphone ».

Les cartes

⊕ LES CARTES-QUESTIONS

Les questions peuvent être des QCM, des questions ouvertes, des rébus, des charades, des devinettes.

Les questions et énigmes ont des niveaux de difficulté repérés par des étoiles. Pour une utilisation en milieu scolaire, on proposera par exemple :

- aux élèves de cycle 3 uniquement des cartes *;
- pour le cycle 4, des cartes * et **,
- au lycée, des cartes ** et ***.

Le maître de jeu pourra, en fonction de la situation et de l'âge des joueurs, écarter des cartes-questions (par exemple les plus difficiles, ou « trop faciles », ou bien certaines questions redondantes). Il sélectionnera au préalable les cartes qu'il souhaite voir utiliser lors de la partie de jeu, et décidera si les joueurs tirent les cartes au hasard ou si l'ordre du paquet de cartes est imposé.



Les cartes

⊕ LES CARTES-DÉFIS

Certaines questions du thème « Citoyen.ne numérique », sont des DÉFIS !

Ces cartes ne seront utilisées qu'en milieu scolaire : les élèves devront trouver dans le carnet de liaison ou carnet de correspondance, dans le règlement intérieur ou la charte d'usage de l'outil informatique de l'établissement, des textes qui concernent leurs usages des outils numériques dans l'établissement.

Le maître de jeu aura vérifié au préalable si les joueurs peuvent avoir accès aux textes demandés.



Le livret d'accompagnement

- Réponses aux questions et compléments d'information
- Classement des cartes par thématiques
- En lien avec des activités et ressources du CLEMI



Pistes pédagogiques

- ⊕ Le **tri préalable des cartes**, condition de la réussite.
- ⊕ Parmi l'ensemble des questions proposées, il est judicieux de sélectionner une quinzaine de cartes sur chacune des trois thématiques : l'identité numérique (cartes jaunes), la citoyenneté numérique (cartes rouges) et l'hyper connexion (cartes bleues). Il s'agit aussi de trouver des questions suffisamment différentes afin de diversifier les thèmes abordés.



Aspect ludique

- Un temps de « jeu » sur le temps scolaire !
- Exemple de scénario : Des pirates informatiques menacent de bloquer l'accès internet sur l'ensemble de votre ville. Pour les en empêcher, vous devez collecter un triplet de « média-jetons » de chacune des trois couleurs rouge, bleu, jaune ; ce triplet contient des codes permettant de rétablir la sécurité informatique de la ville. Les experts que vous rencontrerez sur le réseau vous aideront à les collecter.
- Il est nécessaire de respecter le « game play », le « protocole-jeu », afin d'obtenir une atmosphère propice aux échanges.
- Les joueurs lancent le dé pour se déplacer et atteindre des sphères permettant de résoudre une énigme à chaque fois, en recherchant une stratégie pour obtenir les 3 couleurs.
- Un pion ne peut ni stationner ni passer sur une base occupée par un autre pion.
- Lorsque le pion a atteint une sphère de connexion (petit cercle, avec un centre de couleur), en cas de réussite à l'énigme, l'équipe ne gagne pas de jeton, mais peut rejouer, afin d'essayer d'atteindre une sphère occupée par un « expert », et rechercher la solution d'une nouvelle énigme, en vue de collecter cette fois un jeton.



Pour aller plus loin

- Présentation du jeu

<https://www.reseau-canope.fr/notice/mediaspheres-nouvelle-edition-leducation-aux-medias-version-ludique.html>

- <https://www.clemi.fr/mediaspheres.htm>

- Des retours d'usages

<https://www.reseau-canope.fr/creatice/spip.php?mot57>

