



MEDIASPHÈRES

UN JEU DE PLATEAU POUR EDUQUER AUX MEDIAS

ATELIER CANOPE DES YVELINES

—
Date de dépôt légal 2017

—
Support Jeu de plateau

Réf. W0001809

Prix 60 €

Univers AGIR

Editeur Réseau Canopé

Niveau Enseignement élémentaire et secondaire

Discipline Éducation aux Médias et à l'Information



— CONTEXTE

Ce jeu a été entièrement conçu dans une **démarche de co-design**, suite à une demande d'établissements scolaires, recherchant des activités ludiques autour de l'éducation aux médias à proposer aux élèves.

Il est le fruit d'une réflexion collective, co-construction entre enseignants et l'équipe de l'Atelier Canopé des Yvelines, provenant d'un véritable besoin du terrain.

— PUBLIC VISE

Élèves du cycle 3 au lycée

— DESRIPTIF

Problématique : L'EMI fait partie des programmes scolaires dès l'école élémentaire. Les enseignants et personnels d'éducation se trouvent confrontés à de nouvelles pratiques.

- Quels supports et quelles modalités pour accompagner les jeunes ?
- Un jeu de société ? Un support pour organiser des mini-débats ? Un ensemble de questions pour clarifier les notions de base à connaître sur les réseaux sociaux ? Des mises en situation pour rappeler les bonnes pratiques sur Internet ?



L'objectif de ce jeu est de proposer **un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias**. Les échanges générés par les questions du jeu permettront de donner la parole aux joueurs, 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'appuie, pour mener les débats, sur les éléments proposés dans **le livret d'accompagnement**, complète les réponses, clarifie le vocabulaire et les différentes notions évoquées, rappelle la loi.

- Les joueurs sont assis autour du tapis de jeu posé sur une grande table ou au sol, répartis en équipes de 3 ou 4, jusqu'à 4 équipes.
- Le maître du jeu dispose d'un livret qui comporte les réponses aux questions, ainsi que des **pistes pédagogiques** pour aller plus loin.
- Les cartes regroupées autour de 3 thématiques repérées par des couleurs sont posées sur le tapis :
 - o **Ma vie numérique** (données personnelles)
 - o **Citoyenne numérique, citoyen numérique** (la loi sur Internet et au sujet des objets numériques)
 - o **Connectée, connectée** (les problématiques de l'hyper connexion)

MODALITES

- Ce jeu est **disponible en prêt** dans les Ateliers, dans le cadre de l'offre de services
- Il peut servir de **support pour les Animations/Formations EMI** pour adultes
- Des **retours d'usage** en établissements scolaires sont [disponibles en ligne](#)
- Un **parcours Canoprof destiné aux médiateurs de ressources** des Ateliers est disponible pour leur permettre de préparer des animations dans les Ateliers ou en établissements

CONTENU

- Un tapis de jeu
- Un dé
- Un sablier
- Six pions
- Des média-jetons de 3 couleurs
- Quatre « média-supports », destinés à collecter les « média-jetons »
- Un paquet de cartes (3 couleurs)
- Un livret pour le maître de jeu

Dimension de la boîte de jeu : 336 x 336 x 65mm

TEMPS DE COMMUNICATION

Quelques propositions d'occasions de communication :

- Rencontres départementales et académiques des professeurs documentalistes
- Manifestations autour de l'EMI
- Semaine de la presse
- Animations-Formations EMI en Ateliers et hors les murs
- Actions de médiations avec les collectivités locales (centres culturels, médiathèques, centres sociaux...)

PRODUITS ASSOCIES

Cultures numériques

Éducation aux médias et à l'information

Sous la direction de Mireille Lamouroux et Luc Trouche

Livre : Réf. W0004972 - 15,90 €

PDF : Réf. W0005275 - 5,99 €

2017

Expliquer Internet et la loi en milieu scolaire

Fabrice Mattatia

Livre : Réf. 755D0227 - 9,90€

2015

Le complotisme, décrypter et agir

Didier Desormeaux, Jérôme Grondeux

Livre : Réf. W0001746 - 9,90€

2017

Guide pratique « La famille Tout-Écran »

CLEMI

[PDF - gratuit](#)

2017

VEILLE CONCURENTIELLE/AVANTAGE PRODUIT

Quelles ressources sur le marché (privé)? Quels avantages concurrentiels ?