



# Les médias et l'information

#HistoireDel'Information #Médias #Journalisme  
#Analyser #Comprendre #Citoyenneté

**CYCLE** 4

**DURÉE GLOBALE** 2h

**ÂGE** 12-16 ANS

**MATÉRIEL**

**EFFECTIFS** 6 groupes de 4 enfants

2 animateurs

- Un ordinateur et un vidéoprojecteur pour l'animateur
- Le jeu : chronocarte spécial média et notamment une frise chronologique
- Le jeu : les 7 familles des médias
- Le jeu : publier avec modération et notamment : 1 grande feuille de type paperboard, des feutres (ou des ficelles) de couleurs différentes, post-it

## **DESCRIPTIF & ENJEUX**

La première séance de ce parcours permet de comprendre et de définir ce qu'est une information. Une fois cette notion clarifiée il faudra expliciter comment l'information est construite, comment elle peut être exprimée et pourquoi, quel impact elle peut avoir sur une société et une démocratie. Enfin, cette séance permet d'interroger le rapport des jeunes à l'information (intérêt pour les médias, connaissance du champ médiatique, connaissance de l'histoire de la presse...) et à la communication (intérêt pour les réseaux sociaux, comment peut-on les définir, compréhension de leurs usages...). Interroger ce rapport permettra aux jeunes de saisir la différence entre médias d'information et médias sociaux, l'information et la communication, les faits et les opinions.

## **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

- Comprendre et définir ce qu'est une information
- Savoir identifier les différents modes d'expression de l'information
- Savoir identifier un média.

## **CONNAISSANCES & COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES**

- J'analyse, je décrypte et je comprends le langage médiatique et journalistique
- J'apprends à connaître le champs et paysage médiatique, je peux le placer dans une histoire et un contexte
- Je suis capable de travailler en collectif, d'argumenter, d'expliquer mes choix
- Je peux faire la différence entre un média et un média social, je sais faire la différence entre l'information et la communication, les faits et les opinions

## CONTRIBUTION AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

- Domaine 1 - les langages pour penser et communiquer : s'exprimer à l'oral
- Domaine 2 - les méthodes et outils pour apprendre : rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias
- Domaine 3 - La formation de la personne et du citoyen : maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres / exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement
- Domaine 5 - Les représentations du monde et l'activité humaine : situer et se situer dans le temps et l'espace / Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

## INSCRIPTION DANS NOTRE PROJET ÉDUCATIF

### DIVERSITÉ/ÉGALITÉ

Force pour la République, la diversité est une source d'enrichissement individuel et collectif. L'égalité en droit permet son expression et garantit le « vivre ensemble » pacifié en reconnaissant l'autre dans sa singularité.

### CITOYENNETÉ

Exercice actif, la citoyenneté, c'est d'abord vouloir prendre les choses en main ! C'est avoir accès à des outils pour acquérir la connaissance, en développer et ainsi pouvoir agir.

### SOLIDARITÉ/ENGAGEMENT

Indissociables, la solidarité et l'engagement constituent une alliance représentative d'un contrat collectif qui participe à la construction d'une société plus juste et plus fraternelle. C'est une union autour d'un projet commun.

## DÉROULÉ DE SÉANCE

### INTRODUCTION DE LA SÉANCE (25MIN)

Pour éduquer aux médias et user de façon intelligente des plateformes numériques et médiatiques, il est primordial de définir ce qu'est une information. Pour cela, l'animateur peut commencer par donner aux jeunes une définition institutionnelle, comme par exemple : "Tout événement, tout fait, tout jugement porté à la connaissance d'un public plus ou moins large, sous forme d'images, de textes, de discours, de sons". Lorsque cette définition sera claire pour l'ensemble des membres du groupe, l'animateur pourra présenter comment et sous quelle forme, l'information est retranscrite dans les médias. En presse écrite, il existe trois grandes façons de relater l'information. Chacun de ces trois types se prête à des genres journalistiques différents :

- L'information expliquée : c'est l'information décryptée, le journaliste apporte une analyse des faits. On donne aux lecteurs des informations sur le "comment" et le "pourquoi". Ce mode d'écriture correspond aux genres journalistiques suivants : l'analyse, l'enquête, le dossier et l'interview. Exemple : " [\[Confinement\] Pour le spationaute Léopold Eyharts, il faut s'aménager un coin à soi !](#) " - un article du journal "[Le Monde des ados](#)"
- L'information commentée : le journaliste interprète et tente de déchiffrer les faits. C'est un mode d'écriture qui lui permet d'être plus libre dans son expression, de jouer sur l'humour, de donner son avis ou de porter un jugement. Ce mode d'écriture correspond aux genres journalistiques suivants : le billet, l'éditorial, la critique, la tribune ou la caricature. Exemple : [L'actu vue par notre illustrateur Bob](#) - un article du journal "[Le Monde des ados](#)"

- L'information rapportée : c'est un style journalistique très narratif. Le journaliste expose et raconte les faits de façon très détaillée. Ce mode d'écriture correspond aux genres journalistiques suivants : la dépêche, la brève, le récit, les faits divers, le compte-rendu et le reportage. Exemple : [\[Confinement\] Des nouvelles de Violette](#) - un article du journal "[Le Monde des ados](#)" Si l'animateur en a la possibilité, il peut projeter ces trois exemples et demander aux jeunes de déterminer parmi ces trois articles lequel relève de l'information expliquée, de l'information commentée, de l'information rapportée.

## ➤ CONSIGNES DU JEU INFO PROFILER (1H25)

Les jeux "Chronocarte spécial média", "Un réseau social en papier" et "Les 7 familles des médias" ont été construits dans le cadre du parcours éducatif "Expression en ligne" qui a été réalisé en partenariat avec les Francas, les Céméa et Milan Presse. Ils visent à les jeunes à identifier les organismes producteurs d'informations et leurs évolutions.

### Étape 1 : Jeu chronocarte spécial média (25 min)

L'animateur dispose une frise chronologique (assez longue) avec les dates clés du jeu, qu'il peut retrouver sur les cartes de couleur bleue. Il constitue ensuite des groupes de 4 personnes, chaque groupe doit, le plus rapidement possible, disposer les cartes par ordre chronologique. Une fois le jeu terminé, l'animateur instaure une discussion avec les jeunes pour qu'ils justifient leurs choix. Enfin, l'animateur présente aux jeunes les réponses, il peut également leur donner quelques éléments d'explications sur certains de ces faits historiques (pourquoi l'arrivée d'une femme présentatrice à la télévision s'est fait plus tard que pour les hommes par exemple) et mettre en perspective l'évolution rapide du développement des médias et des modes de consommation de l'information.

### Étape 2 : Un réseau social en papier (25 min)

Les participants renseignent leur profil sur une fiche à la manière d'un réseau social type LinkedIn, Facebook ou Twitter. Chaque fiche est ensuite collée sur une grande feuille placée au mur. Chaque participant vient alors tracer des traits vers les personnes avec qui il est en relation (ces traits de couleurs peuvent être tracés aux feutres ou établit avec des ficelles) : - En bleu : les relations professionnelles (jeunes : copains d'école). - En rouge : les relations extra professionnelles (jeunes : copains loisirs ...). - D'autres couleurs sont possibles en fonction des centres d'intérêts, compétences communes ou complémentaires. Les participants précisent ensuite sur les liens le détail de la relation. Oralement chacun se présente et présente ses liens avec les autres en 1 min.

### Étape 3 : Les 7 familles des médias (30 min)

L'animateur mélange les différentes cartes du jeu "Les 7 familles des médias", en distribue 7 à chaque membre du groupe, le reste des cartes constitue la "pioche" du jeu. Pour la suite de l'activité, les règles du jeu sont identiques à celle du jeu classique des 7 familles, à savoir : chaque joueur peut demander à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : dans la famille "Presse écrite" je voudrais...). Si le joueur questionné possède cette carte il doit la donner au joueur qui l'a demandée. Dans le cas contraire, le joueur qui l'a demandé doit piocher une carte. S'il pioche la carte qu'il désirait, il doit le signaler à voix haute en disant "Bonne pioche" et il peut demander une nouvelle carte à un joueur, sinon, il passe son tour. Le joueur qui constitue le plus de familles complètes remporte la partie. Une fois la partie terminée, l'animateur prend un temps avec les jeunes pour les questionner sur leurs connaissances des différents types de médias et organismes de presse présents dans le jeu : est-ce qu'ils en connaissaient certains ? Est-ce qu'ils s'informent avec ces médias ? pourquoi ? Pour finir, l'animateur prend un temps pour expliquer pourquoi il est essentiel qu'il existe plusieurs médias avec des lignes éditoriales différentes. Pour cela il peut par exemple s'appuyer sur l'épisode des clés des médias de la plateforme Lumni : [Le pluralisme des médias](#).

## CONCLUSION (15MIN)

Pour conclure la séance, l'animateur peut demander aux jeunes s'ils ont bien saisi la différence entre un média d'information et un média social. Pour alimenter ces réflexions il peut s'appuyer sur la vidéo [Nous sommes tous médias](#) de la web-série "Les clés des médias" de la plateforme Lumni.

## SUPPORTS NÉCESSAIRES

- Le jeu "Chronocartes spécial médias" (à télécharger et à imprimer) comprenant : Les cartes au format reco-verso
- Le jeu "Un réseau social en papier" (à télécharger et à imprimer) et préparer :
  - 1 grande feuille de type paperboard, des feutres (ou des ficelles) de couleurs différentes
  - des post-it
- Le jeu "Les 7 familles des médias" (à télécharger et à imprimer) comprenant :
  - les cartes au format reco-verso

## POUR ALLER PLUS LOIN

### RESSOURCES LIGUE

- Parcours éducatif "[Expression en ligne](#)" réalisé en partenariat avec les Francas, les Céméa et Milan Presse et dans lequel s'inscrit cette fiche et qui développe l'ensemble des connaissances et compétences liées à l'éducation aux médias et à l'information
- Projet éducatif "[Vacances, Séjours et Loisirs Éducatifs, Classes Découvertes et Formation BAFA/BAFD](#)"

### RESSOURCES PARTENAIRES

- la web-série [Les clés des médias](#) et notamment les épisodes [Un réseau social, ce n'est pas un journal](#) et [Le pluralisme des médias](#)
- l'épisode [De Gutenberg au web social](#) de la web-série "La collab' de l'info"
- La web-série [Le vocabulaire des médias](#)
- -L'épisode [Les médias sont-ils indépendants](#) de la websérie "Décod actu"
- L'épisode [Tous producteurs d'info](#) de la websérie "La collab de l'info" série Journaliste pas si simple et notamment
- les épisodes [L'interview](#), [Faire un reportage](#), [L'éditorial](#) et [L'enquête](#)

Lu.  
mni

Cette fiche s'appuie sur des ressources de Lumni, l'offre éducative des acteurs de l'audiovisuel public, réalisée en partenariat avec le Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, le Ministère de la Culture, Réseau Canopé, le Clémi et La Ligue de l'enseignement.

Au service du savoir, de la connaissance et de la culture Lumni propose un catalogue de plus de 10 500 contenus pédagogiques gratuits, expertisés et sans publicité, pour les enfants du primaire au lycée et pour les professionnels de l'éducation qu'ils soient enseignants, animateurs, éducateurs ou médiateurs.

