



Par le CLEMI

Objectifs pédagogiques et liens avec les programmes

Les objectifs

- Comprendre et réfléchir à la notion d'information: sa définition, sa recherche, sa construction en fonction des contraintes du métier de journaliste et du format
- Découvrir les contraintes du métier de journaliste
- Développer l'esprit critique (notion de sources, recouper les indices...)
- Communiquer à l'oral: réaliser un flash info pour présenter l'information construite, débattre et défendre son point de vue
- Travailler en groupe: organiser le travail, répartir les tâches, se tenir aux choix
- S'organiser dans son travail: comment garder une trace des indices pour construire l'information? Prise de notes...

Les prérequis

Ce jeu doit s'inscrire dans une séquence réalisée par le professeur. En amont et pour que le jeu soit efficace, il est nécessaire que le professeur ait permis aux élèves d'acquérir certains pré-requis.

La notion d'information

- [«Qu'est-ce qu'une info?»](#), fiche pédagogique du CLEMI parue dans le Dossier de la semaine de la presse 2018
- Les Clés des médias sur le site de France TV Education [«C'est quoi une information?»](#)
- Les Clés des médias sur le site de France TV Education [«C'est quoi la rumeur?»](#)
- Les Clés des médias sur le site de France TV Education [«Un réseau social, ce n'est pas un journal»](#)
- Un atelier est proposé par radiofrance « la rumeur court ». [Le site propose une fiche pédagogique](#), l'activité 1 peut-être un point de départ pour sensibiliser les élèves à la fabrication de l'information.

Les 5 W

Who ? When ? Where ? What ? Why ?

- [« Ecrire comme un journaliste »](#) sur le site du CLEMI :
- Fiche « Les 5 W » sur le site [« 24 h dans une rédaction »](#)
- Sur le site de France TV éducation : [« Comment écrit-on un article en presse écrite et sur le web ? »](#)

La notion de source

- [«Les sources de l'information»](#), fiche info parue dans le dossier de la semaine de la presse 2017
- [«Vérifier l'information»](#), fiche pédagogique du CLEMI parue dans le Dossier de la semaine de la presse 2018
- [«Vérifier les sources»](#), fiche pédagogique, parue dans la brochure «Médias et information, on apprend !» 2017-2018

- [«Repérer les sources de l'info»](#), fiche pédagogique, parue dans le dossier de la Semaine de la presse 2017
- Les Clés des médias sur le site de France TV Education [«Qu'est-ce qu'une source?»](#)
- Fiche [«Les sources»](#) sur le site «24 h dans une rédaction»

Pour préparer au mieux les élèves pour le jeu, il serait pertinent de les préparer en amont à travers une séance autour de la définition de l'information et une autre séance sur les sources et la question de la fiabilité.

Le déroulement du jeu

Le jeu se déroule en trois temps.

1er temps : la recherche d'indices en plusieurs séances pour construire le flash info:

Dans chaque séance, l'enseignant proposera le visionnage et/ ou la lecture de 2 indices au vidéoprojecteur:

- prise de note individuelle après visionnage de chaque indice.
- échange/ partage des notes en groupe de 3 à 4 élèves.
- Mutualisation et trace écrite en groupe classe.

2ème temps : la rédaction et la réalisation du flash info.

3ème temps : la mise en commun des différents flashes et une synthèse.

Lors de cette phase, l'enseignant doit veiller à :

- faire réfléchir les élèves sur la notion de sources (autorités, individus...), d'où vient l'info ?
- les faire réfléchir sur la fiabilité de ce qu'ils avancent. Il faut que l'information soit recoupée. De quoi est-on sûr ?
- les inviter à s'interroger sur la formulation: quels mots, quel ton sont choisis ? Qu'est-ce que cela implique ?
- aborder l'usage du conditionnel pour évoquer ce dont on n'est pas sûr
- les inciter sur l'organisation du travail : importance de prendre des notes, de faire des points, d'être méthodique et de ne pas oublier de noter qui parle
- insister sur le format et les 5 W

Ce jeu d'EMI s'intègre dans le parcours citoyen de l'école à la Terminale aux côtés de l'EMC et concourt à la transmission des valeurs et principes de la République. *Voir BO n°2016-092 du 20 juin 2016.*

Il peut être mis en place à différents moments en fonction des programmes disciplinaires, notamment en EMC pendant les cycles 3 et 4. Il paraît pertinent de l'aborder au lycée en classe de 1ère.

Les compétences et capacités travaillées sont nombreuses lors des différents cycles.

Entrées programmes

CYCLE 3 :

Domaines du socle	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	Situations, activités et outils en lien avec le jeu
Domaine 1 : langue française à l'oral comme à l'écrit	Comprendre et s'exprimer à l'oral : - Ecouter pour comprendre un message oral, un propos. - Parler en prenant en compte son auditoire. - Participer à des échanges dans des situations diverses. - Adopter une attitude critique par rapport à son propos.	- Ecoute et compréhension des interviews des témoins de l'événement. - Réalisation d'un Flash info pour la radio ou la TV. - Echanges et discussions au sein de l'équipe de petits journalistes pour analyser l'événement. - Elaborer au sein de son groupe les règles de la prise de la parole dans le cas de la réalisation d'un flash info radio ou TV.
	Lire : - Comprendre des textes, des documents et des images. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome.	- Comprendre les textes donnés lors du jeu (compte-rendu de police ou autre, lectures de tweets...) et être capable de les analyser. Comprendre les images distribuées : photos, dessins, cartes, infographies...
	Ecrire : - Ecrire à la main de manière fluide et efficace. - Rédiger des écrits variés. - Réécrire ou faire évoluer son texte. - Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire, réviser	- Prendre en notes ce qui est lu, vu, entendu lors de la première phase du jeu. - Ecrire son flash info ou son article. - Être capable de retravailler son texte afin de l'améliorer, de le corriger.
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 »	- Utiliser l'écrit de manière autonome pour réfléchir et pour apprendre	- Prendre en notes ce qui est lu, vu, entendu lors de la première phase du jeu.
- « rechercher et trier l'information, s'initier au langage des médias ».	- Interroger la fiabilité des sources et des informations recueillies	- Analyser, trier et hiérarchiser les différents indices recueillis qu'est-ce qui est fiable ?
- Coopérer et réaliser des projets	Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe, que ce soit pour un projet ou lors des activités ordinaires de la classe.	- Répartir les tâches lors de la collecte des indices (chef de rédaction, reporter) et de la construction du flash information et respecter le déroulement prévu.
- Mobiliser des outils numériques		- Collecte d'indices en utilisant des outils numériques

pour apprendre échanger et communiquer	-Utiliser des outils numériques pour réaliser une production.	- Se filmer pour réaliser un flash info.
Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen	<ul style="list-style-type: none"> - Formuler une opinion - Exercer son esprit critique 	<ul style="list-style-type: none"> - Débattre lors de la construction de l'information et lors des échanges avec la classe. - La question de la fiabilité, de la source. Est-ce que je peux vérifier ce que je vois, ce que j'entends ?
Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques Mener une démarche scientifique, résoudre des problèmes simples :	<ul style="list-style-type: none"> - Extraire et organiser les informations utiles à la résolution d'un problème - Communiquer sur ses recherches et ses résultats. 	<ul style="list-style-type: none"> - La recherche des indices - L'échange en équipe.
Domaine 5 les représentations du monde et de l'activité humaine Situer et se situer dans l'espace et le temps	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser des repères dans le temps : Distinguer l'antériorité, la postériorité, la simultanéité. - Maîtriser des repères dans le temps : Distinguer le temps de l'histoire de celui du récit, maîtriser la chronologie narrative, savoir ordonner un récit. - Maîtriser des repères dans l'espace : Se repérer et repérer des lieux dans l'espace en utilisant des plans et des cartes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire le récit en replaçant dans le temps les différents éléments - Optionnel : utiliser, localiser les différents témoins sur la carte
Analyser les représentations du monde et de l'activité humaine	<ul style="list-style-type: none"> - Exercer son regard critique sur diverses œuvres et documents 	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse de la nature des indices, leurs dates et leurs auteurs.
Raisonnement, imaginer, élaborer, produire	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire et raconter une histoire - Elaborer un raisonnement et l'exprimer en utilisant des langages divers - Pratiquer diverses formes de création littéraires et artistiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire le récit à l'écrit comme à l'oral du flash info - Réfléchir à la forme du flash, le ton, l'angle.

CYCLE 4 :

DISCIPLINE	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	Situations, activités et outils en lien avec le jeu
Domaine 1 : langue française à l'oral comme à l'écrit	<p>Comprendre et s'exprimer à l'oral :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes. - S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire. - Participer de façon constructive à des échanges oraux. - Exploiter les ressources expressives de la parole. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecoute et compréhension des interviews des témoins de l'événement. - Réalisation d'un Flash info pour la radio ou la TV. - Echanges et discussions au sein de l'équipe de petits journalistes pour analyser l'événement. Confronter ses hypothèses. - Travailler l'oralisation du propos journalistique dans le cas de la réalisation d'un flash info.
	<p>Lire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome. - Lire des textes non-littéraires, des images et des documents composites (y compris numériques). 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les textes donnés lors du jeu (compte-rendu de police ou autre, lectures de tweets...) et être capable de les analyser. - Comprendre les informations données par les images : photos, dessins, cartes, infographies...
	<p>Ecrire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploiter les principales fonctions de l'écrit. - Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces. - Passer du recours intuitif à l'argumentation à un usage plus maîtrisé. - Rédiger des écrits variés. - Réécrire ou faire évoluer son texte. - Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire, réviser 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre en notes ce qui est lu, vu, entendu lors de la première phase du jeu. Pratiquer l'écriture sur divers supports : papier, tablettes, ordinateurs... - Ecrire un flash info ou un article en étant clair et efficace dans la transmission de l'information. - Savoir accrocher son auditeur/ lecteur. - Savoir hiérarchiser les différents éléments constitutifs d'une information. Connaître la structure en « pyramide inversée » de l'info. - Être capable de retravailler son texte afin de l'améliorer, de le corriger.
Domaine 2 : des méthodes et outils pour apprendre Organiser son travail personnel	- Choisir différents outils et techniques pour garder la trace des recherches	- réfléchir à la manière la plus efficace de retenir les indices, prendre des notes...
Coopérer et réaliser des projets	- Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe.	- organiser les équipes de rédaction dans la recherche des indices, puis dans la rédaction et la production du flash info. Veiller à ce que chacun ait un rôle.
« rechercher et traiter l'information, s'initier au langage des médias ».	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher l'information dans différents médias et documents - Interroger la fiabilité des sources et des informations recueillie 	<ul style="list-style-type: none"> - partir à la pêche aux indices - Se poser la question du recoupement des

		indices, de la source et de la fiabilité.
Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger et communiquer	Utiliser des outils numériques pour réaliser une production (scientifique, artistique, motrice, expérimentale, document multimédia...).	- Réaliser une vidéo
Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement	- Formuler une opinion, prendre de la distance avec celle-ci, la confronter à celle d'autrui et en discuter. - Distinguer ce qui relève d'une croyance ou d'une opinion et ce qui constitue un savoir (ou un fait) scientifique. - Distinguer la perception subjective de l'analyse objective.	- être capable de prendre la parole pour énoncer son opinion sur un indice et d'écouter l'avis des autres - Réfléchir à partir des indices à la fiabilité et la construction de l'information. Les échanges de synthèse autour de l'information construite, permettent de poser la question de la fiabilité de l'information et de ce que l'on peut dire : que sait-on avec certitude ? Pourquoi ? Dire ou ne pas dire le reste ? Si oui, comment l'évoquer, emploi du conditionnel.
Domaine 4 les systèmes naturels et les systèmes techniques Mener une démarche scientifique, résoudre un problème	- Extraire, organiser les informations utiles et les transcrire dans un langage adapté - Mettre en œuvre un raisonnement logique simple	- lors de la collecte des indices - Construire de manière logique l'information ;
Domaine 5 les représentations du monde et de l'activité humaine Situer et se situer dans le temps et l'espace	- Situer et ordonner des faits dans le temps. pratiquer de conscients allers-retours dans la chronologie, maîtriser la chronologie narrative, savoir ordonner un récit.	- ordonner les indices dans le temps pour leur apporter une cohérence
Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde	- Exercer son regard critique sur divers œuvres et documents.	- se poser la question de la nature des indices, de l'auteur.
Raisonner, imaginer, élaborer, produire	- Élaborer un raisonnement et l'exprimer en utilisant des langages divers. - Pratiquer diverses formes d'écriture d'invention et d'argumentation.	- la rédaction du flash info : quelle forme, quel ton lui donner ? Sous quel angle le traiter ?

