

**LES HABITANTS D'AMÉRIQUE DU NORD**

**SPHÈRE PRIVÉE- SPHÈRE PUBLIQUE**

*Pour sa deuxième édition, le défi Amuzan vous invite à pratiquer l'Éducation aux médias et à l'Information à travers la vie fictive d'un habitant d'Amérique du Nord.*

*L'objectif est d'accompagner nos élèves dans les usages citoyens et responsables des médias en leur proposant un projet dans lequel ils peuvent exercer plusieurs compétences : être auteur et partager des informations de manière responsable, comprendre les questions relatives aux droits de publication, identifier l'information de la désinformation.*

*Les élèves donneront vie à leur personnage fictif sur un support médiatique (réseaux sociaux, blog, etc). La classe pourra faire connaître son personnage fictif auprès des autres classes participantes de la zone, afin de développer une collaboration dynamique et fructueuse entre les participants autour des enjeux de l'EMI.. A l'issue d'une phase d'évaluation des productions, le prix Desormeaux permettra à la classe qui aura séduit le jury de bénéficier d'une diffusion de leur production à travers les médias.*

**Calendrier**

**Le défi s'organise en deux phases :**

**Phase 1      Suis-je dans ma zone privée ou zone publique ? (Octobre- Novembre 2019)**

Pour les collègues qui souhaitent initier leurs classes aux enjeux de l'éducation à l'information et aux médias, vous pourrez suivre avec votre classe les expériences notre personnage fictif Allan **sur la thématique sphère- sphère privée** qui sera mise en œuvre durant le défi à travers les objectifs suivants : les droits d'auteur / droits d'image, distinguer l'information de la désinformation, se forger une opinion et publier de manière responsable sur différents médias.

**Phase 2      Points de vue d'habitants d'Amérique du Nord (Novembre 2019 - fin Mars 2020)**

La deuxième phase du défi sera l'occasion pour les classes de créer leur propre personnage fictif issu de la société nord-américaine, sans restriction sur son environnement social, et de lui faire vivre une aventure médiatique.

La 1<sup>ère</sup> étape consistera à créer une identité à un personnage fictif. L'identité disciplinaire du personnage (un scientifique, un explorateur, un écrivain, un artiste ou un sportif, un changemaker engagé dans son établissement ou dans sa ville ....) permettra d'offrir un accompagnement ludique pour la mise en œuvre de leur séquence pédagogique.

La 2<sup>e</sup> étape consistera à choisir un support de communication ( un réseau social, un blog, un journal papier ou un journal en ligne, la création d'une ou de capsules radiophoniques, l'utilisation d'un support papier ou en ligne, une vidéo représentative du regard / du point de vue du personnage).

La 3<sup>e</sup> étape, les échanges avec Allan permettront à l'enseignant d'accompagner les élèves vers des pratiques responsables en matière de publication et de partage d'informations en distinguant ce qui relève de la sphère publique de la sphère privée.

### Comment faire pour participer ?

- Pour participer aux activités de sensibilisation aux enjeux de l'ÉMI avec vos classes vous pouvez vous inscrire jusqu'au 8 Octobre en remplissant une demande sur le site <https://education-medias.com/>
- Pour engager vos / votre classe(s) dans la création médiatique, vous pouvez vous inscrire jusqu'au 9 novembre 2019 sur le site <https://education-medias.com/>

Des exemples de mises en œuvre dans vos disciplines- page 3

Les compétences ÉMI travaillées – page 4

Les critères d'évaluation des productions- page 5

## Exemples de mise en œuvre disciplinaire (liste non exhaustive)

Votre personnage peut prendre vie dans une ou plusieurs disciplines .....

<b>cycle 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Je suis un artiste qui participe à une exposition, un scientifique qui partage un projet ou une découverte dans ma ville</li> <li>- Je suis un héros imaginaire vivant des aventures.</li> <li>- Je parle le Français, l'Anglais, l'espagnol et je vous fais vivre les aventures de mon personnage</li> <li>- Je suis le personnage d'une œuvre artistique exposée dans ma ville</li> <li>- je vous fais découvrir mon espace proche : le personnage nous fait découvrir les différentes manières de vivre et d'habiter dans leur ville</li> </ul>		
<b>Cycle 4</b>	<b>Disciplines scientifiques et techniques</b>	<b>Disciplines littéraires et humanistes</b>	<b>Disciplines artistiques et sportives</b>
	<p><i>Je suis un scientifique qui fait part de mes observations, je partage et publie des informations à ma communauté à travers un média.</i></p> <p><i>Je suis un ingénieur qui observe et partage l'intégration des questions environnementales dans les entreprises de mon entourage (transport, énergie, etc...)</i></p>	<p><i>Je suis un journaliste qui réalise la « Une » d'un numéro spécial (avec articles, vidéos ) sur les arts dans ma ville dans le cadre de la semaine de la presse.</i></p> <p><i>Je suis le personnage d'une peinture, ou je suis une sculpture étudiée en Histoire-Lettres qui fait connaître un événement, une période, un mouvement en Amérique du Nord et partage ses idées.</i></p> <p><i>Je m'exprime dans une langue étrangère pour présenter un projet</i></p>	<p><i>Je suis un reporter sportif qui partage et explique une pratique sportive, ou partage les événements sportifs de ma communauté.</i></p> <p><i>Je suis une sculpture qui prend vie en Arts Plastiques, ou un compositeur fictif en musique, je partage mes créations, j'informe ma communauté sur un événement spécial, je fais participer ma communauté à des événements artistiques.</i></p>
<b>Cycle 4 / Lycée</b>	<p><i>Je suis un adolescent qui souhaite changer les choses / un lanceur d'alerte, un agitateur de conscience, un "change maker" sur des thèmes variés comme l'environnement, la santé, les arts.</i></p>		
<b>lycée</b>	<p><i>Je partage, j'informe, j'expose des faits sur une controverse scientifique d'un phénomène ou d'une découverte en Amérique du Nord par le biais de médias différents = réseaux sociaux, capsules radiophoniques.</i></p> <p><i>Je fais découvrir l'actualité de ma ville, un phénomène de société, l'actualité sportive, je mets en scène un personnage littéraire fictif dans ville ou mon pays en lui faisant réaliser des capsules radiophoniques, en le faisant participer à des événements sportifs à travers différents médias.</i></p>		

Les activités peuvent être réalisées en classe entière ou en groupe, dans le cadre d'un approfondissement ou de différenciation pédagogique.

Les productions médiatiques sont laissées au choix des collègues : production papier/ numérique – production audio – production vidéo : reportages émission scientifique- émission littéraire, émission historique, débat, etc...

### Les compétences ÉMI travaillées

	CYCLE 3	CYCLE 4	LYCÉE
<b>Compétences ÉMI</b>	<i>Droits d'auteur/ droits d'image Publication</i>	<i>Droits d'auteur / droits d'image Opinion / information / fausse information</i>	<i>Droits d'auteur / droits d'image Opinion / information / fausse information Publication, liberté d'expression, réputation</i>
<b>Objectif</b>	<p>1- Les élèves apprennent les droits relatifs à l'image et les droits de publication des auteurs. Ils apprennent à publier des images créées personnellement ou à réutiliser des images libres de droit.</p> <p>2- Les élèves apprennent à publier en respectant les règles de publication</p>	<p>1- Même objectifs</p> <p>2- Les élèves apprennent à faire la différence entre information et opinion. Ils produisent de l'information, partagent des opinions amenant les lecteurs ou auditeurs à faire une recherche afin de vérifier leurs sources pour identifier la véracité des propos.</p>	<p>1- Mêmes objectifs</p> <p>2- Même objectifs</p> <p>3- Les élèves abordent les limites de la liberté d'expression, et de la publication sur internet. Ils comprennent les enjeux de l'expression de leurs idées sur les différents médias afin de devenir des auteurs autonomes et responsables.</p>
<b>Exemples de productions médiatiques envisageables</b>	<p>Les élèves réalisent un reportage thématique dans une discipline. Leur avatar publie leurs informations via un blog, le papier ...</p> <p>NB : Pas de publication sur les réseaux sociaux avant l'âge de 13 ans.</p>	<p>A partir d'un média : réseau social, d'un blog, d'émissions radiophoniques, l'avatar exprime ses opinions et diffuse de l'information à partir d'une thématique. Il peut aussi produire des fake news suscitant le besoin de vérification des images et des informations suscitant le besoin chez l'auditeur.</p>	<p>L'avatar utilise différents médias autour d'une thématique pour partager de l'information, faire réagir le lecteur.</p>

## Critères d'évaluation des productions

### **Publication**

- Respecter le copyright et le droit à l'image
- Publier des informations en indiquant ses sources

### **Communication**

- Mettre en œuvre de manière explicite les différences entre sphère privée et sphère publique.
- Connaître et respecter les codes pour la publication à travers différents médias.

### **Création de contenus**

- Réaliser un ou des documents multi-médias
- Rendre-compte de sa démarche

En complément de leur production, les participants devront fournir une courte vidéo de 2 minutes, ou un texte écrit relatant la manière dont les élèves ont vécu le défi afin de partager leur expérience éducative avec le jury.

***Bonne aventure médiatique !***