

## **L'Education aux Médias et à l'Information (EMI) sur EDUSCOL :**

De nombreuses ressources concernant l'EMI se trouvent sur EDUSCOL.

Dossier "Se former et s'informer concernant l'EMI" :

<http://eduscol.education.fr/cid83624/se-former-et-s-informer-sur-l-emi.html>

Une vidéo pour présenter l'EMI. "Enjeux de la formation à l'EMI" :

<http://eduscol.education.fr/cid83624/se-former-et-s-informer-sur-l-emi.html>

### **EMI et Formation :**

Sur M@gistère, dispositif de formation continue tutorée et interactive conçu pour les enseignants du premier et du second degré, il y a des parcours en lien avec l'EMI, notamment :

- Maîtrise de l'identité numérique (parcours national)
- Eduquer au numérique (Domaine 2 du B2i) (parcours mutualisé, Académie de Versailles)
- Education aux médias et à l'information - un enjeu citoyen (parcours mutualisé, Canopé)

Il y a aussi des MOOC qui concerne l'EMI sur la plateforme FUN

### **EMI et Socle Commun :**

À la rentrée scolaire 2016, un nouveau socle commun entrera en vigueur. Pour la première fois, l'organisation des apprentissages, les moyens d'accès à l'information et à la documentation, les outils numériques, la conduite de projets individuels et collectifs, sont identifiés comme devant faire l'objet d'un enseignement explicite. Parmi l'ensemble des connaissances et les compétences indispensables qui doivent être acquises à l'issue de la scolarité obligatoire, un certain nombre d'entre elles peuvent être identifiées comme faisant explicitement référence à l'EMI. Le domaine 2 du Socle est celui dans lequel les situations pédagogiques et les activités permettent le mieux de déployer les compétences et connaissances propres à l'EMI.

<http://eduscol.education.fr/cid98344/l-emi-et-le-socle-commun-2016.html>

### **EMI et Jeux Sérieux :**

2025 : <http://www.2025exmachina.net/>

Ce *Serious Game* a pour objectif d'amener les 12-17 ans à porter un regard critique

sur leurs usages d'Internet fixe et mobile, à travers une démarche ludique. Au fil des différents épisodes des jeux, leurs usages des réseaux sociaux, d'internet mobile, des blogs, de la recherche d'information ou du chat sont passés au peigne fin... Il aborde l'ensemble des usages des jeunes sur Internet.

**@miclick :** <http://amiclik.ac-orleans-tours.fr/php5/amiclik/>

Jeu sérieux interactif destiné à aider les enfants de 9 à 12 ans à utiliser de manière raisonnée les réseaux sociaux et à en percevoir les risques et les limites. Comme dans un jeu de rôle classique, l'enfant doit accomplir des missions qui mettent en pratique les différents aspects d'un réseau social.

**STOP la violence :** <http://www.stoplaviolence.net/>

Jeu sérieux pour aborder la violence scolaire au collège pour les 13-17 ans, il propose au(x) joueur(s) de se mettre dans la peau d'un élève qui découvre petit à petit les différentes manifestations du harcèlement dans un collège. À travers ce jeu, l'élève est acteur de son propre apprentissage puisque c'est lui qui doit enquêter, juger de la pertinence des indices récoltés, puis donner sa version des faits.

**L'isoloir :** <http://www.isoloir.net/>

Dispositif numérique participatif qui a pour double objectif :

- de favoriser la prise de conscience et l'action citoyenne en proposant aux jeunes de 14 à 18 ans, dans un environnement ludique, de faire l'expérience de l'action citoyenne sous des différentes formes et de se positionner sur les grands enjeux de société... pour changer le monde ensemble ;
- de porter sur la place publique les opinions des jeunes sur les grands débats autour du numérique.

**EMI et supports vidéos :**

<http://eduscol.education.fr/cid94961/supports-video-pour-l-emi.html>

- **Webserie (francetvéducation) :** <http://education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/sixieme/article/les-cles-des-medias>

25 épisodes thématiques de deux minutes réalisés en *stop motion*, chaque épisode traite d'un thème différent mis en scène dans l'univers quotidien des jeunes.

- **Facebook garde tout en mémoire :**

<http://education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/troisieme/video/facebook-garde-tout-en-memoire>

Facebook sauvegarde toutes les données jamais publiées par ses membres. Tous les commentaires, les conversations, les invitations à des soirées, les demandes d'amis (acceptées ou non), les photos restent en main du réseau. Certains s'interrogent donc sur le danger de conserver ces données, d'autant plus qu'aux États-Unis Facebook a la

possibilité de les utiliser sans l'accord préalable de ses membres.

**Le théorème du complot :** <http://education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/quatrieme/video/le-theoreme-du-complot-denis-decode>

L'esprit conspirationniste est avide de sens. Il cherche partout la faille. Et tout ce qui arrive est le fruit d'une intention. Il se nourrit de faits qui ont valeur de preuve. Même si ces preuves se réduisent à des images incertaines et ambiguës. Le conspirationniste recoupe les indices et convoque l'expert qui corrobore sa théorie (...)

**EMI et portail internet responsable :**

<http://eduscol.education.fr/internet-responsable/>

**Voir aussi :**

**- l'EMI en 10 définitions :**

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/41/1/L\\_EMI\\_en\\_10\\_definitions\\_546411.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/41/1/L_EMI_en_10_definitions_546411.pdf)

**- Créer un média lycéen :**

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/41/5/creez\\_un\\_media\\_lyceen\\_546415.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/41/5/creez_un_media_lyceen_546415.pdf)