https://ww2.ac-poitiers.fr/doc/spip.php?article1295 - Auteur : Courtecuisse Marie

Sémio City - Un Jeu Coopératif d'Éducation aux Médias et à la Sémiotique Sociale

publié le 07/02/2024

Descriptif :

Présentation, objectifs et intérêt de ce nouveau jeu permettant de développer des compétences d'analyse critique de l'image, d'empathie, de réflexivité ou encore d'expression orale.

L'éducation aux médias est devenue une nécessité incontournable dans un monde où les **images** influencent profondément la **perception de la réalité**, surtout chez les jeunes.
La chercheuse **Sophie Jehel** a étudié les stratégies des plates-formes révélant comment celles-ci captent **l'attention** en survalorisant les **émotions** et les **partages rapides**. Les jeunes, quant à eux, développent des stratégies parfois mal adaptées face aux images choquantes telles que l'**adhésion**, l'**indifférence**, ou l'**évitement**.

Un groupe de chercheurs du **Centre de Recherche sur les Médiations (CREM)**, d'enseignants du primaire et du secondaire, et de membres d'associations telles que le **CLEMI** ont collaboré pour concevoir un jeu novateur et utile : Sémio City.

Le jeu coopératif, principes :
Sémio City se démarque en tant que jeu coopératif où les joueurs (4 joueurs ou 4 binômes) explorent et expriment

oralement leurs émotions et **opinions** face à une image. Ce jeu est **interdisciplinaire** en intégrant des compétences de l'EMI dans des matières telles que le **français, l'histoire et géographie, l'EMC, les arts plastiques, les langues et les SVT.** Il est destiné aux **cycle 3, collège et lycée**.

=> tutoriel

> Une partie dure environ 45 à 55 minutes mais peut s'arrêter quand on le souhaite. Chaque tour est composé de deux phases :
> • **Phase 1** : analyse de l'image individuellement ou en binôme et détermination de l'émotion qu'elle suscite. Le joueur ou le binôme choisit parmi 8 cartes émotions celle qui s'en rapproche le plus. Chaque équipe pose sur la table, face cachée, son choix. Le maître du jeu (qui change à chaque fois) sélectionne parmi les 4 cartes, celle qui lui convient et tente de l'attribuer à son auteur.
> • **Phase 2** : analyse de l'image en groupe à partir de questions tirées au sort (exemple : si tu devais changer un élément de l'image, lequel serait-il ?)
> La phase 1 permet de gagner des pièces d'une image mystère à recomposer ensemble.

Objectifs pédagogiques

Au cœur de Sémio City se trouve un **objectif pédagogique directement lié à l'EMI** . Ce jeu permet aux élèves de comprendre les outils de communication d'une image, tels que le **point de vue** du photographe, le **cadrage**, la **composition**, le **contexte de publication**, et la **fiabilité** de la source. Cependant, la réflexivité ne se développe pas uniquement par cette compréhension technique et médiatique.

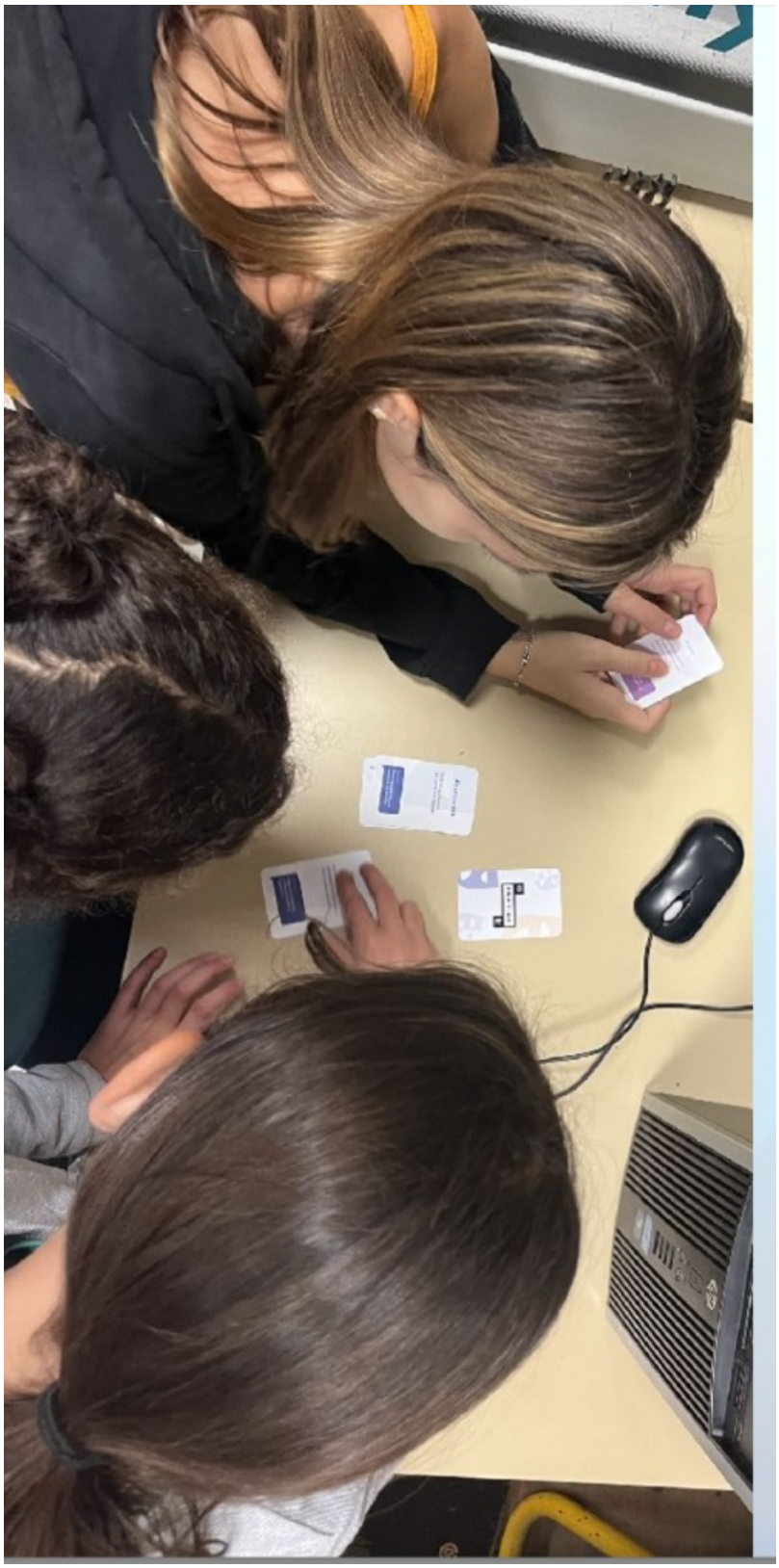
Un des objectifs de Sémio City réside également dans **l'acculturation au numérique.**
L'idée est d'offrir aux élèves une méthode d'analyse visant à renforcer leur **acuité** face à l'interprétation d'images, en particulier les images photographiques "choc" dans un **contexte numérique.**
De nombreuses utilisations du jeu permettent de contribuer à l'acquisition de compétences référencées dans le **CRCN**.
Lire cet article (à venir) sur ce sujet.

Enfin, ce jeu permet d'éduquer aux images avec **une technique efficace, la sémiotique sociale**

La sémiotique sociale est une discipline qui étudie la **signification des signes dans le contexte social.** Elle examine comment les signes, tels que les mots, les images, les gestes, acquièrent du sens au sein d'une société et influencent les interactions humaines.

Elle peut être utile pour **décoder** le monde en offrant un **cadre d'analyse** permettant de comprendre comment les signes façonnent la **perception individuelle et collective de la réalité**. En examinant les codes culturels, les valeurs, et les normes qui sous-tendent les signes, la sémiotique sociale aide à décrypter les messages véhiculés dans divers contextes, que ce soit dans les médias, la publicité, la politique, ou la culture en général.

La sémiotique sociale permet de comprendre les **filtres interprétatifs** qui nous sont propres.
Elle offre une approche novatrice en aidant les élèves à prendre conscience qu'il est impossible d'avoir un **regard neutre** sur une image. À travers les **valeurs, croyances, convictions, et savoirs individuels**, les récepteurs d'une image interprètent de manière différente. La sémiotique devient ainsi un outil essentiel pour se comprendre et percevoir la pluralité des regards.



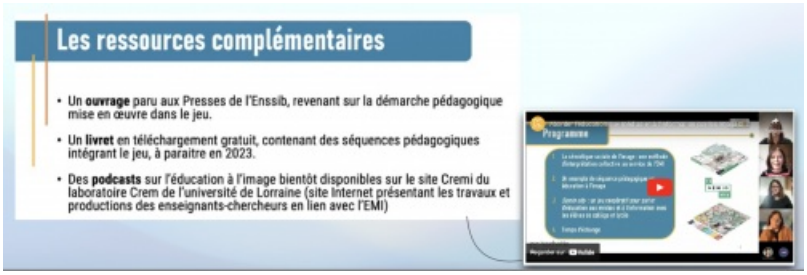
D’une manière générale, ce jeu permet de viser un large panel de compétences.

- **Analyse critique des images et littératie numérique** : les joueurs développent la capacité à analyser de manière critique des images en enquêtant sur différents éléments tels que le cadrage, le point de vue du photographe, et, dans un second temps, le contexte de publication (celui-ci n’est pas donné de prime abord aux joueurs mais figure dans le livret d’accompagnement).
- **Expression orale** : le jeu encourage les participants à exprimer oralement leurs émotions ou opinions et à débattre activement.
- **Empathie** : en comprenant les émotions des autres joueurs, les participants renforcent leur empathie, ce qui favorise une meilleure connexion avec autrui.

- **Réflexivité** : Sémio City pousse à réfléchir sur ses propres interprétations et celles des autres, favorisant une pensée réflexive et le recul face aux limites personnelles.
- **Travail collaboratif** : le jeu est conçu pour être coopératif renforçant ainsi les compétences de travail d'équipe.
- **Culture générale** : le jeu aborde des thèmes variés liés à l'éducation aux médias (histoire, arts, publicité, réseaux sociaux, jeux et divertissements).
- **Connaissance de soi** : réflexion sur ses propres réactions émotionnelles et interprétations face aux images selon les mécanismes de la sémiotique sociale.
- **Citoyenneté éclairée** : le jeu vise à former des citoyens plus éclairés, autonomes, prêts à participer à la société tout en acceptant la contradiction.

Conclusion
Sémio City, fruit d'une collaboration entre chercheurs et enseignants, offre une approche pédagogique inédite pour éduquer aux médias. En permettant aux élèves de développer leur esprit critique et leur autonomie face aux images, ce jeu contribue à former des citoyens éclairés. Il peut constituer un outil supplémentaire et clé en main pour préparer les jeunes à interagir de manière responsable dans le monde médiatique complexe d'aujourd'hui.

Pour aller plus loin :



Livret d'accompagnement.

Article connexe : "Utilisation pédagogique du jeu Sémio City"

• Les Acteurs de Sémio City
Sous la coordination de Nolwenn Tréhondart, Sandrine Bergantz, Sophie Delesse, Clypso Meszaros, Carole Blot, Claire Conan, Lucile Coquelin, Vincent Pigeon, Valentin Pochetat, et Virginie Piot, Sémio City a été édité par Hachette Éducation
Prix : 75 euros.

Document joint

img_2715_2_heic (Zip de 699.6 ko)

Académie de Poitiers
Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.