

Compte-rendu de la journée Infos et Ados - Acteurs de l'EMI

publié le 30/11/2025

Descriptif :

Présentation de la journée de formation en éducation aux médias et à l'information au lycée Paul Guérin de Niort le 18 novembre 2025.

Sommaire :

- Jeunes, Pratiques Informationnelles, et Enjeux de l'EMI
- Le Baromètre informationnel
- Atelier infographie
- Atelier Journalisme de solution
- Atelier Compétences psychosociales et EMI : entrez par le jeu !
- Atelier L'Odyssée du Numérique

● Jeunes, Pratiques Informationnelles, et Enjeux de l'EMI

Conférence de Carine Aillerie, chercheuse en Sciences de l'Information au laboratoire de recherche, Techné

L'image de l'adolescent « digital native », hyperconnecté et expert inné des technologies, est tenace.

Pourtant, la recherche en sciences de l'éducation et en sociologie du numérique révèle une réalité bien plus complexe. Loin d'être un bloc homogène, la jeunesse entretient avec l'information un rapport nuancé, façonné par des facteurs sociaux et culturels profonds.



Diaporama de Carine Aillerie (PDF de 2.4 Mo)



● Le Baromètre informationnel

A la suite de la conférence, le nouvel outil pédagogique et didactique de la chercheuse en Sciences de l'Information, Anne Cordier est présenté . Anne Cordier est enseignante-chercheuse, professeure des universités en Sciences de l'Information et de la Communication au Centre de Recherche sur les Médiations (CREM) à l'Université de Lorraine. Il s'agit du **baromètre informationnel** pour interroger les élèves sur leurs sources d'information de manière ludique. Un outil simple et adaptable à toutes les séances ou séquences pédagogiques en EMI.

Le "baromètre informationnel" est un outil à vocation didactique en éducation aux médias et à l'information au service du développement d'une culture des sources, conçu, expérimenté et évalué à l'occasion d'une recherche-action menée sur une année scolaire complète en 2023-2024 au sein de deux classes de Terminale.

● Atelier infographie

Comment créer des infographies de manière simple et créative sans logiciel complexe ?

Il suffit d'un smartphone et d'objets du quotidien pour réaliser un support qui permette de présenter des informations de façon claire.

L'atelier présente ce qu'est l'infographie, puis propose un atelier pratique sur le thème du sport très simple et concret pour les élèves : comment avec des Lego, des Kaplas, des posts-its, des bonbons.... réaliser simplement une infographie sur un thème d'actualité. Ce procédé est à la mode sur les réseaux sociaux : il peut donc être réutilisé avec succès auprès des élèves.

Les productions des stagiaires sont consultables via le dossier Nuage en ligne [☞](#)



● Atelier Journalisme de solution

Présentation et définitions du Journalisme de solution . Travail à partir d'un corpus d'articles de presse avec des exemples de médias JoSo : Les glorieuses – Socialter – Reporterre – Déferlante – Usbek & Rica – Gazette des communes - Vivant

Cet atelier a ainsi été l'occasion de découvrir des pistes pédagogiques concrètes à partir de la brochure du CLEMI [disponible en ligne ☞](#) , un véritable kit pédagogique pour mettre en oeuvre avec les élèves des reportages axés sur les solutions, étayés par des preuves crédibles, pour expliquer comment et pourquoi les réponses fonctionnent ou non.



● Atelier Compétences psychosociales et EMI : entrez par le jeu !

Un jeu d'EMI, à lui seul, ne suffit pas à développer la pensée critique ou la cybercitoyenneté.

Ce sont certaines mécaniques de jeu (coopération, résolution collective, débat réflexif, expression du ressenti...) combinées à une posture de l'enseignant(e) adaptée (écoute, reformulation, mise en confiance, valorisation de l'expérience) qui permettent d'activer les compétences psychosociales : connaissance de soi, pensée critique, communication constructive, prise de décision responsable.

Cet atelier propose de tester [EMIssaire](#) — et d'autres jeux à visée éducative — pour comprendre comment la conception ludique et la médiation de l'enseignant peuvent ensemble renforcer à la fois le développement des CPS et la formation du cybercitoyen.

Une [grille d'évaluation](#) est proposée aux participant(e)s de l'atelier pour permettre d'analyser les jeux susceptibles de devenir des outils de développement des CPS et des leviers pour aborder des notions d'éducation aux médias et à l'information.



● Atelier L'Odysée du Numérique

Cet atelier proposé par Karine Logereau de l'Arcom Poitiers permet de découvrir le jeu de plateau (avec des cartes) "L'Odysée du numérique" disponible en ligne gratuitement sur le site de téléchargement dédié

Le jeu est aussi accompagné d'une brochure sur la parentalité numérique présentée sur [Eduscol](#)

L'Odysée du numérique est "un outil de dialogue entre adultes et enfants pour apprendre les uns des autres et bâtir ensemble un monde numérique sécurisé, éclairé et bienveillant." Il a été réalisé avec un ensemble de partenaires (Arcom, CNIL, Tralalere, UNAF).



Cette journée de formation sur les pratiques informationnelles en EMI permet de découvrir des ressources, de tester des outils à utiliser avec les élèves lors de séances en éducation aux médias et à l'information en EMC-EMI par exemple.