



Renforcer sa cybercitoyenneté par le développement de compétences numériques et psychosociales.

publié le 27/04/2024 - mis à jour le 28/04/2024

Une approche ludique et utile à l'ère du numérique.

Descriptif :

Séquence suscitant une réflexion sur la manière dont le visuel influence le jugement et les perceptions. Les élèves sont encouragés à analyser des images issues d'un contexte numérique sous différents angles, à discuter de leurs interprétations et à comprendre comment les éléments visuels peuvent façonner leur opinion.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séquence
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séquence
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séquence

En confrontant les élèves aux images, les deux séances visent à muscler leur esprit critique et à renforcer leur capacité à interpréter les messages médiatiques de manière réfléchie.

À travers une approche dynamique et participative, le jeu sémio city peut stimuler l'**engagement des apprenants** tout en favorisant le développement de **compétences numériques** essentielles pour naviguer dans la société de l'information.

Sémio City est un jeu coopératif basé sur la **sémiotique sociale**. Cette approche vise l'étude du sens. 50 images appartenant à 5 thématiques (réseaux sociaux, la presse, l'histoire, la publicité et les jeux vidéos) permettent aux jeunes de découvrir leurs émotions et les ressorts de leurs interprétations. Ce jeu facilite également l'acquisition de **compétences numériques** en lien avec le CRCN. Il incite à la réflexion sur des thèmes liés aux réseaux sociaux tout en suscitant des **questionnements éthiques**.

=> En amont d'une séance d'EMI ou en aval, ce jeu permet d'acquérir une **posture d'autonomie** dans le monde informationnel d'aujourd'hui.

Dans cette optique, la séance pédagogique utilisant Semio City vise à explorer des dimensions de **culture numérique, d'éducation aux médias et de réflexion critique**.

Ce jeu permet de comprendre qu'il n'est pas possible de porter un regard neutre sur une image. Nous ne voyons pas toutes, et tous, la même chose. Nous voyons à travers des filtres, des habitudes de penser, des savoirs culturels, des convictions, des croyances, des valeurs **qui nous influencent bien souvent de manière inconsciente**. En contexte numérique, la sensibilité est encore plus aiguisée, comme l'illustre la recherche de **Sophie Jehel**. Selon elle, les jeunes sont confrontés à des images violentes, exacerbées par les stratégies des plateformes qui privilégient les émotions intenses et les partages instantanés pour capter leur attention. En réponse, les jeunes développent parfois des **stratégies inadaptées** telles que l'adhésion, l'indifférence ou l'évitement face à ces images choquantes. Prendre du recul par rapport aux images favorise la réflexion en ligne et renforce leur

citoyenneté numérique.



● Plus-value du numérique dans cette séance

Plus value pédagogique :

Diaporama numérique vidéoprojeté : le recours à un diaporama visionné collectivement permet de créer une dynamique de groupe et de l'interaction. □

Plus-value du jeu en terme de culture numérique :

SÉMIO city

Un jeu coopératif d'éducation à l'image et aux médias

Ensemble des ressources pour visionner ou créer son jeu.

Points de vigilance

Sémio City est interdisciplinaire, il offre des opportunités de collaborations variées (HG, EMC, Français, Arts Plastiques, Sciences), et d'un point de vue numérique SNT, PIX

Sémio City, un sérieux game pour renforcer les compétences psychosociales et numériques

ACADÉMIE DE POITIERS
@lanPoitiers_Doc

Flyer explicatif [🔗](#)

Pour exercer une citoyenneté éclairée et responsable dans le monde numérique, il est essentiel de maîtriser plusieurs notions clés du monde numérique et ce jeu y participe.

Il aborde des dimensions essentielles de la **littératie numérique**, en aidant les joueurs à analyser les compositions multimédia ou comprendre les compétences nécessaires pour créer du contenu en ligne.

Dans ce jeu, des questionnements introduisent les **implications éthiques** liées à l'utilisation des technologies

notamment celles qui relèvent des **interactions sur les réseaux sociaux ou de l'exercice de sa Cybercitoyenneté**. Le jeu incite à exprimer des opinions de façon adaptée, tout en tenant compte des spécificités de la technologie Internet, favorisant une **insertion conscientisée** dans le monde numérique (réseaux sociaux, influenceurs, cyber harcèlement, viralité, défis en ligne, jeux vidéos, publicité ciblées, cadrage, intentionnalité, point de vue...).

Certaines images ou cartes questions amènent le joueur à expliciter les **comportements responsables en ligne**, tels que la lutte contre le cyberharcèlement ou la participation constructive aux débats et aux discussions publiques.

Une partie permet d'aborder la question des **droits numériques** comme la liberté d'expression en ligne, ses limites et ses conditions.

Par ailleurs, le jeu encourage à partager et publier de manière réfléchie ce qui implique une compréhension des responsabilités en ligne mais aussi des **compétences psychosociales** nécessaires.



● Modalités de mise en œuvre

Niveau éducatif : collège et lycée

Durée : 3 heures (2 séances)

Ressources numériques utilisées : Vidéoprojecteur pour la projection des cartes du jeu

Ressources en ligne : [Semio City](#)

Pré-requis :

Connaissance de base en analyse d'image :

- Cadrage
- Point de vue
- Composition
- Couleurs et contrastes
- Lignes et formes
- Lumière et ombre
- Profondeur de champ

et aussi en EMI :

- Intentions de l'auteur
- Message ou thème transmis
- Objectifs communicatifs
- Impact sur le spectateur
- Stratégies narratives
- Contexte et mise en scène
- Références culturelles et symbolisme

● Déroulement de la séquence

Séquence de 3H comprenant 2 séances par élève.

Séquence pédagogique Documentation / HG EMC : "**Analyse critique des images et confrontation d'opinions**"

Séquence réalisée au collège Jean de la Fontaine en classe de 3ème dans le cadre du programme d'EMC "Culture du jugement".

Séance 1 (2h) : débat mouvant "entre vérité et interprétation".

Présentation des objectifs de la séance et des modalités*.

Les élèves réfléchissent à l'impact du visuel sur le jugement en étant confrontés à diverses images ou associations d'images.

Projection d'images variées [via un diaporama numérique](#) accompagné de questions fermées suscitant un positionnement franc des uns et des autres .

***Technique du débat mouvant** : les élèves choisissent de répondre par "oui" ou "non" à une question clivante en se positionnant soit à droite, soit à gauche du maître des débats. Une alternative existe au centre pour exprimer l'incertitude, matérialisée dans l'espace dédié, la "rivière du doute". Chaque volontaire des deux camps peut ensuite expliciter son choix. À la fin des débats, chaque participant a la possibilité de se déplacer en fonction des échanges et des évolutions d'opinion. Retour ligne automatique
La démarche pédagogique du débat s'inscrit dans l'apprentissage actif .

Le but est d'encourager les élèves à développer une **pensée critique face aux images**, comprenant que chaque image est **une construction sujette à interprétation**.

Explication des concepts clés et de l'influence culturelle sur la perception visuelle.

Synthèse des apprentissages et distribution d'une fiche récapitulative des réflexes et biais qui nous animent en matière d'analyse d'images.

Les images ou compositions retenues sont les suivantes :

Retouche d'Image : avant et après pour illustrer comment les modifications visuelles peuvent altérer la perception.

Publicité vs Réalité : comparaison entre une image publicitaire et la réalité du produit.

Manipulation de l'Information : images avec des légendes contradictoires.

Clichés et Stéréotypes : utilisation d'images clichées ou stéréotypées.

Perspective et Point de Vue : images prises sous différents angles.

Couleurs et Émotions : images avec des palettes de couleurs différentes.

Symboles et interprétation : incrustation ou collage associant des images et des symboles dans des logos.

Désinformation : comparaison entre une image authentique et une image manipulée.

Contexte Culturel : images représentant des scènes culturelles variées nécessitant des clés de lecture spécifiques.

Illusions : illusions d'optique ou image inversée.

Dessin de Presse : les caricatures et les dessins satiriques peuvent influencer la perception.

Extrait de diaporama [↗](#)

Séance 2 : 1H en demi-classe

Jeu de société coopératif et débriefing.

L'apprentissage coopératif encourage la collaboration, la communication, et la résolution de problèmes collectifs.

Les élèves, répartis en 4 binômes utilisant un plateau pour 8, explorent le jeu Sémio City.

Rappels synthétiques des rouages du jeu

Une partie dure environ 45 à 55 minutes.

Chaque tour comporte deux phases : analyse individuelle ou en binôme de l'image, puis analyse en groupe avec des questions tirées au sort.

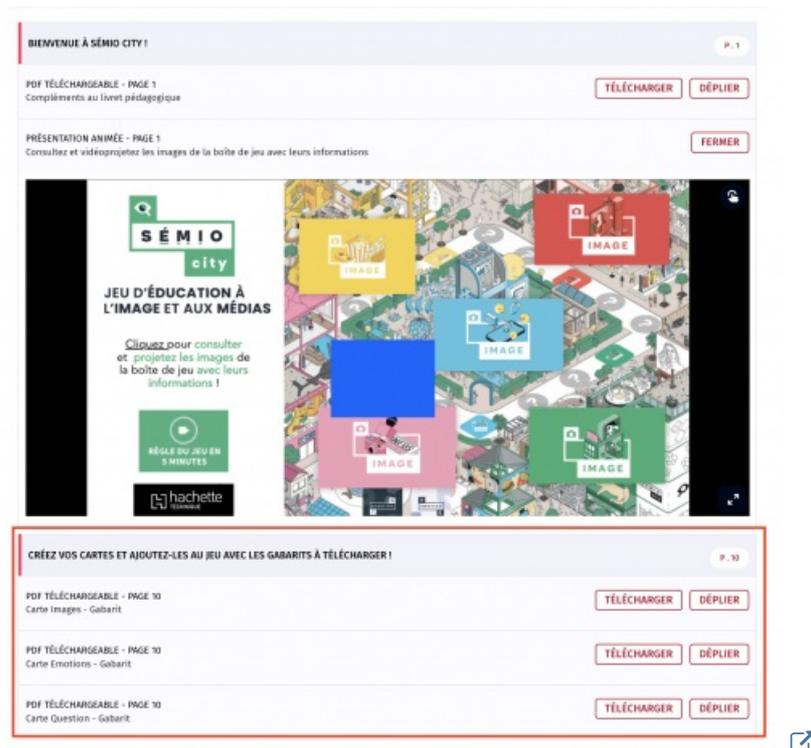
La phase 1 permet de gagner des pièces d'une image mystère à recomposer ensemble.

Ce jeu basé sur la sémiotique sociale étudie la signification des signes dans le contexte social, permettant de décoder le monde et de comprendre les filtres interprétatifs individuels.

La séance finale permet aux élèves de réinvestir les connaissances acquises lors du débat et d'explorer de l'intérieur le filtre lié au bagage culturel individuel.

Prolongement :

On peut également créer ses propres illustrations, ses propres cartes question grâce aux gabarits fournis par le site compagnon Hachette.



Exemple

● Compétences travaillées

● Compétences disciplinaires :

- Compétences visées en EMC :

"Confronter ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté et réglé."

"Identifier et exprimer, en les régulant, ses émotions et ses sentiments."

- Compétences visées en EMI :

"Apprendre à distinguer subjectivité et objectivité dans l'étude d'un objet médiatique."

"Apprendre à poser un regard critique sur les informations qui émanent d'une image."

- Compétences transversales :

Favoriser une démarche de questionnement chez les élèves.

● Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

- ▶ CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence

Domaine 2 : communication et collaboration

- Compétence 2.1 : interagir.

=> Le jeu favorise une réflexion autour de questions éthiques liées aux interactions en ligne.

- Compétence 2.2 : partager et publier
=> Le jeu encourage à partager et publier de manière réfléchie, impliquant une compréhension des responsabilités en ligne.
- Compétence 2.4 : s'insérer dans le monde numérique
=> Le jeu incite à exprimer des opinions de façon adaptée, tout en tenant compte des spécificités de la technologie Internet. Il développe ainsi des compétences psychosociales et une littératie numérique favorisant une insertion conscientisée dans le monde numérique.

- **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :

- ▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) 

- 2 Ressources numériques
 - 2.2 Concevoir des ressources
- Diversité et autonomie des apprenants
 - 4.3 engager les apprenants

- **Bilan critique de la séance**

- **Réussites observées :**

- Engagement actif : le recours à un diaporama visionné collectivement permet de créer une dynamique de groupe et de l'interaction. La technique du débat mouvant favorise l'engagement actif des apprenants. En se positionnant physiquement et en participant activement aux échanges, les élèves sont impliqués dans le processus d'apprentissage même quand ils ne prennent pas la parole.
- Diversité des thèmes : la variété des images sélectionnées couvre un large éventail de thèmes, permettant aux élèves d'explorer différentes facettes de la perception visuelle et de la manipulation de l'information.
- Expression de l'incertitude : l'espace « rivière du doute » offre une opportunité aux élèves de modérer leurs opinions, ce qui favorise la prise de conscience des nuances dans la pensée.
- Changement d'avis : la possibilité pour les participants de se déplacer à la fin des débats en fonction des échanges stimule la flexibilité cognitive. Les élèves peuvent réévaluer leurs positions initiales en réponse aux arguments présentés.
- Intégration du dessin de presse en contexte numérique : l'ajout du dessin de presse élargit la portée du scénario pédagogique en abordant la manière dont les images satiriques peuvent influencer la perception. Cela offre une perspective supplémentaire sur la critique sociale et politique à travers l'art visuel.

- **Limites :**

- Sensibilité des sujets : certains thèmes, tels que les stéréotypes culturels, peuvent être sensibles (exemple affiche de la "famille pour tous"). Il est essentiel de gérer délicatement ces sujets pour éviter tout inconfort ou malentendu parmi les élèves.
- Temps limité : que ce soit lors du débat mouvant ou du jeu, la diversité des thèmes et des images peut rendre difficile l'approfondissement de chaque sujet dans le temps imparti. Il est important de trier et de veiller à ce que chaque aspect soit traité de manière adéquate.
- Niveau de connaissance préalable : certains élèves peuvent avoir besoin de connaissances préalables pour interpréter certaines images liées au contexte culturel. Ceci peut créer des disparités dans la participation en fonction des expériences individuelles.
- Complexité des débats : la gestion des débats peut devenir complexe en raison de la variété des thèmes et des opinions divergentes. Il est nécessaire de maintenir un environnement respectueux et d'assurer une modération efficace lors du débat ou lors du jeu.

- **Précautions observées durant la séance 1 (contribution Chantal Bernard, *hommage*) :**

- Respect des différentes cultures : il est primordial d'éviter de dénigrer certaines pratiques sociales ou culturelles, en veillant à ce que les commentaires restent respectueux et ouverts.
- Compréhension des images provocatrices : après l'utilisation d'une image provocatrice, il est important de

vérifier si les élèves ont bien compris l'intention derrière celle-ci, afin d'éviter tout malentendu.

- Valorisation des réponses : il est essentiel de légitimer les réponses des élèves, même s'ils se trompent, en valorisant leur raisonnement et en explicitant toute référence culturelle manquante.
- Humilité de l'enseignant : faire preuve d'humilité en admettant lorsque l'on ne sait pas quelque chose est un bon exemple pour les élèves.
- Éviter la systématisation de la défiance envers les médias : il est important de ne pas généraliser la méfiance envers les médias d'information en se concentrant sur les images produites par des médias ayant une orientation politique.

En résumé, ce scénario pédagogique offre une approche dynamique pour développer la pensée critique des élèves, mais nécessite une planification minutieuse pour maximiser les avantages tout en atténuant les limites potentielles.



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.