

20^{ème} Semaine des médias à l'école en Suisse romande (5 – 9 février 2024)

16 activités proposées au Cycle 1.

En rouge dans le tableau : l'activité inédite. Toutes les fiches sont téléchargeables en cliquant sur leur titre dans ce document, ou via l'onglet "Activités proposées" du site internet

Titre	Disciplines d'enseignement	Années	Descriptif
Le bouche-à-oreille	Langue 1 Français, Education numérique	1-4	<p>Une information simple, tirée de l'actualité, est résumée en une phrase. L'enseignant-e murmure cette phrase dans l'oreille d'un-e élève. Chaque élève fait de même avec son voisin. Que reste-t-il de l'information au terme du parcours ? La classe prend connaissance de l'information complète (brève publiée dans un média)</p> <p>Objectif : Comprendre les déformations qu'entraîne la pratique du "bouche-à-oreille"</p>
Les faux amis (Ou l'importance du choix des mots)	Langue 1 Français, Education numérique	3-4	<p>A partir d'une information tirée de la presse ou du web, les élèves sont invités à remplacer certains mots par des synonymes qui leur paraissent valables. L'enseignant-e les accepte sans jugement ni correction. Plusieurs variantes sont testées. Au final, est-ce que le texte veut dire la même chose ?</p> <p>Objectif : Comprendre l'importance de la précision du langage, du sens des mots et des malentendus qui peuvent se glisser si on n'emploie pas les bons termes.</p>
La Rumeur de Venise – Le conte imaginaire "La sirène de Venise"	Langue 1 Français, Education numérique	1-4	<p>Cette activité autour de l'album <i>La Rumeur de Venise</i> propose de travailler sur l'écoute d'un conte librement inspiré de celui-ci.</p> <p>Objectifs : Comprendre comment une information peut être déformée lorsqu'elle est rapportée par plusieurs personnes ; Développer son esprit critique face à une nouvelle sensationnelle ; Comprendre que le conte est l'expression de l'imagination de son auteur-e ; Comprendre que le conte est souvent porteur d'une « leçon de vie »</p>

<p><u>La Rumeur de Venise – Le reportage radio</u></p>	<p>Langue 1 Français, Education numérique</p>	<p>4</p>	<p>A partir d'un reportage radio inspiré par l'album <i>La Rumeur de Venise</i>, cette activité amène les élèves à comprendre qu'une information rapportée oralement peut être transformée. Il est donc essentiel de vérifier ses sources.</p> <p><i>Objectifs : Comprendre comment une information peut être déformée lorsqu'elle rapportée par plusieurs personnes ; Développer son esprit critique face à une nouvelle sensationnelle</i></p>
<p><u>Halte aux stéréotypes !</u></p>	<p>Langue 1, français. Education numérique (EN)</p>	<p>3-4</p>	<p>Les stéréotypes sont omniprésents dans la société et les médias. Ils peuvent influencer les élèves dans leurs représentations, la construction de leur personnalité leur relation aux autres. L'éducation à l'image et aux médias a aussi pour but de leur permettre de décrypter ces stéréotypes pour s'épanouir dans une culture de l'égalité entre les genres.</p> <p><i>Objectifs : Repérer, identifier et déconstruire les stéréotypes de tous genres dans les publicités et développer son esprit critique à l'égard des messages publicitaires.</i></p>
<p><u>En français dans le texte</u></p>	<p>Langue 1, français. Education numérique (EN)</p>	<p>3-4</p>	<p>Cette fiche pédagogique propose des phrases extraites d'articles (presse ou web), de flashes radio ou de journaux télévisés. Les élèves sont amené.es à identifier le sujet (qui ?), le verbe (quoi ?), un lieu (où ?), un moment donné (quand ?).</p> <p><i>Objectif : Repérer les éléments qui donnent son sens et sa valeur à une information</i></p>

<u>Supports d'information : les dessiner, les illustrer, les lister...</u>	Langue 1, français. Education numérique (EN)	3-4	<p>Cette fiche pédagogique vise à amener les enfants à saisir les différences entre les principaux supports d'information généraliste (le journal, l'affiche, l'ordinateur, la tablette, le smartphone). Puis les faire réfléchir : quels canaux (ou quels supports) Elle propose trois gabarits sur lesquels les élèves peuvent dessiner, illustrer, informer, en mettant l'accent sur leurs centres d'intérêt et leurs applications favorites.</p> <p>Objectif : <i>Sensibiliser les enfants aux différentes fonctions des médias et des supports de la communication...</i></p>
<u>De l'info ou de la blague ?</u>	Langue 1, français. Education numérique (EN)	3-4	<p>A partir de plusieurs panneaux de signalisation (certains authentiques, d'autres fantaisistes), les élèves identifient les éléments qui donnent de la crédibilité (ou pas) à ces avertissements ou interdictions : le but de ces panneaux est-il d'informer ou de faire rire ?</p> <p>Objectif : <i>Repérer les intentions d'un message.</i></p>
<u>Qu'est-ce qu'un média ?</u>	Langue 1, français. Education numérique (EN)	1-4	<p>Cette fiche pédagogique propose une introduction au repérage et à la comparaison des différents médias d'information. Elle inclut une grille de comparaison et un jeu de cartes à découper.</p> <p>Objectif : <i>Repérer différents canaux par lesquels nous parvenons les informations</i></p>
<u>Je découvre l'information</u>	Langue 1, français. Education numérique (EN)	1-4	<p>Quels sont les médias qui nous entourent ? Lesquels permettent de recevoir des informations ? Qui les donne ? Qu'est-ce qui fait la valeur d'une information ?</p> <p>Objectif : <i>comprendre à quoi servent les médias d'information</i></p>
<u>Les prévisions météo et le temps qu'il fait en réalité</u>	Langue 1, français. Education numérique (EN), SHS 11	1-4	<p>Où trouve-t-on les prévisions du temps dans les médias ? Sont-elles fidèles au temps qu'il fait réellement ? Pour ma région (que j'apprends à situer...) ? Faisons le test pendant une semaine !</p> <p>Objectif : <i>Apprendre à lire des pictogrammes</i></p>

<u>Jouons aux logos !</u>	Education numérique (EN), Langue 1, Arts visuels	1-4	<p>Les élèves apprennent à distinguer des logos de symboles de la vie courante. Ils/elles comprennent l'utilité des logos. Ils/elles s'amuse à les reconnaître, à en dessiner et à exprimer leurs avis à leur sujet.</p> <p>Objectif : Comprendre à quoi sert un logo</p>
<u>Enfants du monde : quelles images ?</u>	Education numérique (EN), Langue 1 français	1-4	<p>Les enfants recherchent des signes utiles à la compréhension des images dans 20 clichés de l'agence Keystone-ATS. Ils/elles découvrent les éléments qui entrent dans la composition d'une image fixe (cadrage, couleurs, lumière...). Ils/elles associent une légende (ou un titre) à une image. Ils/elles donnent leur opinion, développent leur champ lexical et développent leur connaissance du monde.</p> <p>Objectif : Comprendre la fonction d'une légende, associée à une photo</p>
<u>Un coin "images" dans la classe</u>	Education numérique (EN), Langue 1 français	1-4	<p>Les élèves découvrent les spécificités de différents supports médiatiques. Ils/elles repèrent l'importance des illustrations dans la composition d'un message médiatique. Ils/elles explorent les principaux éléments qui composent une image fixe, produisent des réalisations médiatiques (dessins, photos), apprennent des mots nouveaux ou des expressions nouvelles et expriment leur ressenti.</p> <p>Objectif : Proposer un bain de presse et apprendre à identifier des médias</p>
<u>Raconter une histoire à partir d'une photo d'actualité</u>	Education numérique (EN), Langue 1 français	3-4	<p>Les enfants décrivent les éléments contenus dans une image d'actualité. Ils/elles sont invité-es à exprimer ce que cette image "raconte" pour eux, en distinguant trois moments différents : ce qui a précédé la prise de la photo, l'instant décisif du cliché et ce qui s'est passé après (et que la photo ne montre pas).</p> <p>Objectif : Comprendre qu'une image ne dit pas tout d'un événement, d'une situation, d'une personne</p>

<u>Réaliser la Une d'un journal</u>	Education numérique (EN), Langue 1 français	3-4	De manière collective, avec des tâches bien réparties, les élèves composent la Une d'un quotidien fictif. Il est possible de le proposer au <u>concours</u> de la Semaine des médias à l'école. Objectif : <i>Proposer un journal avec des nouvelles inédites</i>
---	--	-----	---

CGS / 01.10.2023