

Présentation du jeu Clémi : Classe investigation

• **Jeu et enjeux**

Le groupe de travail MédiaLab, composé d'enseignants et de journalistes, et le pôle Studio du CLEMI proposent « CLASSE INVESTIGATION », un jeu d'éducation aux médias et à l'information qui plongent les élèves dans une enquête journalistique immersive. La formation à ce jeu est animée en ligne par le pôle studio du CLEMI qui organise des sessions à destination des enseignants. A l'issue de cette dernière, le professeur reçoit tout le nécessaire pour animer ce jeu avec les élèves, que ce soit en ligne ou en classe.

Le jeu se décline en différents scénarios. Le scénario testé, intitulé « alerte au zoo », est diffusé depuis janvier 2019. Il est adapté à des élèves de cycles 3, 4 mais également au lycée, en ajustant les contraintes du jeu. Il est initialement prévu deux phases : une phase de recherche collective et une autre de tournage d'un reportage qui dure deux heures.

Dans la première séance de deux heures, les élèves doivent visionner un flash info, consulter, en équipe, une série d'indices puis préparer (notamment rédiger leurs textes) et tourner leur duplex. Lors de la séance suivante, les élèves sont amenés à visionner leurs productions puis à effectuer un retour réflexif entre pairs. Ils ont également la possibilité de comparer leur production avec celle d'une journaliste professionnelle de France Inter.

Les objectifs pédagogiques de « Classe investigation » sont riches puisqu'ils relèvent à la fois de l'Éducation aux Médias et à l'Information et de l'enseignement des Lettres.

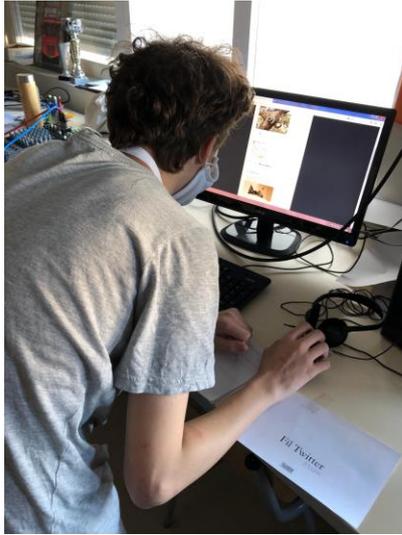
En quoi cette formation et cette activité Clémi peut répondre aux objectifs et aux intérêts du prof de français ? Idées à ajouter.

Il s'agit avant tout de comprendre le processus de construction de l'information et donc de savoir sélectionner et évaluer l'information en fonction de critères de pertinence et de fiabilité et de développer son esprit critique. Plusieurs moments internes au jeu poussent les élèves à débattre et défendre leur point de vue.

• **Déroulement des séances**

Dès le début du jeu, les élèves sont transportés à Nançay dans le Cher, où la disparition de deux fauves de leur enclos inquiète la population. Ils vont devoir enquêter de concert afin de réaliser un reportage. Dès lors, ils vont travailler collaborativement autour d'un projet : la réalisation d'un duplex.

Les élèves sont par équipe de 4 (le jeu prévoit initialement des binômes), placés en ilots dans la salle et vont devoir collecter et retranscrire les témoignages et indices qu'ils découvrent par le biais de documents textes, audio et vidéo afin de produire un contenu journalistique (format *print* ou numérique). Cette première phase de collecte est une étape importante car l'élève entre de plain-pied dans une véritable démarche d'investigation. Chaque élève dispose d'un « carnet du reporter », dans lequel il doit collecter un maximum d'informations et prendre soin de référencer ses sources. Le temps de consultation est limité.



Classe médias du collège Jules Ferry, Sainte-geneviève-des-bois (91)

Après avoir étudié, disséqué, fait le tri dans les informations proposées, les élèves ont dû réfléchir à la confection d'un reportage, la préparation d'un duplex, la rédaction d'un script support pour réaliser le duplex. Il s'agit donc aussi de déterminer, en groupe, le rôle de chacun.

Pour cette étape, un PAD ouvert sur l'espace numérique de travail a été réalisé permettant ainsi, dans un premier temps, une réflexion sur la scénarisation de leur duplex et une répartition des tâches (journalistes plateaux, journalistes duplex, techniciens, régie son, cameramen) puis la rédaction des textes. Cette seconde étape du dispositif permet de travailler sur la façon dont l'information se fabrique, que ce soit le choix des sources, la hiérarchie de l'information ou bien les « responsabilités » qui incombent aux journalistes.

Les élèves ont préparé des supports prompts, et sont finalement passés au tournage, qui s'est déroulé en deux temps : enregistrement des duplex, puis tournage des présentateurs en plateau.

Pour le tournage, l'académie de Versailles met à disposition un kit WebTV, ce qui a permis aux élèves de travailler avec des micros cravates, des ipad pour le tournage, un grand fond vert, des projecteurs pour la gestion de la lumière.

Le Clémi propose, pour la séance de débriefing/reprise qui suit le jeu, des documents qui établissent un parallèle avec une situation médiatique réelle.

• Bilan du jeu

Après avoir testé ce premier scénario avec une classe de 3ème option « classe médias » de 30 élèves, en présence, pendant une séance d'une heure, on constate un réel engouement des élèves qui se prêtent avec enthousiasme à l'exercice de l'enquête. Le fait que l'ensemble des élèves disposent des mêmes indices et donc d'un point de départ identique les motivent. Les élèves avaient été laissés libres de choisir leurs groupes.

En outre, il permet de travailler des compétences transversales comme organiser le travail, se répartir des tâches, se tenir aux choix...

Du point de vue de l'enseignant, en classe, ce type de jeu nécessite un temps conséquent d'organisation en amont puisqu'il faut préparer les différents postes informatiques avec les indices, les enveloppes pour chaque groupe. Il est possible d'emprunter le jeu « classe investigation » au clémi.

Il est conseillé d'être au moins deux « animateurs » pour ce jeu afin d'être, d'une part, un peu plus présent aux côtés des élèves les plus en difficulté, et d'autres parts pour pallier les éventuels problèmes techniques (bugs informatiques par exemple). La ludification du dispositif « Classe investigation » semble stimuler la participation et la poursuite d'une activité dont l'objectif final est d'aiguiser l'esprit critique.

Ce dispositif invite à la fois à la participation, mais également à la distance critique et à l'effort interprétatif. Par la répétition d'une certaine mécanique de l'esprit critique, l'élève est invité à entreprendre et à poursuivre cette activité réflexive « hors » du jeu.