



L'association Les Déclencheurs présente un dispositif d'éducation aux médias par le jeu pour jouer, comprendre, agir ensemble :

TRAQUEURS D'INFOX



www.les-declencheurs.com

Contact: Isabelle Saussol

isabelle.lesdeclencheurs@gmail.com

Le dispositif Traqueurs d'Infox, invite par le jeu et l'expérimentation collective à instaurer une posture active et attentive dans l'univers des médias et des réseaux.

Seuls devant nos écrans, les images, les informations nous traversent à chaque instant, sans hiérarchie, sans ordre. Comment analyser nos émotions dans ce flux, comment affûter notre regard et comment déjouer les pièges des biais cognitifs, des injonctions et des codes sociaux ? Pour les éducateurs, les enseignants, les intervenants auprès des jeunes, quelles compétences transmettre aujourd'hui pour aider à mettre du sens dans nos actions, savoir traverser nos bulles idéologiques, développer curiosité et créativité ? Nous apportons une réponse concrète à ce sujet complexe en proposant un dispositif complet d'apprentissage élaboré durant près de deux ans.

Educateurs, psychologues, jeunes, experts des médias, chercheurs, *game designers* ont unis leurs compétences autour de l'association Les Déclencheurs pour réaliser le kit Traqueurs d'Infox.

Ce dispositif propose une approche de l'éducation aux médias en trois étapes et trois outils :

- 1.- JOUER : Un temps pour expérimenter collectivement et avec plaisir :** Le jeu dispose de vertus inégalables apportant émulation, curiosité, plaisir, attention et intelligence collective. Il fait appel aux qualités les plus variées : rapidité, observation, complicité, logique, connaissances, imagination, concentration, écoute, esprit d'équipe et esprit critique. Il décuple l'efficacité d'une démarche éducative. Un escape game qui se joue partout sans connexion internet.
- 2.- COMPRENDRE : Un temps pour prendre du recul et échanger :** Cette étape aide à comprendre ce qui s'est joué dans le groupe et pour soi. Les participants alternent des activités qui révèlent les savoir-faire, savoir-être et les connaissances déployées au cours du jeu. Au gré des curiosités, de la réflexion, on explore de nouvelles ressources, on rencontre des experts dont les vidéos invitent au débat.
- 3.- AGIR: Avec la confiance acquise et les bons outils :** Nous souhaitons, avec ces outils, ouvrir le champ des possibles. Les participants deviennent à leur tour passeurs pour partager autour d'eux à travers des jeux, des ressources nouvelles, des activités à animer aisément.

Découvrez le film de présentation du dispositif (2 min) : <https://vimeo.com/373955347>

En savoir plus : <https://www.les-declencheurs.com/traqueurs-d-infox>

COMPOSITION DU KIT TRAQUEURS D'INFOX

A partir d'une simple clé USB, sans connexion internet, les éducateurs, enseignants, documentalistes, médiateurs culturels pourront :

- Animer une séance socle de 2 h composée d'un jeu coopératif et de son débriefing complet.
- Disposer de ressources et d'activités d'éducation aux médias pour enrichir leurs séances habituelles.
- Animer de multiples séances grâce aux ateliers pratiques : atelier/jeu, atelier/esprit critique, atelier/vidéo.
- Proposer aux participants de prolonger l'expérience en autonomie grâce aux ressources du mini-site dédié : vidéos, jeux, appli, ateliers...

Précision utile pour un usage en temps scolaire : Pour que chacun participe activement l'escape game (durée 1h) rassemble par salle 8 joueurs maximum et un maître du jeu. En dehors du temps du jeu les activités/ateliers proposés peuvent s'animer avec une classe entière.

Public : adolescents/adultes/ inter générationnel

UN KIT DONT LA CONCEPTION A RASSEMBLE DE NOMBREUX EXPERTS :

Durant près de deux ans de nombreux spécialistes ont contribué aux contenus écrits et audiovisuels, à la conception d'ateliers et à la constitution de ressources :

Laurence Allard, Sociologue des usages numériques. Maître de conférence et chercheuse Paris 3 et Lille 3, **Romain Badouard**, Maître de conférence Université Paris 2, Chercheur au Centre d'Analyse et de Recherche Inter- disciplinaires sur les Médias (CARISM), Membre de l'observatoire « Médias et Éducation » du Conseil Supérieur de l'Audiovisuel, **Vincent Bidault** Infirmier en pédopsychiatrie, Conseiller technique santé pour la Protection Judiciaire de la Jeunesse, Concepteur du jeu Feelings sur les émotions, **Denis Caroti**, Formateur pour enseignants dans les académies d'Aix-Marseille et Grenoble sur la thématique « Sciences, esprit critique et autodéfense intellectuelle ». Co-fondateur du collectif CORTECS (Collectif de recherche transdisciplinaire esprit critique & sciences), **Rodolphe Grandviennot** (RODHO), Dessinateur de presse, **Flore Guattari**, Psychologue de l'enfant et de l'adolescent, membre de l'association « 3-6-9-12 » fondée par Serge Tisseron, **Benoît Labourdette**, Cinéaste, pédagogue et expert en nouveaux médias.

MAIS EGALEMENT DE NOMBREUX ARTISTES !

Denis Darzacq, Photographe
www.denis-darzacq.com



Rodho, Dessinateur de presse
www.rodho.fr



Alain Delorme, Photographe
www.alaindelorme.com



Lila Neutre, Photographe
www.lilaneutre.com



Kashink, Street artiste
www.kashink.com



Seize, Street artiste
seizegraff.free.fr



Liu Bolin, Photographe
www.galerieparisbeijing.com



Alber, Street artiste
galerie-barthelemy-bouscayrol.com



POUR SE SAISIR DE CE NOUVEL OUTIL

Une formation d'une journée complète est indispensable afin :

- que chaque futur animateur puisse expérimenter la posture du joueur et bénéficier des conseils d'animation des concepteurs.
- de s'emparer des multiples ressources et de tout le potentiel de l'outil : ce dernier permet d'animer une à dix séances en collectif ou en autonomie.
- de partager les pratiques entre professionnels et ajuster au mieux les outils aux besoins, aux contextes d'animation.



Sommaire du contenu de la clé USB

PROPOSÉ PAR



AVEC LE SOUTIEN DE



france.tv
fondation



EN PARTENARIAT AVEC



Inserm