



L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

Comprendre les médias ; structurer et animer des ateliers

Objectifs :

- **Comprendre** ce que recouvre l'éducation aux médias et à l'information
- **Comprendre** le fonctionnement des médias, en particulier électroniques
- **Développer** les bonnes pratiques dans sa relation à l'information
- **Construire et animer** un atelier d'éducation aux médias
- **Travailler** en complémentarité avec les partenaires existants

Contenu prévisionnel :

1. Importance et périmètre de l'éducation aux médias et à l'information

- Le rôle de l'information
- Développer la culture des médias, l'esprit critique et la citoyenneté informationnelle.

2. Le rapport aux médias

- La relation aux médias et ses évolutions
- Focus : la relation aux médias – petite enfance, enfance, adolescence.
- Tous producteurs, consommateurs et diffuseurs d'information

3. La logique des médias

- La sphère de l'information, ses dynamiques, ses contraintes et ses dérives.
- Les nouvelles façons de s'informer
- Les journalistes et leur organisation
- L'information en ligne – acteurs, fonctionnement, etc.

4. L'image

- La force émotionnelle des images
- Le détournement de l'image / de la vidéo
- Voir et croire

5. Focus, les réseaux sociaux et leurs dérives

- Algorithmes, filtrage, sélection de l'information et bulle d'information
- Les caractéristiques de la viralité
- La frontière entre divertissement et information
- Les bonnes pratiques

6. Les Fake news et la désinformation

- Les différents types de fausses nouvelles : faux sites internet, Tweets, posts, etc.
- La fabrication des fake news
- La logique de production des fake news et leur viralité
- Identifier les Fake news et s'immuniser contre les fausses nouvelles.

7. Mener un projet EMI pour sa bibliothèque

- La logique de conception d'un cycle EMI pour une bibliothèque
- Concevoir, structurer et mener le projet

8. Structurer et animer un atelier d'EMI

- Les fondamentaux d'un atelier réussi
- Conception de l'atelier
- Animation de l'atelier.

9. Les ressources existantes

- Pour créer des ateliers
- Pour développer des partenariats

FAB'DESIGN