

Escape Game sur Médias et opinion publique

Chapitre

EMC en 3e. Médias et opinion publique (séance introductive)

Durée prévue et lieu :

55 minutes dans la salle de cours

Connaissances abordées pendant la séance

La sensibilité : soi et les autres

Coopérer (savoir travailler en respectant les règles de la coopération)

Le droit et la règle :

Code de déontologie journalistique

Le jugement : penser par soi-même et avec les autres

Développer les aptitudes à la réflexion critique

Contenu	Support
Définition de média	QR code avec QCM
Différents types de médias	Graphique dans un padlet
Approche du rôle du CSA	QR code avec une vidéo de sensibilisation réalisée par le CSA et QCM
Sensibilisation aux problèmes des sondages	Présentation de trois « types » de sondages et choix du plus parlant
Sensibilisation au danger des rumeurs	Reprise de rumeurs sur le collège montrant que le journaliste joue sur le doute
Travail sur des articles du code de déontologie	Document du livre scolaire : les élèves doivent repérer quels articles la victime ne respecte pas
La question de la programmation des émissions	Document du Livre scolaire sur le prix des publicités autour du journal de 20h + le fait que les émissions sont choisies en fonction des desiderata de l'opinion publique

Compétences travaillées

Domaine 1 :

- Lire et comprendre l'écrit
- Passer d'un langage à un autre (deux codes sont proposés)

Domaine 2 :

- Organiser son travail personnel
- Coopérer et organiser des projets
- Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias
- Mobiliser des outils numériques

Domaine 3 :

- Maîtriser l'expression de ses opinions et respecter celle des autres
- Comprendre la règle et le droit
- Exercer son esprit critique, faire preuve de discernement
-

Scénario

Un journaliste a été retrouvé mort dans la salle de classe. Les élèves et leur professeur ont donc une heure devant eux avant que la police n'arrive et les soupçonne. A moins qu'ils ne trouvent le coupable avant !

1. Les élèves trouvent un squelette (à récupérer dans les salles de sciences). Ils découvrent (grâce à sa carte d'identité placée sur son corps) qu'il s'agit d'un ancien journaliste (Charles Martin) radié (c'est inscrit sur son ancienne carte de presse) mais qui travaille toujours dans le milieu des médias. Sur son corps, des marques (que l'on peut réaliser avec des stylos à encre invisible et une lampe UV, dont on prendra soin de séparer les piles) indiquent qu'il a été blessé à la tête, au torse, qu'il a une dent cassé et que son corps a été déplacé = causes de la mort.
2. Notre victime travaillait avec un collègue (Georges C.) sur un nouveau concept : un Koh Lanta pour les jeunes (une idée de mes élèves formulée dans l'année par hasard). On découvre ceci grâce à un SMS (papier collé sur un téléphone caché dans l'armoire de la salle). Notre victime y indique qu'elle va effectuer un sondage auprès de son ancien collègue (le nôtre) pour voir si cela plairait à l'audimat. Il est également fait allusion au CSA (un QR code caché dans la salle leur explique de quoi il s'agit). Nous découvrons également que notre victime n'hésite pas à manipuler les sondages pour que cela aille dans son sens (documents trouvés dans mon bureau après avoir découvert la clé) et reçoit une lettre de menace de son collègue dont il s'est approprié l'idée... = 1^{er} suspect, 1^{er} mobile. D'autres documents permettent d'aborder l'importance de l'heure de programmation de l'émission (autour du journal de 20h).
3. En menant son sondage dans le collège, Charles Martin apprend, parallèlement, que des rumeurs trainent autour de celui-ci (tout est consigné dans un padlet dont on trouve l'adresse en noircissant un papier... : padlet.com/khaly/article) : des événements étranges (lumières qui s'allument seules le soir), des mythes urbains (élève jeté par la fenêtre d'où les fenêtres fermées), apparitions surnaturelles autour du collège (vidéo, photo à l'appui)[1]... Il décide, alors qu'il sait que rien n'est vrai, de jouer sur la crédulité des lecteurs et de publier un article sur ce sujet. A force de creuser dans cette direction, il se fait peur tout seul. 2^{ème} suspect, 2^{ème} mobile (un extraterrestre voulant garder son secret)

4. Quand les élèves ont compris les deux pistes et donc rempli leur fiche, ils entrent un code secret sur le logiciel Genial.ly. Le code secret correspond aux 4 articles du code de déontologie des journalistes que notre victime n'a pas respecté (et qui était dans les documents de mon bureau) et cela leur donne un indice pour aller dans une salle où se trouve un coffre. Les lettres du coffre étaient disséminées dans la salle (3 derrière un puzzle montrant un extraterrestre et deux écrites sur une table à l'encre invisible) . Quand ils ouvrent le coffre (tous ensemble), il y a une lettre[2].

Evidemment, le tout étant disséminé dans la salle (QR codes cachés, piles séparées de la lampe, écritures cachées un peu partout, clé de l'armoire cachée, etc.), ils doivent faire appel à toutes leurs capacités pour organiser tous leurs indices.

Matériel

- une fiche à compléter par équipe résumant les indices trouvés
- lampe UV et stylos qui réagissent (mais pas obligatoire)
- cadenas (mais pas obligatoire)
- Logiciel de lecture des QR code Mirage Make sur téléphone ou tablette
- Accès à un ordinateur connecté
- Une plastifieuse peut être utile

[1] Il s'agit d'une véritable rumeur que mes élèves de cette année ont diffusé (d'où la réutilisation), mais cela peut marcher avec n'importe quelle rumeur à condition que les arguments la contredisant soient présents (ou qu'elle soit si énorme que cela ne soit pas crédible)

[2] J'aime bien les choses qui se finissent étrangement, donc j'ai inscrit que Martin n'a jamais été un homme puisqu'il s'agit d'un squelette en plastique... et que j'en suis désolée ;-). Mais vous pouvez changer la fin et donner le nom du coupable le plus évident !