



# CARTE DE PRESSE

**UN SERIOUS GAME**

**POUR S'IMMUNISER**

CONTRE LES

**FAKE  
NEWS**

# Carte de Presse : Un jeu vidéo pour sensibiliser les ados aux médias

"Internet est aujourd'hui la première source dont proviennent les informations publiées dans les médias, mais tout n'est pas vrai. Faites bien le tri parmi les informations avant de les publier, ou prenez le risque d'être le premier à publier un scoop en une de votre média au risque de relayer une fake news qui ferait chuter votre crédibilité."

Extrait Carte de presse – entrée dans le jeu

## Objectif du support pédagogique :

"Carte de Presse " est un serious game pédagogique conçu pour sensibiliser les jeunes collégien·nes aux enjeux de l'information et des médias. À travers des scénarios interactifs, les élèves sont amené·es à comprendre la fabrication et la diffusion de l'information, à détecter les fake news, et à développer un esprit critique face aux contenus qu'ils rencontrent quotidiennement sur les réseaux sociaux.

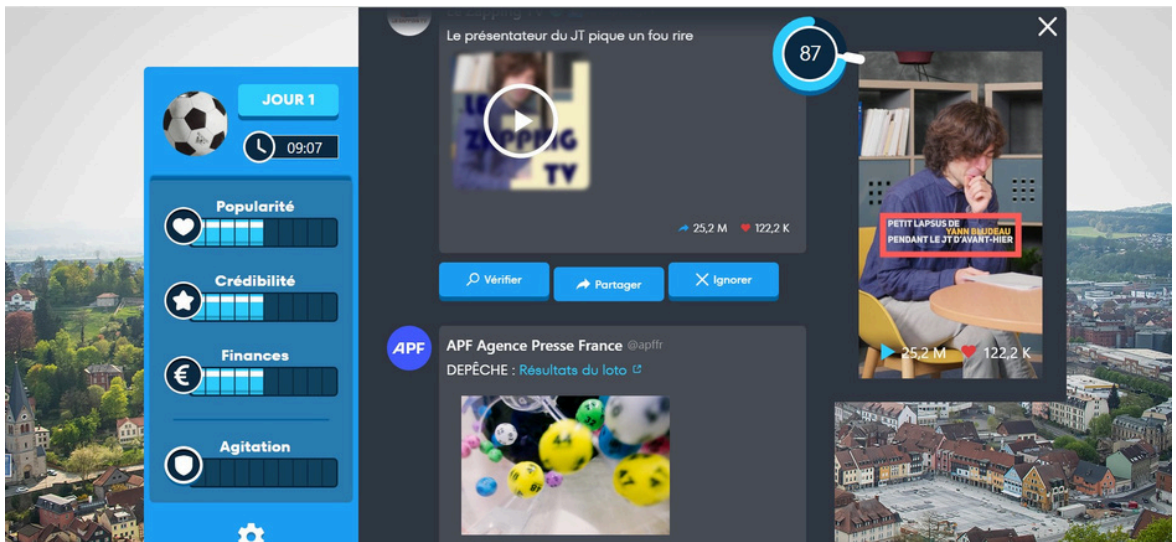
## Public Cible :

Le serious game est destiné principalement aux jeunes de 13 à 16 ans. Il est conçu pour être utilisé en milieu scolaire ou dans des structures éducatives extrascolaires lors d'ateliers spécialisés.

## Scénarios et Thématiques :

"Carte de Presse Collège" propose quatre scénarios, chacun abordant une thématique actuelle et pertinente :

- **Le Harcèlement Scolaire** : Comprendre les mécanismes du harcèlement et les impacts sur les victimes.
- **Les Fake News et Théories du Complot** : Apprendre à identifier et à remettre en question les fausses informations.
- **Les Discriminations** : Sensibilisation aux discriminations, à la diversité et à l'inclusion.
- **Les Influenceur·euses et la Publicité Ciblée** : Décrypter l'influence des réseaux sociaux et des contenus sponsorisés.



## Expérience Utilisateur :

Le support pédagogique s'inspire des interfaces des réseaux sociaux, offrant ainsi une expérience familière et engageante pour les jeunes. Ils naviguent à travers différents contenus interactifs, vidéos, articles, et discussions en ligne, pour résoudre les défis posés par chaque scénario.

## Ateliers de Médiation pour Carte de Presse

Dans le cadre de Carte de Presse, nous mettons en place des ateliers de médiation en collège pour accompagner les élèves dans l'utilisation du jeu vidéo et la compréhension des thématiques abordées. Ces séances seront animées par un journaliste (France Culture, PQR, Radio Dijon Campus...) ayant participé à la scénarisation du jeu et spécialisé dans la médiation auprès des collégien·nes.

Format et déroulement des ateliers :

- Durée : Entre 55 minutes et 1h30 par classe, en fonction des besoins de l'établissement.
- Scénario : Choix du scénario par l'établissement selon les attentes spécifiques.
- Contenu de l'intervention :
  - Introduction au monde des médias et aux enjeux de l'information.
  - Partie de jeu (environ 15 minutes) pour une immersion directe dans le scénario choisi.
  - Analyse et discussion des résultats obtenus pour approfondir la compréhension des choix et des interactions.
  - Possibilité de rejouer une partie pour explorer davantage les possibilités d'interactions.

## Organisation

Nous intervenons au maximum une journée par établissement. Compte tenu de cette contrainte, il serait pertinent de donner la priorité aux classes de 3ème. Si la capacité le permet, des classes de 4ème et de 5ème peuvent également participer.

## Pré-requis techniques

Pour le bon déroulement de l'atelier, nous avons besoin d'une salle équipée d'un vidéoprojecteur et d'un système de sonorisation.

## Tarifs interventions :

- Intervention à l'heure : 110 €
- Journée complète (6 heures) : 600 €
- Demi-journée : 330 €

Pour les déplacements, un forfait kilométrique pourra être appliqué et sera étudié au cas par cas.

Lors d'une intervention sur une journée complète, il est souhaitable de prévoir l'accueil de l'intervenant au sein de la cantine ou un per diem de 20€.





## Partenaires du Projet :

Le projet a été réalisé avec le soutien de partenaires institutionnels et éducatifs tels que l'Académie de Dijon Académie de Dijon - Direction des Services départementaux de l'Éducation nationale de Côte-d'Or, le CLEMI, le réseau Canopé 21 et la Préfecture de Côte-d'Or. Il est également soutenu par des acteurs du secteur associatif comme la Ligue de l'Enseignement et le CRIJ.

## Comment Utiliser "Carte de Presse" ?

"Carte de Presse Collège" nécessite un accompagnement par un spécialiste des questions EMI pour une utilisation optimale, mais il reste libre d'accès pour celles et ceux qui souhaitent l'utiliser de façon autonome.

<https://www.carte-de-presse.fr/>

Pour plus d'informations, n'hésitez pas à contacter l'équipe de Magna Vox.



**Adresse postale**

2 rue des corroyeurs  
Boîte aux lettres N4  
21000 DIJON

**Siret**

N°791 096 787 00043

**Coordination**

Samuel Offredi  
sam@magnavoxproductions.com  
06 78 47 55 43

**Administration**

Justine Bouley  
justine@magnavoxproductions.com

