



APPEL D'OFFRE

1. Présentation du projet

1.1 L'association

Wikimédia France est une association française, créée le 24 janvier 2005, qui œuvre pour le libre partage de la connaissance au travers des projets Wikimedia comme, entre autres, Wikipédia, le Wiktionnaire ou encore Wikimedia Commons. Pour remplir cet objectif, nous nous fixons trois grandes missions.

Notre première mission est l'accroissement des contenus (en qualité et en quantité) et pour cela, nous organisons des journées contributives et nous collaborons avec des partenaires culturels, éducatifs et publics tels que des musées, universités et collectivités territoriales.

Deuxièmement, nous animons les communautés intéressées par les projets Wikimédia et à cette fin, nous soutenons les contributeurs et contributrices dans leurs projets individuels ou collectifs, en leur mettant à disposition es moyens humains, financiers et matériels.

Enfin, nous visons à faire monter en compétences nos publics-cibles et pour cela, nous proposons des formations à destination des acteurs éducatifs, du grand public et des bénévoles sur différentes thématiques comme les usages de Wikipédia en classe et la contribution aux projets Wikimédia.

Par ailleurs, Wikimédia France est présente à l'école et est dotée à ce titre d'un agrément par le ministère de l'Éducation nationale. En effet, Wikipédia, Wikimedia commons ou encore Vikidia sont de plus en plus utilisés comme des outils pédagogiques par les enseignants du primaire au lycée. Ainsi, l'association leur vient en aide, notamment en donnant accès à des ressources, le plus souvent en ligne, et parfois en présentiel lors de formations. L'exemple le plus éloquent des actions que l'association mène dans les établissements scolaires est le Wikiconcours lycéen qui permet à de nombreuses classes du secondaires de mesurer leurs connaissances en contribuant sur l'encyclopédie en ligne. C'est donc principalement pour ce public enseignant que nous aimerions développer un jeu pédagogique.

1.2 Le projet

1.2.1 Finalités

Bien que Wikipédia fasse partie des dix sites web les plus visités au monde, son fonctionnement reste très largement méconnu. Cette encyclopédie en ligne est modifiable par tout internaute mais la contribution obéit à un certain nombre de principes et de règles, souvent inconnus des lecteurs. Ce sont ces règles et principes de contribution que nous aimerions enseigner à notre public.

Nous pensons qu'un jeu « physique » pourrait permettre aux publics, et plus précisément aux scolaires, de plus facilement s'emparer du phénomène Wikipédia, et de monter en compétence de façon autonome, tout en vivant une expérience collaborative et ludique.

Ce jeu pédagogique s'insère dans la mission éducative portée par l'association, et plus précisément l'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI), enseigné par les professeurs documentalistes des collèges et lycées.

1.2.2 Espérance de retour sur investissement

Nous aimerions que le jeu permette à tout un chacun d'être introduit à Wikipédia, et plus précisément ses principes fondateurs, son écosystème communautaire et qu'il donne accès à un mode d'emploi de la contribution.

Les plus-values d'un tel jeu par rapport à une formation plus classique sont multiples. Premièrement, les joueurs pourront prendre en main cet objet pédagogique sans l'intervention d'un enseignant ou d'un maître du jeu, et donc devenir les acteurs de leur propre apprentissage. Deuxièmement, le jeu permettra au joueur de pérenniser les nouvelles connaissances acquises, au lieu de recevoir l'information passivement et de risquer de tout oublier par la suite. Enfin, nous espérons que l'aspect ludique permettra au joueur initié de s'amuser, et d'attirer le plus sceptique des publics. Nous comptons donc, à travers ce jeu, ouvrir les portes de l'encyclopédie à un public varié.

1.2.3 Nature des prestations demandées

L'association est en demande d'une expertise en conception de jeux pédagogiques, et donc d'un prestataire qui œuvre déjà sur des projets comme celui-ci. Ainsi, la prestation doit répondre à un besoin en *game design*, et d'un scénario pédagogique.

Nous ne devrions pas avoir besoin d'une prestation d'ingénierie pédagogique, car le contenu que nous aimerions enseigner par ce jeu est déjà défini et narré par des tutoriels et un MOOC¹. En revanche, il est indispensable pour le prestataire de connaître les règles de contribution sur Wikipédia, et de bien comprendre qui sera enseigné dans le jeu².

La distribution ne devrait pas non plus faire partie de la prestation, le jeu devant être pensé en *print and play*. En revanche, il est possible d'organiser la conception et l'impression de cinq à six

1 Voir 1.2.1 Finalités

2 Voir 1.4 Le contenu

exemplaires plus solides pour des démonstrations lors des événements organisés par l'association par exemple.

1.2.4 Parties concernées par le projet et ses résultats

Le jeu s'insère dans la mission éducative portée par l'association. Le public prioritaire est donc la communauté scolaire en France et dans les pays francophones. Dans un second temps, ce jeu pédagogique pourrait être pris en main tout simplement par quiconque est intéressé par Wikipédia ou les jeux sérieux.

1.3 Le contenu

Avant de pouvoir se sentir à l'aise face à Wikipédia, pouvoir en parler autour de lui et contribuer sereinement, le joueur doit acquérir des connaissances qui nous semblent indispensables. Trois thèmes fondamentaux sont à aborder : les cinq principes fondateurs, la communauté wikipédienne et le mode d'emploi de l'encyclopédie en ligne.

1.3.1 Les cinq principes fondateurs

Wikipédia est porteuse de valeurs et d'une philosophie que les principes fondateurs illustrent bien. Ils fixent les grandes lignes qui définissent Wikipédia et les conditions de son élaboration. Ils constituent le fondement intangible de toutes les règles de recommandations du projet et sont au nombre de cinq : encyclopédisme, neutralité de point de vue, liberté du contenu, savoir-vivre communautaire et souplesse des règles (voir l'article Wikipédia : Principes fondateurs).

1.3.1.1 Encyclopédisme

Wikipédia est une encyclopédie qui incorpore des éléments d'encyclopédie généraliste, d'encyclopédie spécialisée, d'almanach et d'atlas. Elle n'est pas une compilation d'informations ajoutées sans discernement. Elle n'est pas non plus une source de documents de première main et de recherche originale, ni une tribune de propagande. Wikipédia n'est pas un journal, un hébergeur gratuit, un fournisseur de pages personnelles, un réseau social, une série d'articles promotionnels, une collection de mémoires, une expérience anarchiste ou démocratique, ou un annuaire de liens. Enfin, ce n'est pas l'endroit où faire part de ses opinions, expériences ou débats. Toutes les personnes participant à l'élaboration de leurs articles doivent s'abstenir d'y publier des recherches originales (dites aussi « travaux inédits »). Elles doivent au contraire rechercher une exactitude aussi poussée que possible.

1.3.1.2 Neutralité de point de vue

Les articles publiés sur Wikipédia ne doivent pas promouvoir de point de vue particulier. Parfois, cela suppose de mentionner plusieurs points de vue et de présenter chacun de ces points de vue aussi fidèlement que possible, en tenant compte de leur importance respective dans le champ des savoirs. Cela implique également de fournir le contexte nécessaire à la compréhension de ces points de vue selon les sources qui les portent, et de ne présenter aucun point de vue comme étant la vérité ou le

meilleur point de vue. Ces conditions permettent la vérification des informations en citant les sources faisant autorité sur le sujet (particulièrement dans le cas de sujets controversés).

1.3.1.3 Liberté du contenu

Les textes publiés sur Wikipédia sont disponibles sous licence CC-BY-SA 3.0 et licence de documentation libre GNU. Cette licence autorise chacun à créer, copier, modifier et distribuer le contenu de Wikipédia. Les obligations sont de conserver la même licence pour les copies conformes et les copies modifiées, ainsi que de créditer les auteurs originaux. Personne n'a le contrôle d'un article en particulier. Tout texte apporté à Wikipédia peut être modifié et redistribué sans avertissement par n'importe qui, y compris de façon marchande. « Libre » ne signifie pas que chacun peut écrire ou faire ce que bon lui semble en toute liberté. Le droit d'auteur doit être respecté.

1.3.1.4 Savoir-vivre communautaire

Chaque contributeur est tenu de respecter les autres personnes contribuant à Wikipédia, même lorsqu'il y a désaccord. Il faut rester toujours poli, courtois et respectueux, rechercher le consensus, veiller à ne pas se livrer à des agressions contre des personnes, ni à des généralisations insultantes. Il faut également garder son sang-froid lorsque l'atmosphère chauffe, et éviter les guerres d'édition. Il est primordial d'agir de bonne foi et de partir du principe que chaque interlocuteur fait de même, sauf preuve flagrante du contraire. Il faut s'efforcer d'être ouvert, accueillant et amical.

1.3.1.5 Souplesse des règles

Wikipédia n'a pas d'autres règles fixes que les cinq principes fondateurs énoncés ici. Il ne faut pas hésiter à être audacieux dans ses contributions puisque l'un des avantages à pouvoir modifier Wikipédia est que tout n'a pas à être parfait du premier coup. Il n'est donc pas nécessaire de connaître toutes les règles pour contribuer. Si des erreurs sont commises, d'autres contributeurs les détecteront, les corrigeront et les expliqueront. Il ne faut pas s'inquiéter non plus de commettre un impair : toutes les versions précédentes des articles sont conservées et accessibles par le biais de l'historique d'un article, il est donc impossible d'endommager ou de perdre irrémédiablement de l'information sur Wikipédia. Il faut donc garder à l'esprit que tout ce qui est écrit sera préservé pour la postérité.

1.3.2 La communauté wikipédienne

Le principe fondateur du « savoir-vivre communautaire » rappelle que Wikipédia est un projet collaboratif et que celui-ci suit des règles de savoir-vivre. En effet, une communauté de millions de bénévoles donne son temps libre pour construire l'encyclopédie que nous connaissons aujourd'hui. De la même façon que cet adage qui dit qu'« à Rome, on fait comme les Romains », il faut tenir compte du fait que comme dans n'importe quelle communauté, il existe des us, des règles, des valeurs et toutes sortes d'autres choses qui régissent les activités (voir l'article Wikipédia : À Rome, on fait comme les romains). Chaque nouvel arrivant sur Wikipédia doit savoir que la communauté se fera un plaisir de l'accueillir, à condition qu'il fasse l'effort de la comprendre et de la respecter.

1.3.3 Un mode d'emploi de la contribution

Le projet de Wikipédia (et plus globalement de Wikimedia) est de rassembler tout le savoir humain. Ce projet fait appel à quiconque est désireux de partager ses connaissances. Toutefois, avant de se lancer dans la modification ou la création d'articles, il est indispensable d'acquérir certaines compétences (voir le guide : participer à Wikipédia).

1.3.3.1 La vie d'un article

Chaque article de Wikipédia est en constante évolution : si la finalité est d'avoir un article exhaustif et bien écrit, le processus d'écriture pour y arriver est long. L'article se transforme au fil des contributions, passant d'ébauche à article de qualité. La plupart des articles comportent au départ quelques lignes expliquant en quoi le sujet est digne d'intérêt, en mentionnant une source extérieure à Wikipédia, confirmant l'existence et l'importance du sujet (une publication provenant d'une source notable ou d'un site web notable). Ce premier niveau d'article se nomme une ébauche. L'article s'enrichit ensuite grâce aux contributeurs qui ajoutent du texte et des sources, des images, etc. Il est possible de demander des conseils de rédaction à d'autres contributeurs intéressés par ce sujet et rassemblés au sein de projets thématiques, notamment grâce à la page discussion d'un article. L'esprit collaboratif de l'encyclopédie permet d'améliorer la qualité des articles grâce aux questions, réponses et suggestions par d'autres bénévoles. Quand l'article atteint un certain niveau d'écriture, de sources et d'exhaustivité, il peut être désigné comme bon article ou comme article de qualité par la communauté.

1.3.3.2 Se créer un compte

Il est tout à fait possible de participer à Wikipédia sans être connecté au site. Cependant, il existe de nombreux avantages à posséder un compte sur le site. Un compte personnel se crée en quelques clics ; il suffit de choisir un pseudonyme (il est déconseillé de contribuer sous son nom véritable) et un mot de passe, et d'entrer une adresse de courriel utile en cas de perte du mot de passe.

1.3.3.3 Créer/améliorer un article

Quelques étapes sont à suivre :

- Choisir un sujet pour lequel on souhaite ajouter des informations
- Trouver des sources de qualité en rapport direct avec le sujet
- Cliquez sur le bouton Modifier

Nota bene : il existe deux options de modification qui sont l'éditeur visuel et l'éditeur de wikicode. L'éditeur visuel permet d'éviter un langage qui peut paraître inintelligible pour les publics moins à l'aise avec le numérique, et il est possible de passer de l'un à l'autre.

- Ajouter ce qui manque : synthétiser ce que présente la source en utilisant vos propres mots. À la fin du bloc de texte ajouté, insérer la source sur laquelle les informations sont issues.
- Enregistrer !

2. Cahier des charges

Dans un but d'autonomisation de notre public-cible, c'est à dire les élèves du secondaire, leurs enseignants ainsi que tout un chacun, nous imaginons un jeu physique aux règles intuitives et accessibles à tous, au format facilement répliquable et à moindre coût.

2.1 Critères formels

Nous avons pour projet de développer un jeu pédagogique qui enseignerait les contenus mentionnés précédemment. Bien que nous n'ayons pas d'idées précises, et que nous préférons laisser libre court à votre imagination de concepteurs de jeux pédagogiques et game designers, certains critères sont indispensables.

Premièrement, le jeu est à appréhender comme un moyen, et non pas comme une finalité. Si les jeux sérieux peuvent parfois être ennuyeux, le risque d'un jeu exclusivement ludique, sans aspect pédagogique, le risque serait de ne rien enseigner aux joueurs qui auront du mal à retenir l'information. Ainsi, bien que l'aspect ludique soit indispensable pour le développement du jeu, il ne faut pas le considérer comme une fin en soi. Il faudra donc trouver un juste milieu dans l'équilibre entre la rigueur pédagogique et le ludique.

Ensuite, le jeu doit être simple et facile d'accès. Il doit pouvoir être compris par des publics qui n'ont jamais joué à un jeu de société, ni à un jeu de rôle, sans passer par une longue phase d'explication ou de décryptage des règles. Les joueurs seront d'ailleurs en autonomie, et il n'y aura pas besoin de l'intervention d'un maître du jeu. Nous aimerions que ce jeu puisse être utilisé en petits groupes dans une classe : il a donc tout intérêt à pouvoir être auto-porté afin de ne pas submerger l'enseignant encadrant.

Pour que le jeu ait un impact pédagogique, une partie pourrait être suivie d'un débriefing. En effet, dans un scénario « ludo-pédagogique » une séance de discussion accompagne généralement le jeu. Cela permet d'une part de ne pas couper l'expérience ludique par des questions et de jouer pleinement, et d'autre part d'ancrer plus profondément les contenus dans l'esprit des apprenants. Le jeu est somme toute un moyen d'engager le dialogue entre les joueurs.

Points clés :

- Équilibre entre pédagogie et ludique
Le ton peut être léger mais neutre, et le contenu rigoureux
- Jeu facile d'accès, règles intuitives
Il peut être joué en autonomie, sans l'intervention d'un maître du jeu
- Débriefing et temps de discussion
Le jeu est la première partie d'une trame pédagogique qui comprend aussi un temps de discussion

2.2 Critères techniques

En termes techniques et matériels, nous voulons que notre jeu soit physique, voire hybride, et répliquable à moindre coût. Le design devra être pensé pour une distribution en *print and play*. Nous souhaitons également qu'il permette d'établir une collaboration au sein de petits groupes de sept joueurs maximum pour une partie de 30 à 40 minutes, suivie d'un temps d'échange.

Ce que nous appelons « jeu physique » s'entend comme l'opposé d'un jeu numérique ou jeu en ligne. D'une part, nous pensons qu'un jeu de plateau, un jeu de rôle ou un jeu d'évasion permettrait de favoriser une pratique collaborative entre les joueurs, à l'inverse d'un jeu numérique où les participants sont plus souvent seuls face à leur écran. D'autre part, le développement d'un jeu physique est l'occasion de dépasser la fracture numérique qui creuse les inégalités entre les établissements scolaires. Paradoxalement, la découverte de la philosophie de Wikipédia, une encyclopédie en ligne, devrait pouvoir se faire indépendamment du fonctionnement du réseau internet, qui peut être capricieux en milieu scolaire. Toutefois, un jeu hybride pourrait potentiellement convenir, à condition qu'il n'empêche ni la collaboration, ni qu'il ne soit lui-même freiné par un accès internet défectueux.

Nous souhaitons donc que le jeu développé soit matériel et en *print and play* afin que tout un chacun puisse l'imprimer de chez soi. Bien que le design graphique aide le joueur à s'immerger dans l'univers du jeu, il devrait prendre en compte les contraintes écologiques et économiques de l'impression et la fabrication de l'objet à la maison. Ainsi, il faudrait par exemple éviter la multiplication de petits éléments à découper qui sont chronophages et pénibles, ou encore un mélange de couleurs qui serait coûteux à l'impression. La fabrication ne doit pas prendre trop de temps et de moyen, mais devrait pouvoir s'adapter à la créativité du public. Nous laissons donc le champ libre à votre imagination pour éveiller celle des joueurs !

À travers la création d'un jeu pédagogique, nous aimerions développer le dialogue entre les joueurs. Dans l'idéal, il pourrait réunir des petits groupes de moins de sept personnes afin d'échanger autour de Wikipédia. Cette limite du nombre de joueurs assure que le jeu pourra être utilisé autant par des élèves qui viendront jouer d'eux mêmes pendant les heures de pause, qu'en petits groupes pendant une heure de cours encadrée par un enseignant. Un trop grand nombre de joueurs a tendance à rendre un jeu difficilement jouable, et de creuser l'inégalité d'engagement entre les joueurs timides et les joueurs plus téméraires. Par ailleurs, cela aurait potentiellement freiné les bénévoles de l'association à s'emparer du jeu.

Enfin, une partie de ce jeu ne devrait pas durer plus de 40 minutes, pour des raisons à la fois d'ordre pratique, mais également de *game design*. D'une part, une partie trop longue risquerait de rendre le jeu ennuyeux, et d'autre part, il est plus facile de réserver un créneau d'une heure qu'une après-midi entière sur l'emploi du temps d'un lycéen par exemple. Tous les contenus risquent de ne pas être abordés sur ce temps, il faudra donc faire des choix. Le temps de débriefing qui suivra pourra justement permettre de combler les lacunes provoquées par un temps de jeu court.

Points clés :

- Jeu physique

- Version imprimable qui nécessite un design graphique adéquat
- Petits groupes de 7 joueurs maximum
Nombre réduit pour une meilleure faisabilité et engagement des joueurs.
- Partie de 30 à 40 min
Une partie courte est plus impactante et moins ennuyeuse.

2.3 Critères économiques

Pour ce qui est de la gratuité et de la répliquabilité, nous aimerions qu'un enseignant puisse se munir du jeu afin de l'utiliser en classe, qu'un élève ait la possibilité d'y jouer chez lui avec ses parents ou encore que des Wikipédiens s'en servent entre eux lors d'édithons par exemple. D'une part, Wikimedia France est une organisation à but non lucratif, et ce jeu n'a donc pas pour but de faire gagner de l'argent à l'association. D'autre part, nous ne voulons pas que le prix soit un frein pour l'utilisation du jeu.

C'est la raison pour laquelle nous avons choisi le modèle du *print and play*. De cette façon, un fichier numérique en licence libre pourra être téléchargé par quiconque voudra y jouer. Il contiendrait les règles du jeu, le plateau, les pièces à découper, ou encore les cartes par exemple. En comprenant l'impression de ce fichier numérique, les potentiels outils ou pièces à acheter pour pouvoir construire le jeu, le coût de cette production du jeu en *print and play* ne devra pas dépasser dix euros par exemplaire.

La licence du jeu devra être la même que celle des contenus des projets Wikimedia, soit la licence Creative Commons CC BY SA. Cela signifie que les contenus peuvent être partagés par tous les moyens et les formats, et qu'il peuvent également être remixés ou transformés pour toute utilisation, y compris commerciale, à condition de les créditer et de les repartager dans les mêmes conditions. La licence CC by NC SA est également envisageable. Ainsi, nous imaginons un kit facilement répliquable voire imprimable et disponible sur le site web de l'association. En d'autres termes, nous privilégions les designs *print and play*.

Nous vous laissons également la possibilité de réaliser quelques exemplaires plus élaborés, afin de les utiliser lors de démonstrations aux publics, ou d'évènements.

Chez Wikimedia France, cette option de *print and play* nous permet de proposer un concept abordable tant pour notre public que pour l'association. Cette version du jeu représente une occasion de tester le succès d'un tel projet avant de voir plus grand, avec de véritables boîtes de jeu distribuées dans toute la France notamment.

Points clés :

- Répliquabilité
Le jeu *print and play* doit pouvoir être reproduit chez soi pour environ 10 euros.
- Licence libre
Le contenu du jeu et ses règles seront accessibles à tous et gratuitement. Il sera possible au public de pouvoir remixier et transformer le jeu, à condition de créditer les résultats de ces retouches.

3. Cadre de réponse

3.1 Calendrier et organisation

3.1.1 Phase de candidature

- Date de publication de l'appel d'offre : 30 juillet 2021
- Date limite de candidature : 30 septembre 2021
- Date de réponse : octobre 2021

3.1.2 Phase de projet

- Date de début de mission : Novembre 2021
- Points d'étape : Janvier 2022
- Date de fin de mission : Avril 2022

3.2 Dossier de candidature

3.2.1 Liste des documents du dossier de candidature

- Note d'intention du prestataire par rapport à la mission
- Présentation de la structure, de l'équipe, portfolio des projets similaires
- Présentation des capacités techniques du prestataire
- Coût par jeu et par utilisateur
- Calendrier
- Budget du projet

3.2.2 Déposer un dossier de candidature

Personnes à contacter : Mathieu Denel (mathieu.denel@wikimedia.fr) et Mathilde Louis (mathilde.louis@wikimedia.fr)

Adresse : 28 rue de Londres 75009 Paris

Téléphone : +33 1 42 36 97 72 | 07 62 92 42 01

3.3 Critères d'éligibilité et modalité de sélection

L'association sera particulièrement attentive à ce que le design du jeu respecte les principes suivants :

- **Compréhension de l'écosystème wikipédien (30 %)**

Comme il a été mentionné précédemment dans le document, derrière Wikipédia se cache plus qu'une encyclopédie. Il est donc indispensable pour le prestataire de bien retransmettre cet écosystème bien particulier.

- **Accessibilité (30 %)**

Ce jeu doit être accessible pour tout un chacun, indépendamment de ses connaissances à propos de Wikipédia ou de ses appétences pour les jeux en général. D'ailleurs, le choix du *print and play* répond à ce principe, et chacun doit donc pouvoir facilement imprimer le jeu sans vider les cartouches de l'imprimante de son foyer, fabriquer un exemplaire avec des éléments peu onéreux voire gratuits, sans être obligé de devoir passer trop de temps (sauf si le joueur le désire).

- **Ouverture (30 %)**

Le jeu doit être sous licence Creative Commons afin de permettre à tous d'y accéder. Le choix du design et des formats autoriseront également le remix et le partage par autrui. Le contenu et les règles du jeu seront publiés de façon publique, complète et facilement appropriable.

- **Eco-conception (10 %)**

L'empreinte carbone du produit doit être minimale.

Modalités de règlement

Le budget alloué pour ce projet est à hauteur de 10.000€ TTC. Le paiement sera effectué en 2 fois, à hauteur de 30% à la signature du contrat et 70% une fois la finalisation validée.

4. Annexes

4.1 Les jeux que nous avons aimé

Canopé : Mediaspheres

« Médiasphères est un outil de médiation pédagogique, conçu sous forme de jeu de société, permettant d'organiser des réflexions, des discussions, des mini-débats sur les notions et les concepts liés aux enjeux du numérique et à l'usage des réseaux sociaux. Il intègre également des mises en situation pour rappeler les bonnes pratiques sur internet. Coproduit par le CLEMI et Réseau Canopé, il propose un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias et à l'information, et de l'enseignement moral et civique. »³

« La situation de jeu proposée aux élèves, assis autour du tapis (placé au sol ou sur une table), favorise les échanges. Les discussions générées par les questions sont très riches, chacun pouvant apporter ses impressions, ses connaissances, son vécu. Les situations proposées sur les cartes motivent les élèves, qui apprécient de jouer en équipe. Le professeur, assis au milieu des élèves, n'est plus en situation frontale. Il fait partie du jeu, se positionne en arbitre, avec le regard bienveillant de celui qui conseille et ne juge pas. »⁴

CLEMI : Classe investigation

« Classe investigation est un jeu d'éducation aux médias et à l'information. Il a été développé par le groupe de travail MediaLab, composé d'enseignants et de journalistes, et le pôle Studio du CLEMI. Les élèves sont plongés dans une enquête journalistique immersive. Par groupe de deux, ils doivent retranscrire les témoignages et indices qu'ils découvrent via texte, audio et vidéo, pour au final produire un contenu journalistique (format print ou numérique). A l'issue du jeu, ils peuvent comparer leur travail avec celui d'une journaliste professionnelle, Mathilde Dehimi, reporter à France Inter. Les élèves découvrent ainsi les contraintes du métier de journaliste, et comprennent comment l'information se fabrique. »⁵

3 Voir sur le site du CLEMI : <https://www.cleml.fr/fr/mediaspheres.html>

4 Voir la page de l'auteure du jeu : https://isabelle-perucho.canoprof.fr/eleve/EMI/mediaspheres_prof/activities/mediaspheres.xhtml

5 Voir sur le site du CLEMI : <https://www.cleml.fr/fr/classe-investigation.html>