Éducation aux Médias et à l'Information
ZOOM sur la liberté d'expression

JOUER · RÉFLÉCHIR · APPRENDRE · ENSEMBLE · AUTREMENT

avec le jeu vidéo *Chut !*



CARNET PÉDAGOGIQUE

› PlayList › Bibliographie

CHUT !
UN JEU VIDÉO HÉRAULT CULTURE

CHUT !
CARNET PÉDAGOGIQUE

Table des matières

Historique du jeu vidéo Chut !	3
Présentation de Chut !	4
Jouer à Chut !	5
Chut !, une ressource pour l'Éducation aux Médias et à l'Information	6
Thématiques phares : Éducation aux Médias et à l'Information et jeux vidéo	7
Questionnements autour de Chut !	8
Pistes de discussion : la liberté d'expression	9
Développer des compétences à la croisée des parcours de l'élève	10
Sources	11
La playlist de Chut !	12
Bibliographie sélective autour de la liberté d'expression	13
Contacts /Liens - Presse	14

Historique du jeu vidéo CHUT !

Attentat Charlie Hebdo

7 janvier 2015

Chut ! est né de **la nécessité, le besoin, l'urgence d'engager la discussion autour de la liberté d'expression** après l'attentat qui a frappé Charlie Hebdo.

18 février 2015



Face à la violence du choc du 7 janvier 2015, **le Conseil départemental de l'Hérault scénarise la médiathèque pierresvives en la transformant en lieu culturel d'un pays dictatorial fictif**. Le 18 février 2015, la plupart des collections et ouvrages de la médiathèque sont en effet couverts, interdits d'accès, cachés ou inaccessibles. Les usagers déambulent ainsi dans ce lieu vidé de sa culture. Les publics consignent leurs impressions sur des tableaux, des post-it et s'expriment face aux caméras des journalistes venus nombreux pour l'événement. Cette journée est **l'occasion d'échanges enrichissants entre les publics et les équipes**.

Concours livre d'artiste
(Prière de toucher)
Animations poétiques
(Passeurs de mots)
Constitution d'un fonds thématique Liberté d'expression
AET autour du dessin de presse dans les collèges
Journée mondiale pour la liberté de la presse

Chut !

Le 18 février 2015 marque le début d'un travail de fond autour de la liberté d'expression, porté par l'équipe de la médiathèque départementale, jusqu'à **la décision de concevoir un jeu vidéo traitant de la liberté d'expression**.

Le Conseil départemental de l'Hérault commande Chut ! - **jeu vidéo participatif** - au studio Them Games pour poursuivre le travail engagé et **faire vivre le débat sur des sujets sensibles mais essentiels dans une société démocratique**.

20 décembre 2018



Chut ! est présenté en avant-première dans les bibliothèques et les collèges du département de l'Hérault ayant participé à la création, puis au grand public lors d'une soirée de lancement. Un engouement exceptionnel a accompagné la création du jeu, avec une **réelle collaboration entre la société développant le jeu et les équipes du Département, les artistes et les héraultais engagés dans sa conception.**

À partir de janvier 2019

Des **volontaires en service civique,** recrutés dans le cadre du **plan d'éducation aux médias et à l'information** lancé en mars 2018 par le ministère de la Culture pour lutter contre les désordres de l'information, sont formés et déployés sur le territoire. Ils co-organisent, mettent en oeuvre et animent des ateliers ÉMI dans les bibliothèques du réseau. En particulier, ils secondent les bibliothécaires dans l'installation et l'exploitation de Chut !.

Juillet 2019

Contactée par LIVRES HEBDO, la médiathèque départementale de l'Hérault participe au **concours GRAND PRIX DES BIBLIOTHÈQUES** dans les catégories « **Innovation numérique** » et « **Animation** » pour la création et l'exploitation de Chut !.

À partir de septembre 2019

Équipement matériel des CDI et présentation du jeu au corps enseignant.

Présentation de CHUT !

Réalisé sous la coordination de la **société Them Games**, Chut ! a mobilisé de nombreux acteurs tout au long du processus de création puis de diffusion :

- une **bibliothécaire de la Médiathèque pierresvives** spécialisée dans le numérique (jeux vidéo et médiation) ; elle a élaboré le scénario avec le **game designer Oscar Barda** puis assuré le lien entre l'ensemble des acteurs du projet
- des **artistes** (auteurs, musiciens, plasticiens) sollicités pour animer des ateliers de création avec les jeunes (à la Médiathèque pierresvives, dans les bibliothèques du territoire et dans les collèges)
- des **jeunes** participant aux ateliers
- des **agents de la collectivité départementale** en charge des programmes éducatifs et culturels, des volets administratif, financier, juridique, et de la communication.

La médiathèque départementale de l'Hérault a obtenu le label Bibliothèque Numérique de Référence en 2018.



Dans Chut ! quatre joueurs doivent collaborer pour **trouver des oeuvres d'art au coeur de quatre dictatures** (militaire, bureaucratique, religieuse et une dictature du spectacle). Incarnant quatre artistes, ils doivent intervenir dans l'espace urbain du jeu par leur art pour ramener la pluralité d'opinions et la diversité de pensée dans la ville. Entourés de badauds, le graffeur, la danseuse, le slameur et l'affichiste doivent **échapper aux forces répressives** qu'ils ne peuvent pas combattre, pour **ramener au monde les couleurs de la diversité et permettre de penser différemment**.

La liberté d'expression peut être explorée à travers de multiples approches. **Chut ! exprime un point de vue sur la liberté d'expression** : chacun doit pouvoir exprimer ses idées - même dérangeantes, qui ne plaisent pas - à condition qu'elles ne nuisent pas à autrui, n'encouragent pas les gens à se haïr et ne soient pas mensongères.

Des **poèmes, affiches, boucles musicales** ont été créés grâce aux partenariats avec les artistes Charlotte Léokadie, Débit de Beau, Lplpo, Bololipsum, Tatiana Arfel et Cépages d'Encre. Une partie des oeuvres produites a été intégrée au jeu. Le choix de faire apparaître des lieux emblématiques de l'Hérault lui confère également une **identité territoriale forte**.

Contre vos violences,
nos résistances
Swann

Gratter sous la peinture
pour supprimer cette dictature
Victor



Affiches réalisées dans le cadre d'ateliers artistiques

Outil pédagogique, objet de médiation culturelle, Chut ! vise à permettre aux enseignants d'**engager et de mener des débats avec les élèves autour de sujets complexes et sensibles.** Il incite les apprenants à réfléchir à la question de la privation de la liberté d'expression, à ses conséquences, sans dévoiler de réponses.

Chut ! est un déclencheur de parole, un délieur de langues, un catalyseur d'expressions sous toutes leurs formes. Ce regard critique sur l'objet d'étude est un passage nécessaire. Le point de vue exprimé par le jeu et les points de vue des adolescents se croisent pour aiguiser les observations, affiner les questionnements, développer l'esprit critique, exercer l'argumentation. En ce sens, il invite à la liberté d'expression en actes.

> L'esprit critique est une ressource mobilisable pour lutter contre nos intuitions.
> (Gérald Bronner, sociologue)

Jouer à Chut !

Téléchargement libre et gratuit de CHUT !

https://themgames.itch.io/chut

Chut ! est prévu pour **2 à 4 joueurs**, chacun étant équipé d'une manette. Des **équipes de jeu peuvent également être formées et s'alterner** à chaque fin de partie, au moment où l'on perd (quel que soit le niveau dans lequel on se trouve) ou au moment où l'on gagne le jeu (à la fin des quatre niveaux).

À deux joueurs, le jeu est particulièrement difficile, presque impossible à gagner.

Le sens des règles

La création d'un jeu vidéo nécessite de tout construire. **Construire tous les possibles, c'est-à-dire tout ce qui est autorisé.** Il s'agit alors de **recenser et d'anticiper les actions** des joueurs, d'imaginer les scénarios, afin de les faire apparaître dans **le cahier des charges de la production**.

Dans Chut ! il n'y a **pas de place pour la violence**. Non pas parce que cela est interdit, mais parce que **le jeu ne le permet pas**. Face aux milices, les artistes peuvent uniquement fuir, évitant ainsi les coups de bâton. **Les actions se font par l'art**.

Pour gagner le jeu, il faut réussir à changer l'avis des gens, car **c'est parfois en changeant l'avis des gens que change la vie des gens**.



les milices

Les artistes et la foule silencieuse



L'**affichiste** recouvre les affiches de propagande avec ses propres créations. Finis les "Obéir ou mourir ! "



Le **slameur** interprète ses textes pour convaincre les badauds que la dictature n'a pas lieu d'être.



La **danseuse** s'élance, bondit, virevolte, impressionne et égaie le quotidien des passants. Elle/il donne à rêver, à penser, en incarnant des temps anciens où tout le monde dansait.



Le **graffeur** appose et impose son style sur les murs ou autres surfaces verticales de la ville pour montrer que l'espace urbain appartient à tous.

Le rôle des artistes est de **faire bouger le monde dans le sens de la diversité**. Dans chaque ville, les badauds se déplacent à l'image d'une foule silencieuse. Lorsqu'un badaud passe devant une oeuvre d'art, il change de couleur, la ville s'illumine. Lorsque la milice frappe, le peuple s'immobilise et le gris domine de nouveau dans la ville.

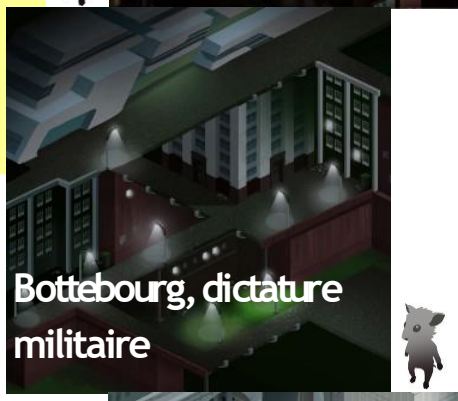
Pour autant, échapper aux milices et renverser les dictatures ne suffisent pas. La suite de l'Histoire reste à écrire par les gens du peuple qui (re)deviennent maîtres de leur vie.

Tandis que **les artistes continuent de regarder le monde se faire et se défaire**, en lui tendant les mille miroirs de l'art**, l'imaginaire des élèves fonctionne à plein régime.**

Communiquer pour jouer

À l'image du message véhiculé par le jeu vidéo autour de la liberté d'expression, **Chut ! invite ses joueurs à discuter**, **à s'entraider** pour organiser de façon efficace la résistance contre les dictatures. Les difficultés rencontrées dans leurs parcours deviennent des occasions d'apprentissage, de renforcement de compétences liées à la **gestion des émotions**, au **contrôle de soi** et à la **mise à distance de ses propres références**.









Chut !: une ressource pour l'Éducation aux Médias et à l'Information

L'ÉMI ne cesse de se réinventer. Discours récurrent dans les domaines éducatif et culturel, axe de projets politiques nationaux et internationaux, thématique de formation et de journées professionnelles, objet et champ de recherche, l'ÉMI fait son apparition en France en 2013 dans La loi d'orientation et de refondation pour la programmation de l'École de la République.

Face aux attentats perpétrés en France en 2015, à la montée des extrémistes et de différentes formes de radicalisation, aux désordres de l'information, elle intègre officiellement le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des nouveaux programmes de l'Éducation nationale en 2016, de manière transversale et dans les différentes disciplines.

Pour autant, elle s'est forgée sur plusieurs décennies, corrélativement à l'apparition des médias de masse traditionnels, puis à celle des nouveaux médias, notamment sous l'impulsion d'éducateurs et d'instances nationales ou internationales engagés dans la construction d'une société inclusive et équitable.

un nouvel écosystème médiatique et informationnel : avènement du numérique, accès élargi à l'information et culture participative

Les médias traditionnels coexistent aujourd'hui avec les médias numériques et électroniques (blogs, YouTube, réseaux sociaux, jeux vidéo, nouvelles en ligne…). L'accès à ces nouvelles technologies s'est démocratisé, modifiant les modes de diffusion et de circulation de l'information.

Ce nouvel écosystème des médias et de l'information se fonde sur des rapports renouvelés entre l'éducation et la société : l'interactivité et la participation que permet l'architecture du Web 2.0, l'usager contributeur et producteur de contenus, les pratiques privées, le partage des écrans entre l'écrit et l'image.

Mais la montée en puissance du numérique n'a pas résolu la problématique des relations des jeunes à l'information et aux médias : s'agit-il de les protéger de l'influence des médias ou au contraire de promouvoir une meilleure utilisation et compréhension ? Car force est de constater que les jeunes baignent dans cet environnement numérique. Dans le même temps, la méfiance envers les médias et l'information s'accroît. Nombre de chercheurs étudient en effet les formes contemporaines de la propagande et de la censure liées à ce nouvel environnement médiatique et informationnel.

Chut !, un dispositif innovant pour accompagner les pratiques numériques des adolescents

Selon des enquêtes récentes :

- les pratiques numériques des jeunes se développent majoritairement seuls ou avec les pairs
- la sociabilité constitue un moteur important de nombreux usages numériques
- il existe un continuum entre les pratiques culturelles des adolescents en ligne et hors ligne
- les jeunes, de la 3ème à la terminale, présentent un fort intérêt pour l'actualité en France, avec une confiance en les médias traditionnels et une prise de distance par rapport aux réseaux sociaux
- parallèlement au cours d'éducation civique, très largement plébiscité, les jeunes adhèrent à des pédagogies actives telles que l'organisation de débats civiques, la participation à la vie collective et à l'organisation de la classe
- les inégalités en termes d'équipement numérique et d'accès à Internet jouent sur l'intensité des pratiques numériques
- Le mythe des *digital natives* occulte les difficultés liées à la recherche et à la sélection de l'information, aux différents degrés de connaissance des processus en jeu lors de l'utilisation d'internet ou des interprétations des informations reçues.

La large diffusion de Chut ! dans les collèges prévue à la rentrée 2019 participe de l'apprentissage indispensable des nouveaux codes et de l'exercice de l'esprit critique, en valorisant la solidarité, les échanges interculturels et les institutions démocratiques.

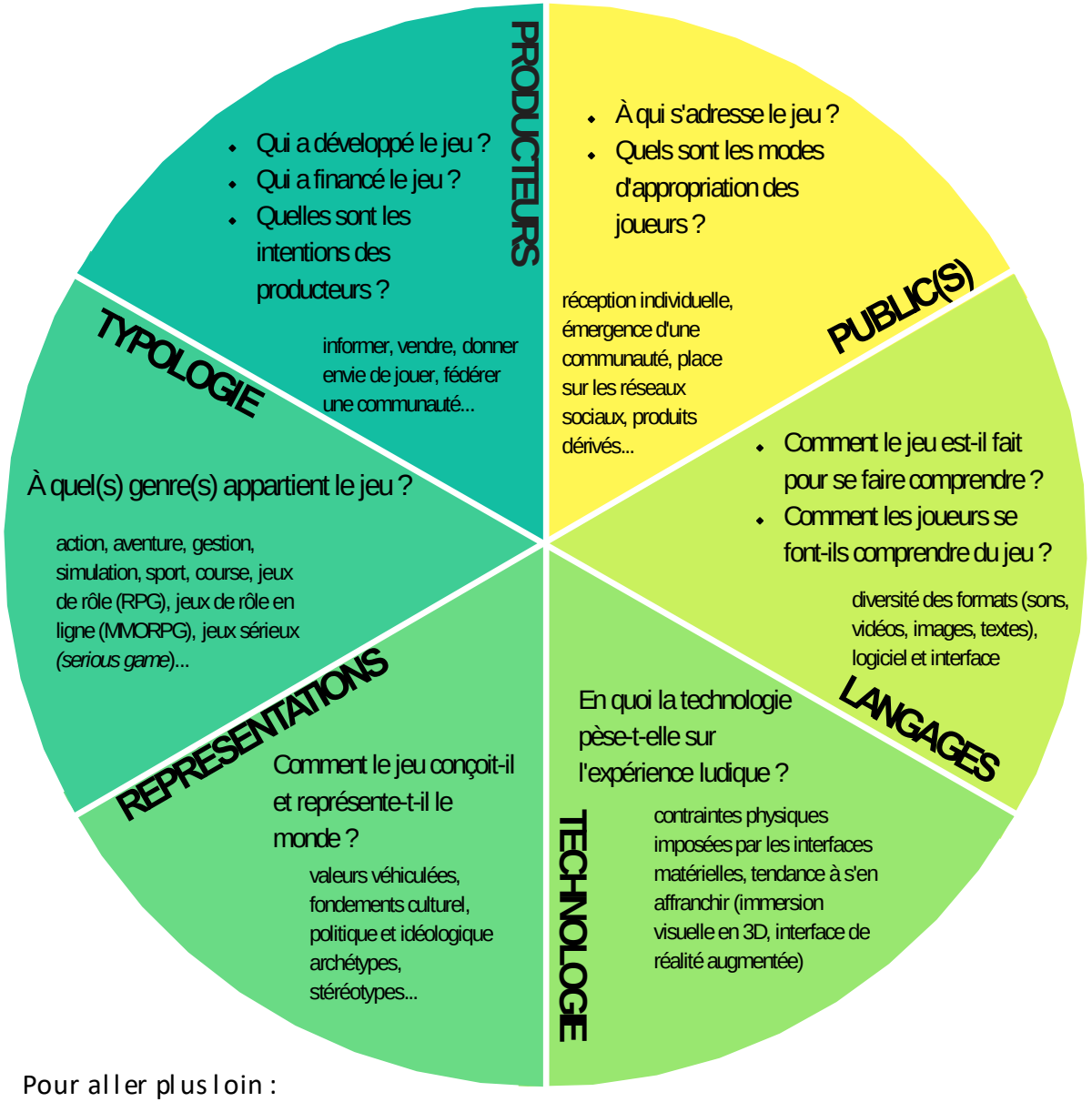
La fiction pour parler du réel

Chut ! suscite l'intérêt des jeunes et permet d'aborder des problématiques actuelles et sensibles, en intégrant des éléments qu'ils acceptent volontiers dans la littérature ou les films dystopiques : un univers urbain de science-fiction dont il faut déjouer les pièges, un scénario dans lequel il s'agit de survivre en milieu hostile, des personnages-héros emblématiques porteurs d'espoir grâce à leur art et auxquels les jeunes peuvent s'identifier aisément.

Des partenariats comme voies d'ouverture et renforcement des synergies

Le ministère de l'Éducation nationale a validé son engagement dans l'ÉMI par la signature de nombreuses conventions : avec le ministère de la Culture et de la Communication, France Télévisions, le syndicat des radios libres, la CNIL, etc., soutenant la lutte contre les désordres de l'information, favorisant la création et le développement des médias scolaires en partenariats avec les médias professionnels, encourageant les pratiques pédagogiques innovantes au service de l'ÉMI. Ces nouvelles dynamiques permettent la co-construction et le déploiement de dispositifs, tels que Chut !, au sein desquels chaque partenaire apporte son expertise et ses compétences au service des élèves dans le respect et le périmètre de ses missions.

Thématiques phares : Éducation aux Médias et à l'Information et jeux vidéo



Les outils de l'analyse des médias s'appliquent aux jeux vidéo, même si ceux-ci n'offrent pas *a priori* un contenu traditionnel tel qu'on le retrouve dans un article de presse, une émission, un film....

L'observation et l'analyse d'un jeu vidéo en éducation aux médias et à l'information s'effectuent principalement à partir de l'activité des joueurs. Ce sont les effets sociaux qui permettent de le questionner.

Pour aller plus loin :

BONVOISIN Daniel, CULOT Martin, GOFFARD Cécile, GEEROMS C. **Éducation aux médias et jeux vidéo. Des ressorts ludiques à l'approche critique.** Bruxelles : Média Animation, 2015, 69p. (Les dossiers de l'éducation aux médias).
https://media-animation.be/IMG/pdf/media_animation_-_education_aux_medias_et_jeux_video_-_web.pdf

Questionnements autour de Chut !

Qui sont les personnages du jeu ? Quels arts pratiquent-ils ?

Qu'est-ce que la liberté d'expression ?

Quand sommes-nous libres de nous exprimer ?

Qui décide de ce qui se dit et de ce qui ne se dit pas ?

Que signifie « s'exprimer » ?

Un président a-t-il plus de liberté d'expression que les autres ?

Pouvons-nous tout dire, à tout le monde ?

L'expression « c'est une blague » excuse-t-elle tous les discours ?

Pouvez-vous donner des exemples de « blagues » qui dissimulent un discours politique grave ?

Que signifie « normaliser » un comportement ?

Comment commencent les dictatures ?

Comment une dictature religieuse maintient-elle son pouvoir ?

Comment une dictature militaire reste-t-elle en place le plus longtemps possible ?

Qu'appelle-t-on une dictature bureaucratique ?

Qu'est-ce que la société du spectacle ?

Comment vous formez-vous une opinion sur des sujets ?

Que sont les fake news ?

Devrions-nous pouvoir faire circuler n'importe quelle information sans la vérifier ?

Comment vérifie-t-on une information ?

Qu'est-ce que la diffamation ?

Est-ce un problème de penser différemment des autres ?

En France, tout le monde a-t-il la même liberté d'expression ?

L'écriture d'un livre, d'une bande dessinée ou d'un manga constitue-t-elle l'expression d'un point de vue ?

Peut-on dire que faire une blague est un acte politique ?

Est-ce qu'inventer des personnages imaginaires, c'est s'exprimer ?

La création d'un jeu vidéo implique-t-elle l'expression d'un point de vue sur le monde ?

Qui décide des éléments composant un jeu vidéo ?

Pouvez-vous donner quelques exemples de jeux vidéo et exprimer ce qu'ils racontent ?

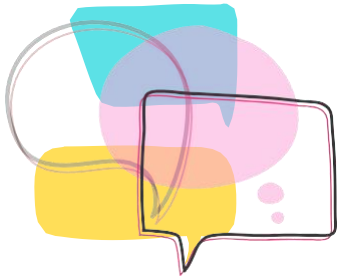
Si l'on peut exprimer de jolies choses avec un jeu, peut-on aussi exprimer des choses horribles ?

Qu'est-ce que la propagande ?

Quelle différence voyez-vous entre l'expression artistique et la publicité ?

art propagande information pluralité discours dictature diversité
liberté d'expression société du spectacle publicité médias opinion
fake news point de vue expression artistique pouvoir

Pistes de discussion : la liberté d'expression



Les médiathécaires ont imaginé quelques scénarios possibles avec les adolescents.

la liberté d'expression peut-elle être absolue ?

Nous comprenons volontiers que la liberté de déplacement ne peut pas être absolue. Nous la protégeons, c'est important. Que dirions-nous en effet si une personne pénétrait dans notre logement sans y être invitée ? Nous dirions probablement que pouvoir circuler est important, mais qu'il faut également des règles et des limites. Certaines personnes se retrouvent d'ailleurs en prison pour la sécurité du reste de la population. Cela veut donc dire que nous avons déjà instauré des limites à la liberté de circulation.

De la même façon, la liberté d'expression ne peut pas être absolue : la liberté des uns s'arrêtent là où commence celle des autres.

Il s'agit parfois d'une question de bon sens.
Jusqu'à quel niveau sonore pouvons-nous mettre notre musique le samedi soir ? Autant que nous voulons, pourvu que cela ne dérange personne. Si cela empêche notre voisin de dormir, de lire, etc., la limite est déjà franchie.

En quoi le fait qu'une personne s'exprime peut-il empiéter sur notre liberté ?

Avec des mots, des phrases, des textes, nous avons un pouvoir : celui de faire beaucoup de mal autour de nous, en insultant, en se moquant, en mentant sur les gens, en répandant de fausses rumeurs. De la même façon, le fait d'ignorer une personne, de faire comme si elle n'existait pas, peut heurter. Cela peut la pousser à se sentir rejetée, à pleurer, à se faire du mal jusqu'à mettre fin à ses jours.

Avec les mots, il est aussi possible de pousser les gens à haïr des groupes de personnes, en disant par exemple qu'ils sont responsables/coupables des mauvaises choses qui arrivent en France. Toutes les dictatures, tous les génocides, toutes les haines commencent par des mots.

Lutter contre la diffamation et les discriminations

S'il est possible de faire autant de mal avec des mots, nous ne pouvons pas les laisser sans contrôle. C'est pourquoi des lois ont été promulguées pour encadrer la liberté d'expression. Nous avons déjà entendu par exemple l'expression « être poursuivi pour diffamation » ? Que signifie-t-elle ? En France, nous n'avons pas le droit de mentir. La justice peut nous emprisonner ou nous obliger à payer une amende pour avoir raconté des mensonges sur quelqu'un car il s'agit de diffamation.

Nous n'avons pas non plus le droit, en France, de dire que telle ou telle race est inférieure aux autres. Tout d'abord, la science est formelle : les êtres humains forment une seule espèce, quelle que soit leur couleur de peau. Nous savons de surcroît que les propos racistes mènent inévitablement à la haine et à des comportements qui peuvent ruiner la vie des gens, parfois jusqu'au crime.

D'autres types de discrimination fonctionnent sur le même mode : sexistes, homophobes, etc. Nous pouvons, devons refuser la banalisation de ces pratiques et les combattre.

On ne peut plus rien dire !

L'État nous censure pour que nous ne fassions pas de mal autour de nous, et réciproquement, l'État censure nos voisins pour qu'ils ne nous fassent pas de mal. En élisant nos dirigeants politiques, nous leur confions le rôle et le pouvoir de protéger tout le monde.

Nous entendons fréquemment : « On ne peut pas dire n'importe quoi en public. » Cela implique que l'on donne à l'État la possibilité de choisir ce qui est permis de dire en France. C'est pour cette raison que nous devons être des citoyens engagés : si une personne voulait abuser de ce pouvoir pour nous empêcher d'exprimer une vérité qui dérange, comme dans notre Histoire ou dans d'autres pays, il faudra se battre pour la liberté d'expression. Rappelons que partout dans le monde, en particulier dans les dictatures, de nombreux journalistes continuent à être assassinés pour ce qu'ils disent ou écrivent dans la presse, pour les recherches qu'ils mènent dans l'exercice de leur métier.

Aux États-Unis, le premier amendement de la Constitution (1791) garantit à chacun le droit de s'exprimer sans craindre d'être censuré. Or, en France, ce droit n'est pas inscrit dans nos textes de lois. En effet, comme *tout ce qui n'est pas interdit est permis,* nous n'avons pas besoin de mentionner la liberté d'expression comme étant autorisée. Selon les pays, les points de vue diffèrent donc sur la liberté d'expression, ce qui la rend parfois difficile à appréhender.

Développer des compétences à la croisée des parcours des élèves

Mettre à distance l'information pour éviter les manipulations	Déterminer les objectifs de l'émetteur d'un document	Adapter la forme et le contenu de sa production en fonction de la situation de communication	Respecter et interroger les règles légales et éthiques de la collecte, la production et la diffusion de l'information	S'engager dans un groupe, coopérer dans le respect des autres, développer des pratiques numériques collaboratives
Découvrir des représentations du monde véhiculées par les médias. Apprendre à distinguer subjectivité et objectivité dans l'étude d'un objet médiatique. Nuancer son point de vue en tenant compte du point de vue des autres. Comprendre la diversité des sentiments d'appartenance civiques, sociaux, culturels, religieux. Comprendre les enjeux de la laïcité. Développer des aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux. Prendre de la distance par rapport à ses propres références. Dépasser les stéréotypes.	S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation et la vie démocratique. Découvrir des représentations du monde véhiculées par les médias. Prendre conscience des enjeux civiques de l'informatique et de l'Internet.	Participer à une production coopérative multimédia en tenant compte des destinataires. Partager et réguler des émotions, des sentiments dans des situations diversifiées : maîtrise des règles de la communication. Pouvoir expliquer ses choix et ses actes.	S'engager dans un projet de création et publication sur papier ou en ligne utile à une communauté d'utilisateurs dans ou hors de l'établissement qui respecte le droit et l'éthique en matière d'information. Pouvoir se référer aux règles de base du droit d'expression et de publication en particulier sur les réseaux. S'initier à la déontologie des journalistes. Distinguer la citation du plagiat. Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter, les appliquer. Prendre conscience des enjeux civiques de l'usage de l'informatique et de l'Internet : responsabilisation à l'égard d'internet. Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique. Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt général.	Se questionner sur les enjeux démocratiques liés à la production participative d'informations et à l'information journalistique. Manifester le respect des autres dans son langage et dans son attitude. Se sentir membre d'une collectivité. Savoir travailler en respectant les règles de la coopération. Savoir participer et prendre sa place dans un groupe. Expliquer le lien entre l'engagement et la responsabilité. Comprendre la relation entre l'engagement des citoyens dans la cité et l'engagement des élèves dans l'établissement. Comprendre que l'aspiration personnelle à la liberté suppose de reconnaître celle d'autrui.

Parcours d'éducation artistique et culturelle

L'objectif du parcours EAC est de donner de la cohérence entre les différentes initiatives du ministère pour réduire les inégalités d'accès à la culture et de pratiques artistiques, notamment auprès des élèves défavorisés.

Parcours Citoyen

Le parours citoyen vise à la construction, par l'élève, d'un jugement moral et civique, à l'acquisition d'un esprit critique et d'une culture de l'engagement dans des projets et actions éducatives à dimension morale et citoyenne.

Parcours Avenir

Le parcours Avenir a pour objectif de présenter le monde professionnel, de développer le sens de l'engagement et de l'initiative, et l'élaboration d'un projet d'orientation scolaire et professionnelle.

La loi relative à la lutte contre la manipulation de l'information, adoptée à l'Assemblée Nationale le 20 novembre 2018, vise à mieux protéger la démocratie contre les diverses formes de diffusion intentionnelle de fausses nouvelles.

CHUT ! UN JEU VIDÉO HÉRAULT CULTURE

Sources

Textes de référence

LOI n° 2013-595 du 8 juillet 2013 d'orientation et de programmation pour la refondation de l'école de la République
https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000027677984&categorieLien=id

Onze mesures pour une grande mobilisation de l'École pour les valeurs de la République (22 janvier 2015)
http://cache.media.education.gouv.fr/file/adapte/04/3/11mesures_LAICITE-jan2015_416043.pdf

Identification des références à l'éducation aux médias et à l'information dans le programme d'enseignement moral et civique de l'école élémentaire et du collège (cycles 2, 3 et 4) entré en vigueur à la rentrée scolaire 2018
https://eduscol.education.fr/cid133693/l-emi-et-le-programme-d-emc.html

Matrice pour une Éducation aux Médias et à l'Information. Cycle 3, cycle 4 et lycée (2016)
https://disciplines.ac-toulouse.fr/documentation/sites/documentation/files/fichiers/matrice-emi-book.pdf

Guide pour la mise en oeuvre du PEAC (mai 2013)
https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Domaines_artistiques/49/9/2013_EAC_guide_bdef_287499.pdf

Charte pour l'éducation artistique et culturelle (juillet 2016)
http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Education-artistique-et-culturelle/Actualites/Charte-pour-l-education-artistique-et-culturelle

Former l'esprit critique des élèves (octobre 2016, mis à jour janvier 2018)
https://eduscol.education.fr/cid107295/former-l-esprit-critique-des-eleves.html

Circulaire du 10 mai 2017 relative au développement d'une politique ambitieuse en matière d'éducation artistique et culturelle, dans tous les temps de la vie des enfants et des adolescents
http://circulaire.legifrance.gouv.fr/pdf/2017/05/cir_42213.pdf

Plan d'éducation aux médias et à l'information du ministère de la Culture (mars 2018)
http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Developpement-culturel/Education-aux-medias

LOI n° 2018-1202 du 22 décembre 2018 relative à la lutte contre la manipulation de l'information
https://www.legifrance.gouv.fr/eli/loi/2018/12/22/2018-1202/jo/texte

Enquêtes /Rapports

Éducation à la citoyenneté à l'école. Politiques, pratiques scolaires et effets sur les élèves.
Paris : CNESCO, avril 2016, 28 p.
http://www.cnesco.fr/wp-content/uploads/2017/04/Citoyennete_Dossier_synthese.pdf

DELESALLE Cécile, DAHAN Chantal, MARQUIÉ Gérard, avec la collaboration de GALLEGO Mirabelle. Jeunes, bibliothèques, numérique et territoires : vers de nouvelles interactions.
Rapport d'étude. Paris : INJEP, 2018, 111 p.
https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68286-jeunes-bibliotheques-numerique-et-territoire-vers-de-nouvelles-interactions.pdf

Éducation aux médias et à l'actualité : comment les élèves s'informent-ils ?
Paris : CNESCO, 21 février 2019, 4 p.
http://www.cnesco.fr/fr/education-aux-medias-et-a-lactualite-comment-les-eleves-sinforment-ils/

Ressources francophones

CLEMI. Le Centre pour l'éducation aux médias et à l'information.
https://www.clemi.fr/

HabiloMedias. Le centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique.
https://habilomedias.ca/

Media Animations
https://media-animation.be/

RSF. Reporters Sans Frontières.
https://rsf.org/

Sites de références

Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse
https://www.education.gouv.fr/

Ministère de la Culture
http://www.culture.gouv.fr/

UNESCO. Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture.
https://fr.unesco.org/

La playlist de Chut !

La playlist de Chut ! a été élaborée par le discothécaire de la médiathèque pierresvives.

https://www.youtube.com/playlist?list=PLwo3US244dgg9VxCx_9J0TBm0ENkaZf09

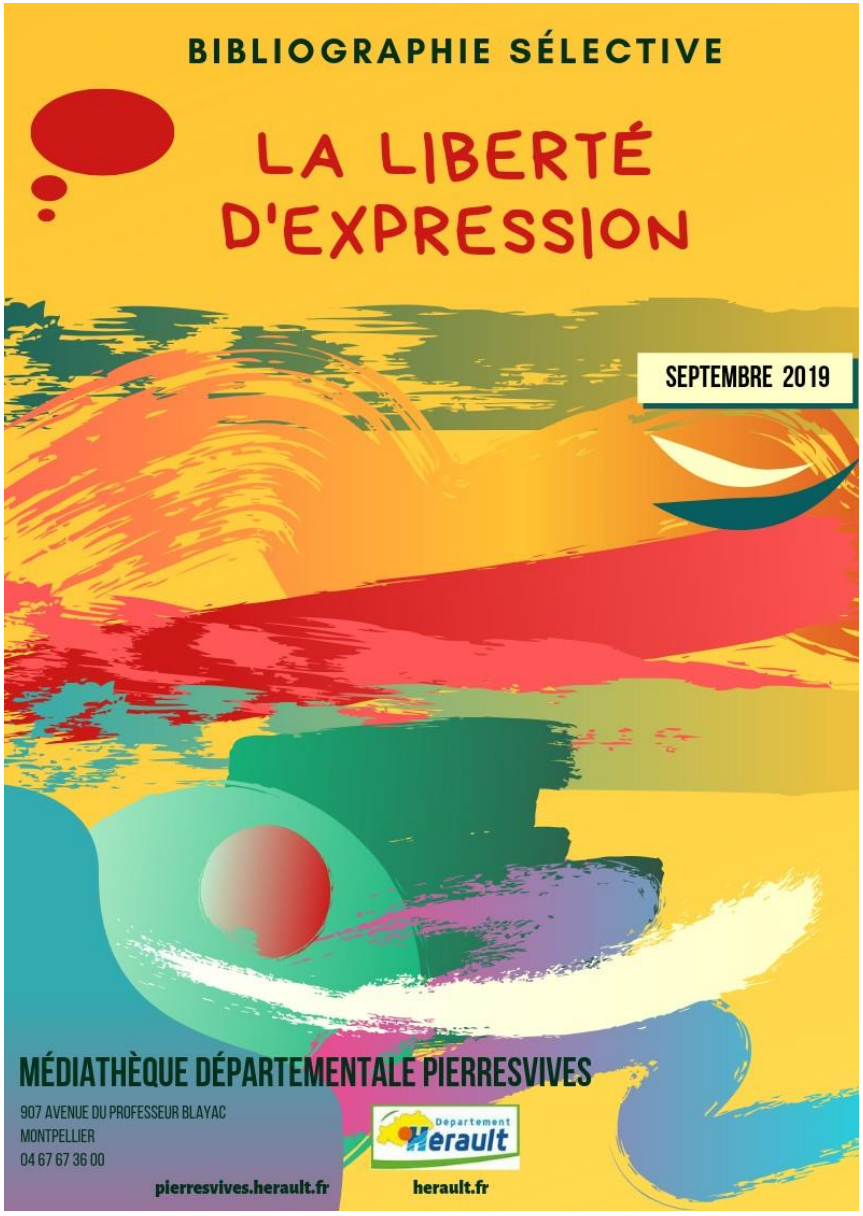
Marseillaise de Gainsbourg
Rouget de Lisle : « La Marseillaise »
Lacrim : « Marabout »
Assassin : « Ecrire contre l'oubli »
IAM : « Dangereux »
Sniper : « La France »
NTM : « On est encore là »
Rohff : « Trop gang »
TLF : « A fond »
Keny Arcana : « Ils ont peur de la liberté »
Psy4 de la rime : « Le zapping »
Saï Saï : « Fuck la censure »

Booba : « Paris c'est loin »
Mac Tyer : « Ouragan »
Soprano : « Ferme les yeux »
Tryo : « Charlie »
Sadik : « Liberté d'expression »
Bantou Abbas : « Liberté d'expression »
Les ambassadeurs de la liberté d'expression : « Le droit de vivre »
FuZion : « Liberté d'expression »
Leader Vocal : « Cri contre le silence »
Anonymous Music : « Requiem for the system »
Fré'k : « Liberté d'expression »

Marc Ogeret : « La chansons de Craonne »
M : « Comme un seul homme »
Damien Saez : « Les anarcitectures »
JP Bullet : « Je suis Charlie »
Les Françoise : « Je m'appelle Charlie »
Grand Corps Malade : « Je suis Charlie »
Oxmo Puccino : « Le vide en soi »
Alpha Blondy : « Journalistes en danger »
Georges Brassens : « Mourir pour des idées »
Cheb Hasni : « Pas de problèmes »



Bibliographie sélective autour de la liberté d'expression



Pour accompagner le travail autour de Chut !, la médiathèque pierresvives met à la disposition des collèges de l'Hérault :

- une bibliographie composée d'une sélection de titres récents (2018 - 2019) à destination des adolescents (cycles 3 et 4) autour de la liberté d'expression : romans, romans graphiques, albums, Bandes dessinées, Contes, documentaires

- une mallette constituée des livres de la sélection pour compléter le prêt du kit de jeu

CONTACTS

Coordination générale

Rachel Nègre
Responsable de l'unité médiation, service transversalité

Direction de la Lecture Publique Départementale
DGA Education Culture Jeunesse Sport Loisirs
Domaine départemental pierresvives
907 rue du Professeur Blayac
34080 MONTPELLIER

04 67 67 36 25
06 49 87 74 15
rnegre@herault.fr

LIENS /PRESSE

Chut ! Un jeu vidéo pour faire taire les dictatures
In : LOKKO, 02.01.2019
https://www.lokko.fr/2019/01/02/chut-un-jeu-video-pour-faire-taire-les-dictatures/

Chut ! Un jeu vidéo qui délie les langues
In : Métropolitain Montpellier, 19.12.2018
https://actu.fr/societe/herault-chut-le-jeu-video-qui-delie-les-langues_23179101.html

La Médiathèque pierresvives, un exemple d'inclusion dans un quartier
In : Bibliothèque(s), n°88/89, 2017, p. 53 à 57
https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68195-88-89-inegalites-territoriales.pdf