

# Le kit Traqueurs d'infox

l'éducation aux médias  
par le jeu



MINISTÈRE  
DE LA CULTURE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



LES  
DÉCLENCHEURS

## Présentation

**Le dispositif Traqueurs d'Infox, invite par le jeu et l'expérimentation collective à instaurer une posture active et attentive dans l'univers des médias et des réseaux.**

Seul-es devant nos écrans, les images, les informations nous traversent à chaque instant, sans hiérarchie, sans ordre.

.....> Comment analyser nos émotions dans ce flux, comment affuter notre regard et comment déjouer les pièges des biais cognitifs, des injonctions et des codes sociaux ?

.....> Pour les éducateur·rices, les animateur·rices, les intervenant·es auprès des jeunes, quelles compétences transmettre aujourd'hui pour aider à mettre du sens dans nos actions, savoir traverser nos bulles idéologiques, développer curiosité et créativité ?

Nous apportons une réponse concrète à ce sujet complexe en proposant un dispositif complet d'apprentissage élaboré durant près de deux ans.

Educateur·rices, psychologues, jeunes, expert·es des médias, chercheur·euses, game designers ont unis leurs compétences autour de l'association [Les Déclencheurs](#) pour réaliser le kit Traqueurs d'Infox.

## 3 objectifs

**Ce kit propose une approche de l'éducation aux médias en trois étapes et trois outils :**

### JOUER

Un temps pour expérimenter collectivement et avec plaisir : Le jeu dispose de vertus inégalables apportant émulation, curiosité, plaisir, attention et intelligence collective. Il fait appel aux qualités les plus variées : rapidité, observation, complicité, logique, connaissances, imagination, concentration, écoute, esprit d'équipe et esprit critique. Il décuple l'efficacité d'une démarche éducative. Un escape game qui se joue partout sans connexion internet.

### COMPRENDRE

Un temps pour prendre du recul et échanger : Cette étape aide à comprendre ce qui s'est joué dans le groupe et pour soi. Les participant·es alternent des activités qui révèlent les savoir-faire, savoir-être et les connaissances déployées au cours du jeu. Au gré des curiosités, de la réflexion, on explore de nouvelles ressources, on rencontre des expert·es dont les vidéos invitent au débat.

### AGIR

Avec la confiance acquise et les bons outils : nous souhaitons, avec ces outils, ouvrir le champ des possibles. Les participant·es deviennent à leur tour passeurs pour partager autour d'eux à travers des jeux, des ressources nouvelles, des activités à animer aisément.

## Composition

A partir d'une simple clé USB les bénéficiaires pourront :

- Animer une séance socle de 2h composée d'un jeu coopératif et de son débriefing complet.
- Disposer de ressources et d'activités d'éducation aux médias pour enrichir leurs séances habituelles.
- Animer de multiples séances grâce aux ateliers pratiques : atelier/jeu, atelier/esprit critique, atelier/vidéo.
- Proposer aux participant·es de prolonger l'expérience en autonomie grâce aux ressources du mini-site dédié : vidéos, jeux, appli, ateliers...



## Formation

Une formation d'une journée complète est indispensable afin :

- que chaque futur·e animateur·rice puisse expérimenter la posture du joueur et bénéficier des conseils d'animation des concepteurs.
- de s'emparer des multiples ressources et de tout le potentiel de l'outil : ce dernier permet d'animer une à dix séances en collectif ou en autonomie.
- de partager les pratiques entre professionnel·les et ajuster au mieux les outils aux besoins, aux contextes d'animation.

