

PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES



THEME 4- S'informer: un regard critique sur les sources et les modes de communication

AXE 1- Les grandes révolutions techniques de l'information

3 jalons à traiter...

Axe 1

Les grandes révolutions techniques de l'information

Jalons

- L'information imprimée : de la diffusion de l'imprimerie à la presse à grand tirage.
- L'information par le son et l'image : radio et télévision au XX^e siècle.
- L'information mondialisée et individualisée : naissance et extension du réseau Internet.



Objectifs de cet axe

- l'évolution des progrès techniques de l'information
- Faire saisir la diversification des médias
- Observer grâce à ces évolutions le renforcement de la place de l'information dans notre quotidien

Etape 1- Répartition des rôles et sélection des informations

- Diviser la classe en 6 groupes (2 groupes A et B par jalons)
- Les groupes A sélectionnent **des innovations techniques majeures dans les communications et des lois ayant favorisé ou limité la diffusion de l'information**
- les groupes B sélectionnent **des événements où les médias se sont illustrés et des exemples (chiffres..) montrant l'extension de l'information.**
 - Pour cela les élèves d'appuieront sur la sitographie jointe et un manuel de 1^{ère} HGGSP
 - Les sets sont ensuite mis en commun et complétés en cas de dates majeures manquantes

2H

Sources pour sélectionner les dates et créer les cartes

- Manuel 1^{ère} HGGSP: 1 par groupe
- Site Ina, La revue des médias, les médias en dates, :
<https://larevuedesmedias.ina.fr/>
 - Pour la presse et l'imprimé:
Chronologie des médias imprimés, livres et journaux depuis 1038
La presse française depuis 1631
 - Pour le son et l'image:
La télévision en France depuis 1853
La radio depuis 1918
 - Pour internet:
Le réseau internet depuis 1957
Les terminaux et les services numériques depuis 1979
- Exposition virtuelle BNF, Presse, à la Une:
<http://expositions.bnf.fr/presse/arret/06.htm>
- Site musée des arts et métiers :
Dossier de l'enseignant - Communication : la transmission de l'information :
<https://www.arts-et-metiers.net/musee/dossier-de-lenseignant-communication-la-transmission-de-linformation>
Collections, communication, Objets phares :
<https://www.arts-et-metiers.net/collections/communication-objets-phares?page=1>

Exemples de dates à sélectionner

INNOVATIONS

- 1811- 1^{ère} presse mécanique
- 1847- 1^{ère} presse à réaction
- 1866- presse rotative Marinoni
- 1885- invention de la linotype
- 1896- la monotype (9000 caractères/l'heure)
- 1904- procédé offset

LEGISLATION

- 1789- article 11 DDHC
- 1881- Loi sur la liberté de la presse et instruction publique
- 1940- Contrôle de la presse et des médias (au Nord par la Propaganda Staffel/Sud par le secrétariat général à l'information)
- 1944 Ordonnances sur la réorganisation de la presse

L'INFORMATION IMPRIMEE: de l'imprimerie à la presse grand tirage

EVENEMENTS

- 1898- Publication de J'accuse
- 1936- Affaire Salengro
- 1941- développement de la presse clandestine: un ex
- Quelques événements d'ampleur suivis par la presse ayant connu une large audience dans l'opinion publique

DIFFUSION-EXTENSION

- 1631- La *Gazette*, 1^{er} hebdomadaire Français
- 1835- AFP
- Création d'un magazine féminin, loisirs au choix
- 1914: à Paris 80 titres, 5,5 M de tirages
- 1983- Développement du groupe Hersant
- 1995- Dernières nouvelles d'Alsace (1^{er} journal sur le Net)/ Libération lance son site internet
- 2002- lancement de 20 minutes: quotidien gratuit
- 2009: Aux EU: disparition de 142 quotidiens

Exemples de dates à sélectionner

INNOVATIONS

- 1794- Télégraphe Chappe
- 1895- invention de la télégraphie sans fil (Marconi)
- 1950- le transistor
- 1962- lancement du satellite Telstar

LEGISLATION

- 1945- nationalisation du secteur radiophonique, qui devient la Radiodiffusion française (RDF), ordonnances
- 1964- Création de l'ORTF
- 1966- Le droit à l'antenne *et garanties concernant la liberté et la qualité de réception*
- 1975- Fin de l'ORTF
- 1982- fin du monopole d'Etat sur la radio

LE SON ET L'IMAGE: radio et télévision

EVENEMENTS

- 1938- La guerre des mondes sur CBS
- 1940- appel du 18 juin du Général de Gaulle BBC
- 1940-1944: guerre des ondes
- 1960- Débat télévisé Nixon-Kennedy
- 1968- Grèves massives à l'ORTF
- 1969- Premiers hommes sur la Lune suivis à la télévision

DIFFUSION-EXTENSION

- 1927: 850000 postes de radio en France, 2M en All et en GB
- 1955: création d'Europe 1, radio périphérique
- 1970- Le nombre de téléviseurs est passé de 1,9 M en 1960 à 11M
- 1980'- Ex de chaîne télé et radio (ex Canal Plus, Skyrock..)
- 1994- L'info en continu sur le câble avec LCI
- 1995: France info sur internet

Exemples de dates à sélectionner

INNOVATIONS

- 1966- Arpanet
- 1983- création d'internet
- 1987- Invention de l'ADSL
- 1989- création du World Wide Web
- 1995- début du format MP3
- 1998- lancement de Google
- 2004 essor du podcasting

LEGISLATION

- Création en France du forum des droits sur internet
- 2002: en France autorisation du réseau Wi-fi grand public

L'INFORMATION MONDIALISEE ET INDIVIDUALISEE: internet

EVENEMENTS

- 1995- Naissance de Yahoo ou autre moteur de recherche
- Création d'un réseau social ex 2004 Facebook
- 2000- éclatement de la bulle internet

DIFFUSION-EXTENSION

- 1995- lancement d'Amazon: la plus grande librairie virtuelle
- 2002-186 M d'internautes Européens (dépassent les EU et le Canada)
- 2006- Google arrive en Chine
- 2018- Facebook 1^{er} réseau social: 2,2MM de membres

Etape 2- Fabrication des cartes de jeu

2H

- En salle informatique, chaque groupe réalise une carte de jeu pour chaque information sélectionnée comprenant:
 - au recto: un titre et une illustration
 - au verso: un titre, la date, une illustration et une explication qui contextualise et montre l'intérêt ou la portée de cette carte par rapport au sujet.
- Il existe des logiciels gratuits d'infographie. Ici, il s'agit d'un logiciel dédié à la fabrication de cartes de jeu: **magic set editor**.
- Les cartes sont imprimées directement ou enregistrées sur le réseau pour une impression ultérieure par l'enseignant.
- Les cartes sont présentées par groupe.



Exemples de cartes réalisées par les élèves



Les grandes révolutions techniques de l'information



MCMLX

1ère retransmission internationale des JO d'été — 1960 ■

Les JO d'été de Rome sont les 1ers JO d'été à être retransmis en direct à la télévision internationale. 83 pays y ont participé, la télévision devient un média de masse.

Les grandes révolutions techniques de l'information



Couronnement de la reine d'Angleterre ■

Le couronnement de la reine Elizabeth II la reine d'Angleterre qui succède à Georges VI, mort 15 mois auparavant est un événement médiatique: 5 pays européens peuvent y assister "comme s'ils y étaient" ce qui marque un jalon essentiel dans l'avènement de la télévision.

Exemples de cartes réalisées par les élèves

Les grandes révolutions techniques de l'information



La bête du Gévaudan, — Juin 1764

Premier fait divers d'ampleur nationale, "La bête du Gévaudan" connue en peu de temps un retentissement national même européen à travers les gazettes, brochures, estampes. Surtout les quinze premiers mois, "La bête du Gévaudan" est un animal à l'origine d'une série d'attaques contre les humains survenues entre le 30 juin 1764 et le 19 juin 1767.

Les grandes révolutions techniques de l'info.



Journal français Le Figaro — 1826

Journal quotidien français fondé en 1826 sous le règne de Charles X. Il est à ce titre le plus ancien quotidien de la presse française encore publié. Journal d'opinion, en 1866 son tirage atteint les 56 000 exemplaires.

Etape 3- Le jeu

➤ Objectif du jeu:

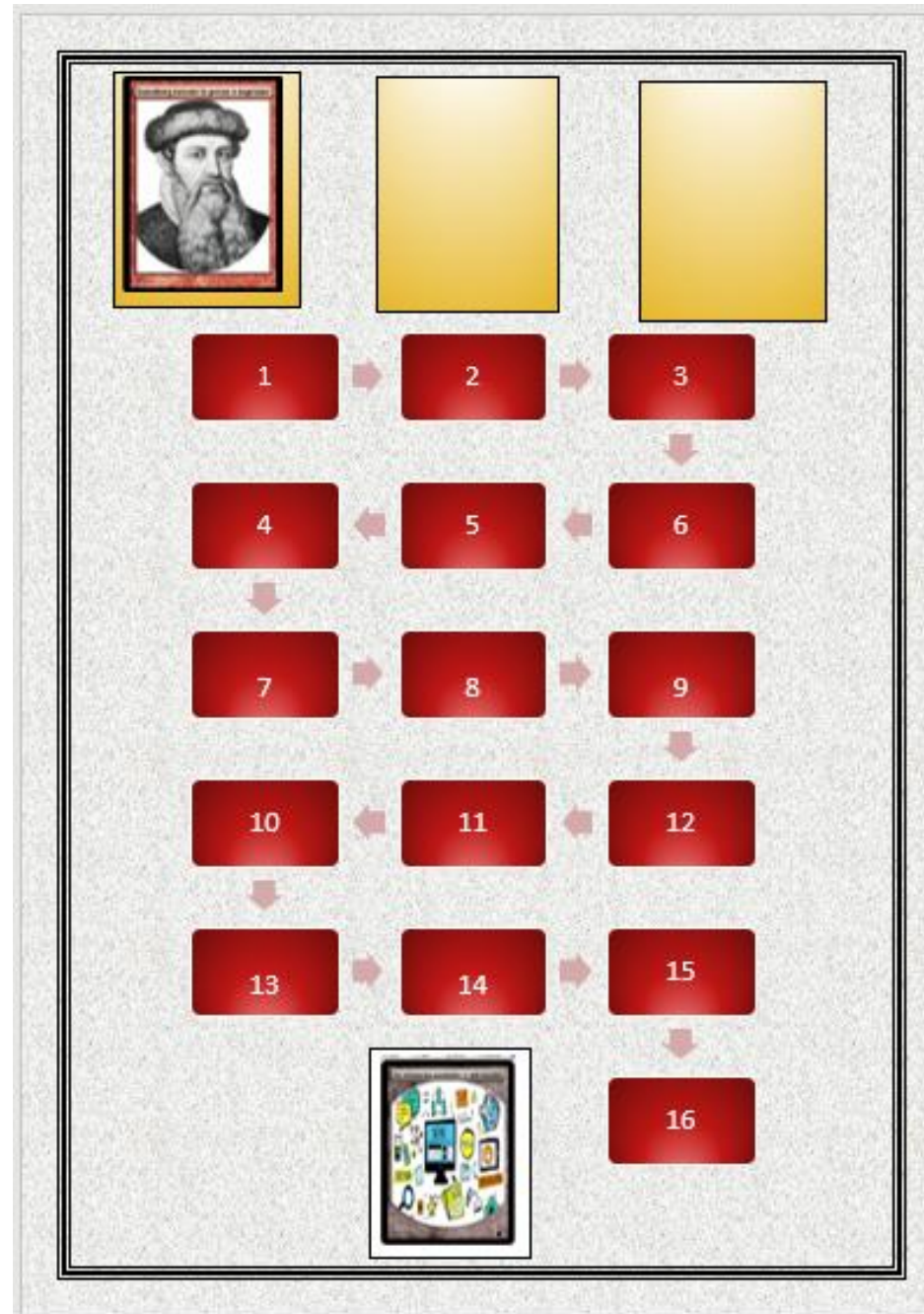
A l'aide des cartes de jeu et de leur mise en relation, vous répondrez au sujet suivant:

En quoi les progrès techniques de l'information ont-ils renforcé la place de celle-ci dans notre quotidien?

1h

➤ Matériel

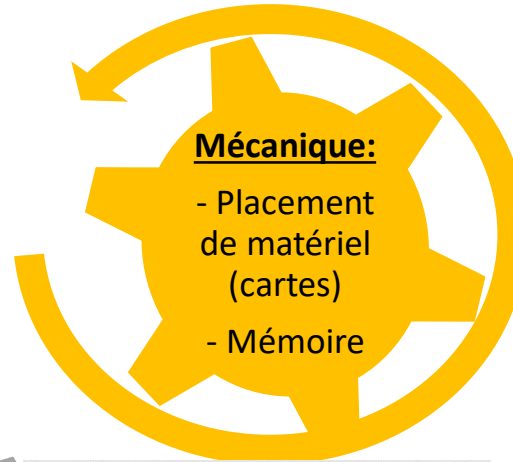
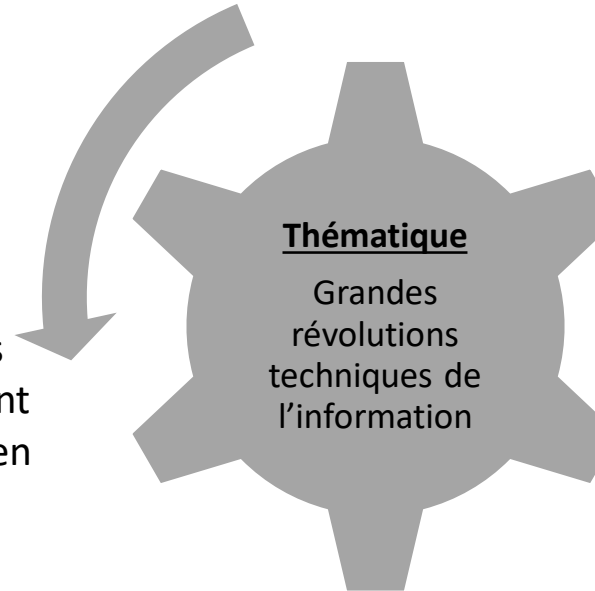
- Les cartes
- Le plateau de jeu
- Un livret de réponses (livret de toutes les cartes)
- Des jetons de bonus (facultatif)



Le jeu « Information » : thématique-Compétences (ou objectifs) et mécanique(s)

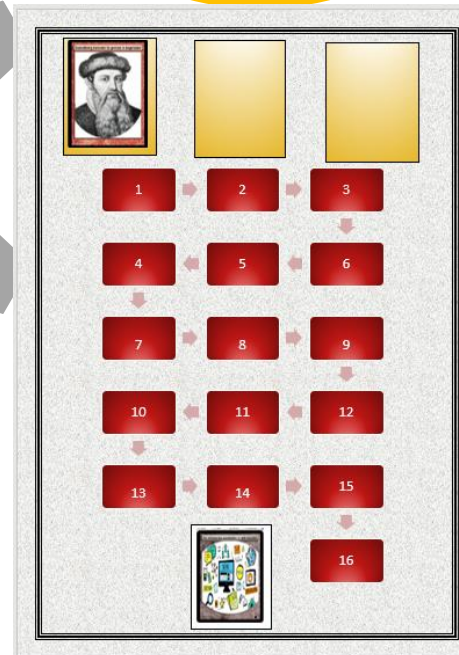
Le principe:

- Un set de cartes représentant chacune un événement est mélangé
- Un nombre identique de cartes est donné à chaque participantE.
- La carte de départ est l'invention de l'imprimerie .
- Il faut ensuite à tour de rôle tenter de se débarrasser de ses cartes en les posant à la suite de la précédente après avoir explicité l'enchaînement ou le lien que l'on faisait et en quoi la carte constitue un « jalon » pour répondre au sujet



On pourra ajouter 2 mécaniques secondaires

- La coopération
- La connexion



La règle du jeu

1) Objectif

Être la première équipe à se débarrasser de toutes ses cartes.

2) Mise en place

-Le jeu se joue en binôme d'au moins 3 équipes.

-Le binôme doit être composé des spécialistes A et B d'un même média.

-Il doit y avoir au moins une équipe de chaque média.

-5 cartes sont distribuées à chaque équipe sur la table, face verso invisible.

-L'équipe capable de donner la date du plus grand nombre de ses cartes commence puis le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. (En cas d'égalité on étend aux cartes du voisin dans le sens des aiguilles d'une montre).

3) Comment se débarrasse t-on de ses cartes?

-Pour poser une carte, il faut être capable de faire le lien avec la carte précédente en expliquant sa carte et en relation avec le sujet.

-Lorsqu'une équipe pose une carte et en donne le lien, l'équipe « spécialiste » du média valide la réponse. (Au cas où la carte posée est une carte du média dont l'équipe est spécialiste, le professeur est appelé pour valider la réponse ou les 2 autres équipes valident la réponse à l'aide des explications de la carte. (Livret fourni)

-Si le lien et l'explication ne sont pas validés, la carte est conservée dans le jeu de l'équipe qui passe son tour.

-Si une équipe ne peut poser aucune de ses cartes, elle peut jeter celle de son choix et en piocher une autre et passe son tour. L'équipe suivante peut alors choisir soit

- De poser une carte de son jeu
- D'échanger la carte jetée contre l'une des siennes (de la poser ou de passer son tour)
- De piocher une nouvelle carte pour en jeter une de sa main (et de passer son tour)

Etape 4- Exploiter le jeu

20
min

- Une fois qu'une équipe s'est débarrassée de toutes ses cartes. L'enseignant prend en photo le plateau de jeu.
- Les différents plateaux de jeu sont alors commentés pour en dégager les différentes logiques

Ici, logique chronologique

On peut pousser l'analyse pour élaborer un plan détaillé répondant au sujet.



Il s'agira ensuite de **rédiger la composition** à partir du plan et intégrant les informations définies par les cartes de jeu pour **évaluer** la maîtrise des connaissances acquises.

Bilan: Le jeu pour.....

S'approprier des connaissances

mémoriser

Apprendre à classer et structurer

Réviser