

PARCOURS D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

*Un partenariat Éducation Nationale, circonscription de Saint Martin d'Hères
– Médiathèque de Saint-Martin-d'Hères*

Parcours destinés aux élèves de CM1/CM2
Année scolaire 2025–2026

1. Introduction : L'EMI, un enjeu de formation citoyenne

Dans un monde saturé d'informations, de médias numériques et de contenus en tous genres, former les citoyens à lire, comprendre, analyser et produire de l'information est devenu un impératif démocratique. L'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI) répond précisément à cet enjeu en dotant les élèves de compétences essentielles pour s'orienter dans l'écosystème médiatique contemporain.

La médiathèque de Saint-Martin-d'Hères, en lien étroit avec l'Éducation Nationale, s'est engagée dans une démarche ambitieuse et structurée : concevoir, expérimenter et déployer des parcours EMI à destination des classes de CM1 et CM2. Cet article présente les fondements de cette démarche, ses acteurs, son calendrier et ses modalités de mise en œuvre.

Qu'est-ce que l'EMI ?

L'Éducation aux Médias et à l'Information est définie comme l'ensemble des compétences permettant à chaque individu d'accéder à l'information, de l'évaluer de manière critique, de la produire et de la partager de façon responsable. L'UNESCO a formulé cinq lois fondatrices de l'EMI, inspirées des cinq lois de la bibliothéconomie de S. R. Ranganathan (1931) :

- L'information et les médias sont au service de l'engagement critique des citoyens et du développement durable — aucun support n'est plus pertinent qu'un autre.
- Chaque citoyen est créateur d'information et de connaissances ; il doit pouvoir s'exprimer et accéder aux savoirs.
- L'information, les connaissances et les messages ne sont pas neutres ; ils peuvent être porteurs de biais et de partis pris.
- Chaque citoyen a le droit de comprendre et d'acquérir de nouvelles informations et de communiquer librement.
- L'EMI ne s'acquiert pas en une seule fois : c'est un processus dynamique, vivant et continu tout au long de la vie.



L'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI) et le Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN) sont deux référentiels complémentaires intégrés dans les programmes de l'Éducation nationale. L'EMI vise à développer l'esprit critique face aux médias et à l'information, tandis que le CRCN structure les compétences numériques en cinq domaines, dont l'un — « *Environnement numérique* » — recoupe directement les objectifs de l'EMI. Les deux dispositifs se rejoignent notamment autour de la recherche d'information, de la vérification des sources et de la compréhension des environnements médiatiques numériques.

PARCOURS EMI DES BIBLIOTHÈQUES DE SAINT MARTIN D'HÈRES
pour atteindre les objectifs du CRCN (nouveau B2i)

PROPOSITION DE PROGRAMMATION DU CADRE DE RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Nom et prénom de l'élève :

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

	C1	C2	C3
1.1. MENER UNE RECHERCHE OU UNE VUEILLE D'INFORMATION			
1. Lire et repérer des informations sur un support numérique.			
1.1. Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche.			
1.2. Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats.			
1.3. Questionner la fiabilité et la pertinence des sources.			
1.2. GÉRER DES DONNÉES			
1. Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur ou la tablette utilisés et les retrouver.			
2. Sauvegarder des fichiers dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser.			
1.3. TRAITER DES DONNÉES			
1. Sélectionner, exploiter et mettre en relation des informations issues de ressources numériques.			
2. Insérer, saisir, et trier des données dans un tableau pour les exploiter.			
2.1. INTERAGIR			
1. Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir.			
2. Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer.			
3. Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne.			
2.2. PARTAGER ET PUBLIER			
1. Publier des contenus en ligne.			
2. Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée.			
3. Modifier les informations attachées à son profil dans un environnement numérique en fonction du contexte d'usage.			
4. Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur.			
5. Identifier l'origine des informations et des contenus partagés.			
2.3. COLLABORER			
1. Utiliser un dispositif d'écriture collaborative.			
2. Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus.			
2.4. S'INSCRIRE DANS LE MONDE NUMÉRIQUE			
1. Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun.			
2. Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles.			

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

	C1	C2	C3
3.1. DÉVELOPPER DES DOCUMENTS TEXTUELS			
1. Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.			
2. Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo.			
3.2. DÉVELOPPER DES DOCUMENTS MULTIMÉDIA			
1. Produire ou numériser une image ou un son.			
2. Produire et enregistrer un document multimédia dans un format adapté.			
3.3. ADAPTER LES DOCUMENTS À LEUR FINALITÉ			
1. Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion.			
2. Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.			
3.4. PROGRAMMER			
1. Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples.			
2. Réaliser un programme simple.			
4.1. SÉCURISER L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE			
1. Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique.			
4.2. PROTÉGER LES DONNÉES PERSONNELLES ET LA VIE PRIVÉE			
1. Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager.			
2. Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles.			
3. Comprendre le concept de « traces » de navigation.			
4. Comprendre comment elles peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes et pourquoi.			
4.3. PROTÉGER LA SANTÉ, LE BIEN-ÊTRE ET L'ENVIRONNEMENT			
1. Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique.			
2. Utiliser des moyens simples pour préserver sa santé en adaptant son environnement numérique et en régulant ses pratiques.			
3. Reconnaître les comportements et contenus qui relèvent du cyber-harcèlement.			
4. Être conscient que l'utilisation des technologies numériques peut avoir un impact sur l'environnement pour adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources.			
5.1. RÉSOUDRE DES PROBLÈMES TECHNIQUES			
1. Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques.			
2. Résoudre des problèmes empêchant l'accès à un service numérique usuel.			
5.2. ÉVOLUER DANS UN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE			
1. Se connecter à un environnement numérique.			
2. Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique.			
3. Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.			

Le cadre de référence des compétences numériques
CRCN

2. Construction des parcours EMI

Le projet de parcours EMI à la médiathèque de Saint-Martin-d'Hères est né d'un partenariat Éducation Nationale – Médiathèque de Saint-Martin-d'Hères

2.1 L'élaboration concertée des parcours (été-automne 2025)

Entre juillet et septembre 2025, trois groupes de travail composés chacun de trois bibliothécaires se sont réunis pour élaborer trois parcours EMI distincts. Cette organisation collégiale a favorisé la diversité des approches et la mutualisation des expertises.

La phase de relecture et d'enrichissement de l'ERUN (Enseignant Référent aux Usages du Numérique) de la circonscription de Saint Martin d'Hères, aux mois de septembre et novembre 2025 a permis d'assurer la cohérence pédagogique des parcours avec les programmes scolaires en vigueur et les pratiques de classe.

2.2 Les principes directeurs des parcours

La conception des parcours a été guidée par un ensemble de principes pédagogiques et pratiques, définis en amont par les équipes :

- s'inscrire dans le cadre des programmes de l'éducation nationale et du CRCN.
- Privilégier une démarche active de la part des élèves pendant les séances, favorisant l'expérimentation et la réflexion plutôt que la réception passive.
- Développer le plaisir de lire.
- Développer l'esprit critique.
- Préserver la dimension plaisir propre à la bibliothèque : les séances EMI intègrent un temps de prêt et de retour de livres.
- Cibler en priorité les élèves de CM2, ou les classes à double niveau CM1/CM2, pour accompagner des élèves à leur entrée au collège.
- Prévoir trois séances de 1h30 en bibliothèque, combinant activités EMI et accès aux collections documentaires.
- Remettre en amont une fiche projet détaillant les objectifs pédagogiques, le déroulé de la séance et les attentes vis-à-vis de l'enseignant, assurant ainsi une préparation commune.
- Impliquer activement les enseignants dans la mise en œuvre des séances



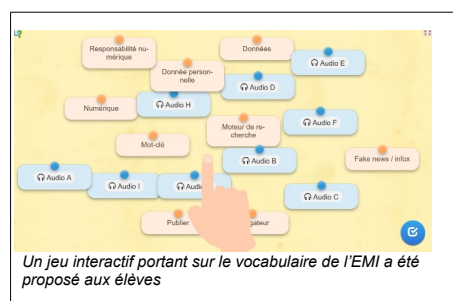
3. Le dispositif en 5 séances : une architecture pédagogique cohérente

Le cœur du projet réside dans un dispositif articulé autour de cinq séances, réparties entre la classe et la médiathèque. Cette architecture pédagogique permet une progression logique des apprentissages, depuis la découverte des concepts jusqu'à la production d'une réalisation collective par les élèves.

Séance 1 — En classe : poser le langage de l'EMI

La première séance se déroule dans la classe, et non à la médiathèque. Elle est co-animée par l'ERUN et l'enseignant. Son objectif principal est de présenter aux élèves le lexique relatif à l'EMI : qu'est-ce qu'une information ? Une source ? Un média ? La vérification d'une information ? Ces notions fondamentales posent le socle sur lequel s'appuieront les séances suivantes.

En intervenant en classe, l'ERUN crée un premier lien entre le quotidien scolaire des élèves et les enjeux de l'EMI, et prépare le terrain pour les visites en médiathèque.



Séances 2, 3 et 4 — En médiathèque : apprendre en faisant

Ces trois séances constituent le cœur du dispositif. Chacune se déroule à la médiathèque et est co-animée par les bibliothécaires et les enseignants. Les élèves sont répartis en petits groupes, constitués en amont par les enseignants, ce qui permet un travail différencié.

Chaque séance allie deux dimensions complémentaires :

- Un temps d'activité EMI : exploration de ressources documentaires, exercices de vérification de l'information, découverte des différents types de médias, ateliers de lecture critique, etc.



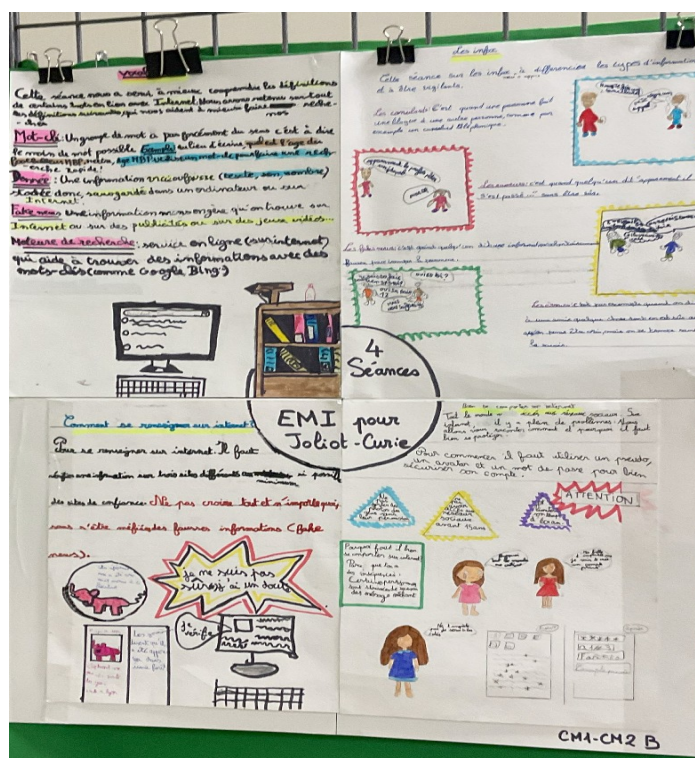
- Un temps de prêt de documents : les élèves choisissent librement des livres et autres supports à emporter, entretenant ainsi leur relation à la médiathèque comme lieu de plaisir et de culture.



La co-animation bibliothécaire/enseignant est une caractéristique essentielle de ce dispositif. Elle permet de croiser les regards et les expertises : les bibliothécaires apportent leur connaissance des ressources documentaires et leur maîtrise de l'environnement de la médiathèque, tandis que les enseignants assurent la continuité pédagogique avec les apprentissages en classe.

Séance 5 — En classe : restituer et créer

La dernière séance se tient à nouveau dans la classe. Elle est animée par l'enseignant et vise à capitaliser sur l'ensemble des apprentissages réalisés. Les élèves produisent collectivement une affiche, support de restitution et de valorisation de leur travail. Cette production finale constitue une trace tangible du parcours accompli et permet aux élèves de s'approprier les enjeux de l'EMI en les communiquant à leur tour. Ces affiches seront exposées dans la bibliothèque de Saint Martin d'Hères durant le mois de juin 2026.



Les outils pédagogiques mobilisés

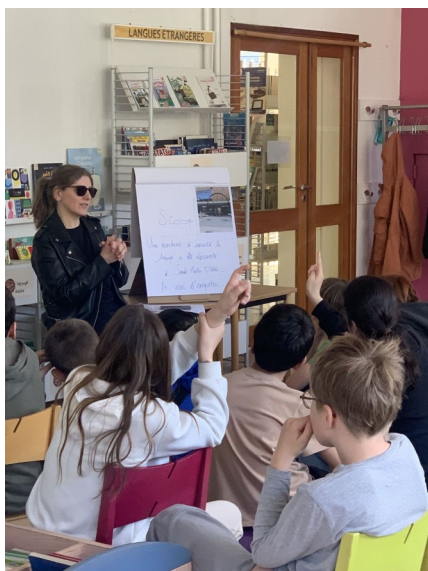
Pour soutenir l'ensemble du dispositif, les bibliothécaires ont élaboré des ressources pédagogiques dédiées :

- Une présentation des parcours par l'ERUN aux enseignants pour assurer une appropriation collective du dispositif.
- La circonscription de Saint Martin d'Hères met à disposition pour chaque classe 12 albums "Oscar et Zoé". Ce sont des albums conçus pour inciter les enfants et les adultes à discuter de citoyenneté numérique et à s'informer sur la sécurité et les bonnes habitudes en ligne. Ils s'adressent aux enfants de 7 à 11 ans. Chaque album aborde un aspect différent tel que le partage de photos ou de vidéos en ligne, les échanges avec un assistant virtuel, la gestion des choix de ce que l'on regarde et l'influence des médias sur la vie quotidienne.
- Des fiches projet remises aux enseignants en amont de chaque séance, précisant les objectifs, le déroulé et les attendus de la co-animation.



Exemple de séance : les élèves enquêtent

Les élèves ont mené une enquête, en effet un passage secret temporel aurait été découvert à Neyrpic. Par groupe, les CM2 doivent interroger les témoins : une youtubeuse, un scientifique et une historienne. Qui dit vrai ?



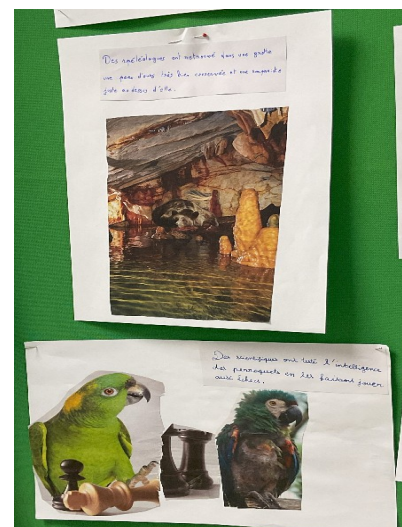
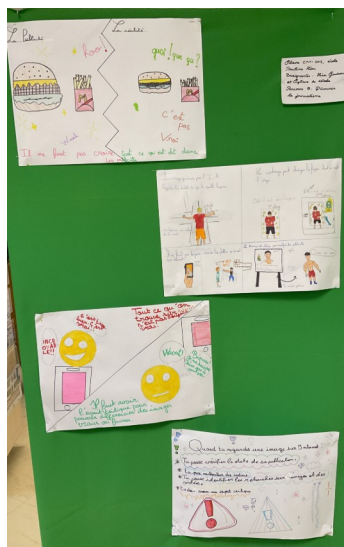
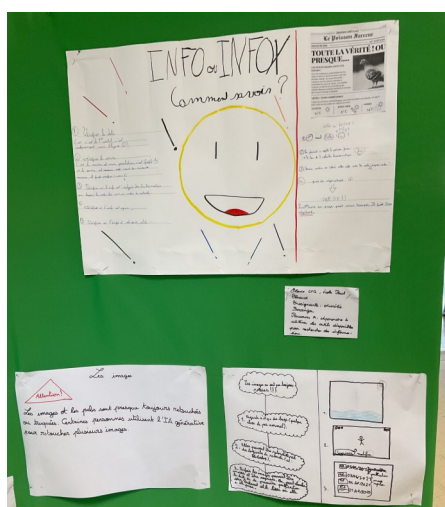
4. Valorisation

4.1 La valorisation des productions élèves

Le dispositif prévoit une valorisation concrète des travaux réalisés par les élèves. Les affiches produites lors de la cinquième séance sont exposées dans les espaces des médiathèques en juin 2026, donnant une visibilité publique aux apprentissages accomplis et renforçant le lien entre les établissements scolaires, leurs familles et la médiathèque.



Cette exposition constitue également un formidable outil de sensibilisation pour tous les usagers de la médiathèque, qui peuvent découvrir les travaux des élèves sur des enjeux aussi essentiels que la vérification de l'information ou la compréhension des médias.



4.2 Un modèle de partenariat

Ce projet EMI illustre un modèle de partenariat entre institutions culturelles et éducatives qui mérite d'être souligné. En associant étroitement les compétences des bibliothécaires, l'engagement des enseignants et l'expertise de l'équipe pédagogique de la circonscription de Saint Martin d'hères, il montre comment des acteurs aux cultures professionnelles différentes peuvent construire ensemble un projet cohérent, ambitieux et ancré dans les besoins réels des élèves.

Ce partenariat repose sur la confiance réciproque, la clarté des rôles de chacun et une vision commune : celle d'une éducation aux médias intégrée, précoce et ancrée dans la réalité quotidienne des jeunes citoyens. Il constitue une réponse concrète et locale aux enjeux globaux de l'ère de l'information.



Conclusion

L'EMI est aujourd'hui une nécessité. Face à la désinformation, aux bulles informationnelles et aux défis de la citoyenneté numérique, former les enfants à devenir des lecteurs et des producteurs d'information responsables est un acte éducatif fondamental. Les parcours EMI déployés dans les bibliothèques de Saint-Martin-d'Hères, en partenariat avec l'Éducation Nationale, incarnent cette ambition avec rigueur et créativité.

En articulant l'ouverture sur ces concepts, la pratique active, la co-animation et la valorisation, ils offrent aux élèves de CM1/CM2 une expérience d'apprentissage riche, ancrée dans leur quotidien et ouverte sur le monde.