



# Journée d'étude EMI – Savoir (s)'informer : méthode scientifique et EMI en bibliothèque

## Compte-rendu d'atelier

La journée d'étude sur l'éducation aux médias et à l'information (EMI) « Savoir (s)'informer : méthode scientifique et EMI en bibliothèque » à Montpellier vendredi 14 novembre 2025 en partenariat avec le Réseau des médiathèques et de la culture scientifique de Montpellier Méditerranée Métropole et le Service du Livre et de la Lecture (ministère de la Culture).

**Programme de la journée :** <https://pro.bpi.fr/savoir-informer-methode-scientifique-et-emi-en-bibliotheque/>

**Titre de l'atelier :** Science ou infox

**Animateur·ice·s :** Guillaume Bagnolini, association Cosciences

**Descriptif de l'atelier :** Présentation du dispositif « Science ou infox » conçu avec Instant Science et le Centre de l'imaginaire scientifique et technique (CIST). Projet financé par la région Occitanie, testé sur son public de destination (collège & lycée) pendant un an. La diffusion auprès des établissements scolaires se poursuivra jusqu'en 2027.

L'objectif est de parler **d'esprit critique et de circulation d'information** avec les jeunes.

Ce dispositif, qui dure trois demi-journées, est composé :

- d'un [escape game](#) « chercher les bonnes infos » (Instant Science)
- d'une conférence animée ([CIST](#))
- d'un quizz et d'un jeu de cartes « [Science ou infox](#) » (Cosciences). Durée : ½ journée

### Déroulé de l'atelier dans les grandes lignes :

Les participants ont testé le jeu de cartes dont la mise en place est relativement complexe (plusieurs types de cartes : rôle, contexte, argument, chacun pourvus de malus ou de bonus, donnent tout son sel à l'activité). Le but du jeu est de construire un argumentaire, sans polémiques (les sujets choisis sont suffisamment farfelus pour les éviter) en ayant recours à des stratégies argumentaires.

Exemple de contexte : le béton est la nourriture du futur.

Rôle : blogueuse, polémiste, etc.

Les arguments sont sourcés, ou pas, ou encore issus d'une parole directe (« ma meilleure amie m'a dit... »)

Chaque joueur endosse un rôle. Chaque rôle déploie son argumentaire face au contexte en fonction des cartes arguments présentes dans son jeu. Elles comprennent quatre niveaux à respecter pour former, de la base au sommet une pyramide argumentaire.

C'est ludique et souvent comique. Une game-designer a travaillé sur le jeu de cartes pour le rendre accessible et graphique.

Le jeu est un prétexte pour servir de support au débat qui suit. Souvent, la discussion part d'une frustration (pourquoi mon argument n'a pas percé dans l'opinion ?) ou d'un sentiment d'injustice (une victoire qui semble usurpée). Le rôle auquel on a été assigné amène à s'interroger (mon rôle a trop de pouvoirs, pourquoi ?).

Le temps du jeu comprend aussi celui de la présentation du jeu.

Le quiz donne des définitions sous forme ludique (« qu'est-ce qu'une information ? ») et un cadre aux élèves sur les enjeux de la circulation de l'information.

Le jeu a aussi été testé dans des médiathèques avec un public familial à partir de 10 ans.

## Des ressources, liens, podcasts à partager ?

<https://www.instantscience.fr/offre/science-ou-infox/>

