



Vérification et confiance dans les sources d'information

#FakeNews #SourceInformation #FactChecking
#Décrypter #DéveloppementCritique #Rechercher

CYCLE 4

DURÉE GLOBALE 1h30

ÂGE 12-16 ANS

MATÉRIEL

- Un ordinateur par groupe
- Un ordinateur et un vidéoprojecteur pour l'animateur
- Le jeu InfoProfiler

EFFECTIFS 6 groupes de 4 enfants

2 animateurs

DESRIPTIF & ENJEUX

Cette séance permet d'appréhender le rapport des jeunes à l'information (intérêt pour les médias, supports utilisés pour s'informer et types d'informations partagées) ainsi que leurs représentations du journalisme (confiance/défiance à l'égard des publications, degré de distinction avec les réseaux sociaux). Cette séance a aussi pour objectif de distinguer le vrai du vraisemblable, car l'intuition peut induire en erreur et amener à croire en une information fausse.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Interroger son rapport à l'information et sa représentation des médias
- Sensibiliser à l'utilité de la vérification des faits en distinguant le vrai du vraisemblable, le fait d'une opinion
- Mettre ses intuitions à l'épreuve du réel
- Expérimenter des outils qui permettent de vérifier les informations

CONNAISSANCES & COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- J'analyse des informations et articles de presse
- Je débats, j'argumente, j'écoute et je respecte celles des autres
- Je suis capable de travailler en collectif
- Je prends la parole, je peux restituer et expliquer mes choix

CONTRIBUTION AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

- Domaine 1 - les langages pour penser et communiquer : s'exprimer à l'oral
- Domaine 2 - les méthodes et outils pour apprendre : rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias / Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer
- Domaine 3 - La formation de la personne et du citoyen : exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

INSCRIPTION DANS NOTRE PROJET ÉDUCATIF

DIVERSITÉ/ÉGALITÉ

Force pour la République, la diversité est une source d'enrichissement individuel et collectif. L'égalité en droit permet son expression et garantit le « vivre ensemble » pacifié en reconnaissant l'autre dans sa singularité.

CITOYENNETÉ

Exercice actif, la citoyenneté, c'est d'abord vouloir prendre les choses en main ! C'est avoir accès à des outils pour acquérir la connaissance, en développer et ainsi pouvoir agir.

SOLIDARITÉ/ENGAGEMENT

Indissociables, la solidarité et l'engagement constituent une alliance représentative d'un contrat collectif qui participe à la construction d'une société plus juste et plus fraternelle. C'est une union autour d'un projet commun.

DÉROULÉ DE SÉANCE

INTRODUCTION DE LA SÉANCE (15MIN)

L'enjeu est ici de favoriser le partage de toutes les pratiques informationnelles et l'expression des représentations des jeunes sur les médias qu'ils utilisent. Pour garantir une expression libre, l'animateur conserve une posture neutre, invite le groupe à réagir, à compléter les prises de parole. Il peut faire ressortir des divergences, mettre en relief des appréciations ou pratiques différentes pour relancer les questionnements.

L'animateur doit aussi catégoriser ces usages car la diversité des supports informationnels peut susciter chez certains jeunes un sentiment de confusion (publication papier, publication web, réseaux sociaux, radio, télévision, chaîne YouTube). À la fin de cette expression libre, l'animateur synthétise les principales catégories de médias énumérées, ainsi que les questionnements ou désaccords soulevés.

CONSIGNES DU JEU LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS (1H05)

Le jeu "InfoProfiler" a été construit par les professionnels de l'éducation de plusieurs fédérations départementales de la Ligue de l'enseignement, dans le cadre du parcours éducatif "Les veilleurs de l'Info". Il vise à permettre aux jeunes de ne pas être des consommateurs passifs de l'information. Dans le cadre de la SPM (Semaine de la Presse et des médias à la maison) une version de ce jeu qui se base sur les fausses informations liées au coronavirus a été éditée en partenariat avec le CLEMI. S'il le souhaite, l'animateur peut également s'appuyer sur cette version du jeu, [disponible sur ce site](#).

Étape 1 : Nos intuitions (10 min)

L'animateur présente l'activité :

« Vous travaillez chez PLUSKVRAI, un site spécialisé dans la transmission de faits divers internationaux. Bien que décrié par vos confrères comme site médiatique futile et donc complètement inutile, vous avez gagné en renommée et en parts de marché grâce à la véracité de vos informations. Tout le monde le reconnaît dans le monde des médias, vous êtes des pros pour traquer les infox. On entend même " Si tu veux vérifier un fait, va sur PLUSKVRAI! Si tu ne vois rien, c'est qu'il n'y a rien ! " L'équipe habituelle du comité de rédaction a envie de former de nouvelles personnes. C'est à vous, aujourd'hui, qu'elle a confié cette mission redoutable de débusquer les fausses infos pour ne publier que les bonnes. À vous de jouer et soyez à la hauteur. L'avenir du site PLUSKVRAI est entre vos mains ! »

Chaque groupe dispose de 2 publications : la première est soit un vrai article de presse, soit un canular. La seconde est un tweet véhiculant une fausse information. L'animateur distribue le matériel : 1 jeu de documents et un questionnaire en respectant la répartition ci-dessous :

- groupe A : documents 1-2
- groupe B : documents 3-4
- groupe C : documents 5-6
- groupe D : documents 7-8
- groupe E : documents 9-10

L'animateur propose à chaque groupe d'échanger pour découvrir de qui relève de l'info ou de l'infox. Le recours aux outils numériques n'est pas autorisé à cette phase du jeu. Chaque groupe remplit le tableau en écrivant sur la première ligne du n° correspondant au document, et en argumentant la décision prise.

Étape 2 : Investigations (35 min)

Passage des documents d'un groupe à l'autre et changement des règles du jeu avec cette fois-ci la possibilité d'utiliser tablettes ou ordinateurs connectés pour effectuer des recherches :

- les documents du groupe A passent au groupe B
- les documents du groupe B passent au groupe C
- les documents du groupe C passent au groupe D
- les documents du groupe D passent au groupe E
- les documents du groupe E passent au groupe A

L'animateur motive les équipes en insistant sur leur mission d'enquêter afin de répondre aux questions suivantes : Qui publie ? La photo est-elle située dans l'espace et dans le temps ? Quelles en sont les sources ? Quelle était l'intention de ceux qui ont publié la fausse information ? Chaque équipe doit, dans un premier temps, recouper le contenu des documents avec les résultats des recherches. L'interprétation des intentions de l'auteur de la publication permet aux jeunes de prendre la mesure des enjeux de la désinformation en termes de falsification du réel et de manipulation de l'opinion.

À l'issue des 20 minutes, chaque groupe précise le résultat de ses recherches en remplissant la mention « Second choix » sur le tableau et en écrivant les arguments et les résultats des recherches qui ont justifié ses choix.

Étape 3 : Synthèse (25 min)

Affichage des documents un à un au fil de la restitution (format A3 ou via un vidéoprojecteur). Pour chaque document, l'animateur donne d'abord la parole aux deux groupes qui ne l'ont pas vu afin qu'ils témoignent d'une première impression.

Puis on demande au groupe ayant traité les documents par « intuition » (1ère règle) de livrer sa décision. Enfin, le groupe ayant investigué plus en profondeur (2ème règle) présente le résultat de ses recherches. Les vraies et fausses informations insolites ou parodiques ne nécessitent aucun approfondissement. Concernant les tweets et la couverture du journal municipal, l'animateur invite les jeunes à exprimer leur hypothèse sur les intentions des personnes ayant publié et la présence possible d'idéologies sous-jacentes.

Pour finir, l'animateur fait la synthèse de ce qui a été dit ou oublié. Il peut alors souligner quelques indices qui pouvaient permettre de trouver les bonnes réponses (mention ou absence de sources, une lecture attentive permet aussi parfois de débusquer une absurdité).

📌 CONCLUSION (10MIN)

Pour conclure la séance, l'animateur peut présenter aux jeunes 5 bons réflexes, les 5 gestes barrières à adopter pour lutter contre les infos :

1. **Vérifier la source d'une information** : d'où provient l'information qui nous arrive ? Par quel canal l'avons-nous trouvé (la télévision ? un journal ? internet...) ? Qui parle ? (un journaliste ? une institution ? tante Yvonne ?)... Tous ces éléments sont essentiels pour connaître la source d'une information et donc sa fiabilité.
2. **Multiplier ses sources** : on peut tous se tromper, les journalistes et autorités aussi. C'est pour cela qu'il est essentiel de multiplier ses sources, de s'assurer qu'une information qu'on a vue, lue ou entendue est également reprise par d'autres journaux ou entités sérieuses.
3. **Vérifier les éléments de publication** : de quand date l'article, y a-t-il beaucoup de fautes d'orthographe dans le corps du texte, sait-on d'où provient la photo ou la vidéo qui illustre l'article, que sait-on de ce site internet ? Que dit la section « à propos » du site... C'est l'ensemble de ces éléments qu'il faut observer lorsqu'une information nous parvient.
4. **Utiliser des sites de fact-checking** : de nombreux sites de fact-checking qui proposent de vérifier infos, vidéos et photos. Parmi les plus connus : Check news du journal libération, les décodeurs du Monde, Google reverse image, YouTube DataViewer d'Amnesty international ou encore le plugin InVID-WeVerify et le blog factuel de l'AFP.
5. **Prendre du recul** : le web nous a poussé à vivre dans l'instantanéité, et aujourd'hui peut être plus qu'auparavant, nous croulons sous les informations. Si la tentation peut être grande lorsqu'on reçoit une information qui nous fait réagir d'y croire, de la commenter ou de la diffuser, il vaut mieux laisser un peu de temps et d'espace à l'information



SUPPORTS NÉCESSAIRES

- [Le jeu InfoProfiler](#) (à télécharger et à imprimer) comprenant :
 - En annexe 2 : un set de 10 articles de presse à analyser
 - En annexe 3 : un set bonus de 10 articles de presse à analyser
 - En annexe 4 : La solution au jeu
 - En annexe 5 : la solution au bonus du jeu
 - En annexe 6 : le Tableau d'analyse
 - En annexe 7 : des outils de vérification des sources
- [La version qui se base sur des infox liées au coronavirus du jeu InfoProfiler](#) comprenant :
 - Un set de 5 informations à analyser
 - La solution au jeu
 - Le tableau d'analyse



POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES LIGUE

- Parcours éducatif "[Les veilleurs de l'info](#)" dans lequel s'inscrit cette fiche et qui développe l'ensemble des connaissances et compétences liées à la lutte contre les Fake News et théorie du complot
- Projet éducatif "[Vacances, Séjours et Loisirs Éducatifs, Classes Découvertes et Formation BAFA/BAFD](#)"

RESSOURCES PARTENAIRES

- l'épisode [Fact checking et lutte contre l'infox](#) de la web-série "Les clés des médias"
- les épisodes [C'est quoi une information](#) et [Qu'est ce qu'une source](#) de la web-série "Les clés des médias"
- les épisodes [Nous sommes tous médias](#) et [Un réseau social ce n'est pas un journal](#) de la web-série "Les clés des médias"
- l'épisode [Info vs intox](#), [Tous producteurs d'info](#) et [Faits vs croyances](#) de la web-série "La collab' de l'info"
- La web-série "[Info ou Intox](#)" et particulièrement et l'épisode [Comment rechercher des images avec Yandex ?](#)
- Les épisodes [Coronavirus une contamination par les objets ?](#), [Coronavirus : vers une pénurie alimentaire ?](#) et [Le coronavirus prédit par les Simpson ?](#) de la web-série "Justin Fox"

**Lu.
mni**

Cette fiche s'appuie sur des ressources de Lumni, l'offre éducative des acteurs de l'audiovisuel public, réalisée en partenariat avec le Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, le Ministère de la Culture, Réseau Canopé, le Clémi et La Ligue de l'enseignement.

Au service du savoir, de la connaissance et de la culture Lumni propose un catalogue de plus de 10 500 contenus pédagogiques gratuits, expertisés et sans publicité, pour les enfants du primaire au lycée et pour les professionnels de l'éducation qu'ils soient enseignants, animateurs, éducateurs ou médiateurs.

