



Discours complotistes vs travail des journalistes

#Raisonnement Conspirationniste #TravailJournalistique #Debiking
#Convaincre #Débattre #Raisonner

CYCLE 4

DURÉE GLOBALE 1h30

ÂGE 12-16 ANS

MATÉRIEL

- Au moins un ordinateur par groupe
- Pour l'animateur : un ordinateur, un vidéo projecteur, des enceintes

EFFECTIFS 6 groupes de 4 enfants

2 animateurs

DESCRIPTIF & ENJEUX

Cette séance est conçue sous la forme d'un jeu de rôle et d'un débat. Elle vise à faire comprendre combien il est difficile d'argumenter sérieusement face à des personnes qui s'autorisent toute sorte de manipulations et ne répondent pas à des règles éthiques de recherche de la vérité. Cette prise de conscience permet de sensibiliser à certains biais cognitifs qui peuvent nous induire en erreur. Nos modes de réflexion jouent un rôle fondamental quand il s'agit de confiance et de croyance. Cette dernière séance est également une excellente occasion de tourner en dérision les théories du complot et leur caractère anxiogène.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Expérimenter le raisonnement conspirationniste, connaître ses failles.
- Réinvestir les connaissances acquises lors des jeux précédents (Le complot des mots et Info Profiler).
- Comprendre que le debunking nécessite plus de temps que l'affirmation d'une théorie sans preuve. De fait, l'équipe des journalistes sera toujours désavantagée.
- Différencier un argumentaire basé sur l'émotion d'un argumentaire basé sur le raisonnement et la logique.

CONNAISSANCES & COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Je suis capable d'élaborer un raisonnement
- Je suis capable de mobiliser des connaissances et compétences acquises pour élaborer un argumentaire
- Je suis capable de travailler en collectif, d'organiser mon travail, de répartir les rôles de façons équitable
- Je suis capable de débattre en collectif, d'expliquer mes arguments, de m'exprimer calmement et de respecter et écouter les autres

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

- Domaine 1 - les langages pour penser et communiquer : s'exprimer à l'oral / comprendre des énoncés oraux / écrire
- Domaine 2 - les méthodes et outils pour apprendre : coopérer et réaliser des projets / 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 : maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres / exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement
- Domaine 5 - Les représentations du monde et l'activité humaine: Raisonner, imaginer, élaborer, produire

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)

Pour démarrer la séance, l'animateur peut commencer par interroger les jeunes :

- selon vous, quelle sont les différences entre les journalistes et les internautes ?
- comment les journalistes retranscrivent l'information ?
- comment les conspirationnistes construisent les théories du complot ?

L'animateur peut terminer ce temps d'échange en rappelant aux jeunes que les journalistes doivent se baser sur des règles éthiques et déontologiques pour rapporter l'information (vérifier les informations pour ne pas raconter n'importe quoi, multiplier ses sources, citer ses sources, rester objectif et neutre...) alors que les conspirationnistes basent leurs discours sur les émotions et manipulent les faits pour qu'ils aillent dans le sens de leur discours.

CONSIGNES DU JEU INFO PROFILER (1H)

Le jeu "Les conspirations radicalement bidons : la battle" 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". Le but de ce jeu est d'aider les jeunes à faire la différence entre un argumentaire construit et raisonné et un argumentaire basé sur l'émotion.

Étape 1 : Recherche d'informations (30 min)

Le groupe est séparé en deux équipes: les conspis et les journalistes. Ils devront travailler et débattre selon des règles différentes.

Avant la préparation du débat, l'animateur présente un à un les biais cognitifs qui pourront s'avérer utiles: inversion de la charge de la preuve, biais de confirmation, négligence de la taille de l'échantillon, etc (voir annexe fiche annexe "Les biais cognitifs").

Autant d'éléments qui rendront la tâche des journalistes difficile, à savoir trouver des arguments solides pour réfuter la théorie défendue par l'autre groupe.

Les conspiris doivent récolter un maximum de « preuves » et d'arguments sur internet. Ils ont le droit de mentir, d'user d'arguments fallacieux et de manipuler des photos. Leur objectif est de construire un millefeuille argumentatif et de persuader les « indécis » (incarnés par les animateurs du jeu) de la vraisemblance de leur théorie.

Les journalistes, quant à eux, doivent anticiper les arguments des comploteurs, récolter un maximum d'arguments afin de les contrer et recourir à des sources fiables et à des raisonnements logiques.

Étape 2 : Le débat (15 min)

Vient ensuite le moment du débat. Chaque groupe doit convaincre nos animateurs indécis. L'équipe conspiris est la première à présenter un argument, que les « journalistes » devront ensuite contrer. L'animateur prend une position neutre. Quand un argument conspirationniste lui fait forte impression, il peut se tourner vers le groupe de journalistes pour leur demander ce qu'ils en pensent. Idem, lorsque les journalistes démontrent très clairement l'invalidité d'un argument des complotistes, il peut se tourner vers eux pour leur demander de réagir. L'animateur doit adopter une posture subtile, il est également modérateur et veille à ce que la parole circule (la mauvaise foi des conspirateurs faisant face à la probable frustration des journalistes!). Le débat s'arrête quand tous les arguments ont été exprimés et débattus de part et d'autre.

Étape 3 : Le débrief (15 min)

Enfin, un temps d'échange permet de tirer un bilan collectif de cette expérience et du parcours global. L'animateur peut, à cette occasion, expliciter plusieurs biais cognitifs utilisés par les jeunes lors du débat (inversion de la charge de la preuve, biais de confirmation, millefeuille argumentatif, paréidolie...).

S'il est souvent drôle, ce débat n'en suscite pas moins une frustration de la part des « journalistes ». Comment peut-on argumenter face à des personnes dont l'objectif de manipulation a pris le dessus sur les preuves sérieuses? À partir du bilan collectif et des ressentis des jeunes, l'animateur peut confirmer le caractère indispensable d'une éthique de l'information quand il s'agit de construire la compréhension du monde qui nous entoure.

CONCLUSION (15MIN)

A la fin de la séance, l'animateur peut interroger le groupe : pourquoi peut-on croire à des théories du complot ? Comment est-ce que ces théories se diffusent ? Qu'est-ce qu'internet a changé quelque chose dans la diffusion et l'adhésion au théorie du complot ?

Pour alimenter ces réflexions, l'animateur peut se rendre sur la plateforme Lumni et diffuser les vidéos [Qui diffuse les théories du complot ?](#) de la web-série "Escape News" [Qu'est-ce que le complotisme ?](#) de la web-série "Decod'actu"



SUPPORTS NÉCESSAIRES

- La fiche annexe "les biais cognitifs" (à télécharger et à imprimer)



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

- La chaîne YouTube de la journaliste Aude Favre "[WTFake](#)"

La plateforme éducative LUMNI et notamment :

- l'épisode [Post-vérité et théories du complot : la vérité en danger sur internet](#) de la web-série "Les clés du numérique "
- l'épisode [Rumeur et théorie du complot](#) de la web-série "La collab' de l'info"
- La web-série [Escape News](#) et notamment les épisodes [Le langage des complotistes](#) et [Les théories du complot à travers l'histoire](#)
- La web-série [La fabrique du mensonge](#)
- La web-série [Les jeunes et l'info](#)

**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.

