

communautaires...)

- des résultats et des offres de contenus qui ne font que conforter et enclaver nos propres comportements sur les réseaux sociaux (bulle d'enfermement algorithmique) ;
- des biais cognitifs qui tendent à faire basculer les indécis dans des croyances irrationnelles; sans compter le recours à la manipulation et l'utilisation d'arguments non pertinents;
- l'instrumentalisation complotiste à des fins de manipulations sectaires ou idéologiques émanant de groupuscules, de pays ou de personnes peu scrupuleux ; voire une possible tendance de certains États à délaisser les journalistes en tant qu'interlocuteurs privilégiés, au profit des interfaces numériques.

Certains y verront une démocratie plus directe, d'autres un mode de communication plus autoritaire.

Pour les publics jeunes, parfois nommés les « digital natives », la massification de l'information et son instantanéité rendent la lecture du réel beaucoup plus complexe. Manipulations en tout genre, biais de négativité et émotions peuvent mettre à mal la construction de l'esprit critique. Ces phénomènes peuvent interférer avec les apprentissages et susciter des visions du monde obscurantistes.

Pour répondre à cette problématique, le parcours Les Veilleurs de l'info inclut des actions pédagogiques et ludiques axées sur la recherche du factuel, à rebours parfois de nos intuitions. De façon globale, les 3 séances proposées permettront de construire une action d'éducation aux médias répondant à des enjeux de citoyenneté en démocratie : avoir conscience que l'on peut parler de tout mais pas n'importe comment, connaître la liberté de la presse, les fondamentaux du métier de journaliste, et les outils de vérification d'une information ; de participation : rechercher une source pour vérifier la véracité des faits mentionnés dans une publication ; de littératie numérique : s'amuser et créer tout en développant l'esprit critique : recherche de l'information, vérification des sources, en particulier sur internet.

Déroulement de l'action

Séance 1 : Journaliste : le jour J

Durée : 2 heures

Contenu :

- Echange sur la fréquence et type d'usage des médias d'information (classement par support) afin que les élèves témoignent de manières dont ils s'informent

- Animation du jeu Info Profiler : Dans ce jeu de rôle, les équipes se voit remettre des documents imprimés. S'agit-il de vrais informations ? De parodies ? de fausses informations ? De tweets manipulateurs ? Les élèves sont invités à s'engager, dans un premier temps sur la foi de leur seule intuition, puis dans un second temps à partir de conclusions élaborées à partir de vérification des faits sur des support numériques (PC, téléphone portable)

- A partir de plusieurs affirmations, débat mouvant sur la représentation du journalisme :

Exemple :

« Les journalistes doivent être objectifs »

« Les journaux sont indépendants »

« On est plus vite informé sur internet »

« Les médias nous cachent des choses »

- Jeu de vignette sur la chaîne de fabrication de l'information au sein d'un organe de presse : Métiers, définitions des métiers, chronologie de de la chaîne éditoriale... des vignettes à apposer sur une table pour reconstituer le processus qui part des faits et évènements jusqu'à leur publication par un organe de presse.

Séance 2 : l'info dans tous les sens

Durée : 2 heures

Contenu

- La conf' : À quoi sert une conférence de rédaction ? Qui y participent ? Comment se déroule-t-elle ? Pour cette simulation, l'animateur invite les participants à se mettre à la place de journalistes travaillant pour un quotidien d'information. Il divise les jeunes en 2 sous-groupes (minimum 6 personnes par groupe, à défaut un seul groupe). Un rédacteur en chef est choisi par les participants au sein de chacun d'eux. Il assurera la bonne répartition des tâches et la régulation des débats. L'animateur met ensuite à disposition 12 informations tirées de l'actualité. 70 % de celles-ci doivent être vraies, les autres doivent sembler l'être. Toutes sont présentées sous la forme d'une brève, c'est-à-dire une courte phrase. Portant sur l'actualité internationale, le sport, la culture, la vie des stars, l'insolite... ces informations peuvent être sérieuses ou anecdotiques.

- Création de la une d'un journal, à partir de 3 titres vérifiés et choisis parmi les informations discutés lors de la conf'

Séance 3 : on nous cache tout on nous dit rien

Durée 2 heures :

- Info Hunter : Serious game en ligne gratuit. Requier des portes informatiques sur lesquels un compte aura préalablement été créé.

La diffusion d'un reportage court est annoncée aux élèves en début de séance. À ce stade, rien ne doit être divulgué concernant la nature de la vidéo qui s'avère, en fait, être un faux reportage (« Cuba, sida : la vérité sous blocus », réalisé par Spicee). Après la projection, un temps d'échange rapide (5 minutes) est mis en place, suivi d'un sondage à main levée basé sur 4 affirmations proposées dans le reportage. L'animateur indique les résultats sur le site qui calcule le pourcentage d'adhésion. Dans un second temps, le film est rediffusé mais la vidéo s'interrompt à 5 reprises en proposant aux jeunes d'assurer eux-mêmes le décryptage de ce qu'ils voient. Une interface, qui prend la forme d'un carnet d'enquête, s'affiche et permet de synthétiser leurs résultats de recherches. Il est également possible d'insérer l'URL de la source ayant permis la vérification, ainsi que la copie d'une image qui illustrera l'investigation. À l'issue de ces 5 temps, la diffusion du film se termine et Info Hunter propose de nouveau aux élèves de répondre aux affirmations du sondage proposées après la première diffusion. Les résultats sont-ils les mêmes ? Le travail d'investigation leur a-t-il fait prendre conscience qu'il s'agissait de fausses informations ?

- Le Complot des mots : Illuminatis, chemtrails, reptiliens... L'objectif de ce jeu est de donner des définitions précises à des termes caractéristiques de la sphère complotiste. Les participants sont divisés en groupes (minimum 3 personnes par groupe). Chacun se voit remettre un jeu de vignettes composé de deux paquets distincts : le premier est constitué de mots, le second de définitions. L'objectif est de faire correspondre les mots et les définitions. Dans un second temps, l'animateur donne les bonnes réponses. Cette activité vise à informer les jeunes sur les théories auxquelles ils sont susceptibles d'être le plus exposés. En fonction de l'âge des participants et des dynamiques de groupe, l'animateur peut décider de sélectionner tout ou partie des vignettes.

séance 4 : les conspirations radicalement bidons

Durée : 2 heures

Les conspirations radicalement bidons : Création en groupe d'un complot parodique réalisé à des fins humoristiques. Cette animation s'amorce avec une annonce scrupuleuse des règles de respect définies par la loi (pas d'incitation à la haine raciale, ni d'apologie des crimes de guerre, etc) ainsi que de pré-requis (non utilisations de prénoms ou de noms).
Première étape : Chaque participant désigne un groupe de coupables en l'écrivant sur un morceau de papier. Le même procédé est reconduit pour désigner une ou des victimes et un mobile. Les morceaux de papier sont ensuite rassemblés pour former trois catégories :

coupables, victimes et mobiles. L'animateur organise ensuite plusieurs tirages au sort pour générer des associations entre les trois items. Ces combinaisons de mots génèrent des bases complotistes, les plus souvent absurdes. En concertation avec le groupe, l'animateur choisit les meilleures associations. Les paramètres à prendre en compte sont liés au potentiel de création d'un récit surréaliste. Des groupes de 5 personnes sont ensuite constitués pour créer un récit conspirationniste. Une seule condition : tenter de justifier leur histoire injustifiable avec conviction ! Un rapporteur désigné au sein de chaque groupe se charge d'écrire l'histoire. L'animateur passe de groupe en groupe pour activer les imaginaires s'ils tombent en panne

La battle ! Animation conçue sous la forme d'un jeu de rôle et d'un débat centré sur l'une des conspirations radicalement bidons créée par les élèves. Elle vise à faire comprendre combien il est difficile d'argumenter sérieusement face à des personnes qui manipulent l'information au profit d'un discours peu soucieux de règles éthiques. Le groupe est séparé en deux équipes : les conspis et les journalistes. Ils devront travailler et débattre selon des règles différentes. Les conspis doivent récolter un maximum de « preuves » et d'arguments sur internet. Ils ont le droit de mentir, d'utiliser d'arguments fallacieux et de manipuler

des photos ou tout simplement de faire appel aux émotions ou à l'indignation. 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. Le groupe des élèves journalistes, quant à lui, doit 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. Vient ensuite le moment du débat (10 minutes maximum). L'animateur prend une position neutre. Le débat s'arrête quand tous les arguments ont été exprimés et débattus de part et d'autre.

Temps d'échange et bilan : Permet de tirer un bilan collectif de cette expérience et du parcours global (10 minutes). 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

Lycées collèges écoles élémentaires écoles maternelles

Classes : De la 5^{ème} à la 1^{ère}

	<p><u>Disciplines ciblée (lien avec les programmes) ou thématiques abordées :</u></p> <p>L'éducation aux médias s'inscrit en transversalité des programmes scolaires.</p> <p><u>Nombre d'élèves par intervention :</u></p> <p>10 à 20 élèves par animation</p>
<p><i>Durée de l'action (hors temps d'installation)</i></p>	8 heures, réparties sur 4 séances de 2 heures
<p><i>Espace/Salle recommandé</i></p> <p><i>Equipement/matériel nécessaire/supports pédagogiques</i></p>	<p>Salle informatique connectée</p> <p>Ordinateurs connectés, écran de projection et paperboard.</p> <p>La Ligue de l'enseignement et l'association Image'In peuvent mettre à disposition du matériel de vidéoprojection (vidéoprojecteur, enceintes)</p>
<p><i>Coût de l'intervention</i></p> <p><i>Participation Ligue</i></p> <p><i>Coût pour l'établissement</i></p>	<p>220 € / séance, soit 880 € par atelier</p> <p>Frais de coordination et de préparation</p> <p>800 euros</p>