



LES VEILLEURS DE L'!NFO

Parcours pédagogique écrit par et pour les fédérations
départementales de la Ligue de l'enseignement

Soutenu
par


**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

la ligue de
l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

PARCOURS

« LES VEILLEURS DE L'INFO »

SYNTHÈSE DU PARCOURS PROPOSÉ

À l'issue du parcours, les jeunes auront :

- découvert les méthodes journalistiques de fabrication et de validation de l'information ;
- développé leurs capacités à débusquer certaines fausses informations grâce à des outils simples ;
- été sensibilisés aux caractéristiques récurrentes propres aux théories complotistes et auront produit des parodies de celles-ci ;
- découvert les biais cognitifs qui conduisent parfois naturellement notre cerveau à privilégier le vraisemblable au vrai, l'irrationnel au rationnel.

Ce parcours est conçu pour laisser à l'animateur la possibilité de sélectionner tout ou partie des fiches proposées, et d'en changer l'ordre en fonction du temps dont il dispose et du projet qu'il souhaite traiter avec les jeunes.

TABLEAU DE SYNTHÈSE DES SÉANCES

Séance 1 Info Profiler

- Sonder la représentation et l'utilisation qu'ont les jeunes des médias.
- Sensibiliser à l'intérêt de la validation des sources.
- Différencier le vrai du vraisemblable.
- Définir la notion d'information journalistique.

Séance 2 La fabrique de l'info

- Approfondir et mettre en débat des questionnements sur la représentation de l'information et des médias.
- Comprendre le fonctionnement d'une rédaction, visualiser la structuration du processus éditorial propre à la création d'un journal d'information.
- Distinguer les faits des opinions.

Séance 3 Le flot de l'info

- Simuler la journée d'un comité de rédaction et s'adapter au flux continu de l'information.
- Débattre collectivement de leur hiérarchisation et de leur traitement en vue de créer la une d'un journal.

Séance 4 Info hunter

- Comprendre et identifier les techniques de manipulations visuelles et narratives.
- Sensibiliser aux discours complotistes (esthétiques, modes argumentatifs, objectifs et idéologies).
- Distinguer les modes argumentatifs complotistes des méthodes journalistiques abordées lors des trois premières séances.

Séance 5 Les conspirations radicalement bidons

- Identifier la rhétorique et les thèmes récurrents propres aux théories conspirationnistes.
- Sensibiliser aux biais cognitifs et à nos intuitions qui, parfois, nous induisent en erreur.
- Contribuer à une « ringardisation » de ce type de format par la création de complots reprenant les codes du genre.

Séance 6 Les conspirations radicalement bidons : la battle !

- Expérimenter le raisonnement conspirationniste, connaître ses failles et ses points forts.
- Sensibiliser au fait qu'une argumentation étayée et vérifiée nécessite plus de temps qu'une affirmation reposant sur une théorie non prouvée.
- Différencier un argumentaire basé sur l'émotion d'un argumentaire basé sur la logique et le raisonnement.

➤ INTRODUCTION DES CHOIX ÉDUCATIFS ET PÉDAGOGIQUES

La multiplication des écrans dans notre quotidien facilite l'accès à l'information, quelle que soit sa nature. L'information est accessible partout et tout le temps. Il est aujourd'hui très difficile de la réguler. Devenue un marché, la diffusion de certains contenus à larges audiences se caractérise par la diversité des méthodes et formats employés : partage massif et rapide d'opinions ou de ressentis en ligne, pétitions et initiatives citoyennes, chaînes vidéo et publications d'images commentées sur les réseaux sociaux, vidéos-témoignages, faux journalisme d'investigation, faits alternatifs, complotisme.

Cette massification de l'information rend plus difficile la distinction entre une information reposant sur des faits vérifiés et une fausse information. Ce nouvel écosystème, qui a pour conséquence de modifier notre rapport à la connaissance, aux faits, à la légitimité des institutions démocratiques, nécessite donc la création d'outils éducatifs adaptés.

Si Internet constitue un formidable outil de connaissance, ces problématiques génèrent aussi, paradoxalement, un renforcement des logiques de défiance (médias, institutions, savoirs enseignés), ainsi qu'une présence renforcée (voire dominante) de croyances irrationnelles et obscurantistes sur les réseaux. Pour tenter de répondre utilement aux enjeux démocratiques soulevés par ce nouveau rapport à l'information, la Ligue de l'enseignement a conçu ce parcours « Les Veilleurs de l'info », à destination des acteurs éducatifs.

Les animations proposées visent ainsi à sensibiliser jeunes et adultes dans un contexte où les fake news et les théories complotistes génèrent un certain nombre de dérives observables :

- une domination de la croyance sur la connaissance dans l'écosystème de l'information en ligne (référencement, nombre de publications, commentaires, forums 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 personnes, de groupuscules ou de pays peu scrupuleux ;
- une possible tendance de certains États à délaissier 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.

Les publics jeunes sont parfois nommés les « digital natives », ce qui met *a priori* en évidence leur utilisation éprouvée, facilitée et maîtrisée des interfaces numériques. Néanmoins, 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 axées sur la recherche du factuel, à rebours parfois de nos intuitions...

De façon globale, les différents modules de ce parcours vous 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 où l'accès à l'information est tel qu'il bouleverse notre rapport aux savoirs (distinction entre connaissances et croyances).

➤ Découvrir

Les séances de ce parcours permettent aux jeunes de découvrir le métier de journaliste et en quoi consiste l'édition d'informations fiables, sourcées et vérifiées. L'occasion pour eux de se questionner sur les réactions diverses que nous pouvons avoir selon les informations que nous lisons quotidiennement.

Débattre

Cette info est-elle vraie ou fausse ? Quelle nouvelle mettre en Une d'un journal ? Comment hiérarchiser l'information ? Chaque séance est une invitation à débattre et argumenter pour construire un rapport aux médias qui ne soit pas simplement axé sur le divertissement, l'émotion ou l'insolite. Les contenus de ces séances visent, en outre, à développer le goût pour une information éthique et respectueuse des faits.

Décrypter

Concernant le décryptage de l'information et des images, les jeunes sont mis en situation de recherche pour vérifier leur véracité. Ils sont également amenés à expérimenter des outils en ligne, à distinguer les caractéristiques récurrentes de vidéos complotistes. La fabrication et la diffusion des fake news permettent aussi de reprendre ce travail sous forme de jeux via la création de parodies.

Et après ?

Des ressources sont proposées, afin d'encourager l'animateur et les participants à poursuivre l'activité au-delà du parcours, dans un cadre à inventer.

UN PARCOURS QUI INTÈGRE LES ENJEUX DU SOCLE COMMUN

« Les langages pour penser et communiquer »

Il permet l'accès au savoir rendant possible l'exercice de l'esprit critique : pour construire ou vérifier le sens de ce qu'il lit, il combine avec pertinence et de façon critique les informations explicites et implicites issues de sa lecture ; l'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée, il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs (décret N° 2015-372).

« Méthodes et outils pour apprendre »

Le socle commun précise les enjeux relatifs à l'éducation aux médias, ainsi qu'aux démarches de recherche et de traitement de l'information. L'élève doit ainsi « connaître des éléments d'histoire de l'écrit et de ses différents supports, comprendre les modes de production et le rôle de l'image, savoir utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet, confronter différentes sources et apprendre à évaluer la validité des contenus ». Les outils éducatifs présentés dans ce parcours permettront de travailler ces enjeux, ainsi que les notions suivantes :

- savoir traiter et comprendre les informations collectées ;
- transposer ces informations au bon format (rédiger un article de presse, réaliser un reportage audio ou vidéo) ;
- savoir utiliser les outils numériques et les TIC (techniques d'information et de communication) ;
- connaître le cadre légal et éthique pour produire et diffuser de l'information ;
- identifier les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et comprendre leurs modes de fonctionnement, de production et de diffusion de l'information.

« Formation de la personne et du citoyen »

Ce troisième domaine du socle commun mentionne la connaissance des grandes déclarations des droits de l'Homme (notamment la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789, la Déclaration universelle des droits de l'homme de 1948). Il comporte aussi de nombreux objectifs relatifs au développement de la réflexion et du discernement, abordés dans le cadre de ce parcours. L'élève doit ainsi « être attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes » ; « fonder et défendre ses jugements en s'appuyant sur sa réflexion et sur sa maîtrise de l'argumentation ». Ce domaine revient également sur la nécessité de « vérifier la validité d'une information ». Se construire en tant que personne et en tant que citoyen, c'est également « distinguer ce qui est objectif et ce qui est subjectif » ; « apprendre à justifier ses choix et à confronter ses propres jugements avec ceux des autres » ; « remettre en cause ses jugements initiaux après un débat argumenté ».



Durée



Descriptif
et enjeux



Objectifs
pédagogiques



Matériel



Déroulement



Ressources

Sommaire

Séance 1: info profiler	6
1. Méli-mélo des médias - Infographie et tableau	9
2. Info Profiler - Fiche pédagogique	12
3. Info Profiler - Articles de presse	14
4. Info Profiler - Solution	34
5. Info Profiler - Grille d'évaluation	36
6. Info Profiler - Ressources complémentaires	38
Séance 2: la fabrique de l'info	39
1. Les Métiers et la Fabrique de l'info - Fiche pédagogique	41
2. Les Métiers de l'info - Personnages, bulles métier et solution	43
3. La Fabrique de l'info - Cartes à placer, schéma et solution	47
4. La Fabrique de l'info - Ressources complémentaires	53
Séance 3: le flot de l'info	54
1. Le Flot de l'info - Fiche pédagogique	56
2. Le Flot de l'info - Vademecum	60
3. Le Flot de l'info - Les brèves	61
4. Le Flot de l'info - La revue de presse	63
5. Le Flot de l'info - Ressources complémentaires	65
Séance 4: info hunter	66
1. Info Hunter - Fiche pédagogique	68
2. Info Hunter - Livret d'enquête	71
3. Info Hunter - Ressources complémentaires	76
Séance 5: les conspirations radicalement bidons	77
1. Les conspirations radicalement bidons - Fiche pédagogique	79
2. Le complot des mots - Jeu de vignettes	82
3. Tableau d'accompagnement à l'écriture des récits	87
4. Les biais cognitifs - Fiche annexe	89
5. Les conspirations radicalement bidons - Ressources complémentaires	91
Séance 6: les conspirations radicalement bidons: la battle!	92
1. Les conspirations radicalement bidons : la battle ! - Ressources complémentaires	94
Ressources en ligne	95

1

INFO PROFILER



2h30



pages
suivantes



La première séance du parcours « Les Veilleurs de l'info » 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).

Ce premier rendez-vous 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.



- Interroger sa représentation des médias
- Sensibiliser à l'utilité de la vérification des faits en distinguant le vrai du vraisemblable
- Mettre ses intuitions à l'épreuve du réel en expérimentant des outils qui permettent de vérifier les informations
- Comprendre la notion d'information journalistique



• Vidéo projecteur avec ordinateur portable.

• Info profiler: salle équipée de postes informatiques ou de supports connectés (tablette, ordinateur, etc. Au minimum un par sous-groupe), 1 jeu complet de documents et un « tableau réponse » par groupe, pâte à fixe, aimants ou système de vidéo projection pour la synthèse.



1/ RECUEIL DES REPRÉSENTATIONS ET ÉCHANGES (35 MINUTES)

L'enjeu est ici de favoriser le partage de toutes les pratiques informationnelles et l'expression des représentations des jeunes sur les médias d'information.

Cet état des lieux permet de mettre en évidence la multiplicité des supports d'information (journal papier, radio, télévision, Internet) et les possibilités de publication qu'ils induisent (presse professionnelle; réseaux sociaux).

L'animateur invite le groupe à réagir, à partir des logos de l'infographie « Méli-mélo des médias » disponible en annexe et sur [le site des Veilleurs de l'info](#).

- Quels sont les logos que vous connaissez ?
- Quels sont les médias que vous consultez et sur lesquels vous vous informez ?
- Quels sont ceux que vous ne connaissez pas ?
- Tout le monde peut-il écrire dans un journal ?
- Sur un réseau social ? Et pourquoi ?
- Pourquoi certains médias sont-ils gratuits et d'autres payants ?
- Certains médias ont-ils une audience régionale ?
- Tous les logos présentés correspondent-ils à des médias dont la vocation première est l'information ?
- La radio musicale NRJ, la chaîne télévisée généraliste M6 ou le journal sportif L'équipe proposent-ils des informations régulières ?

La distribution du tableau imprimé, disponible en annexe et [sur le site des veilleurs de l'info](#), permet de catégoriser de manière plus individuelle les pratiques des participants et de mettre en relief des connaissances et appréciations diversifiées.

... INFO PROFILER

2/ JEU INFO PROFILER (1H35)

Cette activité est importante car elle permet aux jeunes de prendre conscience que l'intuition seule ne suffit pas, et qu'elle nous induit parfois en erreur. Le jeu met ainsi au défi d'enquêter et de décoriquer par eux-mêmes les informations d'une publication. Une fiche pédagogique est disponible en annexe de cette séance pour accompagner pas à pas l'animation de cette activité.

Les participants sont répartis par groupe constitué chacun de trois personnes. Ils vont devoir tout d'abord juger intuitivement si des informations sont vraisemblables ou non, avant de vérifier les faits en ligne par une recherche de validité et d'entrecroisement des sources.

L'animateur présente l'activité aux jeunes en leur confiant le rôle de journalistes, nouvellement recrutés par un site d'informations insolites et anecdotiques (« Pluskvrai », voir présentation de la fiche pédagogique en annexe). Les documents distribués sont très diversifiés : publications de presse, messages et liens extraits des réseaux sociaux, sites parodiques... Chaque groupe dispose d'une feuille sur laquelle il devra préciser ses choix : publier ou ne pas publier... et pourquoi !

Les documents et grilles d'investigation sont disponibles en annexe ainsi que sur [le site des Veilleurs de l'info](#). Chacune des informations présentées sur les documents en annexes relate une information étonnante, au ton drôle, dramatique, scandaleux ou insolite : une information qui peut susciter l'incrédulité ou l'envie d'y croire. Cette sélection vise à privilégier le caractère émotionnel ou divertissant d'une information plutôt que son potentiel caractère informatif. Ces types d'articles sont donc susceptibles d'être largement populaires et partagés sur les réseaux sociaux. Pour la majorité des informations présentées, ne figurent que le titre, la photo et un texte. L'information est délivrée brute, sans publicité ni éléments annexes.

PHASE 1: NOS INTUITIONS (15 MINUTES)

Chaque groupe dispose de deux documents. La règle, à cette étape du jeu, est de ne pas utiliser de supports numériques mais uniquement de discuter et d'échanger pour savoir si, de manière intuitive, ils publieraient ou non ces contenus.

L'animateur déambule d'un groupe à l'autre pour prendre connaissance des échanges. Il n'intervient pas et laisse les consensus se mettre en place.

Quand les membres de chaque groupe sont d'accord, ils remplissent la mention « Avant vérification » sur la feuille qui leur a été remise. Ils précisent également pourquoi ils ont pris cette décision.

PHASE 2: UN PEU PLUS LOIN DANS L'INVESTIGATION (35 MINUTES)

Passage des documents d'un groupe à l'autre et changement des règles du jeu ! (voir fiche pédagogique en annexe)

Chaque groupe dispose d'une tablette ou d'un ordinateur connecté à internet. Chacun des groupes dispose de 35 minutes pour mener son enquête en ligne. L'animateur passe d'un poste à l'autre pour évaluer les dynamiques de recherche. Il veille à ce que les groupes en difficulté ne restent pas sans idées trop longtemps. Il peut, par exemple, leur faire découvrir les sites de recherche d'images inversées (Google Image ou TinEye) qui permettent d'entrer l'URL d'une image pour voir si elle a été utilisée par le passé. Il peut donner des conseils lorsqu'un groupe ne parvient pas à trouver de pistes et lui indiquer les sites spécialisés dans la vérification des sources.

À l'issue des 35 minutes, chaque groupe précise le résultat de ses recherches en remplissant la mention « Après vérification » sur le tableau, et en inscrivant les résultats de leur recherche de source et l'intention possible de l'émetteur quand il s'agit d'une fausse information (manipulation de l'opinion, parodie...).

PHASE 3: RESTITUTION (45 MINUTES)

Pour cette phase de restitution, les documents sont tous affichés ou projetés via un vidéo projecteur.

Chaque groupe a précédemment analysé deux jeux de documents et a dû prendre des décisions selon des règles différentes (intuition puis investigation).

Pour chaque document, on donne d'abord la parole aux autres groupes pour qu'ils livrent leurs premières impressions.

... INFO PROFILER

➤ 3/ QU'EST-CE QU'UNE INFORMATION ? (20 MINUTES)

Pour conclure cette première séance, l'animateur diffuse la vidéo « C'est quoi une information ? », extraite de la série Les clés des médias, en ligne sur [le site du Clemi](#). Au-delà du vrai et du faux et de la vérification des sources évoqués lors de l'animation précédente, cette vidéo permet de mieux comprendre la distinction entre la notion d'information journalistique, l'anecdote, les potins ou encore les rumeurs.

D'une durée de deux minutes, cette vidéo permet aux participants de caractériser l'information comme devant être nouvelle, vérifiée et à même de susciter l'intérêt d'une population car ayant des conséquences potentielles sur celle-ci.

Pour ancrer la compréhension de cette notion, l'animateur propose ensuite un quiz en ligne. Celui-ci est disponible sur [le site des Veilleurs de l'Info](#). Pour chacune des 12 affirmations affichées, les participants doivent décider s'il s'agit d'une information, d'une anecdote ou d'une rumeur.

Le quiz peut être animé de plusieurs façons :

- Collectivement via échanges suivis d'un vote à main levée, puis d'un clic sur la réponse ayant remporté la majorité des suffrages.
- Individuellement ou en petit groupe, avant un temps collectif dédié à la correction des réponses.

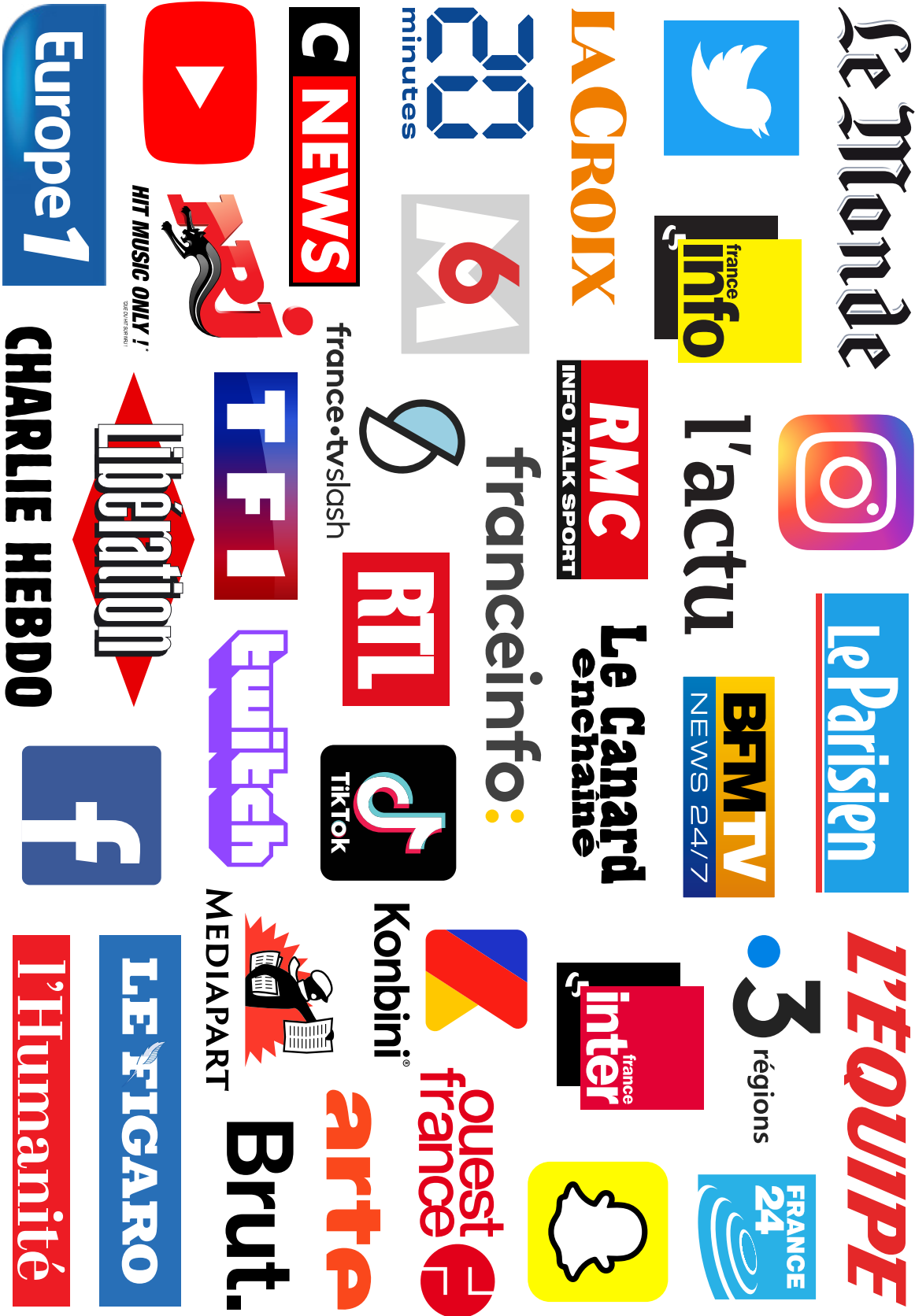
Après chacune des réponses, un indicateur visuel indique si celle-ci est correcte ou non. En fin de partie s'affiche une évaluation du nombre de bonnes réponses enregistrées.

QUIZ « RUMEUR (R), ANECDOTE (A) OU INFORMATION (I) ? »

- Pendant les vacances Tom ira visiter la capitale espagnole : Madrid. (A)
- L'entraîneur du Real Madrid vient d'annoncer sa démission dans un communiqué de presse. (I)

- Il y aurait actuellement des bébés alligators dans les égouts de Paris, ramenés par des touristes américains et jetés dans les toilettes car trop gros pour vivre en appartement. (R)
- Un crocodile du Nil de 80 cm a été retrouvé dans les égouts parisiens en 1984. (I)
- Mon voisin a gagné au loto la semaine dernière. (A)
- En France, le record de gain du loto est de 30 millions d'euros. (I)
- En 2022, l'un des sujets du bac philo était : « La liberté consiste-t-elle à n'obéir à personne ? ». (I)
- Un élève de mon lycée aurait reçu un 20 au bac de philo en rendant une copie blanche. (R)
- Ce soir, Hugo sera chez Oscar pour jouer à *League Of Legend*. (A).
- Hugo sera dimanche à l'AccorHotels Arena de Paris-Bercy pour jouer la finale mondiale de League of Legend en équipe. (I)
- Les hamburgers de McDonald's contiendraient des produits anti-vomitifs. (R)
- Selon l'IFOP, en France, la moitié des 18-35 ans vont au moins une fois par mois chez McDonald's. (I)

	SÉANCE 1	INFO PROFILER
	ANNEXE 1	LE MÉLI-MÉLO DES MÉDIAS Infographie





SÉANCE 1

INFO PROFILER

ANNEXE 1

... LE MÉLI-MÉLO DES MÉDIAS
Tableau 1/2

#	USAGE			FORMAT				JE PEUX PUBLIER ?		GRATUITÉ	
	JE CONNAIS	JE CONSULTE	JE M'INFORME	JOURNAL PAPIER	RADIO	TV	INTERNET	OUI	NON	OUI	NON





















SÉANCE 1

INFO PROFILER

ANNEXE 1

... LE MÉLI-MÉLO DES MÉDIAS
Tableau 2/2

#	USAGE			FORMAT				JE PEUX PUBLIER ?		GRATUITÉ	
	JE CONNAIS	JE CONSULTE	JE M'INFORME	JOURNAL PAPIER	RADIO	TV	INTERNET	OUI	NON	OUI	NON
 france.tv slash											
											
											
 Konbini											
											
											
											
 RFJ HIT MUSIC ONLY!											
											
											
 MEDIAPART											
											
											
											
											
											
											
											

	SÉANCE 1	INFO PROFILER
	ANNEXE 2	... JEU INFO PROFILER Fiche pédagogique

DISPOSITIF

Un animateur

EFFECTIF

Idéal pour cinq groupes (trois personnes et deux documents par groupe)

En fonction des effectifs et du temps disponible pour la séquence, il est possible de compléter le jeu de documents composé de 20 articles accessibles en annexe.

MATÉRIEL

Jeux de documents imprimés (un jeu de documents + une grille d'investigation par groupe)

PHASE INVESTIGATION

Postes informatiques connectés/utilisation de Google image et/ou TinEye

POUR L'ÉTAPE DE SYNTHÈSE EN FIN D'ANIMATION

Vidéoprojecteur ou pâte à fixe et aimant si accrochage des supports imprimés

DURÉE

1h35

OBJECTIFS

- Prendre conscience qu'il peut être difficile de faire le tri quand on sort l'information de son contexte, et qu'il n'est pas suffisant de se fier à la vraisemblance d'un article pour vérifier s'il est vrai.
- Repérer les éléments qui ne devraient pas apparaître dans un article de presse.
- Acquérir des réflexes de vérification, recouper l'information avec différentes sources depuis un moteur de recherche.
- Comprendre qu'une image n'est pas une preuve en soi et qu'elle peut être soumise à des manipulations.
- Apprendre à se servir des outils de recherche inversée d'images.

- Sensibiliser aux différentes façons dont une image ou une photographie peut être transformée à des fins de mal-information.

À DEMANDER AUX PARTICIPANTS

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! »

Phase 1: Nos intuitions (15 minutes)

Distribuer 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

Possibilité de constituer ainsi jusqu'à 10 groupes de deux personnes pour exploiter l'intégralité des 20 documents disponibles. Possibilité également de générer des groupes de trois personnes dépositaires de trois documents chacun.



	SÉANCE 1	INFO PROFILER
	ANNEXE 2	... JEU INFO PROFILER Fiche pédagogique

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

Phase 2 : Investigations (35 minutes)

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 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 ?

Pour certains documents, l'utilisation de moteurs de recherche d'images inversées pourra s'avérer utile aux investigations. L'animateur devra avoir expérimenté préalablement les outils Google Image et TinEye pour dévoiler leur fonctionnement et inviter les jeunes à l'utiliser à leur tour.

D'autres équipes pourront trouver des résultats sur les sites officiels des organes de presse, notamment les rubriques de vérification de faits.

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 35 minutes, chaque groupe précise le résultat de ses recherches en remplissant la mention « Après vérification » sur le tableau et en écrivant les arguments et les résultats des recherches qui ont justifié ses choix.

Phase 3 : Synthèse (45 minutes)

- Affichage des documents un à un au fil de la restitution (privilégier le vidéoprojecteur au format A3).

Pour chaque document, l'animateur donne d'abord rapidement la parole aux 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 (« avant vérification ») de livrer sa décision.

Enfin, le groupe ayant investigué plus en profondeur (« après vérification ») présente le résultat de ses recherches. Les informations parodiques ne nécessitent pas un approfondissement important. Elles permettent de souligner le caractère exclusivement humoristique de certains sites. Discréditées en tant qu'information par l'investigation et la révélation des sources, ces documents peuvent néanmoins donner lieu à des échanges (« Quels sont les éléments vous ayant fait penser que cette publication était vraisemblable ou non ? »). Concernant les fausses informations, l'animateur invite les jeunes à exprimer leur hypothèse sur les intentions des personnes les ayant publiés 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). Ces éléments ont également pour objet d'introduire la séance suivante.



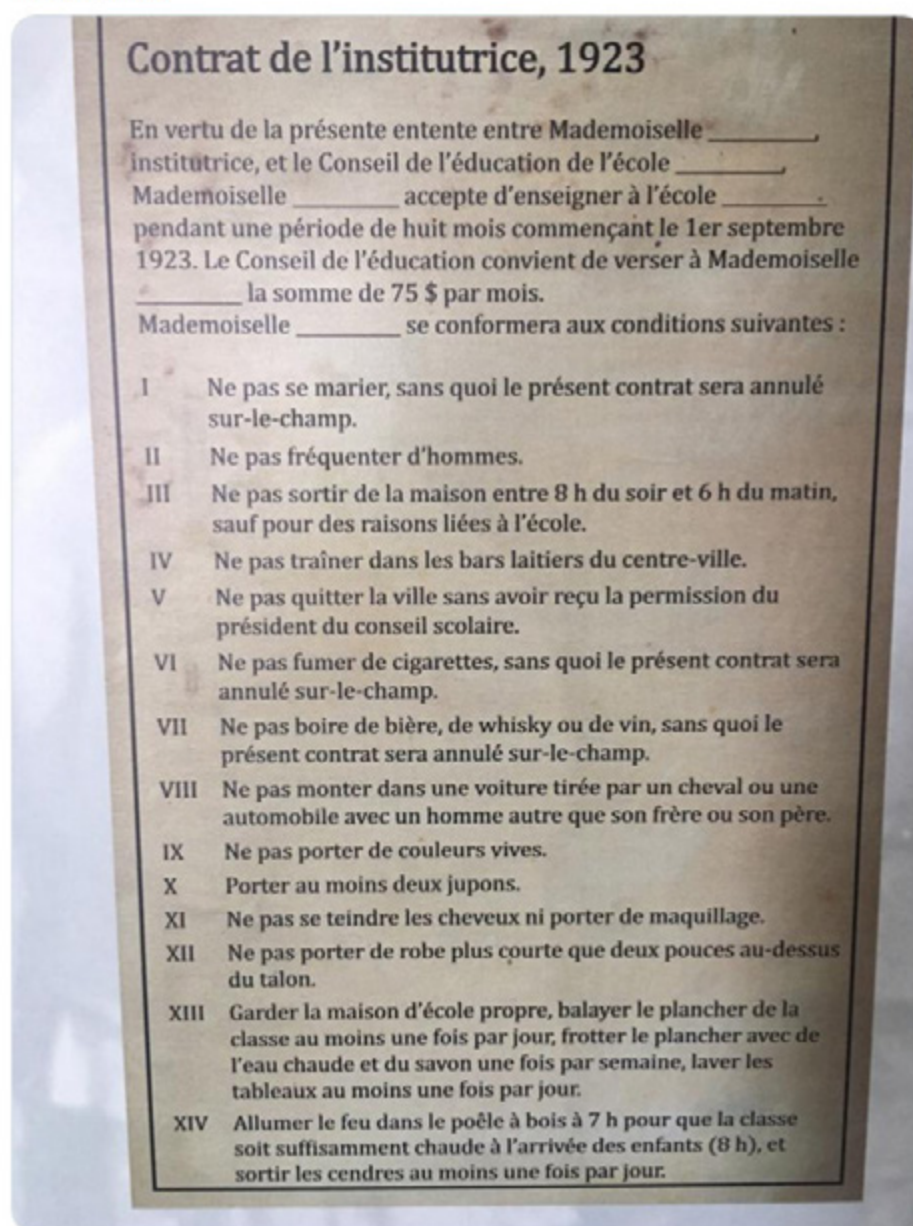
1

← Tweet




C'était mieux avant illustré par le contrat d'une institutrice en 1923 #eduinov #education destinenseignante.ca

[Translate Tweet](#)



[Image de contrat de l'institutrice](#)

6:13 PM · May 23, 2017

	SÉANCE 1	INFO PROFILER
	ANNEXE 3	... JEU INFO PROFILER Articles de presse

2

← Discussion




[Redacted name]
[Redacted bio]



Photo de Proxima du Centaure, l'étoile la plus proche du Soleil, située à 4,2 année-lumière de nous. Elle a été prise par le JWST. Ce niveau de détails... Un nouveau monde se dévoile jour après jour.



5:33 PM · 31 juil. 2022

	SÉANCE 1	INFO PROFILER
	ANNEXE 3	... JEU INFO PROFILER Articles de presse

3

← Tweet



À 89 ans, il participait à son premier marathon. Aujourd'hui, il a 109 ans, et il court toujours. Voici l'histoire de Fauja Singh.

[Translate Tweet](#)



À 109 ans, Fauja Singh court toujours

8:23 AM · Oct 26, 2020



4

Un homme a retenu sa respiration pendant 24 minutes et 33 secondes : record battu !

Un homme a battu son propre record après avoir réussi à retenir son souffle sous l'eau pendant plus de 24 minutes.


Le Croate Budimir Buda Šobat était déjà le détenteur du record du monde Guinness : 24 minutes et 11 secondes. Mais il s'est dit un jour qu'il pouvait battre tout le monde, même lui ! Alors il est retourné ne pas respirer dans l'eau pour, cette fois-ci, 24 minutes et 33 secondes comme l'explique le [National Post](#).



Il a réalisé cet exploit devant des médias et des fans qui ont pu le voir se préparer à la plongée en augmentant les niveaux d'oxygène dans son corps en hyperventilant **avec de l'oxygène pur** quelques instants avant de plonger. Grâce à l'inhalation de cet oxygène pur, Šobat peut retenir son souffle pendant plus du double du record du monde actuel d'apnée statique, qui n'utilise pas d'oxygène supplémentaire au préalable. Une petite triche peut-être qui change un peu les résultats.

Au fil des **années de préparation**, il explique au [DailyMail](#) avoir entraîné son corps à pomper l'oxygène plus lentement et s'être adapté aux spasmes musculaires involontaires qui se produisent autour de **la barre des 18 minutes**. Il explique également être inspiré par sa fille qui souffre de paralysie cérébrale, d'autisme et d'épilepsie.

Plus tôt cette année, [Stig Severinsen, du Danemark](#), a **établi le record du monde de la plus longue nage sous-marine d'un seul souffle**.

	SÉANCE 1	INFO PROFILER
	ANNEXE 3	... JEU INFO PROFILER Articles de presse

5 ← Tweet



Toulouse: il se fait abattre de 46 balles dans le corps pour avoir demandé un « pain au chocolat »



5:10 PM · 24 nov. 2021



6



[Nom de l'utilisateur]



🇺🇸 FOCUS: Cette étudiante américaine a appris sa grossesse 15 minutes seulement avant d'accoucher ! En effet, alors qu'elle pensait avoir de fortes crampes menstruelles, Kayla Nicole Simpson, étudiante à l'université de l'Indiana, aux États-Unis, était en réalité en train d'accoucher. Elle s'est rendue à l'hôpital dans l'espoir de se faire enlever l'appendice, mais est repartie avec un nouveau-né à la place, c'était le 7 novembre 2021.

Selon toute vraisemblance, Kayla semble avoir été victime de ce que l'on appelle une « grossesse cryptique ». Aussi connue sous le nom de « grossesse furtive », il s'agit d'une grossesse découverte au-delà de la vingtième semaine. Selon la National Library of Medicine, ce phénomène très rare touche une future maman sur 2500. Peut-être plus surprenant encore, Kayla a expliqué qu'elle n'avait aucune bosse et ses règles régulières tout au long de sa grossesse, et que rien ne laissait présager qu'elle était enceinte. (Via demotvateur.fr)





7 Sur l'île de Saint-Martin, des atterrissages à couper le souffle !

C'est l'un des aéroports les plus impressionnants de la planète. Sur la partie néerlandaise de l'île de Saint-Martin, dans les Caraïbes, la piste d'atterrissage de « Princess Juliana » n'est située qu'à une vingtaine de mètres de la mer. Conséquence, les avions semblent frôler les nombreux badauds qui se pressent ici chaque jour.



Des Boeing et des Airbus se posent chaque jour sur la piste de l'aéroport Princess Juliana, à Saint-Martin.

« *It's Crazy !* » Cette touriste américaine n'en revient toujours pas. En vacances à Saint-Martin en cette semaine de Thanksgiving (1), elle ne voulait pas rater l'une des principales attractions de l'île caribéenne : son aéroport international. Ici se posent chaque jour des dizaines d'avions de toute taille, du bimoteur au jet privé en passant par des gros-porteurs. Tous les commandants de bord connaissent le frisson de leur premier atterrissage à « Princess-Juliana ». Située sur la partie néerlandaise du territoire que se partage aussi la France (2), la piste ne se trouve qu'à 20 mètres de la mer. Lorsque les appareils s'apprêtent à se poser, notamment des Airbus [Air France](#), les nombreux badauds qui se pressent sur la plage de Maho beach crient ou applaudissent en fonction... de leur courage. Un spectacle impressionnant renforcé par le bruit des réacteurs, comme celui du Boeing d'American Airlines que nous avons pu voir atterrir ce mercredi après-midi.



8



International 22/12/2020 09:58

En Floride, des pluies d'iguanes sont à craindre à Noël

Des météorologistes alertent les habitants de Floride sur le froid à venir pour Noël qui pourrait provoquer des pluies d'iguanes congelés.

Par Alix Coutures avec AFP



JARED C. TILTON/GETTY IMAGES/AFP

INSOLITE - Connue pour son climat chaud et humide, la Floride s'attend pourtant à connaître un Noël particulièrement froid qui pourrait même être ponctué de chutes d'iguanes, ces reptiles de l'Amérique tropicale. C'est en tout cas ce qu'ont annoncé sur [les réseaux sociaux](#) plusieurs [météorologistes](#) américains.

"Des températures très froides sont attendues pour Noël, entre 0 et 4°C, avec de possibles chutes d'iguanes. Faites attention et restez au chaud!" ont mis en garde lundi 21 décembre les services météorologiques de Miami et du sud de la Floride sur Twitter.

Les habitants du "Sunshine State" devront donc troquer leurs tongs et shorts, pour un accoutrement plus chaud tout en scrutant le ciel pour ne pas se prendre un lézard congelé sur la tête.

Quand la température chute sous les 4°C, les iguanes qui ont le sang froid peuvent rester immobiles et ainsi tomber des arbres, expliquent les météorologues.



9



Yveline...
2023-02-01 10:00



Mère Haïtienne protégeant son fils d'un policier de République Dominicaine.
Photographie incroyable !! Une lionne protégeant son lionceau.
L amour d une mère





10

← Tweet



Ukrainienne avec AK47 dans son sac attendant les troupes russes, reprend sereinement le bus pour retourner chez l'esthéticienne. Des ongles fantastiques !

[#terzaguerramondiale](#)

[#Ucraina](#)



4:28 PM · 12 févr. 2022



11

1 min de lecture

Espace : bientôt un réseau WiFi sur la Lune ?

VU DANS LA PRESSE - La NASA a indiqué que le projet d'un réseau WiFi lunaire est étudié. Celui-ci viserait à faire avancer le programme Artemis mais aussi à garantir un accès à Internet à tous les Américains.



Nicolas Barreiro

publié le 18/10/2021 à 21:12



Dans le cadre du programme Artemis et pour aider certains zones des États-Unis où l'accès à Internet reste compliqué, **la NASA envisage de créer un réseau WiFi sur la Lune**. Cette idée est actuellement en cours d'étude mais elle pourrait être une avancée de poids pour les prochaines missions lunaires.

"Cela représentait une excellente occasion de développer des solutions aux défis auxquels nous sommes confrontés en envoyant des astronautes sur la Lune dans le cadre du **projet Artemis**, tout en abordant un problème sociétal croissant dans nos villes", assure Mary Lobo, directrice de l'incubation technologique et de l'innovation au Glenn Research Center de la NASA, relayée par **Bussiness Insider**."

Les résultats de cette étude pourraient se révéler d'une grande importance en sachant que "l'équipage, **les rovers**, les instruments scientifiques et les équipements d'exploitation minière auront **besoin de liaisons de communication fiables vers un camp de base lunaire/Artemis** et finalement vers la Terre", précise le responsable du Compass Lab au centre de recherche Glenn, Steve Oleson.



12

Job de rêve : 100 000 dollars par an pour devenir goûteur professionnel de bonbons

Publié le 12/08/2022 par [Lisa Coll](#)

Candy Funhouse promet une "assurance dentaire intégrale" pour l'heureux-se élu-e.



Goûter plus de 3 500 bonbons par mois pour un salaire annuel de 100 000 dollars canadiens (77 000 euros), le tout depuis son canapé. Voilà une offre d'emploi alléchante publiée par Candy Funhouse, une boutique canadienne de friandises en ligne, qui recherche son nouveau "directeur général des confiseries". Le rôle consiste "à mener la politique de confiserie 'Funhouse'" et à aiguiller les "trois 'bonbonlogues'" déjà présents.

"Au début de l'année dernière, nous étions à la recherche de bonbonlogues, nos goûteurs de saveurs originales, a indiqué Vanessa Janakjevski-Rebello, porte-parole de Candy Funhouse à l'AFP. Nous cherchons maintenant notre directeur général des confiseries, qui guidera nos bonbonlogues tout en douceur !"

Il incombera à l'heureux élu de nombreuses responsabilités, comme l'approbation de nouveaux produits à l'aide du "label DGC (directeur général des confiseries)", l'organisation de "réunions du conseil des confiseries" ou encore le rôle de "goûteur en chef". Sans oublier la prise en charge de "tout ce qui est amusant" dans l'entreprise.

L'offre est ouverte à toute personne vivant en Amérique du Nord et ayant 5 ans ou plus. Il faut, bien évidemment, avoir "des papilles en or" et "une passion pour les sucreries", précise l'offre d'emploi. Candy Funhouse a indiqué avoir déjà reçu plus de 100 000 candidatures en deux semaines. "La majorité provient d'adultes, mais environ 25 % sont des enfants", a détaillé la porte-parole.



13

MEDIAS

The Voice Kids : Un enfant abandonné par ses parents après avoir raté son audition

La prestation du petit Nathan n'avait pas convaincu le jury du télécrochet. Ses parents ont donc décidé de laisser l'enfant âgé de huit ans sur le parking du studio où était enregistrée l'émission.



Publié le mar 05 Nov 2018 à 14h00
Par La Rédaction



C'est un employé chargé de la sécurité qui a découvert l'enfant livré à lui-même sur le parking du studio situé à La Plaine-Saint-Denis. « *Comment peut-on faire ça à un enfant ? Ils lui avaient laissé une boîte de céréales pour petit déjeuner et un album de reprise de Jean-Jacques Goldman* » raconte l'homme qui précise vouloir « *retrouver les monstres qui ont fait ça* ».

L'agent de sécurité dit avoir aussi retrouvé une lettre dans laquelle les parents de l'enfant expliquent leur geste. « *Nathan n'a pas su donner l'émotion juste avec sa voix. Même s'il y a un joli vibrato, ça n'était pas suffisant pour envisager d'aller plus loin* » peut-on lire dans la lettre que nous nous sommes procurée.

L'enfant a depuis été placé sous la garde du groupe TF1 où il occupe dorénavant le poste d'assistant de production auprès du directeur des programmes du pôle jeunesse, en attendant d'être confié à une autre chaîne thématique. Gulli, Télétoon+ et Cyril Hanouna auraient déjà proposé leurs services pour accueillir le petit garçon dans leur structure.

Il s'agit là du quatrième abandon d'enfant candidat à un jeu télévisé depuis le 1er janvier 2018. Il y a à peine un mois, c'était la petite Jessica, 32 ans, qui été retrouvée abandonnée par sa famille sur le parking du studio où est enregistrée l'émission Motus, après une défaite en super-partie.



14


 [Nom d'utilisateur]
 [Adresse e-mail]

...

Le Président de la Russie, Vladimir Poutine, a été nommé l'homme de l'année par la revue américaine Time en décembre 2007. Il s'agit d'une tradition pour cette revue de nommer les personnes qui ont joué un rôle majeur sur la scène internationale depuis 1927

En ce qui concerne les nominations, « la revue soutient qu'être la personnalité de l'année du magazine Time n'est pas et n'a jamais été un honneur »(3). Pour elle, il ne s'agit pas de soutien ni d'un concours de popularité (4). Dans bien des cas, le magazine nomme d'ailleurs des gens dans le but de provoquer.



[https://perspective.usherbrooke.ca/.../servlet/BMAnalyse....](https://perspective.usherbrooke.ca/.../servlet/BMAnalyse...)

Lihat Terjemahan





15

← Tweet



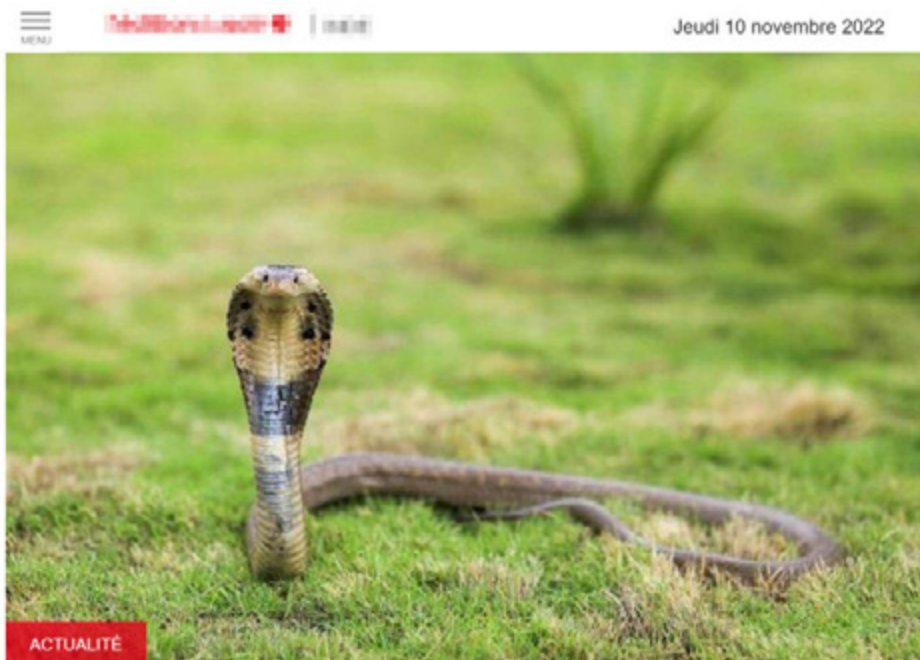
La CAF de Rosny sous Bois en image...ça peut en choquer certains...



9:04 AM · 18 nov. 2014



16



Un garçon de 8 ans survit à l'attaque d'un cobra... en le mordant

Reportage de la semaine

Un jeune garçon a été attaqué par un cobra en Inde. Le serpent s'est enroulé autour de son bras et l'a mordu. Mais l'histoire s'est heureusement bien terminée. C'est même un petit miracle...

Ce petit garçon s'appelle Deepak et son histoire a fait sensation en Inde. Âgé de 8 ans, il habite dans le village isolé de Pandarpadh dans l'État du Chhattisgarh, à environ 1 200 km au sud-est de New Delhi. Récemment, comme l'explique le journal *New Indian Express*, relayé par le magazine *Géo*, Deepak jouait à l'extérieur de la maison de ses parents, lorsqu'il a été attaqué par un cobra. Un genre de serpent qui ne laisse habituellement pas vraiment de chance à ses victimes. Son venin est si dangereux qu'il peut tuer un éléphant. Chez l'homme, il provoque une paralysie des muscles (en particulier les muscles respiratoires) et peut entraîner la mort en deux à dix heures.

« Je l'ai mordu fort deux fois »

Ce jour-là, le reptile s'est enroulé autour du bras du jeune garçon et l'a mordu. « Je souffrais beaucoup, témoigne dans le journal indien Deepak. Comme le serpent n'a pas bougé quand j'ai essayé de le secouer, je l'ai mordu fort deux fois. Tout s'est passé en un éclair. »

Morsure contre morsure, c'est Deepak qui a gagné. Le serpent est mort et, miracle, lorsque le garçon a été transporté à l'hôpital par ses parents, les médecins ont constaté qu'il se portait bien. Un vrai petit miracle.

En fait, il ne s'agissait que d'une « morsure sèche ». « Lorsque le serpent venimeux a frappé, aucun venin n'a été libéré », explique un expert en serpents au *New Indian Express*. Seuls les cobras adultes seraient capables de se maîtriser de cette manière. En mordant sans cracher leur venin, ils émettent seulement un « avertissement ». Il ne s'attendait probablement pas à une telle réaction de l'enfant...



17

← Tweet



[Blurred name]
[Blurred handle]




Il fait chaud hein ? comme en 1895 ! le réchauffement climatique frappait déjà

RÉCHAUFFEMENT CLIMATIQUE MON PETIT CHOUX

En 1895, à Paris, de la mi août à la mi septembre, la moyenne des températures fut de 37°C. Sans doute à cause des pots d'échappement des chevaux.



3:14 PM · 18 juil. 2022

	SÉANCE 1	INFO PROFILER
	ANNEXE 3	... JEU INFO PROFILER Articles de presse

18



Le Monde 

le 31 décembre 2022 à 10:00 · 

Coupe du monde 2022 – Un mauvais réglage de la clim provoque des chutes de neige pendant un match - <https://www.lemonde.fr/.../coupe-du-monde-2022-un.../> #Année 







Coupe du monde 2022 – Un mauvais réglage de la clim provoque des chutes de neige pendant un match



19 Etats-Unis : Une poule tente de pénétrer dans la zone sécurisée du Pentagone

INTRUSION « Est-ce une espionne en mission pour voler des secrets d'Etat ? », s'est interrogé avec humour un journal américain

avec agences | Publié le 02/02/22 à 11h04

7 COMMENTAIRES

4 PARTAGES



Le bâtiment du Pentagone à Washington (Etats-Unis). — STAFF / AFP

Une poule a été appréhendée ce lundi matin alors qu'elle « furetait autour de la zone sécurisée du Pentagone », selon une organisation de défense des animaux. Celle dernière a été appelée pour prendre la volaille en charge et la remettre dans un poulailler.

L'Animal Welfare League of Arlington a raconté l'insolite événement sur sa page Facebook après être intervenue. La poule a été aperçue autour d'un des bâtiments les mieux protégés du monde, tentant visiblement d'accéder à la zone sécurisée.

Récupérée et bientôt baptisée

Cette tentative d'intrusion a également été rapportée par le *Military Times*. « S'est-elle simplement perdue, en tentant de traverser la rue ? », s'est interrogé le journal avec humour, en référence à une blague bien connue en anglais. « Ou est-ce une espionne en mission pour voler des secrets d'Etat ? Elle garde pour l'instant bec clos. »



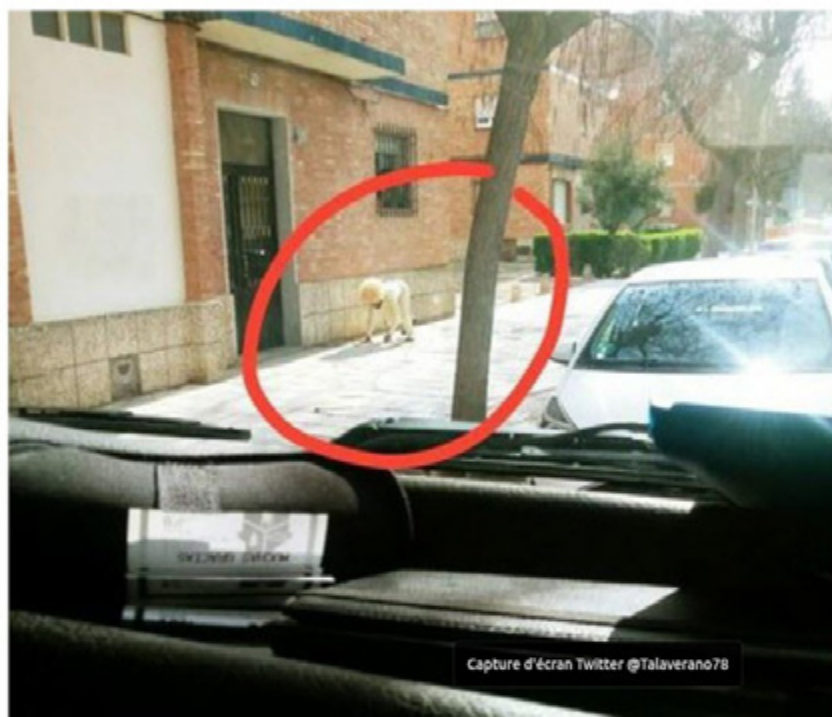
20

En Espagne, un homme se déguise en chien pour aller prendre l'air

Le confinement fait ressortir la créativité de chacun ... pour le meilleur comme pour le pire.

Par [Le Dauphiné Liberté](#) - 01 avr. 2020 à 13:40 | mis à jour le 07 avr. 2020 à 13:50 - Temps de lecture : 1 min

🔖 | Vu 17250 fois



Capture d'écran Twitter @Talaverano78




Après l'arbuste, le chien ... En début de semaine dernière, un espagnol visiblement irrité par le confinement a tenté le tout pour le tout pour aller prendre l'air en se déguisant en chien.



L'accoutrement était crédible : marchant à quatre pattes, perruque et combinaison assorties, il aurait pu passer, de loin, pour un chihuahua, si ce n'est que sa grande taille a interloqué. Il a été pris en photo par un automobiliste dans les rues de Tolède, au sud de Madrid.

A lire aussi

- **Spider-man, lapin rose, dinosaure : ils se déguisent pour échapper au confinement**

	SÉANCE 1	INFO PROFILER
	ANNEXE 4	... JEU INFO PROFILER Solution

1/ Contrat d'une institutrice en 1923

FAUX

Source : [France Info TV](#)

2/ Photo de Proxima du Centaure

FAUX

Source : [Nouvel Obs](#)

3/ Il court un marathon à 109 ans

VRAI

Source : [Brut](#)

4/ 24 minutes et 33 secondes sans respirer

VRAI

Source : [rtbf.be](#)

5/ Il se fait abattre de 46 balles dans le corps

FAUX

Source : [Le Gorafi](#)

6/ 15 minutes avant d'accoucher

VRAI

Source : [20 minutes](#)

7/ Des atterrissages à couper le souffle

VRAI

Source : [La voix du Nord](#)

8/ Des pluies d'iguanes pour Noël

VRAI

Source : [Huffington Post](#)

9/ Une mère haïtienne qui protège son fils


FAUX

Source : [hoax-net.be](#)

10/ Ukrainienne avec un AK47 dans son sac

FAUX

Source : [Les Observateurs de France 24](#)

	SÉANCE 1	INFO PROFILER
	ANNEXE 4	... JEU INFO PROFILER Solution



11/ Bientôt un réseau wifi sur la lune

VRAI

Source: [France Info TV](#)

12/ Recherche goûteur professionnel de bonbons

VRAI

Source: [Konbini](#)

13/ Enfant abandonné après The Voice Kids

FAUX

Source: [Le Gorafi](#)

14/ Poutine en "Une" du Time

FAUX

Source: [Radio France](#)

15/ La CAF de Rosny-sous-Bois

FAUX

Source: [AFP Factuel](#)

16/ Un garçon de 8 ans qui mord un cobra

VRAI

Source: [Ouest France](#)

17/ 37° à Paris en 1895

FAUX

Source: [AFP Factuel](#)

18/ La climatisation et la neige dans les stades

FAUX

Source: [Le Gorafi](#)

19/ Une poule tente d'entrer dans le Pentagone

VRAI

Source: [20 minutes](#)

20/ Il se déguise en chien pour pouvoir sortir

VRAI

Source: [Le Dauphiné Libéré](#)





SÉANCE 1

INFO PROFILER

ANNEXE 5

JEU INFO PROFILER

Grille d'investigation 1/2

#	JE PUBLIE ! 		JE NE PUBLIE PAS ! 		SOURCES ET RÉSULTATS DE VOS RECHERCHES
	AVANT VÉRIFICATION	APRÈS VÉRIFICATION	AVANT VÉRIFICATION	APRÈS VÉRIFICATION	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					





SÉANCE 1

INFO PROFILER

ANNEXE 5

JEU INFO PROFILER

Grille d'investigation 2/2

#	JE PUBLIE ! 		JE NE PUBLIE PAS ! 		SOURCES ET RÉSULTATS DE VOS RECHERCHES
	AVANT VÉRIFICATION	APRÈS VÉRIFICATION	AVANT VÉRIFICATION	APRÈS VÉRIFICATION	
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					



SÉANCE 1

INFO PROFILER

ANNEXE 6

JEU INFO PROFILER

Ressources complémentaires

Vérification des faits

➤ **Comment repérer des fake news ?**: Quelques bons gestes à retenir, visibles sur cette infographie réalisée par des bibliothécaires de différents pays.

Lien : fla.org

➤ **Guide Décodex**: Réalisé il y a quelques années par les journalistes de la rubrique « Les décodeurs » du journal Le Monde, ce petit guide pour vous a gardé toute sa pertinence pour vous aider à y voir plus clair dans les informations sur un internet

Lien : Lemonde.fr

➤ **De Facto**: Cette plateforme réunit des fact-checks de médias français de référence – l'AFP, 20 Minutes, Libération, Les Surligneurs, Franceinfo – ainsi que des tutoriels, analyses et outils pour aider enseignants, chercheurs et grand public à décrypter les fake news. Elle est portée par Sciences Po, l'AFP, le CLEMI, et XWiki SAS.

Lien : Defacto-observatoire.fr

➤ **Checknews**: Service de vérification des faits « à la demande » du quotidien Libération. Ici, ce sont les lecteurs qui ont pris les commandes éditoriales, en posant des questions, via la plateforme Checknews.fr, auxquelles l'équipe répond.

Lien : Liberation.fr

Autres sites de vérification des faits

➤ [Vrai ou fake de France Info](#)

➤ [Factuel de l'AFP](#)

➤ [Les Décodeurs du monde](#)

➤ [Les Observateurs de France 24](#)

➤ [Le Vrai du Faux Junior de France Info](#)

Site parodique

➤ **Le Gorafi** (anagramme de *Le Figaro*): Site d'information pastiche et parodique, créé en mai 2012 durant la campagne présidentielle française sur le modèle de *The Onion*, un journal satirique de fausses informations. Devise: « Toute l'information selon des sources contradictoires. »

Lien : Legorafi.fr

Recherche d'images inversée

➤ **TinEye**: Site web canadien de recherche d'images par le contenu. Créé en 1999, le site permet la recherche d'images déjà publiées sur internet. En entrant l'URL d'une image sur la barre de recherche, TinEye liste les images similaires des autres sites contenant cette image. Ces résultats permettent de relever de possibles manipulations, mais aussi de filtrer par date de publication afin de revenir à la première occurrence de l'image et de mieux en déterminer le contexte.

Lien : Tineye.com

➤ **Google image**: Moteur de recherche d'images simple et efficace.

Lien : Images.google.fr

L'info insolite

Trouver des informations insolites... mais vraies Si le vraisemblable ne signifie pas le vrai, l'inverse peut également être vrai! Voici quelques pistes pour dénicher des informations réelles bien qu'a priori improbables. Il n'est pas inutile que l'animateur prenne néanmoins le temps d'assurer un recoupement de l'information via la consultation de plusieurs sources.

➤ [20 minutes](#)

➤ [La Dépêche du midi](#)

➤ [Ouest France](#)

2



2h



pages
suivantes



La première partie de la séance (débat mouvant) permet d'aborder, d'une autre manière, le rapport des jeunes à l'information. Cette fois-ci, il s'agit de faire émerger un débat, en réaction à des affirmations faites par l'animateur et destinées à interroger la manière dont chacun perçoit sa relation aux médias. Une fois cette réflexion entamée, le jeu « La fabrique de l'info » permet de comprendre le fonctionnement d'un organe de presse : vie d'une rédaction, travail des journalistes et processus de fabrication de l'information.



- Mettre en questionnement sa représentation de l'information et des médias.
- Différencier les faits des opinions.
- Découvrir les métiers du journalisme et le fonctionnement d'une rédaction.
- Reconstituer la chaîne de fabrication de l'information.



• Si animation du support numérique du jeu « La fabrique de l'info » : Salle équipée de postes informatiques, vidéoprojecteurs et enceintes.

• Si animation du support physique du jeu « La fabrique de l'information » : Tables, whiteboard, pâte à fixe. Pour bénéficier de conditions optimales à partir de cette version de l'animation, il est préférable de plastifier les étiquettes découpées à partir des PDF téléchargés puis imprimés. Dans le cas d'une présentation sur des tableaux, possibilité de coller des aimants ou de la pâte à fixe au dos des étiquettes pour les fixer et les déplacer sur un paperboard.



1/ DÉBAT MOUVANT

(Durée variable selon le nombre d'affirmations - idéalement 30 minutes pour trois affirmations)

L'animateur met en débat une ou plusieurs des affirmations suivantes :

- « Les journalistes doivent être neutres et objectifs »
- « Les journaux sont indépendants »
- « Faut-il choquer pour être entendu ? »
- « Les journaux devraient donner moins de mauvaises nouvelles »

La phrase sélectionnée par l'animateur doit susciter des interprétations diverses : chacun sera invité à se positionner d'un côté ou de l'autre de la salle (d'accord/pas d'accord). Les deux groupes disposent ensuite de 5 minutes pour choisir les arguments qu'ils présenteront à l'autre groupe. Les participants peuvent changer de groupe s'ils sont convaincus par un argument du groupe « d'en face ».

Il est également utile d'installer un vidéoprojecteur, des enceintes et un écran pour pouvoir rebondir sur les échanges et diffuser des épisodes de la série « Les clés des médias », qui peuvent nourrir davantage les débats.

- Les journalistes sont-ils objectifs ?
- Les journalistes disent-ils tous la même chose ?
- Le pluralisme des médias ?
- Peut-on tout montrer dans les médias ?

En accès libre [sur le site de Lumni](#), ces courtes vidéos abordent de nombreuses thématiques en lien avec l'éducation aux médias.



... LA FABRIQUE DE L'INFO

➤ Attentif aux échanges, l'animateur doit pouvoir identifier précisément la problématique et choisir la pastille vidéo la plus adaptée pour répondre aux argumentaires. À l'issue de sa diffusion, le débat est relancé, nourri des problématiques soulevées dans la vidéo que l'animateur reformule afin de voir si celle-ci a généré de nouvelles réflexions.

Capacité de l'animateur à gérer un groupe

Pour animer ce temps, l'animateur aura approfondi le sujet au préalable. Il écoute sans mettre en doute les propos des jeunes et les reformule au besoin s'il y a lieu de relancer. Il doit également être particulièrement attentif aux émotions des participants, être capable de les identifier, les comprendre et si besoin les réguler.

2/ LES MÉTIERS DE L'INFO (30 MINUTES)

Cette activité permet d'aborder différentes notions propres au fonctionnement d'une rédaction. Vous trouverez la fiche pédagogique complète de cette animation en annexe de ce document, ainsi que les ressources à imprimer en cas d'animation physique du support.

Après avoir diffusé la vidéo « Qu'est-ce qu'une source ? » de la série « Les clés des médias » disponible [sur le site de Lumni](#), l'animateur présente « La fabrique de l'info ».

Ce jeu collaboratif constitue une partie importante de cette seconde séance. La première partie consiste à faire correspondre des images, sous forme d'avatars illustrant différents métiers du journalisme, avec les vignettes définissant leurs fonctions.

3/ DIFFÉRENCIER LES FAITS DES OPINIONS (20 MIN)

Cette activité optionnelle a pour objectif de clarifier la distinction entre les faits et les opinions et permet de mieux comprendre le sens de la carte « Faits et événements » qui se trouve en haut du schéma de l'activité suivante : La fabrique de l'info.

L'animateur diffuse tout d'abord la vidéo du youtubeur « Debunker des étoiles » intitulée « [Faits vs opinions : Comment les différencier ?](#) ».

Qu'il soit objectivement vrai ou faux, le fait est vérifiable. Les critères qui pré-existent à l'expression d'une opinion sont quant à eux plus flous, subjectifs et donc discutables.

Quiz « Fait (F) ou Opinion (O) ? »

Pour vérifier ensemble la compréhension de ces deux notions, l'animateur propose un quiz en ligne. Celui-ci est disponible sur [le site des Veilleurs de l'info](#). Pour chacune des 12 affirmations affichées, les participants doivent décider s'il s'agit d'un fait ou d'une opinion.

- Près de la moitié des français ne sont pas partis en vacances en 2022. (F)
- Les vacances sont essentielles pour se déconnecter et se ressourcer. (O)
- Les gens qui parlent plusieurs langues sont plus intelligents. (O)
- Les polyglottes sont des gens qui parlent plusieurs langues. (F)
- L'eau n'a pas de goût. (O)
- L'eau est essentielle à la vie humaine. (F)
- Les dinosaures ont disparu il y a environ 65 millions d'années. (F)
- Les dinosaures sont des animaux vraiment monstrueux. (O)
- Les canadiens sont des individus très chaleureux et accueillants. (O)
- Le Canada est le deuxième plus grand pays du monde. (F)
- Les végétariens ne mangent pas de viande. (F)
- Les personnes âgées méritent notre respect et notre attention. (O)

4/ LA FABRIQUE DE L'INFO (40 MINUTES)

Après le premier jeu en coopération sur les métiers de l'info, les participants doivent cette fois créer une fresque qui inclut tous les aspects de la création d'un journal, afin de synthétiser la chaîne de fabrication de l'information. Cette activité possède également sa propre fiche pédagogique en annexe.

L'objectif est ici de prendre conscience que la production d'un journal est le fruit d'un travail d'équipe, à la confluence de compétences diversifiées (journalistes, rédacteur en chef, secrétaire de rédaction, photographe de presse...) adjoints à un modèle économique et des financements (actionnaires, ventes). La reconstitution de cette chaîne de fabrication de l'info traduira aussi visuellement la hiérarchie au sein d'un journal, ainsi que les processus de vérification des contenus.



SÉANCE 2

LA FABRIQUE DE L'INFO

ANNEXE 1

LES MÉTIERS ET LA FABRIQUE DE L'INFO

Fiche pédagogique

DISPOSITIF

Un animateur

EFFECTIF

5 à 25 personnes

MATÉRIEL

Si animation sur support physique : un jeu de vignettes « Les métiers de l'info » et un jeu de vignette « La fabrique de l'info » par groupe de cinq participants

Si animation sur support numérique : Se connecter sur [le site des Veilleurs de l'info](#) et sélectionner la séance n°2 « Les métiers de l'info » pour la partie 1, puis « La fabrique de l'info » pour la dernière partie de votre séance. Les activités en ligne peuvent être affichées en mode plein écran en cliquant sur les flèches bleues en haut à droite.

SOLUTION

Idéale en vidéo-projection, il est également possible d'utiliser une table ou un paperboard pour la version imprimée.

DURÉES

Les métiers de l'info : 30 minutes

La fabrique de l'info : 40 minutes

OBJECTIFS

- Identifier et définir les différents métiers du journalisme qui contribuent à la publication d'un journal.
- Reconstituer la chaîne de fabrication de l'information en identifiant sur un schéma les différentes étapes de vérification, d'investigation et de mise en forme.

À DEMANDER AUX PARTICIPANTS

Les métiers de l'info

Le contenu de cette animation est constitué de 26 vignettes, soit 13 courtes définitions et 13 vignettes désignant des personnes ou organismes (11 vignettes avatars de personnages sur lesquels figure le nom d'un métier, une vignette représentant le logo de l'agence France-

Presse, une vignette représentant le comité de rédaction, constitué de trois personnages).

Qu'il s'agisse de [la version numérique](#) (cliquez sur Les métiers de l'info pour accéder au contenu) ou de la version à imprimer (en annexe de la séance), l'objectif est semblable : déposer la définition sur l'image qui lui correspond. Les participants doivent donc ici prendre le temps d'observer, de lire attentivement et de se concerter pour proposer leur assemblage.

L'animateur propose ensuite une correction collective, demande à chacun des groupes quelle a été sa définition pour les personnages, avant de fournir la bonne réponse (en annexe de la séance). La version numérique propose aux participants une vérification automatique des réponses en ligne une fois le tableau complété.

La fabrique de l'info

- Que se passe-t-il entre le moment où un événement se produit et sa retranscription par un organe de presse ?
- Selon quel processus l'information se fabrique-t-elle ?

Pour mieux se représenter cette chaîne de production, le jeu consiste à disposer sur un schéma les vignettes correspondant aux principales étapes, métiers et acteurs indispensables à la publication d'un journal imprimé.

Version numérique : [Sur le site des Veilleurs de l'info](#), cliquez sur La fabrique de l'info pour accéder au contenu

Pour la version imprimable, chaque groupe de cinq participants se voit remettre un schéma à compléter (format A3), ainsi que 12 vignettes.

Un jeu complet est remis à chaque groupe. Les tables sont espacées les unes des autres pour que chacun puisse travailler dans les meilleures conditions.

Le schéma à remplir comprend en haut de page une vignette « Faits et événements », et en bas de page une illustration « Publication et vente ». Pour faciliter le travail des participants et fournir quelques indices logiques, des flèches et verbes d'action relient entre eux les espaces à remplir.



	SÉANCE 2	LA FABRIQUE DE L'INFO
	ANNEXE 1	... LA FABRIQUE DE L'INFO Fiche pédagogique

➤ L'animateur devra avoir préalablement observé la solution du jeu pour être à même de nourrir les questionnements éventuels en passant de table en table.

Au bout de 30 minutes, les groupes présentent leurs travaux qui sont mis en discussion afin de faire ressortir les différences entre les schémas produits par les différentes équipes. L'animateur présente ensuite la fresque reconstituée à partir de la solution du jeu :

➤ Tout en haut à gauche, l'agence de presse (AFP) dispose de correspondants de terrains et fournis les premières brèves.

➤ Les journalistes sont situés sous les Faits et événements. Ils reçoivent les brèves et peuvent décider d'investiguer et d'enquêter.

➤ L'avatar du documentaliste est à disposer à droite de la fresque, sous le journaliste auquel il vient en aide en l'aidant à approfondir ses recherches.

➤ La vignette du comité de rédaction est à apposer à gauche de celle des journalistes. En effet, ils y participent pour proposer des sujets, afin qu'ils soient sélectionnés pour figurer dans le sommaire du journal.

➤ Le rédacteur en chef figure sous le comité de rédaction. Il a pour fonction de coordonner et décider des sujets qui seront abordés.

➤ Sous le journaliste et au milieu de cette page, l'illustration Articles est centrale. Il s'agit des textes produits par le journaliste après ses recherches.

➤ La secrétaire de rédaction relit les articles, en corrige l'orthographe ou la syntaxe et les améliore.

➤ Le maquettiste-graphiste illustre et met en page les articles. Il est également chargé d'insérer les publicités à apposer sur sa gauche.

➤ La vignette bouclage désigne une étape importante qui précède la publication. Souvent assez stressante, il s'agit des ultimes vérifications !

➤ De son côté, le directeur de la publication, à apposer en bas à gauche va autoriser la publication du journal dont il est le responsable juridique et financier. C'est également lui qui est en relation avec les actionnaires (à disposer juste au-dessus !)

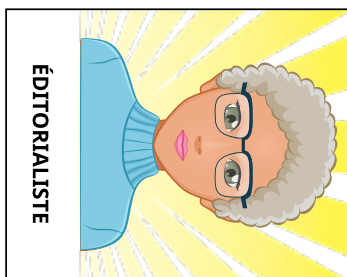
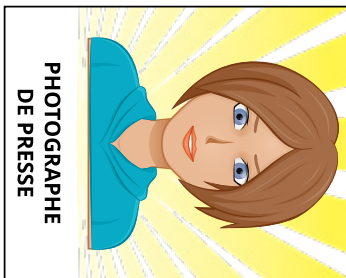
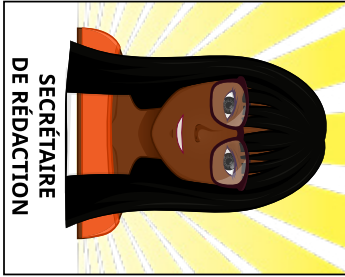


SÉANCE 2

LA FABRIQUE DE L'INFO

ANNEXE 2

LES MÉTIERS DE L'INFO
Personnages



Je relis les articles pour vérifier, corriger et améliorer la lisibilité de l'information avant sa publication par le journal. Je veille également à la cohérence des propos et à la hiérarchisation de l'information.



Mon rôle est de récolter, décrypter et recouper les données numériques et informatiques publiques pour donner du sens ou vérifier une information. Je rédige ensuite des rapports à partir des données analysées.

Chiffres erronés, images détournées, graphiques remaniés, vidéos retouchées... Je traque les fausses informations qui circulent dans les médias puis je publie les résultats de mon travail d'enquête en communiquant les sources.

Je pars en reportage sur le terrain et réalise des photos permettant d'illustrer l'actualité et d'informer le public. Je travaille au plus près des événements, généralement en équipe avec un.e journaliste.

Nous collectons, vérifions et diffusons l'information sous une forme neutre et utilisable directement par tous types de médias (radio, télévision, presse écrite, sites internet).

Mon rôle est d'éclaircir un événement d'actualité, voire de refléter l'orientation du journal. Je peux donner mon opinion et prendre position, à la différence des autres rédacteurs qui doivent appliquer les principes de neutralité et d'objectivité.

J'aide les journalistes dans leur recherche d'informations. À partir d'archives, de bases de données ou de recherches internet, je me porte garante de la pertinence et de la fiabilité de mes sources d'information.

Responsable de l'aspect visuel du journal, j'assure la mise en page des textes, des titres et des illustrations afin de rendre les publications plus harmonieuses.

J'assure les relations avec les financeurs et je suis le/la responsable légal du contenu. C'est à moi que revient le dernier mot sur les choix éditoriaux ainsi que la décision de publier le journal.

Nous nous rassemblons à intervalle régulier pour décider du traitement que nous souhaitons apporter à l'actualité. Nous sélectionnons les sujets et nous déterminons la date de livraison des articles. La production des contenus sélectionnés est ensuite répartie entre les participantes.

Je couvre essentiellement l'actualité dans mon secteur d'expertise (nouvelles technologies, art, santé, relations internationales...). Je possède une excellente culture et un très grand nombre de contacts dans mon domaine de spécialisation.

J'anime une équipe de journalistes et veille au respect de la ligne éditoriale. Je recueille et propose des idées de sujets. J'assure aussi le lien avec la direction et les autres services de la publication.

Mon métier est d'informer. Je collecte, vérifie, synthétise et commente des faits pour les présenter au public. Sur le terrain, j'enquête, je fais des interviews, je rédige des articles ou réalise des reportages.



J'assure les relations avec les financeurs et je suis le/la responsable légal du contenu. C'est à moi que revient le dernier mot sur les choix éditoriaux ainsi que la décision de publier le journal.



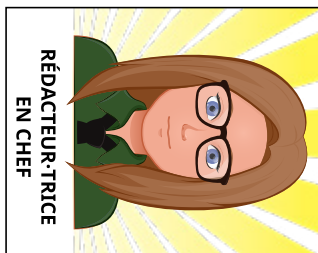
J'aide les journalistes dans leur recherche d'informations. A partir d'archives, de bases de données ou de recherches internet, je me porte garant(e) de la pertinence et de la fiabilité de mes sources d'information.



Mon métier est d'informer. Je collecte, vérifie, synthétise et commente des faits pour les présenter au public. Sur le terrain, j'enquête, je fais des interviews, je rédige des articles ou réalise des reportages.



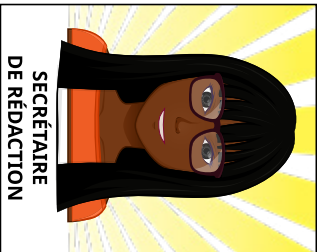
J'anime une équipe de journalistes et veille au respect de la ligne éditoriale. Je recueille et propose des idées de sujets. J'assure aussi le lien avec la direction et les autres services de la publication.



Je couvre essentiellement l'actualité dans mon secteur d'expertise (nouvelles technologies, art, santé, relations internationales...). Je possède une excellente culture et un très grand nombre de contacts dans mon domaine de spécialisation.



Je relis les articles pour vérifier, corriger et améliorer la lisibilité de l'information avant sa publication par le journal. Je veille également à la cohérence des propos et à la hiérarchisation de l'information.



Responsable de l'aspect visuel du journal, j'assure la mise en page des textes, des titres et des illustrations afin de rendre les publications plus harmonieuses.



Mon rôle est de récolter, décrypter et recouper les données numériques et informatiques publiques pour donner du sens ou vérifier une information. Je rédige ensuite des rapports à partir des données analysées.





SÉANCE 2

LA FABRIQUE DE L'INFO

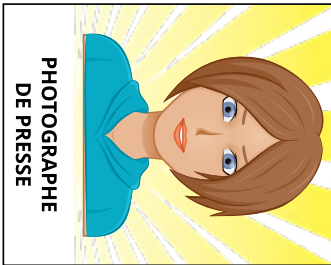
ANNEXE 2

LES MÉTIERS DE L'INFO
Solution 2/2

Chiffres erronés,
images détournées, graphiques
remaniés, vidéos retouchées...
Je traque les fausses informations
qui circulent dans les médias
puis je publie les résultats de mon
travail d'enquête en
communiquant les sources.



Je pars en reportage
sur le terrain et réalise des photos
permettant d'illustrer l'actualité
et d'informer le public.
Je travaille au plus près des
événements, généralement
en équipe avec un-e journaliste.



Mon rôle est d'éclaircir
un événement d'actualité, voire
de refléter l'orientation du journal.
Je peux donner mon opinion
et prendre position, à la différence
des autres rédacteurs qui doivent
appliquer les principes
de neutralité et d'objectivité.



Nous collectons, vérifions
et diffusons l'information
sous une forme neutre
et utilisable directement
par tous types de médias (radio,
télévision, presse écrite,
sites internet).



Nous nous rassemblons
à intervalle régulier pour décider
du traitement que nous souhaitons
apporter à l'actualité. Nous sélectionnons
les sujets et nous déterminons la date de
livraison des articles. La production des
contenus sélectionnés est ensuite
répartie entre les participant-es.



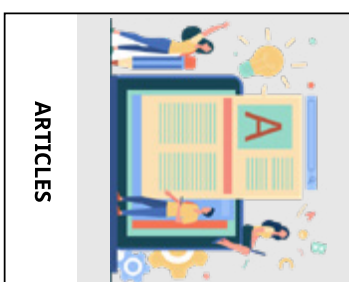
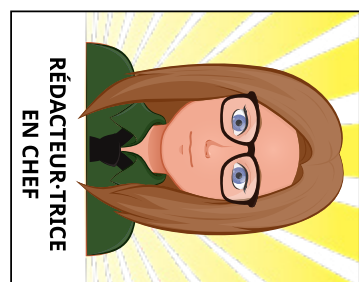
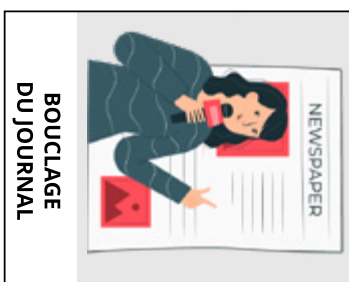
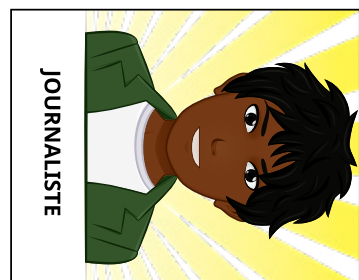
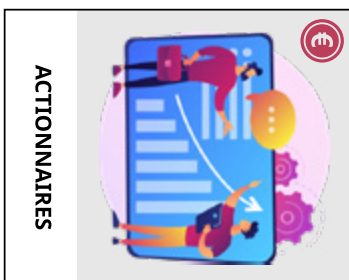
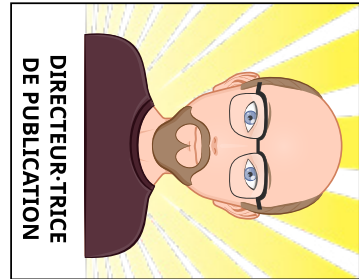
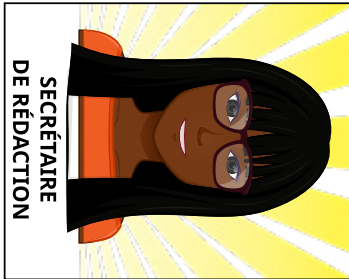


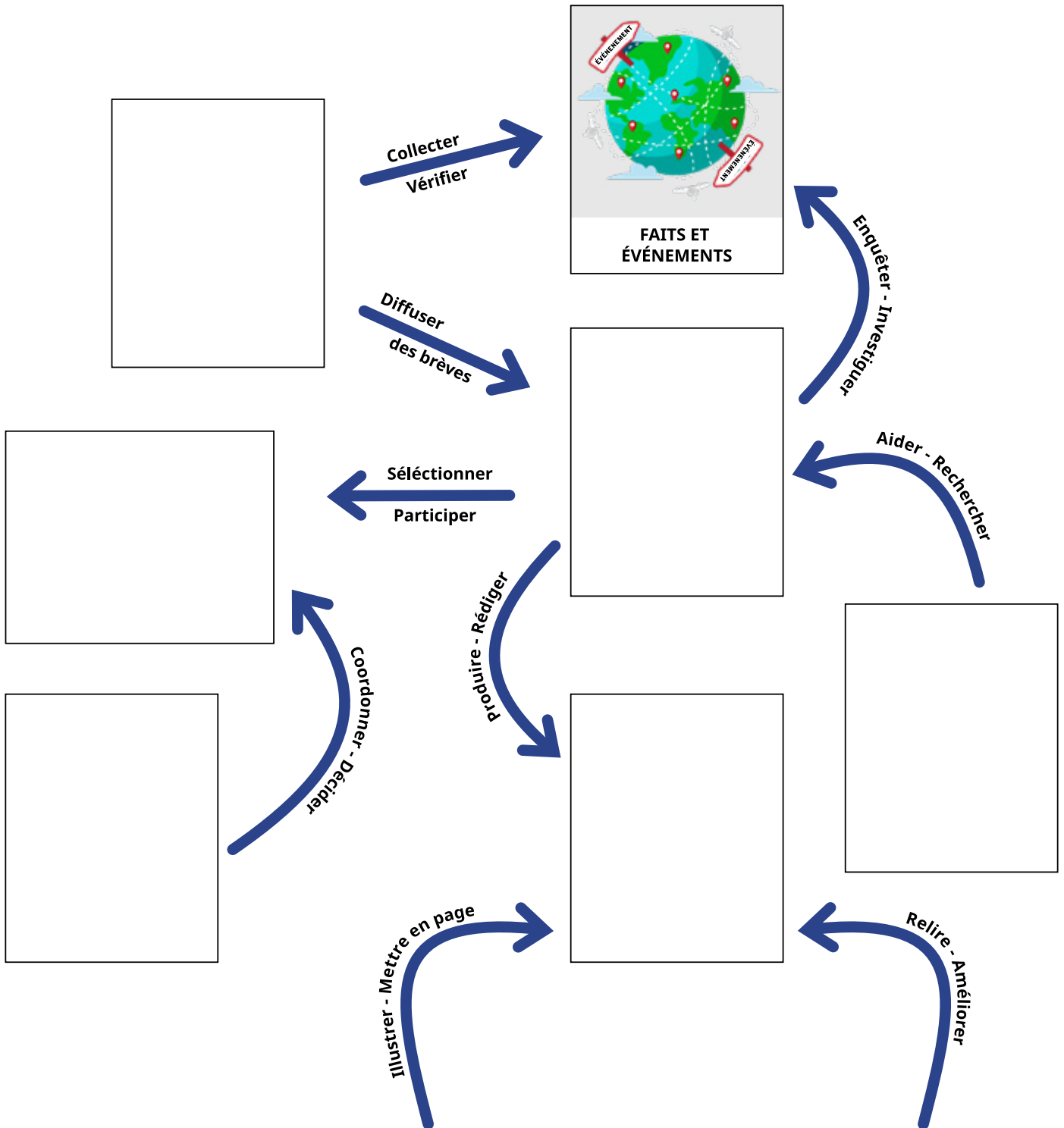
SÉANCE 2

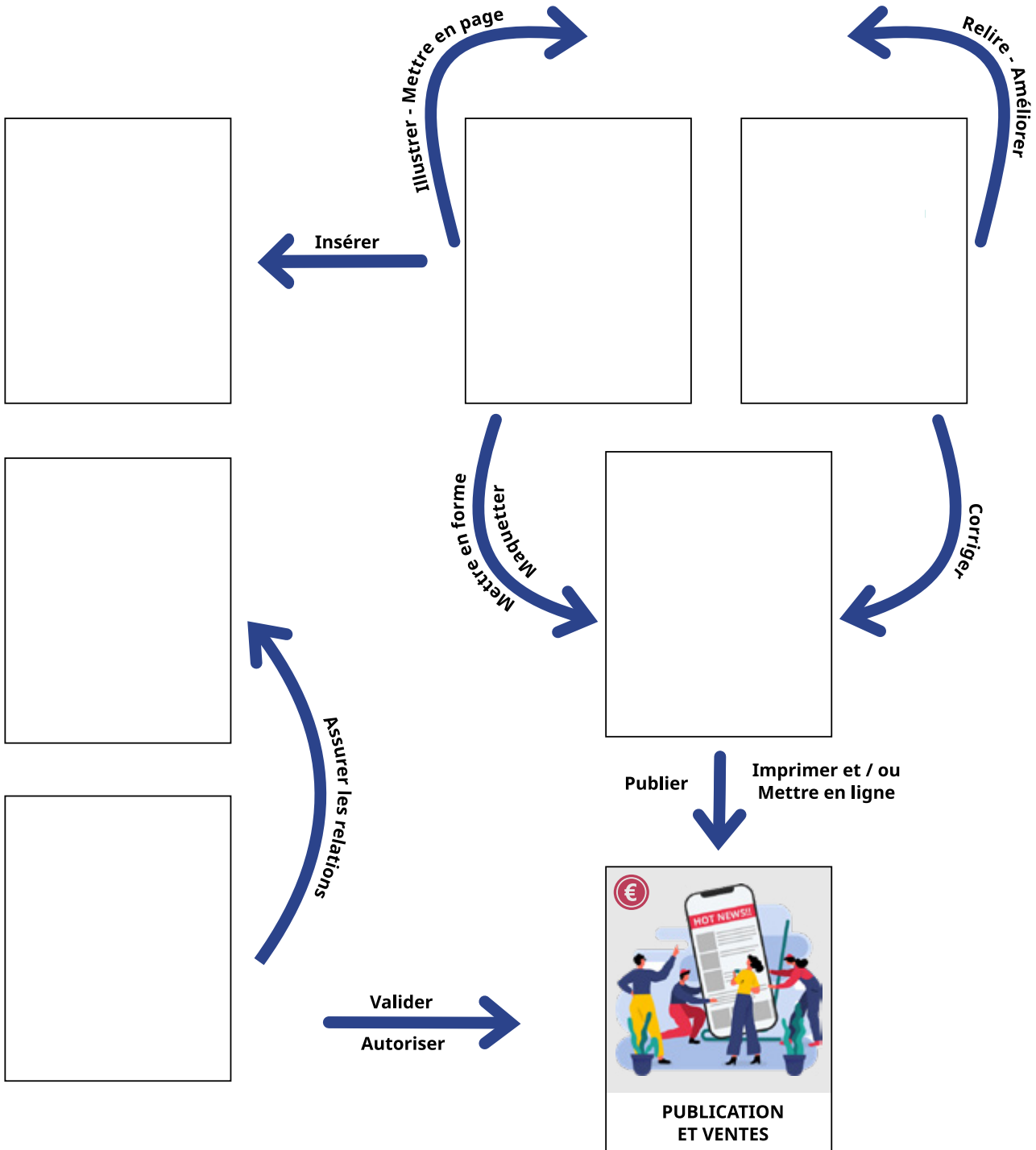
LA FABRIQUE DE L'INFO

ANNEXE 3

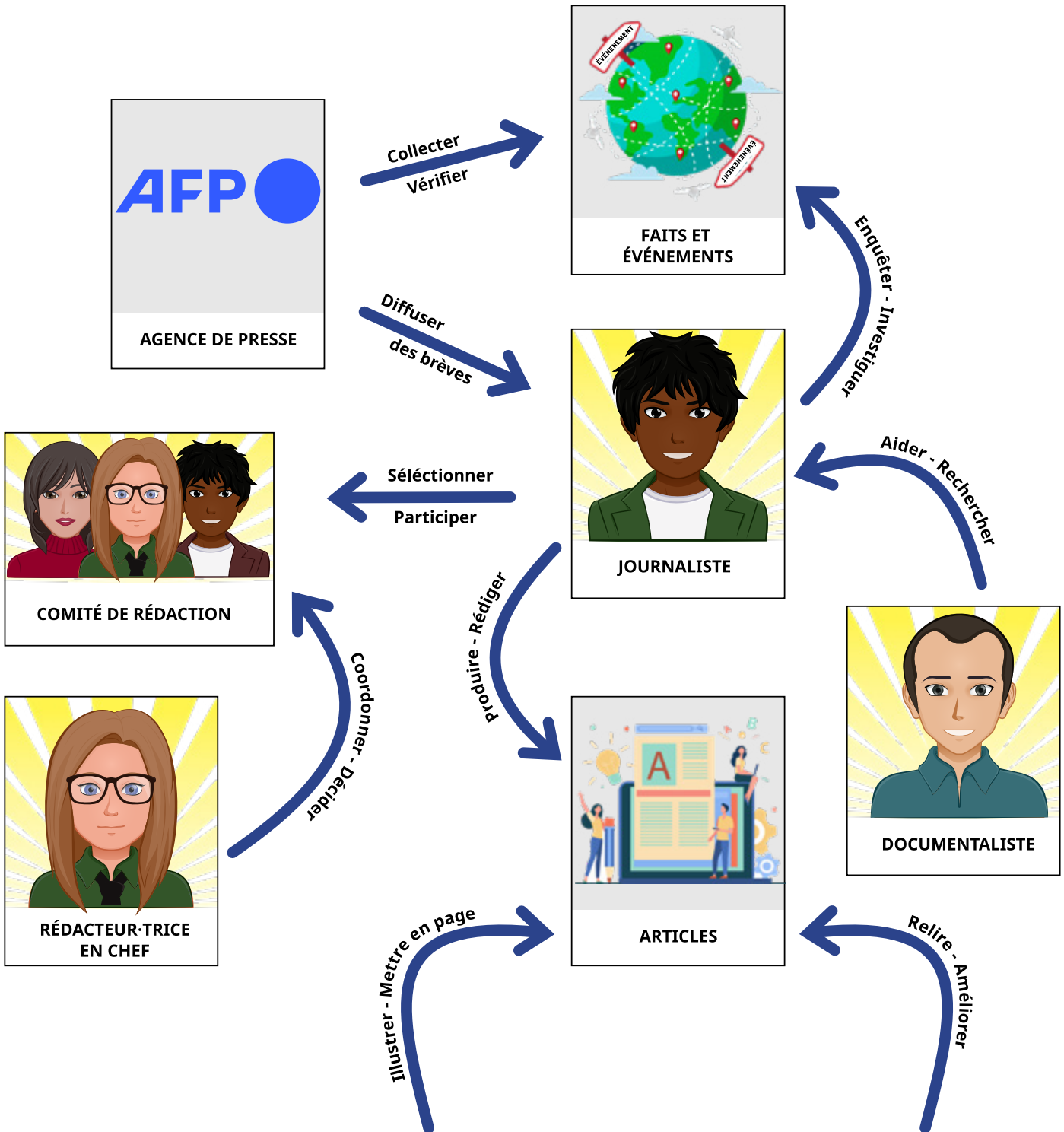
LA FABRIQUE DE L'INFO
Cartes à placer



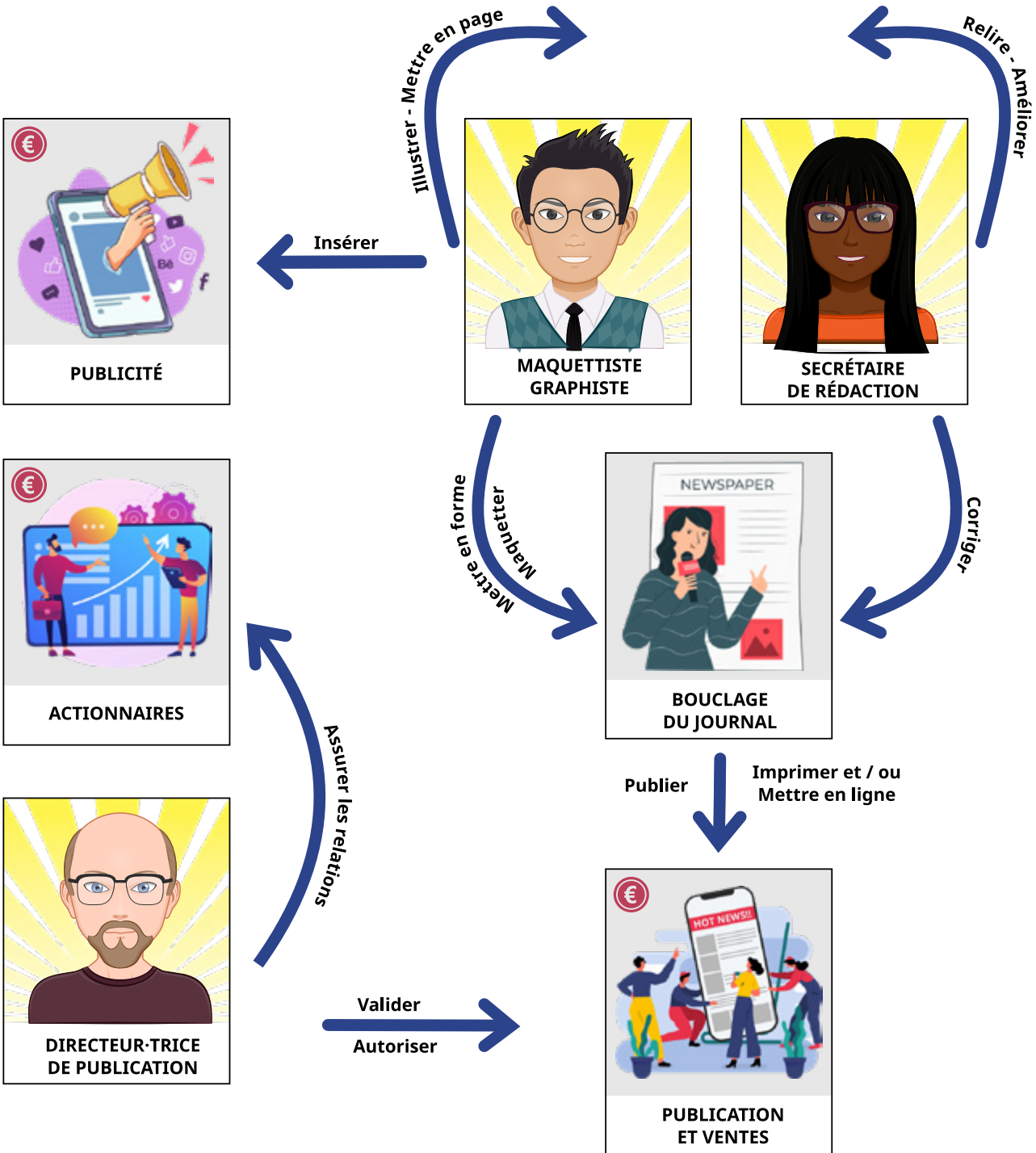




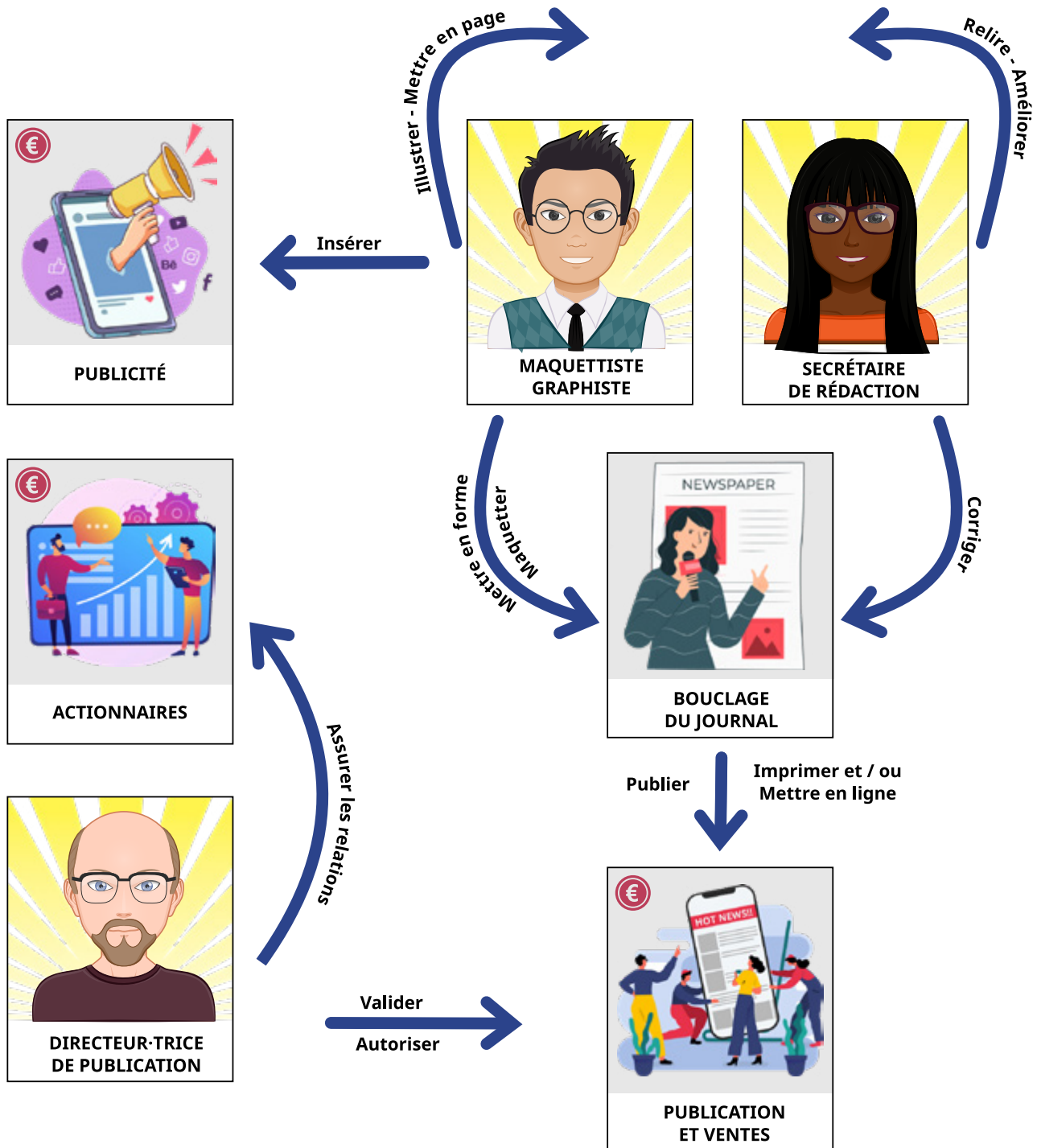
	SÉANCE 2	LA FABRIQUE DE L'INFO
	ANNEXE 3	LA FABRIQUE DE L'INFO Solution 1/2 - Partie haute



	SÉANCE 2	LA FABRIQUE DE L'INFO
	ANNEXE 3	LA FABRIQUE DE L'INFO Solution 2/2 - Partie basse



	SÉANCE 2	LA FABRIQUE DE L'INFO
	ANNEXE 3	LA FABRIQUE DE L'INFO Solution 2/2 - Partie basse





La vie d'une rédaction

➤ **Je dévoile mes bureaux et studios** : Découvrez les coulisses d'HugoDécrypte : où et comment il travaille avec son équipe !

Lien : [Chaîne Youtube HugoDécrypte](#)

➤ **Comment fabrique-t-on l'info ?** : Chaque semaine, 60 millions de téléspectateurs à travers la planète regardent l'actualité francophone et internationale de TV5 Monde. Mais comment fabriquent-ils l'information ?

Lien : [Lumni.fr](#)

➤ **Ouest-France** : Les coulisses du journal au quotidien : Respecter l'information, informer les lecteurs, Ouest-France s'y applique depuis 75 ans. Une véritable industrie au service de l'information quotidienne.

Lien : [Chaîne Youtube de France 3 Pays de la Loire](#)

➤ **Un jour, un journal** : Dans le cadre de la semaine de la presse à l'école, France 3 Occitanie propose 4 modules vidéo sur la fabrication du journal télévisé.

Lien : [Chaîne Youtube de France 3 Occitanie](#)

Les droits et devoirs des journalistes

➤ **Journaliste ? Pas si simple !** Idée reçue : Un journaliste c'est juste quelqu'un qui est payé pour faire des articles, des reportages. Ce que fait un journaliste, tout le monde peut le faire, non ? La réponse, en vidéo !

Lien : [Chaîne Youtube de Lumni](#)

➤ **La charte d'éthique professionnelle des journalistes**

Lien : [Syndicat National des Journalistes](#)

➤ **La Déclaration de Munich** : les 5 droits et 10 devoirs du journaliste.

Lien : [Penser-critique.be](#)

➤ **La Charte d'éthique mondiale des journalistes de la Fédération internationale des journalistes**

Lien : [Conseil de déontologie journalistique et de médiation](#)

La neutralité des journalistes

➤ **Les journalistes et leur patron** : De plus en plus de journaux sont détenus par de très grandes entreprises qui ne font pas que de l'information, comme des banques, ou des opérateurs de téléphonie. C'est pour cela que les journalistes doivent rester vigilants. Pour les protéger, une clause de conscience leur permet de quitter le média si un changement de dirigeant leur semble ne pas aller dans le bon sens.

Lien : [Lumni.fr](#)

➤ **Le problème avec les médias ?** : Les journalistes manquent-ils de neutralité et d'objectivité ? Analyse dans ce nouveau format proposé par Hugo Travers sur sa chaîne Youtube Hugo Decrypt.

Lien : [Chaîne Youtube Hugo Decrypt](#)

➤ **Médias français, qui possède quoi ?** Carte du paysage médiatique français, qui permet de démêler l'écheveau des concentrations dans la propriété des grands médias. Cette carte est le fruit d'un partenariat entre Acrimed et Le Monde diplomatique

Lien : [Acrimed](#)

3

LE FLOT DE L'INFO



2h



pages
suivantes



Cette séance vise à approfondir les connaissances du métier de journaliste en incarnant la vie d'une rédaction au moment de construire la une d'un journal : évaluer, approfondir, puis hiérarchiser des informations reçues par les membres d'une rédaction au fil de la journée.

Avec « Le Flot de l'info », vous mettrez en relief le travail de sélection, d'approfondissement et de concertation qui détermine la production de la une d'un journal.

La première partie du parcours « Les veilleurs de l'info » se conclut avec cette séance, qui est la dernière intégralement dédiée à une pédagogie du journalisme, avant de se consacrer dans les séances suivantes à la manipulation de l'information et à la compréhension des mécaniques argumentatives propres aux théories complotistes.

Durant cette animation, les jeunes devront opérer des choix, analyser des contenus courts afin de sélectionner et hiérarchiser les informations de leur journal.

Pour l'animateur ou l'enseignant, l'enjeu est ici de sensibiliser à la notion de ligne éditoriale et aux questionnements sur l'éthique de l'information. Après la séance précédente consacrée à la découverte des métiers et au processus de fabrication de l'information, cette animation met les élèves en situation de devoir se remettre constamment en question en tenant compte d'un flux d'information régulier.

Il s'agit aussi d'un temps propice au questionnement :

- À quoi cela sert-il de s'informer ?
- Comment la diversité des publics auxquels s'adresse un média interfère-t-elle avec les choix de publier une information plutôt qu'une autre ?
- Comment refléter une réalité qui permette à un lecteur d'y voir plus clair et de tenter de mieux comprendre le monde qui l'entoure ?



- Comprendre le fonctionnement d'une rédaction, la hiérarchisation et le traitement d'une information.
- Développer sa capacité à remettre en question ses choix éditoriaux.
- Modifier en temps réel la hiérarchisation des informations du journal en fonction d'un flux continu de brèves et d'investigations.
- Apprendre à travailler, coopérer en petits groupes.



- Si animation sur support papier : impression des ressources (Une, brèves, compléments investigation, jetons).
- Si animation de la version numérique : salle équipée de postes informatiques ou tablettes connectés.
- Vidéo projecteur, ordinateurs portables. Si aucun vidéoprojecteur n'est disponible, possibilité d'imprimer les unes à l'issue de l'animation, afin de les présenter et/ou les distribuer à chaque participant.

... LE FLOT DE L'INFO



Comment imaginer le quotidien d'une salle de rédaction ? Comment choisir parmi un flux régulier de brèves qui abordent en vrac conflits mondiaux, mariages princiers, actualités culturelles ou sportives... des plus majeures aux plus anodines ?! Pour cette simulation, l'animateur invite les participants à se mettre à la place de rédacteurs en chef et de journalistes travaillant à la création de la une d'un journal. Chaque groupe se compose de deux à trois élèves connectés au Flot de l'info et à l'outil de création de unes du [site Les Veilleurs de l'info](#).

D'une durée de deux heures, cette séance reconstitue en fait le déroulement d'une journée entière. Via plusieurs codes, l'animateur permet aux participants de débloquer des flux de dépêches adressées à la salle de rédaction par une agence de presse.

Pour créer leur une, nos journalistes en herbe disposent de la possibilité de recueillir des informations supplémentaires via un correspondant. Mais attention, ils disposent d'un nombre limité de possibilités d'enquêtes. Il leur faudra donc bien évaluer leurs choix, et être en capacité de remettre ceux-ci en cause si l'investigation n'est pas aussi importante qu'escomptée.

**DISPOSITIF**

Un animateur

EFFECTIF

2 à 3 personnes par groupe

DURÉE

2h

MATÉRIEL

Vidéoprojecteur ou tableau

Postes informatiques connectés

OBJECTIFS

- Coopérer, échanger et argumenter afin de hiérarchiser l'information.
- Adapter la présentation du journal en fonction d'un flux tendu d'information.
- Mettre en forme la une du journal à partir des choix éditoriaux du groupe.

À DEMANDER AUX PARTICIPANTS

L'animateur pourra intervenir dans les débats pour stimuler les questionnements :

- Quelle est « selon vous » l'information la plus essentielle ?
- Cette information doit-elle faire la une du journal ?
- Sous quel angle la présenter ?

Chaque groupe peut éventuellement désigner un rédacteur en chef. L'animateur invite alors les jeunes à accepter son arbitrage, après que celui-ci ait écouté, recoupé les informations et tranché les débats pour choisir les sujets et les titres.

OUVERTURE SUR LE MÉTIER DE JOURNALISTE

- Qu'est-ce qu'une ligne éditoriale ?
- En quoi cette animation permet-elle de distinguer les faits et le caractère subjectif du traitement de l'information ?
- Approfondir sa connaissance du métier de journaliste et des enjeux propres aux métiers de l'information.





PRÉSENTATION DU JEU AUX PARTICIPANTS (10 MIN)

Deux supports d'animation sont disponibles pour animer cette séance ([version en ligne](#) ou support papier), néanmoins nous vous invitons à privilégier le support numérique afin de ne pas avoir à imprimer un nombre important de feuilles tout en diminuant votre temps de préparation.

Dans un premier temps, les participants forment des groupes de deux personnes et se connectent sur le site emi.laligue.org. Ils doivent ensuite glisser vers la séance n°3 et cliquer sur « Outil de création de la une d'un journal »

Ils découvrent alors la maquette d'un journal, vierge de tout contenu, qui constituera le support de leur création. La page comporte notamment un nom pour le journal, trois espaces pour les titres, auxquels se rattachent des illustrations, titres d'articles, chapôts. Pour faciliter l'utilisation des icônes visibles sur la page, l'animateur devra avoir préalablement imprimé et distribué le vademecum (en annexe) auprès de chacun des groupes.

Une fois ces éléments mis en place et les groupes installés, les enjeux et le narratif de l'animation sont posés :

« Vous travaillez au sein de la salle de rédaction d'un journal quotidien francophone lu par plusieurs millions de personnes dans le monde entier.

Les deux heures que constitue ce jeu représentent une journée entière passée au sein de votre journal. Dans cet intervalle de temps, vous recevrez à plusieurs reprises des informations en provenance d'agences de presse.

Vous aurez pour chacune la possibilité de faire appel à un journaliste sur place, afin d'obtenir un approfondissement, des informations plus détaillées et mises à jour.

Attention, le temps file, et le nombre de journalistes que vous pouvez envoyer sur place est limité ! Pour créer votre "une", il vous faudra tenter d'analyser quelles sont les in-

formations susceptibles d'être les plus importantes, pour tenter d'en savoir davantage et vérifier si elles méritent ou non de figurer en tête de votre journal.

À la fin de cette simulation, vous devrez avoir finalisé la une de votre publication »

Pour commencer, l'animateur peut échanger avec les participants sur le lectorat visé par le journal et le type de contenus publiés par celui-ci. S'agit-il d'un quotidien d'information généraliste loué pour le sérieux de son traitement de l'information ? D'une publication dont le troisième titre serait ouvert à des thématiques plus divertissantes ? En fonction de ce choix, chaque groupe de participants est invité à imaginer le nom de sa publication et à le saisir en cliquant sur le cahier figurant en haut de page à côté de la mention Nom du journal.

DÉROULEMENT DU JEU (1 H 50)

9 h 30 à la rédaction ! (10 minutes de jeu)

Pour lancer la simulation, l'animateur invite chaque groupe à cliquer sur l'icône cadenas pour saisir sur le clavier le premier code à quatre chiffres : **9234**

Ce code débloque une première série de 10 brèves, consultables en haut de page sur les catégories thématiques (France, Monde, Culture, Climat, Santé, Sport, People).

À peine quelques minutes permettent de lire ces premières dépêches. La journée de la salle de rédaction du journal vient de débiter avec l'arrivée des premières infos !

À côté de chacune des dépêches figure un autre code précédé du symbole hashtag (#) : il s'agit du code à saisir pour envoyer un journaliste sur le terrain et récolter un approfondissement, des investigations sur la brève concernée.



Dans cette première partie du Flot de l'info, les participants pourront saisir jusqu'à deux codes, soit deux compléments d'information. Pour y accéder et envoyer leur journaliste sur place, ils devront cliquer sur l'icône représentant une loupe, afin d'y saisir le code # complété des quatre chiffres.

Les participants ont également la possibilité de n'envoyer qu'un journaliste sur le terrain lors de cette phase du jeu, pour se réserver la possibilité de lancer d'autres investigations ultérieurement.

Dès cette première phase du jeu, il s'agit donc de commencer à imaginer la hiérarchisation et le type d'information qui composeront les trois articles publiés en Une du journal.

Par exemple, un groupe pourra décider de l'utilisation d'un code investigation en fonction du degré d'importance qu'il attribue à une dépêche. Une autre possibilité de ligne éditoriale, sera d'orienter ses choix et investigations pour sélectionner deux titres sérieux, et un autre plus anecdotique destiné à alléger la lecture du journal et le rendre plus accrocheur.

Attention néanmoins, certaines brèves peuvent voir leur intérêt évoluer après les investigations ! Certaines dépêches gagneront en importance tandis que d'autres perdront de leur pertinence.

13 h 30 à la rédaction (45 minutes de jeu)

Le flot de l'info se poursuit, et de nouvelles brèves sont envoyées par l'agence de presse. Pour les rendre accessible, l'animateur invite les participants à cliquer de nouveau sur le cadenas pour saisir le deuxième code : **3865**.

Ces nouvelles infos permettent aux groupes de disposer de deux journalistes supplémentaires qu'ils peuvent envoyer sur le terrain en entrant des codes d'investigation sur l'icône loupe. Les participants qui n'ont pas envoyé de journalistes d'investigation lors de la première phase de jeu dispose maintenant de quatre journalistes à déployer sur le terrain.

À partir de cette étape, les participants disposent de la quasi-totalité des dépêches. L'animateur leur explique les modalités de création des articles qui sont également indiquées sur le vademecum distribué au début de l'activité.

Pour créer un à un chacun des trois articles, les participants devront à chaque fois cliquer sur l'icône représentant un petit cahier et un crayon. Une fois cette fenêtre ouverte, il est possible de sélectionner le titre de l'article, de le personnaliser ou encore d'ajouter une illustration en collant l'URL d'une image copiée après une recherche sur internet. Enfin, cette fenêtre permet de rédiger un court texte (le chapô) pour résumer l'information (480 signes maximum pour l'article principal, 215 signes maximum pour le second et le troisième article)

16 h à la rédaction (20 minutes de jeu)

Une dernière dépêche est adressée par l'agence de presse : une tornade vient de se produire en France et les victimes pourraient se compter par dizaine. Pour accéder à cette brève retentissante, l'animateur doit veiller à demeurer neutre et se contenter de fournir le code suivant : **7418**.

La journée de la rédaction est bien avancée, certaines Unes sont déjà prêtes. Les participants remettront-ils en question leur choix du fait de l'arrivée d'une nouvelle à même de bousculer la hiérarchisation préétablie ? Le journal entre dans sa phase de bouclage, le temps est compté. L'animateur attribue un supplément de deux codes d'investigation accessible via l'icône loupe.

18 h à la rédaction : Bouclage ! (10 minutes de jeu)

Les choix sont faits, il convient maintenant de terminer la une et de vérifier que chacun des éléments est à sa place. L'animateur invite les participants à saisir leur prénom sur la une, en cliquant sur la mention « Réalisé par... » en haut à droite de la page.





Pour sauvegarder et partager la une une fois celle-ci créée et terminée, se rendre en bas de page et cliquer sur Imprimer le document. Vous pourrez alors choisir une option de destination (imprimer le document ou l'enregistrer au format PDF). Dans le cas d'une vidéo-projection, les pdf peuvent être immédiatement envoyés sur l'adresse mail de l'animateur, ou la plateforme ENT de l'enseignant

Présentation des unes (25 minutes de jeu)

La durée de cette dernière partie différera en fonction des questionnements et réactions que vous souhaitez initier lors de la présentation des unes. L'envoi préalable des unes par courriel permet de vidéo-projecter les créations et de les rendre clairement visibles à tous. Autre possibilité : l'impression au format A3, la question de la hiérarchisation des informations sera bien évidemment centrale :

- Pourquoi avez-vous choisi ce titre principal ?
- Votre une a-t-elle évolué au fil de l'arrivée des dépêches ?
- Comment avez-vous pris en compte votre lectorat ?



Modifier le nom de votre journal

Cliquer sur l'icône (carnet-crayon) à côté du titre pour donner un nom à votre journal.

Choisissez bien le nom en fonction du public cible auquel s'adresse votre journal.

Ajouter les noms des auteurs

Cliquer sur les mots « Réalisé par... » pour saisir vos noms et prénoms et ainsi indiquer qui sont les auteurs du journal.

Débloquer les brèves

Cliquez sur le cadenas pour entrer les codes fournis par le rédacteur en chef tout au long de la journée. Composés de quatre chiffres, ces codes vous permettent de débloquer de nouvelles brèves !

Vous recevrez plusieurs codes au fil de la journée pour accéder à de nouvelles infos en direct, toute votre une peut être bouleversée à n'importe quel moment !

Consulter les brèves débloquées

Cliquez sur les catégories thématiques (France, Monde, Culture, Climat, Santé, Sport, People) puis sélectionner les deux brèves qui vous semblent les plus pertinentes pour votre public cible.

Chacune des dépêches s'accompagne d'un code rouge à quatre chiffres précédé d'un dièse qui vous permettra de lancer vos investigations.

Lancer les investigations

Les investigations vous permettent de contacter votre journaliste sur place, cliquez sur l'icône loupe puis entrer le code de la dépêche. Attention, la journée passe très vite et vous ne pouvez envoyer que de deux journalistes pour chaque série de brèves débloqués (avec le cadenas) !

Rédiger les articles

Titre ? Photo d'illustration ? Texte ? Dès maintenant, vous pouvez cliquer sur pour concevoir la une du journal. Créez vos trois articles (Titre principal, secondaire, troisième titre), hiérarchisez et choisissez les informations selon leur degré d'importance pour vos lecteurs et selon les résultats obtenus pendant vos investigations !

Une fois cette fenêtre ouverte, vous pouvez sélectionner le titre de l'article, mais aussi le modifier en créant le votre, afin qu'il accroche le regard et donne davantage envie de lire votre contenu.

Pour ajouter une illustration, utilisez votre navigateur web pour effectuer une recherche. Une fois l'image identifiée, copiez l'URL dans la barre d'adresse, puis collez-la dans la fenêtre. Vous pouvez également rédiger un court texte (le chapô) pour résumer l'information et amener le lecteur en savoir plus.

Imprimer ou projeter la une

Ça y est, votre une est terminée ! Pensez à bien cliquer sur Imprimer le document, puis à enregistrer ensuite votre création au format PDF sur un ordinateur.

**BRÈVES DE 9 H 30 À LA RÉDACTION****France**

- Grève dans les transports, la RATP prévoit un train sur quatre en circulation ce vendredi. **#6078**
- Un projet de loi prévoit d'interdire aux GAFAM de collecter les informations liées à la religion et à la sexualité. **#2174**
- Pénurie de carburant, le pays est complètement paralysé pour cette semaine de départ en vacances. **#2613**

Monde

- Tensions et réunion d'urgence de l'Otan après un nouveau tir de missile près des frontières européennes. **#5447**
- Chine, les moins de 18 ans n'ont le droit de jouer en ligne que 3 h par semaine pendant la période scolaire. **#9826**

Culture

- Le président d'Apple dévoile les fonctionnalités du dernier iPhone qui sera disponible dès le mois prochain. **#6321**

Climat

- Inondation en Gironde, un habitant nous envoie un impressionnant témoignage vidéo. **#9022**

Santé

- Un laboratoire américain annonce l'émergence d'un nouveau variant du Coronavirus encore plus contagieux. **#7331**

Sport

- Le numéro 1 du tennis mondial blessé à la cuisse est déclaré forfait pour Roland-Garros. **#7954**

People

- Famille royale britannique, le prince et la princesse déclarent attendre un heureux événement. **#5109**



SÉANCE 3

LE FLOT DE L'INFO

ANNEXE 2

Les brèves de 9 h 30



BRÈVES DE 13 H 30 À LA RÉDACTION

France

➤ Accident de chasse dans le Puy-de-Dôme : il tire sur son frère lors d'une battue au sanglier. **#6078**

Monde

➤ Un tremblement de terre de magnitude 5.7 frappe le centre de l'Italie. **#7989**

➤ Violentes manifestations en Égypte pour réclamer plus de libertés de de démocratie. **#3823**

Climat

➤ Incendie et canicule, l'année la plus chaude jamais enregistrée dans le monde. **#4942**

Santé

➤ Sida : des chercheurs sont parvenus pour la première fois à éliminer le VIH chez des animaux infectés. **#6149**

Sport

➤ Du jamais vu ! Une incroyable « erreur » lors du tirage des phases de poule de Ligue des Champions. **#3382**

People

➤ La chaîne de télé la plus regardé de France annonce une nouvelle saison de son émission phare. **#7105**

BRÈVES DE 16 H 00 À LA RÉDACTION

France

➤ Le Parquet ouvre une enquête sur des accusations d'emploi fictif qui concernent l'épouse d'un ministre. **#1602**

Monde

➤ États-Unis, un membre du congrès condamné pour avoir détourné plusieurs centaines de milliers de dollars. **#7999**

➤ Un militant russe annonce une grève de la faim en prison pour dénoncer les actes de "torture" qu'il subit. **#4783**

Culture

➤ Le créateur de One Piece envisagerait de mettre fin à la série de manga la plus lue au monde. **#8384**

Climat

➤ Une Tornade de force 3 fait plusieurs dizaines de morts en Gironde. **#1840**

**Le Monde**

<https://journal.lemonde.fr/>

Libération

<https://journal.liberation.fr/>

Le Figaro

<https://kiosque.lefigaro.fr/catalog/le-figaro/le-figaro>

Le Parisien

<https://www.kiosque.leparisien.fr/>

20 minutes

<https://journal.20minutes.fr/>

Ouest-France

<https://journal.ouest-france.fr/>

La voix du Nord

<https://journal.lavoix.com>

Corse Matin

<https://jel.corsematin.com/>

Le Dauphiné Libéré

<https://www.ledauphine.com/liseuse/editions-numeriques>

L'Est Républicain

<https://www.estrepublicain.fr/liseuse/editions-numeriques>

Les Échos

<https://kiosque.lesechos.fr>

Le Point

<https://www.lepoint.fr/versions-numeriques/>

L'express

<https://lexpresskiosk.milibris.com/>

Le Télégramme de Brest

<https://www.letelegramme.fr/journal/>

La Provence

<https://www.laprovence.com/kiosques/journal>

Le Courrier Picard

<https://journal.courrier-picard.fr>



SÉANCE 3

LE FLOT DE L'INFO

ANNEXE 3

Une revue de presse du 12 février 2023



LIBÉRATION

PAUL AUSTER
« L'histoire d'une femme à feu a changé ma famille à jamais »

DELPHINE GUYRIO
Dans « Trois beaux et fais toi, premier rôle pour la parole »

BERGER-MARTINEZ LA LUTTE DE MIEL

Resoudés par leur rejet de la réforme des retraites, les syndicats, menés par la CFDT et la CGT, défilent unis ce samedi.

Le Monde

EN TURQUIE ET EN SYRIE, LES BLESSURES D'UN SÉISME

Autour de Kiev, avec les anges gardiens de la défense antiaérienne

Reforme des retraites : l'état des forces

Cameroon Scandale d'Etat après le meurtre du journaliste Martin Zoug

Carles Saora, entraîneur de l'agorie de cachemir française

Etats-Unis La belle chinoise composante d'un programme d'ingénierie

Télécoms La justice lance la bataille entre Free et ses concurrents

Le Monde

Surproduction Le vignoble bordelais en crise

Dimanche

Paris, le 12 février 2023

Le Parisien

10 pages - 75€ 34

À Paris, rien ne va plus

Pierre Palmade IRRÉPARABLE

L'humoriste était sous l'impression de la drogue quand il a provoqué un accident de la route dans lequel, outre lui-même, deux adultes et un enfant ont été gravement blessés, et un bébé a été tué dans la voiture de sa mère.

Femmes et pouvoir Le sexisme à la vie dure

Manifestations Les syndicats misent tout sur le 7 mars

Rachid M'Barki Le « cow-boy solitaire » qui ébranle BFMTV

LE FIGARO

ENQUÊTE CETS ACTIVISTES METTANTS QU'IMPÉDENT LES GRANDES ENTREPRISES

ENTRETIEN LE PRÉSIDENT POL ONAKI RADUETI EUCRA « MEURS M'AVONS PAS GURIE CE QU'EST L'UNION EUROPEENNE »

Migrants : l'Europe veut renforcer ses frontières

Préparé à traverser le Canal de la Manche, les Français ont annoncé, samedi, des mesures visant à renforcer le contrôle des frontières extérieures de l'Union européenne.

A Amsterdam, la mode Versace obtient le monde

Laurent Berger, un rôle majeur aux avant-postes de la contestation

Brise d'eurorealisme

Le Monde



La hiérarchie de l'information

➤ **Qu'est-ce que la hiérarchie de l'information ?** : Pourquoi un événement est-il à la une de la presse ? Comment expliquer la médiatisation d'un fait d'actualité ? Derrière le terme de "hiérarchie de l'information", il s'agit de comprendre comment les journalistes d'un média classent les informations, de la plus importante à la moins importante.

Lien : [Clemi](#)

➤ **Les clefs des médias ?** : 2 épisodes en lien avec la thématique : La hiérarchie de l'info La loi de proximité.

Lien : [Lumni](#)

➤ **Comprendre la hiérarchie de l'info avec les JT** : Modules vidéo à destination des enseignants, illustrant des cas concrets d'éducation aux médias et à l'information dans le premier et le second degrés.

Lien : [Clemi](#)

Le quotidien d'une rédaction

➤ **24h dans la vie d'une rédaction** : Retour sur les différents types de conférences de rédaction, et sur la gestion resserrée du temps avec laquelle les journalistes doivent le plus souvent composer. Ce site a été conçu par le CFI (agence française de développement médias) et l'École supérieure de journalisme de Lille.

Lien : [24hdansuneredaction.com](#)

➤ **Comment se fabrique le journal télévisé de France 3 Champagne-Ardenne ?** Scénario d'une journée type pour la fabrication des JT midi et soir.

Lien : [Francetvinfo.fr](#)

➤ **Bondy Blog, Portrait de famille** : Ce documentaire constitue un excellent outil pour illustrer le cheminement des jeunes journalistes dans leur rôle. En plus des témoignages, le film laisse une large place à la vie quotidienne du Bondy Blog.

Lien : [Chaîne Youtube du Bondy Blog](#)

La confiance dans les médias

➤ **La confiance des français dans les médias** : Résultat de l'édition 2022 du baromètre La Croix / Kanta Public one point

Lien : [Observatoire du journalisme](#)

➤ **Classement mondial de la liberté de la presse** : Classement 2022 proposé par Reporters sans frontières

Lien : [Reporters sans frontières](#)

4

INFO HUNTER



1h



pages
suivantes



Dans un contexte de défiance à l'égard des médias, fausses informations et discours complotistes jettent le discrédit sur les médias dits officiels. Sans parler du phénomène de mal-information qui tend à se généraliser : l'anecdotique devient central, les faits deviennent des opinions, et croire s'avère pour certains plus important que comprendre.

La diffusion à grande échelle d'infox sur les réseaux sociaux complexifie les démarches d'éducation aux médias. Chaque jour, de nouvelles informations sont manipulées, au service d'intérêts idéologiques ou économiques.

L'enjeu de cette séance n'est pas d'opposer le « vrai » au « faux » mais de sensibiliser les participants au rôle et à la responsabilité qu'ils ont dans le traitement des informations qu'ils reçoivent et qu'ils relaient.



- Apprendre à vérifier et croiser les sources d'information pour comprendre et s'approprier la démarche journalistique.
- Identifier des sources fiables d'information sur Internet.
- Repérer certains biais cognitifs mis en œuvre dans l'argumentaire complotiste.
- Apprendre à décrypter une image.
- Comprendre les codes du reportage vidéo.



- Vidéo projecteur, enceintes pour la diffusion en groupe.
- Salle équipée de postes informatiques connectés pour pouvoir effectuer de la recherche documentaire (une tablette ou un ordinateur connecté par groupe sera nécessaire pour la phase de décryptage).



INFO HUNTER

Outil proposé en partenariat avec Internet sans crainte (financé par l'Union européenne), Tralalère et Image'IN (Pole E.M.I. de la Ligue de l'enseignement de l'Oise).

Pour mettre en place cette séquence, l'animateur aura préalablement créé un compte sur le site Info Hunter, ouvert le parcours « Décrypter les infox », destiné au collège et indiqué précisément le nombre de participants. (voir fiche pédagogique en annexe).

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 doté d'un narratif complotiste.

Après la projection, un temps d'échange rapide (5 minutes) est mis en place, suivi d'un sondage à main levée basé sur quatre affirmations proposées par le site Info Hunter. 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 cinq reprises en proposant aux jeunes d'assurer eux-mêmes le décryptage de la vidéo.



... INFO HUNTER



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 cinq 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 ?

S'il lui reste un peu de temps, l'animateur peut repasser la vidéo et faire des arrêts sur images afin de questionner les jeunes sur ce qu'ils voient et entendent dans le reportage. Ce temps permet un travail plus approfondi sur les arguments de ce faux complot qui cumule des éléments historiques avérés, des mensonges qui paraissent crédibles, des images d'archive manipulées et une tentative d'influence sur les émotions des spectateurs.

Lors de cette dernière partie, l'animateur n'adopte plus une posture neutre. Il est alors possible d'approfondir avec les élèves les mécanismes visuels et narratifs sur lequel est basé ce faux reportage. Afin de faciliter cette démarche, il peut s'appuyer sur les biais cognitifs mentionnés en annexe.

	SÉANCE 4	INFO HUNTER
	ANNEXE 1	INFO HUNTER Fiche pédagogique

DISPOSITIF

Un animateur

EFFECTIF

10 à 25 personnes

Avant l'animation, l'animateur doit veiller à saisir le nombre de participants sur la plateforme Info Hunter afin de générer des résultats exacts lors des votes.

DURÉE

1 h à 1 h 30

MATÉRIEL

Un ordinateur pour l'animateur, connecté à un vidéo-projecteur muni d'enceintes

Un ordinateur connecté ou une tablette par binôme d'élèves

OBJECTIFS

- Identifier et croiser des sources d'information fiables pour vérifier des affirmations.
- Repérer certains biais cognitifs mis en œuvre dans l'argumentaire complotiste.
- Apprendre à décrypter une image.
- Comprendre les codes du reportage vidéo.

AVANT DE DÉMARRER

L'animateur de la séance s'enregistre sur le site Info Hunter : <https://www.infohunter.education/>. Une fois le profil créé, se connecter puis cliquer sur « Parcours clé en main », avant d'activer celui intitulé « Décrypter les infox » (Play, puis démarrer une séance) et d'entrer le nombre de participants.

ÉTAPE 1: ON REGARDE (10 MINUTES)

Découverte et compréhension de la vidéo via un premier visionnage collectif de la vidéo suivi d'un recueil des premières impressions.

Point important pour le déroulé de l'atelier : veiller à ne pas préciser le thème de cette animation avant la projection de la vidéo (celui-ci pourra être précisé après l'étape 2).

Proposez aux participants de prendre note d'informations qui leur semblent intéressantes pendant ce premier visionnage.

Une fois le film terminé, la phase de questions/réponses ne consiste pas à décrypter le contenu mais plutôt à recueillir les premières impressions et éléments de compréhension des élèves :

- Qu'avez-vous compris ?
- Qu'avez-vous pensé de cette vidéo ?
- Que connaissez-vous sur ce sujet ?

ÉTAPE 2: ON VOTE (5 MINUTES)

Ce sondage collectif a pour objet de faire émerger les représentations des participants pour collecter leurs avis, sans entrer dans une phase de débat ou de décryptage. Il est ainsi demandé de se positionner sur les quatre affirmations suivantes :

- Affirmation 1 : Les éléments présentés dans ce documentaire sont basés sur des faits.
- Affirmation 2 : Les experts qui interviennent et les preuves citées sont incontestables.
- Affirmation 3 : Ce documentaire m'aide à comprendre ce qu'il se passe dans le monde.
- Affirmation 4 : Je partagerais ce documentaire avec mes amis.



➤ Le vote s'effectue à main levée et l'animateur note, grâce au curseur prévu à cet effet, le nombre de participants (et le pourcentage lié) en accord avec l'affirmation énoncée.

Astuce pour le vote : en collectif, les participants risquent d'être influencés par le vote de leurs pairs. Proposez-leur de voter les yeux fermés ou d'écrire leur réponse sur une feuille qu'il soulève au moment du vote !

ÉTAPE 3 : ON ENQUÊTE (25 À 40 MINUTES)

Des ordinateurs connectés sont nécessaires pour mener à bien cette partie du jeu, l'animateur peut choisir de favoriser le travail en petits groupes ou bien d'initier un travail d'enquête collectif.

La durée de la séance sera plus courte si les cinq points-clés de l'enquête sont répartis sur des groupes différents qui auront chacun à charge d'élucider un seul indicateur. *A contrario*, l'animation sera plus longue si chaque groupe enquête sur l'ensemble des cinq marqueurs de la vidéo (40 minutes).

L'objectif est ici d'apprendre à décrypter et comparer des informations à partir recherche sur les marqueurs disponibles qui apparaissent à l'écran sous forme de pop-up lors du visionnage de la vidéo.

Pour chacun des éléments à approfondir, l'écran affichera la question « Qu'avez-vous appris ? », avec un bouton « Enquêtez ». sur lequel cliquer pour faire apparaître à l'écran la fiche comprenant :

- 1. Une Question qui interpelle nos connaissances et perceptions du marqueur sélectionné.
- 2. Des Indices qui leur apportent des informations utiles pour répondre à la question. Ce sont les messages clés que les élèves doivent retenir à la fin de la séance.
- 3. Une Piste à suivre pour les guider dans leur enquête. Pour chaque piste, une consigne et un lien vers un site Internet sont proposés.

Si vous avez choisi de travailler collectivement, arrêtez-vous sur chaque marqueur et résolvez ensemble l'enquête. Vous pouvez le faire uniquement à l'oral ou prendre le temps de remplir le carnet d'enquête. Il est conseillé d'ouvrir en amont de votre séance les différents liens des « Pistes à suivre » pour ne pas perdre de temps.

Si vous avez choisi de travailler en groupes d'élèves, nous vous proposons d'imprimer directement les fiches en annexe que les participants auront à remplir durant leur enquête.

L'animateur peut inviter chaque groupe à enquêter sur l'intégralité des cinq éléments. Il passe alors d'un groupe à l'autre pour vérifier la compréhension des consignes et les difficultés éventuelles.

Vous pouvez également visionner la vidéo collectivement puis attribuer un marqueur par petits groupes d'élèves en créant autant de groupes qu'il y a de marqueurs. Cette étape est également l'occasion de bien expliquer aux participants que chacune de leurs fiches composera le carnet d'enquête collectif.

Chaque groupe va alors répondre aux questions en s'aidant des indices fournis et suivre la piste proposée. Les recherches peuvent se faire en ligne mais aussi grâce à de la documentation papier. Il est intéressant ici de pouvoir les guider pour vérifier les informations sélectionnées.

ÉTAPE 4 : ON REVOTE (10 MINUTES)

L'objectif est ici de collecter les avis pour les comparer aux premières représentations. Après le travail d'enquête, recommencez l'activité de vote à main levée sur les affirmations découvertes en étape 2.

Un dernier écran comparatif des sondages permettra de mettre en avant l'évolution des résultats entre les deux étapes. À l'issue de cette 2^{ème} phase de vote, vous pouvez échanger sur l'évolution des réponses et les informations qui ont été déterminantes pour faire évoluer les avis.

	SÉANCE 4	INFO HUNTER
	ANNEXE 1	... INFO HUNTER Fiche pédagogique

➤ ÉTAPE 5 : ON RETIENT (20 MINUTES)

L'objectif est ici de restituer les connaissances abordées durant l'enquête. Si vous avez choisi de travailler en collectif, demandez aux participants de formuler pour chaque marqueur les messages clés et les outils auxquels penser pour le décryptage d'une information.

Si vous avez choisi de travailler en petits groupes, demandez à chacun d'entre eux de présenter sa réflexion et les résultats de sa recherche. Puis, remplissez ensemble chaque marqueur. Ils constitueront ainsi ensemble le carnet d'enquête.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Comparer avec la Fabrication de l'information (séances 2 et 3).
- Sensibiliser aux biais cognitifs (fiches annexes de la séance 5).

**Marqueur #1 : Source de l'image****Question :**

Que voit-on sur cette image ?

Indices :

Un contenu (texte ou image) peut transmettre une information différente en fonction du contexte dans lequel il est utilisé. Il est nécessaire d'analyser le contexte, de consulter différents documents et de croiser ses sources pour s'assurer de la véracité d'une information.

Piste à suivre :

Consigne : Vérifiez l'origine de cette image.

Lien :

https://api.infohunter.education/sites/default/files/marqueur_1_rio_de_paz_croix_noires.jpg

Notes d'enquête :

Notez ici votre démarche, les bonnes pratiques/réflexes et les outils que vous avez utilisés

**Marqueur #2 : Effet K ou Koulechov****Question :**

Que suppose cet enchaînement de plans ?

Indices :

L'effet K montre comment une image influe sur le sens des images qui l'entourent. Les images ne prennent sens que les unes par rapport aux autres, et le spectateur est amené à les interpréter dans leur succession et non de façon indépendante.

Piste à suivre :

Consigne : Quelles émotions vous viennent à la suite de ces deux plans ?

Lien : <https://www.transmettrelecinema.com/video/leffet-koulechov/>

Notes d'enquête :

Notez ici votre démarche, les bonnes pratiques/réflexes et les outils que vous avez utilisés

**Marqueur #3 : Figure d'autorité****Question :**

Qui est Judy Mikovits ?

Indices :

L'argument d'autorité consiste à invoquer une autorité "experte" lors d'une argumentation, en accordant de la valeur à un propos en fonction de son origine plutôt que de son contenu.

Piste à suivre :

Consigne : Faites une recherche sur Judy Mikovits et sur le documentaire Plandemic.

Lien : Un moteur de recherche de votre choix.

Notes d'enquête :

Notez ici votre démarche, les bonnes pratiques/réflexes et les outils que vous avez utilisés

**Marqueur #4 : Contexte d'usage****Question :**

Que savez-vous de l'Event 201 ?

Indices :

Un contenu (texte ou image) peut transmettre une information différente en fonction du contexte dans lequel il est utilisé.

Il est nécessaire d'analyser le contexte, de consulter différents documents et de croiser ses sources pour s'assurer de la véracité d'une information.

Piste à suivre :

Consigne : Retrouvez des informations sur l'Event 201, son objectif, ses participants.

Lien : Un moteur de recherche de votre choix.

Notes d'enquête :

Notez ici votre démarche, les bonnes pratiques/réflexes et les outils que vous avez utilisés

**Marqueur #5 : Ligne éditoriale****Question :**

Quel média a rédigé et publié cet article ?

Indices :

Chaque média a sa propre ligne éditoriale et les informations ont toujours une part de subjectivité. Identifier l'auteur permet de vérifier sa légitimité pour traiter un sujet.

Piste à suivre :

Consigne : Retrouvez l'article et son auteur.

Lien :

<https://www.revolutionpermanente.fr/Depistage-de-personnalites-Des-tests-offerts-aux-plus-riches-et-pour-les-autres-l-attente>

Notes d'enquête :

Notez ici votre démarche, les bonnes pratiques/réflexes et les outils que vous avez utilisés

	SÉANCE 4	INFO HUNTER
	ANNEXE 3	INFO HUNTER Ressources complémentaires

Les fiche d'accompagnement

➤ **Fiche d'accompagnement complète d'Info Hunter :** Proposée par Tralalere, créateur de ressources numériques éducatives, partenaire de la Ligue de l'enseignement et du parcours Les Veilleurs de l'info.

Lien : [Tralalere.com](https://tralalere.com)

Théorie du complot : Comprendre et prévenir

➤ **Comment démonter une théorie du complot ?** Spicee propose une méthode en trois points fondée sur la provenance de l'information, la qualité de la théorie et la logique de l'explication.

Lien : [Reseau-canope.fr](https://reseau-canope.fr)

➤ **Comment sombrer dans le complot en 3 clics ?** Entretien avec Dounia Bouzar, anthropologue à l'origine de la création d'un centre pour lutter contre la radicalisation des jeunes. Elle explique comment les jeunes peuvent basculer dans une vision « complotiste » du monde en 3 clics sur internet.

Lien : [Reseau-canope.fr](https://reseau-canope.fr)

➤ **La théorie du complot :** C'est devenu l'obsession de Kamel : il est persuadé que son prof d'anglais a une dent contre lui. Comme par hasard, il n'a jamais la moyenne et ce malgré tous ses efforts. Il commence à croire qu'il s'agit d'un complot et décide d'en parler à ses parents.

Lien : [Lumni.fr](https://lumni.fr)

Théories du complot : Décrypter et analyser

➤ **Conspiracy Watch :** Service de presse en ligne entièrement consacré à l'information sur le phénomène conspirationniste, le négationnisme et leurs manifestations actuelles.

Lien : [Conspiracywatch.info](https://conspiracywatch.info)

➤ **Les Déconspirateurs - L'émission :** Chaque semaine, Tristan Mendès France et Rudy Reichstadt décryptent l'actualité « complotiste » avec David Medioni.

Lien : [Chaîne Youtube Les Déconspirateurs](https://www.youtube.com/channel/UC8vXp1v1v1v1v1v1v1v1v1v1)

➤ **Complorama :** Le podcast franceinfo qui décrypte les théories du complot et l'activité de la complosphère en lien avec l'actualité. Un vendredi sur deux avec Rudy Reichstadt de Conspiracy Watch, et Tristan Mendès France, maître de conférence spécialisé en culture numérique.

Lien : [Francetvinfo.fr](https://francetvinfo.fr)

➤ **La fabrique du mensonge :** Comment naissent et se propagent les fake news ? Qui en sont les instigateurs et comment ont contre-attaqué ceux qui en ont été la cible ?

Lien : [Francetv.fr](https://francetv.fr)

5

LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS



1h30



pages
suivantes



Cette dernière partie du parcours des Veilleurs de l'info est composée de deux séances qui se complètent. L'enjeu est de sortir du cadre des thématiques précédentes (métiers du journalisme, recherche et recoupement des sources) pour appréhender directement la rhétorique, les codes esthétiques conspirationnistes et les croyances les plus répandues dans ce domaine.

Cette démarche permet également de revenir sur certains biais cognitifs abordés dans la séance précédente. Il s'agit aussi d'une phase créative et ludique puisque le parti pris est d'assimiler cette grammaire complotiste pour en jouer via des créations absurdes.



- Approfondir sa connaissance des codes, de l'esthétique et de la rhétorique véhiculés par les théories complotistes.
- Contribuer à une ringardisation de ce type de format par la création de complots reprenant les codes du genre.



- Vidéoprojecteur et enceintes.
- Table, stylos.
- Imprimés du tableau d'accompagnement à l'écriture.



1/ LE COMLOT DES MOTS (30 MINUTES)

De Qanon aux Illuminatis, des chemtrails aux reptiliens... l'objectif de ce jeu est de donner des définitions précises à des mots largement utilisés par la sphère complotiste. Les participants sont divisés en groupes de trois personnes minimum.

Jouable directement en ligne ou sur support physique, ce memory se présente sous la forme de deux jeux constitués chacun de mots et de définitions différents. Les groupes peuvent être positionnés sur l'un ou l'autre de ces contenus, voire être amenés à réaliser les deux successivement.

Sur le support numérique, sélectionner la séance 5, puis le memory n°1 ou n°2, les règles sont simples : faire correspondre mots et définitions en retournant une première carte, puis une seconde. Si le mot correspond à sa définition, la paire reste affichée à l'écran. Si les deux ne correspondent pas, les cartes sont automatiquement retournées. Les participants doivent donc lire et mémoriser les définitions pour faciliter la réalisation du memory. Deux indicateurs figurent à l'écran sous le memory, le premier indique le temps écoulé pour réaliser l'ensemble du jeu, le second précise le nombre de cartes retournées lors de la partie. L'objectif des joueurs est de terminer le memory en retournant le moins de cartes possibles.

La version papier du jeu se déroule différemment. L'animateur aura au préalable imprimé pour chaque groupe l'ensemble des vignettes de mots et de définitions. Idéalement, une impression plastifiée en recto-verso permet de réutiliser le jeu sur plusieurs séances et de disposer de formats plus rigides. L'animateur demande aux participants de disposer d'un côté le lot des mots,



... LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS

➤ de l'autre l'ensemble des définitions. Il s'agit alors de lire attentivement ces dernières pour tenter de les faire correspondre de façon exacte aux mots concernés.

Dans un second temps, l'animateur donne les bonnes réponses (pour consulter la solution, voir les mots et définitions en vis-à-vis sur la fiche en annexe).

- Quels sont les mots auxquels les participants sont les plus exposés ?
- Quels sont les termes qu'ils ne connaissent pas ?
- Quelles sont les théories les plus diffusées ?

La désinformation, quand elle se nourrit de complotisme, est en réinvention permanente. Elle surfe sur l'actualité, génère peurs, fantasmes et accusations. Ces récits ne sont pas dénués d'idéologie et peuvent s'insérer dans des démarches de propagande visant à discréditer un état, un groupe d'individus, une personne ou des idées.

Les définitions de ces cartes permettent ainsi de poser un cadre clair sur des mots en lien avec des concepts parfois très flous (« système », « version officielle », « medias mainstream »). De même, certaines cartes permettent d'appréhender la réalité de mouvements qui donnent lieu à des récits complotistes auxquels de nombreux jeunes et adultes sont ou seront vraisemblablement exposés. Par exemple, Les théories se référant aux illuminatis, société secrète disparue en 1785, donnent aujourd'hui encore lieu à la croyance vivace de leur supposée mainmise sur le monde contemporain. Bien plus récent, le terme Qanon recouvre une propagande politique complotiste d'extrême droite issue des États-Unis mais largement relayée en France.

2/ LA CONSPIRATION RADICALEMENT BIDON (90 MINUTES)

La théorie complotiste présentée dans cette animation est réalisée à des fins humoristiques et ne doit pas viser une catégorie de la population. Cette animation devra observer scrupuleusement les règles de respect définies par la loi (pas d'incitation à la haine raciale, ni d'apologie des crimes de guerre, etc.).

Avant de débiter cette animation, il est conseillé de diffuser une à

deux vidéos de complots parodiques (consulter les liens en annexe) afin de faciliter l'expression d'un imaginaire absurde des participants lors de la partie qui va suivre.

Première étape : l'élaboration d'une théorie complotiste par les jeunes. 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 mobile. L'animateur organise ensuite plusieurs tirages au sort pour générer des associations entre les trois items. Ces combinaisons de mots génèrent des bases complotistes absurdes.

En concertation avec le groupe, l'animateur choisit les meilleures associations tirées au sort. Les paramètres à prendre en compte sont liés à l'appréciation par l'animateur du potentiel de création d'un récit clairement surréaliste et humoristique.

Des groupes de quatre à cinq 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 sur le tableau d'accompagnement à l'écriture du récit fourni par l'animateur.

Lors des 15 dernières minutes, chaque rapporteur restitue l'histoire créée par son groupe en ayant pour consigne d'adopter le ton déterminé et l'absence totale de doute de celui-ci convaincu, à tort, de révéler une vérité cachée de la plus grande importance.

Enfin, chaque groupe vote pour le complot qui lui semble le plus drôle, le plus élaboré et le mieux construit. C'est ce récit qui fera l'objet du débat de la dernière séance du parcours des « Veilleurs de l'info ».

**DISPOSITIF**

Un animateur

EFFECTIF

10 à 25 personnes

DURÉE

1h30

MATÉRIEL

- Stylos et petits bouts de papiers
- Imprimés du tableau d'accompagnement à l'écriture
- Vidéoprojecteur et enceintes

OBJECTIFS

- Contribuer à une ringardisation des théories complotistes par la création de récits reprenant les codes du genre.
- Prendre conscience que lorsqu'ils sont combinés, créativité, hasard et arguments conspirationnistes forment facilement des récits absurdes et comiques.

À DEMANDER AUX PARTICIPANTS**Étape 1: L'imaginaire débridé des parodies de récits complotistes (10 minutes)**

L'animateur aura préalablement pris connaissance de la fiche annexe « biais cognitifs » afin de faciliter l'expression des jeunes dans la création de leur narration complotiste.

Il débute la séance par la diffusion d'une à deux vidéos courtes parodiant les théories conspirationnistes de façon humoristique et absurde. Du Before (Canal +) aux Conspirations radicalement bidons réalisées par des élèves du secondaire, en passant par le complot des chats, vous pourrez retrouver en annexe des liens vers des propositions de contenus de ce type.

Après un premier visionnage, l'animateur peut rediffuser une seconde fois la vidéo en demandant aux participants d'identifier certains biais cognitifs récurrents tels que la paréidolie, le mille-feuille argumentatif ou encore la confusion entre la cause et la corrélation (voir annexe).

Étape 2: Écriture et tirage au sort (10 minutes)

Pour commencer, l'animateur demande à chaque participant de découper une feuille de son cahier et de la séparer en trois morceaux. Sur l'un des morceaux, il s'agit d'inscrire le nom d'une victime.

Les premières règles du jeu peuvent être posées à ce moment-là : laisser libre cours à son imagination pour désigner la victime : un animal, une catégorie de la population, une personne publique, des consommateurs de... Quelques exemples décalés peuvent permettre aux participants de mesurer l'étendue des possibles : les écureuils, les masticqueurs de chewing-gum, les conducteurs de Clio...

Si l'absurde est autorisé, voire encouragé, sont clairement proscrits les noms de famille de jeunes et, de manière générale, tous propos discriminatoires (sexes, religions, handicaps, origines ethniques...), diffamatoires ou incitant à la haine (apologie du terrorisme, des crimes de guerre...). Il est également interdit d'inciter à l'usage de produits stupéfiants ou au négationnisme...

Après quelques minutes (trois au maximum), l'un des participants est mis à contribution pour rassembler toutes les propositions de « victimes ». On renouvelle l'exercice de rédaction pour désigner cette fois « un coupable » ainsi qu'un « mobile » (phrase courte commençant par une amorce comme « dans le but de... »).

Pour faciliter la démarche, l'animateur peut citer quelques exemples : « prendre le pouvoir sur les humains » ; « rendre accro la population » ; « transformer des joueurs de *Fornite* en zombies »...

Une fois les tas « victimes », « coupables » et « mobiles » constitués, un participant est choisi par l'animateur pour tirer au sort et former cinq associations. Chacune d'elles est





notée pour être visibles de tous. Le hasard des rédactions pourra susciter l'amusement... Certaines associations sont prometteuses pour la suite de l'atelier, d'autres moins. L'animateur peut alors décider d'en écarter certaines.

Exemple de tirage au sort :

- Coupable: Les nains de jardin
- Victimes: Les collégiens
- Mobile: Contrôler les téléphones portables

Résumé du tirage : Les nains de jardin complotent contre les collégiens dans le but de contrôler leur téléphone portable.

Étape 3: De quoi parle-t-on ? (contexte et idée du récit, 20 minutes)

L'animateur constitue des groupes de quatre à cinq participants, qui doivent désigner chacun un rapporteur. Chaque groupe doit imaginer un récit complotiste (petit texte) à partir des associations notées précédemment. Chaque rapporteur présentera le récit aux autres groupes, à la fin de la séance. Il devra donc être éloquent et faire preuve de persuasion pour convaincre de son récit.

Chaque groupe se voit remettre un tableau d'accompagnement à l'écriture. Il commence par y répertorier les résultats du tirage au sort choisi pour élaborer son histoire :

- Qui sont les victimes ?
- Qui sont les coupables ?
- Quel est le mobile ?

L'encadré suivant vise à poser le décor dans lequel l'histoire sera ancrée. Pour mettre en évidence l'infinité du champ des possibles et inviter à l'expression d'un imaginaire débridé, plusieurs questions sont posées : À quel endroit ce complot a-t-il lieu ? Sur quelle planète, quel pays ? Un lieu secret ? Dans le désert, sur la mer... ? Ou ailleurs ?

En dessous figure la case précisant la temporalité du récit parodique : À quel moment se déroule-t-il ? Quelle époque ? Présent, passé, futur ? Quel siècle, quelle année... ?

Le point d'exclamation figurant sur le prochain encadré se réfère au dévoilement d'une « vérité » essentielle, cachée au grand public par les personnes impliquées dans le complot (les coupables) : Qu'avez-vous de si important à nous révéler ? Pourquoi faut-il absolument dévoiler cette information ?

Deux autres encadrés composent cette première partie de la phase d'écriture : le premier se réfère aux sources et aux conditions de la découverte du complot (Comment l'avez-vous découvert ? Quelles sont vos sources ? Des experts, des scientifiques... ?) tandis que le second permettra d'affirmer son propos (Vos preuves sont-elles assez solides ? Comment comptez-vous nous prouver que votre histoire est sérieuse ?).

Le rôle de l'animateur est prépondérant lors de cette phase de rédaction. Il passe de table en table, écoute, questionne, encourage les participants à laisser libre cours à leur imagination et à produire un récit comique ou délirant. Il peut aussi suggérer des pistes si certains groupes se sentent bloqués ou en manque d'inspiration.

Étape 4: On passe aux choses sérieuses (argumentation du récit, 30 minutes)

Cette seconde partie du tableau d'accompagnement vise à inciter les participants à additionner des outils de manipulation afin d'étayer leur parodie et lui donner un ton troublant et convainquant malgré son caractère farfelu.

Pour commencer, ils sont invités à créer une disposition mentale propice à l'acquiescement de l'auditeur, en débutant leur récit par une ou plusieurs affirmations sur lesquelles tout le monde semble d'accord (« Vous êtes tous au courant que..., Vous savez bien que... »).

Les trois encadrés suivants visent à exploiter et étayer la révélation du complot élaborée dans la première partie du tableau qui en reprenant les protagonistes, mobiles et événements déjà cités.



	SÉANCE 5	LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS
	ANNEXE 1	... Fiche pédagogique

➤ À partir de mots-clés, les participants peuvent utiliser des postes informatiques et se connecter à des moteurs de recherche pour tenter de récolter des images, des sources (personnes, organismes...) ou graphiques qu'ils utiliseront pour faire dire autre choses que ce qu'ils disent. Ils auront ainsi la possibilité de les sortir de leur contexte et de les retoucher.

L'animateur incitera les participants à additionner ces éléments pour que la narration reproduise plus fidèlement les mécaniques narratives caractéristiques des récits complotistes.

Pour accompagner la conclusion du récit, le dernier encadré propose de faire appel à l'émotion et la mobilisation des auditeurs. Ainsi, des phrases standards telles que « Restez vous silencieux face à ce drame ? » ou encore « Quand nous mobiliserons nous pour les victimes ? » peuvent être fournies à titre d'exemple qu'il convient de personnaliser.



**Négat-
ionnisme**



**Francs-
maçons**



Chemtrails



Système



**Rockfeller
& Rothschild**



**Fait
alternatif**



**Version
officielle**



Bot



**Grand
remplacement**



Propagande





Position de ceux qui nient ou contestent le génocide des Juifs par le régime nazi et prétendent que l'existence des chambres à gaz et la volonté de persécution relevaient d'un mythe.

Mouvement se référant à l'art de bâtir. Source de fantasmes pour les complotistes qui utilisent ce nom pour désigner une société travaillant dans l'ombre afin d'instaurer un nouvel ordre mondial.

Théorie conspirationniste qui avance que certaines traînées blanches créées par les avions sont composées d'agents chimiques ou biologiques répandus volontairement par des agences gouvernementales.

Terme vague mais fréquemment employé pour désigner ce qui dysfonctionne dans notre société. Permet d'attribuer l'ensemble des problématiques sociétales à une entité malveillante.

Dynasties de riches industriels et banquiers symbolisant le capitalisme. Ces familles sont au cœur de nombreux récits complotistes et souvent antisémites.

Élément de communication politique ne reflétant pas la réalité. Expression née en 2017 du mensonge grossier d'un membre du gouvernement américain de Donald Trump.

Terme régulièrement utilisé dans les discours complotistes pour accuser les autorités de cacher la vérité en présentant une version des faits créée de toute pièce.

Logiciel imitant le comportement humain. Peut être programmé à des fins de propagande idéologique ou publicitaire pour créer l'illusion d'une opinion populaire sur Internet.

Théorie complotiste et raciste d'extrême droite, qui affirme qu'il existerait en France un processus de remplacement de la population française par une population non européenne.



Concept désignant un ensemble de techniques de persuasion mises en œuvre pour propager, par tous les moyens disponibles, une idée, une opinion, une idéologie ou une doctrine.





Reptiliens



Troll



**Lanceur
d'alerte**



**Médias
mainstream**



Qanon



Big Pharma



Fake news



Rumeur



Lobby



Illuminati





Créatures imaginaires représentées sous forme de reptiles à l'allure humaine. Certains complotistes pensent qu'elles œuvrent dans l'ombre dans le but de manipuler l'espèce humaine.

Personne à l'origine d'un message posté sur internet par provocation pour lancer des polémiques ou perturber une discussion.

Personne qui révèle ou signale des comportements illicites ou dangereux qui constituent une menace pour l'intérêt général. Elle prend des risques réels au nom de la cause qu'elle défend.

Souvent péjoratif, ce terme désigne l'ensemble des moyens de diffusion de masse (information, publicité, culture...), capables d'atteindre et d'influencer un large public.

Mouvance complotiste dont les membres affirment qu'une guerre secrète a lieu entre Donald Trump et des adversaires invisibles qualifiés de pédophiles et de satanistes.

Terme désignant les plus gros groupes de l'industrie pharmaceutique. Utilisé pour pointer le lobbying ou imaginer des complots secrets en dépit du bien commun.

Publication d'une fausse information qui prend la forme d'un contenu journalistique (article, reportage, vidéo ou audio). Sa diffusion a pour but de tromper les lecteurs en générant un maximum de clics.

Phénomène de diffusion par tout moyen de communication d'une information dont la véracité est douteuse ou incertaine et suscitant, en général, un mécontentement.

Groupe d'intérêt et d'influence créé pour promouvoir et défendre des intérêts privés en exerçant des pressions sur des personnes ou institutions publiques détentrices de pouvoir.



Théorie complotiste qui prétend que la société des Illuminés de Bavière, dissoute en 1785, aurait perduré clandestinement et poursuivrait un plan secret de domination du monde.







SÉANCE 5

LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS

ANNEXE 3

LE COMLOT DES MOTS

Tableau d'accompagnement à l'écriture des récits 1/2

- - ÉCRITURE DU COMLOT - -

TIRAGE AU SORT

Qui sont les victimes ?



Qui sont les coupables ?



Quel est le mobile ?



PRÉSENTATION DU COMLOT


A quel endroit ce comlot a-t-il lieu ? Sur quelle planète, quel pays ? Un lieu secret ? Dans le désert, sur la mer... ?



A quel moment se déroule-t-il ? Quelle époque ? Présent, passé, futur ? Quel siècle, quelle année... ?



Qu'avez-vous de si important à nous révéler ? Pourquoi faut-il absolument dévoiler cette information ?



Comment l'avez-vous découvert ? Quelles sont vos sources ? Des experts, des scientifiques... ?





SÉANCE 5


LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS

ANNEXE 3

LE COMLOT DES MOTS

Tableau d'accompagnement à l'écriture des récits 2/2

Vos preuves sont-elles assez solides ? Comment comptez vous nous prouver que votre histoire est sérieuse ?



ON PASSE AUX CHOSES SÉRIEUSE !

Pour faire croire que votre complot est réel vous devez utiliser les outils de manipulation ci-dessous !

Vous devrez commencer votre complot par une ou des affirmations sur lesquelles tout le monde semble d'accord ("Vous êtes tous au courant que..., Vous savez bien que...")

Vous devrez manipuler des images trouvées sur Internet ou ailleurs et leur faire dire autre choses que ce quelles disent. Vous pouvez les sortir de leur contexte et les retoucher. Indiquez vos idées en dessous.

Pour donner un semblant de sérieux à votre histoire vous devez prendre des citations ou des graphiques sur Internet et les sortir de leur contexte pour appuyer votre complot. Indiquez vos idées en dessous.

Vous devrez terminer votre complot par une émotion (peur, colère, tristesse...) et un appel à la mobilisation de tous pour révéler cette information.



QUEL RAPPORT ENTRE LES BIAIS COGNITIFS ET LE COMLOTISME ?

Les biais cognitifs (aussi appelés biais psychologiques) sont des formes de pensée qui dévient de la pensée logique ou rationnelle et qui ont tendance à être systématiquement utilisés dans diverses situations. Ils constituent des façons rapides et intuitives de porter des jugements ou de prendre des décisions qui sont moins laborieuses qu'un raisonnement analytique qui tiendrait compte de toutes les informations pertinentes.

Face aux flux d'informations incessants, il est parfois plus confortable d'adhérer à certaines croyances nécessitant un investissement intellectuel moindre. Une commodité « mentale » qui nous épargne l'effort d'une réflexion un peu poussée ou trop complexe.

Pourtant, l'augmentation massive du nombre d'informations produites sur le web a renforcé l'expression des biais cognitifs. Chacun a sa propre vision du monde, en fonction des croyances auxquelles il adhère. Le complotisme et les discours sectaires recourent largement aux biais cognitifs, en particulier sur le web. Ce qui conduit certains à préférer l'irrationnel plutôt que le rationnel, le fantasme plutôt que le réel...

QUAND ÉVOQUER LES BIAIS COGNITIFS LORS DU PARCOURS DES VEILLEURS DE L'INFO ?

En fin de parcours, lors des séances 4, 5 et 6. Il est utile d'échanger sur quelques-uns de ces biais, pour nourrir la création des faux complots ou comprendre les mécanismes narratifs à l'œuvre dans des théories complotistes. C'est également le cas lors de la préparation du débat, pour expliquer qu'il peut être frustrant de contre-argumenter de façon rationnelle face aux adeptes de ces théories.

Le plus souvent, les jeunes comprennent immédiatement ces définitions. Aussi, il peut être intéressant de les sensibiliser au fait que leur cheminement de pensée peut venir contredire une première intuition.

QUELQUES BIAIS COGNITIFS À CONNAÎTRE

LE BIAIS DE CONFIRMATION

Le biais de confirmation, ou biais de confirmation d'hypothèse, consiste à privilégier les informations confirmant ses idées préconçues ou ses hypothèses et/ou à accorder moins de poids aux hypothèses et informations jouant en défaveur de ses conceptions.

UNE PARÉIDOLIE

Une paréidolie est un phénomène psychologique, une sorte d'illusion d'optique qui consiste à associer un stimulus visuel informe et ambigu à un élément clair et identifiable, souvent une forme humaine ou animale. À la différence des illusions d'optiques qui découlent des lois universelles de la perception humaine, chacun peut, dans le cas des paréidolies, voir une chose différente. On a notamment tendance à deviner des visages dès qu'un objet y ressemble.

MILLEFEUILLE ARGUMENTATIF

Fait d'empiler de nombreux arguments faibles dans un maillage si serré qu'ils se renforcent réciproquement sans qu'on puisse les confronter entre eux. Phénomène qui laisse une impression du style « tout cela ne peut pas être faux ». Exemple : « Et le drapeau qui flotte ? Et les ombres non parallèles ? Et les croix de cadrage ? Et les ceintures de Van Allen ? Et Stanley Kubrick ? Tout ça prouve bien qu'on n'est jamais allé sur la Lune ! »

INVERSION DE LA CHARGE DE LA PREUVE

En inversant la charge de la preuve, le discours conspirationniste implique que c'est à celui qui pense qu'il n'y a pas de complot de le prouver. Ce qui est impossible, puisqu'on ne peut pas, par définition, prouver que quelque chose n'existe pas.

L'EFFET DE HALO

L'effet de halo (ou effet de notoriété ou effet de contamination) est la tendance à rendre plus positives (et inversement plus négatives) certaines caractéristiques d'une personne ou d'un groupe, même si on ne les connaît pas, ou bien sans vérification, à partir d'une de ses caractéristiques.



➤ téristiques que l'on avait préalablement jugée positive (ou, inversement, négative). Exemple : avoir une opinion négative de quelqu'un, sans le connaître, du seul fait de son appartenance à un groupe que nous n'estimons pas ou inversement, avoir une mauvaise opinion d'un groupe uniquement parce qu'une personne que nous n'apprécions pas en fait partie.

L'EFFET OTHELLO

L'effet « Othello » souligne le rôle de la narration dans la crédibilisation d'un récit pourtant potentiellement improbable. Par exemple, le personnage de Shakespeare tue sa femme qu'il aime, suite au récit manipulateur d'un individu qui a peu à peu instillé la suspicion dans son esprit.

NÉGLIGENCE DE LA TAILLE DE L'ÉCHANTILLON

La négligence de la taille de l'échantillon (aussi connue sous le nom d'oubli de la fréquence de base) est un biais cognitif lié aux lois statistiques, qui se manifeste par le fait que les gens oublient de considérer la fréquence de base d'occurrence d'un événement lorsqu'ils cherchent à en évaluer une probabilité. Le plus souvent, cela conduit à surestimer cette probabilité. Par exemple, une personne publie une vidéo la montrant lancer 4 dés et obtenir que des « 6 ». Chanceuse ? Non, car en vérité cette personne aura fait des centaines de tentatives pour y parvenir mais ne choisira de diffuser que le « lancé chanceux ».

LE BIAIS RÉTROSPECTIF

Tendance à surestimer, une fois un événement survenu, son caractère prévisible ou probable.

LE BIAIS DE NÉGATIVITÉ

Tendance à donner plus de poids aux expériences négatives qu'aux expériences positives et à s'en souvenir davantage.

L'EFFET BARNUM

Ou « effet de validation personnelle » : biais cognitif induisant toute personne à accepter une vague description de la personnalité comme s'appliquant spécifiquement à elle-même. Les horoscopes jouent sur ce phénomène.

L'ILLUSION DE CORRÉLATION

Consiste à percevoir une corrélation entre deux événements qui n'existe pas ou qui est bien plus faible en réalité. La confusion entre la cause et la corrélation est une caractéristique récurrente des discours complotistes et des fausses informations.

LE BIAIS D'OMISSION

Revient à considérer que causer un tort par une action est pire que causer un tort par l'inaction. Exemple : dans l'incertitude, certains parents refusent la vaccination pour leurs enfants.

LE BIAIS DE FAUX CONSENSUS

Tendance à surestimer le degré d'accord que les autres ont avec nous (dans leurs opinions, leurs croyances, les préférences, les valeurs et les habitudes).

L'EFFET BOOMERANG

Phénomène selon lequel les tentatives de persuasion ont l'effet inverse de celui attendu. Les croyances initiales sont renforcées face à des preuves pourtant contradictoires.



Chaînes Youtube : Decryptage de théories du complot

➤ **Info ou Mytho** : C'est la chaîne d'esprit critique pour les ados... et les plus grands : biais cognitifs, théories du complot, éducation aux médias et à l'information, conséquences des fake news dans l'actu, interviews de youtubeurs luttant contre la désinformation, etc.

Lien : [Chaîne Youtube Info ou Mytho](#)

➤ **Hugo décrypte** : "Je me suis plongé au coeur des francs-maçons. Qui sont-ils ? Pourquoi tout ce mystère ? Y'a-t-il un complot ? Reportage !"

Lien : [Chaîne Youtube HugoDecrypte](#)

➤ **DeBunKer des Étoiles** : Avec le Debunker des Etoiles, luttons contre les théories conspirationnistes et les superstitions diverses qui polluent internet !

Lien : [Chaîne Youtube DeBunKer des Étoiles](#)

Des parodies de vidéos complotistes

➤ **Les complots - Le Before du grand journal** : Rien de ce que vous avez cru jusqu'à maintenant n'est vrai #oupresque

Lien : [Chaîne Youtube Le Before du Grand Journal](#)

➤ **Le complot des chats** : Quels sont les mécanismes à l'œuvre dans les vidéos conspirationnistes ? Comment ces dernières manipulent-elles les procédés logiques ?

Comment faire pour soulever le doute par l'association de l'image, du texte et du son ?

Les élèves de 2nde Gestion Administration du lycée Madeleine Vionnet de Bondy ont répondu à ces questions par un minutieux travail de décryptage de vidéos conspirationnistes trouvées sur internet. Après avoir identifié leurs mécanismes récurrents, les élèves ont écrit le scénario d'une vidéo qui vise à semer le doute sur l'origine des chats.

Lien : [Vimeo](#)

➤ **Les conspirations radicalement bidons** : Par la réalisation de parodies reprenant en tout point les codes du genre, la série « Les conspirations radicalement bidons » a deux objectifs: donner les moyens à des jeunes d'exercer une veille attentive sur les informations consultées et partagées tout en ringardisant les vidéos conspirationnistes.

Lien : [Chaîne Youtube de l'association Image'IN](#)

6

LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS : LA BATTLE !



1h



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.



- 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.



- Salle équipée de postes informatiques.
- Vidéo projecteur, enceinte, ordinateur portable, ampli si sources vidéos.



Le groupe est séparé en deux équipes : les conspiris 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 3 p.73). 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 et d'user d'arguments fallacieux et de manipuler des photos. Leur objectif est de construire un millefeuille argumentatif et de persuader les « indécis » (incarnez 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.

Vient ensuite le moment du débat (10 minutes maximum). 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

... LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS : LA BATTLE !

➤ 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.

Enfin, un temps d'échange permet de tirer un bilan collectif de cette expérience et du parcours global (10 minutes).

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.



SÉANCE 6

LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS : LA BATTLE !

ANNEXE 1

LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS : LA BATTLE ! Ressources complémentaires

Les biais cognitifs et arguments fallacieux

➤ **Tout comprendre à l'effet Dunning-Kruger** : Beaucoup de gens croient maîtriser un sujet, alors qu'en fait, ils ne captent rien du tout. En psychologie, ça s'appelle l'effet Dunning-Kruger. Thomas Huchon nous explique ce concept fascinant.

Lien : [Dailymotion](#)

➤ **Déjouer les raccourcis mentaux** : Produites dans le cadre de notre projet pour lutter contre la désinformation dans le contexte de la pandémie de Covid-19, voici notre série de 5 capsules sur les raccourcis mentaux avec l'humoriste Louis T.

Lien : [Agence Science Presse](#)

➤ **Petit recueil de 25 moisissures argumentatives pour concours de mauvaise foi**

Lien : [Cortecs.org](#)

➤ **Le Codex des biais cognitifs** : Les biais cognitifs peuvent être organisés en quatre catégories : les biais qui découlent de trop d'informations, pas assez de sens, la nécessité d'agir rapidement et les limites de la mémoire.

Lien : [Wikipédia](#)

Chaîne Youtube Esprit critique

➤ **La tronche en biais** : Pourquoi certains discours nous séduisent-ils ? Comment ces discours séduisants sont-ils construits ? L'être humain adore se raconter des histoires, explorer l'horizon des possibles, sublimer le réel à l'aide de la fiction, voire écarter une réalité insupportable pour jouir des délices de l'imaginaire... au risque de confondre les deux.

Lien : [Chaîne Youtube de La Tronche en biais](#)

➤ **Hygiène mentale** : "Si on avait un vrai système éducatif dans ce pays, on y donnerait des cours d'Autodéfense-Intellectuelle"

Lien : [Chaîne Youtube Hygiène mentale](#)

Outils Esprit critique

➤ **Précobias** : Boîte à outils pour les enseignants du secondaire comprenant 11 unités pédagogiques prêtes à l'emploi sur les biais cognitifs

Lien : [Precobias.eu](#)

➤ **Critique de l'info - l'outil ultime** : Exercer son esprit critique face aux informations en ligne, voilà un défi de taille face auquel certain·e·s enseignant·e·s du 3ème degré peuvent se sentir désarmé·e·s.

Lien : [Actionmediasjeunes.be](#)

RESSOURCES EN LIGNE

LES SITES INCONTOURNABLES

Decryptimages

Des ressources pour apprendre à voir : decryptimages.net

Le portail France TV

Avec le [kit pédagogique](#) « Comprendre les médias et décrypter l'information »

Les décodeurs du quotidien Le Monde

Des spécialistes du *fact-checking* répertorient les sites de désinformation. Ils ont créé un plug-in pour les navigateurs Firefox et Chrome : Decodex donne des indices sur la fiabilité des sites consultés : <https://chrome.google.com/webstore/detail/decodex/kbpkclapffgmndlaifaaalgkaagkfdod?hl=fr>

Conspiracywatch

Un site fondé par Rudy Reichstadt, spécialiste du conspirationnisme, avec des articles de fond et une veille quotidienne : conspiracywatch.info

Hoaxbuster

Site qui répertorie les hoax qui reviennent de façon régulière. En moyenne, le site compte un nouvel article par mois : [Hoaxbuster.com](https://hoaxbuster.com)

Debunker de hoax

Centré principalement sur les hoax d'extrême droite, avec des dossiers assez complets : [Debunkerdehoax.org](https://debunkerdehoax.org)

Spicee

Média fondé par des journalistes qui ont réalisé le film « Sida, Cuba, la vérité sous blocus » et son making of « Comment nous avons piégé les complotistes ». Le site propose aussi des vidéos de *debunking* dans la rubrique ConspiHunter : spicee.com

Info hunter

Serious game réalisé par Internet sans crainte à partir du faux complot « Sida, Cuba, la vérité sous blocus » : www.infohunter.education

Information is beautiful (site anglophone)

Une infographie sur les arguments fallacieux, réalisée par informationisbeautiful.net

LES CHAÎNES YOUTUBE : ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Aude Journaliste

Chaîne créée par Aude Favre, journaliste indépendante qui alterne les vidéos de *debunking* dans lesquelles elle contacte directement et les producteurs de contenus complotistes et les sujets sur le métier de journaliste : [Voir la chaîne YouTube](#)

Officiel Defekator

Un drôle de personnage costumé, parfois provocateur mais bien documenté ! Cette chaîne propose des vidéos d'analyse assez longues sur des sujets variés : démocratie, vaccins, les vidéos qui font peur. Defekator démontre les trucages employés par les complotistes. [Voir la chaîne YouTube](#)

Hygiène mentale

Ce Youtubeur produit de nombreuses vidéos « d'auto-défense intellectuelle ». Au menu : complotisme, biais cognitifs, éducation à l'image et aux médias et vulgarisation scientifique. [Voir la chaîne YouTube](#)

e-penser

Chaîne de vulgarisation scientifique proposant de nombreuses vidéos sur les biais cognitifs : [Voir la chaîne YouTube](#)

... RESSOURCES EN LIGNE

➤ **DataGueule**

DataGueule est une émission de télévision et une web-série diffusée depuis juin 2014 sur France 4 et sur YouTube, Dailymotion et PeerTube. L'émission propose des vidéos d'animation traitant de l'actualité sur un mode ludique et condensé.

« Tout, tout, tout, vous saurez tout sur le complot » : [Voir la vidéo](#)

Astronogeeek

On y trouve plusieurs vidéos de *debunking* sur le sujet de la conquête spatiale ! [Voir la chaîne YouTube](#)

L'instant détox

Micro-trottoirs sur les hoax, les intox et les préjugés : [Voir la chaîne YouTube](#)

Esprit critique

Vulgarisation politique, philosophique, historique et scientifique.

Vidéo sur les francs-maçons, les illuminatis et l'émergence des théories du complot judéo-maçonnique : [Voir la vidéo](#)

LES CHÂÎNES YOUTUBE : PARODIES DE COMLOTS

Les conspirations radicalement bidons

Parodies réalisées par des lycéens dans le cadre d'ateliers menés par Image'In : [Voir les vidéos](#)

Les vidéos du Théoricien

Parodies de vidéos conspirationnistes : [Voir la chaîne YouTube](#)

Les complots du Before du Grand Journal

Parodies de vidéos conspirationnistes, Canal + : [Voir la vidéo](#)

SURFER, LIRE, ÉCOUTER...

Thématique « Éducation aux médias : quelle pédagogie pour les images ? »

- Restitution de la journée de rencontre « Culture numérique » du 12/10/2017 : <http://www.rencontres-numeriques.org/2017/education/?action=restitution>

- <http://www.pearltrees.com/u/116609559-vighier-pedagogie-theories#1691> (Voir projets conduit par Lionel Vighier, enseignant)

- <http://www.vousnousils.fr/2016/01/07/attentats-decrypter-le-complotisme-et-les-infaux-avec-la-parodie-en-classe-medias-581313> (Lionel Vighier)

- <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/apprentissage-et-construction-des-savoirs/leducation-aux-medias-et-a-linformation/pour-une-education-aux-medias-et-a-linformation-de-la-6e-a-la-3e.html>

- [Philomedia](#)

Thématique « info/intox »

➤ Conseils du *Monde* (notamment à destination des enseignants) pour remonter à la source d'une info : [Voir le lien](#)

➤ Checknews, « moteur de recherche humain » de *Libération* où les internautes peuvent poser leur question (avec une base de données notamment sur les questions de *fact-checking*) : [Voir le lien](#)

➤ Le B-A-BA du *fact-checking* par l'AFP : [Voir le lien](#)

➤ Dossier pédagogique 2017 du Clemi : « D'où vient l'info ? » : [Voir le lien](#)

... RESSOURCES EN LIGNE

➤ IMAGES, NOUVEAUX MODES DE CROYANCE, DÉRIVE SECTAIRE, VIOLENCE, EMPRISE MENTALE, RADICALISATION, THÉORIES DU COMLOT

- BRONNER Gérard, *La démocratie des crédules*, 2012, PUF
- BRONNER Gérard, *La pensée extrême*, PUF
- HOUSIER Florian (direction), *La violence de l'image*, 2009, Edition In Press
- MIVILUDES, Rapport au Premier ministre, 2013-2014 « L'emprise mentale au cœur de la dérive sectaire » : [Lien de téléchargement pdf gratuit](#)
- On te manipule : Décrypter les théories du complot : [Site internet](#)
- CLEMI (Centre de liaison de l'enseignement et des médias de l'information) : [Ressources pédagogiques en ligne](#)
- Rapport annuel « Enfants et écrans : grandir dans le monde numérique » de 2012 publié par Le Défenseur des droits : [Voir](#)
- Éducation aux médias (regroupement de mouvements d'éducation populaire, dont la Ligue de l'enseignement) : [Site internet](#)
- Association e Enfance : [Site internet](#)
- Guide de la famille tout écran (PDF) : [Voir le pdf](#)

VIDÉOS SUR LE THÈME DU CONSPIRATIONNISME

- Vidéo réalisée par Conspi Hunter pour décrypter les théories du complot : « Conspi Hunter la méthode » : [Voir la vidéo](#)
- Vidéo « La cérémonie des césars - Le complot » le before du grand journal de Canal + (il y en a plein d'autres à voir sur YouTube) : [Voir la vidéo](#)
- Envoyé Spécial du 7 janvier 2016 : enquête sur la complophobie et ses adeptes (à partir de 1h 18 minutes) : [Voir la vidéo](#)
- Retour sur la journée d'étude organisée par le ministère de l'Éducation nationale : [Voir](#)

PROPAGANDE ET IMAGES

- Stop jihadisme ; décrypter la propagande sectaire : [Site internet](#)
- Décryptage des documents de propagande : [Voir l'article](#)
- Organisation structurelle de la propagande de l'état islamique, volumes de productions... tout est dans le rapport annuel de Reporters sans frontières : [Voir le rapport annuel](#)
- Audition de Myriam Benraad à la commission de l'Assemblée nationale, mardi 16 janvier 2016 : [Voir la vidéo](#)
- Lien ThinkerView/Interview de Pierre Conesa sur la politique de lutte contre la radicalisation en France (janvier 2015) : [Voir la vidéo](#)
- Centre de prévention contre les dérives sectaires liées à l'islam (CPSI) : [Site internet](#) / [Téléchargement des publications](#)

LES VEILLEURS DE L'INFO

.....

Parcours pédagogique écrit par et pour les fédérations départementales de la Ligue de l'enseignement

Mouvement laïque d'éducation populaire, la Ligue de l'enseignement propose des activités éducatives, culturelles, sportives et de loisirs, à travers 102 fédérations départementales qui accompagnent des associations présentes dans 24 000 communes.

S'engager à la Ligue, c'est apprendre par et avec les autres, faire vivre la convivialité et la fraternité.

S'engager à la Ligue, c'est construire de la solidarité et agir contre les inégalités.

S'engager à la Ligue, c'est prendre sa part d'une démocratie qui implique tous ses citoyens.

S'engager à la Ligue, c'est créer un lien entre des actes à la mesure de chacun et des combats à l'échelle de l'humanité.

Rejoignez-nous!

www.laligue.org

Retrouvez-nous sur les réseaux sociaux :

