

STARTING+BLOCK

PROVOCATEURS DE SOLIDARITÉ



LIVRET PÉDAGOGIQUE

réalisé avec le soutien de la Fondation AFNIC



DÉCEMBRE 2021

Table des matières

INTRODUCTION	3
QUI SOMMES-NOUS ?	4
ACTEURS ET ACTRICES PARTENAIRES	6
Jets d'encre	6
Demain Nos Enfants	7
L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ ET À LA SOLIDARITÉ	8
RETOURS D'EXPÉRIENCE	9
« Mieux comprendre l'information et lutter contre les <i>fake news</i> » : projet long auprès des élèves en décrochage scolaire	9
« Mieux comprendre l'information et lutter contre les <i>fake news</i> » : projet court en classes ordinaires	12
Formation webradio auprès de jeunes d'une mission locale	14
Parcours reporters d'avenirs auprès d'une classe de lycée professionnel	16
PARCOURS-TYPE	20
C'est quoi une info ? C'est quoi un média ?	21
Comprendre et détecter les <i>fake news</i>	22
Décrypter l'information	23
Battle de mauvaise foi et d'argumentation fallacieuse	24
OUTILS PÉDAGOGIQUES	24
Outils pour faire émerger les représentations	24
Outils pour en apprendre plus	25
Jeux de rôle et mises en situation	28
Outils et techniques pour débattre	30
Techniques d'intelligence collective	32
POINTS D'ATTENTION	34
ANNEXES ET LEUR SOMMAIRE	36

Introduction

Nos sociétés modernes sont depuis des années le théâtre de l'explosion de l'information et de l'accès à l'information. La surcharge informationnelle fait partie de notre quotidien, et chacun et chacune doit apprendre à la digérer. Parmi les actualités, il y a les désormais très connues *fake news* (ou intox). Même si ces dernières ont toujours existé, la forte capacité de partage des Internets leur donne aujourd'hui une force de frappe particulièrement décuplée. La difficulté à pouvoir donner du sens à nos sociétés tend également à renforcer la croyance en ces informations qui offrent une vision simplifiée du monde. Le déficit de confiance en nos institutions, la politique¹ et les médias², le sentiment de ne pas se sentir citoyen ou citoyenne, de subir son parcours de vie sans avoir la capacité d'agir peuvent également favoriser cette adhésion.

Sans surprise, la crise sanitaire liée au covid-19 a été et est encore une période particulièrement propice pour les faiseurs et faiseuses de fausses informations. Dans ce contexte, il est essentiel d'outiller les jeunes pour qu'ils et elles puissent s'auto-défendre intellectuellement et trouver davantage de sens dans l'exercice de leur esprit critique. Ce dernier est par ailleurs « *au centre de la mission assignée au système éducatif français* »³ (Eduscol). Il permet de développer ses capacités d'écoute et d'autonomie, et ses qualités de curiosité, modestie et lucidité⁴.

Dans le cadre d'un appel à projets de la Fondation AFNIC⁵ pour la solidarité numérique, **Starting-Block** a mis en place des parcours éducatifs en éducation à l'information et aux médias auprès de collégiens et de collégiennes, en partenariat avec plusieurs établissements scolaires de Seine-Saint-Denis (93), du Val-de-Marne (94) et de Seine-et-Marne (77). Menées au sein de classes ordinaires ainsi qu'au sein de dispositifs relais accueillant des jeunes en risque de décrochage scolaire, nos animations ont permis de sensibiliser les jeunes aux enjeux de la production et diffusion de l'information, et de les entraîner à l'analyse des *fake news* grâce à des outils ludiques et participatifs.

Par le biais de ce livret, **Starting-Block**, en collaboration avec les associations **Jets d'encre** et **Demain Nos Enfants**, souhaite permettre aux éducateurs et éducatrices de s'approprier le thème de l'éducation aux médias et de la lutte contre les *fake news* à travers la mise à disposition de trames et outils pédagogiques à utiliser en classe et différents retours d'expérience.

¹https://www.sciencespo.fr/cevipof/sites/sciencespo.fr.cevipof/files/CEVIPOF_confiance_10ans_CHEURFA_CHANVRIL_2019.pdf

²<https://www.letelegramme.fr/france/confiance-dans-les-medias-au-plus-bas-depuis-1987-24-01-2019-12190897.php>

³<https://eduscol.education.fr/cid107295/former-l-esprit-critique-des-eleves.html>

⁴ *Ibid.*

⁵ Association française pour le nommage Internet en coopération

Qui sommes-nous ?

STARTING+BLOCK

PROVOCATEURS DE SOLIDARITÉ

Starting-Block est une association d'éducation populaire dont la finalité est de permettre l'éveil de l'esprit critique et favoriser un engagement citoyen pour construire un monde juste, inclusif et solidaire. Pour cela, elle se fonde sur l'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité (ECS), une démarche éducative qui s'appuie sur des méthodes actives et participatives accessibles à tous et à toutes, et qui vise à accompagner chacun et chacune dans ses questionnements et son engagement citoyen et solidaire.

Starting-Block est une association multi-thématique (discriminations, handicap, changement climatique, éducation aux médias...) composée d'une équipe d'animateurs et animatrices salariées, volontaires ou bénévoles, proposant :

- des animations en milieux scolaire, étudiant, socioculturel ou professionnel ;
- des formations à la démarche, aux outils et aux techniques de l'ECS ;
- un accompagnement à la mise en place d'actions d'ECS.

Nos interventions suivent les étapes suivantes :

1 FAIRE ÉMERGER ET QUESTIONNER LES REPRÉSENTATIONS

Cette étape permet de prendre conscience des connaissances dont disposent déjà les personnes participantes et comment elles se représentent la thématique abordée. Ces représentations seront ensuite questionnées sur leurs origines, interrogées et déconstruites au fur et à mesure de l'intervention.



2 RÉFLÉCHIR, REMETTRE EN QUESTION, EXPÉRIMENTER...

Des outils ludiques et participatifs seront déployés tout au long du cœur de l'animation pour favoriser l'accessibilité et la mise en action. Il peut s'agir de quiz, de puzzles... mais aussi de mise en situation ou jeux de rôle qui permettent aux personnes participantes de comprendre plus facilement des problématiques parfois abstraites ou éloignées de leur propre réalité. Le débat est également une technique d'animation souvent utilisée car il permet la rencontre entre savoirs théoriques et savoirs issus de l'expérience de chacun et chacune.



insuffisant, c'est par l'émergence d'alternatives et de pistes d'actions solidaires qui font sens pour le groupe et les individus que nous favorisons la capacitation de chacun et chacune. Nos sensibilisations se terminent toujours par une séquence de recherche d'alternatives que l'équipe d'animation peut accompagner et alimenter mais qui doit rester le produit des échanges et envies des membres du groupe animé.



LA RECHERCHE D'ALTERNATIVES ET/OU DE PISTES D'ACTION

Pour atteindre la finalité de notre projet associatif, qui est de construire un monde plus juste, inclusif et solidaire, l'un de nos objectifs est de favoriser l'engagement citoyen des jeunes. Pointer du doigt des situations problématiques est



**Acteurs et actrices
partenaires**



Avec ou sans moyens, avec ou sans aide, mais toujours avec la rage et le plaisir de s'exprimer, les jeunes prennent la parole et créent des journaux dans les lieux de vie qui sont les leurs. Phénomène unique et majeur, cette presse originale reste néanmoins confrontée à de nombreuses barrières, de l'indifférence à la censure, qui sont autant d'atteintes au droit d'expression des jeunes.

Jets d'encre, association nationale d'éducation populaire, accompagne les expériences de presse de jeunes de 11 à 25 ans, et ce peu importe leur format (presse écrite, presse web, radio, émission TV etc.), dans le milieu scolaire (en collèges et lycées), le milieu étudiant et le milieu hors scolaire (conseils de jeunes, maisons de quartier, associations, groupe amicaux), à travers des ateliers en présentiel ou en ligne.

L'expertise de **Jets d'encre** dans le domaine de l'éducation aux médias et à l'information, du journalisme citoyen et de l'accompagnement de projets portés par des jeunes amène l'association à proposer des **formations** : comment créer un média jeune ? Quels sont les droits et la déontologie de la presse jeune ? Comment accompagner un projet de média ? Les accompagnateurs et accompagnatrices de jeunes qui créent des médias (animateurs et animatrices socioculturelles, enseignants et enseignantes, CPE, membres d'association etc.) peuvent également se former.





Demain Nos Enfants est une association d'éducation populaire et d'éducation à la citoyenneté et solidarité qui favorise les dynamiques d'échanges ludiques et participatives afin de faire émerger de nouvelles façons de penser et d'agir face aux enjeux de société actuels.

Différents parcours de sensibilisation d'éducation aux médias, de prise de parole et de débats sont proposés aux jeunes et jeunes adultes : projections et débats, théâtre-forum, « Battle de mauvaise foi et d'argumentation fallacieuse », création audiovisuelle, parcours « Reporters d'avenirs » d'auto-médiation.

L'association met en place des parcours d'interventions sur de longues durées permettant de :

- partager et questionner ses représentations dans un cadre non-jugeant ;
- s'inspirer via des méthodes ludiques actives, pouvant inclure des rencontres et projection-débats sur des actions solidaires et alternatives inspirantes favorisant la mobilisation et le déclic pour le pouvoir d'agir ;
- puis interagir et se mobiliser ensemble via des actions d'auto-médiation et de solidarité portées par les jeunes eux et elles-mêmes sur les enjeux de société qui les interpellent.

Les animations d'ECS que nous créons s'appuient sur la volonté de favoriser l'expérience des « 7 savoirs nécessaires à l'éducation du futur » d'Edgar Morin⁶ afin de développer sa capacité de penser et d'agir avec sens face aux enjeux de société actuels, et en faveur du bien commun :

- affronter les erreurs et les illusions de la connaissance ;
- s'outiller pour une connaissance pertinente ;
- l'identité humaine ;
- l'identité terrienne ;
- la compréhension humaine ;
- décider face à l'incertitude ;
- l'éthique.

Nos interventions favorisent donc l'expérience de ces différents savoirs et leur potentiel d'émancipation et de pouvoir d'agir pour la justice sociale et environnementale.

⁶ <https://www.cairn.info/revue-du-mauss-2006-2-page-59.htm>

L'éducation à la citoyenneté et solidarité

L'ECS est une démarche éducative visant l'ouverture sur les autres et sur le monde qui nous entoure et l'accompagnement de chacun et chacune dans ses questionnements et son engagement citoyen et solidaire. Elle repose sur 4 piliers :

1 **LE CHOIX DE MÉTHODES ACTIVES ET PARTICIPATIVES**

En proposant au public d'être acteur lors des activités, l'ECS favorise le vécu et le ressenti à partir d'expériences individuelles et collectives plutôt que la transmission verticale d'un savoir. Ateliers d'immersion, jeux de rôle, mises en situation sont autant de moyens possibles et à inventer pour permettre à tous et à toutes de se décentrer de sa réalité, mieux percevoir celle des autres et être en mesure de se questionner sur les préjugés.

2 **L'ACCESSIBILITÉ DES ACTIVITÉS**

L'ECS est accessible et proposée à tous et à toutes, participants et participantes comme animateurs et animatrices. Elle peut être utilisée dans différents cadres, différents lieux, différents événements. La connaissance du public visé afin d'adapter les activités et les supports selon l'âge des personnes participantes, leur handicap ou leur milieu social est primordiale pour le bon déroulé des actions. L'ECS favorise aussi l'échange des procédés d'animation et permet la réappropriation des activités par les animateurs et animatrices, quels qu'ils et elles soient. Une telle transmission

induit nécessairement la mise à disposition gracieuse de tous types de supports pédagogiques ainsi que la mise en place de formations adaptées.

3 **LA COMPRÉHENSION DE L'AUTRE ET DU MONDE QUI NOUS ENTOURE**

L'ECS tend à l'ouverture au monde et à la compréhension de l'autre dans sa complexité. Elle privilégie une approche globale et s'attache à expliquer les mécanismes d'interdépendance à l'échelle locale et internationale. Elle cherche par là à rompre avec une réflexion fragmentée, et appelle un questionnement pluridisciplinaire et systémique.

4 **L'ENGAGEMENT CITOYEN ET SOLIDAIRE DE TOUS ET TOUTES**

Par la prise de conscience des conséquences globales de nos actions, l'ECS cherche à susciter une volonté de s'engager comme acteur et actrice du changement social. En cela, l'engagement de chacun et chacune est une finalité de l'ECS. Elle constitue aussi un moyen de parvenir à ce but en donnant la possibilité de s'engager à son échelle, pour construire un monde plus juste et solidaire.

Retours d'expérience



« MIEUX COMPRENDRE L'INFORMATION ET LUTTER CONTRE LES *FAKE NEWS* » : PROJET LONG AUPRÈS DES ÉLÈVES EN DÉCROCHAGE SCOLAIRE

Dans le cadre du projet réalisé avec le soutien de la Fondation AFNIC, **Starting-Block** a réalisé des séances de sensibilisation sur la thématique de l'éducation aux médias auprès d'élèves en risque de décrochage scolaire.

Nombre et durée des séances : 7 à 8 de 3h chacune

Durée du projet : 6 à 8 semaines

Public : élèves en risque de décrochage scolaire en atelier-relais⁷

Territoire : Seine-Saint-Denis et Val-de-Marne



OBJECTIFS :

L'objectif général du projet était d'outiller les élèves pour décrypter et utiliser l'information et les médias.


Les objectifs pédagogiques étaient les suivants :

- mieux comprendre le système de production et de diffusion de l'information, ses enjeux et ses impacts ;
- être en capacité d'analyser et comprendre l'information de manière critique et éclairée ;
- être en capacité de choisir de manière autonome ses sources d'information en s'appuyant sur une analyse critique ;
- se positionner en tant que citoyen et citoyenne dans son propre rôle de diffusion de l'information auprès de son entourage et sur les réseaux sociaux.

⁷ Les ateliers-relais sont des dispositifs de l'Éducation nationale permettant à des élèves présentant des signes avant-coureurs de décrochage scolaire d'intégrer temporairement un groupe à effectif réduit pour retrouver confiance en soi et se remobiliser sur les apprentissages. Starting-Block travaille en partenariat avec 3 ateliers-relais en Seine-Saint-Denis et dans le Val-de-Marne.

DÉCOUPAGE DES SÉANCES :

L'équipe d'animation a pensé un déroulé pédagogique progressif sur le thème :



1 **SÉANCE 1** : poser les bases de ce qui constitue une information d'actualité et identifier les types de médias utilisés pour la diffuser en se basant sur la vidéo « **C'est quoi une information ?** » des Clés des médias puis en utilisant un puzzle « **info, pas info ?** » pour faire réfléchir les élèves aux 4 règles de l'information d'actualité. À partir d'images, les élèves ont ensuite dû retrouver les 4 grandes familles de médias puis en retracer la chronologie avec la timeline des médias.

2 **SÉANCE 2** : cette séance sur le journalisme fut introduite par un jeu d'images pour faire découvrir aux élèves les différents métiers du journalisme. Ils et elles ont pu ensuite découvrir les devoirs moraux à travers la charte de Munich présentant la déontologie journalistique. Afin d'illustrer des situations pratiques de non-respect de la charte, un quiz et des saynètes ont été réalisés. La venue d'un journaliste leur a ensuite permis d'étoffer leur compréhension du métier.

3 **SÉANCE 3** : cette séance de mise en pratique a permis aux élèves de réaliser un article sportif sur la tenue d'un match de walking-foot (foot marché), auquel ils et elles ont participé en tant que joueurs et joueuses dans un premier

temps puis en tant que journalistes (prise de photos, écriture et enregistrement d'interviews).

4 **SÉANCE 4** : cette séance a introduit le thème des *fake news* par le biais de la rumeur avec un « **jeu du téléphone** ». Les élèves ont ensuite visionné la vidéo « **C'est quoi, la rumeur ?** » des Clés des médias puis ont dû remettre des définitions (rumeur, *fake news*, fausse information, théorie du complot, parodie) en face des bons termes. Une lecture de différentes *fake news* à l'aide d'une grille d'analyse a permis d'amorcer le débunkage⁸.

5 **SÉANCE 5** : les élèves ont pu rencontrer les journalistes de l'association **FakeOff**, spécialisée dans les *fake news*. Cette séance a permis d'approfondir la compréhension de ces dernières et de prendre connaissance des bons réflexes à avoir pour les débunker.

6 **SÉANCE 6** : les élèves ont pu rencontrer l'association **Demain Nos Enfants** qui leur a proposé de travailler autour des théories du complot via le visionnage du film **Le complot chat** et la mise en place d'un tribunal du vrai.

⁸ Vient du terme anglais *debunk* : ici « *Démentir une fausse information ou affirmation* » (wikitionary)



SÉANCE 7 : cette séance a permis aux élèves de mieux comprendre l'écosystème des médias et leurs liens avec les

enjeux politiques, économiques et sociétaux à travers le jeu de la ficelle sur l'information (« fil de l'info »). Un temps d'analyse des Unes de journaux a permis de comprendre le traitement de l'information et l'importance de la pluralité des médias. Enfin, les élèves ont appréhendé la liberté de la presse

dans le monde en classant différents pays, selon le **classement** de **Reporters sans Frontières**.



SÉANCE 8 : cette dernière séance a permis aux élèves, par le biais de « l'affaire de l'incendie », de mettre en pratique les

notions abordées tout au long de la session pour réaliser un journalisme déontologique et qui ne tombe pas dans le piège des *fake news*.

RETOURS GÉNÉRAUX :

La thématique a bien fonctionné auprès des élèves, notamment lors des séances proposant des mises en situation et jeux de rôle. Les élèves ont cependant un usage souvent limité des médias d'information, et certains et certaines peuvent montrer un désintérêt pour le thème qu'ils et elles estiment ne pas les concerner.

ÉVALUATION DES SÉANCES :

À l'issue de la dernière séance, les élèves remplissent une évaluation anonyme permettant de vérifier l'atteinte, ou non, des objectifs. Voici les résultats :

- 85 % des élèves pensent avoir appris un peu ou beaucoup de choses sur l'information et les médias ;
- 81 % indiquent avoir changé d'avis sur le métier de journaliste, les médias et/ou les vraies et fausses informations ;
- 69 % ont indiqué avoir appris de nouvelles méthodes pour repérer les fausses informations ;
- 75 % ont déclaré qu'ils et elles feraient plus attention pour repérer les *fake news* ;
- 37 % ont déclaré que les animations leur avaient donné envie d'agir pour lutter contre les *fake news*.

Les séances ont contribué à faire changer les représentations des élèves, qui indiquent : « *Je savais rien sur les médias, je croyais que c'était inutile, maintenant je sais que c'est utile* », « *Je sais maintenant que je peux compter sur des sites pour vérifier les informations* ». Un certain nombre d'élèves ont saisi l'importance de lutter contre les *fake news* : « *avec des fausses informations ça peut partir trop loin donc autant agir en conséquence* ». Plusieurs élèves ont montré un désintérêt pour l'information ou les médias. Ils l'expliquent parfois parce que « *la plupart des infos sont négatives donc ça me démoralise* » ou encore « *je ne m'exprime pas dans les informations* ».



« MIEUX COMPRENDRE L'INFORMATION ET LUTTER CONTRE LES *FAKE NEWS* » : PROJET COURT EN CLASSES ORDINAIRES

Nombre et durée des séances : 2 séances de

2h chacune

Durée du projet : séances menées à 1 ou 2 semaines d'intervalle

Public : élèves de 6ème, 5ème et 4ème en classe ordinaire (REP)

Territoire : Seine-Saint-Denis (Noisy-le-Grand, Romainville) et Seine-et-Marne (Provins).




OBJECTIFS :

L'objectif général du projet est de doter les élèves d'outils et de réflexes pour décrypter et utiliser l'information et les médias.

Les objectifs pédagogiques étaient les suivants :

- savoir faire la différence entre ce qui est une information et ce qui n'en est pas ;
- mieux comprendre le système de production et de diffusion de l'information, ses enjeux et ses impacts ;
- analyser et comprendre l'information de manière critique et éclairée ;
- se positionner en tant que citoyen et citoyenne dans son propre rôle de diffusion de l'information auprès de son entourage et sur les réseaux sociaux.


DÉCOUPAGE DES SÉANCES :



1 SÉANCE 1 : poser les bases de ce qui constitue une information d'actualité et identifier les différents types de médias utilisés pour la diffuser en se basant sur la vidéo « **C'est quoi une information ?** » des Clés des médias puis en utilisant le puzzle « info, pas info ? » pour faire réfléchir les élèves aux 4 règles de l'information d'actualité. Après avoir questionné les élèves pour trouver les 4 grandes familles de médias, un quiz vidéo projeté leur a permis de s'exercer pour les reconnaître. Enfin, chaque groupe, à qui une famille a été attribuée, a pu comprendre les différentes étapes de fabrication de l'information

en replaçant ces dernières dans le bon ordre.

2 SÉANCE 2 : cette séance a introduit le thème des *fake news* par le biais de la rumeur avec le « jeu du téléphone ». Les élèves ont ensuite visionné la vidéo « **C'est quoi, la rumeur ?** » des Clés des médias. Après avoir illustré quelques caractéristiques des *fake news*, les élèves ont ensuite travaillé en groupes sur l'analyse de la véracité de plusieurs informations, à l'aide d'une feuille de route. La séance s'est conclue par la présentation des différentes recherches, des échanges et débats, et enfin par un débrief global du thème abordé.



RETOURS GÉNÉRAUX :

Le fait d'intervenir en classe entière a permis d'avoir plus d'échanges ainsi qu'une dynamique de classe (divisée en sous-groupes) plus énergique et participative. Lors de la première séance, l'équipe d'animation a pu relever les centres d'intérêt des élèves et proposer des *fake news* à analyser en lien avec ces derniers lors de la deuxième séance.

ÉVALUATION DES SÉANCES :

- 67 % des élèves ont déclaré avoir acquis de nouvelles connaissances ;
- 56 % disent que les animations leur ont fait changer d'avis sur certains sujets ;
- 51% disent que les animations leur ont donné envie d'agir pour lutter contre les *fake news*.

Les nouvelles connaissances ayant été acquises par les élèves portent principalement sur le repérage des *fake news* : « **je ne savais pas comment y remédier** », « **avant je ne savais pas comment les reconnaître** ». mais aussi sur les rumeurs : « **je pensais pas que ça avait une telle ampleur** ». Les collégiens et collégiennes ont pu apprendre « **qu'il ne faut pas tout croire et qu'il faut s'informer avant de répandre une rumeur** ». Comme en atelier-relais, on constate que certains élèves ne se sentent pas toujours proches du sujet : « **je ne regarde pas les informations** ».



FORMATION WEBRADIO AUPRÈS DE JEUNES D'UNE MISSION LOCALE

En septembre 2021, **Jets d'encre** a été sollicitée pour intervenir auprès de deux volontaires en service civique et d'une jeune fille en contrat parcours-emploi-compétence (PEC) par la mission locale de Dijon. Cette mission locale a co-créé, avec d'autres missions locales à travers le territoire, une webradio portée par les jeunes membres de ces structures : **Radio Actif**. **Jets d'encre** est donc intervenue pour former les jeunes de la mission locale de Dijon à l'enregistrement d'émissions de radio.



Nombre et durée des séances : une séance de 7h

Durée du projet : une journée complète

Public : volontaires en service civique et jeune en contrat PEC

Territoire : Bourgogne-Franche-Comté (Dijon)

OBJECTIFS :

L'objectif général de la séance est de former les jeunes de la mission locale à l'enregistrement d'émissions de radio.

Les objectifs pédagogiques étaient les suivants :

- connaître et comprendre les spécificités des formats radiophoniques, notamment créés par des jeunes ;
- s'initier à l'écriture orale ;
- découvrir le matériel radio et s'initier à l'enregistrement d'émissions.

DÉCOUPAGE DES SÉANCES :

La formation s'est déroulée sur une journée, avec deux grandes parties : une partie plutôt théorique le matin qui a permis aux jeunes de comprendre les spécificités de la radio, et une partie pratique l'après-midi où les jeunes ont pu écrire une chronique et l'enregistrer.



MATIN THÉORIQUE :

l'équipe d'animation a amené les jeunes à réfléchir au monde de la radio : « quels sont les différents rôles à la radio ? Quel est le vocabulaire propre à ce média ? Quels sont les différents genres journalistiques qui existent ? ». Puis les jeunes ont dû réfléchir ensemble à la ligne éditoriale de **Radio Actif**, la webradio de la mission locale, en se questionnant sur les sujets à aborder, le ton à employer, le cadre général de la radio ainsi que ses limites. Cela permet de faire émerger des premières idées de sujets, ce qui fait le lien avec l'atelier suivant, qui fait découvrir aux jeunes les spécificités d'une chronique (sur le fond et la forme).



APRÈS-MIDI PRATIQUE :

la seconde partie de la journée fut consacrée à l'écriture et l'enregistrement d'une chronique : après un temps de découverte du matériel radio, les jeunes rédigent, en reprenant les éléments vus plus tôt, une chronique sur un sujet choisi. Les animateurs et animatrices accompagnent les jeunes dans la rédaction, et ensuite lors de l'enregistrement de leur texte. En fin de journée, chaque participant et participante est capable d'enregistrer une émission en tenant compte des spécificités de la radio à ne pas négliger.

RETOURS GÉNÉRAUX :

Cette formation a été une expérience enrichissante pour l'équipe d'animation comme pour les jeunes qui ont participé. Le fait de dispenser une journée entière d'ateliers permet une approche complète d'un sujet, ici la webradio. Les animateurs ont témoigné d'une réelle évolution chez les jeunes entre les ateliers du début de matinée, et la fin de journée où chacun et chacune a enregistré sa propre chronique sur un sujet choisi.

ÉVALUATION DES SÉANCES :

Dans ce cas précis, les jeunes qui ont bénéficié de la formation ont montré de l'enthousiasme et de la curiosité pour apprendre concrètement à enregistrer une émission et finir la journée avec des outils clé en main pour être autonomes.

Les jeunes ayant participé à la formation peuvent participer aux différentes actions de l'association (concours Kaléïdo'Scoop, festival Espresso, rencontres thématiques locales etc.) afin de s'inscrire dans un parcours d'accompagnement de journalistes jeunes par **Jets d'encre**.

De plus, un mail est toujours envoyé par l'équipe d'animation après une formation, pour donner les liens vers les actions et événements de **Jets d'encre** évoqués pendant l'intervention. Ceci permet également d'avoir un retour à froid sur l'atelier, et de répondre à d'éventuelles questions qui pourraient survenir *a posteriori*.

PARCOURS REPORTERS D'AVENIRS



Demain Nos Enfants a développé « Reporters d'avenir », un parcours de sensibilisation et d'éducation aux médias et à la solidarité cherchant à favoriser la prise de parole et l'auto-médiation des jeunes face aux enjeux de société actuels.

L'objectif est de faire émerger leur capacité à penser et agir pour le monde qu'ils et elles souhaitent voir advenir. L'association ayant été sollicitée la même année par le musée de l'immigration pour intervenir dans le cadre du Grand Festival contre le racisme, l'antisémitisme et la haine anti-LGBT, le projet s'est déroulé en partenariat avec le musée de l'immigration où les jeunes ont pu valoriser leur travail et animer un « Porteur de paroles » et une émission radio lors d'un événement grand public.

Nombre et durée des séances : 8 séances de 2-3h une ou deux fois par semaine

Durée du projet : un trimestre de janvier à mars 2019

Public : lycéens et lycéennes en première d'un lycée professionnel

Territoires : Seine-Saint-Denis (Blanc-Mesnil) et 75 (musée de l'immigration)



OBJECTIFS :

L'objectif général du projet est d'amener les jeunes à décrypter les codes et l'enjeu démocratique des médias, puis d'expérimenter la démarche déontologique de jeunes « Reporters d'avenir » en vue de devenir les chroniqueurs et chroniqueuses de leur propre production multimédia.

Les objectifs pédagogiques étaient les suivants :

- développer sa prise de parole, sa capacité d'argumentation et son esprit critique ;
- mieux comprendre les mécanismes du racisme, de l'antisémitisme et de la haine anti-LGBT ;
- mieux comprendre les mécanismes de construction, production et diffusion des informations et du système médiatique ;
- s'initier à la gestion de projet et devenir acteurs et actrices d'un projet d'ECS.

DÉCOUPAGE DES SÉANCES :



SÉANCE 1 : cette séance s'introduit par des brise-glaces favorisant l'interconnaissance et la création d'une dynamique de groupe positive, et permettant de découvrir l'approche inclusive de l'éducation populaire et de l'ECS. Une présentation du parcours est faite pour recueillir les questions des élèves puis la séance se conclut par un échange via un mur de post-its des définitions et des représentations de chacun et chacune sur les discriminations.



SÉANCE 2 : un « Porteur de paroles » est proposé pour recueillir l'opinion des jeunes sur la question suivante : « est-ce que l'on peut discriminer sans s'en rendre compte ? ». Les réponses sont affichées sur les murs de la classe et un débrief des ressentis permet de conclure l'animation. Cette séance fait vivre aux élèves l'expérience qu'ils et elles feront vivre à d'autres par la suite.



SÉANCE 3 : cette séance permet de se questionner avec les élèves sur le processus d'échanges et de dialogue qu'ils et elles vont devoir s'approprier pour animer à leur tour le « Porteur de paroles ». Une vidéo sur la démarche de l'outil est projetée et utilisée afin de permettre l'expression des questions ou des craintes que peut susciter le fait de rentrer en dialogue avec des personnes inconnues sur un sujet

comme les discriminations. Puis une phase d'échange permet de faire émerger la question que les jeunes voudront poser à leur tour.



SÉANCE 4 : cette séance pose la question de la posture de journaliste et permet de travailler à définir une charte de déontologie du jeune « reporter d'avenir ». Une deuxième phase est consacrée à la prise en main des caméras, enregistreurs et micros afin de réaliser les micro-trottoirs et les reportages photos parallèlement au « Porteur de paroles ».



SÉANCE 5 : cette séance permet l'expérimentation du « Porteur de paroles », du reportage et des micro-trottoirs par les élèves au sein de leur propre établissement.



SÉANCE 6 : une sortie au musée de l'immigration est organisée pour visiter l'exposition permanente et repérer les lieux en vue de l'événement final. Une interview d'une personne responsable ou médiatrice du musée est réalisée par les jeunes. Un atelier théâtre-forum contre les discriminations a également pu être organisé lors de cette séance dans le cadre du Grand Festival contre le racisme, l'antisémitisme et la haine anti-LGBT.



SÉANCE 7 : séance de post-production des images et sons réalisés lors du « **Porteur de paroles** » fait dans leur établissement et lors de

la visite du musée. Les élèves préparent les chroniques et écrivent les conducteurs radio en vue de l'émission lors de l'événement final.



SÉANCE 8 : événement de valorisation au musée. Les élèves animent le « **Porteur de paroles** » et enregistrent leurs

chroniques radio avec l'association partenaire **Radio Raptz**, présente au musée dans le cadre d'ateliers pour le Grand Festival contre le racisme, l'antisémitisme et la haine anti-LGBT.

RETOURS GÉNÉRAUX :

Les élèves ont été surpris et surprises d'avoir pu devenir de réels ambassadeurs et ambassadrices auprès d'un public varié et intergénérationnel lors des « **Porteurs de paroles** » au sein du lycée et du musée. Du fait de sa durée, le parcours « **Reporters d'avenir** » est propice à de réels changements de représentations et au développement de la capacité de prise de recul des jeunes. Le format d'intervention incluant deux journées complètes d'animation a permis

un vrai pas de côté par rapport à l'emploi du temps scolaire habituel, accentuant ainsi l'approche de pédagogie de projet et la richesse des interactions. Ce projet a également eu des effets très positifs sur l'absentéisme des élèves. Le travail final réalisé est visible à [cette adresse](#).



ÉVALUATION DES SÉANCES :

Un temps au sein de chaque atelier a permis de récolter les ressentis et possibles décalages entre les attentes et les propositions faites tout au long du parcours. Des évaluations écrites ont été remises aux lycéens et lycéennes ainsi qu'aux professeurs et professeures à deux reprises.

- 75 % des participants et participantes ont affirmé que le parcours leur avait ouvert l'esprit ;
- 30 % se sont découverts des motivations aux actions associatives et d'auto-médiation ;
- 3 lycéennes ont poursuivi leur engagement à l'association et l'une est rentrée en 2021 au conseil d'administration de **Demain Nos Enfants** ;
- 2 « **Porteurs de paroles** » ont été organisés par la suite dans le lycée par des élèves du parcours avec l'accompagnement de la communauté éducative ;
- 1 projet de web radio est en cours au sein du lycée (mais il a été mis en suspens du fait du covid-19).

Parcours-type

STARTING+BLOCK

PROVOCATEURS DE SOLIDARITÉ

Le contenu pédagogique du parcours de deux séances de 2h que **Starting-Block** a réalisé au sein de classes ordinaires est présenté ici. Il convient pour des élèves de collège.

Pour le niveau lycée, vous pouvez réutiliser certains outils comme « La fabrique de l'info » ou « Info, pas info ? » en complexifiant, pour ce dernier outil, les propositions d'informations à classer. La mise en pratique proposée lors de la séance « Comprendre et détecter les *fake news* » est également réutilisable auprès d'un public lycéen en complexifiant les questions posées sur la feuille de route et sans utiliser les cartes d'aide.

Annexe !

Les trames d'animation détaillées sont présentées en annexe.

C'EST QUOI UNE INFO ? C'EST QUOI UN MÉDIA ?

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE :

* ENERGIZER BALLE À THÈME SUR LES MÉDIAS (15 MIN)

Objectifs : mettre en énergie les élèves et introduire le thème des médias en faisant émerger leurs représentations.

* PRÉSENTATION RAPIDE DE L'ASSOCIATION, SON ÉQUIPE ET LES SÉANCES (5 MIN)

* PROJECTION DE LA VIDÉO DES « CLÉS DES MÉDIAS » : « C'EST QUOI UNE INFORMATION ? » (5 MIN) + DÉBRIEF ET ÉMERGENCE DES 3 RÈGLES + 1 DE L'INFORMATION (10 MIN)

Objectif : savoir qualifier une information d'actualité.

* PUZZLE « INFO, PAS INFO ? » (30 MIN)

Objectif : savoir ce qu'est une information d'actualité et pouvoir la distinguer de ce qui ne l'est pas

* INTRODUCTION AU THÈME DES MÉDIAS (5 MIN)

Objectif : connaître le nom des 4 grandes familles de médias.

* QUIZ SUR LES MÉDIAS (15 MIN)

Objectif : découvrir les différents types de médias et leurs caractéristiques

* LA FABRIQUE DE L'INFO (15 MIN)

Objectif : comprendre comment une information est produite et diffusée.

* DÉBRIEF (15 MIN)

Objectifs : exprimer son avis sur les médias et sur ses usages, introduire la thématique des *fake news*.

* EVALUATION (5 MIN)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

À l'issue de la séance, l'élève est en capacité de :

- définir une information et un média ;
- différencier ce qui est de l'information et ce qui n'en est pas ;
- comprendre les différents systèmes de production et de diffusion de l'information

COMPRENDRE ET DÉTECTER LES *FAKE NEWS*

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE :

* ENERGIZER « JEU DU TÉLÉPHONE » (15 MIN)

Objectifs : mettre en énergie les élèves et introduire le thème par le biais de la rumeur.

* PROJECTION DE LA VIDÉO DES « CLÉS DES MÉDIAS » : « C'EST QUOI LA RUMEUR ? » (5 MIN) + DÉBRIEF (5 MIN)

Objectif : comprendre comment fonctionne une rumeur et ses conséquences.

* LECTURE À VOIX HAUTE DE 3 FAUSSES INFORMATIONS (10 MIN)

Objectif : connaître 3 caractéristiques des fausses informations.

* MISE EN PRATIQUE : ANALYSE DE *FAKE NEWS* (45 MIN) + PRÉSENTATION/DÉBRIEF (30 MIN)

Objectifs : savoir repérer des éléments pouvant faire douter de la véracité d'une information et trouver des leviers d'action et outils pour lutter contre les *fake news*.

* EVALUATION ORALE ET ÉCRITE (20 MIN)

Objectifs : s'exprimer sur les séances / permettre à **Starting-Block** d'évaluer l'atteinte des objectifs.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

À l'issue de la séance, l'élève est en capacité de :

- définir une *fake news* ;
- comprendre les différents types de *fake news* et leurs objectifs ;
- repérer une *fake news* et citer des moyens pour vérifier l'information.

Jets d'encre propose plusieurs formations comme « Écrire pour être lu, vu, entendu », « Droit et déontologie » ou « Se lancer dans la création d'un média », qui ont toutes leurs spécificités et qui peuvent s'adapter aux demandes des structures. Le déroulé de l'atelier « **Décrypter l'information** » est présenté ci-dessous, et une trame plus détaillée est disponible en annexe. C'est un atelier qui convient à des jeunes de 11 à 25 ans, car son contenu est adaptable et évolutif. On peut aborder le contenu de façon générale, ou entrer plus en profondeur, et faire travailler les jeunes sur des sujets adaptés à leur tranche d'âge.

Annexe !

DÉCRYPTER L'INFORMATION

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE :



INTRODUCTION (15 MIN)

Objectif : présenter l'association, annoncer le déroulé de la séance et créer du lien entre les jeunes qui participent.



RÉFLEXION SUR L'IMAGE ET TRAVAIL DE DÉFINITION (30 MIN)

Objectif : réfléchir sur la véracité des images et comprendre ce qu'est une *fake news*.



RECHERCHE INTERNET ET PRÉSENTATION D'OUTILS DE VÉRIFICATION (15 MIN)

Objectif : découvrir des outils et astuces de vérification de l'information.



VÉRIFIE TON INFORMATION (15 MIN)

Objectif : pouvoir vérifier des informations grâce aux outils présentés.



JEU « DÉPÊCHE TON INFO » (30 MIN)

Objectif : découvrir les outils nécessaires à la bonne analyse de l'information.



COMMENT L'INFORMATION NOUS PARVIENT-ELLE ? (15 MIN)

Objectif : développer son esprit critique quant aux informations reçues.



CONCLUSION (5 MIN)

Objectif : présenter les projets et événements de l'association pour favoriser l'engagement des jeunes et le développement de leurs projets de médias.


OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :


- réfléchir sur l'information présente en ligne ;
- développer son esprit critique face au flux d'information ;
- réfléchir à la fabrique de l'information ;
- découvrir et partager des outils de vérification de l'information.


Entre amies, amis ou sur la scène médiatique, nombreux sont les arguments fallacieux utilisés pour convaincre son auditoire. Pouvoir les identifier et prendre conscience de leurs mécanismes, c'est se donner la possibilité d'y répondre et de s'émanciper de leur apparente logique. Voici un atelier de 2h30-3h, plus détaillé en annexe, à destination d'une quinzaine à une vingtaine de personnes dès 16 ans.

BATTLE DE MAUVAISE FOI ET D'ARGUMENTATION FALLACIEUSE


DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE :

 **BRISE-GLACE (15 MIN)**
Objectif : favoriser l'interconnaissance et la création d'une dynamique de groupe bienveillante.


 **MÉCANISMES FALLACIEUX SOUS FORME DE WORLD CAFÉ (20 MIN)**
Objectif : être en capacité d'identifier des mécanismes fallacieux.

 **CHOIX DE LA QUESTION (15 MIN)**
Objectif : choisir une question de Battle favorisant le débat.

 **ARPENTAGE ET RECHERCHE D'ARGUMENTS (30 MIN)**
Objectifs : connaître les points de clivage et les mettre en perspective, identifier les argumentations opposées utilisées dans les médias.

 **BATTLE (35-45 MIN)**
Objectif : développer sa capacité à argumenter, même pour un point de vue éloigné du sien, en utilisant des mécanismes d'argumentation.

 **QUIZ ÉVALUATIF (5MN)**
Objectif : vérifier la compréhension des mécanismes par les élèves.

 **DÉBRIEF FINAL (15 MIN)**
Objectif : échanger sur ses impressions et découvertes entre les personnes participantes, et faire part de ses retours à l'équipe d'animation.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- identifier le mécanisme de quelques arguments fallacieux couramment utilisés dans les discours médiatiques ;
- s'exercer à les identifier et y répondre ;
- s'exercer à la prise de parole et argumenter un point de vue qui n'est pas forcément le sien ;
- prendre du recul et prendre confiance en soi.

Outils pédagogiques

Les outils proposés ici ont été créés ou sont utilisés par [Starting-Block](#), [Jets d'encre](#) ou [Demain Nos Enfants](#). Ils sont classés par type.

1 OUTILS POUR FAIRE ÉMERGER LES REPRÉSENTATIONS

* À VOS POST-ITS !

Objectif : faire émerger les représentations

Type d'outil : technique pour favoriser la participation et l'échange

Public : tout public

Durée : à partir de 10 minutes sans lecture ni regroupement des réponses, jusqu'à environ 45 min avec lecture et regroupement des post-its

Accessibilité : non accessible aux personnes malvoyantes/aveugles ou ayant des difficultés à l'écriture (possibilité de binôme avec une personne valide)

Fiche technique : une fiche est [disponible ici](#)

Note : l'équipe d'animation peut faire à nouveau référence aux post-its plus tard.



* PHOTOLANGAGE

Objectif : faire émerger les représentations

Type d'outil : technique pour favoriser la participation et l'échange

Public : tout public

Durée : de 30 minutes à 1h selon la taille du groupe et le temps dédié aux échanges

Accessibilité : peu accessible aux personnes malvoyantes/aveugles (peut toutefois se faire en décrivant l'image)

Fiche technique : une fiche est [disponible ici](#)

Note : une personne en observation peut être utile lors de l'animation pour prendre des notes sur ce qui est dit et y revenir plus tard lors de la sensibilisation ou pour conclure le photolangage.



2

OUTILS POUR EN APPRENDRE PLUS

* INFO, PAS INFO ?

Auteur/autrice : [Starting-Block](#)

Objectif : savoir ce qu'est une information d'actualité et pouvoir la distinguer de ce qui ne l'est pas

Type d'outil : puzzle

Public : à partir de 10 ans (CM2)

Durée : 35 à 55 min

Accessibilité : les propositions ont besoin d'être lues à voix haute pour les personnes malvoyantes ou aveugles



Fiche technique : une fiche est disponible sur le [site de Starting-Block](#).

* QUIZ DES MÉDIAS

Auteur/autrice : [Starting-Block](#)

Objectif : découvrir les différents types de médias et leurs caractéristiques

Type d'outil : quiz (sous forme de photos imprimées ou projetées)

Public : de 9 ans (CM1) à 15 ans (3ème)

Durée : 30 à 40 min

Accessibilité : non accessible aux personnes malvoyantes ou aveugles, d'autant plus dans son format compétitif ; les images peuvent néanmoins être décrites



Fiche technique : une fiche est disponible sur le [site de Starting-Block](#).

* LA FABRIQUE DE L'INFO

Auteur/autrice : [Starting-Block](#)

Objectif : comprendre comment une information est produite et diffusée

Type d'outil : puzzle

Public : à partir de 11 ans (6ème) jusqu'à 14-15 ans (4ème-3ème)

Durée : 40 à 50 min

Accessibilité : les propositions ont besoin d'être lues oralement pour les personnes malvoyantes ou aveugles

Fiche technique : une fiche est disponible sur le [site de Starting-Block](#).

* DÉCOUVERTE DE LA CHARTE DE MUNICH

Auteur/autrice : **Starting-Block**

Objectif : découvrir les règles déontologiques des journalistes à travers les dix devoirs de la charte de Munich

Type d'outil : puzzle + quiz/improvisation

Public : à partir de 12 ans (5ème)

Durée : 55 min à 1h40

Accessibilité : les devoirs de la charte et les paraphrases à replacer ont besoin d'être lues à l'oral pour les personnes malvoyantes ou aveugles

Fiche technique : une fiche est disponible sur le [site de Starting-Block](#).



* TIMELINE DES MÉDIAS

Auteur/autrice : **Claire Cassaigne, professeur-documentaliste**

Objectif : avoir des repères chronologiques concernant les 4 grandes familles de médias

Type d'outil : frise chronologique (timeline)

Public : à partir de 11 ans (6ème)

Durée : 30 min à 1h

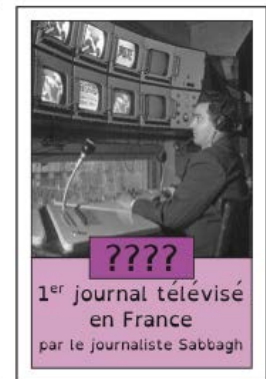
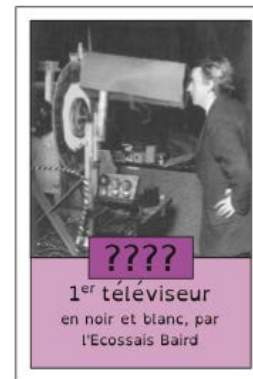
Accessibilité : les cartes ont besoin d'être lues à voix haute pour les personnes malvoyantes ou aveugles

Fiche technique : une fiche est [disponible ici](#)

Note : nous proposons une adaptation du jeu original que nous pensons plus accessible pour les élèves, et qui figure en annexe.



Annexe !



* LE FIL DE L'INFO

Auteur/autrice : **RITIMO**

Objectif : décrypter le système complexe de l'information

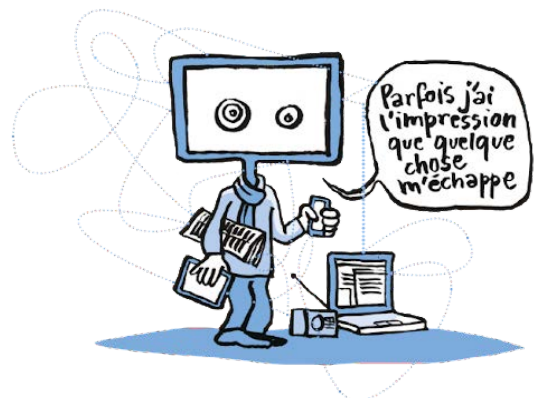
Type d'outil : jeu de la ficelle

Public : à partir de 15 ans (2nde)

Durée : 4h mais adaptation possible

Accessibilité : les rôles des joueurs et joueuses malvoyantes ou aveugles ont besoin d'être lus à voix haute

Fiche technique : une fiche est [disponible ici](#).



* TIMELINE DE LA PRESSE D'INITIATIVE JEUNE ET DE LA PRESSE PROFESSIONNELLE

Auteur/autrice : **Jets d'encre**

Objectifs : découvrir les dates qui ont façonné la liberté d'expression, la presse et la presse d'initiative jeune en France, en comprendre les évolutions et réfléchir aux enjeux

Type d'outil : frise chronologique (timeline)

Public : à partir de 11 ans

Durée : entre 30 min et 1h

Accessibilité : les cartes ont besoin d'être lues à voix haute pour les personnes malvoyantes ou aveugles



Fiche technique : les cartes et le livret pédagogique sont **disponibles ici**.

* LECTURE D'ARTICLES CENSURÉS

Auteur/autrice : **Jets d'encre**

Objectif : mieux se rendre compte des limites de la liberté d'expression dans les médias jeunes

Type d'outil : étude de documents

Public : jeunes de 11 ans à 25 ans, selon les articles

Durée : 15 minutes par article

Accessibilité : les articles peuvent être lus à haute voix pour les personnes malvoyantes ou aveugles



Fiche technique : les articles censurés sont **disponibles ici**.

Note : les articles censurés ont été sélectionnés par **Jets d'encre** via son antenne SOS Censure, qui propose des conseils juridiques aux jeunes victimes de censure.

* ANALYSE DE FAKE NEWS

Auteur/autrice : **Starting-Block**

Objectif : repérer les éléments évocateurs d'une *fake news*

Type d'outil : étude de documents

Public : à partir de 11 ans (6ème)

Durée : 1h20 à 1h45

Accessibilité : les *fake news* étudiées ont besoin d'être lues oralement pour les personnes malvoyantes ou aveugles / pour ces mêmes personnes la partie rédactionnelle peut être faite sur ordinateur ; le jeu est peu accessible aux élèves présentant un faible niveau de compréhension en lecture



Fiche technique : une fiche est disponible sur le **site de Starting-Block**.



JEUX DE RÔLE ET MISES EN SITUATION



L'AFFAIRE DE L'INCENDIE

Auteur/autrice : adaptation d'une volontaire du réseau de Starting-Block

Objectif : développer son esprit critique dans un travail d'enquête confrontant plusieurs points de vue

Type d'outil : jeu de rôle

Public : à partir de 9 ans (CM1) jusqu'à 15 ans (3ème)

Durée : 1h à 2h30

Accessibilité : la partie de rédaction peut être réalisée au moyen d'un ordinateur pour les personnes malvoyantes/aveugles, ou en binôme avec un ou une autre élève / un ou une animatrice pour les personnes ayant des difficultés à l'écrit ; la partie d'interviews peut être faite à l'aide de témoignages écrits pour les personnes malentendantes ou sourdes

Fiche technique : une fiche est disponible sur le [site de Starting-Block](#).



LE WALKING-FOOT (OU FOOT MARCHÉ)

Auteur/autrice : Starting-Block

Objectif : acquérir les principes de rédaction d'un article de presse à travers la découverte d'un sport

Type d'outil : jeu de rôle

Public : à partir de 9 ans (CM1)

Durée : 15 min de préparation + 30 à 40 minutes pour les parties de walking-foot + 1h minimum pour la partie rédaction (à moduler en fonction du niveau des élèves) + 20 minutes de présentation

Accessibilité : la phase d'observation du match et de prise de photo n'est pas accessible aux personnes malvoyantes/aveugles mais ces dernières peuvent être mobilisées sur la partie d'interview des joueurs ; à l'inverse, la phase d'interview peut ne pas convenir à des personnes malentendantes ou sourdes ; la partie de rédaction peut être réalisée au moyen d'un ordinateur pour les personnes malvoyantes/aveugles, ou en binôme avec une autre personne (élève ou animateur, animatrice) pour celles et ceux ayant des difficultés à l'écrit

Fiche technique : une fiche est disponible sur le [site de Starting-Block](#).



* DÉPÊCHE TON INFO

Auteur/autrice : **studio Ikigai**, **Animafac**, **Jets d'encre** et le **Réseau national des juniors associations**

Objectif : découvrir les outils nécessaires à la bonne analyse de l'information

Type d'outil : jeu de rôle

Public : jeunes âgés de 11 ans à 25 ans

Durée : 30 à 45 minutes

Accessibilité : les cartes peuvent être lues à haute voix pour les personnes malvoyantes

Fiche technique : le livret pédagogique est **disponible ici**

Note : ce jeu étant sous licence Creative Commons, vous pourrez créer vos propres cartes et proposer un contenu adapté à vos problématiques.



* JEU DU POINT DE VUE

Auteur/autrice : **Demain Nos Enfants**

Objectif : ce jeu permet de décrypter et débattre sur les erreurs de perception et donc d'interprétation d'un fait divers observé de différents points de vue et dans différentes temporalités

Type d'outil : mise en situation

Public : pour une quinzaine à une vingtaine d'élèves à partir de 12 ans

Durée : 30 min

Fiche technique : une fiche est disponible en annexe de ce livret

Accessibilité : à l'heure actuelle, le jeu n'est pas accessible pour les personnes malvoyantes/aveugles ou malentendantes/sourdes

Note : ce jeu a été créé en 2020 dans le cadre du travail de **Demain Nos Enfants** autour des 7 savoirs nécessaires à l'éducation du futur d'Edgar Morin et en particulier des erreurs et illusions de la connaissance.



Annexe !



OUTILS ET TECHNIQUES POUR DÉBATTRE

DÉBAT MOUVANT

Objectif : confronter ses idées à partir d'une phrase de débat clivante

Type d'outil : technique de débat

Public : à partir de 11 ans (6ème)

Durée : 20 à 30 min en fonction de l'âge des élèves et de leur capacité de concentration

Accessibilité : les côtés du débat mouvant devront être indiqués aux personnes malvoyantes ou aveugles ; le débat mouvant

peut manquer d'accessibilité pour les personnes malentendantes ou sourdes



Fiche technique : une fiche est [disponible ici](#)

Note : voici quelques idées d'affirmations :

- « Je peux exprimer mon opinion politique dans un journal ou une émission »
- « Il faut adapter le contenu de son média au lectorat »
- « Le droit à l'information est plus important que la vie privée »
- « On décourage les propos racistes en les interdisant de s'exprimer »

LE TRIBUNAL DU VRAI

Auteur/autrice : [Decode](#)

Objectif : rendre les jeunes acteurs et actrices d'un décryptage des affirmations d'une vidéo

Type d'outil : débat

Public : pour une quinzaine à une vingtaine d'élèves à partir de 12 ans

Durée : 1h30

Accessibilité : non accessible aux personnes en situation de cécité ou surdité



Fiche technique : une fiche est [disponible ici](#)



Note : la vidéo utilisée par [Demain Nos Enfants](#) pour des élèves entre 10 et 14 ans est celle du *Complot chat* réalisée par des élèves de lycée et [accessible ici](#).



BATTLE DE MAUVAISE FOI ET D'ARGUMENTATION FALLACIEUSE

Auteur/autrice : **Demain Nos Enfants**

Objectif : développer sa capacité à argumenter, même pour un point de vue éloigné du sien, en utilisant des mécanismes d'argumentation

Type d'outil : mise en situation + débat

Public : à partir du lycée

Durée : 3h

Accessibilité : les mécanismes et exemples issus des médias peuvent être lus à haute voix pour les personnes malvoyantes ou aveugles

Fiche technique : la fiche technique du jeu mais figure dans la partie "parcours-type" de ce livret et de façon détaillée en annexe ; elle est mise directement sous la forme d'une trame d'animation

Annexe !



Note : une formation animée par **Demain Nos Enfants** est souhaitable avant l'animation de ce jeu afin de bien discerner les différents mécanismes fallacieux et d'en faciliter l'animation. Des formations gratuites sont proposées par l'association.



TECHNIQUES D'INTELLIGENCE COLLECTIVE

* LES NAPPES TOURNANTES OU WORLD CAFÉ

Auteur/autrice : inconnu de Starting-Block

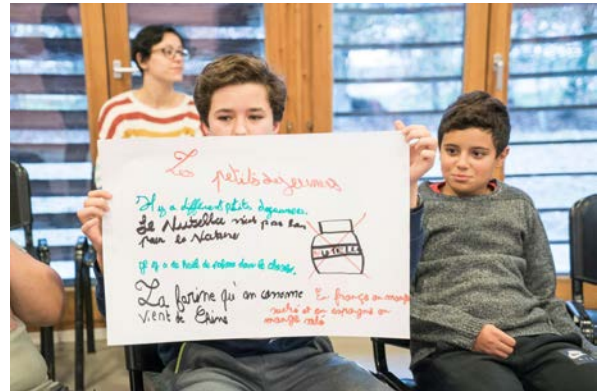
Objectif : trouver et partager collectivement des savoirs et des solutions

Type d'outil : intelligence collective

Public : à partir de 10 ans (CM2)

Durée : compter 5 à 10 min par table + 30 min de restitution / à moduler en fonction du nombre d'élèves et de sous-groupes

Accessibilité : les personnes qui ne sont pas à l'aise à l'écrit ou qui sont aveugles ou malvoyantes auront besoin d'une aide pour écrire leurs propositions



Fiche technique : une fiche est [disponible ici](#)

Note : les problématiques auxquelles les élèves devront répondre dépendent de ce sur quoi vous souhaitez les faire travailler. Elles peuvent être, par exemple : pourquoi existe-t-il des *fake news* ? Comment peut-on lutter contre les *fake news* ? Quels sont les outils à notre disposition ? Les nappes tournantes peuvent remplacer un débrief oral, permettent de faire émerger plus de contenu et favorisent la discussion entre élèves.

* BRAINSTORMING SUR LES LIMITES DE LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

Objectif : susciter un questionnement sur la liberté d'expression et ses limites

Type d'outil : intelligence collective

Public : à partir de 11 ans (6ème)

Durée : environ 30 minutes

Accessibilité : les cartes ont besoin d'être lues à voix haute pour les personnes aveugles ou malvoyantes

Notes : la liberté d'expression est limitée dans les textes par des limites claires définies par les « délits de presse ». Après avoir rappelé les grandes lois qui encadrent la liberté d'expression et plus précisément celle des jeunes dans les médias, un brainstorming autour de ce que l'on a le droit de dire et de ne pas dire dans un média permet de clarifier tout cela.

Poser la question suivante : « Qu'est-ce que je n'ai pas le droit d'écrire/dire dans mon média ? ». Différentes réponses arrivent alors, certaines reprennent les délits de presse que l'on peut expliciter au fur et à mesure (diffamation, injure, trouble à

l'ordre public etc.). D'autres concernent parfois des thématiques (religion, politique, sexualité), elles peuvent être discutées avec les participants et participantes. En effet, on a le droit de s'exprimer sur tous les sujets dans la limite des délits de presse et donc on ne doit pas s'autocensurer sur des sujets qui nous paraissent sensibles. Des discussions très stimulantes entre les jeunes peuvent être animées dans ce cadre.

Dans le même temps que ces discussions et échanges, ce qui relève des délits de presse et ce qui relève de propos ou de sujets dont on a le droit de parler peut être marqué au tableau de manière différenciée. Une conclusion possible est de montrer tous les délits de presse et de signifier qu'on a le droit légalement de s'exprimer comme on le veut hors de ceux-ci.

Points d'attention

ACCESSIBILITÉ

Lors des différentes séances, les difficultés se sont essentiellement portées sur l'accessibilité du sujet. La plupart des élèves ont un accès à l'information limité au canal des réseaux sociaux, à travers les contenus rédigés par les personnes ou personnalités auxquelles ils et elles s'abonnent, ce qui augmente fortement les risques de désinformation. Quelques élèves regardent le journal télévisé, peu d'élèves lisent des magazines ou journaux et encore moins écoutent les informations à la radio.

En fonction des territoires d'intervention, les difficultés sociales des familles des élèves, l'accès limité à la culture ou la pauvreté peuvent expliquer cet usage moindre des médias d'information. Si le niveau de lecture des élèves est faible, l'usage des médias écrits est d'autant plus difficile.

Il faut garder une certaine vigilance à ce que :

- les sujets abordés dans les informations intéressent les élèves, mieux : ils peuvent être apportés par les élèves eux et elles-mêmes ;
- les temps mobilisant lecture et écriture s'alternent avec des quiz et jeux de rôle afin de ne pas mettre en difficulté les élèves qui ne sont pas à l'aise à l'écrit ;
- les élèves prennent conscience que l'information est partout dans leur quotidien et qu'elle a un impact sur la vie de toutes et tous, même s'ils et elles pensent ne pas être concernées ;
- l'approche ne soit pas moralisatrice sur l'usage des réseaux sociaux mais la plus objective possible (il y a aussi de nombreux avantages à leur utilisation, même si l'on entend souvent parler que des points négatifs !) pour ne pas rendre les élèves hermétiques à la sensibilisation ou créer un clivage générationnel (ils et elles ne vous entendraient pas et vous risqueriez de perdre en écoute !).

Si vous pensez faire une sortie en lien avec le thème : ayez à l'esprit que les visites de locaux de médias, si ces derniers se composent essentiellement de bureaux et d'ordinateurs, peuvent manquer d'intérêt pour les élèves. La visite d'un plateau TV peut leur être davantage accessible car potentiellement plus visuelle et proche de leurs usages.

TOUT DIRE ET TOUT CROIRE ?

Le sujet de l'éducation aux médias et de la lutte contre les *fake news* amène parfois des questionnements sur :

- La liberté d'expression : est-ce qu'on peut tout dire ? Certaines personnes ne sont pas d'accord avec la loi telle qu'elle existe, notamment en ce qui concerne la caricature de figures religieuses. Ce sujet peut amener des débats, parfois intenses et complexes, et des points de vue que vous n'aviez pas anticipés. Les attentats contre *Charlie Hebdo* sont également encore très mal compris des élèves : certains et certaines pensent encore que « Charlie » était une personne et avancent parfois des préjugés ou opinions qu'ils et elles ont entendues autour d'eux et elles. Un travail autour de la caricature et des journaux satiriques dans le temps peut être utile pour faire connaître ce genre journalistique peu compris.

- Les théories du complot : les jeunes sont plus perméables à ces dernières⁹, qui se partagent d'autant plus facilement sur les réseaux sociaux. Il est important d'expliquer les dérives et les risques des ces différentes explications sans pour autant les diaboliser car il y a bel et bien eu des complots dans l'histoire, et douter fait partie de l'exercice de l'esprit critique que l'ECS cherche à favoriser.

Dans ces différents cas, il est important de bien préparer votre sujet pour savoir répondre aux questionnements des élèves, sans chercher à les convaincre : en tant qu'animateur ou animatrice, vous êtes en charge de faciliter la parole et faire réfléchir, pas imposer votre opinion. La loi peut être utile à rappeler à tout moment.

SUJETS ABORDÉS

Les thématiques des informations abordées ou des *fake news* abordées peuvent parfois toucher à des éléments identitaires : le genre, l'origine sociale ou ethnique, l'orientation sexuelle, le parcours de migration. Il convient de prévoir les liens que pourraient faire les élèves entre elles et eux-mêmes et les différents éléments abordés afin de prévenir tout propos discriminant ou situation de malaise qui ferait mal vivre la sensibilisation à un ou une élève.

9

https://www.francetvinfo.fr/internet/reseaux-sociaux/theories-du-complot-les-jeunes-sont-plus-permeables-parce-qu'ils-s-informent-davantage-sur-les-reseaux-sociaux-selon-le-fondateur-de-conspiracywatch-info_4372015.html

Annexes

TRAMES D'ANIMATION DÉTAILLÉES	37
C'est quoi une information ? C'est quoi un média ?	37
Comprendre et détecter les <i>fake news</i>	40
Décrypter l'information	44
Battle de mauvaise foi et d'argumentation fallacieuse	46
ADAPTATION DU JEU « TIMELINE DES MÉDIAS »	51
FICHE OUTIL « JEU DU POINT DE VUE » (DEMAIN NOS ENFANTS)	53

TRAMES D'ANIMATION DÉTAILLÉES

TRAME PÉDAGOGIQUE « C'EST QUOI UNE INFORMATION ? C'EST QUOI UN MÉDIA ? » (STARTING-BLOCK)

Objectifs pédagogiques :

À l'issue de la séance, l'élève est en capacité de :

- Définir une information et un média ;
- Différencier ce qui est de l'information et ce qui n'en est pas ;
- Comprendre les différents systèmes de production et de diffusion de l'information.

Déroulé pédagogique :

Durée et matériel	Activité
15 min Balle	Energizer Balle à thème sur les médias : les élèves sont en cercle et une balle circule. L'élève qui a la balle la lance à un ou une camarade en donnant un mot en rapport avec le thème de l'information et des médias. Attention : si l'élève répète un mot qui a déjà été donné, il ou elle sort du cercle.
5 min	Présentation rapide de Starting-Block, de l'équipe et des séances.
5 min Vidéoprojecteur, ordinateur, enceintes	C'est quoi une information ? Vidéo des « clés des médias » : « C'est quoi une information ? » Ne pas hésiter à la diffuser deux fois si besoin en leur demandant de retenir les informations importantes.
10 min Tableau blanc, feutres	Débrief sur la vidéo Objectif : savoir qualifier une information d'actualité « d'après ce que vous avez vu, quelles sont les règles qu'une information doit respecter ? » avec réponses des élèves à main levée et écriture des idées au tableau Trois règles à faire émerger sur la définition de l'information : - Quelque chose de nouveau - Quelque chose qui concerne un grand nombre de personnes (on peut introduire la notion d'intérêt général) - Quelque chose qui est vérifié et fiable + on peut ajouter une 4ème règle : ce n'est pas une opinion.

<p>30 min</p> <p>Propositions, les 2 catégories et les 4 règles</p>	<p>Info, pas info ? Objectif : savoir ce qu'est une information d'actualité et pouvoir la distinguer de ce qui ne l'est pas</p> <p>Activité puzzle en 4 sous-groupes : plusieurs propositions d'information sont réparties sur la table, les élèves doivent dire si oui ou non il s'agit d'informations d'actualité. Lorsque ce n'est pas le cas, les élèves doivent indiquer quelle(s) règle(s) n'a ou n'ont pas été respectée(s).</p>
<p>5 min</p> <p>Tableau blanc, feutres</p>	<p>Et les médias dans tout ça ? Objectif : connaître les 4 grandes familles des médias</p> <p>À l'oral et en écrivant les réponses des élèves au tableau, faire émerger les 4 grandes familles de médias d'information : la radio, Internet, la télévision et la presse papier.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur quels supports ces informations peuvent-elles être transmises ? - Dans quel ordre les médias ont-ils été créés ? - Et « Touche Pas à Mon Poste ! » (par exemple), dans quelle catégorie serait-il classé ? (dans chaque famille on trouve aussi bien des médias et programmes d'information mais aussi de divertissement) - Et le téléphone ? (permet d'aborder la question de l'outil qui permet de consulter les médias mais qui n'en est pas un, tout comme l'ordinateur ou la tablette).
<p>15 min</p> <p>Vidéoprojecteur, ordinateur, tableaux effaçables + feutres</p>	<p>Quiz sur les médias Objectif : savoir repérer à quelle famille appartient d'un média</p> <p>Projection au tableau d'un quiz avec différentes images de médias : « à quelle catégorie de médias appartient cette image ? » Toujours au sein des mêmes groupes, les élèves auront 5-10 secondes pour trouver à quelle catégorie de médias appartiennent les images projetées et l'écrire sur leur tableau effaçable</p> <p>Chaque famille de média est représentée par plusieurs images dans ce quiz : prendre le temps de s'arrêter sur la première image de chacune des familles et de questionner les élèves sur ce qui leur a permis de deviner la famille.</p>
<p>15 min</p> <p>Différentes étapes à mettre dans l'ordre</p>	<p>La fabrique de l'info Objectif : comprendre comment une information est produite et diffusée</p> <p>Afin de comprendre les spécificité de ces 4 familles de médias en termes de production de l'information, les élèves (1 groupe = 1 famille différente) doivent retracer les étapes de fabrication d'une information au sein d'une rédaction de presse papier, de presse en ligne, d'un plateau de radio et d'un journal télévisé.</p>

	Si les élèves sont particulièrement rapides et si le temps le permet, vous pouvez faire circuler les élèves dans les autres groupes pour qu'ils et elles puissent comparer le circuit d'une famille à l'autre.
15 min	<p>Débrief</p> <p>Objectifs : exprimer son avis sur les médias et ses usages, introduire la thématique des <i>fake news</i></p> <p><i>Sur les médias :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Y-a-t'il des familles de médias qui demandent plus de temps pour transmettre une information ? Ou qui sont très rapides à transmettre une information ? - Quels en sont les inconvénients ? - Y-a-t'il une famille de médias qui est plus accessible que les autres ? - Y-a-t'il une famille de médias qui permet de traiter l'information plus en profondeur ? <p><i>Sur leurs usages :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilisez-vous des médias pour vous informer sur l'actualité ? - Quelle est la famille de médias que vous utilisez le plus ? Pourquoi ? - Y en a-t-il que vous n'utilisez pas du tout ? Pourquoi ? - Quels sont leurs avantages et inconvénients ? <p><i>Ouverture sur la séance d'après :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - En parlant d'erreurs, est-ce que vous avez déjà lu des articles qui contenaient de fausses informations ? - La création ou la diffusion de ces fausses informations était-elle volontaire ou involontaire ? Comment les appelle-t-on ?
5 min Images de râteau et pépité	<p>Évaluation de la séance</p> <p>À l'oral les élèves donnent chacun et chacune un râteau et une pépité</p> <p>Pépité : quelque chose que j'ai aimé</p> <p>Râteau : quelque chose que je n'ai pas aimé.</p>

Note : avant d'apprendre à repérer et lutter contre les *fake news*, il nous est apparu essentiel de définir ce qu'étaient les « vraies » news. La vidéo « **C'est quoi, une information ?** » de la série « Les clés des médias » développée par le CLEMI¹⁰ a été particulièrement utile pour introduire cette première séance.

Par ailleurs, cette dernière utilise à la fois des mécanismes de coopération en groupe et de compétition inter-groupes qui favorisent la motivation des élèves. Ne pas hésiter à ramener différents types de journaux papier et les montrer aux élèves lors du quiz sur les différentes familles des médias puis les déposer sur une table où ils resteront consultables en fin d'intervention.

¹⁰ Centre pour L'Éducation aux Médias à la l'Information

TRAME PÉDAGOGIQUE « COMPRENDRE ET DÉTECTER LES *FAKE NEWS* » (STARTING-BLOCK)

Objectifs pédagogiques :

À l'issue de la séance, l'élève est en capacité de :

- Définir une *fake news* ;
- Comprendre les différents types de *fake news* et leurs objectifs ;
- Repérer une *fake news* et citer des moyens pour vérifier l'information.

Déroulé pédagogique :

Durée et matériel	Activité
15 min Informations à transmettre	<p>Energizer</p> <p>Objectifs : mettre en énergie les élèves et introduire le thème par le biais de la rumeur</p> <p>Jeu du téléphone (aussi appelé « téléphone arabe ») : les élèves sont en cercle, l'animateur ou animatrice commence à donner une phrase à l'élève de droite qui doit la répéter à son voisin ou sa voisine de droite et ainsi de suite. Il est interdit de répéter la phrase si elle n'a pas été bien entendue.</p> <p>Tour 1 : j'ai vu le proviseur du collège XX en train d'aller manger des frites en cachette à l'infirmerie Tour 2 : après le cours de gym, YY avait les chaussettes sales Tour 3 (pause de quelques secondes entre les joueurs imposée) : il paraît que Mme ZZ adore passer son temps libre du dimanche à regarder <i>La Casa de Papel</i> sur Netflix.</p> <p>Débrief</p> <ul style="list-style-type: none">- Que montre ce jeu ? On a tendance à déformer l'information, n'en retenir qu'une partie, enlever le contexte, grossir le trait...- Qu'est-ce qu'illustre le téléphone ? La rumeur.
5 min Vidéoprojecteur, ordinateur, enceintes	<p>C'est quoi la rumeur ?</p> <p>Visionnage de la vidéo des « clés des médias » : « C'est quoi la rumeur ? » une à deux fois.</p>

<p>5 min</p> <p>Tableau blanc, feutres</p>	<p>Débrief de la vidéo</p> <p>Objectif : comprendre comment fonctionne une rumeur et ses conséquences</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qu'est-ce que vous avez retenu ? - Quelles sont les conséquences d'une rumeur ? - Comment Arnaud a-t-il pu se sentir en entendant cette rumeur ? - Est-ce que cette rumeur était vraie ?
<p>10 min</p> <p>Trois exemples de fausse information</p>	<p>Quelles sont les caractéristiques d'une fausse information ?</p> <p>Objectif : connaître 3 caractéristiques des fausses informations</p> <p>Trois exemples de fausse information sont lus à voix haute par les élèves et doivent permettre de faire émerger les caractéristiques suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les fausses informations ont toujours existé ; - La création ou la diffusion d'une fausse information peut être volontaire ou involontaire ; - Les fausses informations créées volontairement servent un objectif (= <i>fake news</i>).
<p>45 min</p> <p>Informations, feuille de route, cartes aides</p>	<p>Mise en pratique</p> <p>En 4 ou 5 groupes, les élèves vont travailler sur une <i>fake news</i> afin de la décortiquer, l'analyser puis la présenter au reste de la classe.</p> <p>Les éléments à analyser seront les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qui transmet l'information ? - Les sources et leur fiabilité - Les techniques de manipulation - Quel peut être le but de cette <i>fake news</i> ? <p>Tout au long de la recherche, les élèves pourront avoir accès à des cartes qui recensent des exemples de techniques de manipulation pour les aider à analyser leur <i>fake news</i>. Si des ordinateurs sont disponibles, ils peuvent être utilisés par les élèves.</p>

<p>30 min</p>	<p>Présentation des travaux de groupe Objectifs : savoir repérer des éléments pouvant faire douter de la véracité d'une information et trouver des leviers d'action et outils pour lutter contre les <i>fake news</i>.</p> <p><i>Sur les recherches / objectifs des fake news analysées (5 min / groupe soit 20 min au total) :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentez les informations que vous avez eues et les conclusions que vous en tirez - Les autres groupes, qu'en pensez-vous ? - Quel peut-être est l'objectif de cette <i>fake news</i> ? (faire réagir, se moquer, faire rire, discréditer, faire le buzz pour gagner en célébrité ou gagner de l'argent...) <p><i>En général (10 min au total) :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Quel est l'intérêt des personnes à diffuser des <i>fake news</i> ? - Est-ce que certaines sont plus dangereuses que d'autres ? Pourquoi ? - Quel est le risque quand on ne sait pas faire la différence entre une vraie et une <i>fake news</i> ? - Est-ce qu'il y a des médias qui permettent une plus forte viralité des <i>fake news</i> ? - Qu'est-ce que vous pouvez faire pour éviter la propagation de <i>fake news</i> ? - Que peut-on utiliser pour vérifier une information ?
<p>10 min</p> <p>4 chaises et les panneaux correspondants + scotch</p>	<p>Évaluation orale des chaises Objectifs : s'exprimer sur les séances / permettre à Starting-Block d'évaluer l'atteinte des objectifs</p> <p>4 panneaux sont scotchés sur 4 chaises différentes. Les élèves qui veulent s'exprimer s'assoient chacun et chacune leur tour sur la chaise correspondant à ce qu'ils et elles veulent dire.</p> <p>Chaise étonnée : ce qui m'a surpris.e, choqué.e Chaise positive : ce que j'ai préféré Chaise constructive : ce que j'ai appris, je retiens Chaise critique : ce que je n'ai pas aimé</p>
<p>10 min</p> <p>Questionnaires + stylos</p>	<p>Évaluation écrite des 2 séances Objectifs : s'exprimer sur les séances / permettre à Starting-Block d'évaluer l'atteinte des objectifs</p> <p>L'équipe d'animation reste très active durant cette phase pour apporter son aide à la compréhension des questions et de ce qui est attendu.</p>

Note : cette séance permet de rentrer graduellement dans le thème des fausses informations, en commençant par poser des définitions. Diverses questions sont ensuite amenées, telle que l'influence que l'aspect financier peut avoir sur les médias, à travers la recherche de buzz comme but possible des *fake news*, ou encore comment certaines discriminations peuvent favoriser la propagation des *fake news*.

Le sujet des *fake news* est, en effet, abordé de manière complexe et approfondie, poussant les élèves à se questionner aussi bien sur les buts pouvant être poursuivis par les auteurs et autrices de *fake news* ainsi que sur les techniques mises en place pour faire croire à de vraies informations d'actualité. Là réside cependant la difficulté pour certains et certaines élèves, et les animateurs et animatrices devront veiller à ce qu'il n'y ait pas d'incompréhension : si toutes les *fake news* utilisent des techniques pour paraître crédibles, la réciproque n'est pas vraie. La présence d'une technique de manipulation dans une info n'est pas forcément synonyme de *fake news*.

Cette deuxième séance s'achève avec des questions de débriefing amenant les élèves à proposer des façon de lutter contre les *fake news*, que ce soit des sites internet spécialisés, ou le fait d'en discuter avec son entourage pour croiser les différents points de vue et sensibilités face à une information.

Cela s'est avéré être une intervention assez chargée et serrée au niveau de la gestion du temps, elle est donc potentiellement peu adaptée pour des élèves ayant besoin d'un rythme lent.

TRAME D'ANIMATION « DÉCRYPTER L'INFORMATION » (JETS D'ENCRE)

Objectifs pédagogiques :

- Réfléchir sur l'information présente en ligne ;
- développer son esprit critique face au flux d'information ;
- réfléchir à la fabrique de l'information ;
- découvrir et partager des outils de vérification de l'information.

Durée	Activité	Matériel
15 min	<p>Introduction</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation de Jets d'encre et de l'équipe d'animation (personnes salariées, bénévoles...) - Annonce du déroulé de la formation. - Brise-glace / jeu rapide d'interconnaissance 	Tableau, feutres
30 min	<p>Réflexion sur l'image et travail de définition</p> <p>En montrant des images et des légendes, les jeunes doivent réfléchir à la probabilité de véracité de publication de chacune.</p> <p>Temps d'échange entre les jeunes sur chaque image.</p> <p>Définition de <i>fake news</i> et de tous les termes gravitant autour.</p>	Support powerpoint, vidéoprojecteur
15 min	<p>Faire une recherche sur internet et présentation d'outils de vérification</p> <p>Présentation « d'astuces » pour faire des recherches</p> <p>Présentation des sites de fact-checking / Google reverse...</p>	Support powerpoint
15 min	<p>Vérifie ton information</p> <p>Le but est de vérifier la validité des informations contenues dans les différentes publications. Les jeunes ont donc chacun et chacune une dizaine de minutes pour essayer de vérifier par eux et elles-mêmes ces informations sur un ordinateur.</p> <p>Puis il y a une restitution en groupe et un temps d'échange sur le processus utilisé pour vérifier l'information.</p>	Tableau blanc, feutres, ordinateurs
30 min	<p>Jeu « Dépêche ton info »</p> <p>Les jeunes se regroupent en « rédaction » et reçoivent plusieurs news. Ils et elles doivent décider ensemble s'ils et elles publient ou non la news dans leur média. Des cartes « métadonnées » sont à leur disposition pour les aider à prendre des décisions.</p> <p>Les objectifs pédagogiques du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pratiquer le croisement d'informations et la vérification des sources ; - travailler en équipe ; - faire des choix dans un temps restreint. 	Jeu « Dépêche ton info »

15 min	<p>Comment l'information nous parvient-elle ? Brainstorming autour des questions suivantes : qu'est-ce qu'une information ? Comment nous parvient-elle ? Quelles sont les sources utilisées par les journalistes ?</p> <p>Jeu de mise en situation autour de la couverture d'un événement (à adapter selon le public) : on divise la classe en groupes, on attribue un média à chaque groupe. Les jeunes doivent réfléchir au traitement de l'information selon la ligne éditoriale et l'échelle territoriale de leur média.</p>	Tableau blanc, feutres
5 min	<p>Conclusion temps de conclusion sur la séance, et présentation des projets de Jets d'encre qui pourraient intéresser les jeunes qui souhaitent s'engager dans une association ou rencontrer des journalistes jeunes.</p>	

TRAME D'ANIMATION « BATTLE DE MAUVAISE FOI ET D'ARGUMENTATION FALLACIEUSE » (DEMAIN NOS ENFANTS)

Les discours nous entourent. Comment identifier ce qui a valeur d'argument ? Comment éviter que les échanges ne deviennent l'expression d'opinions, d'idées reçues ou de préjugés ? Dans un débat, comment transmettre des concepts fondés sur la raison critique et une prise de recul qui permettrait à chacun et chacune de réfléchir par lui ou elle-même au monde et à sa propre place dans la société ? Que cela soit entre amis, amies ou sur la scène médiatique, nombreux sont les arguments fallacieux utilisés pour convaincre l'auditoire. Pouvoir les identifier et prendre conscience de leurs mécanismes, c'est aussi se donner la possibilité d'y répondre et de s'émanciper de leur apparente logique !

Objectifs pédagogiques :

- Identifier le mécanisme de quelques arguments fallacieux couramment utilisés dans les discours médiatiques (généralisation abusive, argument d'autorité, pente fatale, analogie douteuse, etc.) ;
- s'exercer à les identifier et y répondre ;
- s'exercer à la prise de parole et à l'argumentation d'un point de vue qui n'est pas forcément le sien ;
- prendre du recul et prendre confiance en soi.

Déroulé pédagogique :

Durée	Activité	Matériel												
15 min	<p>Brise-glaces Objectif : favoriser l'interconnaissance et créer une dynamique de groupe bienveillante</p> <p>Selon les contextes d'interventions il peut être judicieux d'échanger au préalable sur la mise en place d'une charte de règles communes à respecter pour que chacun et chacune se sente en sécurité. 15 minutes supplémentaires sont alors nécessaires.</p>	Espace suffisamment grand												
20 min	<p>Mécanismes fallacieux sous forme world café Objectif : identifier des mécanismes d'arguments fallacieux</p> <p>Des fiches sont distribuées à 4 sous-groupes expliquant des mécanismes d'argumentation fallacieuse. Des exemples sont également distribués pour faciliter la compréhension.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Table fiche 1</th> <th>Table fiche 2</th> <th>Table fiche 3</th> <th>Table fiche 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GÉNÉRALISATION ABUSIVE</td> <td>L'ATTAQUE PERSONNELLE</td> <td>L'ANALOGIE DOUTEUSE</td> <td>AUTORITÉ ET APPEL À</td> </tr> <tr> <td>TECHNIQUE DE L'ÉPOUVANTAIL</td> <td>LA PENTE FATALE</td> <td>LE FAUX DILEMME</td> <td>FAUSSES IMPLICATIONS</td> </tr> </tbody> </table>	Table fiche 1	Table fiche 2	Table fiche 3	Table fiche 4	GÉNÉRALISATION ABUSIVE	L'ATTAQUE PERSONNELLE	L'ANALOGIE DOUTEUSE	AUTORITÉ ET APPEL À	TECHNIQUE DE L'ÉPOUVANTAIL	LA PENTE FATALE	LE FAUX DILEMME	FAUSSES IMPLICATIONS	Fiches à distribuer à chaque sous-groupe présentant deux mécanismes fallacieux chacune (certaines fiches présentent trois mécanismes ou plus selon
Table fiche 1	Table fiche 2	Table fiche 3	Table fiche 4											
GÉNÉRALISATION ABUSIVE	L'ATTAQUE PERSONNELLE	L'ANALOGIE DOUTEUSE	AUTORITÉ ET APPEL À											
TECHNIQUE DE L'ÉPOUVANTAIL	LA PENTE FATALE	LE FAUX DILEMME	FAUSSES IMPLICATIONS											

	<p>Chaque sous-groupe doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier les mécanismes de quelques arguments fallacieux (2 ou 3 par table selon les publics) ; - identifier les mécanismes découverts dans un tas d'une dizaine d'argumentations issues des médias. <p>Exemples d'arguments fallacieux collectés dans les médias :</p> <p>« Une gare, c'est un lieu où on croise les gens qui réussissent et les gens qui ne sont rien » E. Macron (faux dilemme)</p> <p>« Si vous donnez trop d'aides sociales aux pauvres, cela les encourage à ne pas travailler » (fausse corrélation)</p> <p>« Culpabiliser tous les mangeurs de viande, c'est devenu une véritable chasse aux sorcières » (analogie douteuse)</p> <p>« Isaac Newton était un génie et il croyait en dieu. Cela veut dire que Dieu existe » (argument d'autorité)</p> <p>« Augmenter les impôts, vous êtes un irresponsable et on voit bien qu'il ne s'agit pas des vôtres » (attaque personnelle)</p> <p>« Remettre en cause la 5G ? Autant revenir à la culture hamish et à la lampe à huile » E. Macron (technique de l'épouvantail)</p>	public et contexte)
15 min	<p>Choix de la question</p> <p>Objectif : choisir une question de Battle favorisant le débat</p> <p>Les 4 sous-groupes sont rassemblés deux par deux. Un groupe va devoir défendre un point de vue et l'autre groupe le point de vue opposé sans pouvoir choisir son camp (tirage au sort). La question posée peut être choisie par les jeunes ou imposée selon le contexte (comme « le véganisme est-il une solution pour le futur ? », « le rap est-il néfaste ? »).</p>	Paper-board, post-its, feutres
30 min	<p>Arpentage et recherche d'arguments</p> <p>Objectifs : connaître les points de clivage et les mettre en perspective, identifier les argumentations opposées utilisées dans les médias.</p> <p>Il est distribué aux élèves, maintenant répartis en deux groupes, deux articles ou médias vidéos présentant des exemples d'argumentations pour ou contre sur un thème donné (par exemple : un article pour la consommation de viande et un article contre). Chaque groupe va devoir défendre un point de vue, qui n'est pas forcément le sien, mais qui correspond au point de vue défendu dans l'article distribué.</p>	Articles présentant les points de vue opposés Paper-board, feutres, post-its

	Il est proposé aux jeunes de faire des recherches sur Internet en plus des articles proposés s'ils ou elles le souhaitent.	
10 min	PAUSE	
35 à 45 min	<p>Battle Objectif : développer sa capacité à argumenter, même pour un point de vue éloigné du sien en utilisant des mécanismes d'argumentation.</p> <p>Lors de la Battle, chaque équipe devra argumenter l'un des deux articles ou points de vues médiatiques proposés. Un ou deux participants ou participantes de chaque équipe débutent la Battle. Les autres personnes constituant le public doivent stopper le débat d'un « bingo » sonore s'ils ou elles identifient des arguments fallacieux dans leurs discours. S'il s'agit bien d'un argument invalide, l'orateur ou l'oratrice démasquée sort de scène et une autre personne représentante de son équipe la remplace. La Battle est finie quand l'ensemble des arguments fallacieux étudiés ont été utilisés.</p>	Ficelle, pinces à linge où accrocher les panneaux A4 correspondant à chaque mécanisme fallacieux
5 min	<p>Quiz évaluatif Objectif : vérifier la compréhension des mécanismes par les élèves</p> <p>Un quiz est proposé pour faire le point sur leur capacité à identifier les arguments fallacieux dans des exemples précis.</p>	Quiz en nombre suffisant, fiche de correction pour le débrief
15 min	<p>Débrief final Objectif : échanger sur ses impressions et découvertes entre les personnes participantes, et faire part de ses retours à l'équipe d'animation</p> <p>Une feuille d'évaluation de satisfaction sur la forme de la Battle et de l'animation est transmise aux participants et participantes.</p>	Feuilles d'évaluation

Notes sur le contenu pédagogique :

- les ressources doivent être adaptées selon l'âge des personnes participantes. Les ressources déjà existantes ont été collectées dans les médias par l'équipe de **DNE** et concernent différents enjeux de transition écologique ;
- il est important de notifier et mettre en lumière que plusieurs mécanismes fallacieux peuvent être présents dans la même phrase lors du processus de discernement des mécanismes en jeu ;
- afin de poursuivre la sensibilisation, une fiche imprimée récapitulant les arguments fallacieux peut être distribuée aux élèves qui peuvent donc les garder pour se les remémorer et les réutiliser après la séance ;

- si vous constatez une difficulté chez les élèves à identifier les mécanismes ou à argumenter de façon construite au-delà de l'expression d'une opinion, ne pas hésiter à rappeler la construction d'une argumentation constituée de prémisses (faits, observations) puis raisonnement (corrélation/causalité) puis la conclusion tirée. Il est important de faire remarquer que les erreurs peuvent surgir dans la logique de l'argumentation aux trois phases. La différence entre validité et véracité est aussi expliquée. La présentation d'autres ateliers sur la capacité de répartie face aux arguments fallacieux est proposée pour approfondir le sujet.

Notes sur la posture d'animation :

- Il est important dans la posture de facilitateur ou facilitatrice de laisser le temps aux personnes participantes d'échanger ensemble de leur compréhension du mécanisme fallacieux décelé dans le débat puis de relancer par des remarques et questions ;
- la facilitation de la Battle demande une certaine expertise de la logique argumentative pour permettre de clarifier les confusions entre différents mécanismes fallacieux. Il est donc souhaitable que celle-ci soit animée par des personnes ayant suivi une formation préalable proposée gratuitement par **Demain Nos Enfants** ;
- il peut être important de rappeler que les personnes participantes ne parlent pas en leur nom propre lors de la Battle car ils et elles doivent argumenter pour un point de vue qui leur est assigné (positif ou négatif). Cela atténue grandement les risques de propos discriminatoires directs et visant quelqu'un ou quelqu'une dans le groupe. Si des propos discriminatoires et/ou radicaux sont possiblement exprimés, ils le sont du fait de leur présence dans le champ médiatique ou public, et permet dans le cadre de ce jeu de rôle qu'est la Battle de les désarmer et, dès lors, de les mettre à distance et en perspective.

Notes sur les publics :

- La Battle est adaptée pour les lycéens et lycéennes, jeunes adultes et peut être aussi utilisée de façon intergénérationnelle. Chaque débat organisé permet aussi de récolter de nouveaux arguments ;
- les questions de débat doivent être reformulées de façon plus simple et accessible pour des collégiens et collégiennes (par exemple « le véganisme ou végétarisme est-il une solution pour le futur ? » peut se transformer en « faut-il arrêter de manger des animaux ? ») ;
- lorsque les élèves manquent d'inspiration ou ont du mal à prendre la parole, ou lorsque le temps dédié à la sensibilisation est inférieur à 2h30, il est possible de travailler la partie de découverte des arguments fallacieux en faisant tirer les cartes arguments depuis un chapeau par les jeunes qui doivent ensuite les débunker en cercle en grand groupe.

Facteurs de réussite et conseils pour une réutilisation de cette trame pédagogique :

- Une bonne préparation en amont des ressources médiatiques et exemples utilisés pour chaque sujet abordé et la fluidité et facilitation dans le timing des différentes séquences ;
- varier la formulation et les modalités du débat selon les publics, le thème de fond restant identique ;
- l'arpentage ou le théâtre-forum peut être aussi utilisé comme autre forme d'intervention lors de la Battle ;
- organiser des sessions de formation pour être animateur facilitateur ou animatrice facilitatrice pour prendre le relais.

Difficultés et/ou obstacles rencontrés :

- Le partage et les acquis de connaissance des facilitateurs et facilitatrices doivent être poursuivis et entretenus sur chaque sujet de société abordé ;
- la difficulté à mettre en place sur le terrain des parcours de plusieurs ateliers pour approfondir et complexifier les points de vue et enrichir la capacité de répartie des participants et participantes.

2 autres ateliers sont en cours de réalisation par **Demain Nos Enfants** pour faire suite au premier : « **Tous reporters** » de collecte d'informations, vérification des sources et collecte de témoignages par les participants eux et elles-mêmes, ainsi qu'un atelier de capacitation à la répartie, à même de surmonter les impasses des situations de controverse. Ces parcours seraient proposés au sein d'établissements scolaires ou lieux socio-culturels.

ADAPTATION DU JEU DE LA TIMELINE DES MÉDIAS

La créatrice du jeu inclut une première phase de recherche des différentes dates associées aux cartes avant de passer au repositionnement des cartes comme une frise, ce que notre équipe d'animation n'a pas fait. Nous avons directement fait replacer les cartes aux élèves mais cette première phase peut être particulièrement intéressante dans la recherche de sources fiables. Il est très important de débrieffer en fin de jeu sur la différence entre les couleurs (qui correspondent aux quatre grandes familles des médias + le volet législatif et culture des médias), de faire une conclusion claire sur cette frise chronologique (quel est le média le plus ancien, le plus récent ?), de poser des questions sur le lien entre les différentes cartes. Si les élèves ont du mal à conserver leur attention, n'hésitez pas à poser des questions durant le jeu lorsque les cartes piochées s'y prêtent afin d'alléger le débrief final. Pour autant, ne vous arrêtez pas sur chacune des cartes placées car ceci aurait pour effet d'enlever l'aspect ludique de la timeline.

Le jeu présente beaucoup de cartes et l'équipe de Starting-Block a trouvé qu'un découpage pouvait être proposé pour le rendre plus accessible. Voici les aménagements que nous suggérons aux personnes qui souhaitent, comme nous, ne réaliser que la phase de tirage des cartes sans la phase recherche :

- Placement de certaines cartes sur la frise dès le départ pour faciliter les réponses (le jeu peut mettre beaucoup de temps à réellement démarrer sinon) :
 - **Le Monde 1ère appli d'actualité sur smartphones et tablettes** (2008)
 - **Internet** (1983)
 - **CNIL** (1978)
 - **Lutte contre les fake news** (2017)
 - **Charte de Munich** (1971)
 - **Appel du général de Gaulle** (1940)
 - **Le Figaro** (1826)
 - **Retransmission en direct de la Lune** (1969).

- Cartes à supprimer car jugées trop complexes ou redondantes :
 - **Maison de la Radio** (1963)
 - **1ère antennes radio** (1903)
 - **1ère webradio** (1995)
 - **L'illustration** (1843)
 - **Web** (1990)
 - **1ers « pure players »** (2007)
 - **TNT** (2005)
 - **Code électoral** (1985)

- Cartes à placer en niveau collège :
 - 1ers PC (1977)
 - YouTube (2005)
 - Facebook (2004)
 - Google (1998)
 - Invention de la radio (1893)
 - 1ère émission de radio (1921)
 - 1ère caméra (1891)
 - 1ère chaîne de TV publique (1935)
 - 1er téléviseur (1926)
 - 1ère émission de TV en couleur (1967)
 - Loi sur la liberté de la presse (1881)
 - Liberté d'expression et de publication (DDHC) (1789)
 - La Gazette (1631)
 - Invention de la presse à imprimer (1450)
 - Le Journal de Paris (1777)
 - 1ers quotidiens nationaux gratuits (2002).

- Cartes à inclure au niveau lycée :
 - Nationalisation des radios privées (1945)
 - 1er podcast radio (2004)
 - Radios libres (1981)
 - Printemps Arabe (2010)
 - Le Canard Enchaîné (1915)
 - 1ere agence de presse (1835)
 - Légalité des publicités TV de marque (1968)
 - 1ère chaîne privée de TV (1984)
 - 1er journal TV (1949)
 - Reporters sans frontières (1985)
 - Censure (1914)
 - Carte de presse (1935)

Point d'attention : la carte **Attentat contre Charlie hebdo** (2015) suscite régulièrement des réactions et du débat. Si le sujet mérite amplement d'être discuté (un certain nombre d'élèves connaissent encore très mal ce qui s'est passé), il est important de bien préparer le sujet et de prévoir un temps de jeu suffisamment long pour permettre la discussion. Si vous pensez que cette carte peut susciter un débat trop long, il vaut mieux l'enlever pour aborder cette question lors d'un autre temps dédié car l'objectif de la timeline n'est pas de parler spécifiquement des attentats contre *Charlie hebdo* ou de la liberté d'expression mais d'avoir une vision globale de la chronologie des médias et d'avoir quelques repères historiques.

FICHE OUTIL JEU DU POINT DE VUE (DEMAIN NOS ENFANTS)

Ce jeu a été créé en 2020 dans le cadre du travail de **Demain Nos Enfants** autour des 7 savoirs nécessaires à l'éducation du futur d'Edgar Morin et en particulier des erreurs et illusions de la connaissance.

Auteur/autrice : **Demain Nos Enfants**

Objectif : décrypter et débattre sur les erreurs de perception et donc d'interprétation d'un fait divers observé de différents points de vue et dans différentes temporalités

Public : pour une quinzaine à une vingtaine d'élèves à partir de 12 ans

Durée : 30 min

Accessibilité : à l'heure actuelle, le jeu n'est pas accessible pour les personnes malvoyantes/aveugles ou malentendantes/sourdes.

Consigne :

- Former trois groupes puis expliquer aux personnes participantes qu'elles vont être témoins d'un événement dans l'espace public et qu'elles vont devoir par la suite témoigner de ce qu'elles ont vu à la police qui fait une enquête. Chaque groupe va voir la scène en vidéo. Attention à bien les répartir dans l'espace de façon à ce que les élèves n'entendent pas les commentaires des autres groupes.

Point de vue 1

Point de vue 2

Point de vue 3

Chaque groupe devra décrire précisément ce qu'il a vu (quels personnages ? Où ? Quoi ? Qu'est ce qu'il se passe ? Ce qu'ils en déduisent ou interprètent ?) et donner un titre à la scène en tant que journaliste.

- Faire témoigner tout le monde en grand groupe puis projeter l'ensemble de la scène pour percevoir la réalité de l'événement

Vidéo complète

- Débriefing tous et toutes ensemble.

Débrief :

- Que peut-on dire de cette scène complète ?
- Avez-vous surinterprété ?
- Que peut-on dire du changement de compréhension de la scène selon le point de vue ?
- Que peut-on en conclure ?

La compréhension du changement total de compréhension de la réalité de ce qui s'est passé permet de conscientiser les biais cognitifs qui trompent notre

raisonnement rationnel. Des angles de vue ou temporalités différentes donnent une perception de la réalité différente bien que les témoins la pensent évidemment complète. Il est rare que nous ayons le réflexe de la remettre en question ou en perspective.

Un deuxième temps sous forme de journaux et d'images de presse cadrées et utilisées différemment permettent de conscientiser la possibilité d'influencer l'interprétation de la réalité que veut en donner le ou la journaliste (biais de cadrage, biais de confirmation).

Remarques :

- L'outil s'adresse aussi bien aux collégiens et collégiennes qu'aux lycéens et lycéennes ;
- la projection des points de vue vidéo d'une même scène sur plusieurs angles et cadrages fonctionne très bien et la présentation de chaque sous-groupe au moment du débrief surprend toujours car les versions du même fait s'avèrent toujours très différentes ;
- en ce qui concerne les ressources et les échanges, il est important de faire ressortir des situations très quotidiennes et concrètes dans lesquelles ces erreurs de perception et d'interprétation sont agissantes et peuvent nous induire en erreur. Les ressources doivent être enrichies d'expériences parlantes pour les personnes participantes. Ces dernières devront aussi, dans une deuxième phase, en trouver d'autres puis proposer des solutions pour contrecarrer ces erreurs possibles (de façon individuelle puis collective).



Ce livret a été réalisé avec le soutien de la Fondation AFNIC pour la solidarité numérique que nous remercions pour sa confiance. Chaque structure ayant contribué à la rédaction de ce livret est joignable pour toute demande d'information sur ses outils et les parcours de sensibilisation que vous aimeriez mettre en place.

STARTING+BLOCK
PROVOCATEURS DE SOLIDARITÉ

STARTING-BLOCK.ORG

info@starting-block.org
06 78 13 46 92
MIE Labo 6,
76 bis rue de Rennes, 75006 PARIS

Jets d'encre
Association nationale pour la promotion
et la défense de la presse d'initiative jeune

JETSDENCRE.ASSO.FR

contact@jetsdencre.asso.fr
01 46 07 26 76
23 rue Dagorno, 75012 Paris


demain nos enfants
SE QUESTIONNER | S'INSPIRER | SE MOBILISER

DEMAINNOSENFANTS.ORG

contact@demainnosenfants.org
06 62 79 96 70
176 rue Pelleport, 75020 Paris

Crédits photos :

p. 4, 9, 12, 24-1, 25, 28, 30-1 : Starting-Block // p.5, 32 : conseil départemental de la Seine-Saint-Denis // p.6, 14, 27, 29-1 : Jets d'encre // p. 16, 18, 24-2, 31 : Demain Nos Enfants // p.26-1: Information // p. 26-2 : Claire Cassaigne // p.29-2 : aperçu d'une vidéo du jeu du point de vue p.30-2 : aperçu de la vidéo du *Complot chat*