

**Intitulé exact du projet** : Escape game sur les fake news et la désinformation  
« *Mission fact checking : dans la peau d'un journaliste qui chasse les fake news* »

**Bref descriptif** : Ce jeu permet aux élèves d'apprendre et d'expérimenter les différentes étapes nécessaires à la vérification d'une information sur Internet et d'attester ou non de sa fiabilité.

**Mots clés** : désinformation, fake-news, vérification de l'information, source d'information, fact-checking

### **Description détaillée du projet / de la séquence**

#### Le scénario

Ce midi, un article concernant les migrants et les réfugiés a été publié sur un site Internet. Quelques minutes après sa publication, il devient de plus en plus partagé sur les réseaux sociaux. Interpellée par ce phénomène, l'équipe de journalistes des Observateurs de France 24 souhaite en savoir plus sur le contenu de l'article et sur la véracité des faits mentionnés.

Malheureusement, il y a bien trop d'informations à vérifier sur la toile et les journalistes de l'équipe commencent à être débordés...

Sachant que certains élèves de lycée ont suivi une formation sur la désinformation et la manipulation de l'image, le rédacteur en chef des Observateurs de France 24 – Dereck Thomson - contacte alors la classe concernée afin qu'elle lui vienne en aide. Il envoie aux professeurs documentalistes du lycée un sms précisant sa requête.

*« Bonjour.*

*L'équipe de rédaction des Observateurs de France 24 vous contacte afin que vous puissiez mener une action de fact-checking.*

*Un article a attiré notre attention : <https://urlz.fr/8mzn> .*

*Vérifiez la fiabilité de cette information. Vous avez 40 min avant que sa propagation ne soit devenue trop virale sur les réseaux sociaux. Bon courage.*

*D. Thomson »*

Les élèves de la classe vont devoir vérifier la fiabilité de la source et des informations contenues dans l'article. Ils ont seulement 40 minutes pour mener à bien cette mission de fact-checking. S'ils échouent, l'information, alors non-vérifiée, sera devenue trop virale sur les réseaux sociaux et il deviendra difficile d'agir sur sa propagation.

#### Informations complémentaires

Cet escape game clôture une séquence sur les fake news, la manipulation de l'image et sur la désinformation. Ce jeu sera l'occasion pour les élèves de réinvestir, de manière concrète, les notions et les apports théoriques eus lors des deux séances précédentes. Au fur et à mesure de l'avancement de l'escape game, les élèves pourront expérimenter les différentes étapes nécessaires dans pour

vérifier une information : lire l'information dans son intégralité, identifier et qualifier la source (consultation des mentions légales, recherche sur l'auteur et sur la source elle-même), observer et analyser le contenu de l'article, effectuer des recherches d'information sur le sujet pour trouver d'autres sources sur le même sujet, comparer les différents contenus et avoir conscience de l'existence de certains outils pour débusquer les fausses informations (Le Décodex, les Observateurs de France 24). En participant à ce jeu, les élèves pourront intégrer ce mécanisme de fact-checking et le ré-appliquer ultérieurement.

## **Objectifs**

Les objectifs visés par cette séance sont les suivants :

- Savoir identifier une source
- Savoir prélever l'information
- Acquérir des clefs de compréhension et d'analyse des stratégies de désinformation par l'analyse d'un article
- Développer son esprit critique face aux informations
- Développer l'expression personnelle, l'argumentation et le sens critique

**Élèves impliqués (nombre, niveau) :** 16 élèves en classe de première générale.

**Professeurs de disciplines impliqués :** professeure d'histoire-géographie/EMC.

**Outils et matériel nomade utilisés :**

### **❖ Outils pour communiquer**

→ Utilisation de *Genial.ly* pour la création et la communication de la trame de l'escape game.

Genial.ly est un outil en ligne de présentation qui offre la possibilité de créer du contenu original et dynamique.

Dans le cadre de l'escape game, la présentation Genial.ly sera le fil conducteur du jeu auquel les élèves devront régulièrement se référer pour passer d'une étape à une autre.

→ Utilisation du *Lecteur Windows Media*

Ce lecteur sera utilisé pour diffuser et communiquer aux élèves le message audio final clôturant l'escape game.

→ Utilisation de tablettes SQOOL et d'une application pour lire un QR code présent dans l'escape game.

### **❖ Outils pour échanger, collaborer**

→ Utilisation de *Learning apps* pour la réalisation des énigmes.

Learning apps est une application en ligne au service des processus d'enseignement et des apprentissages au moyen d'exercices interactifs : QCM, mots croisés, memory, classement, puzzle etc.

Dans le cadre de cet escape game, cet outil permet aux élèves d'échanger et de collaborer, de mettre en œuvre des compétences sociales et cognitives, pour résoudre l'énigme et obtenir la solution.

### **❖ Autres**

Utilisation d'un moteur de recherche. Les élèves vont être amenés à effectuer une recherche sur Internet dans l'objectif de collecter des informations relatives à un site web donné.

Cadenas et coffre renfermant un clé USB contenant un message audio clôturant l'escape game.

**Mentionner de façon précise les documents de référence pour les compétences EMI retenues dans le cadre du projet, reprendre l'intitulé exact de chaque compétence**

**Socle**

- [EMI et socle commun 2016](#)

*Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre*

*Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information*

- L'élève apprend à confronter différentes sources
- L'élève apprend à évaluer la validité des contenus
- Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et Web) et en connaît la nature et il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leurs usages.

*Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen*

*Réflexion et discernement*

L'élève vérifie la validité d'une information

L'élève distingue ce qui est objectif et ce qui est subjectif

**27 compétences EMI (s'appuyer sur la consultation éducolab en attendant un document officiel**

<http://eduscol.cap-collectif.com/project/les-27-competes-en-emi-au-cycle-4/consultation/etape-de-consultation-emi>

*Utiliser les médias et les informations de manière autonome*

Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations.

*Exploiter l'information de manière raisonnée*

Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information, son degré de pertinence.

Apprendre à distinguer subjectivité et objectivité dans l'étude d'un objet médiatique.

**Cadre de référence des compétences numériques pour l'école et le collège**

<http://eduscol.education.fr/cid111189/cadre-de-referance-des-competes-numeriques-pour-l-ecole-et-le-college.html> // Compétences Pix :

<https://pix.fr/>

**DOMAINE 1 : INFORMATIONS ET DONNEES**

*1.1 Mener une recherche ou un veille d'information*

Effectuer une recherche dans des environnement numérique divers.

Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources.

*1.2 Traiter des données*

Sélectionner, exploiter et mettre en relation des informations issues de ressources numériques.

Les matrices des professeurs documentaliste de l'académie de Toulouse

- Matrice générale** : [http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/61/0/MAJ-Matrice-EMI-TraAMDoc-Toulouse\\_546610.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/61/0/MAJ-Matrice-EMI-TraAMDoc-Toulouse_546610.pdf)

*OBJECTIF 4 - COMPRENDRE, EXPÉRIMENTER LE WEB ET SA STRUCTURATION*

- Savoir distinguer les différents type de site Web leurs finalités en termes de communication
- Savoir rester critique face aux valeurs véhiculées par les sites Web et réseaux sociaux

**OBJECTIF 6 – ARGUMENTER : ANALYSER, DEVELOPPER UN POINT DE VUE**

- Savoir faire la distinction entre fait, opinion et commentaire
- Apprendre qu'un point de vue neutre n'existe pas

**Compétences disciplinaires par discipline ou enseignement**

- Discipline 1 : Documentation : développer les compétences propres à l'EMI**
- Discipline 2 : Histoire-géographie/EMC : développer l'esprit critique**

**Analyse réflexive sur la séquence**

Cette séquence a permis aux élèves de prendre du recul et de faire preuve d'esprit critique par rapport aux informations qu'ils peuvent trouver sur Internet. Cette séance sous la forme d'un escape game a eu pour objectif de faire travailler les élèves sur le détournement d'informations manipulée et partagée sur les réseaux sociaux. Le but est de leur faire prendre conscience que l'information doit être analysée et décryptée avant d'être diffusée.