

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

INFO OU INFOX

- **GENRE** : Ludique
- **REGISTRE** : Jeu d'utilité éducative
- **DISCIPLINES** : Éducation aux Médias et à l'Information
- **PUBLIC SCOLAIRE** : Lycée
- **EXPLOITATION** : AP – EMC
- **DUREE** : 1h de jeu (2h avec la présentation et les feedbacks)



Auteur → DUMAY Jessica

1. PRÉSENTATION DU JEU

- Cet escape game est destiné à sensibiliser les joueurs aux problématiques posées par la désinformation, et particulièrement par l'infox. Le but étant de comprendre son principe, son ampleur et ses enjeux pour la démocratie.
- Les énigmes amèneront le joueur à s'interroger sur la manière dont il appréhende et partage l'information, notamment sur les réseaux sociaux.
- A la fin de l'escape game, le joueur aura les clés essentielles pour débusquer (et lutter contre) l'infox.

L'escape Game : Version présentation	L'escape Game : version jeu

2. AVANT LE JEU : POUR ENTRER EN MATIÈRE

* Afin d'introduire le thème, faire un rapide brainstorming autour du terme FAKE NEWS (ne pas donner le nom infox car les élèves devront le trouver pendant le jeu).

* Donner quelques indications essentielles pour le jeu :

→ Prendre des notes sur les conseils donnés et les informations pertinentes lues tout au long du jeu.

→ Regarder attentivement les interactions sur genially (icône en haut à droite) 

→ Noter obligatoirement sur une feuille tous les mots de passe !

3. APRÈS LE JEU : POUR ALLER PLUS LOIN

FEEDBACKS : **OBJECTIF :** Faire reprendre les notes des élèves et les compléter si nécessaire.

* Retour sur les mots de passe : explication / développement / clarification

* Retour sur le document 'les gestes qui sauvent'

* Grâce à une vidéo explicative sur les fake news, reprendre les informations essentielles qui permettront de compléter certains éléments vus dans les activités.

<https://education.francetv.fr/matiere/actualite/premiere/video/vous-avez-dit-fake-news>

Si temps supplémentaire* **regarder des vidéos complémentaires :**

- 10 conseils pour débusquer les fausses informations sur internet

<https://www.yesyoutube.com/watch?v=0QzQLtsHcLc>

- '3 minutes pour comprendre...les médias' de RTS OU decod'Actu de France TV

* **faire un autre quiz** <https://www.rts.ch/info/sciences-tech/9335099-vraie-ou-fausse-info-testez-votre-flair-avec-notre-quiz-what-the-fake-.html>

▪ COMPETENCES MOBILISEES ET PARCOURS

Parcours

CITOYEN

Compétences Socle commun et EMI :

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

* **Organisation du travail personnel**

- prendre des notes

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

- Il comprend les modes de production et le rôle de l'image

- Il apprend à évaluer la validité des contenus

- (Il apprend à confronter différentes sources)

- Il apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien

- Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage

- Il développe une culture numérique

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

* **Réflexion et discernement**

- L'élève vérifie la validité d'une information

Proposition de matrice pour une EMI - TraAM Académie de Toulouse (Février 2016)

OBJECTIF 6 : ARGUMENTER : ANALYSER, DÉVELOPPER UN POINT DE VUE

Sources : niveau 2 → L'élève peut regrouper en grandes catégories les sources (institutionnelles, collaboratives, commerciales, associatives, scientifiques, médiatiques...) qui mettent en ligne les documents numériques. Il perçoit une intention de publication (informer, vendre, militer, ...). L'élève sait identifier une source et en noter les références (bibliographie).

Discours : niveau 2 → L'élève comprend que le discours est aussi porté par le support de

publication utilise (oral, revue, plaquette Wiki, blog, forum, ...). Il est initié aux problématiques de la désinformation. Il sait rendre compte des principaux arguments d'une controverse ou d'un débat.

- **Matrice cycle 4** : http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/41/8/matrice-EMI-et-cycle-4-1_546418.pdf

*** 1. Des langages pour penser et communiquer : 1.2 Argumenter** : l'élève est capable d'exprimer son point de vue ainsi que de reprendre ceux d'autres auteurs. Il distingue les différents types de discours (faits, opinions,...) qu'il rencontre et adapte le sien et sa mise en forme en fonction du support de publication et de son contexte (commentaire, critique, analyse,...). Il est initié aux problématiques de désinformation.

***4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques** : Expérimenter la structuration du Web → l'élève sait rester critique devant le design du site Web ainsi que devant les valeurs véhiculées par les sites et les réseaux sociaux. Lors d'une démarche d'investigation, l'élève sait distinguer un site qui présente une information scientifique vulgarisée d'un site qui publie une information pseudo-scientifique grâce au repérage d'indices pertinents.

*** 5. Les représentations du monde et de l'activité humaine** : Assumer une présence numérique → l'élève comprend que rien n'est gratuit sur le Web, ses données étant à la base de l'économie du Web. Il sait qu'il doit rester vigilant lors de ses navigations et création de comptes .

Compétences Cadre de Référence des compétences numériques (niveau 3)

1 - Informations et données 5 – Environnement numérique

Notions abordées

désinformation – infox(fake news) – ferme à clics – réseaux sociaux –

fact-checking – manipulation – complotisme - deepfake

Scenario Escape Game

Info ou Infox

Scenario:

Les élèves lisent cette information (à l'intérieur du genially) en introduction à l'escape game numérique.

Les dernières nouvelles sur la réforme !

Dans le cadre de la réforme du lycée et donc afin d'adapter les élèves aux exigences de la vie active, ces derniers seront amenés à passer un entretien similaire à un entretien d'embauche pour solliciter leur admission dans les spécialités choisies. Nous rappelons que les élèves de 2nd devront les choisir au mois de juin 2019.

L'objectif est de familiariser les élèves avec cette technique d'entretien et d'ancrer au mieux les apprentissages dans le réel.

Vidéo introductive : [lien POWTOON](#)

Enigmes :

- Enigme 1 : Crois-tu tout ce que tu lis ?
- Enigme 2 : Pourquoi les fake news ?
- Enigme 3 : Money money money
- Enigme 4 : RSN & Fake news
- Enigme 5 : Fake Matching
- Enigme 6 : Les mots croisés
- Enigme 7 : Betamaze, la révélation !



Enigme 1 : Crois-tu tout ce que tu lis ?

REALISATION :

- Site internet Géo Ado

PRINCIPE DE L'ENIGME :

Introduction plus spécifique au thème de l'info avec un test info/infoc de geado. Les élèves pourront ainsi évaluer leur degré de naïveté (ou non) face à l'information. Ils devront prendre en note les conseils donnés et découvrir le mot de passe pour obtenir le QR code à colorier.

DEROULEMENT DE L'ENIGME :



Tâche : Répondre au quiz info ou infoc

Lire les réponses

Prendre des notes sur les conseils donnés

Aides (coups de pouce) :

Pas besoin ici car les élèves font appel à leur jugement critique et à leurs connaissances

Feedback :

Grâce à ce quiz, tu as maintenant quelques clés pour te méfier de ce que tu peux lire sur internet !

Mot de passe



Compléter cette phrase : **Avant de croire une info vérifie toujours qu'elle est vraie en cherchant la... → source**

Les élèves qui ont la bonne réponse viennent me voir et je leur fais choisir une boîte dans laquelle ils trouveront une côte. Les élèves obtiendront leur QR code à colorier qui sera dissimuler dans le document correspondant à la côte.

Enigme 2 : Pourquoi les fake news ?

REALISATION :

- Vidéo sur le site *geekjunior*

PRINCIPE DE L'ENIGME :

Vidéo sur les fake news de François LAMOUREUX (geekjunior) afin de comprendre l'origine, l'intérêt et le fonctionnement. Avec le mot de passe, les élèves obtiendront le premier numéro du QR code à colorier.

DEROULEMENT DE L'ENIGME :



Tâche : Visionnage de la vidéo

Prise de notes

Aides (coups de pouce) :

Regarder le blablagenerator qui sera caché sous leur chaise

	Feedback : Congrats!! Here's your gift : 3
Mot de passe	Redonner les initiales des 3 raisons pour lesquelles les fake news sont créées (ordre de la vidéo) → PAC http://www.hidelinks.com/?iy7yxs64j8__

Enigme 3 : Money, money, money

REALISATION :

- Lire un article sur le site [les echos](#)
- Répondre aux questions sur une application réalisée avec Learning apps.

PRINCIPE DE L'ENIGME :

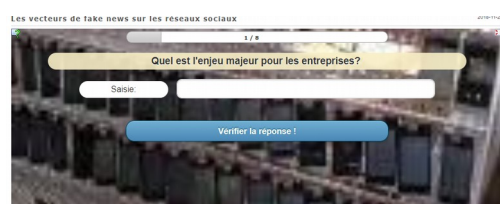
Afin d'éclairer un point soulevé dans l'énigme précédente, l'aspect ARGENT de la création de fake news, les élèves devront répondre à des questions après avoir lu un article sur les fermes à clic. La résolution de cette énigme permettra l'accès à un nouveau numéro à colorier.

DEROULEMENT DE L'ENIGME :



Tâche : Lire l'article
Répondre aux questions

Aides (coups de pouce) :
Attention : le copier/coller est parfois possible mais il faudra parfois reformuler légèrement



Feedback :
Good job ! Voici ta récompense : **2**
Retourne sur le genially pour la prochaine étape!

Mot de passe

Qui sont les GAFAM?(Goggle Apple Facebook Amazon Microsoft)→ **geantsduweb**

<http://www.hidelinks.com/?sjwuap6a8f>

Enigme 4 : RSN & Fake news


REALISATION :

- Lecture d'articles sur les sites : [les choses à savoir](#) & [the conversation](#)
- Compléter 2 textes à trous réalisés avec Learning apps

PRINCIPE DE L'ENIGME :

Après avoir découvert les 'raisons' principales des fake news, les élèves vont réfléchir sur la propagation de ces dernières et le lien avec les réseaux sociaux.

DEROULEMENT DE L'ENIGME :

	Tâche : Lire les articles Compléter les textes à trous
Aides (coups de pouce) : Reformuler si besoin vos réponses	
Feedback : Well done ! Ce n'est pas le numéro 8...	
Mot de passe	Comment s'appelle l'outil de fact-checking du journal Le Monde ? → lesdecodeurs http://www.hidelinks.com/?ogsq6u374c

Enigme 5 : Fake matching


REALISATION :

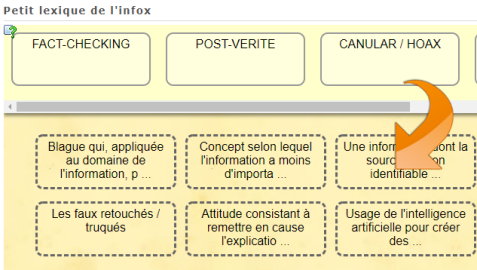
- Énigme réalisée avec Learning apps

PRINCIPE DE L'ENIGME :


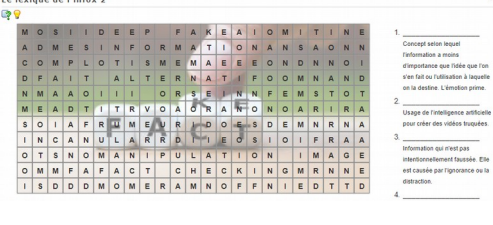
Les élèves vont ensuite se concentrer sur le concept de la désinformation avec un exercice de matching. Les termes sont : rumeur – hoax – post vérité – mésinformation – manipulation images – complotisme – deep fake – fact checking

DEROULEMENT DE L'ENIGME :

	Tâche : Relier le vocabulaire aux définitions Mémoriser les termes
Aides (coups de pouce) : L'application indique que l'élève n'a pas la bonne réponse donc il peut s'auto-corriger.	

	<p>Feedback :</p> <p>You did it !!! Tu y vois maintenant un peu plus clair quand à l'utilisation de ces termes que l'on lit maintenant un peu partout dans les journaux ou sur le net! Here's your number → 7</p>
<p>Mot de passe</p>	<p>Traduction française de 'fake news'</p> <p><u>Aides</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * regarde sur la page des énigmes 4-5-6 du genially * va le site service-public.fr (https://frama.link/_UNgbv0R) <p>→ INFOX</p> <p>http://www.hidelinks.com/?oeae0i8jhj</p>

Enigme 6 : Mots croisés

<p>REALISATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Énigme réalisée avec Learning apps 	
<p>PRINCIPE DE L'ENIGME :</p> <p>Afin d'ancrer au mieux ce vocabulaire, la prochaine énigme réutilisera ces termes dans un mots croisés. Les élèves retrouveront les définitions sur le côté et ils devront retrouver les termes dans la grille. Ils devront ensuite noter les 11 lettres restantes. Celles-ci seront le mot de passe pour la dernière énigme.</p>	
<p>DEROULEMENT DE L'ENIGME :</p>	
	<p>Tâche : Retrouver les mots dans la grille qui correspondent aux définitions. Noter les 11 lettres restantes</p> <p>Aides (coups de pouce) : L'application indique que l'élève n'a pas la bonne réponse donc il peut s'auto-corriger.</p>
	<p>Feedback :</p> <p>Score !!! Ce n'est pas le numéro 1</p> <p>C'est parti pour l'ultime énigme !</p>
<p>Mot de passe</p>	<p>Les 11 lettres restantes dans la grille (à noter dans l'ordre d'apparition dans la grille) → MOSIATNEDRF</p> <p>http://www.hidelinks.com/?b88knd8dyh</p>

Enigme 7 : Des chiffres et des lettres

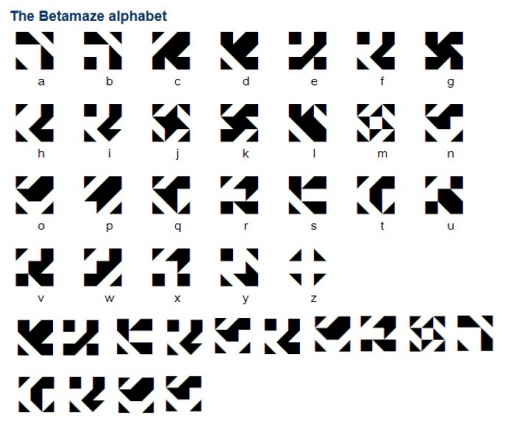
REALISATION :

- Énigme réalisée avec betamaze (bric-à-brac d'E'scape)

PRINCIPE DE L'ENIGME :

A l'aide de BETAMAZE et de la définition du mot désinformation écrite en langage normal, les élèves devront découvrir le mot désinformation et ensuite faire preuve de logique pour trouver le calcul qui leur donnera le dernier numéro à colorier sur le QR code et qui permettra de délivrer la trace écrite « les gestes qui sauvent » (et stopper l'infox sur la réforme!).

DEROULEMENT DE L'ENIGME :



Tâche :

Chercher le betamaze papier quelque part vers leur place/ordinateur
 Trouver le mot final à l'aide de symboles.
 Trouver le dernier numéro pour résoudre l'escape game.

Aides (coups de pouce) :

Relire le titre. Vous avez les lettres...
 (Prévoir autre exemple sur petits bouts de papier :
 MANIPULATION : 12 lettres → 1+2=3 / COMLOTISME : 11 lettres
 → 1+1 =2)

Feedback :

The winner takes it all !!!!

Mot de passe

DESINFORMATION

Document finale : [Lien](#)