



Projet : Du riz en plastique ? Fake News ?

Niveau des classes : Collège (5^{ème})

Disciplines : Documentation, Histoire-Géographie

Auteurs du scénario : Clara Massey

Bref descriptif : Une information étrange/spectaculaire est présentée à la classe. Objectif : découvrir si cette information est vraie ou fausse. Pour cela, ils devront répondre aux questions et récolter des indices.

Mots clés : Fake news (infox), source d'information, auteur

Description détaillée du projet :

La classe découvre une vidéo qui présente le contexte et lance l'activité :

<https://www.powtoon.com/c/dTwKDNXrkvh/1/m>

Par deux sur les ordinateurs, ils prennent ensuite connaissance d'une fiche avec deux instructions pour démarrer les énigmes : la première les envoie sur une courte vidéo de France 24 expliquant ce qu'est une fake news, puis le deuxième lien les amène sur le premier exercice learning apps. Ce dernier permet de vérifier leur compréhension de la vidéo et donc du concept de Fake news. Il aborde également le concept de source d'information, ce qui nous permet de passer à l'exercice suivant.

<https://create.piktochart.com/output/34646755-untitled-infographic>



Lorsque ce premier exercice est réussi, un deuxième lien leur est indiqué afin de réaliser le deuxième exercice.

L'objectif est à nouveau de visionner une vidéo (celle-ci est censé montré la fabrication du riz en plastique). Après visionnage les élèves doivent classer les informations qu'ils ont réussi à trouver et au contraire celles qu'ils n'ont pas réussi à trouver. Ils comprennent grâce au feedback qu'ils n'ont pas assez d'informations pour déterminer si la vidéo est fiable ou non. Ils sont ensuite dirigés vers un 3^{ème} exercice.

Le 3^{ème} exercice leur soumet un article du journal Le Monde. Ils se rendent compte que le riz en plastique est une fausse information. Ensuite, ils répondent à un questionnaire rapide les faisant réfléchir à nouveau sur les éléments de vérification d'une source et qui leur permet de confirmer la fake news.

Une fois que les 3 énigmes sont résolues, ils découvrent l'endroit où est cachée la boîte de riz, qu'ils devront ouvrir afin de récupérer le papier qui confirme « Je ne suis pas en plastique ».

Objectifs

- Connaitre les concepts de fake news, source d'information, de fiabilité de l'information, d'auteur
- Vérifier une information
- Développer un esprit critique vis-à-vis de l'information sur internet

Élèves impliqués (nombre, niveau)

Demi-groupe de 5ème

Outils et matériel nomade utilisés (cadre d'utilisation, typologie et noms, commentaires sur les apports de l'outil)

❖ Outils pour communiquer

Vidéo de présentation via Powtoon. Intérêts : lancer l'activité, jouer sur l'attention et la motivation des élèves.

❖ Outils pour produire

Learning apps pour s'exercer et trouver les indices. Intérêts : outil facile à manipuler par les élèves et le professeur qui peut y apposer des contenus explicatifs.

☐ Socle

- [EMI et socle commun 2016](#)
- [EMI et les nouveaux programmes \(cycle 2 et 3\)](#)
- [EMI et les nouveaux programmes \(cycle 4\)](#)
- ➔ [Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre](#)
Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information
 - Il apprend à confronter différentes sources
 - [L'élève apprend] à évaluer la validité des contenus

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

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

➔ [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.

Bilan/ Analyse réflexive sur la séquence :

Bonne implication des élèves dans l'activité. Il a fallu les guider un petit peu pour la partie manipulation des outils numériques, notamment les learning apps qui ne sont pas toujours intuitifs. L'activité a suscité beaucoup d'attention et d'enthousiasme de la part des élèves qui ont adoré le côté ludique, challenge. Je pense que la sensibilisation sur les fake news serait plus efficace si je prévoyais une discussion débat après l'escape game. Il est nécessaire de revenir sur le jeu pour consolider les apprentissages mais c'est une bonne façon d'entrer en matière.