Académie de DIJON

Intitulé exact du projet **INFO ou INFOX**

Bref descriptif

Escape Game autour de la désinformation et principalement autour des infox (fake news). Le but étant pour les élèves de comprendre leur principe, prendre conscience de leur importance, notamment dans les réseaux sociaux et connaître les bons réflexes à adopter face à l'information sur internet & à travers différents médias (réseaux sociaux – journaux)

Mots clés

désinformation – infox(fake news) – ferme à clics – réseaux sociaux – fact-checking – manipulation – décodeurs – complotisme - deepfake

Description détaillée de l'escape game

Cet escape game se compose de 7 énigmes. Il y a un fil conducteur. La 1ère énigme permettra aux élèves de récupérer un QR code qui sera à colorier au fur et à mesure de la résolution des énigmes. A chaque énigme résolue, les élèves auront accès à 1 numéro. Le dernier numéro devra être trouvé d'une autre manière, toujours en résolvant une énigme mais les élèves devront faire un calcul en plus : après avoir trouvé le mot de passe final (le mot désinformation), les élèves devront comprendre la logique : mot de 14 lettres : 4+1 = 5, qui sera donc le dernier chiffre à colorier sur le QR code. Le QR code complété donnera accès aux élèves à la 'TRACE ECRITE' de l'escape game, à savoir ' les gestes qui sauvent' (face à la désinformation). Le terme et la définition de la désinformation ne seront d'ailleurs donné qu'à la dernière énigme.

En amont :

→ Afin d'introduire le thème, faire un rapide brainstorming autour du terme FAKE NEWS.

Conseils pratiques :

- Consignes pour jouer et comprendre l'escape game.

- Donner quelques indications essentielles pour le jeu : prendre des notes sur les conseils donnés et les informations pertinentes lues tout au long du jeu.

- Dire aux élèves de bien être attentif aux interactions sur Genially.

- Noter obligatoirement sur une feuille tous les codes/ mots de passe.

Scénario :* *INFOX à présenter aux élèves pour débuter le jeu

Dans le cadre de la réforme du lycée et 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 pour l'année de 1ère. Nous rappelons que les élèves devront choisir leur 3 spécialités au mois de juin 2019. L'objectif est bien entendu de familiariser les élèves de seconde avec cette technique d'entretien et d'ancrer au mieux les apprentissages dans le réel.

Capsule vidéo : **La scène se déroule au lycée. 3 élèves discutent. Un élève dit qu'il a partagé sur le groupe classe snapchat l'information de son cousin, lue sur facebook, sur la réforme. Un autre élève répond qu'il en avait parlé à sa mère RH qui trouvait l'idée tout à fait pertinente et était très emballée et le dernier élève qui s'indigne devant la nouvelle.**

Une voix off annonce : ***Attention, ça sent l'infox !!! Il est fort probable que cette nouvelle se répande à toute vitesse et inquiète élèves et familles. Mais surtout il faut savoir qu'à chaque clic effectué , un virus extrêmement puissant se développe et endommage au fur et à mesure tout le réseau informatique français, à commencer par votre outil (téléphone -tablette - ordinateur). Il est urgent de bloquer cette infox avant l'extinction numérique entière de la France !***

Les énigmes

ENIGME 1 :**Crois-tu tout ce que tu lis ?**

Introduction plus spécifique au thème de l'infox avec un test info/infox de geoado. 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. Afin d'obtenir le mot de passe, les élèves devront compléter cette phrase **Avant de croire une info vérifie toujours qu'elle est vraie en cherchant la...** Le mot de passe étant **SOURCE**.

ENIGME 2 : **Pourquoi les fake news ?**

Vidéo sur les fake news de François LAMOUREUX (geekjunior) afin d'en comprendre l'origine, l'intérêt et le fonctionnement. Pour passer à l'énigme suivante et obtenir leur premier numéro du QR code, les élèves devront redonner les initiales des **3 raisons pour lesquelles les fake news sont créées** (selon cette vidéo). Pour les aider, un blablagenerator avec les réponses sera caché sous leur chaise. **PAC (pouvoir-argent-célébrité)**

ENIGME 3 : **Money, money, money !**

Afin d'éclairer un point soulever 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 : **Qui sont les GAFAM ? geantsduweb**

ENIGME 4 : **RSN & Fake news**

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. Pour cela, ils devront compléter 2 textes à trous chacun en lien avec un article en ligne. Les élèves devront bien compléter les 2 textes pour obtenir un autre numéro. Ils devront répondre à cette question : **Comment s'appelle l'outil de fact-checking du journal Le Monde ? lesdecodeurs**

ENIGME 5 : **Fake matching**

Les élèves vont ensuite se concentrer sur le concept de la désinformation avec un exercice de matching. Ils devront relier le mot de vocabulaire à sa définition et essayer de retenir un maximum de termes car ils les retrouveront à l'énigme suivante. Les termes sont : rumeur – hoax – post vérité – mésinformation – manipulation images – complotisme – deep fake – fact checking.

Pour obtenir un autre numéro, les élèves devront donner la t**raduction française de 'fake news'. Infox**

ENIGME 6 : **Mots Croisés**

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.
M O S I A T N E D R F

ENIGME 7 : **Des chiffres et des lettres**

A l'aide d'un 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. **DESINFORMATION : 14 lettres → 4+1=5**

Feedback : <u>OBJECTIF :</u> Faire reprendre les notes des élèves et les compléter

*** 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, projeter des vidéos complémentaires :
- https://www.yesoutube.com/watch?v=OQzQLtsHcLc (10 conseils pour débusquer les fausses informations sur internt)
- '3 minutes pour comprendre...les médias' de RTS OU decod'Actu de France TV
OU 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

<u>Objectifs de l'escape game</u>

***Comprendre ce qu'est la désinformation et les termes qui lui sont souvent associés.**
*** Connaître l'origine des infox et comprendre leur fonctionnement**
*** Comprendre le système des fermes à clic**
*** Découvrir les différents outils de manipulation (images - vidéos)**
*** Obtenir les outils nécessaires pour débusquer une infox et avoir un raisonnement fiable face à l'information**

Élèves impliqués (nombre, niveau)
1 Classe de 2nd en demi groupe (14 élèves)

Professeurs de disciplines impliqués
Professeur documentaliste et professeur de français (responsable de la classe de 2nd)

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

- **Outils pour communiquer**
  Genially – capsule vidéo

- **Outils pour produire**
  learning apps – genially – hidelinks – Qrcode – powtoon – bric à brac S'cape (BETAMAZE - BLABLAGENERATOR)

- **Autres : sources pour le contenu**
  - Articles de journaux en ligne (les echos – les inrockuptibles – choses à savoir – the conversation – le monde)
  - Site web géoactu (test info ou infox)
  - Vidéos : Decod'Actu FranceTV – 3 minutes pour comprendre les médias – youtube
  - Pour l'enseignant : périodiques autour de l'infox (courrier international - N°1 – sciences humaines – TDC)

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

  <u>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</u>
  **** 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

- **27 compétences EMI (s'appuyer sur la consultation éduscolab en attendant un document officiel** http://eduscol.cap-collectif.com/project/les-27-competences-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.
- Découvrir des représentations du monde véhiculées par les médias.
- S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation et la vie démocratique.

*** Utiliser les médias de manière responsable**

- Se questionner sur les enjeux démocratiques liés à la production participative d'informations et à l'information journalistique.

- **Cadre de référence des compétences numériques pour l'école et le collège** **http://eduscol.education.fr/cid111189/cadre-de-reference-des-competences-numeriques-pour-l-ecole-et-le-college.html**

  * **1. Informations & données :** concerne la recherche d'information et le traitement des données et intègre les questions d'éducation aux médias et à l'information.

  *** 5. Environnement numérique** : traite des compétences qui permettent à un individu de s'insérer dans un monde numérique et de comprendre son fonctionnement.
- **Compétences Pix : https://pix.fr/**

  1. Informations & données : 1.1. Mener une recherche

  2. Communication & collaboration : 2.4 S'insérer dans le monde numérique : Maîtriser les stratégies et enjeux de la présence en ligne, et choisir ses pratiques pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, en lien avec ses règles, limites et potentialités, et en accord avec des valeurs et/ou pour répondre à des objectifs (droit à l'information , participation citoyenne, pratiques sociales, modèles et stratégies économiques)

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

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

  Sources : niveau 2 → L'élève peut r egrouper 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'eleve comprend que le discours est aussi porte par le support de publication utilise (oral, revue, plaquette Wiki, blog, forum, ...). Il est initie aux problematiques de la desinformation. Il sait rendre compte des principaux arguments d'une controverse ou d'un debat.

- **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 .

- **[Matrice cycle 3 :** http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/41/9/matrice-et-cycle3-240116-1_546419.pdf
  1. Des langages pour penser et communiquer : 1.2 Argumenter : l'élève cerne les expressions d'opinion personnelle et s'exerce lui-même à en exprimer une. Il fait la distinction entre opinion, croyance et connaissance.]

Compétences disciplinaires par discipline ou enseignement

- **Discipline 1**
  Éducation aux médias et à l'information (compétences ciblées plus haut)

Analyse réflexive sur la séquence