



© Olivier Pezzot - Midllys - Egies

LES VEILLEURS DE L'INFO

AGIR CONTRE LES FAKES NEWS ET LES THÉORIES DU COMLOT

.....
Un parcours à destination des
professionnels de l'éducation



Avec le soutien
du Ministère de la Culture



PARCOURS

"LES VEILLEURS DE L'INFO"

Synthèse du parcours proposé

À l'issue du parcours, les jeunes auront :

- découvert les méthodes journalistiques de fabrication et de validation de l'information ;
- développé leurs capacités à débusquer certaines fausses informations grâce à des outils simples ;
- été sensibilisés aux caractéristiques récurrentes propres aux théories complotistes et auront produit des parodies de celles-ci ;
- découvert les biais cognitifs qui conduisent parfois naturellement notre cerveau à privilégier le vraisemblable au vrai, l'irrationnel au rationnel.

Ce parcours est conçu pour laisser à l'animateur la possibilité de sélectionner tout ou partie des fiches proposées, et d'en changer l'ordre en fonction du temps dont il dispose et du projet qu'il souhaite traiter avec les jeunes.

Tableau de synthèse des séances

Séance 1

Journaliste : le jour J

- Sonder la représentation et l'utilisation qu'ont les jeunes des médias
- Sensibiliser à l'intérêt de la validation des sources

Séance 2

L'info dans tous les sens

- Approfondir et mettre en débat des questionnements sur la représentation de l'information et des médias
- Comprendre le fonctionnement d'une rédaction, visualiser la structuration du processus éditorial propre à la création d'un journal d'information

Séance 3

La conf'

- Simuler un comité de rédaction pour apprendre à vérifier des informations, débattre collectivement de leur hiérarchisation et de leur traitement en vue de créer la Une d'un journal

Séance 4

On nous cache tout on nous dis rien...

- Comprendre comment il est facile de falsifier des images grâce aux technologies
- Sensibiliser aux discours complotistes : leur esthétique, leurs modes argumentatifs, leurs objectifs (véhiculer une idéologie, une représentation du monde souvent intolérante, sectaire ou paranoïaque, générer des revenus publicitaires)
- Distinguer les modes argumentatifs complotistes des méthodes journalistiques appréhendées lors des 3 premières séances

Séance 5

Les conspirations radicalement bidons

- Identifier la rhétorique et les thèmes récurrents propres aux théories conspirationnistes
- Sensibiliser aux biais cognitifs et à nos intuitions qui, parfois, nous induisent en erreur
- Contribuer à une « ringardisation » de ce type de format par la création de complots reprenant les codes du genre

Séance 6

Les conspirations radicalement bidons : la battle !

- Expérimenter le raisonnement conspirationniste, connaître ses failles et ses points forts
- Sensibiliser au fait qu'une argumentation étayée et vérifiée nécessite plus de temps qu'une affirmation reposant sur une théorie non prouvée
- Différencier un argumentaire basé sur l'émotion d'un argumentaire basé sur la logique et le raisonnement

➤ Introduction des choix éducatifs et pédagogiques

La multiplication des écrans dans notre quotidien facilite l'accès à l'information, quelle que soit sa nature. L'information est accessible partout et tout le temps. Il est aujourd'hui très difficile de la réguler. Devenue un marché, la diffusion de certains contenus à larges audiences se caractérise par la diversité des méthodes et formats employés : partage massif et rapide d'opinions ou de ressentis en ligne, pétitions et initiatives citoyennes, chaînes vidéo et publications d'images commentées sur les réseaux sociaux, vidéos-témoignages, faux journalisme d'investigation, faits alternatifs, complotisme.

Cette massification de l'information rend plus difficile la distinction entre une information reposant sur des faits vérifiés et une fausse information. Ce nouvel écosystème, qui a pour conséquences de modifier notre rapport à la connaissance, aux faits, à la légitimité des institutions démocratiques, nécessite donc la création d'outils éducatifs adaptés.

Si le web constitue un formidable outil de connaissance, ces problématiques nouvelles génèrent aussi, paradoxalement, un renforcement des logiques de défiance (médias, institutions, savoirs enseignés), ainsi qu'une présence renforcée (voire dominante) de croyances irrationnelles et obscurantistes sur les réseaux. Pour tenter de répondre utilement aux enjeux démocratiques soulevés par ce nouveau rapport à l'information, la Ligue de l'enseignement a conçu ce parcours « Les Veilleurs de l'info », à destination des acteurs éducatifs.

Les animations proposées visent ainsi à sensibiliser jeunes et adultes dans un contexte où les fake news et les théories complotistes génèrent un certain nombre de dérives observables :

- une domination de la croyance sur la connaissance dans l'écosystème de l'information en ligne (référencement, nombre de publications, commentaires, forums communautaires...);
- des résultats et des offres de contenus qui ne font que conforter et enclaver nos propres comportements sur les réseaux sociaux (bulle d'enfermement algorithmique);

- des biais cognitifs qui tendent à faire basculer les indécis dans des croyances irrationnelles; sans compter le recours à la manipulation et l'utilisation d'arguments non pertinents;
- l'instrumentalisation complotiste à des fins de manipulations sectaires ou idéologiques émanant de groupuscules, de pays ou de personnes peu scrupuleux;
- une possible tendance de certains États à délaisser les journalistes en tant qu'interlocuteurs privilégiés, au profit des interfaces numériques... Certains y verront une démocratie plus directe, d'autres un mode de communication plus autoritaire.

Les publics jeunes sont parfois nommés les « digital natives », ce qui met a priori en évidence leur utilisation éprouvée, facilitée et maîtrisée des interfaces numériques. Néanmoins, la massification de l'information et son instantanéité rendent la lecture du réel beaucoup plus complexe. Manipulations en tout genre, biais de négativité et émotions peuvent mettre à mal la construction de l'esprit critique. Ces phénomènes peuvent interférer avec les apprentissages et susciter des visions du monde obscurantistes. Pour répondre à cette problématique, le parcours Les Veilleurs de l'info inclut des actions pédagogiques axées sur la recherche du factuel, à rebours parfois de nos intuitions...

De façon globale, les différents modules de ce parcours vous permettront de construire une action d'éducation aux médias répondant à des enjeux :

- de citoyenneté en démocratie : avoir conscience que l'on peut parler de tout mais pas n'importe comment, connaître la liberté de la presse, les fondamentaux du métier de journaliste, et les outils de vérification d'une information;
- de participation : rechercher une source pour vérifier la véracité des faits mentionnés dans une publication;
- de littéracie numérique : s'amuser et créer tout en développant l'esprit critique : recherche de l'information, vérification des sources, en particulier sur internet où l'accès à l'information est tel qu'il bouleverse notre rapport aux savoirs (distinction entre connaissances et croyances).

Découvrir

Les séances de ce parcours permettent aux jeunes de découvrir le métier de journaliste et en quoi consiste l'édition d'informations fiables, sourcées et vérifiées. L'occasion pour eux de se questionner sur les réactions diverses que nous pouvons avoir selon les informations que nous lisons quotidiennement.

Débattre

Cette info est-elle vraie ou fausse ? Quelle nouvelle mettre en Une d'un journal ? Qu'est-ce qui est le plus important ? Chaque séance est une invitation à débattre et argumenter pour construire un rapport à l'information qui ne soit pas simplement axé sur le divertissement, l'émotion ou l'insolite. Les contenus de ces séances visent, en outre, à développer le goût pour une information éthique et respectueuse des faits.

Décrypter

Concernant le décryptage de l'information et des images, les jeunes sont mis en situation de recherche pour vérifier leur véracité. Ils sont également amenés à expérimenter des outils en ligne, à distinguer les caractéristiques récurrentes de nombreuses vidéos complotistes. La fabrication et la diffusion des fake news permettent aussi de reprendre ce travail sous forme de jeux via la création de parodies.

Et après ?

Des ressources sont proposées, afin d'encourager l'animateur et les participants à poursuivre l'activité au-delà du parcours, dans un cadre à inventer.

Un parcours qui intègre les enjeux du socle commun

« Les langages pour penser et communiquer »

Il permet l'accès au savoir rendant possible l'exercice de l'esprit critique : pour construire ou vérifier le sens de ce qu'il lit, il combine avec pertinence et de façon critique les informations explicites et implicites issues de sa lecture ; l'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée, il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs (décret N° 2015-372).

« Méthodes et outils pour apprendre »

Le socle commun précise les enjeux relatifs à l'éducation aux médias, ainsi qu'aux démarches de recherche et de traitement de l'information. L'élève doit ainsi « connaître des éléments d'histoire de l'écrit et de ses différents supports, comprendre les modes de production et le rôle de l'image, savoir utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet, confronter différentes sources et apprendre à évaluer la validité des contenus ». Les outils éducatifs présentés dans ce parcours permettront de travailler ces enjeux, ainsi que les notions suivantes :

- savoir traiter et comprendre les informations collectées ;
- transposer ces informations au bon format (rédiger un article de presse, réaliser un reportage audio ou vidéo) ;
- savoir utiliser les outils numériques et les TIC (techniques d'information et de communication) ;
- connaître le cadre légal et éthique pour produire et diffuser de l'information ;
- identifier les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et comprendre leurs modes de fonctionnement, de production et de diffusion de l'information.

« Formation de la personne et du citoyen »

Ce troisième domaine du socle commun mentionne la connaissance des grandes déclarations des droits de l'Homme (notamment la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789, la Déclaration universelle des droits de l'homme de 1948). Il comporte aussi de nombreux objectifs relatifs au développement de la réflexion et du discernement, abordés dans le cadre de ce parcours. L'élève doit ainsi « être attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes » ; « fonder et défendre ses jugements en s'appuyant sur sa réflexion et sur sa maîtrise de l'argumentation ». Ce domaine revient également sur la nécessité de « vérifier la validité d'une information ». Se construire en tant que personne et en tant que citoyen, c'est également « distinguer ce qui est objectif et ce qui est subjectif » ; « apprendre à justifier ses choix et à confronter ses propres jugements avec ceux des autres » ; « remettre en cause ses jugements initiaux après un débat argumenté ».



Durée



Descriptif
et enjeux



Objectifs
pédagogiques



Matériel



Déroulement



Ressources

Sommaire

SÉANCE 1: JOURNALISTE : LE JOUR J	6
ANNEXES	
Jeu Info Profiler - Fiche pédagogique	8
Jeu Info Profiler - Articles de presse	10
Jeu Info Profiler - Bonus : Articles de presse	20
Jeu Info Profiler - Solution	30
Jeu Info Profiler - Bonus : Solution	32
Jeu Info Profiler - Tableau élève	34
Jeu Info Profiler - Fiche annexe	35
SÉANCE 2 : L'INFO DANS TOUS LES SENS	37
ANNEXES	
La Fabrique de l'info - Fiche pédagogique	39
La Fabrique de l'info - Fiche annexe	41
La Fabrique de l'info - Jeu de vignettes	42
La Fabrique de l'info - Solution au jeu de vignettes	46
SÉANCE 3 : LA CONF'	48
ANNEXES	
La conf' - Fiche pédagogique	50
La conf' - Fiche annexe	51
La conf' - Tutoriel X Ray Goggles : cloner une page web	52
La conf' - Exemples d'informations	55
SÉANCE 4 : ON NOUS CACHE TOUT ON NOUS DIT RIEN	56
ANNEXES	
Info Hunter - Fiche pédagogique	58
Info Hunter - Fiche annexe	60
SÉANCE 5 : LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS	62
ANNEXES	
Les conspirations radicalement bidons - Fiche pédagogique	64
Le complot des mots - Jeu de vignettes	67
Les biais cognitifs - Fiche annexe	73
SÉANCE 6 : LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS : LA BATTLE!	75
RESSOURCES EN LIGNE	77

JOURNALISTE : LE JOUR J



1h



pages
suivantes



La première séance du parcours « Les Veilleurs de l'info » permet d'appréhender le rapport des jeunes à l'information (intérêt pour les médias, supports utilisés pour s'informer et types d'informations partagées) ainsi que leurs représentations du journalisme (confiance/déficience à l'égard des publications, degré de distinction avec les réseaux sociaux).

Ce premier rendez-vous a aussi pour objectif de distinguer le vrai du vraisemblable, car l'intuition peut induire en erreur et amener à croire en une information fausse.



- Interroger sa représentation des médias
- Sensibiliser à l'utilité de la vérification des faits en distinguant le vrai du vraisemblable
- Mettre ses intuitions à l'épreuve du réel
- Expérimenter des outils qui permettent de vérifier les informations



- Vidéo projecteur, ordinateur portable
- Info profiler : salle équipée de postes informatiques ou de supports connectés (tablette, smartphone, ordinateur, etc. Au minimum un par sous-groupe), 1 jeu complet de documents et un « tableau réponse » par groupe, pâte à fixe, aimants ou système de vidéo projection pour la synthèse.



1/ RECUEIL DES REPRÉSENTATIONS ET ÉCHANGES (15 MINUTES)

L'enjeu est ici de favoriser le partage de toutes les pratiques informationnelles et l'expression des représentations des jeunes sur les médias qu'ils utilisent. Pour garantir une expression libre, l'animateur conserve une posture neutre, invite le groupe à réagir, à compléter les prises de parole. Il peut faire ressortir des divergences, mettre en relief des appréciations ou pratiques différentes pour relancer les questionnements. L'animateur doit aussi catégoriser ces usages car la diversité des supports informationnels peut susciter chez certains jeunes un sentiment de confusion (publication papier, publication web, réseaux sociaux, radio, télévision, chaîne YouTube). À la fin de cette expression libre, l'animateur synthétise les principales catégories de médias énumérées, ainsi que les questionnements ou désaccords soulevés.

2/ JEU INFO PROFILER (1 HEURE)

Les participants sont divisés en 4 groupes (composés au maximum de 5 jeunes chacun) qui vont devoir juger si des informations sont vraies ou fausses, selon des règles de jeu différentes d'un groupe à l'autre. En fonction du nombre de participants, le nombre de groupes peut être augmenté, ce qui induit un temps d'animation plus long. Dans ce cas, il est possible de compléter le jeu par les documents fournis en annexe p.20 ([Bonus sources Info profiler](#)).

Cette activité est importante car elle permet aux jeunes de prendre conscience que l'intuition seule ne suffit pas, et qu'elle nous induit parfois en erreur. Le jeu met ainsi au défi d'enquêter et de décortiquer par eux-mêmes les informations d'une publication.

... JOURNALISTE : LE JOUR J

➤ L'animateur présente l'activité aux jeunes en leur confiant le rôle de journalistes, nouvellement recrutés par un site d'informations insolites et anecdotiques (« Pluskvrai », voir présentation de la [fiche pédagogique](#) p.8). Les documents distribués reprennent des informations issues en majorité de sites internet (sites parodiques comme Gorafi, NordPress, Secretnews) et de réseaux sociaux comme Twitter.

Chaque groupe dispose d'une feuille sur laquelle il devra préciser ses choix : publier ou ne pas publier... et pourquoi !

Chacune des informations présentées sur les documents en annexes relatent une information étonnante, dramatique, a priori scandaleuse ou insolite ; une information qui peut susciter l'in-crédulité ou l'envie d'y croire. Cette sélection vise à privilégier le caractère émotionnel ou divertissant d'une information plutôt que son potentiel caractéristique informatif. Ces types d'articles sont donc susceptibles d'être largement populaires et partagés sur les réseaux sociaux. Pour la majorité des informations présentées, ne figurent que le titre, la photo et un texte. L'information est délivrée brute, sans publicité ni éléments annexes. Pour les tweets, le profil de l'auteur de la publication est mentionné.

Phase 1 : Nos intuitions (5 minutes)

Chaque groupe dispose de deux documents. La règle, à cette étape du jeu, est de ne pas utiliser de supports numériques mais uniquement de discuter et d'échanger pour savoir s'il s'agit d'une information ou d'une infox.

L'animateur déambule d'un groupe à l'autre pour prendre connaissance des échanges et débats. Il n'intervient pas et laisse les consensus se mettre en place.

Quand les membres de chaque groupe sont d'accord, ils remplissent la mention « Premier choix » sur la feuille « Je publie ou pas » qui leur a été remise. Ils précisent également pourquoi ils ont pris cette décision.

Phase 2 : Un peu plus loin dans l'investigation (30 minutes)

Passage des documents d'un groupe à l'autre et changement des règles du jeu ! (voir [fiche pédagogique](#) en p.8)

Chaque groupe dispose d'une tablette ou d'un ordinateur connecté à internet. Chacun des groupes dispose de 30 minutes pour mener son enquête en ligne. L'animateur passe d'un poste à l'autre pour évaluer les dynamiques de recherche. Il veille à ce que les groupes en difficulté ne restent pas sans idées trop longtemps. Il peut, par exemple, leur faire découvrir les sites de recherche d'images inversées (Google Image ou TinEye) qui permettent d'entrer l'URL d'une image pour voir si elle a été utilisée par le passé. Il peut donner des conseils lorsqu'un groupe ne parvient pas à trouver de pistes et lui indiquer les sites spécialisés dans la vérification des sources.

À l'issue des 30 minutes, chaque groupe précise le résultat de ses recherches en remplissant la mention « Second choix » sur le tableau, et en inscrivant les arguments et les résultats des recherches justifiant leurs choix.

Phase 3 : Restitution (25 minutes)

Pour cette phase de restitution, les documents sont tous affichés ou projetés via un vidéo projecteur.

Chaque groupe a précédemment analysé deux jeux de documents et a dû prendre des décisions selon des règles différentes (intuition puis investigation).

Pour chaque document, on donne d'abord la parole aux autres groupes pour qu'ils livrent leurs premières impressions.



JEU INFO PROFILER

Fiche pédagogique

DISPOSITIF

1 animateur

Effectif

Idéal pour 5 groupes (3 personnes et deux documents par groupe)

En fonction des effectifs et du temps disponible pour la séquence, possibilité de compléter le jeu de documents à partir du bonus fournis en complément.

Matériel

Jeux de documents imprimés (1 jeu de documents + 1 questionnaire par jeune)

Phase investigation

Postes informatiques connectés/utilisation de Google reverse image et/ou TinEye

Pour l'étape de synthèse en fin d'animation

Vidéoprojecteur ou pâte à fixe et aimant si accrochage des supports imprimés

Durée

1h

OBJECTIFS

- Prendre conscience qu'il peut être difficile de faire le tri quand on sort l'information de son contexte, et qu'il n'est pas suffisant de se fier à la vraisemblance d'un article pour vérifier s'il est vrai.
- Repérer les éléments qui ne devraient pas apparaître dans un article de presse.
- Acquérir des réflexes de vérification, recouper l'information avec différentes sources depuis un moteur de recherche.
- Comprendre qu'une image n'est pas une preuve en soi et qu'elle peut être soumise à des manipulations.

- Apprendre à se servir des outils de recherche inversée d'images.
- Sensibiliser aux différentes façons dont une image ou une photographie peut être transformée à des fins de mal-information.

À DEMANDER AUX PARTICIPANTS

L'animateur présente l'activité :

« Vous travaillez chez PLUSKVRAI, un site spécialisé dans la transmission de faits divers internationaux. Bien que décrié par vos confrères comme site médiatique futile et donc complètement inutile, vous avez gagné en renommée et en parts de marché grâce à la véracité de vos informations. Tout le monde le reconnaît dans le monde des médias, vous êtes des pros pour traquer les infox. On entend même " Si tu veux vérifier un fait, va sur PLUSKVRAI! Si tu ne vois rien, c'est qu'il n'y a rien ! " »

L'équipe habituelle du comité de rédaction a envie de former de nouvelles personnes. C'est à vous, aujourd'hui, qu'elle a confié cette mission redoutable de débusquer les fausses infos pour ne publier que les bonnes. À vous de jouer et soyez à la hauteur. L'avenir du site PLUSKVRAI est entre vos mains ! »

Chaque groupe dispose de 2 publications : la première est soit un vrai article de presse, soit un canular. La seconde est un tweet véhiculant une fausse information.

Phase 1 : Nos intuitions (5 minutes)

Distribuer le matériel : 1 jeu de documents et un questionnaire en respectant la répartition ci-dessous :

- Groupe A : documents 1-2
- Groupe B : documents 3-4
- Groupe C : documents 5-6
- Groupe D : documents 7-8
- Groupe E : documents 9-10

	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 1	... JEU INFO PROFILER Fiche pédagogique

➤ **L'animateur propose à chaque groupe d'échanger pour découvrir de qui relève de l'info ou de l'intox. Le recours aux outils numériques n'est pas autorisé à cette phase du jeu. Chaque groupe remplit le tableau en écrivant sur la première ligne du n° correspondant au document, et en argumentant la décision prise.**

Phase 2 : Investigations (30 minutes)

Passage des documents d'un groupe à l'autre et changement des règles du jeu avec cette fois-ci la possibilité d'utiliser tablettes ou ordinateurs connectés pour effectuer des recherches :

- les documents du groupe A passent au groupe B
- les documents du groupe B passent au groupe C
- les documents du groupe C passent au groupe D
- les documents du groupe D passent au groupe A

L'animateur motive les équipes en insistant sur leur mission d'enquêter afin de répondre aux questions suivantes : Qui publie ? La photo est-elle située dans l'espace et dans le temps ? Quelles en sont les sources ? Quelle était l'intention de ceux qui ont publié la fausse information ? Chaque équipe doit, dans un premier temps, recouper le contenu des documents avec les résultats des recherches, puis analyser son image et trouver comment celle-ci a été manipulée.

L'animateur devra être initié au fonctionnement de Google reverse image et TinEye afin que les jeunes l'utilisent à leur tour.

D'autres équipes pourront trouver des résultats sur les sites officiels des organes de presse.

L'interprétation des intentions de l'auteur de la publication permet aux jeunes de prendre la mesure des enjeux de la désinformation en termes de falsification du réel et de manipulation de l'opinion.

À l'issue des 20 minutes, chaque groupe précise le résultat de ses recherches en remplissant la mention « Second choix » sur le tableau et en écrivant les arguments et les résultats des recherches qui ont justifié ses choix.

Phase 3 : Synthèse (25 minutes)

- Affichage des documents un à un au fil de la restitution (format A3 ou via un vidéoprojecteur).

Pour chaque document, l'animateur donne d'abord la parole aux deux groupes qui ne l'ont pas vu afin qu'ils témoignent d'une première impression.

Puis on demande au groupe ayant traité les documents par « intuition » (1^{ère} règle) de livrer sa décision. Enfin, le groupe ayant investigué plus en profondeur (2^{ème} règle) présente le résultat de ses recherches. Les vraies et fausses informations insolites ou parodiques ne nécessitent aucun approfondissement. Concernant les tweets et la couverture du journal municipal, l'animateur invite les jeunes à exprimer leur hypothèse sur les intentions des personnes ayant publié et la présence possible d'idéologies sous-jacentes.

Pour finir, l'animateur fait la synthèse de ce qui a été dit ou oublié. Il peut alors souligner quelques indices qui pouvaient permettre de trouver les bonnes réponses (mention ou absence de sources, une lecture attentive permet aussi parfois de débusquer une absurdité). Ces éléments ont également pour objet d'introduire la séance suivante.

SUJETS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

- Le vraisemblable ne fait pas le vrai
- Intérêt de la notion de sources pour confirmer ou infirmer son intuition
- Utilisation des moteurs de recherche d'images inversées Google reverse image et TinEye
- Croiser les sources et les informations avec d'autres articles de presse sur le même sujet



7

CRISE DANS LES PRISONS : DES ANIMATEURS Bafa POUR REMPLACER LES GARDIENS



Négociations : ce mardi, il est question de remplacer l'absence des surveillants par des animateurs possédant leur Bafa (Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur)

COLÈRE – Alors que le mouvement des surveillants de prison se poursuit ce mardi matin, de nouvelles discussions se tenaient entre la ministre de la Justice Nicole Belloubet et les représentants syndicaux.

Négociations que, selon nos informations, CGT Pénitentiaire et FO ont donc quitté.

Les animateurs Bafa à la rescousse ?

L'absence du personnel pénitentiaire dans les établissements pose un problème d'organisation et risque d'aggraver les tensions, via la colère des détenus, privés notamment d'activités. Ce mardi, il est question de remplacer l'absence des surveillants par des animateurs possédant leur Bafa (Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur), prélevés dans les centres de loisirs et les écoles, s'il le faut. Mais, les syndicats sont contre.

« Les animateurs ne pourront assurer le remplacement des gardiens de prison, c'est au gouvernement de prendre des mesures immédiates », déclare ainsi Yves Lefebvre, secrétaire général d'Unité SGP PoliceFO. Il a pris acte du mouvement de contestation engagé par les gardiens de prison, à la suite de l'agression de plusieurs d'entre eux dans diverses prisons et ne peut que s'associer à cette colère des personnels.

	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 2	... JEU INFO PROFILER Articles de presse

2



27 novembre

...

La campagne des "Restos du Cœur" est lancée , de nombreux démunis vont pouvoir en profiter , les premiers ne se sont pas fait attendre , juste le temps de garer la " Mercedes " ... et c'est parti pour bien profiter de cette alimentation gratuiteavec des produits " Halal " bien sûr ...Certains (es) Patriotes Français qui en ont vraiment le droit , par fierté , par pudeur n'osent pas y aller...Je pense , qu'il faut revoir et contrôler les déclarations de ressource de certains individus et cela de façon très sérieuse et approfondie ...👊👊 Mais attention , surtout , il ne faut pas faire d'amalgame👊👊

et 1 082

autres personnes aiment ça.

12 815 partages
972 commentaires



3

**DES PÂTISSIERS ENVOIENT UN GÂTEAU
BASQUE DANS L'ESPACE**

« On peut voir cela comme un délire, mais c'est surtout un formidable travail d'équipe », commente le pâtissier qui a cuisiné le dessert.

Accroché à un ballon d'hélium, le gâteau s'élèvera à 35 000 m d'altitude puis fera l'objet d'analyses scientifiques à sa descente.

L'idée folle est née dans les rangs d'une association de pâtissiers qui veulent donner au gâteau basque un vrai label de qualité. Un ballon gonflé à l'hélium va s'envoler à 15 heures depuis le parking du centre commercial BAB2 à

Anglet (Pyrénées-Atlantiques), avec une capsule contenant un gâteau basque.

« On peut voir cela comme un délire, mais c'est surtout un formidable travail d'équipe », se réjouit Bruno Stora. C'est lui qui a fabriqué le premier gâteau basque astronaute. « Il fait 10 cm de diamètre. Du vrai beurre et une crème pâtissière maison, fourrée à la cerise du Pays basque. J'ai hâte de voir comment il va supporter le voyage à l'aller et au retour. »

Une heure dans un air à -60 °C

La capsule truffée d'équipements électroniques doit atteindre l'altitude de 35 000 m, comme l'explique Mathieu Rousset, responsable de l'agence de communication qui a préparé l'événement. « Nous avons associé à ce défi des étudiants ingénieurs d'une école de Bayonne. L'ascension va durer deux heures, puis le gâteau va flotter de longues minutes dans l'espace avant sa descente prévue pendant une heure. Il va être exposé à des températures proches de -60 °C. »

	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 2	... JEU INFO PROFILER Articles de presse

4

TWEET EN LIEN AVEC LE SAUVETAGE D'UN ENFANT PAR MAMOUDOU GASSAMA





5

ISÈRE. IL COURT 130 KM SUR L'AUTO-ROUTE POUR RALLIER L'AÉROPORT DE LYON



Un Britannique âgé d'une vingtaine d'années a été arrêté ce lundi sur la bande d'arrêt d'urgence de l'autoroute A43, à hauteur de la Tour-du-Pin. Parti d'une station savoyarde, le jeune homme tentait de rejoindre l'aéroport de Lyon en courant. Il a été relâché après les contrôles d'usage.

Arrêté à 40 km de son but

Vêtu d'un bonnet sur la tête, de chaussures de trail, et porteur d'un gros sac de randonnée sur le dos, il a été arrêté à hauteur de la Tour-du-Pin (Isère), à 40 km de son but.

Et non sans mal puisqu'avec son casque sur les oreilles, il n'entendait même pas les in-

jonctions des gendarmes. « On était avec les haut-parleurs et il n'a rien entendu », raconte un gendarme du peloton motorisé de la Verpillière en Isère.

« Ce n'est pas une piste d'athlétisme »

« On lui a dit que c'était interdit et il n'a pas compris pourquoi on l'a embarqué, il voulait à tout prix rejoindre l'aéroport ». Mais « on ne court pas sur l'autoroute, ce n'est pas une piste d'athlétisme », martèle le gendarme. Déposé à la première sortie, il a pu repartir après les « contrôles nécessaires », d'alcoolémie notamment.

Le jeune homme a en tout cas échappé à l'amende de quatre euros, « dérisoire par rapport au danger encouru ».

Les gendarmes lui ont ensuite indiqué son chemin hors réseau autoroutier. « Ce n'est pas la première fois que ça nous arrive et surtout avec des Britanniques, c'est bizarre que ces gens-là courent sur l'autoroute. Là-bas, c'est peut-être un sport national, mais pas chez nous », conclut le gendarme. L'histoire ne dit pas en revanche si le coureur est arrivé à temps pour son avion...

	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 2	... JEU INFO PROFILER Articles de presse

6



Gustavo.
@AltonJr_


Suivre

cette fille a subi 3 attentats différents :
boston marathon, shooting at school et à
Paris hier soir.



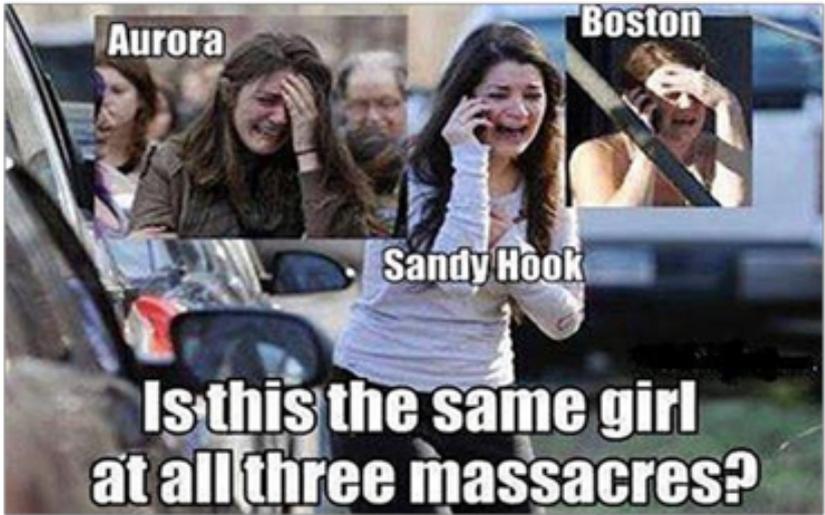
RETWEETS

4 765

J'AIME

1 516







7

EN MOYENNE, NOUS PASSONS DEUX ANS DE NOTRE VIE À CHERCHER UN OBJET QUI EST JUSTE DEVANT NOS YEUX


Montréal – C'est une étude qui a de quoi donner le tournis aux miros et aux étourdis. Des chercheurs canadiens viennent de démontrer que nous passons au total deux ans de notre vie à chercher un objet qui est juste devant nos yeux.

Le docteur Julia Marstones, qui a piloté l'étude pendant plus de six mois, est même parvenue à dresser la liste précises des objets que nous avons l'habitude de chercher pour rien. « Sur ces deux ans, nous passons pas moins de neuf mois à chercher une télécommande qui est sur la table basse, huit à chercher un télé-

phone portable qui clignote, et six à chercher la Grande Ourse » explique-telle.

Les travaux de la chercheuse ont aussi permis de démontrer que hommes et femmes ne sont pas égaux devant ce phénomène. Selon elle, ce sont les hommes qui sont les plus touchés, puisque leurs capacités d'observation seraient égales à celle d'un lapin nain. « Certains peuvent même passer toute une vie sans parvenir à trouver quelque chose qui est sous leurs yeux. C'est sans explication ».

Julia Marstones précise qu'outre ces deux ans perdus, nous passons également seize mois à chercher un objet sur lequel nous somme assis, six autres mois à chercher quelque chose qui est dans notre poche, et deux mois à chercher notre passeport avant de prendre un avion. Des chiffres qui s'emballent au point que la chercheuse préfère les taire lorsqu'on aborde le cas particulier de ceux qui cherchent leurs lunettes alors qu'elles sont sur leur tête. « Pour ceux qui oublient ce qu'ils étaient en train de chercher, il n'y a plus rien à faire » conclut-elle.

	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 2	... JEU INFO PROFILER Articles de presse

8



	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 2	... JEU INFO PROFILER Articles de presse

9



INCAPABLE DE TROUVER LA SORTIE À TEMPS, UN GROUPE DE CINQ PERSONNES MEURT ENFERMÉ DANS UN ESCAPE GAME

C'est un drame sans précédent qui s'est déroulé vendredi dernier dans un Escape Game de Bordeaux. Alors qu'elle cherchait depuis plusieurs heures la solution de l'énigme Contagion, une équipe de cinq personnes venue dans le cadre d'un séminaire d'entreprise a été abandonnée plusieurs jours par le personnel de l'établissement, impatient de partir en weekend. Un oubli qui s'est soldé par la mort tragique de tous les participants. Reportage.

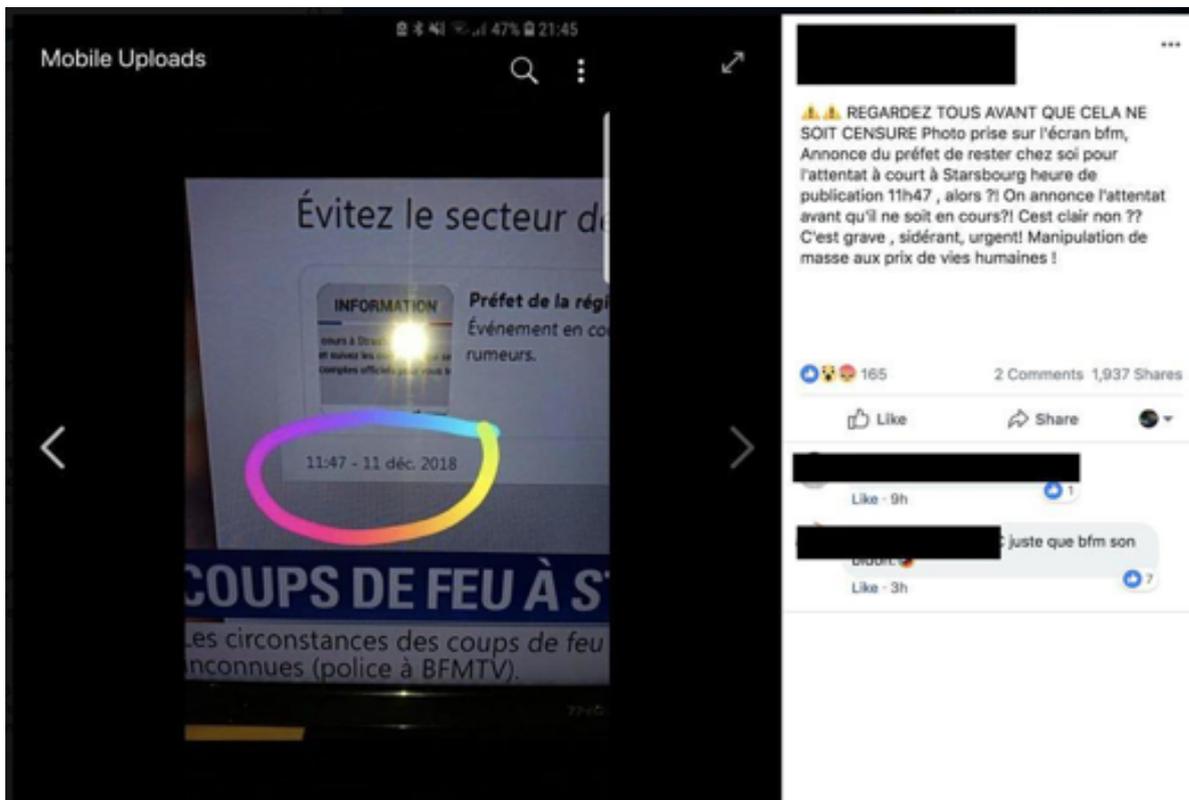
Il est 18h30 Vendredi lorsque Guirrec, le Jeune, directeur de « X Dimension », un Escape Game bordelais, congédie son personnel et ferme son établissement. « On était tous très excité, très pressé. On allait prendre l'apéro... », se souvient-il avec amertume. Malheureuse-

ment dans sa précipitation, le manager ne réalise pas qu'il a oublié, dans l'un des studios, une équipe de cinq personnes occupées à rechercher la solution de « Contagion », un scénario qui plonge les participants dans un Paris postapocalyptique ravagé par une épidémie. « J'étais persuadé que quelqu'un avait pensé à vérifier cette pièce. Mais non... »

La suite, on la connaît par les caméras de sécurité de l'établissement. Pendant plusieurs heures, les cinq membres de l'équipe continuent leur partie avec entrain en inspectant chaque recoin de la pièce, à la recherche de la solution. Ce n'est que quelques heures après qu'ils commencent à s'interroger et à se demander pourquoi personne ne vient les aider. « Ils ont vite compris que quelque chose ne tournait pas rond. On le voit bien quand le capitaine d'équipe essaie de défoncer la porte avec une commode »

	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 2	... JEU INFO PROFILER Articles de presse

10





JEU INFO PROFILER

Bonus : Articles de presse

11

LA BIELORUSSIE EN GUERRE CONTRE UN PAYS IMAGINAIRE



Dans moins de quinze jours, la Biélorussie va entrer en guerre avec le Veyshnorïa. Un pays qui n'existe pas. Mais plus de 10 000 soldats, 70 avions et 250 chars vont être déployés sur le terrain. Pour de vrai.

Le 29 août, l'état-major biélorusse a dévoilé une bien étrange carte géographique. Outre la Pologne (à l'Ouest), la Russie (à l'Est) et l'Ukraine (au Sud), on y voyait trois noms de trois États qui n'existent pas : Vesbaria, Lubenia et Veyshnorïa. Ils ont été inventés pour les besoins d'un exercice militaire conjoint entre les Russes et les Biélorusses. Les manoeuvres, désignées sous l'appellation « Zapad 2017 », auront lieu de 14 au 20 septembre.

La réalité n'a pas tardé à rattraper la fiction. Internet s'est emparé de ces inventions pour donner vie au Veyshnorïa, un territoire qui

occupe le nord-ouest de la Biélorussie (les deux autres sont hors des frontières). Le pays a désormais son drapeau, son passeport, sa capitale (Giradis), son ministre des Affaires étrangères... Ce dernier communique sur un compte parodique via Twitter. Il s'est ému « *de voir une concentration militaire biélorusse près des frontières du Veyshnorïa* » et a décrété une mobilisation partielle du pays. Dans un autre message, il a promis « *du ragoût, du miel, du pain et du saindoux* » aux soldats biélorusses qui déposeront les armes.

Des centaines de demandes de passeports

La plaisanterie fait manifestement sourire les Biélorusses qui ont été, selon la BBC, des centaines à demander la nationalité du Veyshnorïa, via un site internet créé pour l'occasion. La page Wikipédia qui décrivait ce pays fictif a pour sa part disparu. Elle renvoie désormais sur celle, beaucoup plus sérieuse, qui décrit les manoeuvres militaires à venir. Et qui, elles, sont bien réelles. Selon Moscou, 12 700 militaires (7 200 Biélorusses et 5 500 Russes) doivent participer à ces exercices. Près de 70 avions et hélicoptères, 250 chars et 200 pièces d'artillerie ainsi que dix navires seront également engagés. Ils attaqueront le Veyshnorïa qui, selon leur scénario, a été infiltré par des groupes extrémistes venus de l'Ouest.

	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 3	... JEU INFO PROFILER Bonus : Articles de presse

12



Messages Recherchez sur Twitter

Anne DeFrance Suivre
@Amandagr19

Quentin n'avait pas eu droit à la visite du président, lui... peut-être aurait-il dû agresser des flics pour se faire chouchouter ?



théo la victime reçoit le soutien présidentiel



Mais pas Quentin le pompier à l'œil crevé par la racaille ?

RETWEETS 209 J'AIME 107

11:38 - 22 févr. 2017

14 209 107



13

LES BIÉLORUSSES VONT TRAVAILLER NUS POUR SE MOQUER D'UN LAPSUS DU PRÉSIDENT

Lors d'un discours sur l'innovation, prononcé le 23 juin, le président Alexandre Loukachenko a déclaré : "Il faut, tout simplement, se déshabiller et travailler." Les Biélorusses l'ont pris au mot.



Des salariés de l'entreprise biélorusse IRM Creative.
(IRM CREATIVE / INSTAGRAM)

Nus sur un chantier, derrière les fourneaux ou devant un ordinateur... Depuis quelques jours, des Biélorusses postent sur les réseaux sociaux des photos d'eux dévêtus sur leurs lieux de travail, comme l'ont relevé les Observateurs de France 24.

Lancée via le hashtag #déshabilletoiettravail, la campagne a pour but de se moquer d'un lapsus du très autoritaire président biélorusse. Lors d'un discours sur l'innovation, prononcé le 23 juin, Alexandre Loukachenko a déclaré : " Il faut, tout simplement, se déshabiller et travailler". Le chef d'État voulait vraisemblablement dire "développer" au lieu de "se déshabiller". Les deux mots ont des sonorités très proches en biélorusse, comme le précise France 24.



SÉANCE 1

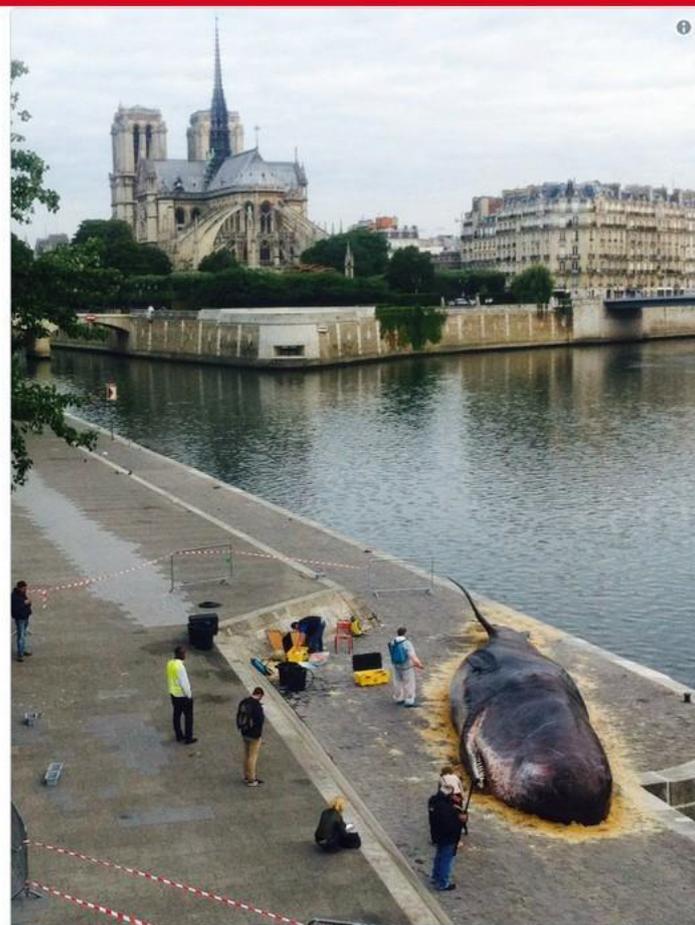
JOURNALISTE : LE JOUR J

ANNEXE 3

... JEU INFO PROFILER

Bonus : Articles de presse

14



BLOOM Association
@Bloom_FR



Incroyable scène ce matin au pont de la Tournelle, où un cachalot s'est échoué. Les scientifiques sont sur place

06:45 - 21 juil. 2017 · Paris, France

36 166 139



15

LE RAPPEUR JOEY BADASS DÉFIE L'ÉCLIPSE SOLAIRE SANS PROTECTION... PUIS SE PLAINT DE PROBLÈMES DE VISION

Ce rappeur américain a sans doute parlé un peu trop vite...



ÉCLIPSE SOLAIRE - Comme le signalait déjà son premier single appelé "Unorthodox", le rappeur Joey Badass n'est pas du genre à suivre la norme. Pas étonnant donc qu'il ait bravé les multiples avertissements et décidé de regarder droit vers la récente "grande éclipse américaine", sans protection.

Mauvaise idée. Le rappeur américain de 22 ans a depuis annoncé qu'il annulait trois concerts à partir de ce mercredi 23 août, se plaignant de problèmes de vision.

Alors que les Américains se passionnaient lundi pour la première éclipse totale à traverser le pays d'Ouest en Est depuis près d'un siècle, observant pour la plupart le phénomène derrière leurs lunettes réglementaires, Joey Badass a tweeté :

"Ce n'est pas la première éclipse solaire et je suis à peu près sûr que nos ancêtres avaient pas de lunettes cools. À peu près aussi sûr qu'ils ne sont pas tous devenus aveugles". Mais il toutefois aussi confié voir des taches de couleur. Puis a rapidement annoncé mardi qu'il annulait trois concerts — à Cleveland, Chicago et Toronto au Canada — à cause de "circonstances imprévues", employant un mot anglais ("unforeseen") faisant penser à sa vue.



SÉANCE 1

JOURNALISTE : LE JOUR J

ANNEXE 3

... JEU INFO PROFILER

Bonus : Articles de presse

16

Bizarre les voitures sans plaque dans les rues de Paris



Gilet jaune
3 days ago · posted by Facebook User

Je suis peut être parano mais, les voitures retourné et brûlé qui n'ont pas de plaque d'immatriculation, elle ne serait pas la volontairement ? Genre la consigne des casseurs "flic" ne serait pas d'orienter la violence vers ces véhicules, qui peut être soit des voitures saisie pas la justice ?

La France En Colère
3 days ago · posted by Facebook User

Toutes les voitures qui on été brûlées n'avaient pas de plaque d'immatriculation ! C'est le hasard ?

Blocage en marche 76 shared **Alsace Blocage National Contre la Hausse des Taxes's** photo.
4 days ago · posted by Facebook User

Sa choque que moi que certaines voitures cassées ou brûlées lors de la manif à Paris n'ont pas de plaque d'immatriculation ? ...□□□□□

488 93 commentaires 35 888 partages

J'aime Partager



17

SON TRACTEUR FLASHÉ À 116 KM/H À MILAN!

Un agriculteur français a reçu une contravention en provenance d'Italie pour un excès de vitesse avec son tracteur qui ne dépasse pourtant pas les 25 km/h.



Thierry Michon, agriculteur installé à Sainte-Feyre-la-Montagne (Creuse), a eu la surprise de recevoir par la poste un avis de contravention de la police italienne. Le 8 novembre

dernier, il aurait commis un excès de vitesse à 116 km/h sur une route de Milan, au volant... de son tracteur, un engin de 70 CV datant de 1982 et ne pouvant pas rouler au-delà de 25 km/h. Un courrier assorti d'une amende de 208,78 EUR et de trois points en moins sur le permis. *« C'est une histoire incroyable qui est déjà arrivée à d'autres, relativise son épouse, Brigitte. Mais nous devons désormais entreprendre pas mal de démarches ! Jeudi, nous avons envoyé une lettre au préfet de Milan avec accusé de réception pour contester l'infraction avec photocopie de la carte grise... »* *« Jamais nous ne sommes allés en Italie, poursuit Brigitte Michon. Nous ne bougeons pas beaucoup. J'ai dû me rendre une fois en Angleterre quand j'étais au collège et mon mari n'a jamais quitté la Creuse ! »* L'erreur administrative s'expliquerait par la réalisation d'un doublon de la plaque d'immatriculation du tracteur. *« Sur Internet, nous avons eu accès à la photo du véhicule flashé. C'était... une Seat ! »*

	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 3	... JEU INFO PROFILER Bonus : Articles de presse

18



RESISTANCEREPUBLICAINE.EU

Abomination ! Le 22 janvier, Macron abandonne l'Alsace et la Lorraine à l'Allemagne

C'est le Traité d'Aix-la-Chapelle, dont pas un media n'a parlé, bien entendu, ou alors du bout des lèvres, en noyant le poisson, parlant d'un vague traité de coopération. La réali...



19



Pneus crevés, carrosserie rayée: une femme ivre s'est attaquée à une voiture qu'elle pensait à tort appartenir à son ex-compagnon, lundi à Besançon.

IVRE, ELLE DÉGRADE UNE VOITURE, CROYANT QUE C'EST CELLE DE SON EX...

Une femme de 40 ans a été interpellée par la police dans la nuit de dimanche à lundi, à Besançon (Doubs). Elle était en train de dégrader une voiture, pensant qu'il s'agissait de celle de son ex. Mais elle s'était trompée...

Pneus crevés, carrosserie rayée: une femme ivre s'est attaquée à une voiture qu'elle pensait à tort appartenir à son ex-compagnon, lundi à Besançon.

Très alcoolisée et munie d'un petit couteau, cette femme de 40 ans a crevé les pneus et rayé la carrosserie d'un véhicule stationné au centre-ville de Besançon, lundi vers 4H00 du matin.

Elle a été aperçue et interpellée en flagrant délit par des policiers en patrouille, « surpris de voir cette dame désorientée s'attaquer à une voiture avec un couteau », a indiqué une source policière.

Redevenue sobre, elle a expliqué en garde à vue qu'elle était « convaincue de s'en prendre, par vengeance, à la voiture de son ex », alors que le véhicule appartenait à « un étudiant qui n'avait rien demandé à personne », a précisé la même source.

La femme a reconnu les faits et sera convoquée devant le juge selon la procédure de « comparution sur reconnaissance préalable de culpabilité ».



20



September 16 · €

Pique nique dans le cimetière de Calais ! Aucune image ni info à la TV ! C'est ce que l'on appelle..... La chance pour la France Réfléchissez, juste un instant, en vous disant que les tombes de ce cimetière pourraient être celles de vos parents. Mais, ce n'est pas important, cela se passe à Calais, et ça ne vous concerne pas parce que vous ne les connaissez pas. Alors, c'est vous qui voyez.... See More

Share

5

24,784 shares 2 Comments

Patrick Payen scandaleux
September 16 at 10:55am

Lecroq Marie Laure Dans quel monde on vit ! quel pays pour nos enfants ? On veut du respect de la tolérance et là on dit quoi ?
September 17 at 11:44am



Lady Ariel 🇫🇷
@justefrancaise

Suivre

Des migrants font un pique-nique dans un cimetière. Et si c'était sur la tombe de vos ancêtres ?



07:54 - 30 sept. 2015

202 Retweets 51 J'aime



38 202 51



JEU INFO PROFILER

Solution

1/ CRISE DANS LES PRISONS : DES ANIMATEURS BAFAPOUR REMPLACER LES GARDIENS

FAUX

Secretnews, site parodique

2/ OUVERTURE DE LA CAMPAGNE DES RESTOS DU CŒUR (TWEET)

FAUX

Post partagé plus de 12 000 fois et commenté 1700 fois. Il s'agit d'une intox, née en Allemagne, qui s'est propagée en France. On y voit une femme voilée sortir d'une Mercedes pour se rendre aux Restos du cœur. L'utilisation de moteur de recherche d'images inversées permet de caractériser la fausse information. Des sites de vérification de l'information sont également revenus sur cette publication : [Source](#)

3/ DES PÂTISSIERS ENVOIENT UN GÂTEAU BASQUE DANS L'ESPACE

VRAI

Le Parisien, 24/10/2018 : [Source](#)

4/ LE SAUVETAGE D'UN ENFANT PAR MAMOUDOU GASSAMA SERAIT UNE MISE EN SCÈNE (TWEET)

FAUX

Tweet bien réel mais relayant un point de vue complottiste. Son auteur l'a publié lors du débat de l'Assemblée nationale sur le projet de loi contre les fausses informations : [Source](#)

Concernant les nombreuses infox véhiculées sur les conditions de ce sauvetage, celles-ci émanent souvent de sites d'extrême droite focalisés sur la thématique migratoire :

Le Monde : [Source](#)

5/ COURSE DE 130KM SUR L'AUTOROUTE POUR RALLIER L'AÉROPORT DE LYON

VRAI

Information relayée par de nombreux sites d'information (janvier 2018).

6/ UNE MÊME VICTIME SUR LES LIEUX LORS DE 4 ATTENTATS (TWEET)

FAUX

Assemblage de 4 photos montrant une jeune femme brune en pleurs. Certains internautes véhiculent l'histoire d'une jeune femme brune qui aurait survécu aux attentats de Paris le 13 novembre ainsi qu'à ceux du marathon de Boston, en 2013, et à une fusillade dans une école américaine. L'histoire de cette survivante est partagée des milliers de fois par les internautes. Il s'agit d'une version réchauffée et réactualisée d'un hoax qui a déjà sévi sur internet. Des sites de vérification des faits américains avaient vérifié les identités des trois femmes



	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 4	... JEU INFO PROFILER Solution

➤ brunes photographiées, et prouvé qu'il s'agissait bien de personnes différentes. Idée que les attentats sont des coups montés dont les protagonistes seraient en fait des acteurs.

Libération: [Source](#)

7/ EN MOYENNE, NOUS PASSONS DEUX ANS DE NOTRE VIE À CHERCHER UN OBJET QUI EST JUSTE DEVANT NOS YEUX

FAUX

Source: Le Gorafi, site parodique

8/ ILS ARRIVENT

VRAI

Journal (presse institutionnelle)

FAUSSE INFORMATION / PHOTO MONTAGE

Il s'agit de la couverture du journal municipal de Béziers (septembre 2015). La couverture montre des familles de migrants en train d'embarquer dans un train, avec les titres « Ils arrivent ! » ; « Le dossier des demandeurs d'asile à Béziers ». Sur les vitres du train sont incrustées les phrases « Béziers 3 865 km » et « scolarité gratuite, hébergement et allocations pour tous ». Il s'agit d'un photomontage dont le but est d'accuser les migrants de venir piller la France. L'objectif de la publication est de faire peur et d'accuser également l'État français d'encourager les réfugiés à venir s'installer.

Le cliché a été pris par l'Agence France Presse: [Source](#)

9/ INCAPABLE DE TROUVER LA SORTIE À TEMPS, UN GROUPE DE CINQ PERSONNES MEURT ENFERMÉ DANS UN ESCAPE GAME

FAUX

Source: Le Gorafi, site parodique

10/ ATTENTAT DE STRASBOURG

FAUX

Parmi les nombreuses théories complotistes ayant émergé sur internet à peine quelques heures après cet attentat, nombre d'entre elles ont évoqué le décalage entre l'horaire de publication de l'alerte de la préfecture et l'heure à laquelle les crimes ont été commis. En fait, le fuseau horaire affiché par Twitter dépend de celui sur lequel est réglé l'internaute!

[Plus de détails](#)



JEU INFO PROFILER

Bonus : Solution

11/ LA BIÉLORUSSIE EN GUERRE CONTRE UN PAYS IMAGINAIRE

VRAI

Ouest-france: [Source](#)

12/ TWEET THÉO/QUENTIN (TWEET)

FAUX

Tweet de Anne de France. Elle accuse l'ex président de la République, François Hollande, de préférer rendre visite à un délinquant hospitalisé plutôt qu'à un pompier blessé. L'intention du tweet est de révolter le spectateur en désignant une injustice. Après quelques recherches, on apprend rapidement que le pompier a perdu son œil à cause d'un tir de fashball lors d'une manifestation (sujet de France 3 Région en janvier 2014, donc bien antérieur à l'affaire Théo, qui a eu lieu en février 2017). [Source](#)

13/ LES BIÉLORUSSES VONT TRAVAILLER NUS POUR SE MOQUER D'UN LAPSUS DU PRÉSIDENT

VRAI

Source: France TV Info

14/ UN CACHALOT ÉCHOUÉ SUR LES QUAIS DE SEINE SÈME LE TROUBLE À PARIS (TWEET)

FAUX

Sur cette image impressionnante, on voit des scientifiques en train d'effectuer des prélèvements autour de l'animal. Il s'agit d'un tweet posté par l'association BLOOM. L'animal est en fait une œuvre d'art en plastique installée par le collectif belge Captain Boomer pour alerter sur les dangers de la surpêche. S'agit-il de désinformation ou d'un happening destiné à créer l'événement pour sensibiliser à une cause environnementale ?

15/ LE RAPPEUR JOEY BADASS DÉFIE L'ÉCLIPSE SOLAIRE SANS PROTECTION... PUIS SE PLAINT DE PROBLÈMES DE VISION

VRAI

Source: Huffington Post, 24 août 2017

16/ VOITURE SANS PLAQUE D'IMMATRICULATION DANS LES RUES DE PARIS

FAUX

Plusieurs photos prises le jour de ces manifestations montrent ces mêmes véhicules avec des plaques d'immatriculation, vraisemblablement arrachées ensuite. Une troisième photo montre un véhicule dont la plaque a été floutée par une chaîne télévisée. Cette infox, sous entendant un complot de l'État pour attiser la tension, a été très largement reprise et partagée par les réseaux sociaux. [Source](#)



	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 5	... JEU INFO PROFILER Bonus : Solution

➤ **17/ SON TRACTEUR FLASHÉ À 116 KM/H À MILAN !**

VRAI

Source : Le Parisien

19/ IVRE, ELLE DÉGRADE UNE VOITURE, CROYANT QUE C'EST CELLE DE SON EX...

VRAI

Source : Ouestfrance

18/ MACRON ABANDONNE L'ALSACE ET LA LORRAINE À L'ALLEMAGNE

FAUX

Suite à la signature du Traité de coopération franco-allemand à Aix-la-Chapelle, le 22 janvier 2019, les réseaux sociaux s'enflamment : cet accord prévoierait que la France cède l'Alsace et la Lorraine à l'Allemagne. Lancée par un député, puis relayée par des publications d'extrême droite, cette information est fausse car le Traité ne contient aucune disposition de ce type. [Source](#)

20/ PIQUE-NIQUE DANS LE CIMETIÈRE DE CALAIS (TWEET)

FAUX

Le tweet interpelle le lecteur, « et si c'était sur les tombes de vos ancêtres ». La photo n'a pas été prise à Calais mais en Serbie, en 2015. Les migrants ne sont pas en train de pique-niquer. Contexte de crise migratoire entre la Serbie et la Croatie à préciser. [Source](#)

	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 6	JEU INFO PROFILER Tableau élève

DOCU- MENT	 JE PUBLIE ?		 OU PAS !		POURQUOI ?
	1 ^{ER} CHOIX	2 ^E CHOIX	1 ^{ER} CHOIX	2 ^E CHOIX	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					



JEU INFO PROFILER

Fiche annexe

Trouver des informations insolites... mais vraies

Si le vraisemblable ne signifie pas le vrai, l'inverse peut également être vrai ! Voici quelques pistes pour dénicher des informations réelles bien qu'a priori improbables. Il n'est pas inutile que l'animateur prenne néanmoins le temps d'assurer un recoupement de l'information via la consultation de plusieurs sources.

20 minutes : [Lien](#)

La Dépêche du midi : [Lien](#)

Le Parisien : [Lien](#)

Recherche d'images inversées



Site web canadien de recherche d'images par le contenu. Créé en 1999, le site permet la recherche d'images déjà publiées sur internet. En entrant l'URL d'une image sur la barre de recherche, TinEye liste les images similaires des autres sites contenant cette image. Ces résultats permettent de relever de possibles manipulations, mais aussi de filtrer par date de publication afin de revenir à la première occurrence de l'image et de mieux en déterminer le contexte.

www.TinEye.com



En complément de TinEye, Google propose également un moteur de recherche d'images inversées simple et efficace.

<https://support.google.com/websearch/answer/1325808?hl=fr>

<https://images.google.com/?hl=fr>

	SÉANCE 1	JOURNALISTE : LE JOUR J
	ANNEXE 7	... JEU INFO PROFILER Fiche annexe



Vérification des faits

Des journalistes travaillant pour le site internet du journal *Le Monde* proposent une rubrique ayant pour objet de vérifier déclarations, assertions et rumeurs en tout genre. L'information y est mise en forme et remise dans son contexte.

pointé des ambiguïtés de la part du site web, certaines de ses publications s'éloignant, selon eux, de la parodie pour se rapprocher de la tromperie volontaire ou du canular dénué d'aspects humoristiques.

Lien : [Site](#)



Service de vérification des faits « à la demande » créé en 2017, issu du service Désintox de *Libération*. Ici, ce sont les lecteurs qui ont pris les commandes éditoriales, en posant des questions, via la plateforme [Checknews.fr](#), auxquelles l'équipe répond.

[Présentation](#) — [Moteur de recherche](#)

Sites parodiques



Le Gorafi (anagramme de *Le Figaro*) : site d'information pastiche et parodique, créé en mai 2012 durant la campagne présidentielle française sur le modèle de *The Onion*, un journal satirique de fausses informations.

Devise : « Toute l'information selon des sources contradictoires. »

Lien : [Site](#)



Nordpresse (par opposition à *Sudpresse*) est un site d'information parodique belge. Commencant d'abord par parodier *Sudpresse*, le site utilise également des noms de domaines ressemblant à ceux de médias français pour crédibiliser ses informations. Sa ligne éditoriale reprend les grandes lignes de l'actualité polémique qui fait réagir sur internet. Plusieurs médias français ont néanmoins



L'INFO DANS TOUS LES SENS



1h



pages
suivantes



La première partie de la séance (débat mouvant) permet d'aborder, d'une autre manière, le rapport des jeunes à l'information. Cette fois-ci, il s'agit de faire émerger un débat, en réaction à des affirmations faites par l'animateur et destinées à interroger la manière dont chacun perçoit sa relation aux médias. Une fois cette réflexion entamée, le jeu « La fabrique de l'info » permet de comprendre le fonctionnement d'un organe de presse : vie d'une rédaction, travail des journalistes et des nombreux acteurs intervenant dans la fabrication/diffusion de l'information.



- Mettre en questionnement sa représentation de l'information et des médias
- Définir ce qu'est une source
- Comprendre le fonctionnement d'une rédaction, la hiérarchisation et le traitement des informations



- Salle équipée de postes informatiques, vidéoprojecteurs, enceintes
- Tables ou tableau de type paper board à feutres, whiteboard, pâte à fixe
- Pour bénéficier de conditions optimales lors de la deuxième partie de l'animation, il est préférable de plastifier les étiquettes découpées à partir des PDF téléchargés. Dans le cas d'une présentation sur des tableaux, possibilité de coller des aimants ou de la pâte à fixe au dos des étiquettes pour les fixer et les déplacer sur un paper board.



1/ DÉBAT MOUVANT

(Durée variable selon le nombre d'affirmations/idéalement 30 minutes pour 3 affirmations)

L'animateur met en débat une ou plusieurs des affirmations suivantes :

- « Les journalistes doivent être objectifs »
- « Les journaux sont indépendants »
- « On est plus vite informé sur internet »
- « Les médias nous cachent des choses »

La phrase sélectionnée par l'animateur doit susciter des interprétations diverses : chacun sera invité à se positionner d'un côté ou de l'autre de la salle (d'accord/pas d'accord). Les deux groupes disposent ensuite de 5 minutes pour choisir les arguments qu'ils présenteront à l'autre groupe. Les participants peuvent changer de groupe s'ils sont convaincus par un argument du groupe « d'en face ».

Il est également utile d'installer un vidéoprojecteur, des enceintes et un écran pour pouvoir rebondir sur les échanges et diffuser des épisodes de la série « Les clés des médias », qui peuvent nourrir davantage les débats. En accès libre sur le site education.francetv.fr, ces courtes vidéos abordent de nombreuses thématiques en lien avec l'éducation aux médias. Attentif aux échanges, l'animateur doit pouvoir identifier précisément la problématique et choisir la pastille vidéo la plus adaptée pour répondre aux argumentaires (voir lien en fiche [annexe 2](#) en p.41). À l'issue de sa diffusion, le débat est relancé, nourri des problématiques soulevées dans la vidéo que l'animateur reformule afin de voir si celle-ci a généré de nouvelles réflexions.

... L'INFO DANS TOUS LES SENS

➤ Capacité de l'animateur à gérer un groupe

Pour animer ce temps, l'animateur aura travaillé le sujet au préalable. Il écoute sans mettre en doute les propos des jeunes. Et doit également être particulièrement attentif aux émotions des participants, être capable de les identifier, les comprendre et si besoin les réguler.

2/ LA FABRIQUE DE L'INFO (30 MINUTES)

Cette animation permet d'aborder différentes notions propres au fonctionnement d'une rédaction.

Après avoir diffusé la vidéo « Qu'est-ce qu'une source ? » de la série « Les clés des médias », l'animateur présente le jeu « La fabrique de l'info » qui consiste à reconstituer l'ensemble de la chaîne de fabrication d'un journal et les acteurs qui y contribuent.

L'animateur dispose 2 étiquettes sur un tableau, « Faits et Événements » en haut, et « Journal imprimé et prêt à être distribué » en bas. Il remet ensuite à chaque groupe (composé d'un maximum de 5 jeunes) un jeu de vignettes composé des différentes fonctions ou types d'actions intervenant dans la production d'un journal : agence de presse, chef de rédaction, actionnaires, journalistes, reporters de guerre, secrétaire de rédaction, ventes, argent, illustrateurs, documentalistes...

Les jeunes doivent apposer les vignettes pour compléter, de façon cohérente, le tableau qui prend la forme d'un organigramme, afin d'obtenir un schéma incluant tous les aspects de la création d'un journal. L'objectif est de prendre conscience que la production d'un journal est le fruit d'un travail d'équipe et nécessite des financements. Le tableau met également en évidence la hiérarchie au sein d'un journal et les processus de vérification des contenus.

Plusieurs schémas de juxtaposition des vignettes sont possibles. Pour vérifier et évaluer la pertinence de ces différentes possibilités, l'animateur doit avoir préalablement assimilé les procédés éditoriaux et la fonction de leurs acteurs.

Au bout de 20 minutes, les jeunes présentent leurs tableaux, expliquent leurs choix et les difficultés rencontrées. L'animateur met en évidence les différences de placement des vignettes selon les groupes. Il alimente les échanges et fournit les bonnes réponses en explicitant davantage les missions ou fonctions au sein de la chaîne éditoriale. Enfin, il invite les jeunes à établir des comparaisons avec la publication d'informations dans d'autres cadres (réseaux sociaux, prises de vidéo directes, blogs).



LA FABRIQUE DE L'INFO

Fiche pédagogique

DISPOSITIF

1 animateur

Effectif

10 à 20 personnes

Matériel

1 jeu de vignettes « La fabrique de l'info » par groupe de 5 participants

Tableau ou paper board

Il est préférable de plastifier les étiquettes découpées. Il est possible d'utiliser de la pâte à fixe ou de coller des aimants au dos de chaque étiquette pour les fixer sur un tableau.

Solution

Idéale en vidéoprojection, il est également possible d'utiliser le support table ou paper board.

Durée

30 minutes

OBJECTIFS

- Se représenter le mode de fonctionnement d'une rédaction. La production d'un journal est le fruit du travail collectif : une rédaction et différents acteurs, ayant chacun son propre rôle.
- Identifier sur un schéma les différentes étapes de vérification et les métiers qui jalonnent le processus de fabrication de l'information avant que celle-ci ne soit publiée.

À DEMANDER AUX PARTICIPANTS

Que se passe-t-il entre le moment où un événement se produit et sa retranscription par un organe de presse ? Comment l'information se fabrique-t-elle ? Pour mieux se représenter cette chaîne de production, le jeu consiste à disposer sur des tables les vignettes correspondant aux étapes, métiers et acteurs indispensables à la publication d'un journal imprimé.

Un jeu de vignettes est remis à chaque groupe de 5 participants. Les tables sont espacées les unes des autres pour que chaque groupe puissent travailler dans les meilleures conditions.

L'animateur demande à chaque groupe d'apposer la vignette « Faits et événements » en haut et l'étiquette « Journal imprimé » en bas de chaque table.

Sur chaque vignette du jeu figure un dessin, un mot ou une définition. L'objectif est de reconstituer la chaîne de création éditoriale. L'animateur doit avoir préalablement observé la solution du jeu pour être à même de nourrir les questionnements éventuels en passant de table en table : il est par exemple possible de suggérer aux participants que les étiquettes en lien avec « acteurs » et « moyens financiers » soient apposées sur l'un des côtés du schéma, car ils sont présents de façon constantes dans le processus.

Au bout de 20 minutes, l'animateur présente la solution et met en discussion les différences entre les schémas produits par les différentes équipes.

	SÉANCE 2	L'INFO DANS TOUS LES SENS
	ANNEXE 1	... LA FABRIQUE DE L'INFO Fiche pédagogique

➤ POUR ALLER PLUS LOIN

- Nous consommons aujourd'hui de plus en plus l'information sur des supports numériques, au détriment des journaux imprimés, dont le déclin est annoncé. Les professionnels de l'information web ont des méthodes de travail et de production journalistique distinctes. Néanmoins, la fiche annexe de cette séance permet d'aborder le processus de création éditoriale d'un contenu destiné au web (voir « 24 heures dans la vie d'une rédaction » p.51).
- Les jeunes ne connaissent pas toujours les grands organismes de presse écrite. Un jeu complémentaire autour des logos des grands titres de presse (papier et web) peut permettre de mieux les identifier et les mémoriser.
- Enfin, il est important que cette séance puisse aboutir à une comparaison avec les informations proposées sur des blogs, réseaux sociaux ou sites militants. Produites par un seul individu ou un nombre d'acteurs restreint, ces publications doivent faire l'objet de vérifications.



LA FABRIQUE DE L'INFO

Fiche annexe



Comment fait-on 1 jour 1 question ?

Chaque jour, les vidéos d'*1 jour 1 question* expliquent l'actualité aux enfants. Ce [lien](#) présente comment elles sont réalisées et grâce à qui : journaliste, dessinateur, acteur, animateur, etc.



Mon quotidien (YouTube) : « Comment fonctionne une rédaction ? »

Enfants et adultes se calent sur l'actualité quotidienne pour construire chaque numéro du journal : de la lecture des dépêches de l'AFP à la conférence de rédaction animée par les adultes et les enfants qui participent activement au comité de rédaction. [Lien](#)

france-tvéducation

Pour répondre à la défiance du jeune public vis-à-vis des médias, lesite.tv, FranceTV éducation, France info et Méta-média mettent à disposition des professeurs des écoles (CM1-CM2) et des enseignants de collège (de la 6^e à la 4^e) des ressources audiovisuelles accompagnées de fiches pédagogiques : [Lien](#)

La fabrication de l'information

Complémentaire à l'animation proposée lors de cette séance, [cet article](#) précise un peu plus le processus éditorial, des faits jusqu'à la publication de l'information traitée par les journalistes.

Les journalistes et leur patron

De plus en plus de journaux sont détenus par de très grandes entreprises qui ne font pas que de l'information, comme des banques, ou des opérateurs de téléphonie. C'est pour cela que les journalistes doivent rester vigilants. Pour les protéger, une clause de conscience leur permet de quitter le média si un changement de dirigeant leur semble ne pas aller dans le bon sens. [Lien](#)

POUR ALLER PLUS LOIN



TV, radio, web, presse... Ce site propose aux lycéens un approfondissement, étape par étape, sur la fabrication de l'information en fonction des supports médias. Ce site a été conçu par le CFI (agence française de développement médias) et l'École supérieure de journalisme de Lille.

Possibilité de comparer les étapes du schéma réalisé dans le cadre du jeu avec les étapes de création d'une publication destinée au web.

[Lien](#)

SÉANCE 2

L'INFO DANS TOUS LES SENS



ANNEXE 3

LA FABRIQUE DE L'INFO
Jeu de vignettes

DOCUMENTALISTE

**RÉDACTEUR
EN CHEF**

**DIRECTEUR DE
PUBLICATION**

JOURNALISTE

**COMITÉ DE
RÉDACTION**

**DATA
JOURNALISTE**

**ILLUSTRATEUR,
ICONOGRAPHE,
MAQUETTISTE**

**SECRÉTAIRE
DE RÉDACTION**



SÉANCE 2

L'INFO DANS TOUS LES SENS

ANNEXE 3

... LA FABRIQUE DE L'INFO
Jeu de vignettes

**FAITS ET
ÉVÉNEMENTS**

ACTIONNAIRES

PUBLICITÉS

VENTES

ARGENT

BOUCLAGE



Anime une équipe de journalistes et veille au respect de la ligne éditoriale d'une publication ou d'un journal audiovisuel. Recueille les idées de sujets, en propose également. Assure aussi le lien avec la direction et les autres services de la publication.

Responsable des finances, il assure les relations avec les actionnaires. À la manière d'un producteur de cinéma, la décision de communiquer le journal au public lui revient. C'est également lui qui est responsable légal en cas de diffamation, au même titre que le journaliste.

Responsable de l'aspect visuel de l'article, en assure le « montage », en transformant le texte brut en visuel.

Son métier est d'informer à travers un média (journal, radio, télévision). Il collecte, vérifie, synthétise et commente des faits pour les présenter au public. Parfois spécialisé dans un domaine particulier (politique, sport, science...), il est salarié régulier ou intervenant ponctuel (pigiste). Sur le terrain, il enquête, fait des interviews, rédige son article ou réalise son reportage.

Affine, vérifie, corrige et améliore la lisibilité de l'information avant sa publication par le journal.

Composé généralement du rédacteur en chef et des journalistes, il se réunit à intervalles réguliers afin de discuter des dernières nouvelles et opinions sur les sujets traités par la publication. Il s'y décide qui écrira, sur quel sujet, sur quel format, et pour quel jour.

Profession journalistique nouvelle, arrivée avec le développement du numérique et la massification des données. Son rôle est de récolter, analyser et recouper les données numériques et informatiques publiques pour en faire ressortir une information. Il est donc à la fois au service des journalistes et des lecteurs à qui il fournit les informations qu'il a décryptées.

Aide les journalistes dans leur recherche d'informations. À partir d'archives, de bases de données ou de recherches internet, il doit parfois fournir des dossiers sur des sujets variés. Il se porte garant de la pertinence et de la fiabilité de ses sources d'information.

	SÉANCE 2	L'INFO DANS TOUS LES SENS
	ANNEXE 3	... LA FABRIQUE DE L'INFO Jeu de vignettes





LA FABRIQUE DE L'INFO

Solution du jeu de vignettes

LA FABRIQUE DE L'INFO : LE SCHÉMA

Le **visuel carré** est à juxtaposer à l'étiquette **faits et événements**. Il représente la matière première que les journalistes vont travailler pour produire leur article. L'agence de presse (ici l'**Agence France Presse, AFP**) peut servir d'intermédiaire entre les événements et les journalistes ayant des correspondants et des observateurs dans de très nombreux pays. Elle propose des dépêches aux journalistes qui vont ensuite vérifier ces informations, les analyser et produire un contenu (article de presse, reportage vidéo). Les médias peuvent aussi envoyer un de leurs journalistes au plus proche de l'événement.

L'étiquette de **rédacteur en chef** est à juxtaposer non loin de celle des **journalistes**, au-dessus du **comité de rédaction**. En effet, le comité (ou conférence de rédaction) est un moment important où les journalistes échangent sur le choix des sujets et angles d'articles à publier dans le prochain numéro, ainsi que sur la hiérarchie des sujets et les formats journalistiques (reportages, interviews...). Le **directeur de publication** travaille étroitement avec le rédacteur en chef. Il faut juxtaposer son étiquette entre ce dernier et la vignette **argent** qui comprend les différents types de revenus d'un journal, la **publicité**, les **ventes** et le graphique des **investissements des actionnaires**.

L'étiquette **illustrateur, iconographe et maquettiste** est à positionner entre le **directeur de publication** et le **secrétaire de rédaction**, lui-même au-dessus du **journal imprimé**. Au côté du journal figure le **graphique avec le smartphone**, qui symbolise la production de contenus du journal sur les interfaces numériques.

➤ Schéma en page suivante

LA FABRIQUE DE L'INFO : LES MÉTIERS

Directeur de publication : responsable des finances, il assure les relations avec les actionnaires. À la manière d'un producteur de cinéma, la décision de communiquer le journal au public lui revient. C'est également lui qui est responsable légal en cas de diffamation, au même titre que le journaliste.

Rédacteur en chef : anime une équipe de journalistes et veille au respect de la ligne éditoriale d'une publication ou d'un journal audiovisuel. Recueille les idées de sujets, en propose lui-même. Assure également le lien avec la direction et les autres services de la publication.

Comité de rédaction : composé généralement du rédacteur en chef et des journalistes, il se réunit à intervalles réguliers afin de discuter des dernières nouvelles et opinions sur les sujets traités par la publication. Il s'y décide qui écrira, sur quel sujet, sur quel format, et pour quel jour.

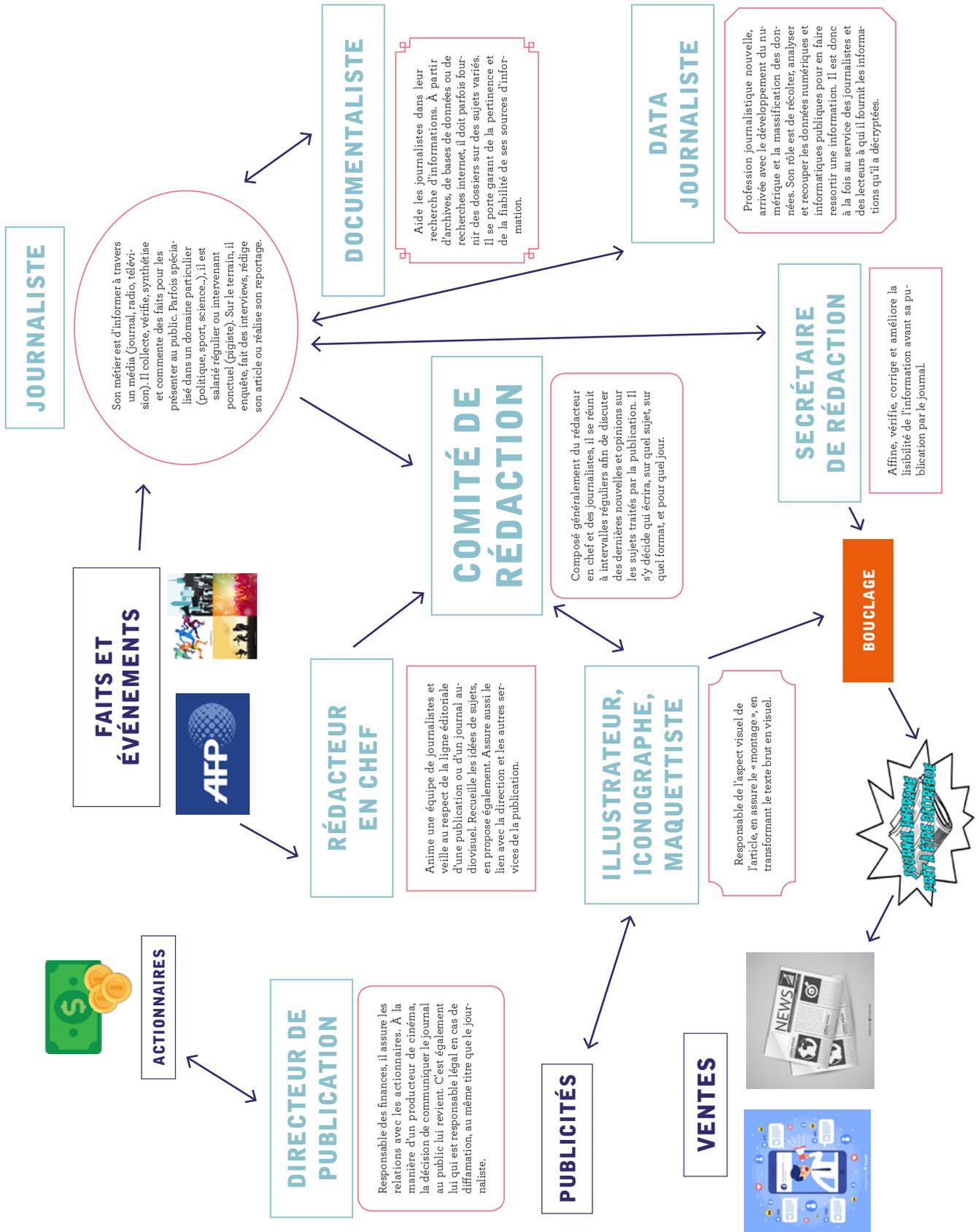
Journaliste : son métier est d'informer à travers un média (journal, radio, télévision). Il collecte, vérifie, synthétise et commente des faits pour les présenter au public. Parfois spécialisé dans un domaine particulier (politique, sport, science...), il est salarié régulier ou intervenant ponctuel (pigiste). Sur le terrain, il enquête, fait des interviews, rédige son article ou réalise son reportage.

Illustrateur, iconographe et maquettiste : responsable des visuels. Il assure la mise en page de l'article, transforme le texte brut en visuel.

Documentaliste : aide les journalistes dans leur recherche d'informations. À partir d'archives, de bases de données ou de recherches internet, il doit parfois fournir des dossiers sur des sujets variés. Il se porte garant de la pertinence et de la fiabilité de ses sources d'information.

Secrétaire de rédaction : affine, vérifie, corrige et améliore la lisibilité de l'information avant sa publication par le journal.





3

LA CONF'



1h



pages
suivantes



Cette séance vise à approfondir les connaissances du métier de journaliste en incarnant la vie d'une rédaction au moment de construire la Une d'un journal : évaluer, vérifier puis hiérarchiser les informations. Cette étape du parcours des « Veilleurs de l'info » met en relief le travail de concertation collective qui détermine la production d'un journal. Cette séance introduit la seconde partie du parcours consacrée, elle, à la manipulation de l'information et à la construction des théories complotistes. Les jeunes prennent ici la mesure des méthodes propres au journalisme. L'enjeu, pour l'animateur, est de sensibiliser à la dimension éthique de l'information. Le journaliste est guidé par la quête du réel et non par un rapport au monde fantasmé.



- Comprendre le fonctionnement d'une rédaction, la hiérarchisation et le traitement d'une information.
- Développer sa capacité d'observation, d'écoute et d'argumentation.
- Apprendre à travailler, coopérer en petits groupes.



- Salle équipée de postes informatiques
- Vidéo projecteur, ordinateurs portables. Si aucun vidéoprojecteur n'est disponible, possibilité d'imprimer les informations de la conférence et de les distribuer à chaque participant
- Synthèse, vérification et hiérarchisation du comité de rédaction : vidéo projection ou tableau type paper board à feutres, pâte à fixe



LA CONF' (1 HEURE)

À quoi sert une conférence de rédaction ? Qui y participe ? Comment se déroule-t-elle ? Pour cette simulation, l'animateur invite les participants à se mettre à la place de journalistes travaillant pour un quotidien d'information. Il divise les jeunes en 2 sous-groupes (minimum 6 personnes par groupe, à défaut un seul groupe). Un rédacteur en chef est choisi par les participants au sein de chacun d'eux. Il assurera la bonne répartition des tâches et la régulation des débats.

L'animateur met ensuite à disposition 12 informations tirées de l'actualité. 70 % de celles-ci doivent être vraies, les autres doivent sembler l'être. Toutes sont présentées sous la forme d'une brève, c'est-à-dire une courte phrase. Portant sur l'actualité internationale, le sport, la culture, la vie des stars, l'insolite... ces informations peuvent être sérieuses ou anecdotiques.



... LA CONF'

➤ Dans un premier temps, les participants, en utilisant internet et les postes informatiques, doivent vérifier ces informations, savoir si elles ont été publiées et par quelles sources (15 minutes). À ce stade, l'animateur n'intervient pas dans les recherches.

Dans un second temps, il propose à chaque groupe de débattre des différentes informations. L'objectif est de les hiérarchiser et de constituer un sommaire pour ensuite créer une Une. Chaque groupe pourra créer sa propre Une à partir d'un titre de presse existant et en utilisant l'application X Ray Goggles (voir [fiche annexe 3](#) p.52).

L'animateur énonce les consignes de jeu : Quelle sont les informations les plus importantes ? Laquelle choisir pour mettre en Une de la publication ? Comment attirer les lecteurs ? Faut-il diversifier les thématiques sur la couverture ? (20 minutes). Les rédacteurs en chef ont la possibilité de mettre en place des votes à l'issue des échanges.

Au moment de créer leur Une, les jeunes doivent rechercher des images en ligne afin de choisir celles qui illustreront leurs articles. Pour ce faire, ils copient les photographies et les collent dans un dossier iconographique sur un ordinateur. Ils doivent également trouver le titre de chaque article, et rédiger le chapô (texte typographié en gras, qui doit inciter le lecteur à lire l'article). La création de la Une s'arrête à cette étape et n'inclut pas la rédaction d'articles.



DISPOSITIF

1 animateur

Effectif

Minimum 6 personnes par groupe

Durée

1h

Matériel

Vidéoprojecteur ou tableau

Postes informatiques connectés

Utilisation du module X Ray Goggles préalablement installé sur le navigateur Mozilla

OBJECTIFS

- S'approprier une liste d'informations en vue de la vérifier et de trier le vrai du faux dans le cadre d'un travail collaboratif.
- Coopérer, échanger et argumenter afin de hiérarchiser l'information.
- Mettre en forme la Une du journal à partir des choix éditoriaux du groupe.

À DEMANDER AUX PARTICIPANTS

Se répartir les tâches pour vérifier toutes les informations afin de déterminer si celles-ci sont vraies ou non (recherches en ligne et croisement de sources).

Une fois la liste établie, discuter et hiérarchiser les informations afin de choisir 3 informations. Créer la Une simplifiée d'un journal (1 titre principal, 1 titre secondaire, 1 brève) via l'utilisation de X Ray Goggles.

SUJETS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

Cette séance permet de poursuivre le thème du journalisme entamé lors des séances précédentes. Il s'agit, cette fois, de demander à des groupes de vérifier des sources pour ensuite partager leurs résultats. La phase suivante, la mise en débat, permet de choisir parmi les informations confirmées, celles qui figureront sur la Une.

L'animateur doit veiller, ici, à ce que les questionnements des jeunes soient activés : quelle est « selon vous » l'information la plus essentielle ? Cette information doit-elle faire la Une du journal ? Sous quel angle la présenter ? L'animateur doit également soutenir le jeune désigné comme rédacteur en chef, pour qu'il s'investisse avec justesse dans son rôle. Si nécessaire, il intervient dans les débats pour stimuler les questionnements, ou tout simplement pour inviter les jeunes à accepter l'arbitrage du rédacteur en chef, après que celui-ci ait écouté, recoupé les informations et tranché les débats pour choisir les sujets et les titres.

Si elle est rapide, la dernière partie de l'animation permet néanmoins de sensibiliser à la mise en page et à la maquette avec la création de la Une du journal (choix iconographiques, rédaction des titres).

OUVERTURE SUR LE MÉTIER DE JOURNALISTE

- Qu'est-ce qu'une ligne éditoriale ? Comment se construit le sommaire d'une publication ?
- En quoi cette animation permet-elle de distinguer les faits et le caractère subjectif du traitement de l'information ?
- Approfondir sa connaissance du métier de journaliste et des enjeux propres aux métiers de l'information.

	SÉANCE 3	LA CONF'
	ANNEXE 2	Fiche annexe



Bondy Blog : portrait de famille

Ce journal en ligne, né en 2005 à la suite des émeutes, est une aventure collective et politique. Mis à disposition sur YouTube par le Bondy Blog, ce documentaire (52 minutes) de Julien Dubois constitue un excellent outil pour briser les clichés sur la banlieue, illustrer le cheminement des jeunes journalistes dans leur rôle. En plus des témoignages, le film laisse une large place à la vie quotidienne du Bondy Blog. Dans le cadre du parcours des Veilleurs de l'info, l'exploitation de ce document peut s'avérer pertinente avant comme après la séance de simulation de conférence de rédaction.

[Lien](#)

Comment se fabrique le journal télévisé de France3 Champagne Ardennes ?



Déroulement d'une journée au sein de la rédaction d'un journal télévisé régional.

[Lien](#)

POUR ALLER PLUS LOIN



Retour sur les différents types de conférences de rédaction, et sur la gestion resserrée du temps avec laquelle les journalistes doivent le plus souvent composer. Ce site a été conçu par le CFI (agence française de développement médias) et l'École supérieure de journalisme de Lille.

[Lien](#)



INTRODUCTION

X Ray Goggles est une application proposée par Mozilla, organisation à but non lucratif fondée en 1998, et qui a pour projet de produire des logiciels libres Open Source. C'est donc un logiciel gratuit et simple d'utilisation.

Cette application permet de personnaliser n'importe quelle page web et donc de comprendre la structure et le codage de la page. Seule la page d'origine n'est pas modifiable.

ÉTAPE 1

- Entrer le lien suivant dans la barre d'adresse : <https://goggles.mozilla.org/>
- Cliquer sur le module « drag and drop me in your bookmark bar » et le glisser jusqu'à la barre personnelle (comme illustré sur l'interface). L'application X Ray Goggles est désormais installée sur votre navigateur !
- En haut à droite de l'interface, vous trouverez les liens qui vous permettront de créer un compte X Ray Goggles pour pouvoir sauvegarder vos projets et les partager avec vos amis. Si l'application est activée, appuyez sur « échap » avant de faire votre inscription.
- Un peu plus bas sur l'interface vous disposez des tutoriels, notamment un tutoriel « prise en main » (en anglais « Try a sample activity »).
- Avec votre compte X Ray Goggles, vous avez notamment accès au site learning de Mozilla avec toutes les applications webmaker disponibles et divers tutoriels et activités sur le numérique : <https://learning.mozilla.org/en-US/> (Site en anglais)



SÉANCE 3

LA CONF'

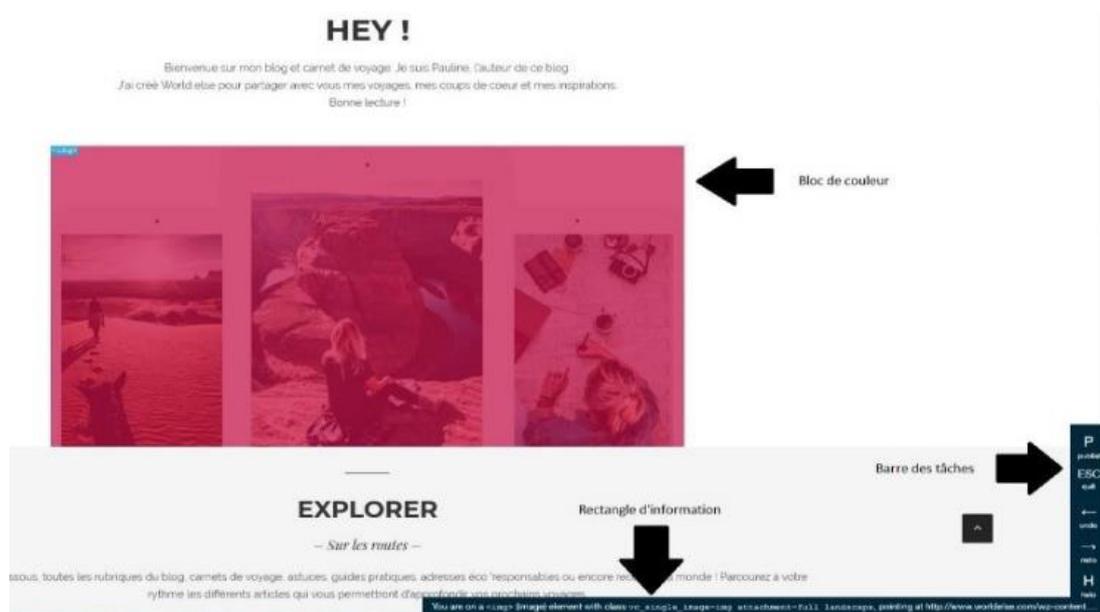
ANNEXE 3

... Tutoriel X Ray Goggles : cloner une page web

ÉTAPE 2

- Maintenant que X Ray Goggles est téléchargé et prêt à l'emploi, vous pouvez vous rendre sur une page web quelconque ou rester sur l'interface de X Ray Goggles.
- Cliquer sur l'onglet « X Ray Goggles » dans la barre personnelle. Une barre des tâches s'affiche en bas à droite de votre écran.

La page se divise en plusieurs blocs de couleurs différentes quand le pointeur est sur un élément (exemple sur l'image). En haut à gauche du bloc, des lettres entre « <> » indiquent la nature de l'élément sélectionné. Pour plus de détails, cliquer en bas à droite sur le rectangle d'information (en dessous de la barre des tâches).



- Cliquer sur le bloc de votre choix (image, texte, titre...); une fenêtre s'affiche en bas : c'est le codage de l'élément.
 - Si l'élément est une image, vous pouvez la modifier en remplaçant l'URL de l'image déjà existante. Pour cela, il faut remplacer l'URL qui se trouve entre les guillemets, après `src= <url>` (voir modèle ci-après). Une fois votre URL modifiée, cliquez sur « update ».



	SÉANCE 3	LA CONF'
	ANNEXE 3	... Tutoriel X Ray Goggles : cloner une page web



- Comment trouver l'URL d'une image ?

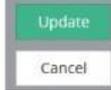
Sur Google image ou un autre site : cliquez sur l'image de votre choix : clic droit -> copier l'adresse de l'image.
Ou : clic droit -> afficher l'image puis copier l'URL de la barre d'adresse.

Si l'élément est un texte, modifiez directement le texte en écrivant ce que vous voulez après ">". Vous pouvez personnaliser vos textes avec des codes comme : votre texte . Votre texte sera en gras dans le codage.

```

<h1 class="tt3"><strong> Les chats dirigent le monde !</strong>
<span class="nb_reactions mgl" ... class="pic"></span>88</span></h1>

```

Quand vous avez terminé de personnaliser votre page, cliquez sur « Publish ». Vous obtenez un lien correspondant à celui de votre page.

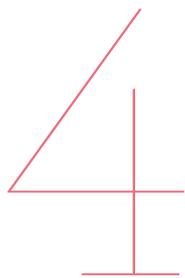
ATTENTION : Faites un copier/coller du lien dans un fichier Word ou autre pour garder une trace de ce que vous avez fait, car il n'existe plus de dossier « projets » sur l'application.



	SÉANCE 3	LA CONF'
	ANNEXE 4	Exemples d'informations

**DU VRAI, DU FAUX, DE L'ANECDOTIQUE...
QUELQUES EXEMPLES D'INFORMATIONS**

- 1.** L'addiction aux jeux vidéo va être reconnue comme une maladie par l'OMS.
- 2.** L'humoriste Florence Foresti fait verrouiller les téléphones portables des spectateurs qui viennent voir ses spectacles.
- 3.** La ville d'Albi, en France, accueillait en 2018 le Championnat du monde du pull moche.
- 4.** 79% des Français adhèrent à une théorie du complot.
- 5.** Donald Trump tweete une photographie de lui accompagnée d'une référence à la série Games of Thrones pour annoncer de nouvelles sanctions contre l'Iran.
- 6.** Neymar et Mbappé sont arrivés au Parc des Princes déguisés en personnages de la série « La casa de papel ».
- 7.** Radiohead accuse Lana Del Rey d'avoir plagié sa chanson « Creep ».
- 8.** Alerte au riz en plastique sur les marchés africains.
- 9.** Du vin de 2 000 ans d'âge découvert dans une tombe en Chine.
- 10.** Annulation de la circulaire qui demandait aux hôpitaux psychiatriques de dénoncer leurs patients sans-papiers.
- 11.** Tous les nouveau-nés auront une micro puce implantée dès 2018.
- 12.** Chine : Emmanuel Macron offre un cheval à Xi Jinping.



ON NOUS CACHE TOUT ON NOUS DIS RIEN



1h



pages
suivantes



Dans un contexte de défiance à l'égard des médias, fausses informations et discours complotistes jettent le discrédit sur les médias dits officiels. Sans parler du phénomène de mal-information qui tend à se généraliser : l'anecdotique devient central, les faits deviennent des opinions, et croire s'avère pour certains plus important que comprendre.

La diffusion à grande échelle d'infoc sur les réseaux sociaux complexifie les démarches d'éducation aux médias. Chaque jour, de nouvelles informations sont manipulées, au service d'intérêts idéologiques ou économiques.

L'enjeu de cette séance n'est pas d'opposer le « vrai » au « faux » mais de sensibiliser les participants au rôle et à la responsabilité qu'ils ont dans le traitement des informations qu'ils reçoivent et qu'ils relaient.



- Identifier la source d'une information pour vérifier sa légitimité.
- Savoir mobiliser ses connaissances et s'appuyer sur des ressources encyclopédiques pour valider des faits historiques.
- S'interroger sur le fait de croire ou non à une information.
- Identifier la rhétorique et les thèmes récurrents aux théories du complot.
- Comprendre que les complots constituent des outils de manipulation véhiculant une idéologie, une représentation du monde souvent intolérante, sectaire ou paranoïaque.



- Salle équipée de postes informatiques connectés à internet
- Vidéo projecteur, enceintes, ordinateurs portables
- Tableau type paper board à feutres, whiteboard



INFO HUNTER

Outil proposé en partenariat avec Internet sans crainte (financé par l'Union européenne), Tralalere et Spicce.

Pour mettre en place cette séquence, l'animateur aura préalablement créé un compte sur le site Info Hunter, ouvert un parcours destiné au cycle 4 et indiqué précisément le nombre de participants. (voir [fiche pédagogique](#) p.58).

La diffusion d'un reportage court est annoncée aux élèves en début de séance. À ce stade, rien ne doit être divulgué concernant la nature de la vidéo qui s'avère, en fait, être un faux reportage (« Cuba, sida : la vérité sous blocus », réalisé par Spicce).

Après la projection, un temps d'échange rapide (5 minutes) est mis en place : Qu'en pensez-vous ? Aviez-vous entendu parler de cette information auparavant ? Quels sont les éléments qui vous paraissent crédibles ? Quels sont, au contraire, ceux qui semblent peu fiables ? L'animateur est neutre, il peut répertorier les arguments des convaincus, des non-convaincus et des indécis.

Cette courte discussion est suivie d'un sondage à main levée basé sur 4 affirmations proposées par le site Info Hunter. L'animateur indique les résultats sur le site qui calcule le pourcentage d'adhésion.

... ON NOUS CACHE TOUT ON NOUS DIS RIEN

➤ Dans un second temps, le film est rediffusé mais la vidéo s'interrompt à 5 reprises en proposant aux jeunes d'assurer eux-mêmes le décryptage de ce qu'ils voient. Une interface, qui prend la forme d'un carnet d'enquête, s'affiche et permet de synthétiser leurs résultats de recherches. Il est également possible d'insérer l'URL de la source ayant permis la vérification, ainsi que la copie d'une image qui illustrera l'investigation.

À l'issue de ces 5 temps, la diffusion du film se termine et Info Hunter propose de nouveau aux élèves de répondre aux affirmations du sondage proposées après la première diffusion. Les résultats sont-ils les mêmes ? Le travail d'investigation leur a-t-il fait prendre conscience qu'il s'agissait de fausses informations ?

S'il lui reste un peu de temps, l'animateur peut repasser la vidéo et faire des arrêts sur images afin de questionner les jeunes sur ce qu'ils voient et entendent dans le reportage. Ce temps permet un travail plus approfondi sur les arguments de ce faux complot qui cumule des éléments historiques avérés, des mensonges qui paraissent crédibles, des images d'archive manipulées et une tentative d'influence sur les émotions des spectateurs. Lors de cette dernière partie, l'animateur n'adopte plus une posture neutre, et révèle le concept de millefeuille argumentatif (voir [fiche annexe 3](#) sur les biais cognitifs p.73) et dévoile qu'il s'agissait en fait d'un faux complot destiné à piéger... les complotistes !

En effet, ce reportage a été créé de toutes pièces par Spicée afin d'analyser la propagation des théories complotistes sur le web, et de piéger les conspirationnistes. Si l'animateur dispose de plus de temps, il pourra également compléter son intervention par la diffusion de la vidéo « Comment nous avons piégé les complotistes ».



INFO HUNTER

Fiche pédagogique

DISPOSITIF

1 animateur

Effectif

10 à 25 personnes

L'animateur doit préciser le nombre de participants au moment de la création du parcours sur le site Info Hunter.

Durée

1 heure

Matériel

1 ordinateur pour l'animateur, connecté à un vidéoprojecteur muni d'enceintes

1 ordinateur connecté ou une tablette par binôme d'élèves

OBJECTIFS

- Acquérir des réflexes de vérification en effectuant soi-même des recherches de contrôle sur des arguments, chiffres, images.
- Approfondir l'usage des outils de recherche inversées d'images.
- Connaître les différentes façons de manipuler une image ou de la sortir de son contexte.
- Savoir recouper l'information avec différentes sources depuis un moteur de recherche.
- S'interroger sur les biais qui nous induisent en erreur.

À DEMANDER AUX PARTICIPANTS

L'animateur de la séance s'enregistre et crée un profil sur le site Info Hunter : <https://www.infohunter.education/index.php>

Une fois le profil créé, cliquer sur « Le Parcours » et se connecter. Choisir le « Parcours 4/Lycée », puis préciser le niveau de la classe et le nombre d'élèves présents.

Vous verrez alors s'afficher un n° de code Classe. Ne vous reste plus qu'à lancer l'animation en cliquant sur le lien, puis sur l'écran noir de lancement de la vidéo.

Ce film court a été réalisé en 2015 par Thomas Huchon, journaliste chez Spicée. Il s'agit d'un faux complot destiné à piéger les complotistes, et à tester notre crédulité face à un récit prétendant que la CIA a sciemment inventé le sida dans le cadre d'un programme lancé dans les années 60 afin de nuire au régime castriste à Cuba.

À l'issue du film, l'animateur invite les participants à répondre à main levée à plusieurs affirmations. En fonction du résultat, il positionne sa souris sur la ligne rose qui effectue directement le calcul du pourcentage de réponses positives.

Affirmation n°1 : « Cette information est importante »

Affirmation n°2 : « Cette information me paraît fiable »

Affirmation n°3 : « Cette information apporte des preuves irréfutables »

Affirmation n°4 : « Je partagerai cette information »

Avant d'entrer dans la seconde phase de l'animation, les résultats du sondage sont communiqués aux élèves.

Après avoir cliqué sur « Suivant », un nouvel écran s'affiche pour rediffuser la même vidéo. Cette fois-ci, le film s'interrompt à 5 reprises. À chacun des arrêts, cliquer sur « Décryptage » pour ouvrir une sorte de Carnet d'enquête qui invite les participants à décrypter ce qu'ils voient et à effectuer leurs propres recherches en ligne pour vérifier l'information.





➤ Les résultats des recherches sont alors synthétisés dans le carnet d'enquête, une image peut également être importée, ainsi qu'un lien renvoyant à la source principale ayant permis cette vérification. Une fois le décryptage effectué, cliquez sur la petite croix pour poursuivre la lecture de la vidéo.

Après cette seconde lecture, les questions du sondage réapparaissent à l'écran et les élèves votent de nouveau. Il convient alors de voir si les recherches réalisées ont modifié le niveau de croyance des élèves au faux complot.

Nous vous proposons également un troisième et dernier visionnage, partiel celui-ci. L'objectif cette fois est d'inviter les élèves à s'interroger sur l'esthétique et la mise en scène du film : Quelle est l'émotion procurée par la musique ? Que renvoient les personnes en tenue blanche aux côtés d'un malade (en lien avec le virus Ebola) ? À quoi sert la dédicace ? Quelles sont les informations réelles rendant le film crédible ? Quel est le champ lexical employé (« on ne sait pas tout » ; « silence officiel » ; « lever le voile » ; « vérité sous blocus »...) ? Les graphiques présentés dans la vidéo ne peuvent être lus

car ils semblent compliqués et ne restent pas longtemps à l'écran. Que voit-on si l'on effectue un arrêt sur image sur les deux premiers d'entre eux (*Chemical and biological warfare* et *Special virus Cancer program*). Il s'avère que ces deux documents n'ont aucun lien direct avec le sujet. Et pourtant, quelle impression ces documents ont-ils donné aux élèves lors du premier visionnage ?

À partir de ces questionnements, l'animateur peut passer en revue plusieurs biais cognitifs qui faussent nos raisonnements (voir [fiche annexe 3](#) de la séance 5 p.73)

POUR ALLER PLUS LOIN

- Comparer avec la Fabrication de l'information (séances 2 et 3)
- Sensibiliser aux biais cognitifs (fiches annexes de la séance 5)
- Diffuser le reportage de Spicée « Comment nous avons piégé les complotistes » : [lien vers le reportage](#)



INFO HUNTER

Fiche annexe



Créé en 2007, Conspiracy Watch constitue un service de presse en ligne entièrement consacré à l'information sur le phénomène conspirationniste, le négationnisme et leurs manifestations actuelles.

[Lien](#)

Analyse des résultats de l'enquête Ifop 2018 sur le complotisme dans l'opinion publique française publiée sur le site Conspiracy Watch: [Lien](#)



Fiche d'accompagnement complète d'Info Hunter, proposée par Tralalere, créateur de ressources numériques éducatives, partenaire de la Ligue de l'enseignement et du parcours Les Veilleurs de l'info.

[Lien](#)



En complément du film diffusé lors de l'animation Info Hunter, ce reportage de 42 minutes, réalisé par Spicee, montre l'impact de la diffusion des théories du complot sur internet. En guise d'illustration, l'équipe de Spicee revient sur l'invention et la diffusion sur les réseaux sociaux du faux complot.

[Lien](#)

CHAÎNES YOUTUBE

Aude Journaliste

Chaîne créée par Aude Favre, journaliste indépendante. Elle y présente des vidéos de *debunking* dans lesquelles elle contacte directement les producteurs de contenus complotistes. Elle propose aussi des sujets sur le métier de journaliste.

[Voir la chaîne YouTube](#)

Hygiène mentale

Ce YouTubeur produit de nombreuses vidéos « d'auto-défense intellectuelle ». Au menu : complotisme, biais cognitifs, éducation à l'image et aux médias et vulgarisation scientifique.

[Voir la chaîne YouTube](#)

Officiel Defekator

Un drôle de personnage costumé, parfois provocateur mais bien documenté ! Cette chaîne propose des vidéos d'analyse assez longues sur des sujets variés : démocratie, vaccins, les vidéos qui font peur. Defekator démontre les trucages employés par les complotistes.

Esprit critique

Vulgarisation politique, philosophique, historique et scientifique.

Vidéo sur les francs-maçons, les illuminatis et l'émergence des théories du complot juéo-maçonnique: [Voir la vidéo](#)



	SÉANCE 4	ON NOUS CACHE TOUT ON NOUS DIT RIEN
	ANNEXE 2	... INFO HUNTER Fiche annexe

➤ **DataGueule**

DataGueule est une émission de télévision et une web série diffusée depuis juin 2014 sur France 4 et sur YouTube, Dailymotion et PeerTube. L'émission propose des vidéos d'animation traitant de l'actualité sur un mode ludique et condensé.

« Tout, tout, tout, vous saurez tout sur le complot » :

[Voir la vidéo](#)

Astronogeek

On y trouve plusieurs vidéos de *debunking* sur le sujet de la conquête spatiale !

« Pourquoi la terre doit-elle être plate ? »

[Voir la vidéo](#)

« Sommes-nous vraiment allés sur la Lune ? »

[Voir la vidéo](#)

5

LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS



1h30



pages
suivantes



Cette dernière partie du parcours des Veilleurs de l'info est composée de deux séances qui se complètent. L'enjeu est de sortir du cadre des thématiques précédentes (métiers du journalisme, recherche et recoupement des sources) pour appréhender directement la rhétorique, les codes esthétiques conspirationnistes et les croyances les plus répandues dans ce domaine. Cette démarche permet également de revenir sur certains biais cognitifs abordés dans la séance précédente. Il s'agit aussi d'une phase créative et ludique puisque le parti pris est d'assimiler la grammaire complotiste pour en jouer via la création, par les jeunes, de complots absurdes reprenant les codes du genre.



- Approfondir sa connaissance des codes, de l'esthétique et de la rhétorique véhiculés par les théories complotistes.
- Contribuer à une ringardisation de ce type de format par la création de complots reprenant les codes du genre.



- Tableau type paper board à feutres, whiteboard, feuilles de papier
- Table, papier, stylos



1/ LE COMLOT DES MOTS (30 MINUTES)

Illuminatis, chemtrails, reptiliens... L'objectif de ce jeu est de donner des définitions précises à des termes caractéristiques de la sphère complotiste. Les participants sont divisés en groupes (minimum 3 personnes par groupe). Chacun se voit remettre un jeu de vignettes composé de deux paquets distincts : le premier est constitué de mots, le second de définitions. L'objectif est de faire correspondre les mots et les définitions (15min).

Dans un second temps, l'animateur donne les bonnes réponses. Cette activité vise à informer les jeunes sur les théories les plus diffusées. Par exemple, celles relatives aux illuminatis : société secrète disparue en 1785, malgré une croyance aujourd'hui vivace concernant sa supposée mainmise sur le monde contemporain. En fonction de l'âge des participants et des dynamiques de groupe, l'animateur peut décider de sélectionner tout ou partie des vignettes.

2/ LA CONSPIRATION RADICALEMENT BIDON (60 MINUTES)

La théorie complotiste présentée dans cette animation est réalisée à des fins humoristiques et ne doit pas viser une catégorie de la population. Cette animation devra observer scrupuleusement les règles de respect définies par la loi (pas d'incitation à la haine raciale, ni d'apologie des crimes de guerre, etc).

Première étape : l'élaboration d'une théorie complotiste par les jeunes. Chaque participant désigne un groupe de coupables en l'écrivant sur un morceau de papier. Le même procédé est reconduit pour désigner une ou des victimes et un mobile. L'animateur doit in-

... LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS

➤ siter sur le fait qu'il n'est absolument pas nécessaire de se référer au vocable complotiste du jeu précédent.

Les morceaux de papier sont ensuite rassemblés pour former trois catégories : coupables, victimes et mobiles. L'animateur organise ensuite plusieurs tirages au sort pour générer des associations entre les trois items. Ces combinaisons de mots génèrent des bases complotistes, les plus souvent absurdes (exemple : les nains de jardin complotent pour nuire à Dany Boon).

En concertation avec le groupe, l'animateur choisit les meilleures associations. Les paramètres à prendre en compte sont liés au potentiel de création d'un récit surréaliste.

Des groupes de 5 personnes sont ensuite constitués pour créer un récit conspirationniste. Une seule condition : tenter de justifier

leur histoire injustifiable avec conviction ! Un rapporteur désigné au sein de chaque groupe se charge d'écrire l'histoire. L'animateur passe de groupe en groupe pour activer les imaginaires s'ils tombent en panne. Son rôle est essentiel lors de cette première phase, il doit encourager les jeunes à étayer leurs récits (pour veiller à bien préparer sa séance, lire l'annexe sur les biais cognitifs p.73).

Lors des 15 dernières minutes, chaque rapporteur restitue l'histoire créée par son groupe en adoptant un ton déterminé et une absence totale de doute.

Enfin, chaque groupe vote pour le complot qui lui semble le plus drôle, le plus élaboré et le mieux construit. C'est ce récit qui fera l'objet du débat de la dernière séance du parcours des « Veilleurs de l'info ».

**DISPOSITIF**

1 animateur

Effectif

10 à 25 personnes

Durée

1h30

Matériel

Tableau ou paper board, tables, papier, stylos, ciseaux

Le complot des mots

Nombre de jeux de vignettes variable en fonction du nombre de participants. Compter 1 jeu complet par groupe de 5 élèves (mots + définitions)

Création d'un récit conspirationniste

Répartition par groupe de 4 à 6 élèves.

OBJECTIFS

- Nommer et identifier les récits conspirationnistes qui suscitent le plus de fantasmes sur internet.
- Contribuer à une ringardisation de ce type de récits par la création de complots reprenant les codes du genre.
- Prendre conscience que lorsqu'ils sont combinés, créativité, hasard et arguments conspirationnistes forment facilement des récits absurdes et comiques.

À DEMANDER AUX PARTICIPANTS**Phase 1 : Le complot des mots (30 minutes)**

Un jeu rapide et efficace. Chaque groupe se voit remettre des vignettes comportant des mots et des vignettes comportant des définitions. Ces mots et définitions sont largement utilisés par la complosphère. Sans recourir aux outils numériques, les jeunes doivent faire correspondre un mot à une définition (15 minutes).

Attention, il n'est pas toujours judicieux d'utiliser un jeu complet de vignettes. Il convient d'adapter leur nombre à l'âge et au niveau des participants. Par exemple, la moitié des vignettes suffit pour des jeunes âgés de 13 à 15 ans.

Au bout des 15 minutes, l'animateur divulgue les résultats en vérifiant s'il y a des erreurs et si celles-ci soulèvent des remarques ou des questionnements de la part des jeunes. Ce jeu permet aussi à l'animateur d'évaluer le niveau d'exposition des jeunes à telle ou telle théorie.

Une petite discussion peut également s'engager sur les croyances récurrentes que véhicule le vocabulaire conspirationniste. Notamment qu'il existerait une « vérité cachée » : certains groupes (médias, politiques, finance internationale, sociétés secrètes...) prendraient les décisions qui régissent le monde (élections, lobbies...) et seraient responsables d'événements importants (catastrophes naturelles, guerres, crises financières...).

Phase 2 : Conspiration radicalement bidon (1 heure)

Cette partie se déroule sur 2 séances.

Les jeunes vont mettre à profit leurs connaissances et ce qu'ils ont appris pour créer un récit complotiste à partir d'éléments choisis.

L'animateur aura préalablement pris connaissance de la fiche annexe 3 « biais cognitifs » (pages 73 et 74) afin d'accompagner au mieux les jeunes dans la création de leur narration complotiste.



➤ Écriture et tirage au sort (10 minutes)

Pour commencer, l'animateur peut entretenir le mystère sur les objectifs du jeu et simplement demander à chaque participant de découper une feuille de son cahier et de la séparer en 3 morceaux. Sur l'un des morceaux, il s'agit d'inscrire le nom d'une victime.

Les premières règles du jeu peuvent être posées à ce moment-là :

- laisser libre court à son imagination pour désigner la victime : un animal, une catégorie de la population, une personne publique, des consommateurs de... Quelques exemples décalés peuvent permettre aux participants de mesurer l'étendue des possibles : les écureuils, les masticqueurs de chewing-gum, les conducteurs de Twingo...
- si l'absurde est autorisé, voire encouragé, sont clairement proscrits les noms de familles de jeunes et, de manière générale, tous propos discriminatoires (sexes, religions, handicaps, origines ethniques...), diffamatoires ou incitant à la haine (apologie du terrorisme, des crimes de guerre...). Il est également interdit d'inciter à l'usage de produits stupéfiants ou au négationnisme...

Après quelques minutes (3 maximum), l'un des participants est mis à contribution pour rassembler toutes les propositions de « victimes ».

On renouvelle l'exercice de rédaction pour désigner cette fois « un coupable » ainsi qu'un « mobile » au travers d'une phrase courte. Pour faciliter la démarche, l'animateur peut citer quelques exemples : « prendre le pouvoir sur les humains » ; « rendre accro la population » ; « transformer des joueurs de Fornite en zombies »...

Une fois les tas « victimes », « coupables » et « mobiles » constitués, un participant est choisi par l'animateur pour tirer au sort et former 5 associations. Chacune d'elles sont notées pour être visibles de tous. Le hasard des

rédictions pourra susciter l'amusement... Certaines associations sont prometteuses pour la suite de l'atelier, d'autres moins. L'animateur peut alors décider d'en écarter certaines (1 ou 2).

Écriture du récit (35 minutes)

L'animateur constitue des groupes de 4 à 6 jeunes, qui doivent désigner chacun un rapporteur. Chaque groupe doit imaginer un récit complotiste (petit texte) à partir des associations notées précédemment. Chaque rapporteur présentera le récit aux autres groupes, à la fin de la séance. Il devra donc être éloquent et faire preuve de persuasion pour convaincre de son récit.

Le rôle de l'animateur est prépondérant lors de cette phase de rédaction. Il passe de table en table, écoute, questionne, encourage les participants à laisser libre court à leur imagination et à produire un récit comique ou délirant.

Il peut aussi suggérer des pistes si certains groupes se sentent bloqués ou en manque d'inspiration. Il s'agit alors de les accompagner en les questionnant sur leur amorce : comment préciser le mobile ? Le complot est-il composé de plusieurs événements ? Quels arguments invoquer pour justifier le récit ?...

L'animateur invite également chaque groupe à détailler, avec le plus grand sérieux, son récit et ses arguments. Pour se faire, il peut leur expliquer ce que sont les biais cognitifs et à quoi ils servent : en l'occurrence, donner une allure vraisemblable et réaliste à un propos absurde. Différents types de biais cognitifs existent : millefeuille argumentatif, biais de confirmation, effet de dévoilement, inversion de la charge de la preuve... (voir pages 73 et 74).



➤ Présentation des récits et vote (15 minutes)

Pour cette dernière étape, chaque rapporteur présente le récit de son groupe aux autres. Il est demandé à chacun, autant que faire se peut, d'être sérieux et persuasif. Malgré le caractère délirant des histoires, le rapporteur doit jouer le rôle du complotiste révélant au grand public une information de la plus haute importance, jusque-là gardée secrète par des personnes ou groupes malveillants.

Cette partie est souvent très amusante car les participants sont fiers de présenter le produit de leur imaginaire.

À l'issue des présentations, l'animateur recueille les écrits à conserver précieusement pour la séance suivante. Enfin, les jeunes sont invités à voter à main levée pour élire le complot le plus imaginatif, drôle et argumenté. Le récit qui l'emporte sera utilisé lors de la deuxième séance.

POUR ALLER PLUS LOIN

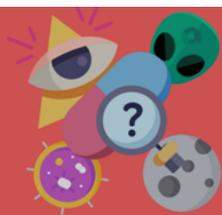
Web série « Les conspirations radicalement bidons »

Proposées par Image'IN et réalisées par des lycéens, ces vidéos parodiques reprennent les codes du genre et visent à ringarder les thématiques et mécanismes argumentatifs des complotistes : [Voir la websérie](#)



LE COMLOT DES MOTS

Jeu de vignettes



CHEMTRAIL



Considère que la fumée blanche des avions ne serait pas de la vapeur condensée d'eau mais des produits chimiques répandus dans le ciel. Cette théorie conspirationniste y voit un projet secret des gouvernements des pays industrialisés pour intoxiquer la population.



FAKE NEWS / INFOX



Publication en ligne d'une fausse information qui prend la forme d'un contenu journalistique professionnel (article de presse, reportage vidéo ou audio) et visible sur des sites internet semblables à ceux des médias professionnels. Sa diffusion a pour but de tromper les lecteurs en générant un maximum d'interactions (cliques, partages, likes, etc) sur le web.



FAIT ALTERNATIF



Expression née en 2017 du mensonge d'un membre du gouvernement américain affirmant que la cérémonie d'investiture du nouveau Président avait rassemblé plus de monde que celle de son prédécesseur. Alors qu'on lui montrait des photographies témoignant du contraire, il a utilisé cette expression pour justifier sa grossière contre vérité.



FRANCS-MAÇONS



Mouvement se référant à l'art de bâtir, qui pratique des rites initiatiques et se caractérise par sa discrétion. Source de fantasmes pour les complotistes qui utilisent ce terme pour désigner une société secrète travaillant dans l'ombre afin d'instaurer un nouvel ordre mondial.



HOAX



Information fausse, périmée ou invérifiable propagée spontanément par les internautes via les mails et les réseaux sociaux. Peut concerner tout sujet susceptible de déclencher une émotion positive ou négative chez l'utilisateur : alerte virus, disparition d'enfant, promesse de bonheur, pétition...



ILLUMINATI



Théories conspirationnistes qui prétendent que la « société de pensée » allemande des Illuminés de Bavière, historiquement dissoute en 1785, aurait perdué clandestinement et poursuivrait un plan secret de domination du monde.



IMPÉRIALISME



Stratégie ou doctrine politique de conquête, visant la formation d'un empire ou d'une domination.

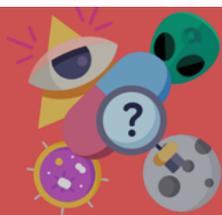


LOBBY



Groupe d'intérêt et d'influence, réseau de personnes créé pour promouvoir et défendre des intérêts privés en exerçant des pressions sur des personnes ou institutions publiques détentrices de pouvoir.




MÉDIAS DE MASSE


Terme péjoratif souvent utilisé pour discréditer les médias ayant une large audience. Ce qui inclut la télévision, le cinéma, la radio, les journaux, les magazines, les livres, les contenus musicaux, les jeux vidéos, le web, etc.


NUMÉROLOGIE


Ensemble de croyances et de pratiques fondées sur l'attribution de propriétés à des nombres. Exemples : 666, nombre du diable. Le numéro 13 considéré comme maléfique. ∞ symbole de l'infini.


PROJET HAARP


Programme d'observation et de recherche scientifique américain sur l'atmosphère de la terre. À l'origine de nombreux récits et fantasmes qui lui attribuent le pouvoir de modifier le climat, de détruire ou détourner avions et missiles, ou encore d'influencer les comportements humains.


REPTILIENS


Créatures imaginaires représentées sous forme de reptiles à l'allure humaine. Certains complotistes pensent que ces créatures existent bel et bien et qu'elles œuvrent dans l'ombre dans le but de manipuler l'espèce humaine.





ROCKEFELLER
& ROTHSCHILD



Dynasties de riches industriels et banquiers symbolisant le capitalisme. Ces familles sont au cœur de nombreux récits complotistes dénonçant un complot mondial. Souvent antisémites, ces théories les désignent comme étant en lien avec des puissances occultes ou tirant les ficelles de toute sorte de désordres mondiaux...



RUMEUR



Phénomène de diffusion par tout moyen de communication formelle ou informelle d'une information dont la véracité est douteuse ou incertaine et suscitant, en général, un mécontentement.



SKULLS AND BONES



Prestigieuse société secrète américaine créée en 1832 à l'université de Yale. Son emblème représente des os et un crâne. Regroupe des étudiants brillants ou issus de familles influentes. Les récits complotistes les présentent régulièrement comme contrôlant la finance mondiale, la CIA, l'avenir de la planète...



SYSTÈME



Terme vague mais fréquemment employé pour désigner ce qui dysfonctionne dans notre société. Permet d'attribuer l'ensemble des problématiques sociétales à une entité malveillante.



	SÉANCE 5	LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS
	ANNEXE 2	... LE COMLOT DES MOTS Jeu de vignettes




VERSION OFFICIELLE



Terme péjoratif qui vise à discréditer les faits publiquement établis. Par cette expression, le discours complotiste présente une version des faits créée de toute pièce par les autorités pour permettre de cacher la vérité à la population.



ZONES D'OMBRE



Les angles morts d'un récit. Les éléments non-expliqués deviennent alors des preuves.



NÉGATIONNISME



Position de ceux qui nient, contestent ou minimisent la réalité du génocide des Juifs par le régime nazi d'Allemagne. Prétend que l'existence des chambres à gaz et la volonté de persécution relevaient d'un mythe.

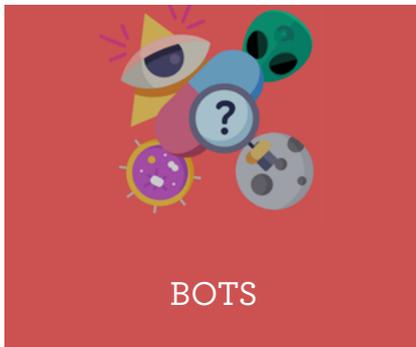


LANCEUR D'ALERTE



Individu qui révèle ou témoigne dans l'intérêt général. Qu'il s'agisse d'un crime, d'un délit, de manquements graves à la loi ou de faits présentant des risques ou préjudices graves pour l'environnement ou la sécurité publique. Il prend des risques réels au nom de la cause qu'il défend.





Diminutif du mot robot. Logiciel imitant le comportement humain. Peut par exemple être programmé à des fins politiques, idéologiques ou religieuses pour laisser des commentaires favorables, cibler des journalistes en les bombardant de tweets menaçants, ou réagir à un post pour gonfler artificiellement sa portée.



Procédé très utilisé pour répandre une fausse information et créer le buzz. Simule une activité ou une initiative qui serait issue du peuple, en réalité montée de toutes pièces par un acteur souhaitant influencer sur l'opinion.



LES BIAIS COGNITIFS

Fiche annexe

QUEL RAPPORT ENTRE LES BIAIS COGNITIFS ET LE COMPLICITISME ?

Les biais cognitifs (aussi appelés biais psychologiques) sont des formes de pensée qui dévient de la pensée logique ou rationnelle et qui ont tendance à être systématiquement utilisés dans diverses situations. Ils constituent des façons rapides et intuitives de porter des jugements ou de prendre des décisions qui sont moins laborieuses qu'un raisonnement analytique qui tiendrait compte de toutes les informations pertinentes (définition tirée du site [Psychomedia](#)).

Face aux flux d'informations incessants, il est parfois plus confortable d'adhérer à certaines croyances nécessitant un investissement intellectuel moindre. Une commodité « mentale » qui nous épargne l'effort d'une réflexion un peu poussée ou trop complexe.

Pourtant, l'augmentation massive du nombre d'informations produites sur le web a renforcé l'expression des biais cognitifs. Chacun a sa propre vision du monde, en fonction des croyances auxquelles il adhère. Le complotisme et les discours sectaires recourent largement aux biais cognitifs, en particulier sur le web. Ce qui conduit certains à préférer l'irrationnel plutôt que le rationnel, le fantasme plutôt que le réel...

QUAND ÉVOQUER LES BIAIS COGNITIFS LORS DU PARCOURS DES VEILLEURS DE L'INFO ?

En fin de parcours, lors des séances 5 et 6. Il est alors utile d'échanger sur quelques-uns de ces biais, pour nourrir la création des faux complots. Ainsi que lors de la préparation du débat, pour expliquer qu'il peut être frustrant de contre-argumenter de façon rationnelle face aux adeptes de ces théories.

Le plus souvent, les jeunes comprennent immédiatement ces définitions. Aussi, il peut être intéressant de les sensibiliser au fait que leur cheminement de pensée peut venir contredire une première intuition.

QUELQUES BIAIS COGNITIFS À CONNAÎTRE

Le biais de confirmation

Le biais de confirmation, ou biais de confirmation d'hypothèse, consiste à privilégier les informations confirmant ses idées préconçues ou ses hypothèses et/ou à accorder moins de poids aux hypothèses et informations jouant en défaveur de ses conceptions.

Une paréidolie

Une paréidolie est un phénomène psychologique, une sorte d'illusion d'optique qui consiste à associer un stimulus visuel informe et ambigu à un élément clair et identifiable, souvent une forme humaine ou animale. À la différence des illusions d'optiques qui découlent des lois universelles de la perception humaine, chacun peut, dans le cas des paréidolies, voir une chose différente. On a notamment tendance à deviner des visages dès qu'un objet y ressemble.

Millefeuille argumentatif

Fait d'empiler de nombreux arguments faibles dans un maillage si serré qu'ils se renforcent réciproquement sans qu'on puisse les confronter entre eux. Phénomène qui laisse une impression du style « tout cela ne peut pas être faux ». Exemple : « Et le drapeau qui flotte ? Et les ombres non parallèles ? Et les croix de cadrage ? Et les ceintures de Van Allen ? Et Stanley Kubrick ? Tout ça prouve bien qu'on n'est jamais allé sur la Lune ! »

Inversion de la charge de la preuve

En inversant la charge de la preuve, le discours conspirationniste implique que c'est à celui qui pense qu'il n'y a pas de complot de le prouver. Ce qui est impossible, puisqu'on ne peut pas, par définition, prouver que quelque chose n'existe pas.

L'effet de halo

L'effet de halo (ou effet de notoriété ou effet de contamination) est la tendance à rendre plus positives (et inversement plus négatives) certaines caractéristiques d'une personne ou d'un groupe, même si on ne les connaît pas,





➤ ou bien sans vérification, à partir d'une de ses caractéristiques que l'on avait préalablement jugée positive (ou, inversement, négative). Exemple : avoir une opinion négative de quelqu'un, sans le connaître, du seul fait de son appartenance à un groupe que nous n'estimons pas ou inversement, avoir une mauvaise opinion d'un groupe uniquement parce qu'une personne que nous n'apprécions pas en fait partie.

L'effet Othello

L'effet « Othello » souligne le rôle de la narration dans la crédibilisation d'un récit pourtant potentiellement improbable. Par exemple, le personnage de Shakespeare tue sa femme qu'il aime, suite au récit manipulateur d'un individu qui a peu à peu instillé la suspicion dans son esprit.

Négligence de la taille de l'échantillon

La négligence de la taille de l'échantillon (aussi connue sous le nom d'oubli de la fréquence de base) est un biais cognitif lié aux lois statistiques, qui se manifeste par le fait que les gens oublient de considérer la fréquence de base d'occurrence d'un événement lorsqu'ils cherchent à en évaluer une probabilité. Le plus souvent, cela conduit à surestimer cette probabilité. Par exemple, une personne publie une vidéo la montrant lancer 4 dés et obtenir que des « 6 ». Chanceuse ? Non, car en vérité cette personne aura fait des centaines de tentatives pour y parvenir mais ne choisira de diffuser que le « lancé chanceux ».

Le biais rétrospectif

Tendance à surestimer, une fois un événement survenu, son caractère prévisible ou probable.

Le biais de négativité

Tendance à donner plus de poids aux expériences négatives qu'aux expériences positives et à s'en souvenir davantage.

L'effet Barnum

Ou « effet de validation personnelle » : biais cognitif induisant toute personne à accepter une vague description de la personnalité comme s'appliquant spécifiquement à elle-même. Les horoscopes jouent sur ce phénomène.

L'illusion de corrélation

Consiste à percevoir une corrélation entre deux événements qui n'existe pas ou qui est bien plus faible en réalité. La confusion entre la cause et la corrélation est une caractéristique récurrente des discours complotistes et des fausses informations.

Le biais d'omission

Revient à considérer que causer un tort par une action est pire que causer un tort par l'inaction. Exemple : dans l'incertitude, certains parents refusent la vaccination pour leurs enfants.

Le biais de faux consensus

Tendance à surestimer le degré d'accord que les autres ont avec nous (dans leurs opinions, leurs croyances, les préférences, les valeurs et les habitudes).

L'effet boomerang

Phénomène selon lequel les tentatives de persuasion ont l'effet inverse de celui attendu. Les croyances initiales sont renforcées face à des preuves pourtant contradictoires.



LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS : LA BATTLE !



1h



Cette séance est conçue sous la forme d'un jeu de rôle et d'un débat. Elle vise à faire comprendre combien il est difficile d'argumenter sérieusement face à des personnes qui s'autorisent toute sorte de manipulations et ne répondent pas à des règles éthiques de recherche de la vérité.

Cette prise de conscience permet de sensibiliser à certains biais cognitifs qui peuvent nous induire en erreur. Nos modes de réflexion jouent un rôle fondamental quand il s'agit de confiance et de croyance. Cette dernière séance est également une excellente occasion de tourner en dérision les théories du complot et leur caractère anxiogène.



- Expérimenter le raisonnement conspirationniste, connaître ses failles.
- Réinvestir les connaissances acquises lors des jeux précédents (Le complot des mots et Info Profiler).
- Comprendre que le *debunking* nécessite plus de temps que l'affirmation d'une théorie sans preuve. De fait, l'équipe des journalistes sera toujours désavantagée.
- Différencier un argumentaire basé sur l'émotion d'un argumentaire basé sur le raisonnement et la logique.



- Salle équipée de postes informatiques
- Vidéo projecteur, enceinte, ordinateur portable, ampli si sources vidéos



Le groupe est séparé en deux équipes : les conspiris et les journalistes. Ils devront travailler et débattre selon des règles différentes.

Avant la préparation du débat, l'animateur présente un à un les biais cognitifs qui pourront s'avérer utiles : inversion de la charge de la preuve, biais de confirmation, négligence de la taille de l'échantillon, etc (voir annexe 3 p.73). Autant d'éléments qui rendront la tâche des journalistes difficile, à savoir trouver des arguments solides pour réfuter la théorie défendue par l'autre groupe.

Les conspiris doivent récolter un maximum de « preuves » et d'arguments sur internet. Ils ont le droit de mentir et d'user d'arguments fallacieux et de manipuler des photos. Leur objectif est de construire un millefeuille argumentatif et de persuader les « indécis » (incarnés par les animateurs du jeu) de la vraisemblance de leur théorie.

Les journalistes, quant à eux, doivent anticiper les arguments des comploteurs, récolter un maximum d'arguments afin de les contrer et recourir à des sources fiables et à des raisonnements logiques.

Vient ensuite le moment du débat (10 minutes maximum). Chaque groupe doit convaincre nos animateurs indécis. L'équipe conspiris est la première à présenter un argument, que les « journalistes » devront ensuite contrer. L'animateur prend une position neutre. Quand

... LES CONSPIRATIONS RADICALEMENT BIDONS : LA BATTLE !

➤ un argument conspirationniste lui fait forte impression, il peut se tourner vers le groupe de journalistes pour leur demander ce qu'ils en pensent. Idem, lorsque les journalistes démontrent très clairement l'invalidité d'un argument des complotistes, il peut se tourner vers eux pour leur demander de réagir. L'animateur doit adopter une posture subtile, il est également modérateur et veille à ce que la parole circule (la mauvaise foi des conspirateurs faisant face à la probable frustration des journalistes !). Le débat s'arrête quand tous les arguments ont été exprimés et débattus de part et d'autre.

Enfin, un temps d'échange permet de tirer un bilan collectif de cette expérience et du parcours global (10 minutes).

L'animateur peut, à cette occasion, expliciter plusieurs biais cognitifs utilisés par les jeunes lors du débat (inversion de la charge de la preuve, biais de confirmation, millefeuille argumentatif, paréidolie...).

S'il est souvent drôle, ce débat n'en suscite pas moins une frustration de la part des « journalistes ». Comment peut-on argumenter face à des personnes dont l'objectif de manipulation a pris le dessus sur les preuves sérieuses ? À partir du bilan collectif et des ressentis des jeunes, l'animateur peut confirmer le caractère indispensable d'une éthique de l'information quand il s'agit de construire la compréhension du monde qui nous entoure.

RESSOURCES EN LIGNE

Les sites incontournables

Decryptimages

Des ressources pour apprendre à voir : decryptimages.net

Le portail France TV

Avec le [kit pédagogique](#) « Comprendre les médias et décrypter l'information »

Les décodeurs du quotidien Le Monde

Des spécialistes du *fact-checking* répertorient les sites de désinformation. Ils ont créé un plug-in pour les navigateurs Firefox et Chrome : Decodex donne des indices sur la fiabilité des sites consultés : <https://chrome.google.com/webstore/detail/decodex/kbpkclapffgmnlaifaaalgkaagkfdod?hl=fr>

Conspiracywatch

Un site fondé par Rudy Reichstadt, spécialiste du conspirationisme, avec des articles de fond et une veille quotidienne :

conspiracywatch.info

Hoaxbuster

Site qui répertorie les hoax qui reviennent de façon régulière. En moyenne, le site compte un nouvel article par mois : [Hoaxbuster.com](http://hoaxbuster.com)

Debunker de hoax

Centré principalement sur les hoax d'extrême droite, avec des dossiers assez complets : [Debunkerdehoax.org](http://debunkerdehoax.org)

Spicee

Média fondé par des journalistes qui ont réalisé le film « Sida, Cuba, la vérité sous blocus » et son making of « Comment nous avons piégé les complotistes ». Le site propose aussi des vidéos de *debunking* dans la rubrique ConspiHunter : spicee.com

Info hunter

Serious game réalisé par Internet sans crainte à partir du faux complot « Sida, Cuba, la vérité sous blocus » : www.infohunter.education

Information is beautiful (site anglophone)

Une infographie sur les arguments fallacieux, réalisée par informationisbeautiful.net

Les chaînes YouTube : éducation aux médias

Aude Journaliste

Chaîne créée par Aude Favre, journaliste indépendante qui alterne les vidéos de *debunking* dans lesquelles elle contacte directement et les producteurs de contenus complotistes et les sujets sur le métier de journaliste : [Voir la chaîne YouTube](#)

Officiel Defekator

Un drôle de personnage costumé, parfois provocateur mais bien documenté ! Cette chaîne propose des vidéos d'analyse assez longues sur des sujets variés : démocratie, vaccins, les vidéos qui font peur. Defekator démontre les trucages employés par les complotistes. [Voir la chaîne YouTube](#)

Hygiène mentale

Ce YouTubeur produit de nombreuses vidéos « d'auto-défense intellectuelle ». Au menu : complotisme, biais cognitifs, éducation à l'image et aux médias et vulgarisation scientifique. [Voir la chaîne YouTube](#)

e-penser

Chaîne de vulgarisation scientifique proposant de nombreuses vidéos sur les biais cognitifs : [Voir la chaîne YouTube](#)

... RESSOURCES EN LIGNE

➤ DataGueule

DataGueule est une émission de télévision et une web série diffusée depuis juin 2014 sur France 4 et sur YouTube, Dailymotion et PeerTube. L'émission propose des vidéos d'animation traitant de l'actualité sur un mode ludique et condensé.

« Tout, tout, tout, vous saurez tout sur le complot » : [Voir la vidéo](#)

Astronogeeek

On y trouve plusieurs vidéos de *debunking* sur le sujet de la conquête spatiale ! [Voir la chaîne YouTube](#)

L'instant détox

Micro-trottoirs sur les hoax, les intox et les préjugés : [Voir la chaîne YouTube](#)

Esprit critique

Vulgarisation politique, philosophique, historique et scientifique.

Vidéo sur les francs-maçons, les illuminatis et l'émergence des théories du complot judéo-maçonnique : [Voir la vidéo](#)

Les chaînes YouTube : parodies de complots

Les conspirations radicalement bidons

Parodies réalisées par des lycéens dans le cadre d'ateliers menés par Image'In : [Voir les vidéos](#)

Les vidéos du Théoricien

Parodies de vidéos conspirationnistes : [Voir la chaîne YouTube](#)

Les complots du Before du Grand Journal

Parodies de vidéos conspirationnistes, Canal + : [Voir la vidéo](#)

Surfer, lire, écouter...

Thématique « Éducation aux médias : quelle pédagogie pour les images ? »

- Restitution de la journée de rencontre « Culture numérique » du 12/10/2017 : <http://www.rencontres-numeriques.org/2017/education/?action=restitution>

- <http://www.pearltrees.com/u/116609559-vinghier-pedagogie-theories#1691> (Voir projets conduit par Lionel Vighier, enseignant)

- <http://www.vousnousils.fr/2016/01/07/attentats-decrypter-le-complotisme-et-les-infoux-avec-la-parodie-en-classe-medias-581313> (Lionel Vighier)

- <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/apprentissage-et-construction-des-savoirs/leducation-aux-medias-et-a-linformation/pour-une-education-aux-medias-et-a-linformation-de-la-6e-a-la-3e.html>

- [Philomedia](#)

Thématique « info/intox »

➤ Conseils du Monde (notamment à destination des enseignants) pour remonter à la source d'une info : [Voir le lien](#)

➤ Checknews, « moteur de recherche humain » de *Libération* où les internautes peuvent poser leur question (avec une base de données notamment sur les questions de *fact-checking*) : [Voir le lien](#)

➤ Le B-A-BA du *fact-checking* par l'AFP : [Voir le lien](#)

➤ Dossier pédagogique 2017 du Clemi : « D'où vient l'info ? » : [Voir le lien](#)

... RESSOURCES EN LIGNE

► **Images, nouveaux modes de croyance, dérive sectaire, violence, emprise mentale, radicalisation, théories du complot**

- BRONNER Gérard, *La démocratie des crédules*, 2012, PUF
- BRONNER Gérard, *La pensée extrême*, PUF
- HOUSIER Florian (direction), *La violence de l'image*, 2009, Edition In Press
- MIVILUDES, Rapport au Premier ministre, 2013-2014 « L'emprise mentale au cœur de la dérive sectaire » : [Lien de téléchargement pdf gratuit](#)
- On te manipule : Décrypter les théories du complot : [Site internet](#)
- CLEMI (Centre de liaison de l'enseignement et des médias de l'information) : [Ressources pédagogiques en ligne](#)
- Rapport annuel « Enfants et écrans : grandir dans le monde numérique » de 2012 publié par Le Défenseur des droits : [Voir](#)
- Éducation aux médias (regroupement de mouvements d'éducation populaire, dont la Ligue de l'enseignement) : [Site internet](#)
- Association e Enfance : [Site internet](#)
- Guide de la famille tout écran (PDF) : [Voir le pdf](#)

Vidéos sur le thème du conspirationnisme

- Vidéo réalisée par Conspi Hunter pour décrypter les théories du complot : « Conspi Hunter la méthode » : [Voir la vidéo](#)
- Vidéo « La cérémonie des césars - Le complot » le before du grand journal de Canal plus (il y en a plein d'autres à voir sur YouTube) : [Voir la vidéo](#)
- Envoyé Spécial du 7 janvier 2016 : enquête sur la complosphère et ses adeptes (à partir de 1h18 minutes) : [Voir la vidéo](#)
- Retour sur la journée d'étude organisée par le ministère de l'Éducation nationale : [Voir](#)

Propagande et images

- Stop jihadisme ; décrypter la propagande sectaire : [Site internet](#)
- Décryptage des documents de propagande : [Voir l'article](#)
- Organisation structurelle de la propagande de l'état islamique, volumes de productions... tout est dans le rapport annuel de Reporters sans frontières : [Voir le rapport annuel](#)
- Audition de Myriam Benraad à la commission de l'Assemblée nationale, mardi 16 janvier 2016 : [Voir la vidéo](#)
- Lien ThinkerView/Interview de Pierre Conesa sur la politique de lutte contre la radicalisation en France (janvier 2015) : [Voir la vidéo](#)
- Centre de prévention contre les dérives sectaires liées à l'islam (CPSI) : [Site internet](#) / [Téléchargement des publications](#)

LES VEILLEURS DE L'INFO

.....

La multiplication des écrans dans notre quotidien facilite l'accès à l'information, quelle que soit sa nature. L'information est accessible partout et tout le temps. Si le web constitue un formidable outil de connaissance, il génère aussi, paradoxalement, un renforcement des logiques de défiance (médias, institutions, savoirs enseignés), ainsi qu'une présence renforcée (voire dominante) de croyances irrationnelles et obscurantistes sur les réseaux.

Pour tenter de répondre utilement aux enjeux démocratiques soulevés par ce nouveau rapport à l'information, la Ligue de l'enseignement a conçu un parcours pédagogique « Les Veilleurs de l'info », à destination des acteurs éducatifs.

Ce parcours éducatif a été réalisé grâce à l'expertise des fédérations départementales de la Ligue de l'Enseignement.

Rejoignez-nous!

www.laligue.org

Retrouvez-nous sur les réseaux sociaux :

