

MISSION DÉSINFOX !

Un Serious Game de l'EMI

*Apprendre à fonder ses opinions sur des sources d'informations **fiables**, scientifiques et journalistiques*

GUIDE MÉTHODOLOGIQUE À L'ATTENTION DES PROFESSIONNELS DE L'ÉDUCATION

1 INTRODUCTION

2 FONCTIONNEMENT DU JEU « MISSION DÉSINFOX ! »

3 USAGE PÉDAGOGIQUE AU SERVICE DE L'ÉDUCATION AUX MEDIAS

4 GLOSSAIRE

5 RESSOURCES EN LIGNE

1 INTRODUCTION

Comment analyser l'information et déjouer les fake news dans un monde ultraconnecté ? Pour répondre à cette question, l'éducation aux médias s'est donnée pour mission d'accompagner les citoyens de demain à discerner le vrai du faux, l'opinion des faits, l'information scientifique de sa manipulation. C'est parce que nous sommes convaincus du bien-fondé de cette démarche d'éducation aux médias et de développement de l'esprit critique que l'association RESPECT propose un outil pédagogique innovant : le jeu en ligne « Mission Désinfox ! »

L'objectif de ce jeu à disposition de tous les professionnels de l'éducation est d'apprendre aux jeunes à déjouer la désinformation dans le domaine scientifique. Aujourd'hui, la science et sa méthode de démonstration logique sont remises en cause dans un contexte de propagation virale des fausses nouvelles sur internet. Ces fake news attaquent et créent la confusion autour des principaux consensus scientifiques, aussi bien dans les domaines de l'environnement que de la santé et de l'alimentation. Selon une étude Ifop réalisée en mars 2022, plus d'un Français sur trois (35%) admet aujourd'hui « croire aux théories du complot ». La pandémie mondiale de Covid-19 a fait atteindre à la désinformation scientifique son paroxysme.

L'internaute se retrouve noyé dans une masse d'informations erronées, ce qui met en péril notre démocratie et menace la cohésion sociale.

Avec « Mission Désinfox ! », les jeunes utilisateurs apprennent à fonder leurs jugements sur la raison. Par une pratique ludique, ils assimilent les notions fondamentales liées au décryptage des médias, à la recherche d'informations, à la lutte contre les fausses nouvelles et à l'usage des nouvelles technologies numériques. Cette aventure journalistique par l'expérimentation du jeu est aussi l'occasion pour les participants de développer leur esprit critique en mobilisant de nombreuses compétences : réflexion, argumentation, stratégie, collaboration, logique. Les apprenants testent, essaient différentes méthodes, se trompent. Ce droit à l'erreur favorise l'apprentissage et la mémorisation.

Chers membres de la communauté pédagogique (enseignants, éducateurs spécialisés, animateurs jeunesse, etc.), nous espérons que ce jeu vous sera utile pour animer vos séquences d'éducation aux médias et pour transmettre à vos élèves l'un des fondements de la citoyenneté : le décryptage éclairé de l'information !

respect

respect est un média citoyen et un acteur de référence de l'éducation critique aux médias et à l'information. Depuis 2015, nous mobilisons nos journalistes pour aller à la rencontre des jeunes et leur apprendre à exercer leur esprit critique face à l'information, en particulier sur les réseaux sociaux. respect a été désigné par le Ministère de la Culture en tant qu'opérateur du Plan national d'éducation aux médias.

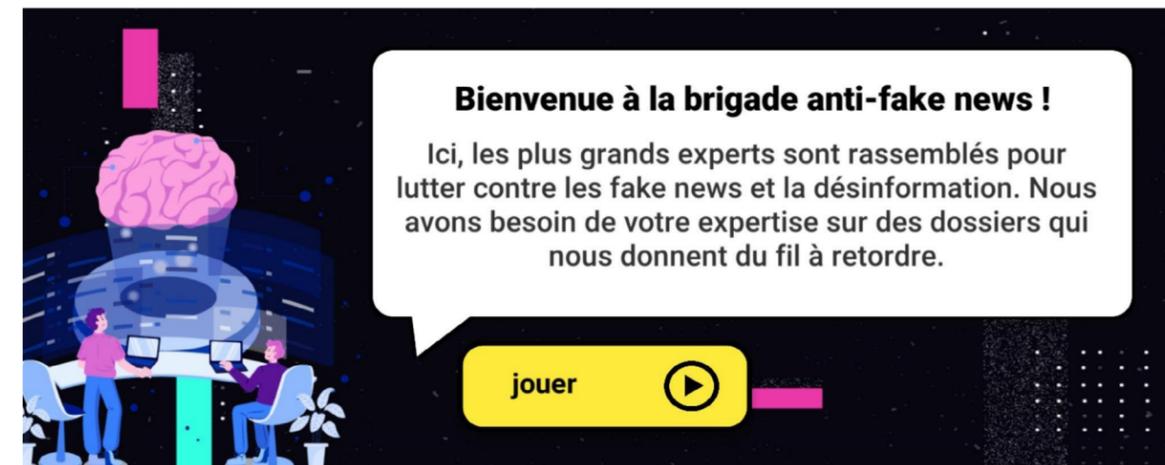
2 FONCTIONNEMENT DU JEU « MISSION DESINFOX »

« Mission Désinfox ! » est un jeu d'analyse des fake news disponible en ligne sur la plateforme pédagogique de respect, la plateforme e-learning EMI Mouvement up, et téléchargeable sur PC et sous android.

[POUR Y JOUER, CLIQUEZ-ICI](#)

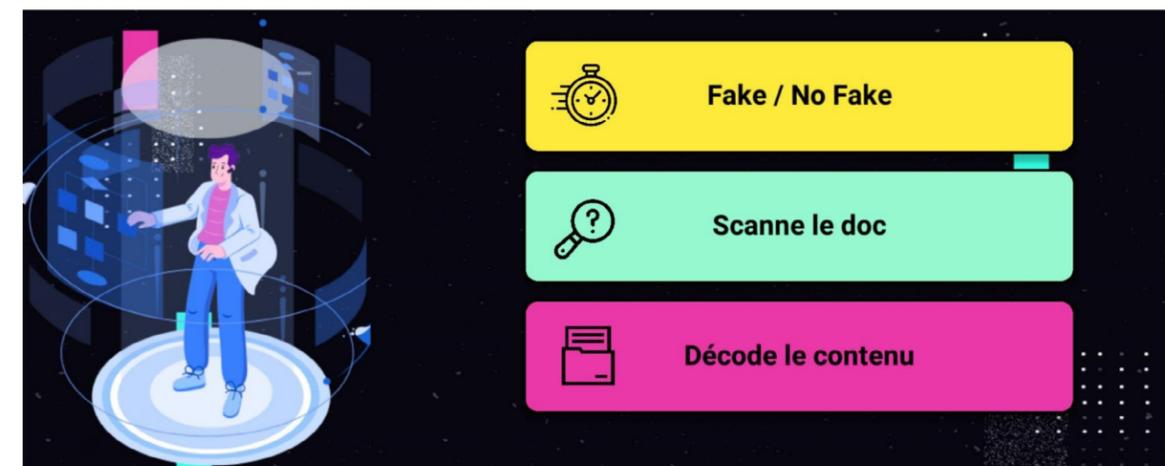
MISSION DESINFOX !

Mission Désinfox !



Il existe trois types d'exercices qui permettent de classer et de qualifier les contenus.

Mission Désinfox !



« Fake / no Fake »

Le joueur doit définir si le contenu est celui d'une fake news ou si le contenu est fiable (c'est-à-dire basé sur des éléments vérifiés et vérifiables). Pour cela, le joueur doit cliquer sur le bouton « Fake », s'il estime que le contenu est faux et sur le bouton « No Fake » s'il estime que le contenu est vrai ou fondé sur des preuves scientifiques.

Un timer limite la durée accordée pour répondre à chaque question. A la fin du temps imparti, le jeu passe à la question suivante. Le temps a un impact important sur le score car il détermine le nombre de points : plus vite le joueur clique, plus il gagne de points.

Les pastilles jaunes indiquent le nombre de questions, elles se colorent en vert quand le joueur a bien répondu, et en rouge quand il a mal répondu.

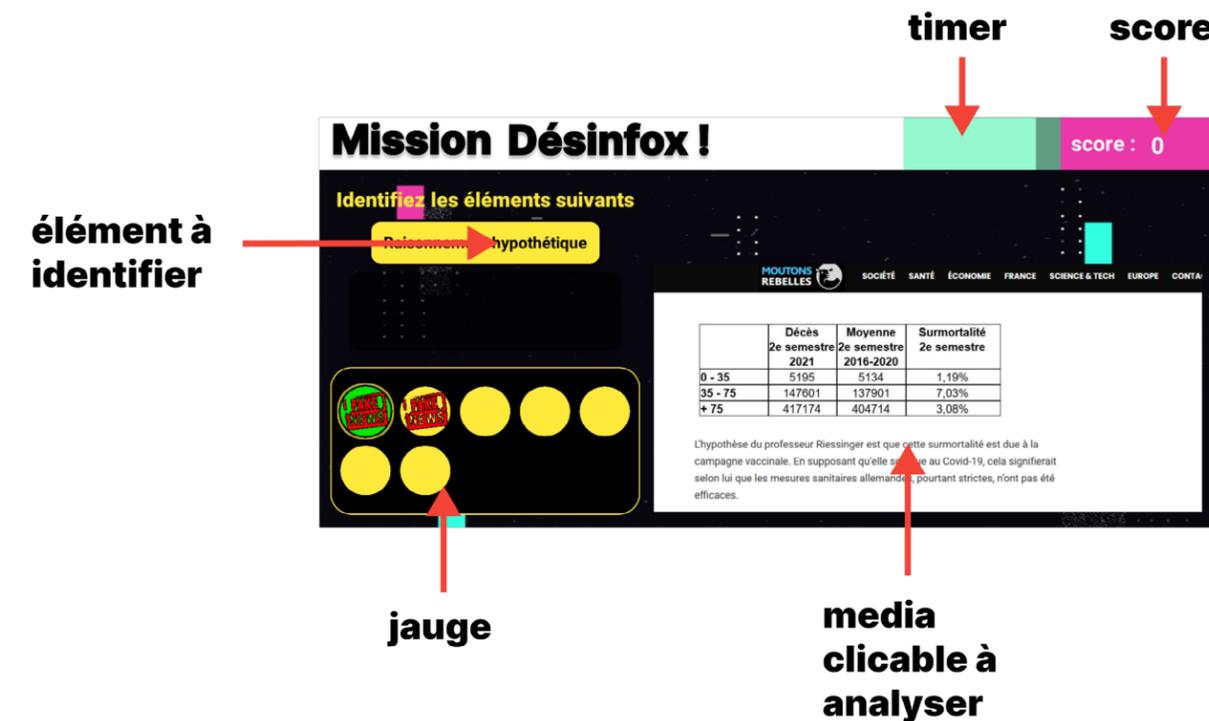


« Scanne le doc » et « décode le contenu »

Les deux autres exercices fonctionnent de la même manière mais permettent d'aller plus loin dans l'analyse. Les joueurs décrypteront la forme et le fond des documents.

Exercice d'analyse formelle des documents, « Scanne le doc » permet de passer en revue et de détecter les éléments qui sont autant d'indices révélateurs de la dimension fake ou véridique du contenu.

Exercice d'analyse de fond des documents, « Décode le contenu » permet de mettre à jour les stratégies rhétoriques, les expressions clés et autres éléments de langage caractéristiques d'une fake news ou à l'inverse de mettre en lumière des éléments de la démarche journalistique. Sur la gauche, un élément à détecter apparaît. Le joueur doit alors trouver sur le document l'élément correspondant et cliquer sur la zone : un logo, un texte, une image, etc.



Les pastilles jaunes indiquent le nombre de questions :



jaune vide : c'est un document no fake



jaune avec le tampon fake : c'est un document fake.

Elles se colorent en vert quand le joueur a bien répondu, et en rouge quand il a mal répondu.

À chaque réponse, plusieurs feedback apparaissent :

- la zone cliquable (forme entourée de rouge)
- pouce levé pour la bonne réponse
- pouce baissé pour une mauvaise réponse
- score chiffré positif ou négatif
- le joueur gagne du temps à chaque bonne réponse



3 USAGE PÉDAGOGIQUE AU SERVICE DE L'ÉDUCATION AUX MEDIAS

Le jeu dure en moyenne une heure et peut s'inclure dans une séquence d'éducation aux médias de deux heures autour de la thématique des fake news et du fact-checking, des théories du complot et de la méthode journalistique.

L'objectif de la séquence est d'apprendre aux participants à repérer les fake news qui circulent sur les réseaux et de manière générale, sur le net.

Objectifs pédagogiques du jeu :

- Distinguer un contenu fiable d'un contenu douteux
- Apprendre la démarche journalistique et identifier l'origine d'une information
- Apprendre à contextualiser une information
- Identifier les codes propres aux fake news
- Comprendre le phénomène de rumeur et sa propagation
- Identifier les procédés argumentatifs et rhétoriques des énoncés complotistes

Matériel nécessaire :

- Postes informatiques connectés à internet ou téléphones portables.
- Si vous ne disposez pas de connexion internet, le jeu sera téléchargeable en amont et jouable en local sans connexion spécifique pour éviter tout problème de limitation de connexion ou de pare-feu en milieu scolaire.

Déroulement de l'atelier :

Les apprenants sont répartis par groupes. Chaque groupe s'installe derrière un PC et lance le jeu.

EXEMPLE DÉROULÉ TYPE

5 min : Début de la séance

10 min : Présentation générale des objectifs

5 min : Accès au site et connexion au Serious Game, sélection du chapitre à traiter.

20 min : Par groupe de 4 ou 5 autour d'un portable ou 4 sur une tablette ou PC : les joueurs répondent aux questions de la « Mission Désinfox ».

5 min : Analyse par le médiateur et discussion document par document - Débat sur les fondements de la preuve pour chaque document.

10 min : Présentation d'une ressource pédagogique en appui de l'analyse, soit entre chaque document, soit à la fin du jeu.

10 min : Score et debrief collectif

Le Serious Game pourra alterner les phases de jeux avec des phases d'apprentissages.

A la fin de chaque document analysé, un temps d'arrêt est marqué grâce à la mention « Document suivant ». Cette pause permet au médiateur de prendre tout le temps qu'il juge nécessaire pour expliquer de manière plus approfondie chaque élément de réponses et pour compléter à l'oral l'analyse du document. Pour cela, il sera aidé d'un document annexe que l'équipe pédagogique de Respect enverra sur demande. Ce document reprend et définit de façon détaillée chaque document constituant les dossiers des trois thématiques traitées.

Ces phases d'apprentissages se concrétisent par la consultation de supports pédagogiques, qui permettent d'acquérir des méthodes et des connaissances indispensables pour continuer à progresser dans le jeu. Une bibliographie est proposée à la fin de ce manuel afin d'aider les médiateurs dans le choix de leurs ressources pédagogiques.

Méthodologie :

Un glossaire est proposé à la fin de ce manuel pour accompagner le médiateur.

Le médiateur pourra reprendre des éléments importants de la neutralité et de l'objectivité d'une information (vérifiées par des preuves), de la nécessité de sourcer des affirmations. Le médiateur distinguera l'opinion de

l'information. Il décortiquera ensuite les mécanismes de la fake news et les procédés argumentatifs utilisés dans les théories complotistes.

Pour analyser les documents, les apprenants se mettent dans la peau de journalistes et utilisent la méthode journalistique en répondant aux questions suivantes :

Qui est l'auteur du texte ?

Quelle est l'intention de l'auteur du texte/ post ?

Quelle est la source du document : d'où vient ce document ?

De quoi parle ce document ?

Quel effet produit-il ?

L'objectif est d'identifier l'information, ainsi que les sources de diffusion et leur fiabilité, d'analyser le contexte afin de déjouer les fake news cachées dans les documents. Tout document n'ayant ni une source sûre et fiable, ni des éléments de preuves sera considéré comme présentant un contenu FAKE.

4 GLOSSAIRE

APPEL À LA POPULARITÉ :

Cela consiste à mettre en avant le grand nombre de personnes qui adhèrent à une opinion pour insinuer que celle-ci doit donc être vraie. Un exemple est celui de l'homéopathie : on entend souvent dire que puisque des milliers de personnes y ont recours, cela prouve bien que cela marche ! Des associations pro-homéopathie utilisent ainsi les témoignages de patients pour appuyer l'utilisation de ces traitements, alors même que leur efficacité n'a jamais été démontrée scientifiquement. De manière plus générale, il faut se méfier d'informations commençant par des phrases telles que « tout le monde sait bien que... », « on sait tous ici que... »

ARGUMENT D'AUTORITÉ :

L'argument d'autorité consiste à mettre en avant le discours d'une autorité faisant ou semblant faire autorité dans un domaine. Cet argument peut être recevable si la personne fait effectivement autorité. Mais dans le cas contraire, l'argument constitue un sophisme. Ainsi, une tribune publiée en septembre 2019, par la Climate Intelligence Foundation (Clintel) et signée par 500 « scientifiques » affirmait qu'il n'y avait pas d'urgence climatique. Or la liste des signataires ne comportait que 10 climatologues, et un certain nombre des scientifiques sont connus pour avoir des liens avec des lobbies climatosceptiques.

ARGUMENTS FALLACIEUX :

Aussi appelés sophismes, ce sont des raisonnements qui semblent valides, mais qui sont en réalité volontairement truqués pour induire le lecteur en erreur.

ARGUMENT RHÉTORIQUE :

Moyen auquel on recourt pour convaincre quelqu'un, pour l'amener à modifier sa conduite.

Biais cognitif : Réflexe de pensée faussement logique, systématique et inconscient caractérisé par une distorsion dans le traitement de l'information.

BIAIS DE CONFIRMATION :

C'est la tendance à préférer les informations qui confortent nos croyances à celles qui viennent les remettre en cause. En d'autres termes, nous aimons être d'accord avec des personnes qui sont elles aussi d'accord avec nous... C'est un des biais fréquemment associé avec les réseaux sociaux, qui, bien que proposant une multitude de points de vue, alimentent plutôt l'entre-soi. À l'opposé, le questionnement est à la base de notre esprit critique.

BIAIS D'INTENTIONNALITÉ :

C'est la tendance très répandue qui consiste à percevoir une volonté ou une décision derrière ce qui est en réalité fortuit ou accidentel. Cette tendance est d'autant plus fréquente que l'événement ou le comportement a des conséquences négatives. Par exemple, lors de la survenue d'épidémies graves - comme la COVID, ou Ebola - nombreux sont ceux qui croient que l'apparition du virus n'est pas accidentelle, mais bien plutôt l'œuvre d'individus puissants, ou bien qu'elle relève d'une punition divine, ou d'une vengeance de la nature.

CONSPIRATIONNISTE :

Se dit de quelqu'un qui refuse la version communément admise d'un événement et cherche à démontrer que celui-ci résulte d'un complot fomenté par une minorité active.

CROYANCE :

C'est le fait de croire à l'existence de quelqu'un ou de quelque chose, à la vérité d'une doctrine ou d'une thèse. Ce qu'une personne croit peut être vrai, vraisemblable ou possible.

DÉSINFORMATION :

Information délibérément déformée, incomplète, ou fautive diffusée dans l'intention de manipuler l'opinion publique. La désinformation utilise les techniques de l'information pour induire volontairement le public en erreur.

DISCOURS DE HAINE :

Toutes formes d'expression qui propagent, incitent à, promeuvent ou justifient la haine raciale, la xénophobie, l'antisémitisme ou d'autres formes de haine fondées sur l'intolérance, y compris l'intolérance qui s'exprime sous forme de nationalisme agressif et d'ethnocentrisme, de discrimination et d'hostilité à l'encontre des minorités, des immigrés et des personnes issues de l'immigration.

FACT-CHECKING :

En français, le fact-checking est plus connu sous l'appellation « vérification par les faits » ou « vérification des faits ». Le terme fact-checking désigne donc la vérification de l'exactitude des faits et chiffres avancés dans les médias par les politiciens, et par extension, des experts. Le fact-checking « vise aussi à questionner le niveau d'objectivité des médias eux-mêmes dans leur traitement de l'information ».

FAIT ALTERNATIF / ALTERNATIVE FACTS :

Ce terme désigne une contre-vérité grossière, un mensonge manifeste. Il a été utilisé pour la première fois en janvier 2017 par Kellyanne Conway, conseillère du président Donald Trump, pour justifier les propos du porte-parole de la Maison Blanche lorsqu'il a comparé l'importance de la foule présente à l'investiture de Trump à celle d'Obama.

FAKE NEWS :

Informations truquées ou fabriquées de toutes pièces et diffusées sur internet afin de manipuler l'opinion publique.

INFLUENCEUR :

Dans la sphère numérique, personne qui par son statut, son exposition ou son audience sur les réseaux sociaux, influence l'opinion, les habitudes de consommation.

INFOBÉSITÉ :

Désigne le préjudice porté à une personne lorsque la surabondance d'informations générée par la multitude de messages qui lui parviennent en permanence au travers des médias ou des plateformes connectées dépasse sa capacité de traitement (ou ce qu'elle peut supporter) et nuit, par conséquent, à son activité.

INFORMATION :

Une information, dans le contexte de l'éducation critique aux médias, est un fait relaté, provenant de sources identifiées, vérifiées et recoupées. Informer constitue une mission d'intérêt général en offrant des clefs de compréhension et de lecture du monde qui nous entoure. Le journalisme constitue une forme de « devoir civique » et le cadre législatif concourt à la préservation de la liberté d'informer. Ce devoir s'accompagne d'une responsabilité dans le fait de présenter le réel par des choix opérés pour lui donner une forme. Ces choix ne sont pas sans conséquences sur les représentations du monde véhiculées.

INFORMATION SATIRIQUE :

Une information fausse, volontairement déformée à des fins humoristiques

JOURNALISTE :

Un journaliste est une personne dont la profession est de rassembler des informations, de les vérifier et de les rendre accessibles au public. Le métier recouvre des réalités et des façons d'exercer différentes selon le support (papier, radio, TV, web, podcast) et la spécialité (politique, culture, sport, etc.)

MÉDIA :

Du latin medium qui signifie moyen, milieu, lien. Un média est un moyen ou support technique utilisé pour diffuser de l'information (presse, radio, télévision, cinéma, réseaux sociaux)

MÉDIA SOCIAUX :

Vecteurs d'informations, ils désignent un ensemble de services qui permet de développer des conversations et des interactions sociales en ligne.

MÉSINFORMATION :

Information fautive diffusée par erreur ou négligence, sans intention de tromper.

OPINION :

Jugement, avis, sentiment qu'un individu ou un groupe émet sur un sujet et ce qu'il en pense

PARODIE :

Forme d'humour qui se fonde entre autres sur l'inversion et l'exagération des caractéristiques appartenant au sujet parodié pour s'en moquer.

PROPAGANDE :

Action systématique exercée sur l'opinion pour lui faire accepter certaines idées ou doctrines, notamment dans le domaine politique ou social.

RUMEUR :

Nouvelle, bruit qui se répand dans la population, dont l'origine est inconnue ou incertaine et la véracité douteuse. La rumeur est une histoire souvent surprenante, voire inquiétante, qui circule rapidement par le bouche-à-oreille ou sur les réseaux sociaux.

SOURCE :

En journalisme, une « source » désigne l'origine de l'information. C'est une notion importante puisqu'elle apporte de précieux éléments de réponse sur la fiabilité d'un article ou d'un reportage.

STÉRÉOTYPE :

En sociologie, c'est une idée, opinion toute faite, acceptée sans réflexion et répétée sans avoir été soumise à un examen critique, par une personne ou un groupe, et qui détermine, à un degré plus ou moins élevé, ses manières de penser, de sentir et d'agir. On parle aussi de clichés ou de préjugés.

THÉORIE DU COMLOT :

Vision altérée de la réalité et des faits. Il s'agit d'une vision paranoïaque du monde qui veut qu'il y ait un responsable caché à tout événement. C'est une théorie qui ne peut pas être prouvée.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES EN LIGNE

1. Les livrets pédagogiques de Mouvement UP

Les différents modules de la formation répondent aux questions que se posent tout encadrant pédagogique souhaitant enrichir sa pratique de l'éducation aux médias :

- [Les fondamentaux de l'EMI](#)
- [Médias et citoyenneté](#)
- [Déjouer les fausses informations](#)
- [Lutter contre la haine en ligne anti-LGBT+](#)

2. Les Plateformes de Fact-checking en ligne

S'appuyer sur les sites dédiés pour comprendre comment vérifier une information :

- [La plateforme collaborative Hoaxbuster](#)
- [Les Décodeurs du Monde](#)
- [Checknews de Libération](#)

3. Fiches pédagogiques sur la rhétorique complotiste

Comprendre le mille-feuille argumentatif propre aux discours complotistes

- [Clemi, décrypter la rhétorique complotiste](#)
- [Clemi, déconstruire les théories conspirationnistes](#)

4. Vidéos pédagogiques

Le jeu pourra intégrer entre les séquences des vidéos pédagogiques en EMI, déjà existantes et libres de droit, représentant des ancrages pour avancer dans le cheminement proposé :

- [Data Science VS Fake](#)
- [Les collab de l'info](#)
- [Les clés des médias](#)
- [Série Dopamine d'Arte](#)

NOS PARTENAIRES & CONTACT



MARTIN LIPPMANN

Responsable développement et opérations

07 85 68 85 11

martin.lippmann@mouvement-up.fr