

Dossier Pédagogique



V. RITVS

Discerner le vrai du faux

RESEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ

LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

Introduction : Réseau Canopé accompagne le développement des nouvelles formes scolaires qui favorisent la collaboration entre pairs.

L'escape game V.ritas a été créé pour offrir aux enseignants une modalité active, ludique et collaborative afin de sensibiliser à la vérification des informations.

Pensé en amont d'une séance d'éducation aux médias et à l'information (EMI), *l'escape game V.ritas* permet aux élèves, par un travail d'enquête, d'acquiescer et identifier les critères de vérification d'une l'information qui doit être :

- contextualisée ;
- datée ;
- signée ;
- recoupée ;
- sourcée.

Ce dossier propose de prolonger dans vos classes le travail initié avec *V.ritas*. Nous vous suggérons différentes pistes pour réinvestir les notions abordées dans le jeu.

Le thème de V.ritas : la désinformation

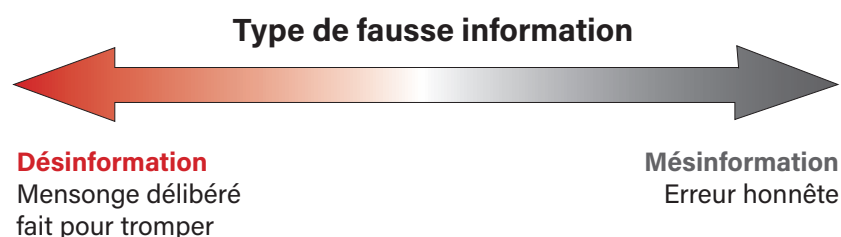
Avec l'essor des réseaux sociaux numériques et des différents médias sur la Toile, l'expression anglo-saxonne *fake news* a émergé pour désigner un ensemble de procédés contribuant à la désinformation du public.

Au départ, il s'agit d'une information fautive, à caractère sensationnel, jouant sur le registre de l'émotion et diffusée sur le couvert de reportage. Ainsi, le terme *fake news* désigne une information mensongère ou délibérément biaisée. On peut traduire ce terme par "information fallacieuse" ou infox⁽¹⁾.

Plus généralement, la désinformation est l'action de désinformer ; c'est un processus de communication qui consiste à utiliser les médias pour transmettre des informations partiellement erronées dans le but de tromper ou d'influencer l'opinion publique et de l'amener à agir dans une certaine direction.

Une définition claire pourrait être la suivante « *La désinformation est une manipulation de l'opinion publique, à des fins politiques, avec une information traitée par des moyens détournés* » (Volkoff, 1997).

La désinformation est à distinguer de la mésinformation qui désigne une information erronée, incomplète, obsolète mais sans qu'il y ait intention de tromper volontairement.



(1) Source : <http://www.culture.fr/Ressources/FranceTerme/Recommandations-d-usage/FAKE-NEWS>

Source : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Disinformation_vs_Misinformation_fr.jpg

V.ritas et le socle commun

a. Compétences du socle le socle commun⁽²⁾ et EMI

EMI	
Exploiter l'information de manière raisonnée	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information, son degré de pertinence. • S'entraîner à distinguer une information scientifique vulgarisée d'une information pseudo-scientifique grâce à des indices textuels ou paratextuels et à la validation de la source. • Apprendre à distinguer subjectivité et objectivité dans l'étude d'un objet médiatique. • Découvrir des représentations du monde véhiculées par les médias. • S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation et la vie démocratique. <p>↳ Domaines du socle : 1, 3, 5</p>
Utiliser les médias de manière responsable	<ul style="list-style-type: none"> • Se questionner sur les enjeux démocratiques liés à la production participative d'informations et à l'information journalistique. • S'initier à la déontologie des journalistes. <p>↳ Domaine du socle : 3</p>
Produire, communiquer, partager des informations	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à une production coopérative multimédia en prenant en compte les destinataires. • S'engager dans un projet de création et publication sur papier ou en ligne utile à une communauté d'utilisateurs dans ou hors de l'établissement qui respecte droit et éthique de l'information. • Développer des pratiques culturelles à partir d'outils de production numérique. • Distinguer la simple collecte d'informations de la structuration des connaissances. <p>↳ Domaine du socle : 1</p>
Français	
Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> • Participer de façon constructive à des échanges oraux <p>↳ Domaines du socle : 1, 3</p>
Lecture et compréhension de l'écrit et de l'image	<ul style="list-style-type: none"> • Lire des textes non littéraires, des images et des documents composites <p>↳ Domaines du socle : 1, 5</p>
Culture littéraire et artistique	<p>Quatrième : Agir sur le monde</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informer, s'informer, déformer ? <p>↳ Domaines du socle : 1, 5</p>
EMC	
Culture du jugement	<ul style="list-style-type: none"> • Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique • Confronter ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté et réglé • S'informer de manière rigoureuse <p>↳ Domaines du socle : 1, 3, 5</p>

(2) Source : Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture - <https://www.education.gouv.fr/le-socle-commun-de-connaissances-de-competences-et-de-culture-12512>

Référence V.ritas :

Retrouvez les compétences par parcours :

<https://www.mindmeister.com/fr/>

1333493746/v-ritas

Histoire et géographie

Raisonnement, justification d'une démarche et des choix effectués

- Vérifier des données et des sources.
- Justifier une démarche, une interprétation.
↳ Domaines du socle : 1, 2

S'informer dans le monde du numérique

- Vérifier l'origine/la source des informations et leur pertinence.
- Exercer son esprit critique sur les données numériques, en apprenant à les comparer à celles qu'on peut tirer de documents de divers types.
↳ Domaines du socle : 1, 2, 3

Analyser et comprendre un document

- Comprendre le sens général d'un document.
- Identifier le document et son point de vue particulier.
- Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser.
- Confronter un document à ce qu'on peut connaître par ailleurs du sujet étudié.
- Utiliser ses connaissances pour expliciter, expliquer le document et exercer son esprit critique
↳ Domaines du socle : 1, 2

Coopérer et mutualiser

- Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.
- Adapter son rythme de travail à celui du groupe.
- Discuter, expliquer, confronter ses représentations, argumenter pour défendre ses choix.
- Négocier une solution commune si une production collective est demandée.
- Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives
↳ Domaines du socle : 1, 2

SVT

Adopter un comportement éthique et responsable

- Distinguer ce qui relève d'une croyance ou d'une idée et ce qui constitue un savoir scientifique
↳ Domaines du socle : 3, 4, 5

Articulation avec la certification de compétences numériques PIX

Information et données

- Mener une recherche et une veille d'information dont : Evaluation de l'information ; Source et citation

Environnement numérique

- Construire un environnement numérique

En savoir plus :

- *L'EMI et les programmes (cycle 4)*
Eduscol, février 2018
- *Projet de programmes pour les cycles 2, 3 et 4*
- *Éléments explicatifs au projet de programme du cycle 4* (5 mai 2015 - Mis à jour le 19 juin 2015) (voir «Education aux médias et à l'information. Mise en œuvre et propositions d'activités ou de situations pédagogiques», p.91-97)
- *PIX, le service public en ligne pour évaluer, développer et certifier ses compétences numériques.*

b. Les notions abordées dans V.ritas et les objectifs pédagogiques associés

> L'ensemble des notions présentées ici sont extraites de la proposition de *Matrice Education aux Médias et à l'Information (cycle 3, 4 et lycée)* publiée en 2016 et disponible en ligne par le TrAam de l'académie de Toulouse. A titre indicatif, nous avons sélectionné les notions explicitées ci-dessous.

Autorité :

"L'élève apprend à évaluer l'autorité d'un document en fonction de critères liés à la connaissance et à la prise en compte :

- *des différents types d'auteurs (personne morale, personne physique) ;*
- *de l'autorité de l'auteur ;*
- *de l'autorité de l'organisation éditoriale : éditeur, ministère, site de presse... de critères de forme :*
 - *du type de document : diaporama, exposé oral, clip vidéo, infographie, article de presse... et notamment du support utilisé pour la publication : site, blog, forum, wiki...)* date de publication ;
 - *de l'autorité de l'interface de publication, interface ouverte (blog, article), interface fixe (site Web), interface contributive (forum, wiki).*

Pertinence :

- *Pour évaluer la pertinence d'une information, l'élève tient compte des éléments d'autorité (de l'auteur, de l'organisation éditoriale, de forme).*
- *L'élève est capable de faire évoluer la pertinence d'une information en fonction du contexte de sa recherche : production visée, public et place de cette information dans son argumentation (illustration, argument nouveau, type de source...).*

Expérimenter la structuration du web :

- *En fin de cycle, l'élève est capable de distinguer un site web d'un site du web 2.0, il connaît la différence entre le web visible et le web invisible.*
- *Il connaît les différentes régions constituant la page d'accueil (texte, paratexte), les zones (auteur, navigation, texte, recommandation, publicité, logo, en-tête, pied de page) et comprend de quelle façon se constitue l'architecture de l'information dans un site.*
- *Il sait rester critique devant le design du site web ainsi que devant les valeurs véhiculées par les sites et les réseaux sociaux. Lors d'une démarche d'investigation, l'élève sait distinguer un site qui présente une information scientifique vulgarisée d'un site qui publie une information pseudo-scientifique grâce au repérage d'indices pertinents.*

Recommandation :

- *En fin de cycle, l'élève est capable de faire preuve d'esprit critique sur l'outil de recommandation qu'il utilise. Il sait adapter son point de vue en fonction du public avec lequel il veut partager ses informations ou ses ressources.*
- *L'élève comprend les phénomènes de diffusion des informations et il peut reconnaître un phénomène de buzz médiatique.*
- *L'élève apprend à distinguer et maîtriser les logiques de rediffusion de l'information en fonction de l'autorité de celui qui la diffuse.*

c. Le vocabulaire utile dans les 5 parcours de jeu V.ritas

Biais de confirmation :

Biais cognitif qui consiste à privilégier les informations confirmant nos idées préconçues ou nos hypothèses et/ou à accorder moins de poids aux hypothèses et informations jouant en défaveur de nos conceptions.

En savoir plus :

- *Matrice pour une éducation aux médias et à l'information. Cycle 3, cycle 4, lycée.*
- Réalisée dans le cadre des Traam documentation de septembre 2014 à juin 2016.
- Disponible sur :
<https://disciplines.ac-toulouse.fr/documentation/sites/documentation/files/fichiers/matrice-emi-book.pdf>

Référence V.ritas :

parcours gris - Information contextualisée, vidéo Donald Trump.

Référence V.ritas :

parcours vert - Information recoupée

Bulle de filtre (ou de filtrage) :

C'est l'idée selon laquelle chaque internaute naviguerait à l'intérieur d'une vue filtrée, optimisée pour sa personnalité par les algorithmes utilisés et par ses choix personnels. Cette bulle, en particulier sur les réseaux sociaux, aurait tendance à renforcer les opinions et croyances des utilisateurs en leur recommandant des contenus en adéquation avec leurs préférences.

Référence V.ritas :

parcours violet - Information datée

Fait alternatif :

Expression utilisée en janvier 2017 par Kellyanne Conway, conseillère du président Donald Trump lors d'une conférence de presse (en anglais : *alternative facts*) pour définir les affirmations de Sean Spicer, alors porte-parole de la Maison-Blanche, sur l'importance de la foule lors de l'investiture du président. Aujourd'hui le terme de « fait alternatif » est utilisé en langage courant pour caractériser un mensonge grossier.

Référence V.ritas :

parcours commun

Fake news – Infox :

«*Information fabriquée et publiée sciemment dans le but de tromper et d'inciter un tiers à croire à des mensonges ou à mettre en doute des faits vérifiables*» - Définition du Réseau du journalisme éthique (EJN) publiée sur le site de l'Unesco.

Référence V.ritas :

Parcours rouge - Information Sourced

Hoax :

Un hoax est une information fausse, périmée ou invérifiable propagée spontanément par les internautes. Il peut concerner tout sujet susceptible de déclencher une émotion positive ou négative chez l'utilisateur : alerte virus, disparition d'enfant, promesse de bonheur, pétition, etc. Leur principal danger est la perte de temps et de productivité, des risques de sécurité, encombrement des réseaux, perte de crédibilité.

En savoir plus/source :

<http://www.hoaxkiller.fr/questce/>

Référence V.ritas :

parcours vert - Information recoupée /
parcours gris - Information contextualisée

L'image preuve :

Attribuer à une image une dimension de preuve sans chercher à différencier faits et interprétation. Liée à la notion d'avarice cognitive, tendance de notre esprit à choisir le raisonnement le moins coûteux en énergie.

Référence V.ritas :

parcours violet - Information datée /
Parcours bleu - Information signée

Piège à clic :

Contenu web, page ou site entier, destiné à attirer le maximum d'internautes pour générer des revenus publicitaires au détriment de toute autre considération. Chaque clic rapportant de l'argent au créateur de l'article, celui-ci n'hésite pas à utiliser des titres racleurs, mensongers, faisant appel à nos émotions.

Référence V.ritas :

parcours rouge - Information sourcée)

Source :

<https://hoax-net.be/>.

Exemples : le Gorafi / The Onion / Nordpresse/

Football France

Site satirique :

Site proposant des articles faux dans l'objectif de divertissement. Les propos humoristiques de ces sites parodiques ne sont donc pas des *fake news* à proprement parler. Mais ils peuvent être interprétés comme crédibles par des internautes qui les partagent alors comme de réelles informations.

Référence V.ritas :

parcours violet - Information datée

Site de propagande :

Un site de propagande se définit comme site utilisant toutes les techniques de persuasion pour diffuser une idée, une doctrine, une idéologie et ce, pour la faire accepter par l'opinion publique. Certains sites sont ainsi vecteurs de fausses informations pour servir une opinion politique ou sociale. Leurs contenus sont souvent repris sur les réseaux sociaux.

Référence V.ritas :

parcours commun

Pour aller plus loin :

utilisation du Décodex :

<https://www.lemonde.fr/verification/>

Pour aller plus loin :

Enquête sur le complotisme, vague 2,

Sondage Ifop, Institut Jean Jaurès, Janvier 2019 :

[https://jean-jaures.org/sites/default/files/redac/commun/productions/2019/0206/](https://jean-jaures.org/sites/default/files/redac/commun/productions/2019/0206/presentation_complot.pdf)

[presentation_complot.pdf](https://jean-jaures.org/sites/default/files/redac/commun/productions/2019/0206/presentation_complot.pdf)

Théorie du complot :

«L'opinion selon laquelle l'explication d'un phénomène social consiste en la découverte des hommes ou des groupes qui ont intérêt à ce que ce phénomène se produise et qui ont planifié et conspiré pour qu'il se produise» (Popper, 1977).

La théorie du complot relie souvent des faits réels à des intérêts personnels supposés (politiques, économiques) d'un groupe d'individus. Elle crée un sentiment d'appartenance et d'initiation entre ceux qui y adhèrent.

Exemples de théories du complot : les vaccins, l'apparition du sida, les origines de l'État islamique, le rôle des sociétés secrètes dans l'histoire, le nouvel ordre mondial, les chemtrails, l'utilisation d'armes climatiques secrètes, l'assassinat du président John F. Kennedy, la Terre plate...

L'échappée game a été conçu pour être joué par les élèves au début d'une séquence sur le thème de la vérification des informations. Les participants étant répartis en 5 équipes et ayant des parcours différenciés, leur vision sur le sujet, ne sera que partielle à la fin du jeu. Il est donc nécessaire de mutualiser et de structurer leurs découvertes afin de construire de réels savoirs.

Nous vous proposons dans ce chapitre, des outils de mise en commun classe entière puis dans la partie suivante, différents scénarios pédagogiques qui demanderont un travail sur plusieurs séances et vous permettront de revenir sur les différentes notions abordées dans V.ritas. C'est en pensant, structurant et transmettant ce qu'ils ont découvert dans le jeu que les élèves pourront apprendre.

a. Éléments d'analyse par équipe

Les fiches de synthèse attendues par parcours :

Parcours gris

> Ce qui crée la fausse information

Ce qui est vrai :	Ce qui la transforme :	Pourquoi cette transformation ?
La photo de Libération est vraie	Le recadrage	Pour lui faire dire autre chose
La vidéo de Donald Trump est vraie	La légende la sort de son contexte (catch), la date (Donald Trump n'est pas encore président)	Humour ? Nuisance ? Buzz sur les réseaux sociaux ?
Outil(s) d'analyse utilisé(s) :	Google Image Inversée Hoaxbuster	
Thème du parcours :	Information contextualisée	

Analyse et mutualisation des apprentissages

Parcours bleu

Ce qui crée la fausse information

Ce qui est vrai :	Ce qui la transforme :	Pourquoi cette transformation ?
A. Benezet a un diplôme de professeur des écoles.	On fait croire que le "professeur" est un scientifique .	Justifier scientifiquement une thèse conspirationniste.
Il existe des <i>crops circle</i> .	l'interprétation qui en faite (les extraterrestres).	Pour justifier qu'"ON" nous cache des choses !

Outil(s) d'analyse utilisé(s) :

Thème du parcours : Information signée

Parcours violet

Ce qui crée la fausse information

Ce qui est vrai :	Ce qui la transforme :	Pourquoi cette transformation ?
C'est une photo de groupe datant de 2015.	Les différents titres, articles, légendes, à des dates de publication différentes.	Pratique journalistique peu rigoureuse + raconte une autre histoire (faire dire autre chose à l'image).
Le voyage entrepris par les 2 aviateurs.	Annonce prématurée de l'arrivée (n'a pas eu lieu)	Faire le buzz, primeur de l'information.

Outil(s) d'analyse utilisé(s) : Google Image Inversée

Thème du parcours : Information datée

Parcours vert

Ce qui crée la fausse information

Ce qui est vrai :	Ce qui la transforme :	Pourquoi cette transformation ?
La foule est en jaune.	la légende.	Pour donner une preuve par l'image à une affirmation.
Le monde des ados a réellement écrit un article sur l'incendie de Notre Dame.	L'utilisation de <i>Clone zone</i> qui copie la mise en page et permet de modifier le contenu de l'article.	Pour montrer qu'il faut se méfier du visuel (mise en page, graphisme de sites célèbres qui diffusent des infos réelles).

Outil(s) d'analyse utilisé(s) : Google image

Thème du parcours : Information recoupée

Parcours rouge

Ce qui crée la fausse information

Ce qui est vrai :	Ce qui la transforme :	Pourquoi cette transformation ?
La satire : partir d'un élément réel qui est ensuite exagéré ou modifié, altéré, détourné.	un auteur satirique...	pour faire rire, faire le buzz, gagner de l'argent.
Outil(s) d'analyse utilisé(s) :	TinEye	
Thème du parcours :	Information sourcée	

Synthèse générale :

Ce tableau vous permettra de caractériser pour chaque groupe les différents types de fausses informations que les élèves pourront aborder selon les parcours.

	Violet	Vert	Bleu	Gris	Rouge
La satire	-	-	-	-	X
Une fausse légende d'une image ou vidéo	X	X	X	X	X
Le complot*	-	-	X	-	-
le recadrage d'une image	-	-	-	X	-
un faux document	(X)	X	X	-	-

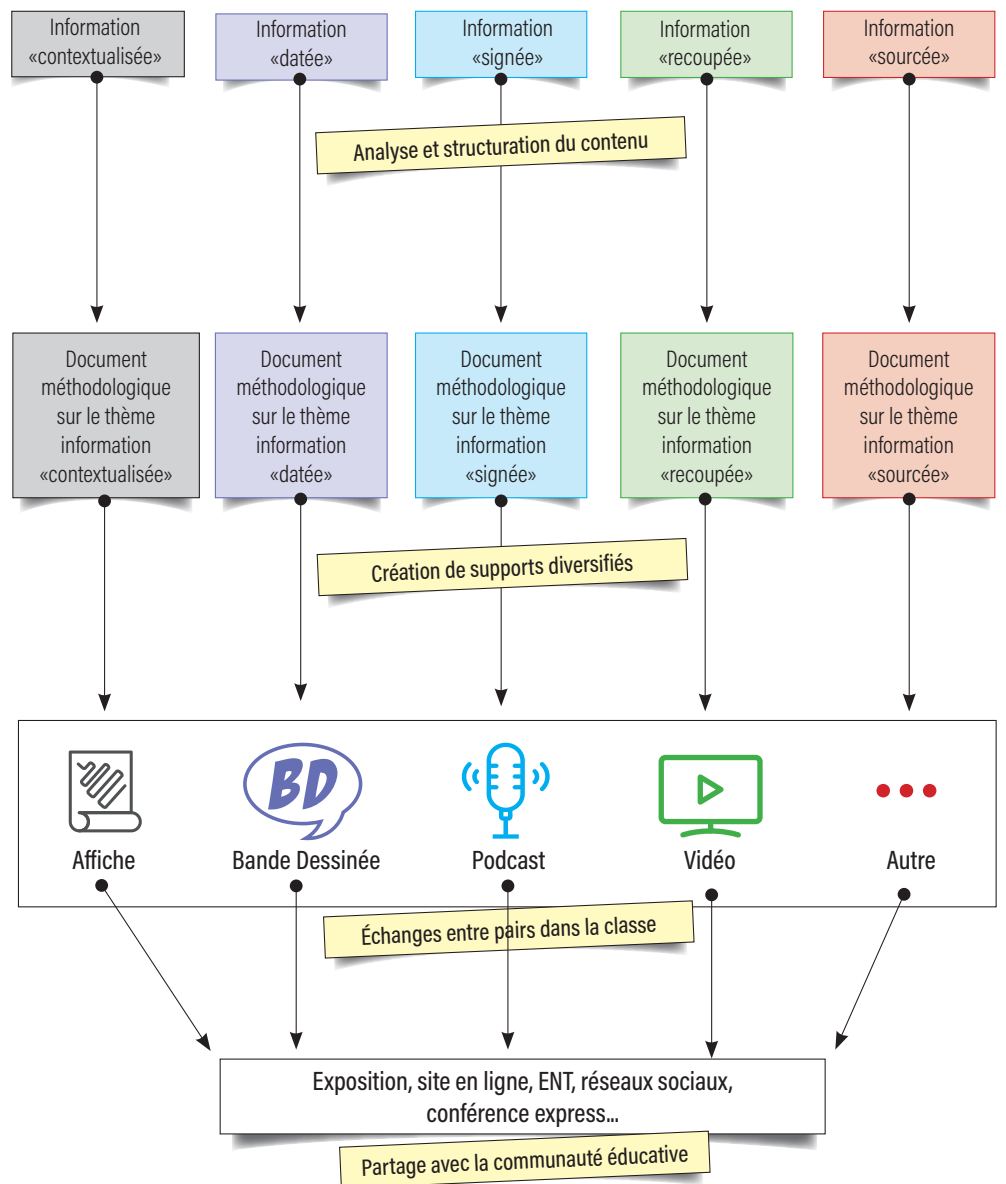
X : 1 élément de ce type
(X) : un élément optionnel

b. Mutualisation des savoirs

Une fois la phase de jeu finalisé et les fiches de synthèse remplies par les équipes, il est nécessaire d'organiser la mise en commun et la transmission des apprentissages en classe entière. Plusieurs scénarios sont envisageables :

- La création d'une trace commune. La classe s'approprie l'ensemble des fiches de synthèse des autres groupes et produit un ou plusieurs documents (affiche, BD, vidéo, podcast...)
- Un marché des savoirs :
 - en classe entière, mixer les équipes avec un membre de chaque parcours qui explique celui-ci (3 minutes/ambassadeur). Phase de 15 minutes sans déplacement en classe.
 - ou
 - les élèves d'une même équipe deviennent des ambassadeurs et expliquent aux autres équipes leur parcours (phase de 15 minutes/déplacements dans la classe).

À la suite du jeu, l'enseignant propose aux élèves de trouver un moyen de partager leurs découvertes avec les autres acteurs de la communauté éducative.

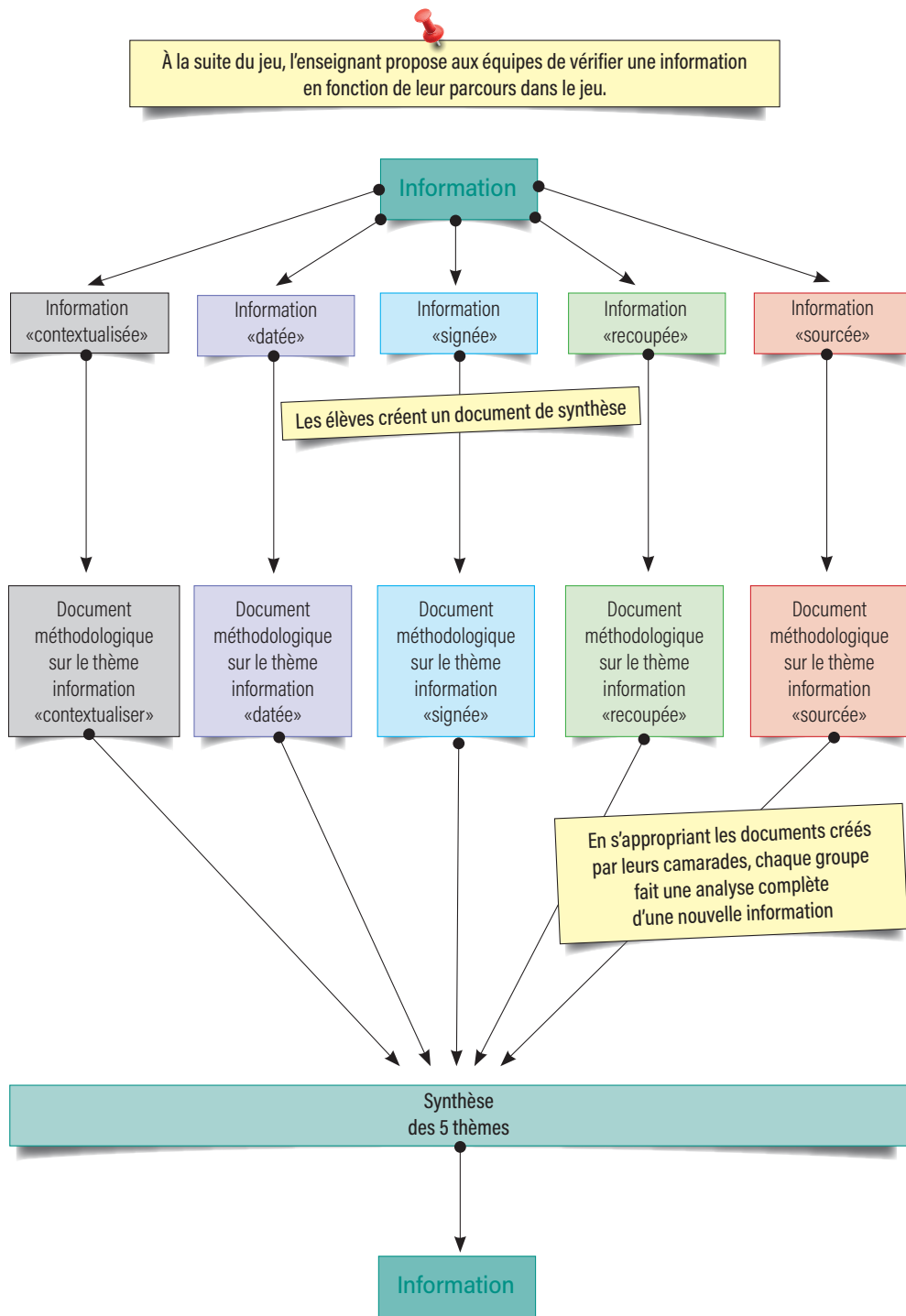


Pour aller plus loin... Des scénarios pédagogiques

Scénario 1 : Comprendre pour maîtriser

Ce scénario permet de proposer à la classe une nouvelle information à analyser selon le critère déjà traité par son équipe lors de V.ritas. Il leur faudra :

- Argumenter et documenter la démarche.
- Mettre en commun, échanger, expliquer.

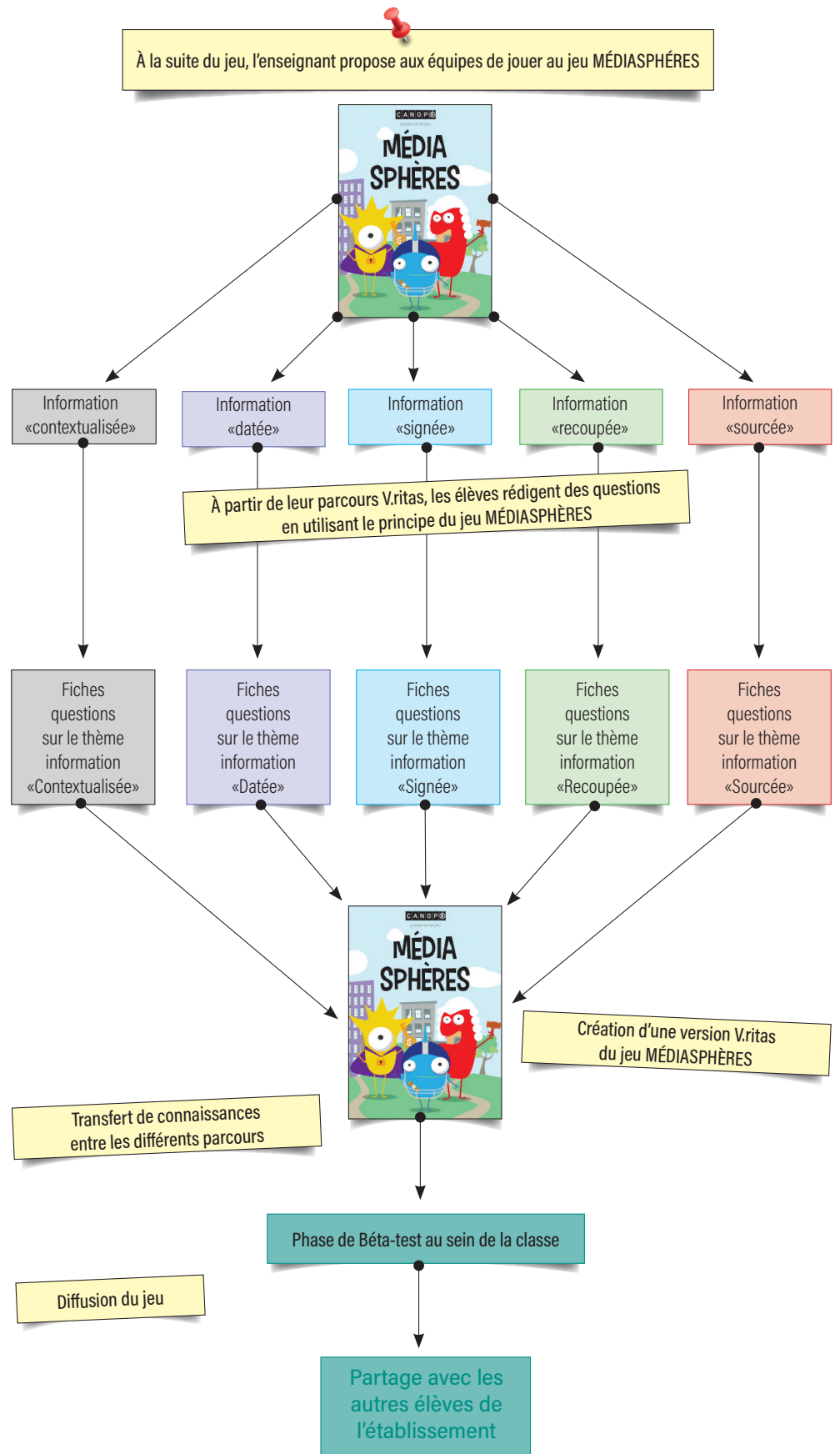


Prolongement :

Analyser et vérifier un corpus d'informations en fonction des 5 critères du jeu.

Scénario 2 : Jouer pour comprendre

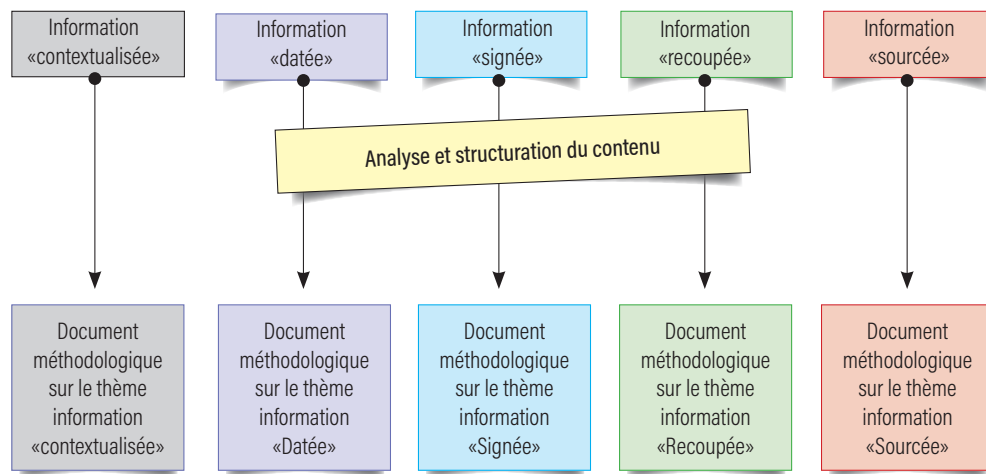
Ce scénario prolonge l'*escape game* par un autre type de jeu : le jeu de plateau Médiasphères, qui permet aux élèves de débattre sur les questions relatives à l'éducation aux médias et à l'information.



Scénario 3 : Évaluer pour maîtriser

Étape 1 : Chaque groupe d'élèves va fabriquer une fausse information selon le critère qu'il a étudié ou fabriquer une information dont le sens peut être changé par le critère étudié.

Étape 2 : Chaque groupe tire au sort une des fausses informations, l'analyse et explique l'entrée qu'il pense avoir pu identifier selon les 5 critères définis.



Annexes a. Grilles d'analyse du jeu

Ces deux grilles d'analyse (à retrouver pages 14 et 15) sont à utiliser lors de la synthèse par équipe et éventuellement lors de la mise en commun en classe entière. Vous pouvez les imprimer librement.

Ce qui crée la fausse information :

Ce qui est vrai	Ce qui la transforme	Pourquoi cette transformation ?

Réaliser une analyse des modalités de la falsification (dans chaque parcours)
 Quel mode de falsification est utilisé par chaque parcours ? (un même mode peut être utilisé par plusieurs parcours / un parcours peut utiliser plusieurs modes).

	Violet	Vert	Bleu	Gris	Rouge
La satire					
Une fausse légende d'une image ou vidéo	x	x	x	x	x
Le complot*			x x		
le recadrage d'une image				x	
un faux document	(x)	x	x		

* le complot : on vous cache des choses

	Violet	Vert	Bleu	Gris	Rouge
La satire					
Une fausse légende d'une image ou vidéo					
Le complot					
le recadrage d'une image					
un faux document					

Ressources Séquences pédagogiques :

CLEMI. (consulté le 19/02/2020).

<https://www.cleми.fr/>

De nombreuses propositions d'activités relatives à la vérification des informations :
Le *fact-checking* : au service de la démocratie ? ; Vérifier l'information ; Vérifier les sources ; Les sources de l'information ; Repérer les sources de l'info ; Analyser une photo de presse...

Musée de la communication Berne & Fondation de la Maison de l'Histoire de la République fédérale d'Allemagne. Für bilder die lügen= Images mensongères : matériels didactiques, 2007. (consulté le 19/02/2020).

http://www.cndp.fr/crdp-reims/fileadmin/documents/cddp10/semaine_de_la_presse/Images_mensongeres_F.pdf

France. Ministère de l'Éducation nationale. Eduscol. *Pistes pour une séquence sur l'image médiatique.* Eduscol, 2016. (consulté le 19/02/2020). 9 p.

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Agir_sur_le_monde/03/3/12_RA_C4_Francais_Agir_sur_le_monde_4e_Sequance_image_mediatique_dm_583033.pdf

Ville et Eurométropole de Strasbourg. *Mission prévention de la radicalisation violente. Traitement de l'actualité et théories du complot : un kit pédagogique pour les intervenants en milieu scolaire.* Strasbourg.eu, ca 2018. (consulté le 19/02/2020).

<https://www.strasbourg.eu/kit-actu-complot>

Montet, Céline. *Atelier esprit critique au collège : repérer un argument fallacieux.* Cortecs.org, ca 2019. (consulté le 19/02/2020).

<https://cortecs.org>

Charlet, Hélène. *Fake news : cultiver les bons réflexes.* Génération5, 2019. 202 p.

Outils pédagogiques :

Lescrenier, Sophie. *Penser critique : une boîte à outils pour trier le vrai du faux et résister aux tentatives de manipulation.* (consulté le 19/02/2020).

<https://www.penser-critique.be>

BNF. Service de l'éducation artistique et culturelle. *Histoires de fausses nouvelles* (exposition à télécharger). BNF, 2017. (consulté le 19/02/2020).

<http://expositions.bnf.fr/presse/pedago/07.htm>

Réseau Canopé. *Réagir face au complotisme.* (consulté le 19/02/2020).

https://www.reseau-canope.fr/les-valeurs-de-la-republique/les-ressources_reagir-face-au-complotisme.html

Lumni. *Data science vs Fake.* (consulté le 19/02/2020).

<https://www.lumni.fr/programme/data-science-vs-fake>

Maurer, Alexandra, Weiss, Denis. *Emi : exercices (dés)informations ? :*

jeu en ligne. 2017, mise à jour 2020. (consulté le 19/02/2020).

<http://emi.re/exo-complots.html>

AU Game lab and JoLT program. *Factitious*. (consulté le 19/02/2020).
<http://factitious.augamestudio.com/#/>
Jeu en ligne, en anglais

Walter Stéphanie, Vager Laurence. *À la découverte des biais cognitifs - le jeu de 52 cartes UX*. (consulté le 19/02/2020).
<https://stephaniewalter.design/fr/blog/a-la-decouverte-des-biais-cognitifs-le-jeu-de-52-cartes>

Le monde. *Décodex*. (consulté le 19/02/2020).
<https://www.lemonde.fr/verification/>

Le monde. *Les décodeurs*. (consulté le 19/02/2020).
<https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/>

Libération. *Checknews.fr*. (consulté le 19/02/2020).
<https://www.liberation.fr/checknews,100893>

En savoir plus :

Ouvrages :

Bronner, Gérard. *La démocratie des crédules*. Puf, 2013. 343 p.

Attali Gérard, Bidar Abdennour, Caroti Denis, Coutouly Rodrigue *Esprit critique : outils et méthodes pour le second degré*. Canopé éditions, 2019. 244 p.

Broch, Henri. *Comment déjouer les pièges de l'information : ou les règles d'or de la zététique*. Editions book-e-book, 2008. 75 p.

Université de Lorraine. CREM, ed. *Fake news et post-vérité : 20 textes pour comprendre et combattre la menace [e-book en ligne]*. The conversation, 2018. [consulté le 19/02/2020] 85 p.
https://cdn.theconversation.com/static_files/files/160/The_Conversation_ebook_fake_news_DEF.pdf?1528388210

Chaînes Vidéos

Thomas C. Durand. *La tronche en biais*. Youtube. (consulté le 19/02/2020)
<https://www.youtube.com/user/TroncheEnBiais>

Michel, Christophe. *Hygiène mentale*. Youtube. (consulté le 19/02/2020)
<https://www.youtube.com/user/fauxsceptique/>

Michel, Christophe. *Désinformation sur internet*. Canoprof. (consulté le 19/02/2020).
https://fsarto.canoprof.fr/eleve/desinformation/desinformation_eleve/index.xhtml#DQzGDotSIQjz79V00zQTSg

Favre, Aude. *Aude WTFake*. Youtube. (consulté le 19/02/2020).
<https://www.youtube.com/channel/UC8Ux-LOyEXeioYQ4LFzpBXw>

Durand, Thomas C, Thiry, Arnaud et al. *Officiel Defakator. On défake sur les fakes !* Youtube. (consulté le 19/02/2020).
<https://www.youtube.com/channel/UCU0FhLr6fr7U9GOn6OiQHpQ/featured>

Vocabulaire

BPI. «Glossaire des fausses nouvelles». In *Balises, le magazine de la BPI*. BPI. (consulté le 19/02/2020).
<https://balises.bpi.fr/medias/glossaire-des-fausses-nouvelles>

Ministère de l'Éducation nationale. Eduscol. *Glossaire de l'infopollution*. Eduscol, 2016. (consulté le 19/02/2020). 15 p. (identifiant obligatoire)
https://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/fichiers/glossaire_infopollution.pdf?feuilleCSS=firefox

