

Étape 2 : Je m'informe

Info ou intox ? Sherlock Holmes 2.0



OBJECTIFS

- Etre capable d'utiliser une méthodologie de recherche permettant de trouver les sources et la généalogie de diffusion d'une information sur internet
- Faire comprendre la notion de bulle de filtrage sur internet qui restreint l'accès à l'information



DESCRIPTION

Cette activité a pour objet de mettre les participant-es dans la posture d'un-e "Sherlock Holmes" d'internet. Dans un premier temps, on va leur demander de déterminer par leurs recherches si une information donnée est vraie ou fausse. Dans un deuxième temps, une vidéo pédagogique permet de transmettre des méthodologies de recherche sur internet.



COMPÉTENCE(S) MAJEURE(S) ACQUISE(S)

Exercer son esprit critique concernant les informations recherchées sur internet.



SOCLE COMMUN

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Réflexion et discernement



DURÉE

2h (ou 2 x 50')



RESSOURCES

- Hygiène Mentale : [Expériences d'éducation aux médias dans une classe de primaire](#) (vidéo)
- Une réflexion sur les [bulles de filtrage](#) dans le contexte de la présidentielle américaine
- Site internet : [Les décodeurs](#) du Monde
- Fichier joint en annexe : Des propositions de fausses informations ou hoax sur lesquels travailler



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Vidéoprojecteur et ordinateur
- Connexion internet pour les participant-es
- Vidéo sur la méthodologie de tri des informations fausses sur internet : [L'Autodéfense Intellectuelle : des outils pour la recherche d'information](#)(Hygiène mentale, épisode 3)

Method

POUR COMMENCER (5') :

Expliquer aux participant-es l'objectif de l'activité :

"Vous êtes des détectives de l'information, des Sherlock Holmes d'internet.

Votre mission est d'enquêter sur cette information incroyable : on aurait retrouvé des squelettes géants!"

ÉTAPE 1 (25') :

Mener l'enquête.

Donner aux participant-es l'adresse de l'article suivant : <http://nordpresse.be/squelette-geant-retrouve-lille/>

Donner les consignes aux participant-es : "Vous allez devoir répondre aux questions suivantes :

1. D'où vient cette information? En particulier lister les noms de tous les sites que vous trouvez qui relaient cette nouvelle et noter les dates.
2. D'après vos recherches, cette information est-elle vraie ou fausse ?
3. Comment vous avez effectué vos recherches ?"

Laisser les participant-es faire leurs recherches.

ÉTAPE 2 (20') :

Retours sur la recherche.

En grand groupe :

- Sur un tableau, prendre en note les réponses des participant-es à la question 1 (concernant les sites et les dates de parution) en fabriquant un arbre généalogique de la recherche --> cf. vidéo méthodologie Episode 3 hygiène mentale)
- Faire énoncer les réponses à la question 2, et au besoin préciser qu'il s'agit d'un faux et le contexte de parution de la nouvelle (Nordpresse est un site belge de canulars)
- Les faire énoncer leur méthode de recherche et les difficultés rencontrées (Moteur de recherche utilisé ? Recherche par mots clés ? Recherche par image ? ...)
- Faire une synthèse et préciser que la séance suivante sera consacrée à de la méthodologie sur le sujet.

Fin de la première séance.

ÉTAPE 3 (20') :

Visionnage d'une vidéo pédagogique

- En grand groupe, regarder la vidéo suivante contenant une méthodologie de vérification de l'information sur internet la Chaîne Youtube Hygiène mentale, vidéos réalisées par un professeur. [L'Autodéfense Intellectuelle : des outils pour la recherche d'information](#).
- Demander aux participant-es de noter au fur et à mesure les éléments de méthode utilisés par l'auteur de la vidéo pour vérifier la véracité de l'information.

ÉTAPE 4 (30') :

Discussions et précisions

Discuter de la vidéo en grand groupe, et notamment :

- Demander aux participant-es s'ils ont des questions ou des besoins de précision concernant la vidéo. Leur expliquer qui est l'auteur (un professeur), le lieu de diffusion (Youtube)... Amenez-les à introduire les autres termes associés à la désinformation et à la manipulation des faits (20 min).
- Pour conclure la séance, demander aux participant-es, ce qu'ils ont appris et ce qui est différent par rapport à leur expérience de la séance précédente (10 min).

COMMENTAIRE :

Il est possible, pour certaines de ces recherches de faire tester aux participant-es des alternatives à Google, par exemple Mozilla ou [Qwant](#), plus respectueux de la vie privée. Certaines des fonctionnalités sont néanmoins au moment de la conception de cette fiche encore spécifiques à Google (Google Scholar par exemple).

VARIANTES ET PROLONGEMENTS

- En variante, vous pouvez commencer par le visionnage de la vidéo suivie d'un débat dans une première séance, puis faire tester la méthodologie aux participant-es, en leur faisant rechercher la généalogie d'une fausse information lors d'une deuxième séance. Quelques exemples vous sont proposés dans le fichier joint en annexe, dont un texte en anglais

- Travailler sur les théories du complot en s'appuyant sur la [méthode proposée et expérimentée par Lionel Vighier](#), professeur de lettres dans un collège de l'académie de Versailles.

- Travailler sur les biais de confirmation : dans des réseaux sociaux, je n'ai accès qu'à des informations de gens qui pensent comme moi et qui confirment donc ma vision du monde. Vrai ou faux?

- [Blue feed / Red feed](#)
- [Article sur Slate.fr](#) : "Comment éclater la bulle de filtres et avoir accès à ceux qui ne pensent pas comme nous sur Internet ?"

- Travailler sur la connaissance collaborative, comme par exemple le projet Wikipédia. Sur l'expertise du grand nombre et la "sagesse des foules", vous pouvez par exemple vous appuyer sur la vidéo de DBY : [La sagesse de Youtube](#) (10 min)

DISCUSSIONS ET PERSPECTIVES

- Savez-vous comment les moteurs de recherche personnalisent leurs résultats de recherche en fonction de votre "profil"?

- Moteurs de recherche et logiciels libres : quels moteurs de recherche utilisez vous ? Lesquels connaissez-vous ? Savez-vous ce qu'est un logiciel libre, et un logiciel propriétaire ?