

Leçon 6

Les habitudes de vérification en ligne



QUESTIONS D'ORIENTATION

- ❶ Pourquoi devrais-je vérifier l'information que je vois en ligne?
- ❷ Comment puis-je distinguer un fait d'une fiction sur Internet?

BUT

Être en mesure de distinguer les faits de la fiction en ligne est devenu une compétence citoyenne essentielle en cette ère numérique. Nous devons faire preuve d'esprit critique face à ce que nous lisons, maîtriser les outils qui nous permettent de vérifier les faits, développer l'habitude de confirmer la véracité des récits et déclarations, et dresser une liste de sources fiables.

Dans cette leçon, les élèves participent à un jeu interactif en ligne, *Contre-fait*, qui leur donne l'occasion de mesurer leur capacité à détecter les fausses informations avant et après avoir appris les techniques de vérification. Dans l'activité de *Conclusion*, les élèves passent en revue ce qu'ils ont appris et pratiquent leurs nouvelles compétences.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

À la fin de la leçon, les élèves pourront...

- expliquer pourquoi il est important de vérifier l'information avant de la croire ou de la partager;
- décrire les techniques employées pour vérifier une source, une affirmation ou une image;
- mettre en pratique des techniques de vérification des faits en ligne.

Conseils pour le personnel enseignant

- Veuillez utiliser les activités selon les besoins de votre classe.
- En vous inscrivant et en créant un compte sur *Contre-fait* à www.educationauxmedias.ca, vous pouvez suivre la capacité des élèves à détecter les « fausses » nouvelles, avant et après qu'ils ont appris les techniques de vérification des faits.
- Matériel nécessaire : ordinateur, vidéos « La pollution informationnelle » et « La désinformation » accès à Internet (*Contre-fait*), fichier de diapositives 6, fiches 6.1 et 6.2, au choix.
- Toutes les vidéos, les diapositives, les documents et les feuilles d'activités en version Word sont disponibles à votetudiant.ca/canada

Introduction

1. Jouez au jeu du téléphone arabe avec votre classe.
 - a) Divisez les élèves en deux ou trois groupes et demandez-leur de se mettre en file indienne ou en cercle.
 - b) Murmurez la phrase ci-dessous à la première personne de la file et demandez-lui de le murmurer à l'oreille de son voisin.

Le chien surnommé Gousse se la coulait douce lorsqu'une frimousse rousse lui donna la frousse.

Les élèves ne peuvent répéter la phrase. Ce n'est pas un problème si l'élève suivant ne comprend ce qui a été murmuré puisque ça fait partie du jeu. Une fois le message transmis, l'élève suivant le murmure ensuite ce qu'il ou elle a compris à l'oreille du suivant et ainsi de suite. Cela continue jusqu'à ce que le mot ou la phrase arrive à la dernière personne de la foule ou du cercle.

- c) Demandez à la dernière personne de dire tout haut ce qu'elle a entendu.
2. Faites un retour sur l'activité. Questions d'orientation :
 - Qu'avez-vous appris grâce à cette activité?
 - Dans quelle mesure un message peut-il changer d'une personne à l'autre?
 - Est-ce qu'une personne a délibérément tenté de changer le message? Si oui, pourquoi?

Activités

1. À l'aide du fichier de diapositives 6, montrez les trois photos aux élèves et demandez-leur de déterminer si elles sont vraies ou fausses. Demandez aux élèves

d'écrire leur réponse.

2. Lors d'une discussion avec l'ensemble de la classe, demandez les questions suivantes : comment savoir si ce que vous voyez en ligne est vrai? Avez-vous déjà été dupé?
3. Révélez les réponses fournies en lien avec les trois images de l'étape 1 du fichier de diapositives 6.
4. Présentez les concepts de pollution informationnelle, d'information erronée et de désinformation à l'aide de la vidéo « La pollution informationnelle » ou du fichier de diapositives 6.
5. Demandez aux élèves de jouer à *Contre-fait*, un jeu interactif disponible sur www.educationauxmedias.ca. En créant un compte pour la classe, vous pouvez suivre la capacité de chaque élève à détecter les fausses informations avant et après avoir appris à mettre en œuvre les techniques de vérification. Le jeu peut être joué sur un téléphone cellulaire, une tablette ou un ordinateur.

- a) **Préparation** : Expliquez aux élèves qu'ils apprendront à tester leur capacité à détecter les fausses informations au moyen d'un jeu en ligne. Envoyez le lien aux élèves et demandez-leur de saisir un identifiant personnel aux fins de suivi.
- b) **Jouer un premier tour** : Dans le premier tour, les élèves sont exposés à 10 articles provenant de sources variées. Dites aux élèves de ne faire appel qu'à leur instinct; ils ne seront pas évalués sur la note obtenue à la fin de l'exercice.

Les élèves obtiennent une note sur dix, une fois le premier tour terminé.

- c) **Regarder les tutoriels** : À l'aide des tutoriels, revoyez les techniques suivantes que vous pouvez utiliser pour vérifier l'information. Nous vous suggérons de regarder ces vidéos en classe. Les élèves peuvent également les regarder seuls dans le cadre de la section « Compétences du jeu ».
- « Vérifier la source » – Qui est à l'origine de cette information? Faites une recherche sur Wikipédia ou sur Google pour voir ce que l'on dit de cette source.
 - « Vérifier l'énoncé » – Qu'en disent les autres sources? Recherchez des mots-clés ou titres d'actualité pour en savoir plus sur l'énoncé, et sur ce que d'autres sources fiables relatent à ce sujet.
 - « Vérifier l'image » – L'image a-t-elle été retouchée ou utilisée hors contexte? Utilisez la recherche d'image inversée pour savoir si l'image a été manipulée ou utilisée à d'autres fins.

- d) **Revoir comment ces techniques s'appliquent au jeu :** expliquez aux élèves que ces techniques sont intégrées au deuxième tour du jeu. Pour chaque article ils peuvent : « vérifier la source », « vérifier l'énoncé » ou « vérifier l'image ». Demandez aux élèves de mettre en pratique ces vérifications au moyen de l'exemple fourni dans le jeu interactif avant de passer au deuxième tour.
- e) **Jouer le deuxième tour :** les élèves sont exposés à 10 nouveaux articles. Cette fois, trois signes plus (+) en rose sont affichés, représentant les vérifications à faire pour chaque article. En cliquant sur le signe plus, on fait apparaître l'information trouvée à l'issue de chaque vérification. Les vérifications ne donnent pas toujours de résultat, mais les joueurs peuvent lancer autant de vérifications qu'ils le souhaitent. Il faut cliquer sur au moins une vérification avant de soumettre sa réponse, soit en cliquant sur le cœur ou sur la poubelle.
- f) **Revoir les résultats :** après avoir soumis une réponse pour tous les articles, la note obtenue pour le deuxième tour s'affiche à l'écran, ainsi qu'un comparatif avec les résultats du premier tour. Les enseignants auront accès à ces données dans le volet administratif et le compte de la classe.

Conclusion

Rappelez aux élèves que les techniques de vérification peuvent être mises en pratique très rapidement. À l'aide de la fiche 6.1, demandez aux élèves de consolider leur apprentissage en écrivant ce qu'ils ont retenu de l'activité et de s'exercer à mettre en œuvre ces techniques dès qu'ils en ont l'occasion.

- Partie 1 : **RÉVISION** – Qu'avez-vous retenu de cette leçon? Prenez des notes sur chaque moyen de vérification.
- Partie 2 : **MISE EN PRATIQUE** – Sélectionnez deux publications sur les médias sociaux ou deux vidéos sur Youtube et exercez-vous à vérifier leur validité.

Compléments d'apprentissage

1. Présentez d'autres techniques qui peuvent servir à vérifier les sources en regardant la série de vidéos « Les outils de vérification en ligne » sur www.actufute.ca.

- **Vidéo 1 :** L'expérience de Stanford (2:08) – Vidéo d'introduction faisant appel à une expérience pour souligner l'importance d'acquérir ces techniques de vérification.
- **Vidéo 2 :** Lire latéralement (3:07) – Quelle est la publication ou l'organisation derrière l'histoire ou l'affirmation? Apprenez-en plus en effectuant une recherche en ligne sur Google ou sur Wikipédia.
- **Vidéo 3 :** Remonter à la source d'origine (2:08) – Comme les nouvelles sont maintes fois reprises en ligne, il est important de connaître la source originale de la nouvelle et d'évaluer sa crédibilité.
- **Vidéo 4 :** Sources fiables (2:41) – Consultez des sites dédiés à la vérification des faits comme Snopes ou Factuel de l'AFP, ou des sources de nouvelles fiables pour confirmer la véracité des articles ou des énoncés.

2. Demandez aux élèves de mettre ces compétences en pratique avec les exemples fournis dans la fiche 6.2. Les réponses sont disponibles à www.voteetudiant.ca/verification.

MISE EN CONTEXTE POUR LE PERSONNEL ENSEIGNANT

Les citoyens doivent composer avec un écosystème informationnel où il est de plus en plus difficile de distinguer les faits de la fiction et de reconnaître ce qui est crédible.

Les publications sur les médias sociaux sont conçues pour se ressembler; il est donc difficile de savoir d'où vient l'information et si elle est fiable. Les gens échangent ces publications, souvent sans porter attention à leur source et sans se demander s'ils peuvent s'y fier. Par conséquent, il est très facile de répandre de fausses informations, surtout lorsqu'il n'y a personne pour rétablir les faits.

De nombreuses catégories d'information sont qualifiées de « fausses nouvelles », telles que les articles visant à tromper les gens, les « memes » mensongers, les pièges à clics et les théories du complot. Des

personnes qualifient des nouvelles de « fausses » seulement pour les discréditer. Bien que l'expression « fausses nouvelles » soit un raccourci fortement répandu, il est préférable d'utiliser des termes plus précis pour éviter les connotations à teneur politique ou tout autre terme trop général.

L'**information erronée** est une information inexacte mais que la personne qui la diffuse croit vraie. Même si l'information erronée peut nuire, l'intention n'est pas de tromper. Par exemple, il peut s'agir d'une erreur factuelle causée par une mauvaise compréhension de l'information, d'une image manipulée ou d'une photo réelle qui apparaît avec une histoire inventée.

La **désinformation** est une information fautive qui est créée et diffusée délibérément pour causer des torts. Elle a pour but de tromper les gens sur ce qui est vrai et d'influencer leur façon de penser ou d'agir. Par exemple, une fautive

rumeur lancée à l'endroit d'un candidat politique qui incite les autres à douter de sa loyauté.

On parle dans ces deux cas de « pollution informationnelle ».

Les publications ou les articles inexacts peuvent être intéressants, amusants ou susciter une émotion qui nous donne envie de les croire et de les transmettre à nos amis. Les gens contribuent au problème en diffusant un contenu faux et trompeur.

La **pollution informationnelle** peut représenter une sérieuse menace à la démocratie lorsque la population se fie à une information erronée pour prendre des décisions. Ceci devient une préoccupation de taille en période électorale. Or, si les gens ne savent plus ce qui est vrai, ils risquent de devenir cyniques et de perdre confiance dans toutes sources d'information.