

Leçon 6

Les habitudes de vérification en ligne



QUESTIONS D'ORIENTATION

- 1 Quelles sont les conséquences de la pollution informationnelle?
- 2 Comment puis-je vérifier l'information en ligne?

BUT

Être en mesure de distinguer les faits de la fiction est devenu une compétence citoyenne essentielle en cette ère numérique. Nous devons faire preuve d'esprit critique face à ce que nous trouvons en ligne, maîtriser les outils de vérification des faits, établir une liste de sources fiables, et prendre l'habitude de confirmer la véracité des nouvelles et des déclarations.

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 techniques de vérification. Dans l'activité de *Conclusion*, les élèves passent en revue ce qu'ils ont appris et mettent en pratique leurs nouvelles compétences.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

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

- expliquer pourquoi il est important de vérifier l'information en ligne avant d'y croire et de la partager;
- décrire les techniques employées pour vérifier une source, une affirmation ou une image;
- appliquer des techniques de vérification à l'information consultée en ligne.

Introduction

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. Demandez aux élèves de se mettre en équipe afin de répondre aux questions suivantes.
 - Comment savoir si ce que vous voyez en ligne est vrai?
 - Avez-vous déjà été dupé?
 - Quels critères utilisez-vous pour déterminer si quelque chose est vrai ou fiable?
3. Révélez les réponses fournies en lien avec les trois images de l'étape 1 (fichier de diapositives 6).

Activités

1. Présentez les concepts de pollution informationnelle, d'information erronée et de désinformation grâce à la vidéo « Pollution informationnelle » (actufute.ca/videos) et/ou au fichier de diapositives 6.
2. Demandez aux élèves de jouer à *Contre-fait*, une activité interactive proposée sur www.educationauxmedias.ca. En vous inscrivant et en créant un compte pour la classe, vous pouvez suivre la capacité de chaque élève à détecter les « informations fausses » avant et après avoir appris à mettre en pratique les techniques de vérification. On peut y jouer 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 publications provenant de sources variées. En faisant uniquement appel à leur instinct, les élèves doivent évaluer si chaque énoncé est vrai ou faux. Dites aux élèves qu'ils ne devraient pas s'inquiéter pour leur résultat, ils devraient deviner rapidement en utilisant leur instinct.

Une fois le tour terminé, les élèves reçoivent une note sur 10.
 - c) **Regarder les tutoriels** : À l'aide des tutoriels, revoyez les techniques suivantes que vous pouvez appliquer pour vérifier l'information. Nous vous

suggerons de regarder ces vidéos en classe. Cependant, 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 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 ce que les 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 afin de découvrir d'autres sources qui ont utilisé l'image.
- d) **Revoir comment ces techniques s'appliquent au jeu** : Expliquez aux élèves que ces techniques sont intégrées au deuxième tour du jeu. Pour chaque publication, ils peuvent « vérifier la source », « vérifier l'énoncé » ou « vérifier l'image » en cliquant sur le signe plus (+) en rose. Avant de jouer le deuxième tour, demandez aux élèves de mettre en pratique ces vérifications au moyen de l'exemple fourni dans le jeu interactif.
 - e) **Jouer le deuxième tour** : Les élèves sont exposés à 10 nouvelles publications. Cette fois, trois signes plus (+) en rose sont affichés. Ils représentent les vérifications à faire pour chaque message. Un clic sur le signe plus (+) fera apparaître l'information trouvée à l'issue de chaque vérification. Les vérifications ne donneront pas toujours un résultat, mais les joueurs pourront effectuer autant de vérifications qu'ils le souhaitent.
 - f) **Revoir les résultats** : Après avoir soumis une réponse pour toutes les publications, la note obtenue pour le deuxième tour s'affiche à l'écran, ainsi qu'une comparaison 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 ces compétences de vérification de l'information peuvent être utilisés très rapidement lorsqu'ils vérifient de l'information.

À l'aide de la fiche 6.1, demandez aux élèves de consolider leur apprentissage en écrivant ce qu'ils ont retenu des activités et de s'exercer à mettre en pratique 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 et exercez-vous à vérifier leur validité. Notez vos observations.

Compléments d'apprentissage

1. Présentez d'autres compétences qui peuvent servir à vérifier les sources en regardant la série de vidéos « Les outils de vérification en ligne » sur www.actufute.ca/videos.
 2. Demandez aux élèves de mettre ces compétences en pratique avec les exemples fournis dans la fiche 6.2 (Une référence est disponible sur à www.voteetudiant.ca/verification).
- 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 (p. ex. 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 Factual de l'AFP, ou des sources de nouvelles fiables pour confirmer la véracité des articles ou des énoncés.

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 fausse 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.