

Traam 2018-2019



Créer une fiction interactive

Info-Intox : libérez une journaliste

Création d'un scénario sur le thème de l'info-intox. A l'intérieur de chaque séance, des éléments de fiction interactive sont proposés aux élèves pour accéder à l'autre séances. Des équipes d'élèves sont formées.

Mots clés : fiction interactive, rumeurs, vérification de l'information, sources, réseaux sociaux

Objectifs pour les professeurs : Aborder la notion de rumeur et donner à réfléchir sur comment reconnaître le vrai du faux à l'aide de connaissances sur les médias et leurs fonctionnements. Créer de l'engagement dans la résolution des situations problèmes en créant une fiction interactive.

Élèves impliqués : 5e SEGPA/ULIS

Professeurs de disciplines impliqués Professeur documentaliste et professeur spécialisé

Notion organisatrice : Les sources de l'information

Notions abordées : Rumeur, Média et éthique de l'information, Les réseaux sociaux et information

Compétences développées :

Compétences EMI et nouveaux programmes 2016

Utiliser les médias et les informations de manière autonome

-Se familiariser avec les différents modes d'expression des médias en utilisant leurs canaux de diffusion.

-Utiliser les genres et les outils d'information à disposition adaptés aux recherches engagées.

-Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations.

Exploiter l'information

-Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information, son degré de pertinence.

- Découvrir des représentations du monde véhiculées par les médias.
- S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation et la vie démocratique.

Utiliser les médias de manière responsable

- Comprendre ce que sont l'identité et la trace numériques.
- Pouvoir se référer aux règles de base du droit d'expression et de publication en particulier sur les réseaux sociaux. 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.

Produire, communiquer, partager des informations

- Utiliser les plates formes collaboratives numériques pour coopérer avec les autres (Moodle).
- 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 citation du plagiat.

Compétences numériques dans Pix :

Domaine 1. Informations et données 1.1. Mener une recherche et une veille d'information : Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).

Outils et matériels utilisés : Parcours dans Moodle, Ipad avec Imovie

Pourquoi passer par la fiction et le jeu ? :

Face aux situations qui confrontent un élève de collège à la rumeur et aux informations erronées, nous avons décidé d'aborder ces notions par le biais de la fiction. Nous pré-supposons que par la création d'un personnage avec qui interagir, la classe pourrait s'engager plus directement dans les activités demandées.

Pour chaque séance, la classe est soumise à un élément de la fiction que les élèves doivent résoudre pour passer à la séance suivante. Une vidéo de fiction et des messages fictifs d'un personnage sont diffusés auprès des élèves dans la progression de la séquence. Un peu à la manière d'un "livre dont vous êtes le héros", les exercices

et les activités sont présentées comme des épreuves à surmonter pour faire avancer l'histoire.

L'histoire : *“une journaliste est emprisonnée dans un pays où règne une dictature qui veut l'empêcher de publier un article sur l'exploration lunaire. Aidez-la à sortir de prison”*. Nous avons constitué deux équipes pour créer une situation proche d'un jeu.

Nous avons pour objectif de vérifier si les éléments de la fiction implémentés dans une séquence pédagogique avaient des effets sur l'acquisition des connaissances et des compétences à propos de la notion de source et face au phénomène de rumeur pour un public à besoin éducatif particulier. De plus, nous voulions vérifier si la pédagogie par le jeu favorisait l'engagement dans l'activité de résolution de problème.

Déroulement et mise en œuvre :

Nous avons découpé les séances selon les particularités liées à l'enseignement en classe de SEGPA à la Marquissanne. Nous ne suivons pas le modèle 1 séance = 55 minutes : parfois c'est plus, parfois beaucoup moins.

Tout le parcours de la séquence se trouve dans un Moodle pour permettre aux élèves de travailler directement sur les PC. En effet, le découpage des séances permet de les faire apparaître au fur et à mesure de la résolution des énigmes pour donner une impression d'interactivité et de récompense. De plus, on peut ajouter des badges ou des messages pour chaque exercice terminé.

L'articulation entre les énigmes et les activités est définie en fonction de la fiction.

Séance 1

Introduction : Info-Intox, rumeur

Objectif : glisser de la notion de rumeur vers la notion de source (journalistique)

Phase 1 : Définition

Nous commençons avec une séance introductive pour discuter collectivement de la notion de rumeur. L'objectif est de déconstruire les idées reçues afin de reconstruire ensemble une définition stable qui nous permettra d'avancer dans les tâches demandées. On passe de la description *« untel est en couple à la récré avec untel »* à une définition plus construite de *« un vilain bruit invérifié qui se répand de façon incontrôlé. »*. Par conséquent, nous redéfinissons la notion d'information-actualité : *« c'est une donnée nouvelle, qui concerne beaucoup de monde et qui est vérifiée »*.

Phase 2 : Comment faire la différence entre une rumeur et une information ?

Dans un deuxième temps, nous introduisons la notion de source en travaillant sur des exemples en classe entière. L'idée est de faire émerger que la différence entre une rumeur et une information est la présence d'une source fiable. Nous considérons pour l'instant qu'une source fiable provient d'un journal d'actualité.

Nous multiplions les prises de paroles par des exemples jusqu'à ce que la notion semble acquise :

Consigne à chaque image/vidéo (voir documents séance 1) : « A votre avis, cette image/vidéo est-elle réelle ? »

Phase 3 : situation-problème sous forme de jeux

Nous passons à la mise en situation de résolution d'un problème en désignant ensemble des rumeurs à vérifier pour chaque équipe :

- L'alerte à la Bombe à Toulon
- Le paquet de cigarette va augmenter
- Un tsunami à Nice
- Neymar va signer au Réal de Madrid
- Le monstre du Loch-Ness
- L'existence des sirènes dans les océans

Tâche à accomplir : « *vérifier sur Internet les informations suivantes à l'aide d'articles de journaux d'actualité* : ». Chaque rumeur vérifiée rapporte des points à l'équipe.

Séance 2

Qu'est-ce qu'un journaliste ?

Objectif : montrer que la vérification des sources suit une méthode

Phase 1 : Comment se construit l'actualité ?

Nous faisons une lecture collective de l'infographie (dossier séance 2) sur la salle de rédaction en cachant les définitions. On fait émerger qu'il existe une différence entre les métiers, par exemple entre le présentateur de télévision et le grand reporter. Nous discutons de la méthode journalistique qui croise les sources et s'appuie sur la science et sur l'éthique des journalistes.

Pour compléter, nous regardons une courte vidéo sur « *comment est fabriqué l'information ?* » (dossier séance 2).

La tâche à accomplir : « *jouer au serious game chasseur d'info* ». Chaque joueur qui arrive à la fin du jeu apporte 1 point à son équipe.

Introduction de la fiction interactive

C'est à ce moment de la séquence que nous introduisons la vidéo « à l'aide » (dossier séance 2).
Chaque équipe doit vérifier si la vidéo est authentique avec les indices suivants :

- Le journal au premier plan = la date est réelle
- Le drapeau est celui de la Corée du Nord = un pays qui emprisonne les journalistes
- La casquette des Canadiens de Montréal = Pays où les journalistes sont libres d'enquêter

Après avoir vérifié la vidéo, tous les exercices/activités participent à aider la journaliste à sortir de pr

Séance 3

La liberté de la presse

Objectif : éthique et déontologie sur la presse dans le monde

Phase 1 :

Pour les tâches suivantes, nous travaillons sur la carte du site de Reporter Sans frontière. Les élèves répondent aux questions suivantes :

-Quelle est la place de la Corée du Nord ? de la France, du Canada dans ce classement ? Classez ces pays dans l'ordre du plus libre au moins libre. Que peut-on dire de la place dans le classement de la France ?

-Combien de pays sont en noir ? Et pourquoi ?

Phase 2 :

Nous étudions en groupe le document sur « les grandes dates des médias en France » (dossier séance 3). L'objectif est de montrer que la liberté et les règles autour de la presse se sont construites au fil du temps et sont fragiles.

Tâches à accomplir : « *Fabriquer une frise chronologique sur l'histoire des médias en France en papier* ». Les frises terminées apportent des points aux équipes.

Séance 4

Les réseaux sociaux pour s'informer

Objectif : comprendre le fonctionnement des réseaux sociaux et définir les sources d'information sur Internet

Phase 1 :

Nous avons listé les sources de l'information utilisées par les élèves sur Internet et nous faisons une correction avec l'infographie sur « Les infos sur Internet » (dossier séance 4). Puis nous faisons un zoom sur les réseaux sociaux pour montrer qu'il existe une diffusion de l'information différente par rapport aux journaux :

« Quand on lit un journal, l'information est vérifiée mais quand on lit sur Internet, c'est parfois à nous de vérifier l'information à la manière d'un journaliste »

Tâche à accomplir : « *La journaliste a communiqué sa vidéo via Twitter, combien connais-tu de réseaux sociaux ?* » L'équipe qui cite le plus de réseaux sociaux dans sa liste gagne un point pour son équipe.

La liste sert de prétexte pour discuter et faire émerger sur les connaissances des élèves sur l'utilisation des réseaux sociaux dans la correction.

Séance 5

Média social et information

Objectif : définir les méthodes de vérification sur *Youtube*

Phase 1 :

Dans cette séance, on tente de déconstruire les représentations des élèves qui associent souvent l'image vidéo à la vérité. De plus, on se rend compte que la recherche d'information des adolescents passe par *Youtube* mais sans le filtre de la critique. Nous commençons donc par une explication de la différence entre popularité et pertinence. Ensuite, nous discutons sur la méthode de vérification pour faire la différence entre l'auteur de la vidéo et celui qui la partage.

Ces notions sont complexes pour des élèves à besoins éducatifs particuliers. Nous décidons de passer par une démonstration par l'exemple avec trois vidéos qui traitent de l'exploration lunaire de trois façons différentes (complotiste, humoristique et scientifique). Nous définissons des critères de validité ensemble.

Phase 2

Évaluation bilan par la résolution de la situation problème :

Tâche à accomplir : « *afin de permettre la libération définitive de la journaliste canadienne de la prison de la Corée du Nord, trouvez des preuves scientifiques que l'homme à marché sur la Lune* »

Bilan de la séquence :

Les + :

-Une réelle émulation est née dans les équipes pour résoudre les énigmes notamment celle de la vidéo « à l'aide ». Malgré la complexité des notions abordées, tout le monde a collaboré. La fiction interactive a permis aux élèves de s'identifier à un personnage. De plus, le scénario a installé une sorte d'enjeux collectif : permettre de faire sortir la journaliste de prison.

-La compétition entre les équipes a favorisé l'implication dans les tâches et l'envie de les résoudre.

-Impact sur la mémoire : ils se souviennent d'avoir joué (vérifier l'année prochaine si ils ont retenu les connaissances travaillées)

Les - :

-Beaucoup de temps passé à créer les ressources multimédias et à préparer la séquence

-La plate-forme *Moddle* n'a pas joué son rôle de parcours individuel : un seul parcours par équipe

-Nous avons perdu l'attention des élèves à cause d'une trop grosse dépense d'énergie sur les séances qui dépassaient 1h30, surtout pour la dernière séance situation-problème. Il faudrait penser à équilibrer entre le jeu et les moments de remédiation.

Ressources pour la séquence :

<https://drive.google.com/file/d/1sWYDp4ecqZfUwMPzMQgv8viD2IJp3zJv/view?usp=sharing>

Toutes les infographies ont été tirées de :

-"La république, c'est quoi ? Spécial éducation civique", (Décembre 2015), Mon Quotidien N° 54, 116p

Thomas Bréant et Tania Alessandini

Collège de La Marquissanne

Toulon