



L'éducation aux médias et à l'information à l'heure des réseaux socio-numériques

Adèle Hollebecque

► **To cite this version:**

Adèle Hollebecque. L'éducation aux médias et à l'information à l'heure des réseaux socio-numériques. Education. 2019. dumas-02321572

HAL Id: dumas-02321572

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02321572>

Submitted on 21 Oct 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Année universitaire 2018-2019

Master MEEF
Mention 2nd degré- parcours documentation
2ème année

L'éducation aux médias et à l'information à l'heure des réseaux socio-numériques.

Présenté par : Adèle Hollebecque

Encadré par : Raribah Gatti, Prce documentation

**Mots Clefs : EMI, culture informationnelle, réseaux socio-numériques, professeurs
documentalistes, pédagogie par le jeu**

RESUME.

Ce mémoire propose une réflexion autour des enjeux de l'éducation aux médias et à l'information, articulée autour de l'enseignement de compétences informationnelles et de compétences critiques à des adolescents. Il se base sur une pratique professionnelle, plus précisément sur une séquence pédagogique mise en place entre décembre 2018 et avril 2019 au lycée général Michelet de Vanves. Il analyse tout d'abord les pratiques numériques des adolescents ainsi que le décalage qui peut exister entre leur utilisation d'outils numériques et leur compréhension de ces mêmes outils, de même qu'entre leur consommation de l'information et leur compréhension de ses modes de production et de circulation. L'identité professionnelle des professeurs documentalistes et son influence sur les possibilités et les modalités d'enseignement de l'EMI sont étudiées dans un deuxième temps. Enfin, l'influence de la pédagogie par le jeu sur l'appropriation des compétences par les élèves ainsi que l'ancrage dans le monde réel des apprentissages suscités par la séquence est évoqué dans une troisième partie.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	5
1. CULTURE INFORMATIONNELLE ET PRATIQUES NUMERIQUES	
ADOLESCENTES : ETAT DES LIEUX.....	7
1.1 Des pratiques culturelles connectées et diversifiées.....	7
<i>1.1.1 Tous connectés.....</i>	<i>7</i>
<i>1.1.2 Un espace de liberté et de socialisation.....</i>	<i>8</i>
<i>1.1.3 La diversité des pratiques, de la simple communication à la production de contenus.....</i>	<i>9</i>
1.2 Digital natifs ou digital naïfs ? Un environnement informationnel extrêmement dense et pas toujours maîtrisé.....	10
<i>1.2.1 L'évaluation de l'information : des compétences pas toujours maîtrisées.....</i>	<i>11</i>
<i>1.2.2 Les outils numériques, utilisés mais peu compris.....</i>	<i>12</i>
<i>1.2.3 La question de l'attention.....</i>	<i>13</i>
1.3 La question de la confiance : les jeunes sont-ils trop naïfs ou trop méfiants ?	14
<i>1.3.1 Confiance dans les médias traditionnels.....</i>	<i>14</i>
<i>1.3.2 Confiance dans les adultes.....</i>	<i>14</i>
<i>1.3.3 Une demande de formation.....</i>	<i>15</i>
2. L'INFLUENCE DE L'IDENTITE PROFESSIONNELLE DES PROFESSEURS DOCUMENTALISTES.....	16
2.1 Des liens historiques entre la mise en place d'une éducation à l'information et le développement du métier de professeur documentaliste.....	16
<i>2.1.1 La naissance des CDI, issue d'une préoccupation pour la maîtrise de l'information.....</i>	<i>16</i>
<i>2.1.2 Le développement de la fonction d'enseignement.....</i>	<i>16</i>
2.2 Le professeur documentaliste, professionnel de l'information et personne ressource auprès des élèves comme des professeurs de discipline.....	17
<i>2.2.1 Les professeurs documentalistes, experts en EMI.....</i>	<i>17</i>
<i>2.2.2 Les professeurs documentalistes, chefs de projets potentiels.....</i>	<i>18</i>
<i>2.2.3 Une personne ressource, au plus près des pratiques des élèves....</i>	<i>19</i>
2.3 Une identité professionnelle encore mal définie, source d'obstacle mais qui présente également des avantages.....	20
<i>2.3.1 La difficile reconnaissance du statut d'enseignant.....</i>	<i>20</i>

2.3.2	<i>Sans programme, une liberté pédagogique accrue ?</i>	21
2.3.3	<i>Une relation pédagogique plus apaisée avec les élèves</i>	21
3.	LA PEDAGOGIE PAR LE JEU, POUR ANCRER LES APPRENTISSAGES DANS LE MONDE REEL	23
3.1	La pédagogie par le jeu permet d'aborder de réelles problématiques, sans conséquences sur le monde réel	23
3.1.1	<i>Le jeu : définition et critères</i>	23
3.1.2	<i>Aborder de vraies problématiques de manière dépassionnée</i>	23
3.2	Une pédagogie qui permet d'observer les pratiques des élèves de manière moins biaisée, et donc de mieux adapter les séances	24
3.2.1	<i>L'apprentissage au quotidien</i>	24
3.2.2	<i>Une pédagogie centrée sur les pratiques des élèves</i>	25
3.3	Une pédagogie qui permet un meilleur engagement de la part des élèves, donc une meilleure appropriation	26
3.3.1	<i>L'engagement, un facteur qui facilite l'apprentissage</i>	26
3.3.2	<i>Une participation des élèves à plusieurs niveaux</i>	27
	CONCLUSION	29
	BILBIOGRAPHIE	31
	ANNEXE 1	33
	ANNEXE 2	34

INTRODUCTION

Depuis les années 2000, et plus particulièrement depuis les attentats au journal *Charlie Hebdo* en janvier 2015, les théories complotistes semblent se multiplier. Plus inquiétant, elles semblent toucher de plus en plus d'élèves. Selon le chercheur Alexandre Serres, le web social est à l'origine de changements majeurs dans la perception et la réception de l'information. Tout d'abord, il propose un modèle de l'instantanéité, qui tend à favoriser l'affectif plus que la réflexion et le recul critique face aux informations. L'ère numérique a également provoqué une crise du modèle de validation de l'information : là où la tendance était plutôt à la validation avant publication, par exemple par un comité de rédaction, elle tend désormais à se faire après la publication, dans la mesure où internet permet à tout le monde de publier. Il est donc plus que jamais nécessaire de faire preuve d'esprit critique, et donc de former les élèves à l'évaluation critique de l'information. Le terme d'information sera ici entendu au sens d'actualité. L'éducation aux médias et à l'information (EMI) a été mise en place pour répondre à ces nouveaux enjeux informationnels. Cet enseignement, qui s'est développé dans les années 80, a fait son entrée dans les programmes de collège en 2013, et semble prendre une place de plus en plus importante. C'est dans son cadre qu'a été mise en place une séquence pédagogique¹ visant à sensibiliser les élèves du lycée Michelet aux problématiques d'évaluation critique de l'information.

Cette séquence pédagogique a servi d'appui à une réflexion professionnelle orientée par la question suivante : dans quelle mesure les professeurs documentalistes peuvent-ils former les adolescents à des pratiques informationnelles responsables et éclairées ?

Cette réflexion s'appuie sur plusieurs hypothèses de travail. Tout d'abord, si les adolescents sont massivement présents sur les réseaux socio-numériques et ont une utilisation tout aussi massive d'internet, il existe un décalage entre leurs pratiques numériques et leur compréhension des outils qu'ils utilisent, décalage dû à un manque de compétences informationnelles et de compétences critiques. D'autre part, l'identité professionnelle parfois floue des professeurs documentalistes les conduit à être perçus davantage comme des personnes ressources que comme des professeurs à part entière, notamment du fait de l'absence de programme et d'évaluation formative. Cette perception ambiguë, couplée à l'expertise des professeurs documentalistes en EMI, leur permet une relation pédagogique apaisée et basée sur la confiance avec les élèves, car elle fait des

1 Pour le détail de cette séquence, voir l'annexe 2

professeurs documentalistes une figure plus accessible, avec laquelle il est possible d'échanger autour de ses pratiques informationnelles, et conduit ainsi à une meilleure adaptation des séquences pédagogiques aux pratiques des élèves, donc à une meilleure appropriation des compétences. Enfin, l'organisation de la séquence sous forme de jeux, selon les principes de la pédagogie active et de la pédagogie par le jeu, favorisent un engagement plus important des élèves en les engageant à participer davantage. Cet engagement, ainsi que le choix de les faire travailler sur des réels articles et sites internet, contribue à ancrer les apprentissages dans le monde réel.

1 CULTURE INFORMATIONNELLE ET PRATIQUES NUMERIQUES ADOLESCENTES : ETAT DES LIEUX.

La notion d'adolescence est apparue en 1908 avec le psychologue G. Stanley Hall, cette notion permet de définir l'âge situé entre l'enfance et l'âge adulte (jusque là, les adolescents étaient considérés comme des jeunes adultes). Si elle a notamment permis de mettre fin au travail des enfants, elle a également conduit à de nombreuses idées reçues et paniques morales : les jeunes seraient des innocents à protéger, ou des auteurs de troubles dont il faudrait se protéger. Les nouveaux médias représentent actuellement la source la plus importante de panique morale, qui conduit souvent à analyser les pratiques des jeunes de manière biaisée, à travers un prisme normatif. Or, cette manière de faire empêche souvent de voir les pratiques réelles, et surtout leur diversité.

1.1 Des pratiques culturelles connectées et diversifiées.

1.1.1 *Tous connectés.*

Le premier constat qui se pose en matière d'usage des réseaux socio-numériques et d'internet est que cette utilisation par les jeunes est massive. Dans une étude pour l'Observatoire québécois du loisir, Sylvie Octobre qu'entre 1998 et 2008, la part des jeunes de 15 à 29 qui n'étaient pas équipés d'un ordinateur domestique est passée de 70% à 9%. Cette utilisation massive du numérique s'explique à la fois par la technophilie des jeunes, mais également par la baisse rapide du coût des équipements. Les chercheuses danah boyd et Anne Cordier font la même observation, l'une chez les jeunes des États-Unis et l'autre chez les jeunes français : la plupart des adolescents possèdent un téléphone portable, et si tous ne sont pas présents sur au moins un réseau socio-numérique, tous utilisent internet sur une base quotidienne.

Lors de la mise en place de la séquence pédagogique, un questionnaire a été distribué aux élèves en amont de chaque séance. Ce questionnaire portait sur les pratiques numériques des élèves, ainsi que sur leurs pratiques en matière de vérification des informations². La deuxième question portait sur les réseaux socio-numériques utilisés par les élèves. Seuls deux élèves sur 202 ont répondu n'utiliser aucun réseau socio-numérique, soit 0,99% des élèves interrogés. Les réseaux socio-numériques les plus utilisés sont Instagram (93,07%), suivi de près par Snapchat (86,63%), puis Twitter

2 Voir annexe 1

(31,68%) et Facebook (14,85%). Les adolescents interrogés sont en général inscrits sur deux à trois réseaux différents (2,5 en moyenne), et possèdent parfois jusqu'à 8 comptes sur différents réseaux socio-numériques.

1.1.2 *Un espace de liberté et de socialisation.*

Les adolescents semblent donc particulièrement connectés. Mais dans quel(s) but(s) ? Quelles sont les pratiques réelles des adolescents en ligne ? Que représentent les réseaux socio-numériques pour eux ?

Tout d'abord, ces réseaux sont un facteur de socialisation. Loin d'enfermer les adolescents sur eux-mêmes (crainte souvent exprimées par les adultes), les outils numériques tels que les ordinateurs et téléphones portables, et plus particulièrement les réseaux socio-numériques permettent une continuité des rapports sociaux entre les jeunes. En effet, là où les rapports entre jeunes cessaient une fois ceux-ci revenus de l'école, par exemple, ils se poursuivent aujourd'hui, ainsi que le montre danah boyd dans son ouvrage *C'est compliqué*. La chercheuse observe ainsi qu'il est erroné de parler de dépendance des jeunes au outils numériques comme le téléphone portable, les jeunes étant bien plus dépendants des relations d'amitié qui se prolongent grâce à ces outils. Le nombre d'applications de messagerie (What's App et Messenger, notamment, mais également Discord) spontanément citées par les élèves interrogés sur le terrain comme des réseaux socio-numériques vient corroborer ce constat.

Dans la continuité de ces pratiques, les réseaux socio-numériques représentent également pour les adolescents des opportunités de socialiser avec des personnes partageant les mêmes centres d'intérêt qu'eux. Henry Jenkins constate ainsi, dans l'ouvrage *Culture participative*, réalisé en collaboration avec Mizuko Ito et danah boyd, que son fils, peu intégré dans son lycée, a noué plusieurs relations d'amitié sur le web, avec des jeunes habitant parfois des pays différents du sien. Outre une continuité des rapports sociaux existants, les réseaux socio-numériques et le web en général offrent ainsi une possibilité de créer de nouvelles formes de lien social.

Par ailleurs, le web et les réseaux socio-numériques permettent également aux adolescents une forme d'expression de soi et de participation au monde des adultes. La chercheuse Mizuko Ito observe ainsi que la liberté d'expression des jeunes est souvent restreinte par les adultes, et voit dans les réseaux socio-numériques un moyen pour les jeunes de contourner ces restrictions. Les réseaux socio-numériques constituent également pour les adolescents un espace public dans lequel ils peuvent évoluer avec

leurs amis dans une relative autonomie, sans contrôle parental, comme le note danah boyd.

1.1.3 *La diversité des pratiques, de la simple communication à la production de contenus.*

Si tous les adolescents ou presque sont connectés d'une manière ou d'une autre, leurs pratiques numériques se caractérisent en revanche par leur grande diversité. L'enquête menée par Pierre Mercklé et Sylvie Octobre en 2012 montre que ces pratiques évoluent notamment en fonction de l'âge. Les plus jeunes ont surtout des pratiques ludiques, les trois quarts d'entre eux déclarant se servir d'un ordinateur pour jouer, et seulement un tiers d'entre eux déclarant s'en servir dans un but communicationnel. Avec l'âge, les usages du numérique se diversifient et s'intensifient, particulièrement au moment de l'entrée au lycée. Le nombre d'usages moyen de l'ordinateur passe ainsi de 2,6 à 11 ans à 4,9 à 17 ans. Parmi les pratiques les plus courantes, on retrouve la communication (courrier électronique, forums, applications de messagerie...), la consommation culturelle (notamment de musique et de films) ainsi que le développement de la création, particulièrement artistique. Au-delà des usages liés aux loisirs, l'entrée au lycée marque également le développement chez les adolescents d'un usage plus scolaire de l'ordinateur, notamment par le biais des recherches sur internet.

La diversité ne se retrouve pas seulement dans les pratiques des adolescents, mais également dans les sites qu'ils peuvent consulter : lors d'une enquête sur les usages d'internet, citée par Pierre Mercklé et Sylvie Octobre, 338 sites internet sont cités par les jeunes interrogés comme étant leurs sites préférés. Cette diversité se retrouve chez les lycéens de la cité scolaire Michelet : à la question sur les réseaux socio-numériques utilisés, une vingtaine de réseaux et de sites web sont cités. Ces réponses montrent deux choses : d'une part, la définition de réseau socio-numérique ou de réseau social n'est pas forcément acquise par un certain nombre d'élève, qui citent pêle-mêle réseaux socio-numériques, applications de messagerie, sites web et parfois des éléments d'équipement tel que la Play Station 4 (on supposera que la personne interrogée a été induite en erreur par la possibilité de jouer en réseau). D'autre part, même si l'échantillon interrogé est réduit, on observe une grande diversité des loisirs et des pratiques numériques : plusieurs élèves déclarent ainsi utiliser Wattpad, un réseau socio-numérique permettant de publier ses textes (poèmes, nouvelles, fan fictions...), d'autres utilisent YouTube, plus axé sur la musique, d'autres encore Instagram, un réseau tourné vers le partage de photographie...

Par ailleurs, les sources d'informations utilisées pour suivre l'actualité sont elles aussi diverses. Si les réseaux socio-numériques sont plébiscités (87,62% des réponses à la question portant sur les sources d'information), de même que la télévision (76,73%) et la presse en ligne (58,91%), la plupart des élèves utilisent plusieurs sources d'informations (seuls 7,43% d'entre eux s'informent par un seul média, la plupart du temps les réseaux socio-numériques ou la télévision). En moyenne, ils utilisent 2,8 sources d'information différentes.

1.2 Digital natifs ou digital naïfs ? Un environnement informationnel extrêmement dense et pas toujours maîtrisé.

Si les jeunes semblent donc tous connectés et prompts à rechercher des informations sur le web, la question de leur capacité à trouver des informations pertinentes et à évaluer les informations trouvées se pose donc. D'après le chercheur Alexandre Serres, le passage à l'ère numérique est à l'origine de plusieurs brouillages documentaires : d'abord le brouillage de la structure du document (il n'est pas toujours aisé de faire la différence entre le support et l'information, entre le graphisme et la structure d'une page web...), mais également un mélange des acteurs et compétences (il est plus difficile de savoir qui est l'auteur d'un article en ligne que d'un livre, ou de trouver qui est l'éditeur d'un site internet), ainsi que le mélange des genres et des supports (sans compter l'apparition de nouveaux supports tels que les blogs, wikis...) : il s'agit d'autant de complexifications qui rendent l'évaluation de l'information plus difficile. De plus, internet offre des possibilités de libre publication qui représentent à la fois une chance et une difficulté, puisqu'elles sont également à l'origine d'une indifférenciation des sources : tout le monde peut publier, sans passer par les circuits de production de l'information traditionnels (par exemple par la validation d'une autorité) : il est donc d'autant plus difficile et nécessaire d'évaluer correctement les informations trouvées en ligne. C'est dans cet environnement informationnel plus dense et complexe que jamais qu'évoluent actuellement les adolescents. Le mythe des *digital natives* est à l'origine de deux idées reçues contradictoires concernant le rapport des jeunes à l'information : ils seraient soit des consommateurs effrénés d'information, naturellement compétents dans la recherche d'information, notamment sur le web, soit des spectateurs naïfs, prêts à croire tout ce qu'ils lisent ou voient.

1.2.1 *L'évaluation de l'information : des compétences pas toujours maîtrisées.*

Les recherches menées par Alexandre Serres montrent que les adolescents ont un rapport à l'information ambigu : si la fiabilité est le premier critère mentionné pour justifier le choix d'une source d'information plutôt que d'une autre, ils privilégient internet (jugé fiable par 52% d'entre eux) et la télévision (jugée fiable à 48%) plutôt que la radio (66%) ou la presse écrite (61%). La facilité d'utilisation de ces supports, notamment pour des recherches, est souvent évoquée pour expliquer leur utilisation.

Cette facilité perçue est à l'origine d'un décalage conséquent entre les compétences déclarées des jeunes en matière de recherche et d'évaluation de l'information et leurs compétences réelles. Trois types de compétences sont à distinguer ici : les compétences numériques se rapportent à l'usage des technologies, les compétences informationnelles à l'usage des outils et méthodologies de recherche ainsi qu'à l'identification et au traitement de l'information, et les compétences critiques permettent d'évaluer la crédibilité des sources et des informations. Il existe un décalage entre les compétences réelles et déclarées des jeunes, qui ont notamment tendance à surestimer leurs compétences numériques. C'est toutefois au niveau des compétences informationnelles que le décalage entre compétences déclarées et compétences réelles est le plus important, avec des écarts significatifs au sein de la population. Les lacunes les plus répandues se situent au niveau de la compréhension du fonctionnement technique des moteurs de recherche, du mode d'interrogation des moteurs (opérateurs booléens...), ou encore de la différence entre liens naturels et liens sponsorisés, les adolescents ayant tendance à faire aveuglément confiance aux résultats des moteurs de recherche et à ne pas aller au delà de la première page de résultats. Cela conduit à une absence d'analyse du besoin d'information et une difficulté à vérifier la pertinence des résultats.

Lorsque l'on en vient aux compétences critiques, le constat peut paraître alarmant : les jeunes ne prennent souvent ni le temps d'évaluer les informations, ni celui de les lire. Ces constatations se font également sur le terrain, lors des séances pédagogiques mais également au quotidien, lorsque les élèves viennent au CDI. Il n'est par exemple pas rare de voir des élèves peiner à trouver un document, faute de savoir utiliser le portail e-sidoc. Lors des séquences, de nombreux élèves ont commencé à répondre au questionnaire en se basant uniquement sur les articles qui leur avaient été

distribués, sans chercher à vérifier les informations qu'ils contenaient, ce qui les a conduits à donner des réponses erronées.

1.2.2 *Les outils numériques, utilisés mais peu compris.*

Alexandre Serres note de plus que les jeunes ont tendance à utiliser des applications simples ils ont donc des usages du numérique importants, mais peu de technicité de ces usages, le plus souvent sans ou avec très peu d'appropriation intellectuelle et conceptuelle des outils. Or, sans compréhension des outils utilisés, ils manquent d'autonomie et se font très rapidement face à des blocages lorsqu'ils sont confrontés à des difficultés. De plus, il existe chez eux une confusion entre compétences numériques et compétences informationnelles : plus de 90% des jeunes déclarent savoir utiliser un moteur de recherche parce qu'ils en ont une maîtrise procédurale (aller sur la page, taper des mots clés et lancer la recherche), alors qu'ils n'ont pas forcément les compétences informationnelles nécessaires pour mener à bien cette recherche (quels mots clés taper ? Sur quel lien cliquer?). Ce manque de compréhension des outils utilisés est entre autres démontré par Anne Cordier dans son ouvrage *Grandir connectés*, qui note parfois une confusion chez les élèves entre les moteurs de recherche et les navigateurs, et une tendance à personnifier les moteurs de recherche ou internet, comme s'ils étaient les réels responsables de la réussite ou de l'échec d'une recherche d'information. Les élèves observés n'ont, pour beaucoup, pas conscience qu'il leur faut mettre en œuvre des compétences info-documentaires pour faire une recherche pertinente. Ce constat est similaire au lycée Michelet : les réponses de nombreux élèves aux questions sur leurs méthodes de vérification de l'information trahissent une connaissance très vague du fonctionnement des outils numériques. Nombreux sont ceux à répondre simplement « internet » (un tiers des réponses) ou « Google », sans préciser davantage leur réponse. Certaines réponses trahissent même une méconnaissance assez préoccupante : plusieurs élèves déclarent ainsi que le logo en forme de cadenas affiché près de l'URL d'un site signifie que le site est une source sûre, confondant ainsi une connexion sécurisée et une source d'information fiable. D'autres confondent la certification d'un compte Twitter avec la certification de la validité des informations partagées par ce compte. De fortes disparités sont cependant à noter, certains élèves donnant des réponses qui traduisent des compétences informationnelles solides. Toutefois, le nombre de réponses hasardeuses ou erronées montre que les compétences

informationnelles ne sont pas acquises par tous les élèves, et qu'il existe donc bien un besoin de formation dans ce domaine.

1.2.3 *La question de l'attention.*

En dehors de la question des compétences que les jeunes possèdent ou non, qui peuvent s'acquérir dans le cadre d'une formation, les adolescents sont souvent mis en difficulté par leur manque d'attention. Dans sa thèse, Olivier Le Deuff pointe ainsi la capacité réduite des jeunes générations à se concentrer durablement sur un même objet, ce qui résulte dans un certain nombre de négligences. Le chercheur utilise ici le terme de négligence dans son sens étymologique, c'est-à-dire le fait de ne pas lire. Cette attention réduite viendrait du phénomène de l'info-pollution, largement favorisé par l'avènement du web 2.0 : l'attention des jeunes est suscitée de toutes parts en permanence, ce qui conduit à une tendance au zapping et au survol plutôt qu'à la lecture en profondeur. Ces observations rejoignent celles faites par Anne Cordier dans son ouvrage *Grandir connectés*, qui constate qu'aucun des élèves observés ne cherche au delà de la première page de résultats proposés par un moteur de recherche. Lors de la séance menée fin décembre, ce manque d'attention était très visible chez la plupart des élèves : si quelques uns ont fait l'effort de réellement lire les articles mis à leur disposition, de nombreux élèves n'ont pas eu ce réflexe et n'ont donc pas pu mener à bien la réflexion que ces lectures étaient supposées engendrer. Au cours de cette séquence, un questionnaire a donc été élaboré afin de guider les élèves dans leur réflexions et de les obliger à lire la totalité des textes mis à disposition. Par la suite, sur les séances suivantes (en février puis en avril), le principe du questionnaire a été maintenu.

Olivier Le Deuff souligne le caractère néfaste des négligences, qui empêchent d'adopter le recul critique nécessaire à l'évaluation de l'information. Ce recul critique est d'autant plus important qu'à l'ère numérique, les informations circulent avec une grande rapidité et tendent à faire appel à l'affect plus qu'à l'intellect : il est donc plus que jamais nécessaire d'apprendre à adopter une forme de recul critique vis-à-vis des informations. Cet apprentissage passe par la formation à l'attention. Ici, cette formation s'est opérée non seulement à travers les questionnaires guidant les élèves (qui les poussaient par exemple à faire une recherche sur une personne citée comme experte sur un sujet), mais également à travers le temps prévu à la fin de chaque séance pour faire un retour réflexif sur le jeu, temps durant lequel certains détails des articles fallacieux étaient mis en avant, par exemple des éléments de rhétorique.

1.3 La question de la confiance : les jeunes sont-ils trop naïfs ou trop méfiants ?

1.3.1 Confiance dans les médias traditionnels.

Alexandre Serres analyse deux idées reçues contradictoires sur la « génération Google » : les jeunes surconsommeraient les médias et l'information et seraient ouverts sur le monde et de plus en plus engagés, ou ils seraient dépolitisés, autocentrés et ne liraient plus la presse. En réalité, il montre que les jeunes s'intéressent à l'actualité, et que cet intérêt augmente avec l'âge (les étudiants ayant un intérêt plus marqué que les lycéens). Leurs sources sont variées : internet, mais également la presse, la télévision et la radio, de même que les amis et parents, souvent cités (ces observations ont également été faites sur le terrain, par le biais des questionnaires distribués en amont des séances). En ce qui concerne l'actualité, la télévision est encore plébiscitée, de même qu'internet, alors que la lecture de la presse tend à baisser. Le mythe des adolescents ne faisant plus confiance aux médias traditionnels et ne se basant que sur leurs pairs pour s'informer et s'assurer de la véracité des informations est mis à mal : un sondage de TNS Sofres cité par Alexandre Serres dans *Dans le labyrinthe* montre ainsi que les jeunes ont globalement une confiance plus élevée dans les médias que le reste de la population. Cette confiance se retrouve dans les réponses des lycéens de la cité scolaire Michelet : beaucoup citent, comme moyen de vérifier les informations, le fait de regarder si l'information est reprise dans les médias traditionnels comme les chaînes télévisées dédiées l'information ou de grands journaux (principalement Le Monde).

1.3.2 Confiance dans les adultes.

D'après le même mythe, les jeunes auraient basculé dans le relativisme informationnel et ne feraient plus confiance aux adultes, mais à leurs pairs pour évaluer l'information. Alexandre Serres prouve que cette affirmation est fautive, en citant une enquête de l'UCL prouvant que les adolescents hiérarchisent les sources et font plus confiance aux manuels scolaires ou à leurs professeurs qu'aux sources trouvées sur internet. Par ailleurs, danah boyd montre également dans son ouvrage *C'est compliqué* que les adolescents sont sensibles aux discours de mise en garde des adultes concernant les informations trouvées sur internet. Le fait de demander à ses parents ou à ses professeurs si une information est crédible est d'ailleurs spontanément cité par

plusieurs élèves du lycée Michelet comme un moyen de vérifier l'information. Le cliché de l'adolescent rebelle, qui ne croit que ce que lui disent ses amis et ce qu'il lit sur internet semble donc bien loin de la réalité. Le fait de vérifier les informations auprès d'adultes référents comme les professeurs ou de médias traditionnels comme les grands journaux montre de plus que certains jeunes se sentent comme perdus face à la masse d'informations disponibles, impression confirmée au cours d'entretiens informels avec certains élèves, notamment au sujet des mouvements sociaux en cours. Plus qu'en confiance vis-à-vis des adultes, les adolescents semblent donc en demande de formation.

1.3.3 *Une demande de formation.*

Cette demande de formation traduit un réel souci des élèves de maîtriser leur environnement informationnel. En effet, à la question « Lorsque vous partagez une information, vérifiez-vous qu'elle est vraie ? », 15,35% répondent « toujours », 32,67% « souvent », 36,14% « parfois » et seulement 9,9% « jamais ». La majorité des élèves interrogés se préoccupe donc de vérifier les informations avant de les partager, quand bien même cette vérification n'est pas systématique (et pas nécessairement rigoureuse, faute de connaître des méthodes efficaces). Les élèves se montrent également intéressés par les séances proposées, d'autant plus que nombre d'entre eux ont déjà été confrontés aux rumeurs et fausses informations abordées.

Cette demande de formation rejoint les observations faites par Alexandre Serres, qui évoque le fait que, lors d'une enquête du CEFRIQ menée auprès des jeunes au Québec sur les questions au sujet d'internet la fiabilité des sources arrivait en deuxième position des besoins de formation exprimés par les jeunes. En France, le même constat a pu être fait par Anne Cordier, lors des entretiens menés auprès de collégiens, mais également de lycéens.

2 L'INFLUENCE DE L'IDENTITE PROFESSIONNELLE DES PROFESSEURS DOCUMENTALISTES.

Comme le souligne Henry Jenkins, les activités en ligne des jeunes suscitent beaucoup d'inquiétudes, voire de paniques morales, chez les adultes, notamment parce qu'ils ne maîtrisent pas toujours leur environnement informationnel. Cependant, interdire l'accès au web ou aux réseaux socio-numériques ne saurait constituer une solution à ces inquiétudes. Les jeunes ont au contraire besoin d'adultes formés pour leur apprendre à utiliser les réseaux socio-numériques, et, d'une manière générale, les outils numériques, de manière responsable et sécurisée. Dans le système scolaire français, les professeurs documentalistes semblent les plus à même d'endosser ce rôle.

2.1 Des liens historiques entre la mise en place d'une éducation à l'information et le développement du métier de professeur documentaliste.

2.1.1 *La naissance des CDI, issue d'une préoccupation pour la maîtrise de l'information.*

Dès 1952, une circulaire de l'Éducation Nationale recommande de rendre l'élève plus actif dans la construction et l'appropriation de son savoir. Ce processus doit être favorisé par l'usage accru de documents en classe, et une autonomisation des élèves. Or, pour pouvoir utiliser un document à bon escient, encore faut-il disposer des compétences informationnelles nécessaires. C'est dans cette optique que sont créés les premiers CDI en 1958. La préoccupation de l'Éducation nationale pour la culture informationnelle des élèves est donc loin d'être nouvelle, et c'est cette préoccupation qui a présidé à la naissance du métier de professeur documentaliste. Bien que ce métier n'ait pas été immédiatement conçu comme un métier d'enseignement, le documentaliste ayant alors un rôle surtout technique et administratif, il a tout de même toujours été tourné vers les usagers. Il s'est en effet construit par opposition au métier de bibliothécaire, tourné vers la conservation des documents, en assumant une fonction de médiation entre les documents et les usagers, et de diffusion de la culture, notamment scientifique.

2.1.2 *Le développement de la fonction d'enseignement.*

À partir de 1986, l'accent est mis sur le développement de la pédagogie pluridisciplinaire, le travail autonome et l'apprentissage actif. C'est à ce moment que naît véritablement le métier de professeur documentaliste, alors encore appelé

documentaliste-bibliothécaire. La circulaire du 13 mars 1986 consacre véritablement la mission pédagogique de ce professionnel de l'information-documentation, et la création du CAPES documentation en 1989 consacre son statut d'enseignant. Il garde toutefois une fonction de gestionnaire du Centre de Documentation et d'Information dont il a la charge, ce qui lui donne une double identité qui conduit parfois à des confusions quant à ses missions. Bien qu'enseignement, aucune discipline à proprement parler ne lui est attribuée, ses missions pédagogiques concernant plutôt la méthodologie de la recherche info-documentaire. Cette méthodologie inclut la formation à l'évaluation de l'information, qui permet aux élèves un apprentissage en autonomie, mais également, dans le contexte actuel de multiplication de l'information, une formation à l'esprit critique indispensable à l'exercice de leur citoyenneté. Le rôle pédagogique des professeurs documentalistes s'est en outre précisé avec la réforme du CAPES en 2001, qui a davantage orienté le métier vers les sciences de l'information et de la communication (SIC) dans le but de mieux répondre aux défis posés par le développement du numérique, des accès à internet et par l'explosion informationnelle que ces mutations ont entraînées.

2.2 Le professeur documentaliste, professionnel de l'information et personne ressource auprès des élèves comme des professeurs de discipline.

2.2.1 *Les professeurs documentalistes, experts en EMI.*

Le professeur documentaliste est en effet un expert en éducation aux médias et à l'information. Tout d'abord, il a toujours été un professionnel de l'information, formé aux techniques et méthodes info-documentaires. De plus, la maîtrise des connaissances et des compétences propres à l'éducation aux médias et à l'information est la première de compétences spécifiques aux professeurs documentalistes à être mentionnée dans le référentiel de compétences des métiers du professorat et de l'éducation, publié au Bulletin officiel du 25 juillet 2013. Enfin, la formation des professeurs documentalistes est de plus en plus ancrée dans les SIC, ce qui fait de lui la personne la plus à même de faire face aux défis posés par la société de l'information. Les SIC s'intéressent en effet à la construction de l'information, de la communication, en prenant en compte le contexte social et culturel de cette construction et des échanges qui peuvent avoir lieu. Elles sont caractérisées par leur interdisciplinarité, qui se traduit d'ailleurs dans l'emploi du pluriel.

L'éducation aux médias et à l'information (EMI) regroupe, elle, deux concepts : la maîtrise de l'information, qui comprend les notions d'évaluation et d'utilisation éthique de l'information, qui l'éducation aux médias, qui vise à comprendre le fonctionnement des médias et comment en faire usage. Aujourd'hui, cette éducation s'entend dans un sens très large puisqu'elle recouvre non seulement la maîtrise de l'information et l'éducation aux médias, mais également l'éducation numérique, la maîtrise documentaire, la sensibilisation à la liberté d'expression... Autant de notions qui font l'objet d'études dans les SIC, discipline dont sont issus les professeurs documentalistes.

Cette expertise s'est constatée sur le terrain, notamment relativement aux enseignants de discipline. Si ceux-ci se montrent parfois intéressés par les questions relatives à l'EMI, et plus particulièrement par les questions relatives à l'évaluation de l'information, les méthodes proposées pour vérifier les informations reposent souvent davantage sur l'intuition que sur une didactique précise. De plus, ces enseignants ne sont pas toujours au fait des pratiques réelles des élèves et de leur culture. Ainsi, lors de la séance précédant les vacances d'hiver, les rumeurs abordées comptaient parmi celles qui avaient été le plus partagées sur les réseaux socio-numériques ces dernières années. On y retrouvait notamment la légende urbaine du Momo Challenge. Il est révélateur de constater que, si l'immense majorité des élèves était au courant de cette rumeur (qu'ils prenaient d'ailleurs très au sérieux), aucun enseignant de discipline n'en avait entendu parler, beaucoup faisant part de leur surprise devant l'ampleur du phénomène.

2.2.2 *Les professeurs documentalistes, chefs de projets potentiels.*

Au sein des établissements scolaires, les professeurs documentalistes occupent une place particulière : enseignants, ils n'ont toutefois ni discipline précise à enseigner, ni classe attribuée. Les séances pédagogiques s'effectuent en outre souvent en association avec un ou plusieurs enseignants de discipline. En cela, ils peuvent faire office de coordinateur de projets, leurs missions recouvrant déjà la diffusion des ressources pédagogiques de l'établissement auprès des élèves comme des personnels. Cette position leur assure de pouvoir adapter les projets d'EMI aux exigences particulières d'une classe ou d'une discipline, par exemple.

De plus, leur formation ancrée dans les SIC ainsi que leur double statut, à la fois d'enseignant et de gestionnaire du centre de documentation, les rend particulièrement aptes à mener des projets de nature transdisciplinaire tels que les projets liés à l'EMI. En effet, l'EMI est une éducation transversale, qui impacte tous les domaines de la vie des

élèves, sans relever d'une discipline scolaire spécifique. Au sein de la cité scolaire Michelet, cela s'est traduit par l'inscription de classes par des professeurs de disciplines très variées : beaucoup de professeurs d'histoire-géographie, pour lesquels les séances s'inscrivaient dans le cadre de l'enseignement moral et civique (EMC), mais également des professeurs de lettres, d'anglais, de mathématiques, de sciences... La plupart du temps, des liens ont pu être faits avec des séquences dans les disciplines concernées, par exemple en invitant les élèves à analyser la rhétorique des articles de manière plus poussée lorsqu'ils venaient sur une heure de français, ou en faisant le lien avec une séquence en anglais sur les fausses informations, séquence qui portait notamment sur l'analyse de sites web.

2.2.3 *Une personne ressource, au plus près des pratiques des élèves.*

Sans classe attitrée, les professeurs documentalistes n'en sont pas moins au contact des élèves. Ils sont en effet les personnes qui assurent l'accueil des élèves au CDI. Ils ont en cela un rapport particulier aux élèves, puisque les temps d'accueil au sein du CDI ne sont pas des temps purement scolaires, en tout cas pas des temps de cours. Les élèves viennent au CDI de manière volontaire et non contrainte, et ont le choix (dans une certaine mesure) des activités qu'ils y mènent. Leurs pratiques informationnelles sont donc spontanées, ce qui permet aux professeurs documentalistes de les observer et de les analyser sans que celles-ci ne soient biaisées par des consignes scolaires ou par la volonté de se montrer sous son meilleur jour, comme cela peut-être le cas lorsque les élèves font des recherches sous les yeux d'un enseignant.

Les professeurs documentalistes sont en outre des personnes ressource pour les élèves, qui n'hésitent pas à venir demander de l'aide pour une recherche lorsqu'ils sont en difficulté. La culture informationnelle des jeunes ne s'est en effet pas améliorée automatiquement avec l'accès à la technologie puisque pour pouvoir profiter de la technologie, il faut avoir les compétences info-documentaires nécessaires. Une recherche sur un moteur de recherche ne donne par exemple aucun résultat pertinent si les compétences techniques seules sont mobilisées. De nombreux élèves, lorsqu'ils prennent conscience de leurs lacunes dans ce domaine, n'hésitent donc pas à solliciter l'aide des professeurs documentalistes, qu'ils voient comme des experts de l'information. Par extension, il leur arrive de les questionner au sujet de l'actualité, en demandant éventuellement des vérifications à propos de certaines informations lues ou entendues.

2.3 Une identité professionnelle encore mal définie, source d'obstacle mais qui présente également des avantages.

2.3.1 *La difficile reconnaissance du statut d'enseignant.*

Les professeurs documentalistes sont officiellement reconnus comme étant enseignants depuis 1986, et professeurs certifiés depuis 1989. Pourtant, ce statut d'enseignant ne semble pas avoir été assimilé dans l'imaginaire collectif. Cela tient d'une part au fait que les professeurs documentalistes n'ont pas de classe attribuée, ou de discipline précise à enseigner (contrairement à leurs collègues de l'enseignement agricole, dans lequel existe la documentation en tant que discipline), et d'autre part à leur identité professionnelle encore mal définie. En effet, le professeur documentaliste, contrairement aux autres enseignants, n'a pas que des missions pédagogiques. Il est également le gestionnaire du CDI et le maître d'œuvre de la politique documentaire de l'établissement. Ces facteurs, qui s'ajoutent à la jeunesse de cette profession, conduisent souvent à traiter les professeurs documentalistes comme des personnels à part, parfois totalement dissociés des autres personnels enseignants, y compris dans les organigrammes d'établissements, dans lesquels ils apparaissent de manière régulière sous le simple nom de documentalistes.

Si la reconnaissance du statut des professeurs documentalistes est aussi difficile et ambiguë au niveau officiel et institutionnel, on imagine sans peine ce qu'elle peut être au niveau des imaginaires liés à la profession. Auprès des élèves, mais également auprès d'un certain nombre de membre du personnel (enseignant ou administratif), les professeurs documentalistes sont encore souvent perçus au mieux comme les documentalistes et au pire comme les dames du CDI. Ce manque de reconnaissance n'a pas de conséquences néfastes que sur l'ego des professeurs concernés, il peut également conduire à un manque d'intégration dans l'équipe pédagogique et donc à une efficacité limitée de ses actions pédagogiques, qui, notamment dans le cadre de l'EMI, prennent tout leur sens lorsqu'elles sont menées en association avec les enseignants d'autres disciplines. Il s'agit là d'un défi à relever, la position du professeur documentaliste lui permettant en revanche de faire le lien entre diverses disciplines afin de proposer des projets transversaux et d'optimiser les actions pédagogiques en faveur de l'EMI.

2.3.2 *Sans programme, une liberté pédagogique accrue ?*

Comme mentionné précédemment, les professeurs documentalistes ne se voient pas assigner de discipline particulière, et ne sont donc pas sommés de suivre un programme comme leurs collègues dans d'autres disciplines. Si cette absence de programme défini peut s'avérer problématique, notamment lorsqu'elle fait obstacle à la reconnaissance de la profession, elle présente toutefois certains avantages. Sans la contrainte d'un programme à suivre, avec des délais parfois relativement court dans lesquels terminer ces programmes, les professeurs documentalistes disposent en effet d'une liberté pédagogique considérablement accrue. Cela permet tout d'abord d'adapter les séances d'EMI à l'actualité, en abordant par exemple, dans le cadre des *escape games* mis en place des rumeurs récentes et en lien avec les journées mondiales du moment. Ainsi, l'*escape game* précédant les vacances de Noël, sur le thème de la solidarité, était en lien avec la journée internationale de la solidarité humaine, le 20 décembre, et abordait entre autres des rumeurs liées au Pacte de Marrakech. Celui précédant les vacances traitait de la rumeur dans le contexte des réseaux socio-numériques et s'inscrivait dans le cadre du *Safer Internet Day*, le 5 février. Quant au jeu précédant les vacances de printemps, sur le thème de la santé, il faisait suite à la journée mondiale de la santé, le 7 avril, et au constat que la santé est le plus sujet aux fausses informations.

Outre la liberté concernant les sujets abordés dans le cadre des projets d'EMI, l'absence de programme formalisé permet aussi une grande liberté dans la manière de traiter les séances. Ici, cela a permis de mener les séances sous forme de jeux, sans évaluation formative, ce qui apaise considérablement la relation avec les élèves et leur façon d'aborder les exercices proposés.

2.3.3 *Une relation pédagogique plus apaisée avec les élèves.*

Les professeurs documentalistes ne sont que rarement perçus comme des professeurs à part entière par les élèves, qui sont d'ailleurs nombreux à ne même pas être au courant de leur statut de professeurs certifiés. Bien que cela puisse également être néfaste pour la reconnaissance de la profession, il est également possible d'en tirer parti. Les professeurs documentalistes ne sont pas perçus comme des professeurs à part entière, notamment parce qu'ils ne sont pas les personnes qui donnent des devoirs aux élèves ou risquent de leur mettre de mauvaises notes lors d'évaluations formatives. Ils sont donc moins associés à la contrainte ou à la pression scolaire dans l'esprit des

élèves. Cela permet d'avoir avec eux une relation pédagogique plus apaisée, davantage basée sur la confiance. Par extension, cela permet donc d'être au plus proche des pratiques réelles des élèves, qui ont moins peur d'être jugés ou de mal faire. De plus, cette confiance peut se retrouver sur le terrain lorsque des élèves, perturbés par des informations qu'ils ont pu voir ou lire, viennent demander conseil au professeur documentaliste de leur établissement. Cette relation de confiance mène à des séquences pédagogiques plus pertinentes, car basées sur les réelles pratiques et préoccupations des élèves, mais elle peut également jouer un rôle majeur dans la prévention des radicalisations.

3 LA PEDAGOGIE PAR LE JEU, POUR ANCRER LES APPRENTISSAGES DANS LE MONDE REEL.

Les séances pédagogiques mises en place ont pris la forme d'un escape game, organisé avant chaque période de vacances. Plusieurs raisons ont motivé ce choix. Certaines d'ordre pratique, comme le fait que le CDI de la cité scolaire Michelet, particulièrement vaste, se prête bien à l'organisation de ce type de jeu. D'autres d'ordre pédagogique, la pédagogie par le jeu permettant ici un apprentissage ancré dans le monde réel.

3.1 La pédagogie par le jeu permet d'aborder de réelles problématiques, sans conséquences sur le monde réel.

3.1.1 *Le jeu : définition et critères.*

Le concept de jeu est particulièrement difficile à définir, du fait de sa polysémie. Faute de définition précise, Gilles Brougère propose cinq critères permettant de déterminer si l'activité que l'on propose relève ou non du jeu. Le jeu serait donc avant tout une activité de second degré, c'est-à-dire qu'il relève de la simulation. Le second critère est celui de la décision : on joue parce qu'on décide de jouer. Sans cette décision, le jeu n'est plus possible. Les trois autres critères peuvent être perçus comme des conséquences des deux premiers : il s'agit de l'existence de règles (ou modalités de décision), de l'incertitude (la fin n'est pas pré-déterminée) et de la frivolité, ce qui signifie que le jeu est sans conséquence sur la réalité. Les critères de la frivolité, et plus encore de la décision, semblent incompatibles avec la notion d'éducation. Dans le cas des séquences pédagogiques dont il est ici question, la notion s'applique toutefois : bien que les élèves n'aient, pour la plupart, pas eu le choix de participer ou non aux séances, celles-ci répondaient à tous les autres critères, notamment l'existence de règles et l'absence de conséquences sur le monde réel. De plus, ces séances ayant été présentées comme des jeux, les élèves y ont participé dans cet esprit. Or, d'après Gilles Brougère, le jeu n'est pas tant ce que l'on fait que la manière dont on le fait.

3.1.2 *Aborder de vraies problématiques de manière dépassionnée.*

Le fait d'aborder la question des fausses informations par le biais d'un jeu de piste a plusieurs avantages, l'absence de conséquences des actions effectuées dans le cadre

de ce jeu étant l'un des plus importants. Gilles Brougère constate en effet que les frontières entre jeu et réel se brouillent de plus en plus, avec notamment l'expansion des jeux de simulation. La différence entre les deux s'opèrent alors dans l'impact de l'action sur le réel : le jeu n'a, lui pas de vraies conséquences. C'est tout l'intérêt de confronter les élèves à de vrais articles conspirationnistes dans le cadre des *escape games* mis en place : s'ils les prennent au sérieux dans un premier temps, cela n'a pas de conséquence en dehors du retard qu'ils prennent dans la résolution des énigmes, et leur erreur sera corrigée rapidement. En dehors de ce contexte de jeu, prendre au sérieux un article affirmant que la vaccination est dangereuse s'avère en revanche bien plus lourd de conséquences. Lors de l'*escape game* sur la rumeur et les réseaux socio-numériques, une partie des énigmes s'attachait d'ailleurs à montrer que la propagation de ces rumeurs avait eu de réelles conséquences, telles que la récente recrudescence des épidémies de rougeole.

Les sujets de rumeurs n'ont pas été choisis au hasard : les fausses informations présentées étaient celles qui avaient le plus été relayées sur les réseaux socio-numériques au cours des dernières années. Ce choix a été motivé par deux raisons. D'une part, cela permettait de mettre en garde les élèves vis-à-vis de certains sites particulièrement populaires tels que *santé-nutrition.org*, par exemple. D'autre part, cela permettait d'aborder certains sujets de société épineux tels que la vaccination sans que les échanges ne soient trop tendus. Cela permettait en effet d'éviter une trop grande verticalité des échanges, qui aurait pu amener certains élèves à se sentir jugés. Dans ce contexte ludique, les représentations biaisées ont en revanche pu être déconstruite en douceur, en répondant aux questions que pouvaient se poser les élèves et en les amenant à chercher des réponses par eux-mêmes.

3.2 Une pédagogie qui permet d'observer les pratiques des élèves de manière moins biaisée, et donc de mieux adapter les séances.

3.2.1 *L'apprentissage au quotidien.*

L'apprentissage situé est le nom donné à une théorie sociale de l'apprentissage, qui part du postulat que c'est en participant que l'on apprend. Dans le cadre de cette théorie, l'apprentissage n'est donc pas dissocié de la pratique. Pour la chercheuse en sciences de l'éducation Mizuko Ito, l'apprentissage est intégré à la vie quotidienne et à la sociabilité. En ce qui concerne l'apprentissage scolaire, l'échec intervient lorsque l'élève ne possède pas les connaissances culturelles nécessaires pour être intégré aux pratiques

collectives scolaires, et que les différents mode d'apprentissage (quotidien et scolaire) entrent en conflit. L'apprentissage situé permet de prévenir ce type de conflit, et donc l'échec scolaire, en rapprochant la pratique scolaire des pratiques quotidiennes.

Les énigmes proposées dans le jeu étaient en effet basées sur de réels articles. En proposant aux élèves de résoudre les énigmes par la vérification des informations contenues dans les articles, l'apprentissage s'inscrivait dans un contexte bien précis, ce qui a permis une meilleure appropriation des savoirs. Il est en effet plus facile de retenir qu'un article lu était de mauvaise qualité car il ne citait aucune source ou se basait sur des études falsifiées que de retenir une liste théorique de critères de validité de l'information. Les questions posées dans les questionnaires avaient de plus une portée aussi universelle que possible (il s'agissait par exemple de vérifier qui était la personne à l'origine d'une étude ou d'un article), afin que les élèves puissent acquérir des méthodes de vérification applicables à d'autres articles ou à d'autres contextes.

3.2.2 *Une pédagogie centrée sur les pratiques des élèves.*

La présentation des séances sous forme de jeu permet aux élèves d'user de pratiques informationnelles spontanées, très proches de celles qu'ils peuvent avoir dans un cadre privé. En effet, l'absence d'évaluation formative atténue le sentiment d'être jugé et la tendance à changer ses pratiques pour essayer d'être au plus près de ce que l'on pense être attendu par les professeurs.

Cette spontanéité permet donc d'observer leurs pratiques réelles, avec plusieurs conséquences. Tout d'abord, les pratiques des élèves peuvent ainsi être prises en compte dans l'élaboration des séances, ce qui conduit à proposer des séances plus pertinentes, en évoquant par exemple les réseaux socio-numériques les plus utilisés par les adolescents comme Instagram ou Snapchat, plutôt que ceux davantage utilisés par les générations précédentes comme Facebook. Par ailleurs, en se basant sur leurs propres pratiques dans le cadre des séquences pédagogiques, les élèves tendent à mieux s'approprier les connaissances et les compétences, puisqu'il s'agit de constater par soi-même ce qui, dans sa pratique, est plus ou moins efficace.

De plus, cela donne une vision d'ensemble des compétences informationnelles et des compétences critiques des élèves, et donc une idée des lacunes qu'il faudra éventuellement combler lors de nouvelles séquences. Enfin, cela permet de corriger certains dysfonctionnements d'une séance à l'autre. Par exemple, lors de l'*escape game* précédant les vacances de Noël, le questionnaire guide n'a pas été immédiatement mis en place. Dans un premier temps, il était simplement demandé aux élèves d'évaluer

lequel des deux articles trouvés été fiable. Il était supposé que les élèves liraient et analyseraient les articles d'eux-mêmes. Le constat a cependant rapidement été fait que les élèves, focalisés sur l'aspect chasse au trésor de l'*escape game* et la découverte du code final, ne lisaient pas les articles et tendaient à répondre au hasard en espérant trouver la solution. Pour remédier à cette négligence, au sens littéral, un questionnaire guide a été mis en place pour guider l'analyse des articles et s'assurer que les articles étaient lus. Ce principe a ensuite été gardé pour les jeux suivants, avec une efficacité qui ne s'est pas démentie.

3.3 Une pédagogie qui permet un meilleur engagement de la part des élèves, donc une meilleure appropriation.

3.3.1 *L'engagement, un facteur qui facilite l'apprentissage.*

Dans son ouvrage *Dans le labyrinthe*, Alexandre Serres constate que les lycéens ont un rapport distancié à l'actualité, et souvent un manque d'intérêt pour l'information. Or, la maîtrise de l'information, déjà particulièrement importante au quotidien pour les citoyens en devenir que sont les lycéens, devient cruciale lors des études supérieures. Il est donc nécessaire de former les élèves à l'évaluation de l'information, ce qui nécessite de leur faire ressentir le besoin de cette formation. La pédagogie active, qui consiste à rendre l'élève acteur de son apprentissage, favorise à la fois le sentiment d'un besoin de formation, mais également l'appropriation des savoirs et des compétences. Dans le cadre des *escape games* mis en place à la cité scolaire Michelet, les élèves étaient ainsi parfois confrontés à des difficultés, par exemple lorsqu'ils proposaient une analyse erronée d'un article et ne pouvaient donc pas accéder aux énigmes suivantes. Le fait de ne pas pouvoir résoudre les énigme et de se retrouver bloqués leur faisait ainsi ressentir le besoin de formation, et les incitait à reprendre l'exercice, faire davantage de recherches ou encore poser des questions.

Par ailleurs, la pédagogie par le jeu permet de susciter un engagement plus important de la part des élèves. Il est en effet plus facile de motiver des adolescents à participer à un *escape game* qu'à participer à un cours magistral sur l'évaluation des informations. La notion de jeu est en effet très liée à celle d'amusement ou de plaisir, et suscite donc généralement assez facilement l'engagement. Le fait de réaliser ces séances avant chaque période de vacances accentuait en outre cet aspect des séquences, ce qui a eu pour résultat la venue de certains élèves de manière spontanée,

en dehors de leurs heures de cours. Or, l'engagement est fondamental pour l'apprentissage : plus un élève ressent d'engagement pour une activité, plus sa participation est importante, et plus il s'approprie les apprentissages qui découlent de cette participation. De plus, le livret, enfermé dans une mallette, à trouver à la fin du jeu constituait une récompense qui contribuait largement à améliorer la motivation des élèves à résoudre les énigmes.

3.3.2 Une participation des élèves à plusieurs niveaux.

Gilles Brougère distingue trois types d'apprentissage : l'apprentissage par participation, l'apprentissage par transmission et l'apprentissage par acquisition. L'apprentissage par transmission se fait généralement de manière verticale, du professeur vers l'élève : c'est le modèle du cours magistral. L'apprentissage par participation est celui qui a cours dans la vie quotidienne : l'enfant apprend en faisant avec les adultes, ce qui lui permet de se tromper et de se corriger. Enfin, l'apprentissage par acquisition consiste à partir des pratiques de l'élève. Dans le cadre de ces séances pédagogiques, plusieurs de ces formes d'apprentissage ont été mêlées : la prise en compte des pratiques des élèves les inscrivait dans le cadre d'une forme d'apprentissage par acquisition, et la mise en situation des élèves, confrontés à de vraies articles et de vraies rumeurs, relevait de l'apprentissage par participation.

Cette participation n'a évidemment pas été la même pour tous les élèves, certains ayant été plus actifs que d'autres. Gilles Brougère montre que la participation, au sein d'un groupe, est toujours inégale, et se répartit entre autres selon le niveau de compétence et d'intégration des membres du groupe. Le groupe est ainsi divisé entre les membres ayant une participation active et ceux ayant une participation périphérique. Ces derniers, bien que peu ou pas du tout actifs, bénéficient toutefois des apprentissages liés à l'observation des membres actifs. Lors des *escape games*, la répartition des élèves par groupes a ainsi permis aux élèves d'échanger des informations, des opinions et des méthodes. Ces échanges, particulièrement riches dans certaines classes, s'inscrivaient dans le cadre de la formation entre pairs, analysée par Anne Cordier dans *Grandir connectés* comme particulièrement efficace. Ce type de formation bénéficie en effet non seulement à l'élève qui apprend, mais également à l'élève qui forme, puisque le fait de devoir expliquer un concept ou une méthode conduit souvent à une meilleure appropriation de ce concept ou de cette méthode. La formation entre pairs permet en outre à l'élève formateur de se sentir valorisé, alors que l'élève formé se sent moins

dévalorisé que s'il avait dû être formé par un adulte. Gilles Brougère distingue deux façons d'apprendre en participant. La première consiste à observer ceux qui savent faire avant d'essayer de faire soi-même. La seconde consiste à découper une tâche complexe en plusieurs tâches simples. Lors des séances pédagogiques, ces deux méthodes ont été sollicitées. La première méthode a été naturellement mise en œuvre par les élèves dans le cadre du travail d'équipe. La seconde a été réalisée par le biais des questionnaires, qui permettaient de relever divers types d'indices qui, à terme, prouvaient qu'une information était fautive. Ce découpage permettait aux élèves de reconstituer une méthodologie de vérification de l'information.

CONCLUSION

L'EMI est donc une éducation cruciale à l'ère des réseaux socio-numériques. Les adolescents sont en effet, par leur présence massive sur les réseaux socio-numériques et sur le web en général, confrontés à une multiplication des informations. Ces informations viennent de sources extrêmement variées, souvent indifférenciées, et il n'est pas toujours aisé de juger de leur crédibilité. De plus, si les adolescents utilisent beaucoup les outils numériques, ils n'en ont pas toujours une compréhension autre que procédurale, ce qui entraîne des lacunes importantes dans leurs compétences informationnelles et dans leurs compétences critiques. Or, l'évaluation de l'information est une compétence indispensable à l'exercice d'une citoyenneté éclairée à l'ère du numérique et du web 2.0, particulièrement dans un contexte de montée des théories conspirationnistes. L'éducation aux médias et à l'information semble donc être le meilleur moyen de protéger les adolescents de ces théories et de leurs conséquences bien réelles, telles que la radicalisation ou l'adoption de conduites dangereuses pour la santé.

Un décalage existe en effet entre les pratiques numériques des adolescents et leur compréhension des outils qu'ils utilisent ainsi que de la manière dont est produite l'information et celle dont elle circule. Ce décalage a été analysé par de nombreux chercheurs et chercheuses, qui ont ainsi mis à mal le mythe selon lequel les adolescents actuels seraient naturellement compétents dans les domaines du numérique et de la recherche d'information. La séquence pédagogique mise en place visait donc à leur faire acquérir la culture informationnelle nécessaire à une meilleure compréhension de l'information et de sa circulation. Elle s'appuyait donc sur divers articles de presse ou des captures d'écran de sites web, l'exercice consistant à évaluer la crédibilité des articles ou des sites analysés. Le choix de se baser sur de vrais sites et articles reposait sur plusieurs éléments. D'une part, il permettait d'aborder certains sujets de société tels que la vaccination, en déconstruisant éventuellement les représentations erronées que les élèves pouvaient avoir à ce sujet. D'autre part, cela permettait de donner un aspect réaliste au jeu, et de faciliter la possibilité pour les élèves de généraliser les méthodes de vérification employées dans le cadre des séances. La décision de s'appuyer sur de réelles rumeurs vient également de la volonté de proposer une séquence aussi proche que possible des pratiques adolescentes, en leur proposant de vérifier des rumeurs auxquelles ils étaient susceptibles d'avoir été confrontés plus ou moins récemment. En tant qu'experts de l'EMI, et du fait de leur situation particulière au sein de l'établissement, les professeurs documentalistes sont également les personnes les mieux placées pour

mener à bien des projets de nature transdisciplinaire comme peuvent l'être les projets liés à l'EMI. L'identité professionnelle des professeurs documentalistes et leur représentation dans l'imaginaire des adolescents a de plus représenté un avantage. En effet, si le fait de peiner à être reconnu comme professeur pose de nombreux problèmes, cela permet ici une relation pédagogique plus apaisée et des échanges basés sur la confiance avec les élèves, qui perçoivent les professeurs documentalistes davantage comme des personnes ressources susceptibles de les guider dans leurs recherches que comme des personnes susceptibles d'émettre un jugement négatif sur leurs pratiques. Cela vient notamment de l'absence d'évaluation formative. La position des professeurs documentalistes les conduit de plus à être au plus près des pratiques des élèves, observées lorsque ceux-ci sont présents au CDI. Le choix, pour cette séquence, de la pédagogie par le jeu, a de plus permis aux élèves un meilleur engagement, ceux-ci étant naturellement plus motivés à participer à un escape game qu'à faire des exercices d'évaluation de l'information. Cette motivation a été accrue par l'existence d'un prix à gagner, sous la forme d'un livret contenant des conseils relatifs à l'évaluation de l'information, tels que des définitions ou des répertoires de sites de *fact-checking*. Le caractère ludique de la séquence a en outre libéré les élèves de la crainte d'être jugés, ce qui les a conduit à adopter des pratiques spontanées, les menant parfois à faire des erreurs qui ont ainsi pu être corrigées. Au cours de la séquence, des adaptations ont cependant dû être faites, comme la mise en place d'un questionnaire, les élèves ayant tendance à se concentrer sur les recherches physiques d'indices au sein du CDI et à omettre de lire les textes qui leur étaient présentés. Ce questionnaire comportait un certain nombre de questions menant à une analyse assez approfondie des textes proposés, questions généralisables à presque tous les types d'articles afin que le travail effectué en séance soit profitable aux élèves sur le long terme.

Cette séquence a donc globalement eu des résultats positifs, puisqu'elle a non seulement contribué à sensibiliser les élèves aux problématiques de l'évaluation de l'information, mais également enrichi une réflexion professionnelle en donnant des pistes d'évolution de ce type de projet. Les séquences liées à l'EMI gagneraient en effet à être mises en place à l'échelle d'un établissement, afin que des collaborations puissent s'opérer avec les professeurs de discipline, et surtout afin de garder une cohérence entre les différentes séquences pédagogiques proposées dans le cadre de l'EMI.

BIBLIOGRAPHIE

Livres

- boyd, danah, *C'est compliqué, Les vies numériques des adolescents*, Caen, C&F, 2016.
- Brougère Gilles, « Chapitre 21. Une théorie de l'apprentissage adaptée : l'apprentissage comme participation », dans : Gilles Brougère éd., *Apprendre de la vie quotidienne*. Paris cedex 14, Presses Universitaires de France, « Apprendre », 2009, p. 267-278
- Cordier, Anne, *Grandir connectés*, Caen ,C&F, 2015
- Jenkins, Henry, boyd, danah, Ito, Mizuko, *Culture participative. Une conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté*, Caen, C&F, 2017.
- Le Deuff Olivier, *La culture de l'information en reformation*, Université Rennes 2, Sciences de l'Homme et Société, 2009.
- Serres, Alexandre, *Dans le labyrinthe. Évaluer l'information sur Internet*, Caen, C&F, 2012.

Articles

- Brougère Gilles, « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game » *Australian Journal of French Studies*, 2012, vol XLIX, N° 2, pp. 117-129.
- Chapron Françoise, Delamotte Éric, « Vers une éducation à la culture informationnelle : jalons et perspectives », *Documentaliste-Sciences de l'Information*, 2009/1 (Vol. 46), p. 4-11. DOI : 10.3917/docsi.461.0004. URL : <https://www.cairn.info/revue-documentaliste-sciences-de-l-information-2009-1-page-4.htm>
- Couzinet Viviane, Gardiès Cécile, « L'ancrage des savoirs des professeurs documentalistes en SIC : question de professionnalisation et d'identité », *Documentaliste-Sciences de l'Information*, 2009/2 (Vol. 46), p. 4-12. DOI : 10.3917/docsi.462.0004. URL : <https://www.cairn.info/revue-documentaliste-sciences-de-l-information-2009-2-page-4.htm>
- Haderbache, Sarah, *Une politique publique sous tension. La lutte de l'Éducation nationale contre les théories du complot. Note de recherche*, In : *Éducation et Société* 2018/1 (n°41), p.169-176.

- Hedjerassi Nadira, Bazin Jean-Michel, « Professeur-e-s documentalistes : une identité professionnelle toujours problématique ? », *Recherche et formation* [En ligne], 74 | 2013, mis en ligne le 28 avril 2016, consulté le 02 mai 2019.
- Joubaire Claire , *EMI : partir des pratiques des élèves*. Dossier de veille de l'IFÉ, n° 115, janvier 2017. Lyon : ENS de Lyon. En ligne : <http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA/detailsDossier.php?parent=accueil&dossier=115&lang=fr>
- Mercklé, Pierre et Octobre, Sylvie, *La stratification sociale des pratiques numériques des adolescents*, RESET [En ligne], 1 | 2012, mis en ligne le 30 décembre 2012, consulté le 18 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/reset/129>
- Octobre, Sylvie, « L'usage du numérique et les jeunes : source d'une révolution culturelle ? », *Observatoire québécois du loisir*, vol. 13, n°6/2016.

ANNEXE 1 : questionnaire rempli par les élèves en amont de chaque séance.

Questionnaire : information et réseaux sociaux.

1) Quelles sont vos sources d'information ?

Presse écrite imprimée Presse en ligne Blogs Radio Télévision

Réseaux sociaux Autre, précisez :

2) Utilisez-vous ces réseaux sociaux ?

Twitter Facebook Instagram Snapchat Je n'utilise aucun réseau social

Autre, précisez :

3) Lorsque vous partagez une information, vérifiez-vous qu'elle est vraie ?

Oui, toujours Oui, souvent Parfois Jamais

4) Quels outils et méthodes de vérification de l'information connaissez-vous ?

5) Lesquels utilisez-vous ?

ANNEXE 2 : Présentation des séances pédagogiques mises en place.

1. Escape Game Noël.

Période de mise en place : semaines du 10 au 14 décembre et du 17 au 21 décembre.

Objectifs pédagogiques : apprendre à vérifier et évaluer des informations.

Notions info-documentaires : fiabilité de l'information, évaluation de l'information, source d'information.

Niveau : lycée (mis en place avec des classes de seconde).

Thème : la solidarité (journée internationale de la solidarité humaine le 20 décembre).

Durée du jeu : 45min.

Trame narrative : Les Obscurantes ont encore frappé ! Ils ont envoyé une lettre au père Noël, et celui-ci ne veut plus assurer sa tournée car il ne croit plus à la solidarité. Cela permettra aux Obscurantes de prendre sa place, mais ils n'ont bien sûr pas l'intention d'assurer la tournée gratuitement. Vous devrez repérer et corriger les fausses informations contenues dans la lettre afin de détromper le père Noël et de déjouer les Obscurantes.

Les élèves devront résoudre plusieurs énigmes qui les conduiront à rassembler un dossier qui leur permettra de prouver la fausseté des informations diffusées par les Obscurantes.

Infos / Intox à utiliser :

<http://www.legorafi.fr/2015/11/25/facebook-les-personnes-nayant-pas-mis-de-filtre-bleu-blanc-rouge-sur-leur-photo-de-profil-seront-fiches-s/>

<http://www.hoaxbuster.com/hoaxliste/don-du-sang-pour-noelie>

https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2017/01/06/immigration-ou-en-est-le-delit-de-solidarite_5058965_4355770.html

https://www.francetvinfo.fr/monde/europe/migrants/migrants-six-intox-qui-ont-circule-ces-dernieres-semaines-sur-le-web_1083585.html

Déroulé détaillé :

Les élèves sont répartis en trois groupes, chaque groupe résoudra un parcours d'énigme différent. Ils se retrouvent à la fin afin de résoudre la dernière énigme et de rassembler le dossier.

1) Chacun des groupes se voit remettre un dossier contenant une copie de la lettre des Obscurantes au père Noël, ainsi que les « preuves » (un montage photo, la copie du mail d'expulsion, l'article du Gorafi, l'appel au don du sang et le faux article de loi) de quatre intox : les Français seront fichés S sur la base de leur photo de profil Facebook, un appel au don du sang est resté sans réponse depuis des années, des citoyens français sont expulsés de leur logement pour loger des terroristes se faisant passer pour des réfugiés, et la solidarité est désormais un délit passible de cinq ans de prison.

2) Les groupes sont répartis dans trois zones de jeu, chacune correspondant à la résolution d'une énigme.

3) Fouille de la zone de jeu, qui permet de retrouver **deux articles de presse** (l'un provenant d'une source fiable, l'autre non) contenant des symboles, un **document de décodage** et le **tiers d'un autre document de décodage** (pour la dernière énigme).

4) Les participant.es décodent les symboles présents sur chacun des articles. Afin de trouver le bon indice, ils doivent cependant déterminer lequel de ces articles est fiable (l'autre donnera un mauvais indice).

5) Une fois trouvé le mot de passe, ils viennent le donner au maître du jeu, qui leur donne en échange l'article-preuve.

6) Les groupes se retrouvent pour la dernière énigme. Ils ont en leur possession la preuve de la fausseté de l'information reçue au début du jeu, ainsi qu'un tiers du morceau de décodage final. La mise en commun des morceaux et des symboles inscrits sur chaque article-preuve donne la cote 302.2 CLE, correspondant au livre *Les clés de l'information*. Ce livre contient la dernière preuve, l'article d'Hoaxbuster sur l'appel au don du sang pour Noélie. Au dos des quatre articles-preuves se trouve également un chiffre, formant le code final (2012, correspondant à la date de la Journée internationale de la solidarité humaine).

7) Une fois le dossier rassemblé, un mini atelier d'écriture consistant à rédiger un nouveau courrier au père Noël est proposé aux participants.

8) Le jeu se termine lorsque les participant.es « postent » leur lettre au père Noël. A l'aide du code, ils sont alors autorisés à ouvrir la mallette contenant le livret final (qui leur est remis).

Détail des parcours.

	Parcours 1 : fiches S. (zone périodiques)	Parcours 2 : délit de solidarité (sciences et littérature)	Parcours 3 : réquisitions (littérature)
Intox	Le gouvernement s'appuiera sur un contrôle des photos de profil Facebook pour condamner des innocents grâce au principe du fichage S	La solidarité avec des étrangers est punie de 5 ans d'emprisonnement	Des Français sont expulsés afin de reloger des migrants djihadistes
Preuve Intox	Article du Gorafi	Faux article de loi	Photomontage et copie du mail du préfet
Article fiable	Article des décodeurs sur la fiche S	Article Libé chiffres migration	Article RFI <i>D'où viennent les migrants ?</i>
Indice article fiable	PARODIQUE	FRONTIERES	MANIPULATION
Article intox	Réseau International	Boulevard Voltaire	Breizh-Info
Indice article intox	SCANDALE	INVASION	TERREUR
Article-preuve	Page « à propos »	Article des	Article <i>Six intox sur</i>

du Gorafi | décodeurs sur le | les migrants |
délit de solidarité

Liste matériel :

4 documents de décodage

Dossiers des Obscurantes (trois exemplaires).

6 articles de presses contenant les symboles formant les mots-indices.

Le livre *Les clés de l'information*

Livret reprenant les méthodes de vérification de l'information (à remettre à la fin), et des suggestions de lecture / films / expos sur le thème de la solidarité.

Questionnaire guide.

Quelles sont les informations utilisées par les Obscurantes pour convaincre le père Noël de cesser sa distribution de cadeaux ?

Information	Preuve

Les informations avancées par les Obscurantes sont-elles vraies ? Comment peut-on le prouver ?

Information	Preuve
-------------	--------

3) En fouillant la zone de jeu, vous avez retrouvé deux articles de journaux contenant des symboles cachés. Un seul de ces articles est fiable et contient le mot de passe, déterminez lequel à l'aide de ce tableau.

Source de l'article		
Que dit l'article ? Quel est son but ?		
Les propos sont-ils étayés par des chiffres et des sources ?		

--	--

Cet article est-il fiable ?

Escape game des vacances d'hiver : la rumeur.

Objectifs.

Sensibiliser les élèves à une pratique responsable du partage d'informations sur les réseaux sociaux.

Déroulement.

Les élèves sont répartis en groupes de deux ou trois. Un dossier « rumeur » contenant plusieurs fausses informations leur est remis, ainsi qu'un questionnaire (QCM) en deux parties qui les guidera tout au long du jeu. La première partie QCM comporte des questions sur les articles du dossier, qui sont autant d'indices permettant de vérifier la véracité des informations données en début de jeu. Les équipes ont accès à Internet ainsi qu'aux ressources du CDI afin de les aider à répondre à ces questions. Les réponses donneront un code (sous forme de chiffres ou de mot de passe), permettant d'accéder à un deuxième dossier contenant des articles permettant de prouver que les informations du dossier « rumeur » sont fausses et que la propagation de ces informations a parfois eu des conséquences néfastes. Afin de s'assurer que les élèves lisent bien les articles, la deuxième partie du QCM comprend des questions de compréhension relatives au dossier (quatre questions), les bonnes réponses donnant un code à quatre chiffres qui leur permettra d'ouvrir la mallette contenant le document final (guide de vérification de l'information et suggestions de lectures, jeux et films sur le thème d'Internet et des réseaux).

Rumeurs abordées :

Les vaccins sont dangereux pour la santé (conséquence : épidémies).

De la drogue est distribuée aux enfants dans les écoles, dissimulée dans des bonbons (conséquence : préfecture surchargée d'appels)

La France sera vendue à l'ONU lors de la signature du pacte de Marrakech

Clowns tueurs aux USA et en France (conséquence : services de police saturés, arrestations arbitraires).

Momo Challenge

Questionnaire guide.

Vaccins.

Qui est l'auteur de l'article ?

On ne sait pas

Andrew Wakefield

Ryan Mojabi

Un collectif militant

Qui est Andrew Wakefield ?

Le médecin qui a découvert un lien irréfutable entre le vaccin ROR et l'autisme.

Un ancien médecin radié pour avoir publié une étude frauduleuse sur l'autisme.

Le père de Ryan Mojabi.

Le juge du tribunal

Le tribunal a-t-il effectivement reconnu un lien entre le vaccin et l'autisme ?

Oui

Non

Qu'est-ce que santé-nutrition.org ?

Un site d'information juridique

Un site d'information médicale

Un site diffusant de fausses informations médicales.

Un journal en ligne

Quelles ont été les conséquences du recul de la vaccination ? (plusieurs réponses possibles)

L'autisme a reculé

Il n'y a pas eu de conséquences

Plusieurs personnes sont mortes

Une recrudescence des épidémies de rougeole

Drogue dans les écoles.

Qui est l'auteur de l'alerte ?

- La préfecture de Haute-Garonne
- Une école de Haute-Garonne
- Une association de parents d'élèves
- On ne sait pas

Cette alerte est-elle officielle ?

- Oui, car la préfecture est mentionnée
- Oui, car elle émane de la préfecture
- Non, une alerte officielle ne circulerait pas sous forme de chaîne de mail

Des cas d'intoxication ont-ils été avérés ?

- Oui, plusieurs
- Oui mais très peu
- Non, aucun

Cette information est-elle crédible ?

- Non, il s'agit d'un hoax (canular) à ne surtout pas relayer
- Oui, il est très important de la partager
- Pas vraiment mais mieux vaut la partager, on ne sait jamais

Qu'est-il arrivé après la diffusion massive de cette alerte ?

- Un dispositif policier a été mis en place pour lutter contre le trafic de drogue dans les écoles
- Rien, la drogue fait toujours autant de ravages
- La préfecture a dû faire face à un grand nombre d'appels téléphoniques

La diffusion massive de l'alerte a dissuadé les trafiquants de poursuivre les distributions de drogue.

Pacte de Marrakech.

Qui est l'auteur de l'article ?

Un journaliste neutre

Un blogueur

Un homme politique

Un militant d'extrême droite

D'où sont tirés les chiffres cités sur le nombre de pauvres, de chômeurs et de SDF au paragraphe 4 ?

De l'INSEE

D'un sondage IFOP

Du ministère de l'Intérieur

On ne sait pas

Entre 25 000 et 40 000 clandestins sont-ils réellement hébergés à l'hôtel aux frais du contribuable ?

Oui

Non, personne n'a été hébergé à l'hôtel

Non, le dispositif d'hébergement d'urgence dans les hôtels concernait toutes les personnes SDF sans distinction d'origine.

Combien de fois le texte officiel est-il cité pour appuyer et démontrer les propos tenus dans l'article ?

A chaque argument

Deux fois

Jamais

Quatre fois

Cet article est-il fiable ? (plusieurs réponses possibles)

Oui, il est basé sur des faits concrets

Oui, il cherche à alerter sur les complots perpétrés par l'Union Européenne pour faire perdre sa souveraineté à la France

Non, les faits cités ne sont que des interprétations que rien ne vient étayer.

Non, il cherche surtout à susciter la méfiance et la haine vis-à-vis de l'immigration

Clowns tueurs.

Qu'est-ce que MCE TV ?

Une chaîne d'information en continu

Une revue scientifique étudiante

Une chaîne destinée à un public jeune, surtout basée sur des actualités people et des faits-divers

Une chaîne d'information destinée aux étudiants

Quel champ lexical est particulièrement présent dans cet article ?

Celui de l'amour

Celui de la peur

Celui du courage

Celui du cinéma

Combien d'agressions concrètes et avérées l'article mentionne-t-il ?

Plus de dix

Trois

Aucune, tout repose sur des présomptions et des imprécisions

Une seule

Que révèle la présence du mot-clé « choc » dans les tags de l'article ?

Le contenu de cet article est choquant

Cet article parle de chocolat

Seules les personnes les plus courageuses devraient lire cet article

Le but de cet article est probablement de faire le buzz

Quelles ont été les conséquences de la propagation de « l'alerte aux clowns » ?
(plusieurs réponses possibles)

Les gens ont pu se protéger de cette menace

La police a enregistré de nombreuses fausses plaintes

Des personnes ont été arrêtées à tort

Les clowns tueurs ont été arrêtés

Momo Challenge.

Quels pays seraient concernés par le Momo Challenge ?

La France et les Etats-Unis

Le Japon et l'Argentine

Tous, le Momo Challenge est un phénomène mondial

La France et le Japon

Combien de cas ont été effectivement recensés ?

Des centaines

Des dizaines

Un seul

Aucun, il n'est pas sûr que la fillette argentine ait réellement été victime de ce défi

Combien de témoignages de victime sont présents dans cet article ?

Deux

Quatre

Aucun

Un seul

A quel pays appartient le numéro de « Momo » ?

On ne le sait pas

l'Argentine

La France

Le Japon

Le Momo Challenge est-il un vrai danger ? (plusieurs réponses possibles)

Oui, il est donc important d'alerter les gens

Non, il s'agit simplement d'une légende urbaine

Pas vraiment mais il vaut mieux prévenir les gens

Non, et partager cette alerte ne fait que nourrir la panique

3. Escape game des vacances de printemps : la santé.

Objectifs :

- Etre capable d'analyser la composition d'un site Internet.
- Evaluer la fiabilité d'une information.
- Faire preuve d'esprit critique.

Déroulement du jeu :

Chaque groupe se voit remettre un dossier comportant des captures d'écran de trois sites internet réputés pour véhiculer des informations trompeuses (ivg.net, santé-nutrition.org et Santé plus mag) ainsi qu'un questionnaire en plusieurs parties, chacune correspondant à un site. Lorsque le groupe a correctement répondu à toutes les questions d'une partie, un article « vérification » comportant des informations sur le site qu'ils ont étudié leur est donné. Cet article leur permet de répondre à la deuxième partie du questionnaire, qui comporte plusieurs indices (chiffres et lettres) qui forment une cote de livre. Dans chaque livre se trouve un tiers du code final.

Cotes à trouver :

Questionnaire IVG.net : 613.94 (*Contraception. Pourquoi ? Laquelle ? Où ?* Marie-Laure Brival)

Questionnaire santé-nutrition.org : 613.2 KIT (*Les alicaments, Enjeux et scénarios.* Bernhard Kitous)

Questionnaire santé plus mag : 613.2 (*Guide de l'alimentation bio.* Solveig Darrigo-Dartinet)

Code final : 0704 (correspondant au 7 avril, journée mondiale de la santé).

Questionnaire guide :

IVG.net

1. La définition de l'IVG donnée par le site est-elle neutre ?

Non, elle vise à décourager les personnes envisageant un recours à l'IVG.

Oui, elle vise à donner une vision d'ensemble de l'IVG en mentionnant tous les aspects de cet acte.

Non, l'IVG n'est pas un acte médical et il est faux de le présenter comme tel.

2. Combien de fois apparaît le terme risques ?

Une fois

Quatre fois

Six fois

3. Quel est le but du site ivg.net ?

Informar de manière objective : tous les aspects de l'IVG sont discutés, de manière neutre.

Inciter les femmes enceintes à avorter : toutes les mentions de l'IVG sont associées à des adjectifs positifs.

Dissuader les femmes de recourir à l'IVG : toutes les mentions de l'IVG sont associées à des termes négatifs.

Santé + mag.

1. Observez l'encart sur le diabète. De quelle nature est-il ?

Il s'agit de la dernière étude scientifique sur le diabète.

Il s'agit d'une publicité.

Il s'agit d'un lien vers un site spécialisé.

2. Observez le titre de l'article sur l'ail. Quel en est le ton ?

Il est sensationnaliste, avec une tendance conspirationniste.

Il est neutre, à visée informative.

Il est précis et relève de l'information spécialisée.

3. Ce site vous paraît-il fiable ?

Oui, même s'il s'agit plutôt de vulgarisation et de remèdes naturels que de réelle information médicale.

Oui, il propose de vraies alternatives aussi efficaces (voire plus efficaces) que la médecine traditionnelle.

Non, les informations présentées sont au minimum très exagérées.

Santé Nutrition.

1. Observez l'encart « Detox ». De quoi s'agit-il ?

D'un article du site sur la nutrition.

D'un lien vers un site médical.

D'une publicité.

2. Observez le titre de l'article sur le miel. Que pouvez-vous en conclure ?

Cet article prouve que les médecins ne savent pas toujours tout.

Cet article est sensationnaliste et vise à discréditer la médecine traditionnelle.

Cet article traite de nutrition.

3. Ce site est-il fiable ?

Non, il est sensationnaliste, avec une tendance conspirationniste.

Oui, il est neutre, à visée informative.

Oui, il s'agit d'un site médical.

IVG.net

1. Qui est à l'origine du site IVG.net ?

613. Un couple de militants catholiques contre l'IVG.

215. Une militante féministe.

302. Un centre hospitalier.

2. Quel est le problème avec ce site ?

94 Il est malhonnête et trompeur.

54 Aucun, il présente des informations objectives.

55 Aucun, chacun doit pouvoir exprimer son opinion.

Santé + mag.

1. Les informations diffusées par ce site sont-elles fiables ?

505. Oui, elles reposent sur des études scientifiques rigoureuses.

302. Non, elles ne reposent sur rien.

613. Non, les études sur lesquelles elles reposent ne sont pas fiables ou mal interprétées.

2. Quel est le problème posé par ce site ?

6 Aucun, il est très fiable.

3 Aucun, même s'il n'est pas très fiable ce n'est pas grave.

2 C'est le site le plus consulté sur la santé, ce qui pousse les gens à appliquer des conseils erronés et parfois dangereux.

Santé Nutrition.

1. Quel est le profil du fondateur de ce site ?

302. Il s'agit d'un médecin.

613. Il s'agit d'un ancien développeur informatique qui revendique n'avoir aucune formation sur la santé.

406. Il s'agit d'un nutritionniste et militant écologiste.

2. Quelle est la méthodologie utilisée par le site santé-nutrition.org ?

4 Les articles reposent sur des études rigoureuses, et les informations sont systématiquement vérifiées.

2 Les articles reposent sur du plagiat d'autres articles, des informations reprises sans vérification de sites douteux et des informations reprises d'études sérieuses mais de manière déformée ou très exagérée.

56 Les articles reposent uniquement sur les intuitions des rédacteurs.

3. Quel est le problème posé par ce site ?

DUT Aucun, les informations qu'il contient ne sont pas très fiables mais cela ne fait de mal à personne.

SOI Aucun, il est important de partager les informations qu'il contient puisqu'il dénonce les abus de la médecine traditionnelle.

KIT Ce site très relayé entretient une méfiance à l'égard de la médecine, ce qui pousse les gens à appliquer des conseils parfois dangereux pour la santé.