

Temps 1 : durée 2h. Personnes de plus de 60 ans

Tables disposées en U de façon à ce que l'ensemble des participants puissent se voir.

Tables disposées en Ilot dans le U pour favoriser les échanges lors des jeux de cartes

Introduction (5 min)

- Présentation du projet, objectifs, durée de la séance
- Tour de table et recueil des attentes/ interrogations

1/ Inclusion : Ouverture du sujet et tour de table (10 minutes)

- *Objectif* : Créer un temps d'échange en parlant de ce qu'on a déjà vécu
- *Animation* : L'animateur demande aux participants de partager au groupe une fake vue, entendue ou partagée

2/ Définissons les termes : information et fake news (20 mn)

- *Objectif* : permettre aux deux groupes de proposer une définition à partir de mots identifiés et de mots intrus. Construire une définition commune
- *Outils* :
 - 2 Feuille A3 :
 - 1 feuille « Définition d'une information » + 1 feuille « Définition d'une fake-news »
 - Chaque feuille comporte deux zones « Mots Clés retenus / Mots clés Intrus »
 - 2 jeux de carte
 - 1 jeu de carte avec les mots clés retenus et intrus de la définition d'information
 - 1 jeu de carte avec les mots clés retenus et intrus de la définition de Fake News

Info		Fake	
Mot clés retenus	Mots clés intrus	Mot clés retenus	Mots clés intrus
Vérifiée	Anecdote	Fausse information	Information
Sphère publique	Vie privée	Intention	Objectivité
Nouvelle	Opinion	Motifs	Vérifiée
Nombre important de personne	Personnelle	Tromper	
Factuelle	Convictions	Manipuler	
	Croyance		

- Consigne :
 - Constitution de deux groupes : 1 groupe définition Information, 1 groupe définition Fake
 - Distribution du jeu de carte correspondant à chaque groupe
 - Chaque groupe échange en son sein sur chaque carte (mot) pour les placer dans les parties « Mots Clés retenus » et « Mots clés Intrus »
 - Chaque groupe doit écrire une phrase de définition avec les mots clés retenus

- Fin du jeu :
 - Chaque groupe lit à l'autre groupe la phrase de définition élaborée.
 - Echange entre les deux groupes.
 - Affichage à l'écran des définitions élaborées par les animateurs et explication/précision sur chaque terme « retenus » ou « intrus »
 - Visionnage de la vidéo : « L'information en 5 questions »
<https://www.youtube.com/watch?v=pEeArJISOnk>

3/ Qu'est-ce qu'un angle journalistique (20 mn) ?

- Objectif : identifier l'importance d'un angle journalistique dans le traitement de l'information

- Animation : " Afflux de vacanciers en vallée d'Ossau : commerçant ou gardien du parc naturel"
 - Outils :
 - 2 jeux de cartes de cartes similaires comportant sur chaque carte une des phrases pouvant être dites par le gardien du parc et par le commerçant à propos de la thématique « Il y a un afflux de vacancier dans la vallée d'Ossau » (qui est un fait)

Commerçant/Producteur	Gardien du parc
<ul style="list-style-type: none"> • C'est super, ça permet de développer mon chiffre d'affaires. • En effet, j'ai maintenant mes produits qui sont connus hors de la région • Les vacanciers ne s'arrêtent pas dans nos commerces par manque de parkings. • C'est génial mais on n'arrive pas à suivre faute de personnel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les vacanciers recherchent des sorties de pleine nature et font de plus en plus attention à leur bien-être. • Cela nous permet de sensibiliser à la faune et la flore endémique de nos belles montagnes • C'est parfois difficile de concilier pastoralisme et tourisme. • On retrouve de plus en plus de déchet sur les chemins en montagne.

- Consigne :
 - Constitution de deux groupes : 1 groupe Commerçant, 1 groupe Gardien du parc
 - Distribution d'un jeu de carte à chaque groupe
 - Chaque groupe doit retrouver les cartes qui pourraient être dites/écrites par le rôle du groupe (commerçant/gardien du parc naturel)

- Fin du jeu :
 - Chaque groupe lit à haute voix les phrases retenues

- L'animateur demande aux participants ce que l'on peut en retenir = ce ne sont pas les mêmes phrases suivant la personne/rôle
 - L'animateur explique qu'un journaliste pourrait ainsi avoir deux angles pour le même fait en fonction de la personne qu'il interview. Ainsi, chaque fait peut être traité de différents angles. Ce n'est pas parce que le traitement de l'information est différent que l'un ou l'autre des traitements est une fake news.
- Conclusion :
 - Vidéo « Qu'est ce qu'un angle ? » – Arte tv
<https://www.youtube.com/watch?v=K5ufzJXZzTE>
 - Et/ou : Exemple de plusieurs articles de presse et de plusieurs angles pour parler d'une même information

4/ Le pouvoir de l'image :

41/ S'interroger et contextualiser (15mn)

- Objectif : Comprendre que l'interprétation d'une image peut être différente pour chacun et peut être influencée par le contexte dans laquelle est prise l'image
- Animation : Jeu « Dezoom »
 - Outils :
 - Choisir 4 photos (version tronquée/recadrée et version originale – 8 photos au total) du jeu « Dezoom »
 - Incorporer les photos à un diaporama ou les avoir en version papier A3
 - Consigne :
 - L'animateur montre une 1ere photo « version tronquée/recadrée
 - L'animateur demande aux participants d'indiquer leurs ressentis
 - L'animateur montre la photo originale correspondante
 - L'animateur demande aux participants d'indiquer leurs ressentis
 - L'animateur montre que le recadrage de la photo induit des ressentis différents suivants chaque participant mais aussi que le contexte caché par le recadrage peut modifier les perceptions de chacun.
 - Fin du jeu :
 - L'animateur explique que les images peuvent ainsi être recadrées, modifiées, sorties de leurs contextes facilement et rapidement. Elles doivent ainsi être encore plus sujette à interrogation.
- Conclusion :
 - Vidéo : « Cadrage et point de vue » - Lumni
https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=4qy4ALxg-6w&feature=emb_logo

42/ Image détournée : Retrouvez le contexte original (10 mn)

- Objectif :
 - Comprendre qu'une image peut être reprise sans modification et utiliser dans un autre contexte
 - Connaître le fonctionnement de Google Images
- Démonstration : Google Images
 - Outils :
 - Copie d'un post « Gilets Jaunes – Clermont ferrand – Place de Jaude »
 - Google Images
 - Animation :
 - L'animateur montre le post « « Gilets Jaunes – Clermont ferrand – Place de Jaude » et demande aux participants ce qu'ils en pensent
 - L'animateur indique qu'il va vérifier car, comme pour toutes les photos circulant sur le web, il s'interroge.
 - L'animateur utilise Google Image pour démontrer que cette photo renvoie vers des articles indiquant que l'utilisation est sortie du contexte ainsi que vers l'article originel « Clermont – Saracens – Coupe d'Europe de Rugby »
- Conclusion :
 - Une photo peut être aisément copiée et réutilisée hors de son contexte pour amplifier, valider des propos différents
 - Dès qu'une photo ou que l'article/post/message vous paraît « suspect », pensez à retrouver la photo originelle

5/ Repérer les fake news dans un article en ligne (15 mn)

- Objectif : Connaître les éléments d'un article en ligne à vérifier pour identifier une fake news
- Démonstration : Les éléments d'un article du Gorafi
 - Outils :
 - L'article du Gorafi :
 - Si possible, incorporer à un génial Ly pointant vers les différents éléments présentés ci-dessous
 - A minima, (obligatoire en secours de connexion) une capture d'écran
 - Animation :
 - L'animateur montre l'article du Gorafi
 - L'animateur parcourt l'article en expliquant les éléments suivants à vérifier :
 - Le titre accrocheur, extravagant
 - L'auteur de l'article
 - L'adresse URL du site
 - Les éléments extérieurs (bandeau, menu, colonne)
 - Le type de site publiant l'article et ses informations publiques (mentions légales...)

- Dans le contenu du texte, les incohérences et fautes d'orthographe grammaire possibles
- Conclusion :
 - Rappel des éléments à vérifier
 - Présentation d'outil de fact-checking : hoax-buster, decodex, vrai ou fake, google images

6/ Pourquoi partage-t-on une fausse information ? Une histoire de biais (20mn)

- Objectif :
 - Comprendre que les créateurs de fausses informations jouent sur des biais cognitifs propres à chaque être humain.
 - Identifier quatre biais que les participants pourront réutiliser dans le deuxième atelier « Création d'une Fake-News »
- Animation : L'histoire de « Jean-Pierre part en biais »
 - Outils :
 - L'histoire de Jean Pierre écrite et affichée en plusieurs diapos
 - Des pages web en HTML (pages existantes préalablement détournées grâce à l'extension de navigateur VisBug) en local correspondant à l'histoire :
 - Paté de grillons fait maigrir - Recherche Google (page originelle recherche google)
 - Article Science et devenir (site originel sciences et avenir)
 - Paté de grillon et poids des consommateurs (site originelle : site de sciences)
 - Les page web ouvertes sous forme d'onglet dans un navigateur
 - Consigne :
 - L'animateur raconte l'histoire de Jean-Pierre
 - L'animateur ouvre les différentes page web au fur et à mesure de l'histoire
 - L'animateur revient sur chaque biais utilisé dans l'histoire à savoir en les expliquant :
 - Biais d'ancrage : Jean-Pierre recherche sur internet en tapant uniquement les mots clés « paté de grillons fait maigrir » de la première impression qui l'a eu en lisant le mail de sa tante
 - Biais de confirmation - Dans la liste de résultats google, Jean-Pierre consulte uniquement les deux derniers sites car ils correspondent à l'idée qu'il se fait désormais du pâté de grillon
 - Biais d'autorité : Sur le site, Le pâté de grillon : Jean Marc Grout « Chercheur au CNRS » : Statistiques sur le paté de grillons – Le chercheur fait office d'autorité
 - Biais de Corrélation : Sur le site « Paté de grillon et poids des consommateurs : Plus on consomme de pâté de grillons, moins on est obèse », Jean-Pierre croit le graphique qui présente pourtant des informations corrélées qui n'ont pas à l'être
- Conclusion :
 - L'animateur revient succinctement sur les quatre biais découvert et leur définition

Conclusion (5 min)

- Rappel des grandes notions
- Rappel du programme du prochain atelier