

Ne tombe pas dans le panneau



Faire attention aux escroqueries
et aux tentatives d'hameçonnage

Aperçu de la thématique

Activité 1 : **Ne pas mordre à l'hameçon !**
Activité 2 : **Mais qui est-ce exactement ?**
Activité 3 : **Vrai ou faux**
Activité 4 : **Détecter les arnaques en ligne**
Activité 5 : **Les outils du parfait fact-checkeur**
Activité 6 : **Bataille numérique : Info ou Intox**
Activité 7 : **Est-ce bien vrai ?**
Activité 8 : **Repérer la désinformation en ligne**
Activité 9 : **Dans la tête d'un moteur de recherche**
Activité 10 : **S'exercer à faire des recherches sur Internet**
Activité 11 : **Tout est question de cadrage**
Activité 12 : **Interland – La rivière de la réalité**
conclusion : **Sois Cyber Vigilant**

Thèmes

Les enfants doivent comprendre que les informations qu'ils trouvent en ligne ne sont pas nécessairement vraies ou fiables, et que certains esprits malveillants cherchent avant tout à leur soutirer des informations ou à usurper leur identité. L'hameçonnage et les escroqueries en ligne amènent les internautes de tous âges à réagir aux propositions de personnes qu'ils ne connaissent pas ou qui se font parfois passer pour des proches.

Objectifs des élèves

- ✓ **Comprendre** que ce qui figure en ligne n'est pas nécessairement vrai
- ✓ **Apprendre** comment fonctionne l'hameçonnage, en quoi il constitue une menace et les solutions pour l'éviter
- ✓ **Déterminer** la validité des sites Web et des sources d'information, et se méfier des manipulations, des demandes non fondées, des fausses offres, des prix mensongers et autres escroqueries en ligne.

Ne tombe pas dans le panneau

Vocabulaire



Agence de presse : organisation qui offre (gratuitement ou non) aux médias des informations : texte, photos ou vidéos.

Algorithme : en informatique, un algorithme est une feuille de route consistant en un ensemble de règles dans un ordre fixe, permettant d'arriver à une solution et d'atteindre un objectif final. Par exemple : sur la base des données d'un utilisateur et de l'ensemble des règles de l'algorithme (feuille de route), un nouveau contenu spécifique à cet utilisateur est proposé sur les réseaux sociaux (l'objectif final).

Bot (ou "chatbot" ou assistant virtuel) : ce type de logiciel qui fonctionne en ligne ou sur un réseau, est chargé de répondre automatiquement à des questions, de suivre des commandes (comme donner l'itinéraire pour aller chez un nouvel ami) ou d'effectuer des tâches simples (comme diffuser un titre musical).

Cadre : lorsque vous prenez une photo ou une vidéo d'un paysage, d'une personne ou d'un objet, le cadre est ce qui définit la partie que le spectateur peut voir. Il ne pourra pas voir celle que vous décidez de laisser en dehors du cadre.

Catfishing : technique qui consiste à créer une fausse identité ou un faux compte sur un réseau social pour inciter les gens à partager leurs informations personnelles ou en croyant qu'ils s'adressent à une vraie personne ou à une page légitime.

Deepfake : un enregistrement vidéo ou audio réalisé ou modifié grâce à l'intelligence artificielle. Avec cette technique, il est possible, par exemple, de faire dire à des personnes dans une vidéo des choses qu'elles n'ont jamais dites dans la réalité.

Désinformation : information fausse ou destinée à induire en erreur.

Escroquerie : tentative malhonnête de gagner de l'argent ou quelque chose de valeur en trompant les gens.

Grooming : prise de contact via internet et manipulation par un adulte envers un mineur, à des fins principalement sexuelles.

Groupe de façade : un groupe qui prétend être ce qu'il n'est pas afin de cacher l'identité des vraies personnes qui le dirigent.

Hameçonnage : technique dont le but est de vous escroquer ou de vous inciter à partager des informations de connexion ou toute autre donnée personnelle en ligne, que ce soit par e-mail, dans des annonces ou sur des sites qui ressemblent à ceux auxquels vous êtes habitués.

Harponnage : escroquerie par hameçonnage où le pirate utilise des éléments de vos informations personnelles pour vous cibler spécifiquement.

Intelligence artificielle (IA) : désigne la possibilité pour une machine de reproduire des comportements ordinairement attribués aux humains, tels que le raisonnement, la planification et la créativité.

La fraude à l'amitié : une forme d'escroquerie dans le cadre de laquelle les cybercriminels entrent en contact avec leurs futures victimes via un faux profil sur internet, en nouant avec elles un (prétendu) lien d'amitié. Ils prétendent généralement défendre les intérêts de la personne qu'ils tentent de tromper.

Malware : terme générique désignant les logiciels malveillants. Par exemple : un virus ou 'spyware' (logiciel installé pour vous espionner).

Manipulation : action qui vise à contrôler ou à influencer une personne ou une situation de manière abusive, malhonnête ou sous la menace ou d'un élément trafiqué disponible en ligne, tel qu'une photo qui a été retouchée pour vous faire croire qu'une chose fausse est vraie.

Nouvelles trompeuses : des nouvelles intentionnellement mensongères ou qui déforment la vérité. De nos jours, elles sont connues sous le nom de "fake news".

Pare-feu : programme qui protège votre ordinateur de la plupart des escroqueries.

Piège à clics (ou "clickbait") méthode consistant à inciter les internautes à cliquer sur un lien en utilisant un texte ou une image qui stimule la curiosité, souvent de façon trompeuse. Ce type de technique peut viser à transmettre un virus ou à exposer l'utilisateur à des publicités (afin de réaliser des profits).

Source : quelqu'un ou quelque chose qui fournit des informations.

Vlogger : une personne connue pour poster régulièrement de courtes vidéos sur un blog ou un média social.

Youtubeur : un vlogger qui utilise YouTube comme média.

Ne tombe pas dans le panneau (activité 1)

Ne pas mordre à l'hameçon !

Dans le cadre d'un jeu, les élèves doivent déterminer parmi différents e-mails et SMS lesquels sont légitimes et lesquels sont des escroqueries par "hameçonnage".

Objectifs des élèves



- ✓ **Identifier** les techniques d'usurpation d'identité.
- ✓ **Examiner** les solutions.
- ✓ **Savoir** qu'ils peuvent s'adresser à un adulte de confiance s'ils pensent être victimes d'usurpation d'identité.
- ✓ **Reconnaître** les signes de tentatives d'hameçonnage.
- ✓ **Faire attention** à la façon de partager ses informations personnelles et avec qui.

Discussion



En quoi consiste l'hameçonnage exactement ?

L'hameçonnage désigne une technique qu'emploie une personne via e-mail, SMS ou toute autre communication en ligne pour vous soutirer des renseignements (par exemple des informations de connexion ou relatives à votre compte) en se faisant passer pour quelqu'un en qui vous avez confiance. L'hameçonnage par e-mail (ainsi que les sites dangereux vers lesquels cette personne essaie de vous orienter ou les pièces jointes qu'elle vous incite à ouvrir) risque également d'exposer votre ordinateur à des virus. Certains virus utilisent votre liste de contacts pour cibler votre famille et vos proches, en procédant de la même façon qu'avec vous ou de manière plus personnalisée. D'autres types d'escroqueries peuvent également prétendre que votre appareil rencontre un problème en vue de vous inciter à télécharger des logiciels malveillants ou indésirables. Gardez toujours à l'esprit qu'un site Web ou une annonce publicitaire n'a aucun moyen de détecter s'il y a un problème sur votre ordinateur !

Certaines attaques par hameçonnage sont plus faciles à identifier que d'autres, plus sournoises et vraiment convaincantes : par exemple, lorsqu'un escroc vous envoie un message contenant certaines de vos informations personnelles. C'est ce qu'on appelle le "harponnage", qui est parfois très difficile à repérer du fait que la mention de vos informations personnelles dans le message laisse entendre que l'expéditeur vous connaît.

Avant de cliquer sur un lien ou de saisir votre mot de passe sur un site que vous ne connaissez pas, interrogez vous toujours sur la page Web ou le message concerné.

Voici quelques questions à vous poser :

- Le site a-t-il l'air professionnel, comme ceux que vous connaissez ou auxquels vous vous fiez, avec par exemple le logo habituel du produit ou de l'entreprise, sans aucune faute d'orthographe ?
- Est-ce que l'URL du site correspond au nom et aux informations du produit ou de l'entreprise que vous recherchez, ou contient-elle des fautes d'orthographe ?

- Y a-t-il des pop-up contenant du spam ?
- Est-ce que l'URL commence par "https://" avec un petit cadenas vert à gauche ? (cela signifie que la connexion est sécurisée).
- Que contient le texte en petits caractères ? (c'est souvent là que figurent des éléments révélateurs de la tentative d'escroquerie).
- Est-ce que le message ou le site offre quelque chose de trop beau pour être vrai, comme l'opportunité de gagner une grosse somme d'argent ? (c'est presque toujours trop beau pour être vrai).
- Le message vous semble-t-il un peu bizarre ? (comme si l'expéditeur vous connaissait, mais vous n'êtes pas complètement sûrs).

Et que faire si vous tombez dans le panneau ? D'abord, ne paniquez pas !

- Modifiez les mots de passe de vos comptes en ligne.
- Informez aussitôt vos proches et vos contacts, car ils risquent d'être les prochaines cibles.
- Si possible, signalez le message comme du spam (à partir des paramètres).

S'ils suspectent une escroquerie, vos élèves doivent avoir en tête d'avertir immédiatement un parent, un enseignant ou un adulte en qui ils ont confiance. Indiquez leur que plus ils attendront, plus la situation risquera de s'aggraver.

Activité



Matériel nécessaire :

Fiche d'exercices *Exemples d'hameçonnage*

Réponses pour chaque exemple présenté dans la fiche d'exercices :

1. **Fiable.** L'utilisateur est invité par e-mail à se rendre sur le site Web du cinéma pour se connecter lui-même à son compte, plutôt que par l'intermédiaire d'un lien susceptible de le diriger vers un site Web malveillant, et sans avoir à envoyer son mot de passe par e-mail.
2. **Escroquerie.** L'URL est suspecte et n'est pas sécurisée.
3. **Fiable.** URL sécurisée qui commence par https:// et précédée par le petit cadenas vert.
4. **Escroquerie.** Offre suspecte en échange de coordonnées bancaires
5. **Escroquerie.** URL suspecte et non sécurisée

1. Étudier les exemples par groupes

Formez des groupes pour étudier les différents exemples de messages et de sites Web fournis.

2. Indiquer vos choix individuellement

Pour chaque exemple, indiquez si le message ou le site est sérieux ou s'il s'agit d'une escroquerie. Énumérez vos raisons en dessous.

3. Discuter en groupe de vos choix

Quels exemples semblaient fiables et quels autres étaient suspects ? Y a-t-il des réponses qui vous ont surpris ? Si oui, en quoi ?

4. Continuer la discussion

Voici d'autres questions à vous poser au sujet de messages et de sites que vous trouvez en ligne :

• Ce message a-t-il l'air fiable ?

Quelle est votre première impression ? Avez-vous remarqué des éléments suspects ? Est-ce que l'on vous propose de résoudre un soi-disant problème ?

• Vous propose-t-on quelque chose de gratuit ?

Les offres gratuites ne sont généralement jamais vraiment gratuites.

• Est-ce que l'on vous demande des informations personnelles ?

Certains sites Web vous demandent des informations afin de vous envoyer encore plus de messages destinés à vous escroquer (par

exemple, des questionnaires ou des "tests de personnalité" visant à rassembler des informations sur vous afin de deviner plus facilement votre mot de passe ou d'autres données confidentielles). La plupart des vraies entreprises ne vous demandent pas d'informations personnelles par e-mail.

- **Est-ce une chaîne d'e-mails ou un post sur un réseau social ?**

Les e-mails et les posts que vous êtes invités à transmettre à toutes vos connaissances peuvent présenter des risques pour vous comme pour les autres. Ne le faites pas sauf si vous êtes convaincus de la fiabilité de l'expéditeur ou du message.

- **Y a-t-il du texte en petits caractères ?**

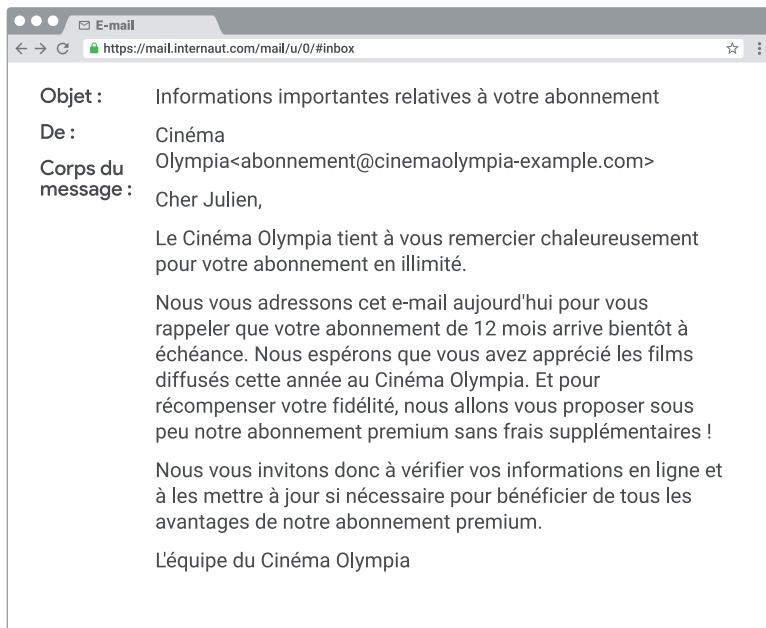
En bas de la plupart des documents, vous pouvez trouver ce que l'on appelle les "petits caractères". Il s'agit d'un texte succinct contenant souvent des informations faites pour que vous n'y prêtiez pas attention. Par exemple, le titre en haut d'un message peut indiquer que vous avez gagné un téléphone, alors que les petits caractères préciseront que vous devez en fait payer 200 € par mois. Alors faites y attention : ces petites lignes ont leur importance.

Remarque : pour les besoins de cet exercice, partez du principe que la messagerie de l'Internaute est fiable.

Conclusion

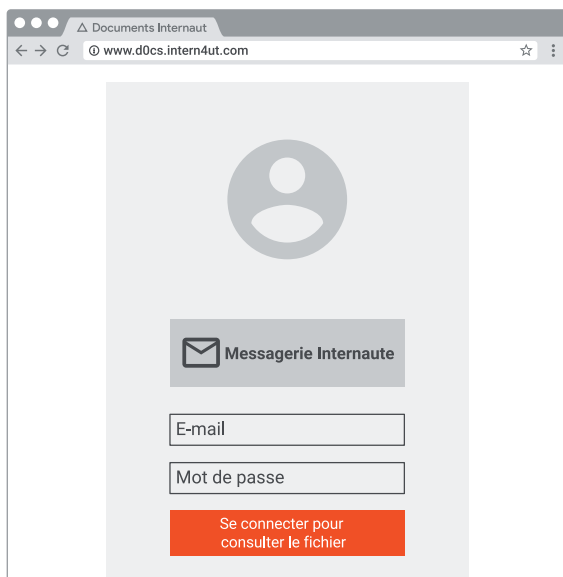
Lorsque vous êtes en ligne, faites toujours attention aux tentatives d'hameçonnage par e-mail, par SMS ou dans les posts. Et si vous vous faites berner, avertissez immédiatement un adulte en qui vous avez confiance.

Exemples d'hameçonnage



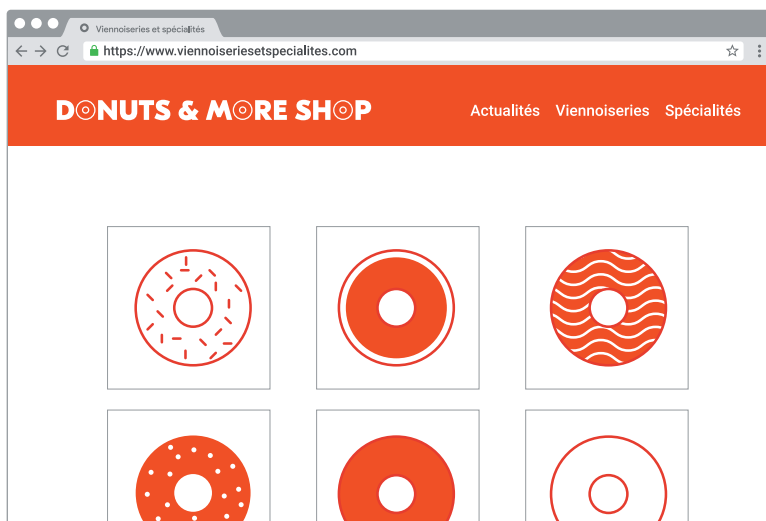
1. Ce message est-il fiable ou est-ce un cas de hameçonnage ?

.....



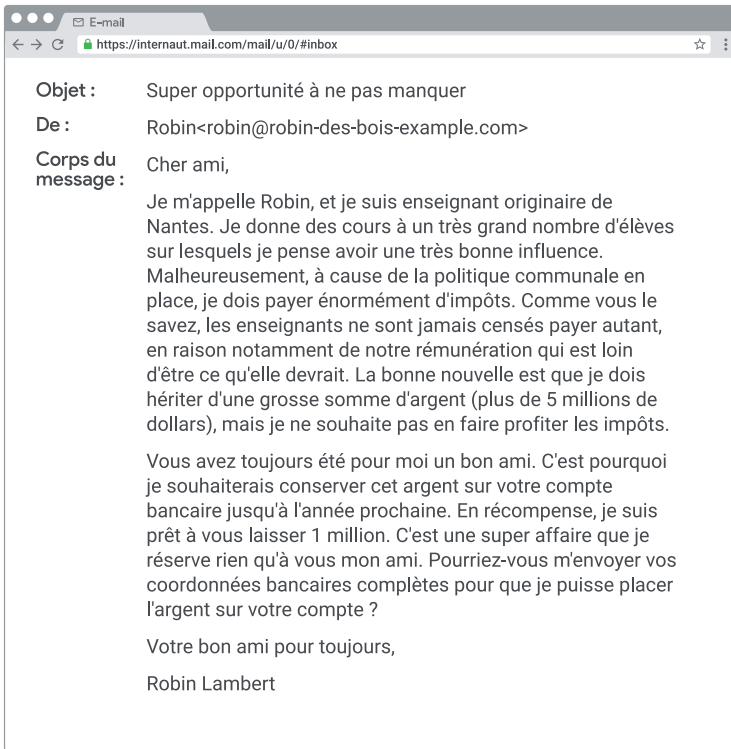
2. Cette page est-elle fiable, ou est-ce un cas de hameçonnage ?

.....

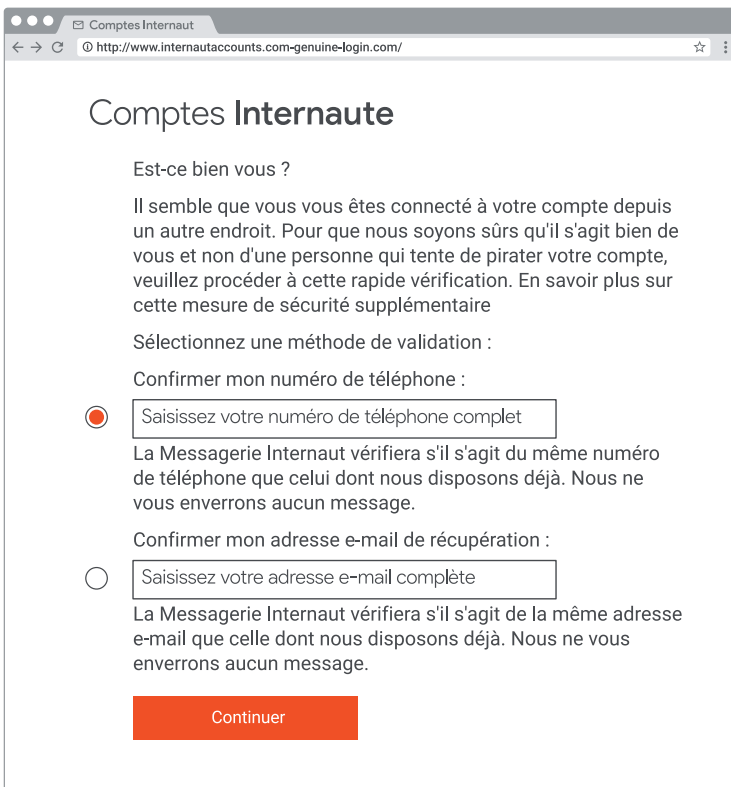


3. Ce site est-il fiable ou s'agit-il d'une escroquerie ?

.....



4. Ce message est-il fiable, ou est-ce du hameçonnage ?



5. Ce message est-il fiable, ou est-ce du hameçonnage ?

Ne tombe pas dans le panneau (activité 2)

Mais qui est-ce exactement ?

Les enfants mettent en pratique les connaissances acquises lors de l'activité précédente. Ils reproduisent différents scénarios et discutent des réponses possibles contre les tentatives d'hameçonnage que ce soit par e-mail, dans des posts, des images ou n'importe quel texte en ligne.

Objectifs des élèves



- ✓ **Comprendre** qu'une personne en ligne peut ne pas être celle qu'elle prétend.
- ✓ **S'assurer** que cette personne est bien celle qu'elle prétend avant de lui répondre.
- ✓ **Poser** des questions ou solliciter l'aide d'un adulte s'il est difficile de déterminer qui est cette personne.

Discussion



Comment savoir si une personne est bien celle qu'elle prétend ?

Lorsque vous êtes au téléphone avec un ami, vous savez que c'est lui au son de sa voix, même si vous ne le voyez pas. Mais lorsque vous êtes en ligne, c'est quelque peu différent. En effet, il est parfois compliqué d'être sûr qu'une personne est bien celle qu'elle prétend. Par exemple, dans les applications et les jeux, des utilisateurs se font parfois passer pour d'autres pour plaisanter ou mettre la pagaille. Dans d'autres cas, certains usurpent l'identité d'autres pour voler des informations personnelles.

De même, des internautes que vous ne connaissez pas peuvent vous demander d'entrer en contact avec eux. La solution la plus sûre est de ne pas répondre ou d'avertir un parent ou un adulte de confiance que l'internaute en question tente de communiquer avec vous. En revanche, si vous décidez de répondre favorablement, commencez par vous renseigner sur lui. Consultez son profil, regardez qui sont ses amis, ou recherchez des informations qui confirment qu'il est bien celui qu'il prétend.

Il y a de nombreux moyens de vérifier l'identité d'une personne en ligne. En voici quelques exemples pour commencer.

Remarque destinée à l'enseignant

Commencez par susciter une réflexion en classe sur la question "Comment vérifier l'identité d'une personne en ligne ?", puis poursuivez la discussion en vous appuyant sur ces éléments.

• La photo de profil de la personne est-elle suspecte ?

Est-elle floue ou le visage est-il difficile à discerner ? Est-ce un avatar ou un personnage de dessin animé à la place ? Ou n'y a-t-il carrément aucune photo ? Sur les réseaux sociaux, il est très facile de dissimuler son identité avec des photos de mauvaise qualité, des avatars, des

photos d'animaux, etc. Certains fraudeurs vont même jusqu'à voler la photo d'une vraie personne pour créer un faux profil et se faire passer pour elle. Pouvez-vous trouver d'autres photos de la personne avec le même nom associé ?

• **Le nom d'utilisateur contient-il le vrai nom de la personne ?**

Sur les médias sociaux, est-ce que cette personne utilise son vrai nom comme pseudonyme ?

• **Le profil de la personne inclut-il une biographie sur elle ?**

Si tel est le cas, a-t-elle l'air d'avoir été rédigée par une vraie personne ? Les faux comptes ne fournissent pas beaucoup de renseignements sur la personne ou contiennent alors tout un tas d'informations rassemblées au hasard pour créer un faux profil. La biographie indique-t-elle quoi que ce soit que vous pouvez vérifier en effectuant une recherche ?

• **Depuis combien de temps le compte est-il actif ? Les activités affichées correspondent-elles à ce que vous pensiez ?**

Est-ce un nouveau profil ou y a-t-il beaucoup d'activités dessus ? Avez-vous des amis en commun avec cette personne comme vous le pensiez ? De manière générale, les faux comptes ne contiennent pas beaucoup de posts, de commentaires ou d'échanges avec d'autres personnes.

Activité



Ressources nécessaires :

- Un exemplaire de la fiche d'exercice *Mais qui est-ce exactement ?*, que vous aurez découpée en bandes et où figure un scénario (sans les conseils) sur chaque bande
- Un bol dans lequel mettre toutes les bandes (chaque groupe d'élèves en choisira une)
- Une fiche de révision sur l'hameçonnage

1. Étudier un scénario par groupe

Formez des groupes de trois ou quatre pour ensuite choisir un scénario dans un bol et discuter entre vous de l'attitude à adopter dans ce scénario précis.

2. Reproduire le scénario par groupe

Chaque groupe doit maintenant reproduire le scénario qu'il a choisi, avec un premier élève qui le lit, un deuxième qui le joue, un troisième qui répond, et peut-être un quatrième qui explique le raisonnement.

3. Discuter avec toute la classe des choix de chaque groupe

Discutez des choix de chaque groupe en vous aidant de la fiche de révision. N'hésitez pas à imaginer plus de messages qui, selon vous, auraient été encore plus délicats à traiter. Partagez-les ensuite avec les autres groupes.

Conclusion

C'est vous qui décidez à qui vous parlez en ligne. Assurez-vous que les personnes avec qui vous échangez sont bien celles qu'elles prétendent être !

Mais qui est-ce exactement ?

Voici cinq scénarios s'inspirant de messages que n'importe qui peut recevoir en ligne ou sur son téléphone. Différentes solutions sont proposées pour chacun : certaines bonnes, d'autres moins. Regardez lesquelles vous paraissent sensées ou si d'autres solutions vous viennent à l'esprit. Si vous rencontrez une de ces situations sans savoir vraiment quoi faire, la solution la plus simple est de ne pas répondre. Vous pouvez également les ignorer ou les bloquer. Et il est même conseillé d'en parler à un parent ou à un enseignant.

Scénario 1

Vous recevez ce message d'une personne que vous ne reconnaissez pas : "Salut! Tu as l'air sympa, et j'aimerais bien faire ta connaissance. Tu vas voir, on va bien s'amuser! Peux-tu m'ajouter à ta liste d'amis ? Rémi" Que devez-vous faire ?

- **Ignorer Rémi.** Si vous ne le connaissez pas, vous pouvez tout simplement décider de ne pas lui parler, un point c'est tout.
- **"Bonjour Rémi. Est-ce que je te connais ?"** En cas de doute, ne lui répondez surtout pas.
- **Bloquer Rémi.** Si vous avez décidé de le bloquer après avoir vérifié qui il est, vous ne recevrez plus de messages de lui. Sur la plupart des plateformes de réseaux sociaux, il ne saura même pas que vous l'avez bloqué.
- **Consulter le profil de Rémi.** Faites attention aux faux profils qui sont faciles à créer. Regardez sa liste d'amis pour voir avec qui il est en relation. Son cercle d'amis peut également vous montrer si Rémi est une vraie personne ou pas, notamment si vous ne connaissez aucun de ses contacts. Et si rien ne vous a vraiment convaincu sur sa page, cela suppose là aussi que Rémi n'est pas une vraie personne.
- **Ajouter Rémi à votre liste d'amis.** Ajoutez-le uniquement si vous estimez qu'il est fiable. Pour cela, vous devez impérativement avoir vérifié qui il est et s'il est une personne en qui vous avez confiance.
- **Donner à Rémi des informations personnelles.** Ne communiquez jamais d'informations personnelles aux personnes que vous ne connaissez pas.

Scénario 2

Vous recevez un SMS d'une personne dont vous ne vous souvenez pas. "Salut, c'est Tom! Tu te souviens de moi l'été dernier ?" Que devez-vous faire ?

- **Bloquer Tom.** Ce serait impoli si vous le connaissez vraiment. Cependant, si vous êtes sûrs de n'avoir rencontré personne qui s'appelle Tom l'été dernier, ou si il vous envoie trop de SMS ou d'informations sur lui, il est alors préférable de le bloquer.
- **Ignorer Tom.** Si vous ne le connaissez pas, vous pouvez tout simplement ne pas lui répondre.

- **"Bonjour Tom. Est-ce que je te connais ?"** C'est une bonne solution si vous n'êtes pas sûrs de l'avoir rencontré et si vous voulez vérifier que c'est bien le cas en faisant quelques recherches, mais ne lui dites pas où vous étiez l'été dernier!
- **"Je ne me souviens pas de toi, mais on peut quand même se voir un de ces jours."** Ce n'est pas vraiment une bonne idée. Vous ne devez jamais proposer à une personne de la rencontrer si vous ne la connaissez pas.

Scénario 3

Vous recevez un message privé de @fandefoot12 alors que vous ne suivez pas cette personne. "Salut! J'adore tes posts, t'es super drôle! Donne-moi ton numéro de GSM (ou téléphone portable) pour qu'on discute!" Que devez-vous faire ?

- **Ignorer @fandefoot12.** Vous n'avez pas besoin de répondre si vous n'en avez pas envie.
- **Bloquer @fandefoot12.** Si vous bloquez cette personne, car vous la trouvez bizarre, vous n'entendrez plus jamais parler d'elle, sauf si elle vous contacte avec un faux profil sous un autre nom.
- **"Bonjour, est-ce que je te connais ?"** En cas de doute, veillez à poser des questions avant de divulguer des informations personnelles comme votre numéro de téléphone.
- **"OK, mon numéro est le..."** Non! Même si vous avez vérifié l'identité de cette personne, ne communiquez pas d'informations personnelles sur les réseaux sociaux. Trouvez un autre moyen de prendre contact, que ce soit par l'intermédiaire d'un parent, d'un enseignant ou de toute autre personne de confiance.

Scénario 4

Vous recevez un message de chat d'une personne que vous ne connaissez pas. "Je t'ai vu dans le couloir aujourd'hui. T MIGNON! C'est quoi ton adresse ? Je peux passer." Que devez-vous faire ?

- **Ignorer cette personne.** C'est probablement la bonne solution.
- **Bloquer cette personne.** N'hésitez pas à le faire si vous avez un mauvais pressentiment au sujet de quelqu'un.
- **"Qui es-tu ?"** Ce n'est sans doute pas une bonne idée. Si le message semble suspect, mieux vaut peut-être ne pas y répondre ou tout simplement bloquer la personne.
- **"C'est toi Laure ? T mignonne toi aussi! J'habite au 240 boulevard Joffre."** Ce n'est pas une bonne idée même si vous pensez savoir de qui il s'agit. Avant de donner votre adresse ou toute autre information personnelle à une personne, vérifiez son identité, même si vous pensez la connaître. Ne rencontrez jamais quelqu'un en personne si vous ne le connaissez qu'à travers vos discussions en ligne.

Scénario 5

Vous recevez le message "Hé, je viens de rencontrer ton amie Sophie! Elle m'a parlé de toi, je voudrais te rencontrer. Tu habites où ?" Que devez-vous faire ?

- **Ignorer cette personne.** Si vous ne la connaissez pas, mais que vous avez bien une amie qui s'appelle Sophie, la meilleure solution est de contacter cette dernière avant de répondre à ce message.
- **Bloquer cette personne.** Si vous ne connaissez pas l'expéditeur du message et que vous n'avez pas d'amie qui s'appelle Sophie, il est probablement préférable d'accéder aux paramètres afin de le bloquer pour l'empêcher de vous recontacter.
- **"Qui es-tu ?"** Ce n'est sans doute pas une très bonne idée. Si vous ne connaissez pas cette personne, il est préférable de ne pas lui répondre, au moins jusqu'à ce que vous revoyiez Sophie pour lui en parler.

Ne tombe pas dans le panneau (activité 3)

Vrai ou faux

Dans cette activité, les élèves sont amenés à réfléchir sur l'authenticité des images qui leur sont montrées.

Objectifs des élèves



- ✓ **Identifier** les enjeux possibles de la modification d'images
- ✓ **Analyser** avec du recul des images quant à leur authenticité
- ✓ **Faire une recherche** internet qui correspond aux besoins de l'élève
- ✓ **Nommer** les différents types de fausses images et les associer aux exemples correspondants

Discussion



Avant la première recherche, l'enseignant ou l'animateur s'assure que tous les élèves peuvent se débrouiller avec un moteur de recherche et que ceux-ci sont familiers avec leur fonctionnement.

- **Comment fonctionne un moteur de recherche ?**
- **Pourquoi faut-il utiliser des mots clés et non des phrases entières ?**
- **Est-on capable d'exprimer clairement ce que l'on cherche ?**

Activité



Ressources nécessaires :

- Ordinateurs ou tablettes pour faire des recherches sur internet.
- Les photos de l'activité sont téléchargeables sur le site www.bibliosansfrontieres.be section Nos ressources ou en scannant le QR ci-dessous.



1. L'atelier consiste à montrer aux élèves des images accompagnées d'une affirmation et à les faire réagir.

2. À chaque image, ils devront décider (à main levée et dans un temps limité), si l'information liée à l'image est vraie ou fausse.

3. Ensuite, les élèves expliquent les arguments qui les ont poussés vers leur réponse (ex: l'image est modifiée, sortie de son contexte...). Le but de ce moment est d'échanger en posant des questions complémentaires qui vont tester leur capacité à repérer des indices, à les analyser... mais aussi à mobiliser leur culture générale.

Exemples de questions :

- **Que voyez-vous ?**
- **S'il s'agit d'un montage : qu'est-ce qui a été modifié exactement ?**
- **Qu'est-ce qui vous permet de dire que l'information n'est pas réelle ?**
- **À votre avis, pourquoi l'auteur a-t-il modifié l'image ? Dans quel but ?**

4. À la fin du temps imparti, l'enseignant propose aux élèves d'aller vérifier si leur opinion est fondée.

5. Une fois que tous les élèves ont fait la recherche, l'enseignant revient sur la réponse finale et synthétise/rappelle les éléments qui ont pu induire le public en erreur.

Explication des photos de l'activité

Photo 1 : le cerf vampire

Bonne introduction pour expliquer la recherche Google, le principe du mot clé.

En effet, noter la question « est-ce que le cerf vampire existe » n'est pas nécessaire. « Cerf vampire » est suffisant. Cette image est également une bonne occasion d'introduire la recherche par image.

Photo 2 : le DAB

Cette photo a été sortie de son contexte. L'intérêt de celle-ci est de se rendre compte qu'il est important de ne pas toujours se fier à ce qu'on croit savoir. En effet les enfants vont souvent crier « le DAB existe seulement depuis 2017 dans le foot ! ». Bien que cette réflexion soit erronée (on ne sait pas d'où vient le DAB !), elle amène néanmoins à la bonne réponse (la photo est trompeuse).

Photo 3 : le lion noir

Lorsque la recherche est faite sur Internet, on trouve de nombreuses photos et articles parlant des lions noirs. De nombreux articles commencent même par dire que les lions noirs « pourraient » ou « auraient » existés. L'intérêt de cette recherche est de se rendre compte qu'il est important de multiplier les recherches que l'on fait et les sources que l'on utilise. Il est indispensable également de lire les articles que l'on trouve jusqu'au bout car dans la plupart de ceux-ci, on trouvera en effet que « même si cela est possible », les photos des lions noirs sont des photos truquées ».

Photo 4 : le poisson volant

Pour cette photo, l'intérêt réside dans l'analyse des arguments de chacun.

En effet, dans les discussions autour de ces poissons, tous les arguments "contre" sont corrects :

« les poissons ne respirent pas dans l'air », « les poissons ne peuvent pas voler », « les poissons n'ont pas d'ailes ». Mais ces arguments ne sont pas suffisants. Le poisson volant existe réellement, mais son nom est trompeur : « Les poissons volants ne volent pas réellement, ils possèdent de grandes nageoires qui leur permettent de planer sur 30 à 50 mètres ».

Photo 5 : le chat volant

Pour cette dernière photo, aucune recherche sur internet n'est nécessaire. En effet, c'est l'observation de la photo et l'esprit critique de l'enfant qui est mis à l'épreuve. Il est important de comprendre l'importance du contexte pour comprendre une situation. Ici, nous voyons que le fait de retirer une partie du contexte (les bâtiments), pourrait nous mener à croire quelque chose de faux.

Adaptation de l'activité selon le public

Cette activité repose en grande partie sur le choix des images à présenter aux participants.

Il est donc possible pour l'enseignant d'adapter l'activité selon le public visé. Cela nécessitera néanmoins un certain temps de recherche. Nous vous proposons un certain nombre d'images sur notre page dédiée à cette activité (voir QR code).

En l'absence d'ordinateurs, l'enseignant peut donner des « défis » à certains élèves, en leur proposant d'aller rechercher, chez eux, les questions qui seraient restées sans réponse.

Ne tombe pas dans le panneau (activité 4)

Détecter les arnaques en ligne

Le hameçonnage, aussi appelé "phishing" en anglais, est de plus en plus fréquent en ligne. Il est important de développer certains réflexes pour ne pas se faire avoir. Dans cette activité, les élèves sont confrontés à des exemples concrets : à eux de repérer si les messages sont fiables ou s'ils sont des arnaques !

Objectifs des élèves



- ✓ **Détecter** les techniques de hameçonnage
- ✓ **Développer** les bons réflexes face à un message douteux
- ✓ **Connaître** les réactions adéquates quand on se fait avoir

Discussion



Savez-vous ce qu'est le hameçonnage (phishing en anglais) ?

C'est "une forme d'escroquerie en ligne par laquelle des fraudeurs vous envoient un faux message pour tenter de vous escroquer." Ce sont donc des cybercriminels qui tentent d'accéder à vos données, voire à votre appareil. Et c'est vous qui leur fournissez cet accès ! Ils vous envoient d'abord un message contenant un lien ou une pièce jointe, sur lequel ils cherchent à vous faire cliquer.

Commencez la discussion en demandant à vos élèves s'ils ont déjà été confrontés à des tentatives d'arnaques. Laissez-les exprimer leurs expériences. Pensez-ils qu'ils savent mieux les détecter que leurs parents ?

Chaque jour, il y a plus de 30 000 signalements de messages frauduleux en Belgique. Les Belges se font voler des millions d'euros chaque année avec des techniques de plus en plus complexes. Il n'est pas facile de détecter toutes ces fraudes, c'est donc important de prendre quelques bons réflexes dès les premiers pas sur internet.

Activité



Ressources nécessaires :

- Le document "Détecter les arnaques en ligne" disponible dans la section Nos Ressources. www.bibliosansfrontieres.be
- La fiche d'exercices "Détecter les arnaques en ligne" avec une petite explication pour chaque image

1. Projetez les exemples en classe.

Vous trouverez le document avec les exemples sur www.bibliosansfrontieres.be, dans la section Nos Ressources > Cyber Héros. Certains exemples sont de vrais messages, d'autres sont des fraudes. À eux de les détecter !

2. Pour chaque exemple, demandez aux élèves de jouer les détectives et d'être particulièrement attentifs à tous les détails.

Pensent-ils qu'il s'agit d'une fraude ou non ?

3. Tous les élèves votent à main levée ou en se déplaçant dans la pièce (à gauche, c'est une fraude, à droite c'est un message véridique).

4. Ensuite, les élèves volontaires argumentent leur choix.

Quels sont les indices qui ont influencé leur opinion ?

5. L'enseignant donne ensuite la bonne réponse.

6. Parcourez tous les exemples un à un puis faites un résumé des conseils pour détecter le hameçonnage.

Conclusion

Proposez aux élèves un petit brainstorming de réactions appropriées quand on se fait avoir. Des idées de réponses figurent dans le document accessible sur notre site web.

Le message principal à retenir : quand il y a le moindre doute, ne jamais cliquer sur un lien !

Détecter les arnaques en ligne

Image 1 : Post Facebook d'une connaissance – FRAUDE

- La formule d'appel « Salut à toutes et tous » est suspecte. Les cybercriminels se servent souvent de profils hackés pour atteindre de larges réseaux. Une formule d'appel générale destinée à l'ensemble de votre réseau doit vous alerter.
- Il faut d'abord se connecter pour voir les photos. Or les amis qui s'envoient des photos passent rarement par des plateformes nécessitant une connexion.
- L'adresse du site Internet (<http://tinyurl.com/verkeersongeval88>) cherche à susciter la curiosité pour amener à cliquer.

Image 2 : Commentaire sous une vidéo Youtube de Squeezie – FRAUDE

- Mauvais nom d'utilisateur : ce n'est pas le compte officiel de Squeezie.
- Les sponsorings ne sont jamais promus dans les commentaires mais dans la description de la vidéo.

Image 3 : Mail de Netflix – FRAUDE

- Le mail joue sur la peur de ne plus accéder à son compte.
- Il y a plusieurs fautes d'orthographe : Netflix ne ferait pas ce genre d'erreurs.
- L'adresse d'expédition n'est pas officielle.
- Si on doute, il suffit d'ouvrir son compte Netflix et voir s'il est réellement bloqué.

Image 4 : Conversation WhatsApp avec Sarah – VRAI

- Le lien transmis est un lien YouTube ([www.youtube.com/...](http://www.youtube.com/))
- Son contact est déjà encodé dans votre téléphone.
- Elle vous répond, ça ne ressemble pas à un spam envoyé à tout le réseau.
- Si on doute, on peut l'appeler ou lui en parler en personne.

Image 5 : Code promo vu sur TikTok – VRAI

- C'est le compte du magasin qui donne le code.
- La réduction est plausible, ce n'est pas excessif.
- Le lien du magasin semble correct.
- Si on doute, il faudrait aller lire les commentaires et regarder des avis sur ce magasin.

Image 6 : Message Snapchat d'un inconnu - FRAUDE

- La demande est louche, il devrait pouvoir faire appel à son entourage proche (ses parents, ses amis...).
- On ne le connaît pas, les informations fournies sont floues.
- Il demande un versement par PayPal, or il n'a soi-disant plus de portefeuille donc plus de carte bancaire non plus.

Image 7 : Un sms pour un colis – FRAUDE

- Le message est peu précis.
- Le lien est suspect et non reconnaissable.
- Le canal utilisé est louche, on aurait plutôt tendance à recevoir un mail.
- L'expéditeur ne signe pas.

Image 8 : Concours sur Instagram – VRAI

- C'est une influenceuse qui fait de la pub.
- C'est un sponsoring annoncé ("Paid partnership")
- Le site est véridique, la marque en sort gagnante car cela lui donne beaucoup de visibilité.
- Le cadeau n'est pas excessif.

Ne tombe pas dans le panneau (activité 5)

Les outils du parfait fact-checkeur

Les élèves utilisent plusieurs outils permettant de vérifier la véracité d'infos tirées d'Internet ou de journaux en format papier afin de déduire lesquelles sont fausses et lesquelles sont vraies.

Objectifs des élèves



- ✓ **S'initier** à l'information.
- ✓ **Comprendre** la différence entre une vraie et une fausse information.
- ✓ **Vérifier** les sources d'information.

Discussion



Définir la notion de fake news

Poser les questions suivantes :

Qu'est-ce qu'une fake news ?

Faire un tour de table pour définir progressivement la notion de fake news, en s'appuyant sur des exemples.

D'où vient ce terme ?

Le terme fake news a été popularisé par Donald Trump lors des élections américaines de 2016. Le terme s'est depuis généralisé. Pour autant, la pratique de la désinformation n'est pas récente. De l'Antiquité au Moyen Âge, l'utilisation de fausses informations a été souvent pratiquée dans l'exercice du pouvoir. Voir pour exemple cet article sur Philippe IV « le Bel », roi de France de 1285 à 1314 (source : https://www.lepoint.fr/histoire/philippe-le-bel-inventeur-des-fake-news-11-07-2017-2142318_1615.php).

Comment peut-on reconnaître une fausse information ?

On peut, par exemple, utiliser des outils tels que :

- La Source de La Libre : <https://www.lalibre.be/la-source/>
- FotoForensics : www.fotoforensics.com
- YouTube Data viewer : <https://citizenevidence.amnestyusa.org/>
- Hoaxbuster : www.hoaxbuster.com
- Factuels de l'AFP (Agence France Presse) : <https://factuel.afp.com>
- Check News Libération : www.liberation.fr/checknews
- Faky.be (outil créé par la RTBF) : <https://faky.be/fr>

Ces outils permettent de vérifier une source d'information, mais ne sont pas les seuls à disposition : le bon sens et l'esprit critique sont évidemment de mise.

Avant de se forger une opinion, il y a des questions simples à se poser : la source de l'information est-elle citée, identifiée, vérifiable ? Les faits relatés le sont-ils ailleurs ? La personne ou le site en question partage-t-il des faits ou des opinions et rumeurs ?

Qu'est-ce que le fact-checking ?

Le terme anglais fact-checking, littéralement « vérification des faits », désigne un mode de traitement journalistique, consistant à vérifier de manière systématique des affirmations de responsables politiques ou des éléments du débat public. Il est également utilisé pour vérifier la véracité des faits circulant sur Internet et les réseaux sociaux.

Activité



Ressources nécessaires :

- Un ordinateur avec connexion Internet pour l'animateur
- Un vidéo projecteur

Exercice

L'enseignant aura préparé – puis présentera – plusieurs articles tirés de ressources en ligne ou même des journaux en format papier, l'objectif est que les élèves reconnaissent parmi ceux-ci lesquels diffusent une information vérifiée et lesquels relaient une fausse information.

A. Comment vérifier l'information ?

L'enseignant explique aux élèves comment vérifier une information sur Internet. Pour qu'ils puissent le faire seuls dans la suite de l'atelier.

Ici nous avons un article :



Ce qui est entouré en rouge c'est l'URL de l'information qu'il faut vérifier en utilisant des sites qui vérifient la véracité d'une info.

Pour cela nous pouvons utiliser, en exemple, trois outils :

B. Comment vérifier un article internet avec Faky (RTBF) ?

Après avoir copié l'URL, ouvrir le site Faky de la RTBF, coller l'URL et lancer la recherche. Celle-ci donnera de nombreuses informations concernant le sujet de l'article ainsi que la réponse à la question "cet article est-il vrai ou faux ?"

C. Comment vérifier une photo (image) avec Fotoforensic

Copier l'adresse de l'image, venir la coller sur "image URL" : le site permet de voir où la photo a été prise, la date, le nombre de pixels. Il est également possible d'utiliser, de la même façon l'outil recherche d'images de Google Images.

D. Comment vérifier une vidéo avec YouTube Data Viewer ?

Aide à retrouver la source d'une vidéo potentiellement manipulée. Il suffit de copier/coller le lien de la vidéo que vous aurez choisie pour obtenir la date et l'heure auxquelles elle a été publiée.

L'enseignant peut commencer par l'activité avec les exemples ci-dessous :

1. <https://fr.sott.net/article/30142-Terre-plate-une-video-filmee-de-l-ISS-revele-le-complot>
2. <http://www.legorafi.fr/2018/06/20/tourisme-spatial-les-francais-se-plaignent-du-trop-grand-nombre-de-francais-dans-lespace/>
3. <https://nordpresse.be/macron-humilie-bebe-de-11-mois-appelle-caca/>
4. <https://www.20minutes.fr/politique/2273603-20180518-strasbourg-ministre-culture-francoise-nyssen-veut-eduquer-jeunes-contre-fake-news>

Faire l'exercice avec les enfants en copiant les liens ci-dessous dans les sites de fact checking cités plus haut. Répéter l'exercice avec d'autres sources d'informations au choix des élèves.

Conclusion

Cet atelier peut être fait en parallèle avec la fiche d'activités sur les fake news.

Avant de partager un article, il est important de vérifier ses sources et de croiser les informations. Il faut toujours se poser les bonnes questions : la source de l'information est-elle citée ? S'agit-il d'une source existante, vérifiable et crédible ? Les faits sont-ils relatés par d'autres sources d'informations ? Le rédacteur ou le site en question est-il connu pour partager des faits, des opinions ou des rumeurs ?

Ne tombe pas dans le panneau (activité 6)

Bataille numérique : Info ou Intox ?

Au travers d'un jeu de cartes, les élèves doivent déterminer si des informations sont fiables ou pas.

Objectifs des élèves



- ✓ **S'initier** à l'information.
- ✓ **Découvrir** des éléments de culture numérique.
- ✓ **Être capable** de distinguer une Info d'une Intox.

Discussion



Internet est une ressource formidable mais qui peut être vecteur de désinformation. Afin de ne pas tout absorber, il est nécessaire de prendre du recul par rapport à certains contenus. Voici quelques questions de mise en situation à poser à vos élèves :

Est-ce que vous vous informez souvent sur Internet ?

Est-ce que vous avez un compte sur un réseau social ?

Et est-ce que vous vous informez dessus ?

Selon les réponses des participants, on enchaîne sur quelques éléments supplémentaires :

- Sur Internet, il y a des sites d'informations, comme ceux des journaux que l'on trouve en version "papier".
- Les informations ne circulent pas seulement sur ces sites d'informations, il y a aussi beaucoup d'actualités sur les réseaux sociaux, qui sont relayées par des milliers d'utilisateurs.

On pose ensuite la question suivante aux participants :

Imaginez que vous êtes en train de naviguer sur un réseau social.

Vous tombez sur un post (ou une publication) qui vous annonce que 'Le réchauffement climatique est un complot des extraterrestres!'

Est-ce que cela vous semble vrai ?

Réponse attendue : Non

On conclut donc que toutes les informations que l'on trouve sur Internet ne sont pas forcément vraies. Il faut prendre du recul par rapport à certains contenus.

Pour illustrer cette notion, on annonce aux participants qu'ils vont jouer à la bataille numérique.

Activité



Ressources nécessaires :

Le jeu de cartes "Info ou intox" est composé de 54 cartes

Composition du jeu :

Le jeu est conçu pour 2 joueurs et 1 maître du Jeu, qui vérifie les réponses des participants, et leur score en fin de partie.

Dans ce jeu, on trouve :

- 24 cartes "Info"
- 24 cartes "Intox"
- 4 cartes "Bonus"
- 1 carte "Comment jouer ?"
- 1 carte "Comptage des points"

Pour jouer, il suffit d'imprimer les cartes et de les découper.

Nous vous conseillons également de les plastifier, pour avoir en votre possession un jeu de cartes durable résistant à l'eau. Pour ce faire, laissez quelques millimètres de marge lorsque vous les découpez, afin d'obtenir un résultat optimal.

Le but du jeu est de faire la différence entre les "Infos" (les informations fiables) et les "Intox" (les fausses informations ou les contenus humoristiques). Les trois participants se mettent en place : un maître du jeu et deux joueurs.

Le maître du jeu mélange le paquet, et le coupe en deux piles de 27 cartes. Il pose une pile de cartes devant chaque joueur.

Il veille à ce que chaque pile de cartes soit dans le bon sens :

Quand un joueur retourne la carte du dessus de son paquet, elle doit apparaître face à son adversaire, et non face à lui.

Avant de lancer la partie, il explique rapidement les règles du jeu aux deux joueurs :

- Pour jouer, les deux joueurs retournent la carte du dessus de leur paquet l'un après l'autre.
- Le premier joueur à trouver la bonne réponse remporte la carte de son adversaire, et la met à droite de son paquet.
- On ne peut valider qu'une seule réponse ("Info" ou "Intox"), si l'un des joueurs se trompe, c'est son adversaire qui remporte les cartes.
- Quand un joueur voit une carte bonus ou malus retournée devant son adversaire, il la lit à haute voix. L'effet de la carte lui est appliqué immédiatement.
- Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été jouées, ou qu'un des joueurs n'a plus de cartes ou que le temps imparti est écoulé.
- Pour compter les points en fin de partie, on se reporte à la fiche "Comptage des points".
- Pour vérifier une réponse, le maître du jeu se reporte aux "Tableaux des questions", en annexe de cette fiche.

Nous vous recommandons de définir un temps de jeu avec les participants, entre 5 et 15 minutes selon le public.

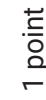
Le maître du jeu est chargé de vérifier les réponses en direct. Pour lui faciliter la tâche, nous avons créé trois tableaux distincts, correspondants à chaque type de cartes (pictogramme rond, triangulaire ou carré).

On note alors les scores sur un papier, pour pouvoir échanger les rôles : le maître du jeu prend la place d'un joueur.

En prolongement, les participants peuvent sélectionner des cartes et vérifier les infos sur Internet.



Les points



1 point



2 points



3 points



cartes Bonus/Malus

Les cartes "Bonus" et "Malus" s'appliquent à votre adversaire, elles doivent être lues à haute voix!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



Comment jouer ?

Retournez la carte du dessus de votre paquet. Le premier joueur à deviner si la carte de son adversaire est une "Info" ou une "Intox" remporte les deux cartes en jeu! Si vous vous trompez, l'adversaire remporte les deux cartes!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



BONUS

Vous remportez automatiquement la carte de votre adversaire!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



BONUS

Vous remportez automatiquement la carte de votre adversaire!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



BONUS

Vous récupérez la dernière carte remportée par votre adversaire.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



BONUS

Chaque joueur empile 3 cartes. Le premier à trouver la bonne réponse les remporte!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



MALUS

Vous vous êtes perdus sur LeGorafi.fr!
Défaussez cette carte et celle de votre adversaire!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



MALUS

Vous vous êtes perdus sur LeGorafi.fr!
Défaussez cette carte et celle de votre adversaire!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



INFO ou INTOX ?

L'ordre des Templiers dirige le monde!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



INFO ou INTOX ?

Manger des légumes est mauvais pour la santé!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Une information que j'ai lue sur Facebook est forcément vraie!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Le réchauffement climatique n'existe pas!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Tous les sites sur Internet sont fiables!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Miley Cyrus est en réalité un extraterrestre.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Marcher sur les mains augmente l'espérance de vie.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Les pommes de terre sont des légumes!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Mario a été créé par SEGA.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Les chats détestent l'eau!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Faire du sport, c'est mauvais pour ta santé!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

L'Everest a perdu 4 mm de hauteur en 2017!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Les chevaux ne peuvent pas vomir!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Le chocolat noir est bon pour la mémoire!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Les pancakes sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Vérifier ses sources quand on s'informe, c'est inutile!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



La pleine lune influence le cycle de sommeil.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Utiliser son téléphone dans une station essence, c'est dangereux!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



En 2030, les robots remplaceront les joueurs de football sur le terrain.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



On doit attendre deux heures après avoir mangé avant d'aller se baigner!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Les furets albinos ne peuvent pas se reproduire!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Doc Gynéco, rappeur des années 90, était gynécologue!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Les publicités qui me disent que j'ai "gagné 10 000 euros" sont vraies!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Le Fact-Checking, c'est le nom du prochain film de Steven Spielberg!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

En Europe, le furet était un animal domestique bien avant le chat!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

La maladie de la rage est peu présente au Canada et en France!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Bruce Willis a écrit un album musical intitulé Bruce is dead!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Vincent Cassel s'appelle en réalité Vincent Crochon!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Le cœur d'une baleine bleue peut peser jusqu'à 180 kilos!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Il y a environ 1,6 millions de fourmis pour chaque être humain!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Un homme a réussi à passer plus de 20 minutes sous l'eau, sans respirer!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 **INFO ou INTOX ?**

Les nazis ont essayé d'apprendre à lire aux chiens!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 **INFO ou INTOX ?**

Le furet n'a pas conscience de la hauteur!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 **INFO ou INTOX ?**

Si je m'informe sur Internet, je n'ai pas besoin de vérifier ce que je lis!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 **INFO ou INTOX ?**

Sur Internet, il n'y a pas de lois!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 **INFO ou INTOX ?**

La Russie a vendu l'Alaska aux Etats Unis pour 7,2 millions de dollars en 1867!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 **INFO ou INTOX ?**

"Taumata-whakatangi-hanga-koauau-o-tama-tea-turi-pukaka-piki-maungah-oronuku-pokai-whenuaki-tanatahu" est la colline au nom le plus long du monde!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 **INFO ou INTOX ?**

Le premier jeu vidéo, "Pong", a été créé en 1972!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 **INFO ou INTOX ?**

Le terme "fake news" a été utilisé pour la première fois par Donald Trump!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 **INFO ou INTOX ?**

Sur Internet, je peux créer, modifier ou partager du contenu sous la licence Creative Commons!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 **INFO ou INTOX ?**

Sur Internet, les données personnelles sont appelées des "cookies"!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Quand je visite un site Internet où il y a de la publicité, je fais gagner de l'argent à ce site!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

En Belgique, il existe un arrêté royal relatif à la mayonnaise!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Le gouvernement a voté une loi « pandémie » en 2021!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Pour vérifier si une information trouvée sur Internet est vraie, je peux utiliser des sites de fact-checking!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Pour connaître mes droits en tant qu'utilisateur d'Internet, je peux aller sur le site de l'APD*!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

Bataille numérique : Info ou Intox ?

RÉPONSES DES CARTES JAUNES (ROND)

VALEUR = 1 POINT

L'ordre des Templiers dirige le monde!	intox
Manger des légumes est mauvais pour la santé!	intox
Une information que j'ai lue sur Facebook est forcément vraie!	intox
Le réchauffement climatique n'existe pas!	intox
Tous les sites sur Internet sont fiables!	intox
Miley Cyrus est en réalité un extraterrestre.	intox
Marcher sur les mains augmente l'espérance de vie.	intox
Les pommes de terre sont des légumes!	intox
Mario a été créé par SEGA.	intox
Les chats détestent l'eau!	intox
Faire du sport, c'est mauvais pour ta santé!	intox
L'Everest a perdu 4 mm de hauteur en 2017!	infos
Les chevaux ne peuvent pas vomir!	infos
Le chocolat noir est bon pour la mémoire!	infos

RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)

VALEUR = 2 POINTS

Les pancakes sont un plat typique de l'état du Texas aux Etats-Unis!	intox
Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information!	intox
Vérifier ses sources quand on s'informe, c'est inutile!	intox
La pleine lune influence le cycle de sommeil.	infos
Utiliser son téléphone dans une station essence, c'est dangereux!	intox
En 2030, les robots remplaceront les joueurs de football sur le terrain.	intox
On doit attendre deux heures après avoir mangé avant d'aller se baigner!	intox
Les furets albinos ne peuvent pas se reproduire!	intox
Doc Gynéco, rappeur des années 90, était gynécologue!	intox
Les publicités qui me disent que j'ai "gagné 10000 euros" sont vraies!	intox
Le Fact-Checking, c'est le nom du prochain film de Steven Spielberg!	intox

Le Canada a plus de lacs sur son territoire que le reste du monde combiné!	infos
En Europe, le furet était un animal domestique bien avant le chat!	infos
La maladie de la rage est peu présente au Canada et en France!	infos
Bruce Willis a écrit un album musical intitulé Bruce is dead!	infos
Vincent Cassel s'appelle en réalité Vincent Crochon!	infos
Le cœur d'une baleine bleue peut peser jusqu'à 180 kilos!	infos
Il y a environ 1,6 millions de fourmis pour chaque être humain!	infos
Un homme a réussi à passer plus de 20 minutes sous l'eau, sans respirer!	infos
Les nazis ont essayé d'apprendre à lire aux chiens!	infos
Le furet n'a pas conscience de la hauteur!	infos

RÉPONSES DES CARTES ROUGE (CARRÉ)

VALEUR = 2 POINTS

Si je m'informe sur Internet, je n'ai pas besoin de vérifier ce que je lis!	intox
Sur Internet, il n'y a pas de lois!	intox
La Russie a vendu l'Alaska aux Etats Unis pour 7,2 millions de dollars en 1867!	infos
"Taumata whakatangihanga-koauau-o-tamatea-turi-pukaka-piki-maungah- oronuku-pokai-whenuaki-tanatahu" est la colline au nom le plus long du monde!	infos
Le premier jeu vidéo, "Pong", a été créé en 1972!	infos
Le terme "fake news" a été utilisé pour la première fois par Donald Trump!	intox
Sur Internet, je peux créer, modifier ou partager du contenu sous la licence Creative Commons!	infos
Sur Internet, les données personnelles sont appelées des "cookies"!	intox
Quand je visite un site Internet où il y a de la publicité, je fais gagner de l'argent à ce site!	infos
En Belgique il existe un arrêté royal relatif à la mayonnaise!	infos
Le gouvernement a voté une loi "pandémie" en 2021.	infos
Pour vérifier si une information trouvée sur Internet est vraie, je peux utiliser des sites de fact-checking!	infos
Pour connaître mes droits en tant qu'utilisateur d'Internet, je peux aller sur le site de l'APD*!	infos

*APD=Autorité de protection de données

Ne tombe pas dans le panneau (activité 7)

Est-ce bien vrai ?

En plus d'aider les élèves à utiliser des questions analytiques pour évaluer la crédibilité des sources, nous souhaitons aussi qu'ils comprennent que les informations proviennent d'une multitude de sources (pas seulement des manuels scolaires). Ils doivent donc utiliser leurs compétences pour analyser tous les types de média. Lorsqu'ils y parviennent, ils sont prêts à passer à l'analyse des catégories spéciales de médias, comme les actualités ou les données scientifiques.

Objectifs des élèves



- ✓ **Identifier les outils** déjà utilisés par l'élève pour déterminer si une information est crédible.
- ✓ **Examiner** comment certains éléments comme l'expertise et le motif influencent la crédibilité.
- ✓ **Apprendre 6 questions** pour évaluer la crédibilité des sources.
- ✓ **Comprendre** qu'une source qui est fiable pour un sujet ne l'est pas nécessairement pour d'autres.
- ✓ **Savoir** que consulter diverses sources aide souvent à déterminer si l'information est crédible.

Discussion



Qu'est-ce qui rend une chose ou une personne crédible ou digne de confiance ?

Chaque jour, vous décidez de ce qu'il faut croire et ne pas croire. La vidéo que vous avez vue était-elle vraie ou fausse ? Votre grand-frère vous dit-il la vérité ou vous taquine-t-il ? La rumeur sur votre ami est-elle vraie ?

Que faites-vous pour déterminer si quelqu'un dit la vérité ? Utilisez-vous déjà ces indices ?

1. Ce que vous savez sur la personne

Par exemple, si vous savez qu'un camarade de classe est excellent dans un domaine ou est connu pour être digne de confiance, faire des blagues ou être méchant, vous savez dire lorsqu'il est sérieux, fait des blagues ou ment.

2. Ce qu'une personne sait de vous

Par exemple, vos parents savent quel type de nourriture vous donne mal au ventre, contrairement aux publicités à la télévision. De ce fait, vous suivez les conseils de vos parents pour savoir quoi manger. Le bibliothécaire de l'école connaît vos centres d'intérêt et le type de livres que vous aimez. Vous vous fiez donc à ses recommandations en matière de lecture.

3. Ton de la voix et expression faciale

Par exemple, vous savez que votre ami pense le contraire de ce qu'il dit, s'il roule des yeux et se montre ironique en vous racontant qu'il a passé un moment horrible dans le nouveau parc de skate.

4. La situation

Par exemple, lorsque des amis jouent et que l'un d'eux vous taquine à propos de votre nouvelle coiffure, vous savez que c'est juste une blague. Par contre, si quelqu'un à l'école répète les mêmes mots pour vous embarrasser devant toute la classe, c'est une insulte.

Lorsque nous recevons des informations provenant d'une source média (vidéo, personne à la TV ou site internet), nous ne connaissons pas personnellement la source. Dès lors, nous ne savons pas toujours si nous pouvons nous y fier.

Mais attention, même quand l'information (sur messenger, par exemple) est envoyée par une personne que nous connaissons, nous pouvons toujours douter de son intention car il nous manque quelques indices : expression faciale, ton de la voix...

Qu'est-ce qu'une source crédible ?

Demandez aux élèves la question suivante : consulteriez-vous votre grand-mère pour avoir ses recommandations sur un nouveau jeu vidéo génial ? Autrement dit, votre grand-mère est-elle une source d'informations crédible en matière de jeux vidéo ? Une source crédible est une source à laquelle nous pouvons nous fier pour obtenir des informations précises et pertinentes.

Demandez leur de dresser une liste de « pour » et « contre » pour expliquer les avantages et les inconvénients de demander à sa grand-mère des conseils en matière de jeux vidéo.

Voici un exemple de liste :

POUR	CONTRE
<i>Mamie m'aime et veut que je sois heureux.</i>	<i>Mamie ne joue pas aux jeux vidéo et n'y connaît pas grand-chose.</i>
<i>Mamie est excellente pour trouver des informations lorsqu'elle ignore la réponse.</i>	<i>Mamie ignore quels jeux j'ai déjà et quels types de jeux j'aime.</i>

Vous venez d'employer deux des outils les plus courants dont nous disposons pour déterminer la fiabilité d'une source : le motif et l'expertise.

“L'expertise” est une compétence ou une connaissance particulière sur un sujet donné ; les experts ont de l'expertise.

“Le motif” est l'intention d'une personne, la raison pour laquelle elle dit ou fait quelque chose.

Dans la liste, quels éléments vous livrent des informations sur les motifs de votre grand-mère ? Quels éléments donnent des indications sur son expertise ?

Votre grand-mère est-elle donc une source d'informations crédible en matière de jeux vidéo à acquérir ?

Elle ne mentirait pas, mais il serait probablement préférable de s'adresser à quelqu'un qui s'intéresse à nous et qui connaît quelque chose aux jeux ainsi qu'aux types de jeux que nous aimons. De même, nous savons que si papa est un grand cuisinier, il n'y connaît peut-être rien à la mode, que notre coach s'y connaît en basketball, mais pas en gymnastique et que si mamie peut réparer presque tous les jouets, elle n'y connaît absolument rien en jeux vidéo. Ce n'est pas parce qu'une personne est experte dans un domaine, qu'elle l'est en tout.

Les indicateurs

Si c'est la première fois que vous réfléchissez à la manière d'utiliser le **motif et l'expertise** comme indicateurs pour déterminer les sources d'informations crédibles, vous souhaitez peut-être vous exercer davantage.

Demandez aux enfants d'imaginer une autre situation.

Par exemple, Ahmed voudrait devenir joueur de football professionnel et ne sait pas comment s'y prendre. Où peut-il trouver des informations susceptibles de l'aider ? Pensez à différentes sources d'information telles que les journaux, télévision, influenceurs, amis, parents etc. Lesquelles sont les plus crédibles, les plus appropriées ?

Demandez aux élèves de dresser une liste des pour et des contre de chacune des sources suivantes afin de décider si ces sources sont crédibles :

Vous pouvez les mettre par petit groupe et donner une source différente à analyser pour chaque groupe.

- Sa grand-mère.
- Un blog tenu par l'entraîneur de basketball d'une équipe très connue.
- Le meilleur joueur de son équipe.
- Un site internet qui vend des chaussures de football et donne des conseils.
- Des vidéos qui enseignent les techniques du football.

Quels sont vos constats sur les forces et les faiblesses de chaque source ?

- Y en a-t-il une qui sait comment enseigner, mais n'est pas familière des compétences liées au football ?
- Y en a-t-il une qui est experte en football, mais ne sait pas comment l'enseigner ?
- Y en a-t-il une dont les conseils semblent toujours inclure l'achat d'un de ses articles ?

• Y en a-t-il une qui s’y connaît en football, mais ne vous a jamais rencontré et ignore quelles compétences vous devez développer ?
D’après eux, laquelle constituerait une bonne source de renseignement et pourquoi ?

La crédibilité est rarement sans faille. La plupart des sources ont leurs faiblesses et leurs points forts. C’est pourquoi **on trouve souvent les meilleures réponses en consultant plusieurs sources** et en comparant leurs réponses.

Les étapes pour vérifier une source

La crédibilité ne porte pas seulement sur qui nous croyons. Il s’agit aussi de ce que nous croyons. Des idées sur le monde nous proviennent d’une multitude de sources, pas uniquement des personnes. Un film sur un tsunami montre une vague gigantesque – plus grande qu’un gratte-ciel – fonçant vers les personnes qui se trouvent sur le rivage. Les tsunamis ressemblent-ils vraiment à cela ? Une publicité laisse entendre que la majorité des scientifiques sont des hommes avec des cheveux hirsutes qui portent toujours des lunettes épaisses et des tabliers de laboratoire. Est-ce vrai ?

Nous pouvons vérifier n’importe quelle source en nous reportant à ces 3 étapes.

ÉTAPE 1 : Faites preuve de bon sens

Posez-vous la question : Cela a-t-il du sens ?

Si :

- a) selon votre jugement, ce que vous voyez n’a pas de sens,
- b) grâce à votre expérience personnelle, vous savez que c’est faux,
- c) cela ne corrobore tout simplement pas les faits que vous connaissez déjà.

Il est dès lors inutile de passer aux étapes suivantes. La source que vous examinez n’est pas fiable.

ÉTAPE 2 : Ne posez pas n’importe quelle question, mais ces quatre-là :

1. [Expertise] La source me connaît-elle ou se soucie-t-elle de moi ?

La réponse à cette question dépend de l’information que vous recherchez. Si vous cherchez des informations sur la pollution des bouteilles en plastique dans l’océan, peu importe que votre source vous connaisse personnellement. Par contre, si un site vous promet que vous allez adorer le nouveau jouet qu’il propose, il doit savoir quel type de jouets, de jeux ou d’activités vous plaisent pour que cette promesse soit crédible.

2. [Expertise] La source en sait-elle beaucoup sur le sujet ? Comment a-t-elle appris ce qu’elle connaît ?

Certaines personnes croient que la manière la plus facile d'obtenir des informations crédibles est de poser la question à un assistant vocal numérique. Les assistants vocaux semblent tout savoir ! Vous êtes-vous déjà demandé comment ils pouvaient détenir toutes ces réponses ? Ils utilisent des calculs (appelés "algorithmes") pour les trouver. Pour les questions simples où une seule réponse est possible (comme la température extérieure ou le nom d'un chanteur de pop connu pour une chanson bien précise), ils représentent généralement une source fiable. Par contre, si la question est compliquée, mieux vaut d'abord s'adresser à des personnes ou des groupes qui ont beaucoup d'expérience, ont reçu des récompenses ou écrit des doctorats sur le sujet. Vous pouvez ensuite utiliser un assistant vocal pour confirmer ces informations (voir Étape 3).

3. [Motif] Qu'est-ce que cette source veut me faire faire ou croire et pour quelle raison ?

La source gagne-t-elle de l'argent si vous suivez ses conseils ? Par exemple, pensez-vous qu'un influenceur reçoit une rémunération si vous achetez le produit qu'il porte ou dont il parle ? Un athlète professionnel porte-t-il une marque spécifique de chaussures ou de t-shirts simplement parce qu'elle lui plaît ou parce qu'il est payé pour en parler ? L'argent est souvent l'une des raisons de la présence du logo ou du nom d'une marque dans une vidéo ou une publicité – cela peut peser sur ce que l'influenceur ou l'athlète vous dit (et ne vous dit pas). Il ne pense sûrement pas à mal, mais il est possible qu'il soit plus important pour lui de gagner de l'argent que de vous communiquer tous les faits ou de vous dire ce qui est bon pour vous.

4. [Motif] Si les gens font confiance à cette source, qui en bénéficie et qui peut être lésé ?

Ce n'est pas toujours facile à déterminer. Voici un exemple :
Imaginez une publicité pour une application qui promet de faire de vous un meilleur élève.

Quels sont les bénéfices potentiels ?

Le créateur de l'application, qui gagnera de l'argent si vous achetez son application. Si celle-ci vous aide vraiment, vous en tirerez aussi profit.

Qui pourrait être lésé si vous croyez cette publicité ? Vous risquez de perdre de l'argent si vous achetez l'application. Vous risquez aussi de consacrer du temps à appliquer de mauvais conseils et moins bien réussir à l'école. Il est plus sûr de demander directement à votre enseignant qui connaît bien vos besoins.

ÉTAPE 3 : Vérifiez

Posez-vous la question : d'autres sources crédibles confirment-elles ce que dit celle-ci ?

Activité



Maintenant que vous avez compris, il est temps de passer à la pratique. Choisissez une question sur un sujet que vous abordez en classe ou que vous avez vu sur internet. Trouvez une source qui fournit une réponse et, en petits groupes, utilisez les questions du document pour déterminer si cette source est crédible.

Proposez les situations suivantes à vos élèves :

- Situation 1 : vous cherchez des idées pour le cadeau d'anniversaire d'un ami. Une publicité pour un magasin des environs prétend que son outil de recherche, qui répertorie tous les articles du magasin, peut vous aider à trouver un cadeau pour n'importe qui. Êtes-vous convaincu ?
- Situation 2 : sur internet, vous consultez les critiques sur une nouvelle pizzeria. Trois des six commentaires à 5 étoiles ont été rédigés par des personnes qui portent le même nom de famille que le restaurant. Deux commentaires affirment que ce sont les meilleures pizzas du monde et un autre que ce n'était pas mauvais pour une part de pizza bon marché. Quatorze autres commentaires sont négatifs. Les avis positifs vous convaincront-ils de tester cette pizzeria ?
- Situation 3 : une publicité pop-up vous indique que vous faites partie d'un petit groupe sélectionné pour tester une "pilule pour sirène" spéciale qui vous donnera le pouvoir de respirer sous l'eau sans équipement de plongée. Tout ce que vous avez à faire est d'envoyer 9,99 € pour couvrir les frais d'expédition. Le feriez-vous ?
- Situation 4 : vous aimez de nombreuses vidéos d'un youtubeur populaire, car elles sont marrantes. Elles contiennent toutefois de vilains propos sur certaines minorités et cela ne vous plaît guère. Croyez-vous ce qu'elles disent, car elles sont chouettes et très populaires ? Pensez-vous que les gens se laissent influencer par de telles vidéos ?

Conclusion

Les questions sont nos amies. Lorsque vous posez les questions adéquates à propos des sources et des renseignements qu'elles apportent, vous obtenez des informations de meilleure qualité. Plus vous utilisez de sources différentes, mieux c'est. Gardez à l'esprit qu'une excellente source pour un sujet ne l'est pas nécessairement pour autre chose.

Ne tombe pas dans le panneau (activité 8)

Repérer la désinformation en ligne

Les questions et les techniques d'observation liées à l'éducation aux médias donnent aux élèves les outils pour se frayer un chemin à travers la désinformation sans s'enliser dans les disputes ou nuire aux relations avec les amis et la famille. Ils doivent toutefois se poser des questions et s'habituer à faire preuve d'esprit critique face aux informations qui leur parviennent.

Objectifs des élèves



- ✓ **Identifier** les indices qui indiquent qu'une actualité ou une source d'information est trompeuse.
- ✓ **Utiliser** des questions analytiques et une observation attentive afin d'évaluer la crédibilité de la source.
- ✓ **Comprendre** l'importance de vérifier la crédibilité d'une source avant de partager son contenu.
- ✓ **Prendre** l'habitude d'analyser toutes les actualités et les informations et pas seulement celles jugées suspectes.

Discussion



L'enseignant lance la discussion sur la désinformation en posant cette question : avez-vous déjà joué au jeu des différences cachées entre deux images ? Parfois, c'est ainsi qu'on devrait traiter les informations qu'on reçoit. L'enseignant explique alors que l'on peut également retrouver des erreurs dans certains propos. De nombreuses personnes et groupes sont tellement passionnés par ce qu'ils croient qu'ils déforment la vérité pour nous amener à être d'accord avec eux. Lorsque leurs informations faussées sont présentées sous la forme d'un reportage, il s'agit de « fake news » – ou de désinformation.

Certaines personnes ne vérifient pas s'il s'agit de fausses informations et les partagent quand même. C'est ainsi que ces dernières se propagent. Et lorsque des personnes décident de ce qu'elles font ou croient en se basant sur cette désinformation, la capacité à discuter calmement, débattre dans le respect des autres, se comprendre mutuellement et résoudre des problèmes peut disparaître.

En conclusion, si quelque chose sonne comme une actualité ou semble en être une, comment distinguer le vrai du faux ? Il existe des indices que nous pouvons apprendre à repérer – des astuces qu'utilisent les personnes qui créent des fake news. Se poser certaines questions peut aussi nous aider à repérer les histoires qui ne reposent pas sur des preuves solides.

Activité



Ressources nécessaires :

La fiche d'exercice "Repérez la désinformation en ligne" et le corrigé

1. Qu'est-ce qui cloche dans cette image ?

Demandez aux élèves de regarder attentivement l'image de la fiche d'exercice « Qu'est-ce qui cloche dans cette image ? ».

Tenter de dire si un reportage est vrai ou faux, c'est un peu comme ce jeu d'images. En observant attentivement, vous trouverez des informations importantes. C'est d'autant plus facile si vous savez ce que vous devez regarder. Serait-ce plus facile si quelqu'un vous disait où regarder ?

2. Repérer une URL fictive

La première étape consiste à regarder l'URL (l'adresse web) du site sur lequel est publiée l'histoire. Certains faux sites tentent de vous tromper en optant pour un nom ressemblant à celui du véritable site, à quelques petites différences près. La plupart des entreprises emploient une URL courte qui sera plus facile à retenir et à taper. De ce fait, les URL qui comportent des lettres ou des chiffres supplémentaires inutiles sont souvent celles de sites contenant des fake news.

Consultez le point 2 de la fiche d'exercices « Repérer une URL fictive ». Entourez toutes les URL qui, d'après vous, sont réelles.

Lorsque tout le monde a terminé, regardez la solution. Les avez-vous toutes trouvées ?

Comment vérifier si une URL renvoie bien à un véritable site d'informations ? Une solution est d'effectuer une recherche sur l'organisme de presse ou l'URL. Si l'organisme existe bien, une boîte apparaîtra à droite des résultats de la recherche avec une description de l'organisme et l'adresse de son site web. Si l'URL est fautive, souvent, vous pourrez faire défiler la page et voir des titres signalant ce site comme étant faux ou vous découvrirez que le site n'est plus disponible.

3. Quelle est la source ?

Il arrive qu'une personne partage un article sans indiquer d'URL. Dans ce cas, voici quelques astuces pour repérer les fausses informations :

a) L'article commence avec une image qui nous intéresse, par exemple un adorable chien, une célébrité ou une combine publicitaire inhabituelle. Toutefois, lorsque nous cliquons sur l'URL, l'histoire n'a peu ou rien à voir avec l'image.

b) Parfois, plutôt que de vous laisser prendre vos propres décisions, les personnes qui tentent de vous convaincre d'adhérer à leur point de vue utilisent des caractères gras, des majuscules, un texte souligné ou des points d'exclamation pour vous faire croire que ce que vous voyez est important. Les vrais journalistes n'emploient pas ces outils de mise en forme.

c) Pour vous amener à lire l'article, certaines personnes incluent dans le titre des termes tels que « choquant », « scandaleux » ou « surprenant » afin de piquer votre curiosité. Les vrais journalistes laissent les nouvelles

parler d'elles-mêmes. Ils racontent l'histoire et nous laissent décider si elle est choquante ou surprenante.

Regardez et interrogez les élèves sur l'exemple 3 de la photo avec le titre "choc" (Fiche d'exercices). Avaient-ils deviné le contenu ? L'image et le titre étaient-ils exacts ou trompeurs ? Quelles en sont les preuves ?

4. Les sources derrière les sources

Les indices peuvent être utiles lorsque nous analysons les informations, mais ils ne suffisent pas toujours. Parfois, de vraies sources utilisent des techniques pour capter notre attention, ce qui peut les faire sembler fausses. D'autres fois, les fausses sources copient si bien la vraie qu'il est difficile de dire qu'elles sont fausses. Les distinguer est problématique.

Nous accédons à l'information par l'intermédiaire des médias : journaux, sites internet, chaînes de radio ou de télévision. Bien souvent, ces derniers relaient des nouvelles qui leur sont fournies par des agences de presse. Vérifier la véracité d'une information se fait donc à plusieurs niveaux : il s'agit de vérifier la légitimité de l'entité qui diffuse l'information au public, mais on peut aussi aller plus loin en se questionnant sur l'émetteur d'origine.

Ces agences de presse vous semblent-elles réelles ?

- Les nouvelles belges
- NewsNews
- Grandes Nouvelles
- Belgo
- FranceNews
- Belga

En fait, seul BELGA existe. Comment le savoir ? Vous pouvez commencer par chercher sur internet le nom de l'agence de presse. Regardez où le nom apparaît en dehors du site web de l'organisme. S'il apparaît dans Wikipédia ou dans un article sur le site d'un journal ou d'un magazine d'information, il s'agit probablement d'un véritable organisme. Regardez toutefois ce qu'en disent ces articles ! Il est possible qu'ils disent tous qu'il est faux.

Conclusion

Maintenant que vous savez comment utiliser les indices et les questions pour repérer la désinformation, vous pouvez procéder quotidiennement à une observation et à une enquête attentives. Vous pouvez analyser toutes les informations que vous trouvez sur internet et partager vos découvertes avec votre famille et vos amis. Vous pouvez être un citoyen intelligent, respectueux et respecté !

Repérer la désinformation en ligne

1. Qu'est-ce qui cloche dans cette image ?

Regardez attentivement ces deux images. Est-ce que vous repérez des différences entre les deux ?



2. Repérer une URL fictive.

- Observez ces adresses de sites internet :

belgo.com

abcnews.com.co

www.lalibre.be

www.lesoir2020.be

www.lematin.fr

www.lemonde.fr

www.lemonde.be

<https://www.lecanardenchaine.fr>

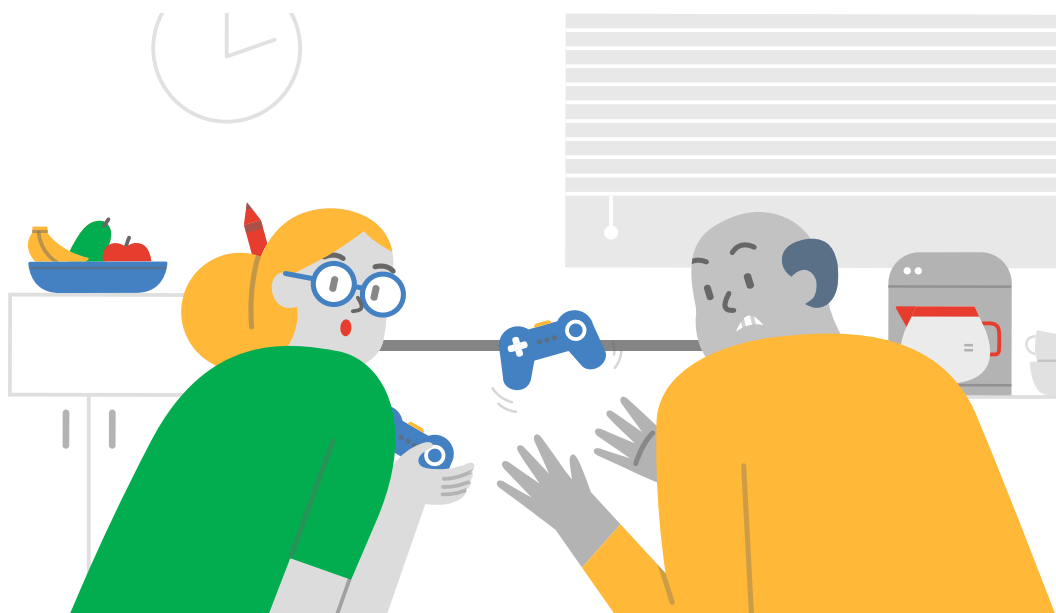
bbc.com/news

- Repérez celles qui vous semblent fausses et remplissez ce tableau.

VRAI	FAUX

3. Quelle est la source ?

Exemple – regardez cette photo et ce titre :



CHOC: la vérité sur la vie des profs après l'école

Demandez aux élèves quel est le sujet de l'article ? Pourquoi ? Quelles sont les preuves ?

Voici la suite de l'article :

"(2019) – Une récente étude sur les enseignants, réalisée par une université américaine, a révélé qu'ils sont 86% à faire la même chose que tout le monde après le travail. Ils font des courses, préparent le dîner, passent du temps en famille, effectuent des tâches ménagères et se préparent pour le lendemain. Toutefois, ces derniers temps, beaucoup d'enseignants ont fait des choses inattendues. Il y a dix ans, des problèmes économiques ont conduit de nombreux États à réduire leur dépenses en éducation. En d'autres termes, les enseignants n'ont pas eu d'augmentation salariale pendant des années! Beaucoup d'entre eux ont été obligé de prendre un deuxième job et travaillent encore après l'école."*

**Les Etats- Unis sont composés de 50 Etats.*

Comparez à présent le contenu de l'article et vos premières impressions : qu'est-ce qui est similaire ou différent ?

Ne tombe pas dans le panneau (activité 9)

Dans la tête d'un moteur de recherche

Sans utiliser aucune technologie (nous le ferons dans la prochaine activité), les élèves créent ensemble des « résultats de recherche » pour mieux comprendre comment fonctionnent les moteurs de recherche.

Objectifs des élèves



- ✓ **Apprendre** les bases de la recherche en ligne.
- ✓ **Rechercher** des informations sur un sujet donné.
- ✓ **Comprendre** que les résultats de recherche sont un ensemble d'informations et non réponses univoques à une question donnée.

Discussion



Qu'est-ce qu'un moteur de recherche ?

Internet contient des milliards et des milliards d'informations. Le moteur de recherche est ce qui nous permet de faire le tri parmi cette quantité monumentale d'informations provenant du monde entier. C'est un logiciel qui sert à trouver des informations sur toutes sortes de sujets.

Comme vous le savez peut-être déjà, pour utiliser cet outil, il vous suffit de taper, dans la barre de recherche (la case vide sur la page d'accueil du moteur de recherche) ou dans la fenêtre de votre navigateur (là où on tape habituellement l'adresse des sites internet), quelques mots-clés relatifs au sujet sur lequel vous souhaitez en savoir plus. Ensuite, lorsque vous êtes prêt, vous appuyez sur la touche « Enter » et voilà ! Le moteur de recherche fait des étincelles (en environ une demi-seconde) et vous obtenez les résultats de votre recherche. OK, ce n'est pas réellement de la magie. Le moteur de recherche utilise des algorithmes. En clair, cela signifie que des personnes employées par la société à laquelle appartient le moteur de recherche ont appris au logiciel comment trouver et afficher des informations pour vous. Pour le moment, ne vous préoccupez pas de savoir comment fonctionnent les algorithmes. Tout ce que vous devez savoir, c'est que le moteur de recherche se charge de chercher pour vous.

Il est également important de comprendre que les résultats de recherche ne sont pas forcément des réponses à une question donnée. Ils ne sont qu'un ensemble d'informations relatives à l'objet de votre recherche. En interrogeant un moteur de recherche, vous trouverez la plupart du temps la réponse que vous cherchez parmi les résultats de recherche proposés. Cependant, il est parfois nécessaire d'effectuer plusieurs recherches successives afin d'obtenir la réponse souhaitée. C'est ce qu'on appelle « affiner » sa recherche.

Voyons maintenant comment ça marche en faisant comme si nous étions des moteurs de recherche.

Activité



1. Constituez des groupes de 2.
2. Distribuez la fiche d'exercices à chaque élève.

Ressources nécessaires :

Fiche d'exercices :

« Dans la tête d'un moteur de recherche » « une par élève »

3. Donnez-leur le sujet sur lequel ils doivent effectuer la recherche.

Voici quelques exemples :

- les pizzas
- le système solaire
- les volcans
- le basket
- les tornades
- la cuisine
- le dentiste
- les avions
- la ferme
- les requins
- les jeux de société
- le football

4. Avec leur binôme, les élèves imaginent des résultats de recherche possibles pour chacune des catégories suivantes : « Site internet », « Image », « Carte », « Vidéo ». Ils peuvent exprimer les résultats en mots ou sous forme de dessin, selon ce qui s'y prête le mieux.

Encouragez les élèves à faire preuve de créativité et rappelez-leur qu'il n'y a pas de mauvaises réponses. Par exemple, si le sujet est « les requins », les élèves peuvent imaginer les résultats de recherche suivants :

- Site internet : informations concernant différentes espèces de requins.
- Image : dessin d'un requin.
- Vidéo : requins qui nagent dans l'océan.
- Carte : localisation d'une plage où des gens ont vu un requin.

5. Lorsque les élèves ont complété les quatre catégories pour le sujet donné, choisissez-en une et discutez-en avec toute la classe.

6. Demandez à un élève de chaque équipe de partager avec la classe un de ses résultats de recherche.

Imaginons, par exemple, que le sujet était « les pizzas ». Vous pouvez demander à chaque équipe de partager un de ses résultats de recherche concernant les pizzas pour la catégorie « Image ». Les élèves peuvent montrer leur dessin à la classe et le commenter. De cette façon, les élèves pourront voir tous les résultats de recherche différents qui peuvent être générés à partir d'une seule et même requête.

7. Une fois que tous les élèves ont partagé leur exemple avec la classe, poursuivez la discussion en leur posant les questions suivantes :

- Combien de résultats de recherche avons-nous obtenus environ ?
- Combien de résultats étaient similaires ?
- Si on changeait de sujet et qu'à la place on faisait une recherche sur, pensez-vous que cela aurait un impact sur les résultats ? Par exemple, si au lieu de faire une recherche sur « les pizzas », on faisait une recherche sur « les pizzas aux pepperoni », en quoi cela changerait-il les résultats ?

Suggestion : faites l'exercice 4 fois.

- Choisissez un sujet différent à chaque fois et répétez les mêmes étapes. De cette façon, vous pourrez discuter de chacune des 4 catégories de résultats.

Conclusion

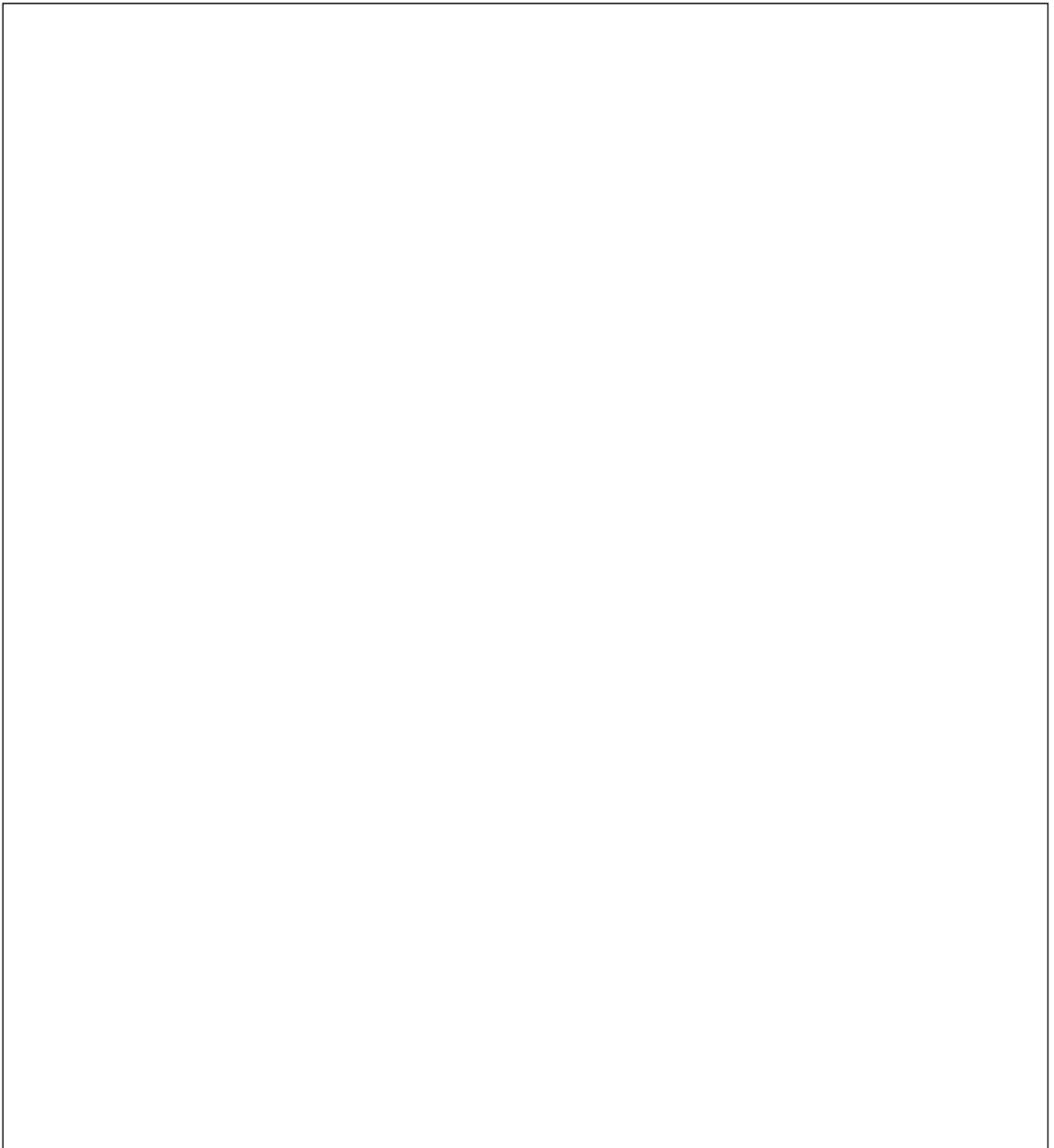
Un moteur de recherche est un outil qui sert à trouver des informations en ligne. Les résultats de recherche peuvent s'afficher sous forme de texte « sur un site internet », de vidéo, d'image, de carte, et plus encore. Les résultats obtenus changent en fonction des mots-clés que l'on tape dans la barre de recherche.

Dans la tête d'un moteur de recherche

Sujet de recherche

Site internet

Image | Vidéo | Carte



Ne tombe pas dans le panneau (activité 10)

S'exercer à faire des recherches sur internet

À l'aide d'une connexion internet, les élèves s'entraînent à utiliser un moteur de recherche et à créer des requêtes de plus en plus efficaces.

Objectifs des élèves



- ✓ **Utiliser** un moteur de recherche.
- ✓ **S'entraîner** à rechercher des informations sur un sujet donné.
- ✓ **Créer** des requêtes.
- ✓ **Changer** de mots-clés et observer en quoi cela influence les résultats de recherche obtenus.

Discussion



Un moteur de recherche est un outil qui sert à trouver des informations sur internet. Pour effectuer une recherche, il vous suffit d'accéder à un moteur de recherche et de saisir une requête (une question ou des mots-clés) dans la barre de recherche pour obtenir des informations sur le sujet qui vous intéresse. Il est parfois plus efficace d'utiliser des mots-clés plutôt qu'une question. En effet, **les mots que vous utilisez** dans votre requête et **l'ordre dans lequel vous les tapez** sont très importants. Si vous formulez une question, les mots utilisés et l'ordre dans lequel vous les tapez pourraient empêcher le moteur de recherche de trouver les bons résultats. Mais pas d'inquiétude! Vous pouvez parfaitement commencer par une question, si vous le souhaitez.

L'important est de se lancer, car souvent, il faut taper plusieurs requêtes successives avant d'obtenir l'information que vous cherchez. Donc, tapez votre question dans la barre de recherche, jetez un œil aux résultats et, s'ils ne correspondent pas tout à fait à ce que vous recherchez, vous pouvez vous baser sur ces résultats pour affiner votre recherche.

Par exemple :

Imaginons que je veuille me mettre au jardinage. J'aimerais faire un potager pour pouvoir manger mes propres légumes.

- Je ne sais pas par où commencer, donc je décide de faire une recherche sur internet. J'accède à un moteur de recherche et je tape la question suivante : « Comment jardiner ? ».

Montrez votre écran aux élèves afin qu'ils puissent suivre ce que vous faites.

- Observons maintenant les résultats.

Passez en revue les résultats de recherche avec vos élèves. Attirez leur attention sur le fait que vous avez obtenu différents types de résultats : des sites internet, des images, des vidéos... Soulignez aussi la présence de résultats qui n'ont rien à voir avec le fait de faire pousser ses propres légumes.

- Je constate que la plupart des résultats obtenus concernent le jardinage en général. Or, ce dont j'ai besoin c'est d'informations sur comment faire son propre potager. Je ne veux faire pousser que des plantes comestibles. Je devrais probablement inclure dans ma requête des mots-clés comme « potager » ou « légumes ». Essayons avec ceci : « potager légumes ».

Montrez votre écran aux élèves afin qu'ils puissent suivre ce que vous faites.

- Observez les résultats. Que remarquez-vous ?

Laissez les élèves partager leurs observations.

Les deux requêtes m'ont fourni des résultats relatifs au jardinage, n'est-ce pas ? Mais la première liste de résultats concernait le jardinage, en général. En observant ces résultats, j'ai compris que je devais être plus précis dans ma requête en ajoutant les mots-clés appropriés pour obtenir les informations dont j'ai besoin pour pouvoir cultiver mon propre potager.

Plus vous vous entraînez à faire des recherches sur internet et plus ce sera facile ! Vous pouvez commencer en tapant une question et, si vous n'obtenez pas les informations escomptées, basez-vous sur les résultats obtenus pour affiner votre recherche. Si vous préférez taper directement des mots-clés, mais ne savez pas lesquels utiliser, souvenez-vous qu'il n'y a pas de mauvais mots-clés. N'ayez pas peur d'en essayer plusieurs ! Vous pourrez toujours modifier votre requête si vous n'obtenez pas les résultats voulus. Essayons...

Activité



Ressources nécessaires :

- Fiche d'exercices : « S'exercer à faire des recherches sur internet »
« une par élève »
- Un appareil connecté à internet

1. Créer sa première requête

Expliquez à vos élèves qu'ils vont s'entraîner à utiliser un moteur de recherche et à créer des requêtes. Sur la fiche d'exercices, ils trouveront quatre personnages. Chaque personnage pense à un sujet sur lequel il souhaite en savoir plus. Demandez-leur ensuite de :

- Taper dans la barre de recherche la requête initiale fournie sur la fiche d'exercices et d'analyser les résultats obtenus.
- Reporter 4 à 5 résultats sur la fiche d'exercices.

2. Créer leur propre requête (affinée)

Demandez-leur de relire ce que le personnage souhaite savoir. Ensuite, posez-leur cette question : « Les résultats obtenus lors de la première recherche fournissent-ils suffisamment d'informations sur le sujet ? »

- Demandez-leur d'affiner la requête d'origine en y incluant des mots-clés susceptibles de donner de meilleurs résultats.

Astuce : Pour trouver des mots-clés, les élèves peuvent s'inspirer des premiers résultats de recherche ou de la bulle située en regard de chaque personnage.

- Demandez-leur de taper leur nouvelle requête dans la barre de recherche et d'observer les résultats obtenus.
- Faites-leur reporter 4 à 5 résultats sur la fiche d'exercices.

3. Discuter

Demandez aux élèves de choisir un binôme et de lui montrer comment ils ont modifié la requête initiale et les résultats de recherche qu'ils ont obtenus avec cette nouvelle requête. Ouvrez une brève discussion de classe pour que chacun puisse partager ses observations.

4. Répéter les étapes 1 à 3 pour chacun des personnages

Conclusion

Plus vous ferez des recherches, plus vous trouverez facilement les informations que vous recherchez sur un moteur de recherche.

S'exercer à faire des recherches sur internet

Je cherche un livre à lire. J'aime tout ce qui est mystérieux! J'aime aussi les histoires avec des personnages imaginaires qui vivent dans le futur. Mon prof appelle ça de la « science-fiction », il me semble.



Recherche initiale

Des livres pleins de mystère avec des personnages imaginaires

Résultats de la recherche

.....

.....

.....

Recherche modifiée

.....

.....

.....

Résultats de la recherche

Je voudrais faire un gâteau d'anniversaire pour ma sœur. Elle n'aime pas le chocolat mais elle adore les fruits. Je me demande quel genre de gâteau je pourrais bien lui préparer.



Recherche initiale

Gâteau aux fruits sans chocolat

Résultats de la recherche

.....

.....

.....

Recherche modifiée

.....

.....

.....

Résultats de la recherche

J'adore les jeux vidéo.
Je me demande ce que ce serait de travailler pour une
entreprise de jeux vidéo quand je serai grande.
Ce serait trop cool d'en faire mon métier un jour!



Recherche initiale

Métiers dans les jeux vidéo

Résultats de la recherche

.....

.....

.....

Recherche modifiée

Résultats de la recherche

.....

.....

.....

Mon cousin m'a invitée à aller pêcher.
Je ne suis jamais allée pêcher de ma vie donc
je n'ai aucune idée du matériel qu'il me faut.



Recherche initiale

De quoi ai-je besoin pour pêcher ?

Résultats de la recherche

.....

.....

.....

Recherche modifiée

Résultats de la recherche

.....

.....

.....

Ne tombe pas dans le panneau (activité 11)

Tout est question de cadrage

À partir d'une activité sur le cadrage, les élèves réalisent que ce qu'il y a dans une image ou une vidéo résulte d'un choix et ne montre qu'une partie d'un ensemble plus grand.

Objectifs des élèves



- ✓ **Se mettre à la place** de journalistes.
- ✓ **Comprendre** que les journalistes décident ce qu'ils montrent et ce qu'ils cachent.
- ✓ **Utiliser** le concept de cadrage pour comprendre la différence entre ce qu'il faut rendre visible et public et ce qu'il faut protéger ou garder secret.

Discussion



Les reporters d'images, qui communiquent via la photo et la vidéo, contrôlent la quantité d'informations qu'ils souhaitent partager grâce au cadrage. Ils décident de ce qu'il faut inclure dans le cadre (ce que nous pouvons voir) et ce qui reste en dehors du cadre (ce qui est invisible).

Activité



Ressources nécessaires :

- Feuilles et une paire de ciseaux (une par élève)
- Feuille d'exercice avec exemples de cadrage, ou bien écran ou tableau électronique avec des images projetées

Passez en revue chaque activité en classe, puis discutez :

1. Le cadrage.

Tous les médias et informations sont le produit d'une série de choix effectués par leurs créateurs et diffuseurs. Un choix important consiste à savoir ce qu'il faut inclure ou laisser de côté. Lorsque nous prenons des photos ou des vidéos, "l'intérieur" et "l'extérieur" sont séparés par un cadre.

Pour voir comment cela fonctionne, prenez votre feuille et découpez un rectangle au centre de celle-ci afin de créer votre propre cadre.

Tenez le cadre à bout de bras et faites de lents mouvements de va-et-vient dans votre direction (vous pourriez aussi essayer avec la fonction zoom d'un appareil photo). Par rapport à ce que vous pouvez voir à l'intérieur du cadre, que constatez-vous ? Et si vous le déplacez d'un côté à l'autre ?

Y a-t-il une manière de tenir le cadre qui vous fasse voir certains de vos camarades de classe plutôt que d'autres ou certaines choses sur un mur, mais pas les autres ?

Lorsque vous contrôlez le cadre, vous êtes comme un journaliste. Vous avez le pouvoir de décider de ce qu'il faut inclure ou laisser de côté. Ce que vous choisissez de laisser hors du cadre existe bien dans la vie réelle, mais ceux qui regarderont vos médias n'en sauront jamais rien.

2. À garder ou à mettre de côté ?

Prenez une feuille d'exercice et regardez la photo 1A. Que pensez-vous regarder et comment le savez-vous ? Regardez maintenant la photo 1B. Comment les informations supplémentaires vous aident-elles à vous faire une meilleure idée de ce que vous regardez ?

Essayez à nouveau avec l'image 2A. À votre avis, qu'est-ce qui crée l'ombre ? Quelles sont vos preuves ? La photo 2B apporte des informations supplémentaires. Votre supposition était-elle correcte ?

3. Trop d'informations ?

Les informations supplémentaires ne sont pas toujours les bienvenues. Parfois, elles nous distraient et nous empêchent d'apprécier ou de comprendre l'image en plus petit format. Regardez l'exemple 3 sur la feuille d'exercice.

Voir comment les choses sont créées peut-être amusant. Mais que se passerait-il si, à chaque fois que vous regardez un film, une émission de télévision ou une vidéo, vous ne voyiez pas seulement la petite image ? Qu'en serait-il si vous voyiez aussi toutes les caméras, les micros, les membres de l'équipe et les bords du plateau ? Pensez-vous que l'histoire vous plairait autant ?

4. C'est vous qui décidez.

Chaque fois que vous partagez un contenu en ligne, vous créez un média. Comme les producteurs d'un film, d'une vidéo ou d'une émission de télévision, vous décidez de ce que les gens verront – ce qui est à l'intérieur du cadre et ce qui reste hors de vue, en dehors du cadre.

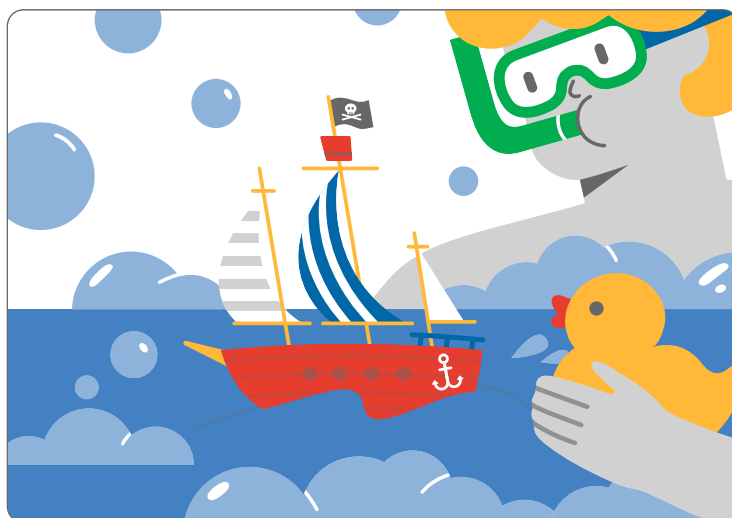
Conclusion

Tels des journalistes, nous mettons tous un « cadre » autour de ce que nous partageons en ligne et les autres ne voient que ce que nous avons décidé de montrer.

Tout est question de cadrage



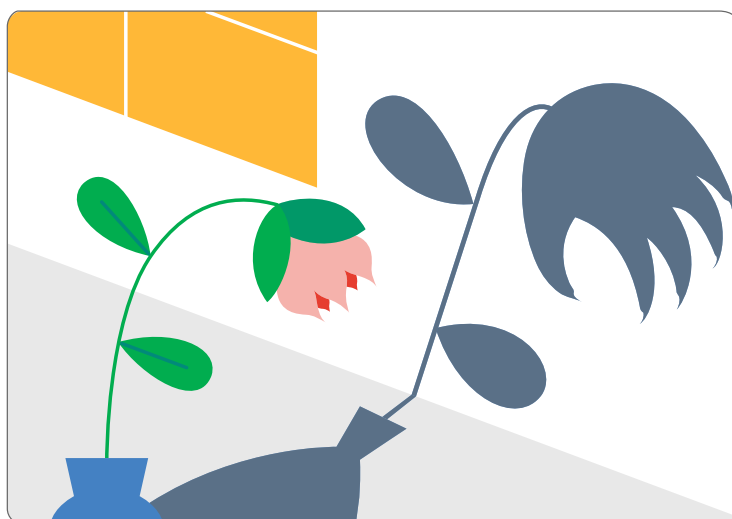
1A



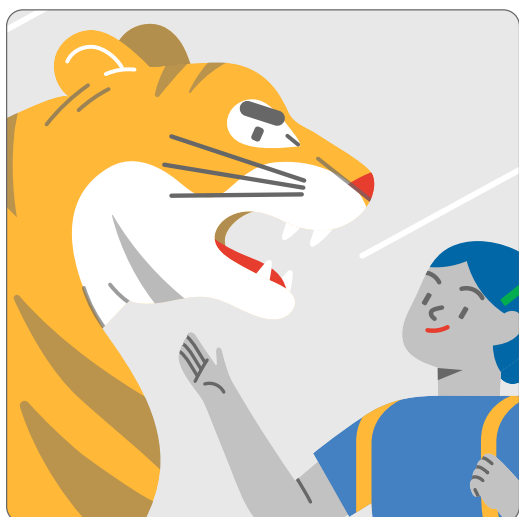
1B



2A



2B



3A



3B

Ne tombe pas dans le panneau (activité 12)

Interland : La rivière de la réalité

La rivière qui traverse Interland charrie de vraies et de fausses informations, mais les apparences sont parfois trompeuses. Pour traverser les rapides, utilisez votre bon sens et ne vous laissez pas prendre au petit jeu de l'hameçonneur qui se cache dans les eaux troubles.

Depuis votre ordinateur ou votre appareil mobile (une tablette, par exemple), ouvrez un navigateur Web et rendez-vous sur https://beinternetawesome.withgoogle.com/fr_be/interland/reality-river.

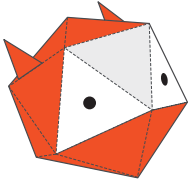
Discussion




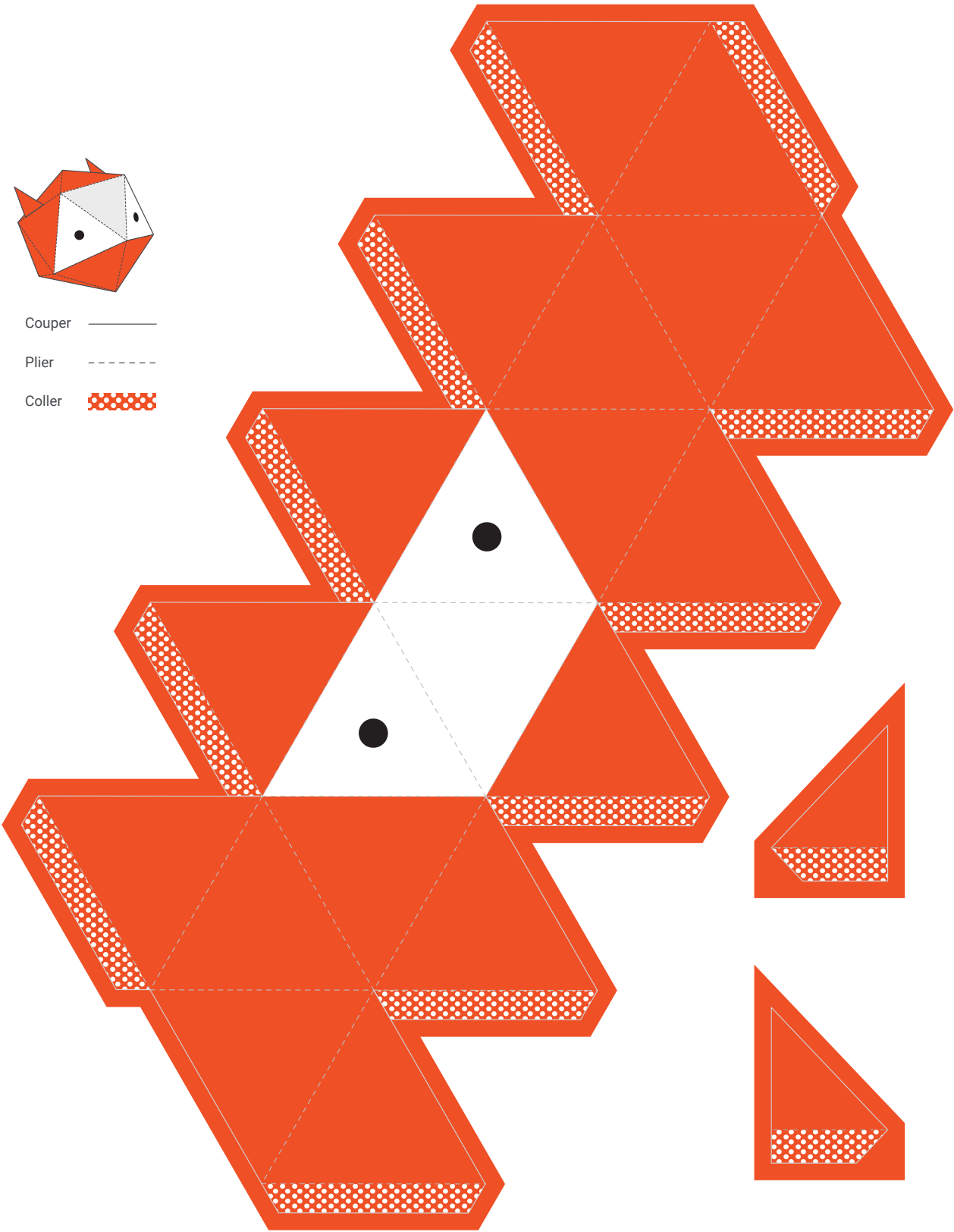
Demandez aux élèves de jouer à "La rivière de la réalité" et de répondre ensuite aux questions ci-dessous pour discuter plus en détail des enseignements à tirer de ce jeu. Même si la plupart des élèves qui y jouent seuls en retirent plus de bénéfices, vous pouvez également former des groupes de deux. Cela peut être très instructif pour les jeunes élèves.

- Décrivez une situation où vous avez dû déterminer si un contenu en ligne était vrai ou faux. Quels signes particuliers avez-vous remarqué ?
- Qu'est-ce qu'un hameçonneur ? Décrivez son comportement et la façon dont il affecte le jeu.
- Ce jeu va-t-il changer votre façon d'évaluer les contenus ou les personnes en ligne ? Si oui, comment ?
- Citez une chose que vous feriez différemment après avoir découvert cette thématique et joué à ce jeu.
- Quels indices peuvent révéler quelque chose de suspect dans une certaine situation en ligne ?
- Que ressentez-vous lorsque vous êtes face à un contenu douteux en ligne ?
- Si vous n'êtes pas certains du sérieux ou de la véracité d'un contenu, que devez-vous faire ?

Les Cyber Héros



- Couper ———
- Plier - - - - -
- Coller 



Vigilant

**Ne tombe
pas dans
le panneau**

✔ Apprenez à reconnaître le vrai du faux.

✔ Apprenez à repérer les tentatives de phishing et comment les signaler.

✔ Détectez les indices d'une arnaque potentielle.



Sois cyber vigilant



