4 COMPÉTENCES DE VÉRIFICATION DU CONTENU EN LIGNE

Les citoyens doivent composer avec un écosystème de l'information où il est de plus en plus difficile de distinguer les faits de la fiction et de reconnaître ce qui est crédible.

Les publications sur les médias sociaux sont conçues pour se ressembler; il est donc difficile de savoir d'où vient l'information et si elle est fiable. Les gens échangent ces publications, souvent sans porter attention à leur source et sans se demander s'ils peuvent s'y fier. Par conséquent, il est très facile de répandre de fausses informations, surtout lorsqu'il n'y a personne pour rétablir les faits.

L'expression « fausses nouvelles » est devenue hautement politisée et controversée au cours des dernières années. Elle est fort pratique, mais comme elle tend à décrire tout et n'importe quoi, son utilité est limitée. Une foule d'informations erronées sont qualifiées de « fausses nouvelles », des articles visant à tromper les gens, aux memes mensongers, en passant par les pièges à clics et les théories du complot. Des personnes qualifient certains reportages de « fausses nouvelles » pour discréditer des sources fiables, ce qui ne fait qu'ajouter à la confusion.

Pour comprendre le problème de l'information trompeuse, il importe d'en définir les principales catégories.

La **fausse information** (ou **mal information**) est une information inexacte, mais considérée véridique par la personne qui la diffuse. Même si la fausse information peut être préjudiciable, ce n'est pas son intention réelle. Par exemple, une erreur factuelle causée par une mauvaise compréhension de l'information, une image manipulée ou une photo réelle qui apparaît dans une histoire inventée.

La **désinformation** est une information fausse qui est créée et diffusée délibérément pour causer des dommages. Elle a pour but de confondre les gens sur ce qui est vrai et d'influencer leur façon de penser ou d'agir. Par exemple, une fausse rumeur lancée sur un candidat qui incite les autres à douter de sa loyauté.

On parle dans ces deux cas de « **pollution informationnelle** ».

Les publications ou articles peu fiables peuvent être intéressants, amusants ou susciter une émotion qui nous donne envie de les croire et de les transmettre à nos amis. Les gens contribuent au problème en diffusant un contenu faux et trompeur.

La pollution informationnelle menace sérieusement la démocratie, puisqu'elle peut avoir une incidence négative sur les opinions et décisions politiques. Cela s'avère plus particulièrement en période électorale. En outre, si les gens ne savent plus quoi croire, ils risquent de devenir cyniques et de ne plus faire confiance à personne.

LEÇON 4 : COMPÉTENCES DE VÉRIFICATION DU CONTENU EN LIGNE

QUESTIONS D'ORIENTATION

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

BUT

Être en mesure de distinguer les faits de la fiction en ligne est devenu une compétence citoyenne essentielle en cette ère numérique. Nous devons faire preuve d'esprit critique face à ce que nous lisons, maîtriser les outils qui nous permettent de vérifier les faits, développer l'habitude de confirmer la véracité des récits et déclarations, et dresser une liste de sources fiables.

Dans cette leçon, les élèves participent à un jeu interactif en ligne, le « jeu de la vérité », qui leur donne l'occasion de mesurer leur capacité à détecter les « fausses nouvelles » avant et après avoir appris à appliquer les trucs de vérification. Ensuite, les élèves passent en revue ce qu'ils ont appris et pratiquent leurs nouvelles compétences.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

À la fin de la leçon, je pourrai…

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

INTRODUCTION

1. À l'aide des diapositives 4, montrez les trois photos aux élèves et demandez-leur de déterminer lesquelles sont vraies ou fausses. Demandez aux élèves d'écrire leur réponse.

2. Demandez aux élèves de faire équipe avec un camarade afin de répondre aux questions suivantes.
- Croyez-vous toujours ce que vous voyez en ligne ?
- Comment savoir si ce que vous voyez en ligne est vrai? Avez-vous déjà été berné ?
- Quels critères employez-vous pour déterminer si quelque chose est vrai ou fiable ?

3. Révélez les réponses fournies en lien avec les trois images de l'étape 1 (diapositives 4).

ACTIVITÉS

1. Présentez les concepts de pollution informationnelle, de fausse information et de désinformation au moyen de la vidéo animée « Pollution informationnelle » et du fichier de diapositives 4.

2. Demandez aux élèves de jouer à Contre-fait, une activité interactive proposée sur www.educationauxmedias.ca. En créant un compte de classe, vous pouvez suivre la capacité de chaque élève à détecter les fausses nouvelles avant et après avoir appris à appliquer les trucs de vérification. Le jeu peut être joué sur un téléphone cellulaire, une tablette ou un ordinateur.

a) Préparation : Expliquez aux élèves qu'ils apprendront à tester leur capacité à détecter les fausses nouvelles au moyen d'un jeu en ligne. Communiquez le lien aux élèves et demandez-leur de saisir un identifiant personnel aux fins de suivi.

b) Jouer un premier tour : Dans le premier tour, les élèves sont exposés à 10 articles, 'memes' et images provenant de sources variées. En faisant uniquement appel à leur instinct, les élèves doivent évaluer la fiabilité de chacun de ces messages en cliquant sur J'aime à ceux qu'ils croient vrais, et sur *la poubelle* à ceux qu'ils jugent faux.

Ensuite, les élèves obtiennent une note sur dix et on leur propose de revoir leurs réponses fournies lors du premier tour.

c) Regarder les tutoriels : En s'inspirant des tutoriels, revoyez les trucs suivants que vous pouvez appliquer pour vérifier l'information. Nous vous suggérons de regarder ces vidéos en classe. Cependant, les élèves peuvent également les regarder seuls dans le cadre de la section Compétences du jeu.

- 'Vérifier la source' - Qui est derrière cette information ? Fais une recherche sur Wikipédia ou Google pour voir ce que l'on dit de cette source.
- 'Vérifier l'énoncé' - Que disent d'autres sources sur cette information ? Recherche des mots-clés ou titres d'actualité pour en savoir plus sur une affirmation.
- 'Vérifier l'image' – L'image a-t-elle été retouchée ou utilisée hors de son contexte ? Utilise la recherche d'image inversée pour te renseigner.

d) Revoir comment ces techniques s'appliquent au jeu : Expliquez aux élèves que ces techniques sont intégrées au deuxième tour du jeu. Pour chaque message, les options suivantes sont offertes : « vérifier la source », « vérifier l'énoncé » ou « vérifier l'image ». Demandez aux élèves de mettre en pratique ces vérifications au moyen de l'exemple fourni dans le jeu interactif avant de jouer le deuxième tour. (Ils ne pourront pas passer au deuxième tour avant d'avoir regardé chaque partie « vérifier » du tutoriel).

e) **Jouer le deuxième tour :** Les élèves sont exposés à 10 nouveaux articles, '*memes*' et images. Cette fois, trois signes plus en rose sont affichés, représentant les vérifications à faire pour chaque message. En cliquant sur le signe plus, on fait apparaître l'information trouvée à l'issue de chaque vérification. Les vérifications ne donnent pas toujours de résultat, mais les joueurs peuvent lancer autant de vérifications qu'ils le souhaitent. Il faut cliquer sur au moins une vérification avant de soumettre sa réponse, soit en cliquant sur J'aime ou sur la poubelle.

f) **Revoir les résultats :** Après avoir soumis une réponse pour tous les messages, la note obtenue pour le deuxième tour est affichée à l'écran, ainsi qu'un comparatif avec les résultats du premier tour. Les enseignants auront accès à ces données par le volet administratif et le compte de la classe.

   À la fin du deuxième tour, les élèves ont la possibilité de revoir les résultats en détail ou de voir la différence entre le score de chaque tour.

CONCLUSION

Revenez sur le fait que ces habitudes de vérification peuvent être mises en pratique très rapidement. À l'aide de la fiche 4.1, demandez aux élèves de consolider leur apprentissage en écrivant ce qu'ils ont retenu de l'activité et de s'exercer à appliquer ces techniques dès qu'ils en ont l'occasion.

- Partie 1 : RÉVISION – Qu'avez-vous tiré de cette leçon ? Prenez des notes sur chaque moyen de vérification.
- Partie 2 : MISE EN PRATIQUE – Sélectionnez deux publications dans les médias sociaux et exercez-vous à en vérifier la validité. Notez vos observations.

AUTRES ACTIVITÉS

1. Présentez d'autres techniques qui peuvent servir à vérifier les sources en regardant la série de vidéos « Les outils de vérification en ligne » sur www.actufute.ca/videos.

- Vidéo 1 : L'expérience de Stanford (2:02) – Vidéo d'introduction faisant appel à une expérience pour souligner l'importance d'acquérir ces techniques de vérification.
- Vidéo 2 : L'expérience de Stanford (Suite) (2:59) – Qui est la publication ou l'organisation derrière l'histoire ou l'affirmation ? Trouvez de l'information sur ce que vous lisez en effectuant une recherche en ligne (p. ex. Google) ou sur Wikipédia.
- Vidéo 3 : Trouver la source d'origine (1:54) – Comme les nouvelles sont maintes fois reprises en ligne, il est important de connaître la source originale de la nouvelle et d'en évaluer la crédibilité.
- Vidéo 4 : Rechercher des sources fiables (3:54) – Consultez des sites de vérification de faits, comme Snopes et Factuel de l'AFP sur Twitter, ou des sources de nouvelles fiables pour confirmer la véracité des articles ou des affirmations.

2. Demandez aux élèves de mettre ces compétences en pratique avec les exemples fournis dans la fiche 4.2.