



De nos jours, les enfants s'informent et communiquent en ligne majoritairement via des vidéos et des photos. Sans outil adapté à leur âge, ils sont davantage exposés à des contenus inappropriés, des informations angoissantes et parfois fausses. Il est donc essentiel de les accompagner dans les premiers pas de leurs pratiques numériques et de leur apprendre au plus tôt à bien chercher et vérifier l'information en ligne, que ce soit sur Internet ou sur les réseaux sociaux. L'objectif de cet atelier est de leur permettre d'acquérir les bons réflexes pour savoir démêler le vrai du faux, de les sensibiliser à ce qu'est une information et comment il est possible de la manipuler, et de développer un point de vue critique sur l'information reçue.

**Thèmes abordés :**

- Bien s'informer
- Les fausses informations

**Durée :**

1 séance d'1h30 en 3 étapes

**Modalités pédagogiques :**

Atelier alternant mode collectif, en petits groupes et activités individuelles

**Matériel nécessaire :**

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI
- Si vous réalisez la phase d'enquête en petits groupes d'élèves, une tablette ou un ordinateur connecté-e par groupe sera nécessaire

Compétences travaillées :**Liens avec les programmes scolaires :**

Éducation aux médias et à l'information (EMI) :
Cycle 2 et 3 - Rechercher, identifier et organiser l'information (Compétences info-documentaires)

Liens avec les compétences PIX :

- 1.1. Mener une recherche et une veille d'information
- 2.2. Partager et publier
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique

L'accès à certaines ressources nécessite une inscription préalable gratuite.

**L'atelier clés en main**

À travers ce kit interactif, nous vous proposons d'animer une séance d'atelier d'1h30 avec vos élèves. L'atelier se compose de plusieurs étapes et de ressources complémentaires, associées à des fiches pédagogiques, pour vous accompagner pas à pas dans la préparation et l'animation de votre séance. D'autres ressources sont proposées en fin de kit pour prolonger le travail sur plusieurs séances.



Des vidéos

ou



Des parcours

ou



Des activités

+

Des fiches
pédagogiques



Déroulé de l'atelier clés en main :

1 Introduire sur la recherche d'informations



Vidéo : Attention canular

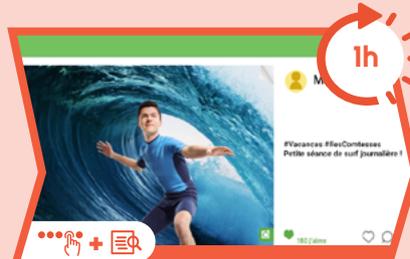
Comment accéder à la ressource ?

Site ISC > Ressources > Vinz et Lou > Attention canular

Objectifs pédagogiques :

Cette vidéo, accompagnée d'une fiche pédagogique, permet de faire comprendre aux élèves l'importance de vérifier une information avant de la croire et/ou de la partager.

2 Apprendre à décrypter les images



Parcours : Info Hunter Cycle 3

Comment accéder à la ressource ?

Site ISC > Ressources > Info Hunter > Parcours Cycle 3 - Analyse de l'image

Objectifs pédagogiques :

À travers un parcours, accompagné d'une fiche pédagogique, les enfants vont acquérir les réflexes pour décrypter les images : source, cadrage, retouche d'image, biais cognitif et légende. La démarche d'Info Hunter repose sur un décryptage pas à pas de fausses informations pour adopter les bons réflexes d'analyse de l'information.

3 Réinvestir les connaissances acquises



Activité : Je cherche, j'ouvre l'oeil

Comment accéder à la ressource ?

Site ISC > Ressources > Vinz et Lou > Je cherche, j'ouvre l'oeil

Objectifs pédagogiques :

Ce jeu, sous forme de carte recto/verso, permet aux enfants de mobiliser les connaissances qu'ils ont acquises sur la vérification de l'information, en reliant chaque phrase à la vignette correspondante. Vous pouvez vous servir de la correction de cette activité pour transmettre aux enfants les messages clés à retenir de l'atelier.



Messages clés à retenir de l'atelier

Bien s'informer



- Un site internet peut donner de fausses informations : tout n'est pas toujours vrai sur Internet !
- Il vaut mieux vérifier une information avant de la partager sur le coup de l'émotion.
- Une image peut être sortie de son contexte et interprétée de différentes façons.
- La composition et le cadrage d'une image peuvent changer son message.



Nos ressources Internet Sans Crainte pour aller plus loin

- [Parcours Vinz et Lou : Info ou intox ? \(séance : 30 min à 1h\)](#)

Un parcours numérique clés en main pour comprendre ce que sont les canulars et les fausses informations à travers une vidéo, des questions de décryptage et une activité interactive.

- [Parcours Vinz et Lou : Je cherche, j'ouvre l'oeil \(séance : 30 min à 1h\)](#)

Un parcours qui permet, à travers une vidéo, des questions et un jeu d'application des connaissances, de comprendre pourquoi il est nécessaire de croiser les sources lors d'une recherche d'informations.

- [Vidéo Vinz et Lou : Spam attack \(séance : 15 min à 1h\)](#)

Une vidéo qui permet d'aborder les notions de spam et de canular, et de comprendre comment les reconnaître et s'en protéger.

- [Vidéo Culture Décode : Comment surfer sans être trempé jusqu'aux hoax ? \(séance : environ 15 min\)](#)

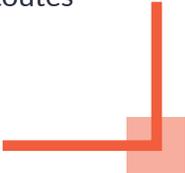
Une vidéo qui explique de manière ludique et concrète la différence entre vraie et fausse information, sur Internet et les réseaux sociaux.

- [Vidéo Culture Décode : Mon fil d'actu tourne-t-il en rond ? \(séance : environ 15 min\)](#)

Une vidéo qui interroge la manière dont on s'informe et qui peut nous cloisonner dans notre zone de confort. Comment s'assurer de ne pas passer à côté de nouvelles idées et connaissances sans s'éparpiller pour autant ?

- [Activité Vinz et Lou : Internet vrai ou faux ? \(séance : environ 15 min\)](#)

Un jeu pour connaître les bonnes pratiques à adopter face à toutes les informations disponibles sur Internet.





D'autres ressources repérées pour vous

- [CNIL - Affiche : 10 conseils pour rester net sur le web](#)

Une affiche qui résume de manière concrète les 10 conseils à prendre en compte pour surfer sur le web en toute sécurité.

- [L'école des Réseaux Sociaux - Activité : Fake news ?](#)

Une activité qui permet aux élèves d'expérimenter les différents éléments d'une fake news, de réfléchir à la manière dont une fake news affecte la réputation, les motivations, le comportement et le bien-être des personnes qui la créent ou qui en font l'expérience.

[Cliquer ici pour en savoir plus.](#)