

# Les médias et les fake news

---

## MÉDIAS ET MANIPULATION

---

---





## PUBLIC CIBLE

Ce workshop a été créé pour les élèves de deuxième et troisième années du secondaire et les étudiants des hautes écoles. L'atelier peut être organisé pour un public d'adultes : parents, travailleurs sociaux, etc.

Au sein du Foyer vzw, il est conçu pour un maximum de 24 participants.

## CONTENU

Les thèmes abordés :

- L'utilisation des médias sociaux comme source de collecte d'informations
- Distinguer les photos réelles des photos retouchées via un jeu en ligne
- Être capable de faire la distinction entre une rumeur et un fait
- Pourquoi les fausses nouvelles se propagent-elles ?
- Comment reconnaître et déconstruire les fausses nouvelles ?

## COMPÉTENCES

L'atelier prend en compte les nouveaux objectifs finaux des TIC.

ET 1.3 Les étudiants utilisent une stratégie de recherche appropriée parmi un certain nombre de celles proposées lors de la sélection de sources et d'informations numériques et non numériques pour répondre à une question d'information donnée.

ET 1.4 Les élèves utilisent des synthèses explicatives et exploratoires pour rechercher des informations dans une source numérique et non numérique.

ET 1.5 Les étudiants évaluent les sources et informations numériques et non numériques sélectionnées pour en vérifier la convivialité, l'exactitude et la fiabilité en fonction des questions d'orientation fournies.





ET 1.6 Les étudiants traitent des informations numériques et non numériques provenant d'une ou d'un nombre limité de sources selon un plan étape par étape fourni dans un ensemble cohérent et utilisable.

ET 1.7 Les étudiants présentent des informations traitées selon une méthode de présentation numérique et non numérique fournie.

ET 1.8 Les étudiants gèrent l'information de manière numérique et non numérique selon une structure fournie.

Domaine de compétence 2 « Compétence numérique et éducation aux médias »

ET 2.1 Les étudiants démontrent des compétences de base pour créer et partager du contenu numérique. Les connaissances sous-jacentes comprennent la connaissance du logiciel ou de l'application de traitement de texte, du navigateur et des applications de médias sociaux actuelles.

ET 2.2 Les étudiants démontrent des compétences de base pour collaborer numériquement, communiquer et participer à des initiatives. Les connaissances sous-jacentes comprennent les outils de communication tels que le courrier électronique, le chat, la messagerie, les médias sociaux, etc.

ET 2.3 Les élèves distinguent les éléments constitutifs des systèmes numériques. Les connaissances sous-jacentes comprennent le système binaire, le matériel, les formats de données, le système d'exploitation, la communication entre les systèmes, etc.

ET 2.4 Les étudiants appliquent un algorithme simple qu'ils ont conçu eux-mêmes pour résoudre un problème de manière numérique et non numérique. Les connaissances sous-jacentes comprennent la décomposition, la reconnaissance de formes, l'abstraction, la modélisation d'algorithmes, la simulation et la représentation numérique de l'information, le débogage, les principes des langages de programmation, etc.

ET 2.5 Les élèves expliquent l'influence des médias numériques et non numériques sur les personnes et la société. Les connaissances sous-jacentes comprennent les éléments constitutifs de l'alphabétisation visuelle, le rôle des médias dans la représentation de la réalité, etc.

ET 2.6 Les étudiants appliquent les règles du monde numérique. Les connaissances sous-jacentes comprennent les règles de confidentialité, les principes du droit d'auteur et du droit au portrait, les règles de conduite éthiques et socialement acceptables au sein des médias,

...



ET 2.7 Les étudiants évaluent les possibilités et les risques de leur propre comportement médiatique et de celui des autres. Les connaissances sous-jacentes comprennent l'influence des médias sur la santé physique et mentale de chacun et sur celle des autres, les risques de sécurité et les aspects liés à la vie privée spécifiques à la tranche d'âge, l'identité numérique (e-identité et e-réputation),

Domaine de compétence 9 « Compétences en mathématiques, sciences et technologies »

ET 9.1 Les élèves effectuent des opérations avec des nombres naturels, entiers et rationnels.

Y compris les connaissances : Opérations et séquences d'opérations avec et sans TIC. Les opérations sans TIC ont une portée limitée. Représentations graphiques avec équerre, compas et règle et constructions simples avec TIC

ET 9.36 Les étudiants étudient les principes de construction et de fonctionnement des systèmes techniques, de leurs sous-systèmes et composants ainsi que leur cohérence mutuelle par rapport à un processus technique.

Y compris des connaissances dans le domaine des TIC : fonction des capteurs et des actionneurs ; logique dans un contrôle

Domaine de compétence 13. Compétences liées à la conscience spatiale

ET 13.8 Les élèves utilisent des techniques de terrain et des ressources géographiques pour étudier les paysages.

Y compris les connaissances : utilisation des ressources géographiques : cartes numériques et non numériques, atlas, images satellite, photographies aériennes

ET 13.9 Les élèves utilisent des visualiseurs SIG pour étudier les couches thématiques d'un lieu et leurs relations mutuelles.

En outre, un ensemble dérivé d'objectifs finaux a été formulé pour l'alphabetisation de base :

BG 1.1 L'étudiant utilise une stratégie de recherche fournie dans des contextes fonctionnels lors de la sélection de sources et d'informations numériques pour répondre à une question d'information fournie.



BG 1.2 L'étudiant évalue les sources et informations numériques sélectionnées en termes d'utilisabilité, d'exactitude et de fiabilité dans des contextes fonctionnels et sur la base de questions d'orientation fournies.

BG 1.3 L'étudiant traite des informations numériques provenant d'une ou d'un nombre limité de sources dans des contextes fonctionnels pour répondre à une question d'information.

BG 1.4 L'étudiant gère l'information numériquement dans des contextes fonctionnels selon une structure fournie.

BG 2.1 L'étudiant démontre des compétences de base pour créer et partager du contenu numérique dans des contextes fonctionnels.

BG 2.2 L'étudiant démontre des compétences de base pour communiquer et participer numériquement dans des contextes fonctionnels.

BG 2.3 L'étudiant reconnaît les éléments constitutifs des systèmes numériques dans des contextes fonctionnels.

BG 2.4 L'étudiant applique un algorithme fourni dans des contextes fonctionnels pour résoudre un problème de manière numérique et non numérique.

BG 2.5 L'étudiant applique les règles du monde numérique dans des contextes fonctionnels.

BG 2.6 L'étudiant évalue les possibilités et les risques de son propre comportement médiatique dans des contextes fonctionnels.

BG 9.1 L'étudiant réalise des opérations dans des contextes fonctionnels à l'aide des TIC.

BG 9.2 L'élève utilise les informations provenant de tableaux simples dans des contextes fonctionnels.

– Opérations avec les TIC en fonction du traitement de l'information

BG 9.5 L'élève calcule le périmètre et l'aire d'un rectangle dans des contextes fonctionnels.

– Opérations avec les TIC

BG 9.6 L'élève utilise des relations mathématiques dans des contextes fonctionnels.



5 parties :

1. L'utilisation des médias sociaux comme source de collecte d'informations
2. Distinguer les photos réelles des photos retouchées via une application en ligne
3. Comment avons-nous été influencés par les influenceurs ?
4. Annonces
5. Comment reconnaître et déconstruire les fausses nouvelles ?

## RÉSEAUX SOCIAUX

Les étudiants sont répartis en groupes de 6.

Les groupes discutent des déclarations concernant les médias sociaux.

Les élèves rendent ensuite compte en classe de ce qui a été discuté en petits groupes.

## DISTINGUER ENTRE PHOTOS RÉELLES ET EDITÉES GRÂCE À UN QUIZ EN LIGNE

Chameleon est un quiz composé de 18 questions dans lequel les participants doivent toujours voir la différence entre une image réelle et une image retouchée par Photoshop.

Les élèves répondent à chaque question et reçoivent chacun la bonne réponse accompagnée d'un mot d'explication.

## INFLUENCEURS ET PUBLICITÉ

Quelles personnes suivez-vous sur TikTok et Instagram, Twitter ?

Conseils pour reconnaître un partenariat rémunéré avec des influenceurs.

### Faites votre propre publicité

1. Le superviseur leur attribue un produit
2. Les étudiants proposent un slogan ou une publicité pour le produit

Lorsque les influenceurs postent des photos et des vidéos sur les réseaux sociaux, il est possible qu'il s'agisse parfois de publicité. En effet, les influenceurs travaillent parfois avec des marques pour rendre ces marques plus populaires auprès de leurs abonnés afin qu'ils achètent le produit présenté. Depuis peu, selon les pays, il est devenu obligatoire pour les influenceurs de mettre « post sponsorisé », partenariat ou #ad sur leurs posts pour informer leurs followers qu'il s'agit d'une collaboration, c'est à dire que les influenceurs sont payés pour vendre les chaussures ou pour promouvoir les chaussures. sac qu'ils ont mis sur leur photo.



## TÉLÉPHONE SANS FIL

- L'animateur dira un mot et ce mot devra être distribué de personne à personne.
- Le conseiller racontera une histoire et l'histoire doit être partagée de personne à personne.
- Le guide doit mimer quelque chose et celui-ci doit être distribué de personne à personne.

Avec cet exercice, nous avons remarqué à quel point il est facile de déformer la réalité. Un mot, une description, une histoire peuvent rapidement se transformer en quelque chose de complètement différent. C'est ainsi que commencent les rumeurs. Une personne raconte une histoire à une autre, la personne raconte l'histoire différemment, une autre personne peut l'interpréter d'une certaine manière et cela peut rapidement devenir une histoire différente. **Avez-vous déjà entendu des rumeurs à l'école ?**

Certains élèves souffrent des rumeurs et sont victimes de harcèlement, voire de cyberharcèlement, un harcèlement qui sort des murs de l'école et se retrouve sur les réseaux sociaux.