

POCKETS

Savoir Devenir

DÉSINF×OXEZ-V✓OUS

4 COURS POUR AGIR



MONTER UN PROJET EMI

Série Désinfoxez-vous !

Ce numéro de la collection **POCKETS** synthétise les points clés de la formation en ligne
« Monter un projet EMI » de la série **Désinfoxez-vous** soutenue par le **Ministère de la Culture**

Soutenu
par



**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

SAVOIR  DEVENIR

SOMMAIRE

1 – Introduction

2 – Mieux connaître l'EMI

3 – Construire un projet EMI

4 – Animer un atelier contre la désinformation



Soutenu
par



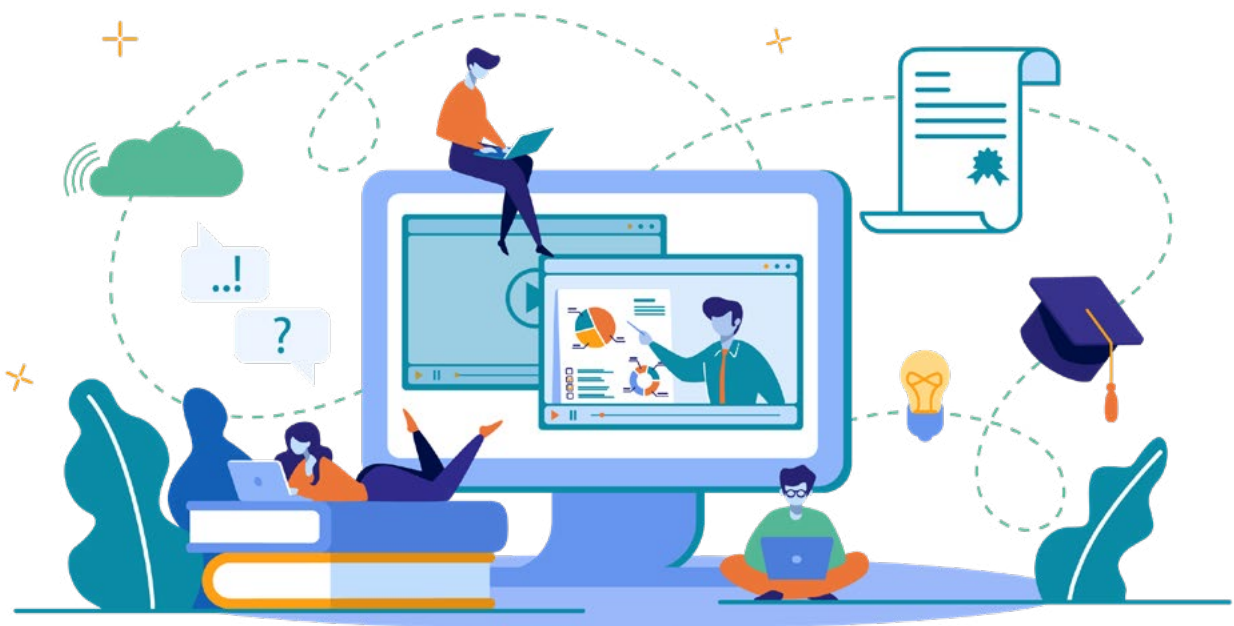
INTRODUCTION

Avec plus de 50 ans d'existence, l'Éducation aux Médias et à l'Information ou EMI est en pleine mutation, et se trouve de plus en plus sollicitée pour lutter contre la désinformation ou le cyberharcèlement et plus généralement pour participer à la formation de tous les citoyens - jeunes mais aussi adultes - à l'univers médiatique et numérique en constante évolution dans lequel nous vivons. Un univers dont les impacts sur nos sociétés et nos vies de tous les jours sont immenses et multiformes.

Autant dire qu'il y a nécessité à "faire de l'EMI" auprès et surtout avec tous les publics. Outre donner la maîtrise des connaissances en matière de médias, avec une vue surplombante sur toute la chaîne des producteurs aux publics, en passant par les messages et leurs représentations, l'EMI a en effet la particularité de donner à chacun les moyens de mieux maîtriser sa vie, en encourageant le changement de comportement.

Concernant la désinformation, l'EMI offre deux stratégies complémentaires pour se préparer à profiter des atouts des médias numériques en réduisant les risques qu'ils comportent. D'une part, elle aide à construire la résilience informationnelle individuelle en aidant les citoyens à mieux gérer le flux d'infox auquel ils sont exposés. D'autre part, elle consolide la résistance collective en dotant les publics d'outils cognitifs et techniques permettant de repérer, vérifier et contrecarrer ces infox en tous genres.

Comment procéder pour monter un projet EMI ? Selon quelles méthodes ? Avec quelle dimension citoyenne ? Ce livret devrait vous donner les clés pour pouvoir vous lancer.



L'EMI ne se limite pas à la lutte contre la désinformation, elle traite d'un vaste éventail de thématiques, comme l'impact environnemental des médias, la géostratégie de l'Internet, l'algo-littératie, l'identité numérique, la protection de la vie privée, les stéréotypes, etc. Par ailleurs, dans tous ces domaines, l'EMI participe à développer l'esprit critique.



MIEUX CONNAÎTRE L'EMI

Terminologie et définitions

Petite revue de termes et acronymes qui prêtent parfois à confusion :

- **L'Éducation aux Médias et à l'Information ou EMI** est une "éducation à", qui se caractérise par ses thématiques et son caractère **réflexif** (on réfléchit sur les médias et l'information et leurs expressions traditionnelles et numériques). Elle s'appuie sur des **pédagogies actives** et promeut les **valeurs des Droits de l'homme**.
- **L'éducation au numérique** fait partie de l'EMI, lorsqu'elle s'emploie à comprendre le monde médiatique, à se l'approprier et à l'utiliser en respectant les valeurs des droits de l'homme. En revanche, l'enseignement du « code pour le code » relève des sciences du numérique / de l'informatique et non de l'EMI. L'EMI s'intéresse particulièrement aux usages des données et des algorithmes et à leurs retombées sur les médias et l'information.
- **La littératie numérique** relève de la capacité d'un individu à participer à une société qui utilise les technologies de communication numériques. Elle se développe à travers l'éducation au numérique et est souvent résumée au concept de culture numérique.
- **L'enseignement moral et civique ou EMC** est un enseignement mené par les professeurs d'histoire-géographie. Le temps consacré à l'EMC est doublé à la rentrée 2024 dans les collèges et les programmes revus autour de trois thèmes : les valeurs de la République, la transition écologique et l'éducation aux médias avec une approche centrée sur les valeurs démocratiques, la laïcité et la connaissance des institutions.

- **L'éducation à la citoyenneté numérique** et l'EMI sont très proches, quoique nées d'histoires différentes. Elles diffèrent essentiellement par le fait que la première se focalise uniquement sur le monde numérique et étend son champ d'action à des pratiques autres que les médias et l'information (éducation à la paix...).
- **L'éducation artistique et culturelle ou EAC** a pour objectif d'encourager la participation de tous les jeunes à la vie artistique et culturelle, par l'acquisition de connaissances mais aussi par des rencontres avec des professionnels et/ou une pratique culturelle ou artistique. Les journalistes peuvent être impliqués dans des projets EAC.

Historique et textes fondateurs

Voici les textes clés qui ont définis et portés l'EMI dans le monde :

- **1982 – Déclaration de Grunwald sur l'Education Aux Médias / UNESCO**

Reconnaissance de l'importance de ce qui est alors appelé Education aux Médias. Appel à formation des médiateurs éducatifs et mise en place d'actions auprès des jeunes.

- **2007 - Agenda de Paris / UNESCO**

12 recommandations pour une mise en place effective de l'EMI (programmes scolaires, formation enseignants et éducateurs, recherche, coopération internationale). Inscription dans les droits de l'homme.

- **2010 - Directive des Services de Médias Audiovisuels / Parlement et Conseil de l'Europe**

Harmonisation des obligations pour les services non-linéaires, Protection des mineurs, interdiction de l'incitation à la haine raciale, obligation de diversité culturelle sur les médias en ligne, encouragement des États à recourir à des systèmes d'autorégulation et de corégulation.

- **2014 – Déclaration de Paris / Forum MIL UNESCO**

Importance de l'EMI réitérée. Ajout de la notion de Data, et de l'idée de « pas de codage sans décodage ».

- **2018- Révision de la Directive des Services de Médias Audiovisuels / Parlement européen**

Responsabilisation des plateformes, notamment vidéo en termes de contenu, et devoir de soutenir l'EMI. Obligation de mise en place de l'EMI pour les Etats Membres. Reporting tous les trois ans à partir de 2022.

- **2021 – Formation « défense » / l'OTAN**

Renforcement de la position de l'EMI comme "priorité stratégique" pour lutter contre la désinformation.

À l'origine, l'EMI a été pensée autour des questions de la liberté d'expression et surtout de la protection de l'enfance par l'UNESCO. Depuis, son champ d'action s'est étendu, et à une approche très centrée sur les dangers a succédé une posture qui privilégie un équilibre entre opportunités et risques.



Valeurs et thématiques

L'Éducation aux Médias et à l'Information est fortement ancrée dans les valeurs des droits de l'homme, d'où sa forte composante citoyenneté. Parmi les 30 articles de la déclaration universelle des droits de l'homme, 7 sont particulièrement pertinents :

- Article 19 - Liberté d'expression
- Article 12 - Vie privée
- Article 1 - Dignité
- Article 3 - Sécurité
- Articles 27 et 29 - Participation
- Article 26 - Éducation

L'Éducation aux Médias et à l'Information, souvent couplée à l'éducation à la citoyenneté numérique, couvre un grand nombre de sujets au cœur de notre vie médiatique et numérique. Ces thématiques concernent tous les publics et sont mises en œuvre dans le cadre de l'apprentissage tout au long de la vie.

- Fabrique de l'information
- Désinformation
- Liberté d'expression
- Géopolitique d'Internet, économie des médias
- Cyber-harcèlement, discours de haine, discrimination
- Impact environnemental du numérique
- Participation et démocratie
- Identité, e-présence, e-réputation
- Protection de la vie privée
- Stéréotypes
- Coder pour décoder

Les actions EMI peuvent prendre des formats très variés : conférences, rencontres, exposition, débats, ateliers ludiques autour de jeux sérieux ou jeux de rôle. Elles s'accompagnent souvent de créations médiatiques.

Référentiels de compétences EMI

Les compétences EMI sont complexes, alliant connaissances, habiletés, ressources et valeurs. Aujourd'hui, plusieurs référentiels coexistent.

Les domaines de compétences génériques de l'EMI (que l'on retrouve dans tous les référentiels sous une forme ou une autre)

- **Analyser** les médias en termes de production, langages, représentations et publics
- **Comprendre** la fabrique de l'information et ses modes d'accès et de diffusion
- **Développer** l'esprit critique au regard des médias
- **Savoir utiliser** les médias en termes de consommation, de production et de création
- **Maîtriser** les nouveaux modes de participation et d'interaction
- **Décoder** les malentendus et maîtriser le dialogue interculturel dans le cadre de la liberté d'expression

Les 27 compétences de l'éducation nationale

L'Éducation aux Médias et à l'Information est une « éducation » transverse à l'école, prise théoriquement en charge dans toutes les matières, notamment les enseignements interdisciplinaires pratiques.

Objectifs principaux annoncés : assurer que chaque élève ait, en fin de cycle 4 (fin du collège) :

- Une première connaissance critique de l'environnement informationnel et documentaire du XXI^e siècle
- Une maîtrise progressive de sa démarche d'information, de documentation
- Un accès à un usage sûr, légal et éthique des possibilités de publication et de diffusion

L'éducation nationale en France a établi une liste de 27 compétences, qui sont consultable au lien suivant : <http://eduscol.education.fr/cid98422/l-education-aux-medias-et-a-l-information-et-les-nouveaux-programmes-cycle-4.html>

Les DigComp

Les compétences numériques européennes, ou DigComp incluent depuis la mise à jour de 2023 l'Education aux Médias et à l'Information. Ce référentiel comporte 21 compétences réparties en cinq domaines : information & data, communication, créativité, sécurité et résolution de problèmes. Elles constituent la matrice du PIX, le service public français en ligne pour évaluer, développer, et certifier ses compétences numériques.



Les 4 types de compétences mobilisées en EMI :

- **Savoir** (connaître, comprendre)
- **Savoir-faire** (être capable de)
- **Savoir-être** (se comporter de sorte à)
- **Savoir Devenir** (apprendre tout au long de la vie et se mettre à jour)



CONSTRUIRE UN PROJET EMI

L'EMI ne s'improvise pas !

S'il n'est pas nécessaire, pour mettre en place un projet qui soit vraiment un projet EMI, d'être un spécialiste des médias et des usages informationnels numériques, il convient de respecter la méthodologie, la pédagogie et l'approche spécifique à l'EMI. Ne vous y trompez pas : tout projet se réalisant en ligne ou utilisant des médias ne relève pas de l'EMI !

Ce qui caractérise l'EMI, ce n'est pas l'entrée par l'outil mais par la réflexion sur les processus d'information et de communication et leurs conséquences sur la société et les citoyens, dans lesquels les dispositifs médiatiques ont un rôle. L'esprit critique et la prise en main (d'outils, de procédés, ...) ne s'opposent pas mais se renforcent réciproquement. C'est l'essence de l'apprendre par le faire et de l'apprendre à apprendre.

Un projet EMI :

- Est centré sur les usages de ses publics
- Procède d'une approche réflexive sur ces usages
- Intègre la transmission des valeurs des droits de l'homme
- Adopte une pédagogie active qui favorise la participation, la contribution et la création
- Met en place une évaluation spécifique
- Peut reposer sur des collaborations avec des intervenants extérieurs

Les pédagogies actives

Le grand principe des pédagogies actives est de “mettre l'apprenant au cœur du processus d'apprentissage”, comme le dit la formule consacrée. Il s'agit de privilégier l'activité de celui qui apprend plutôt que de celui qui enseigne. Dans les pédagogies actives, l'apprenant est sollicité pour participer (activement) à la construction de ses connaissances, en général avec d'autres apprenants.

L'apprentissage actif se pratique selon diverses méthodes parmi lesquelles :

- L'étude de cas
- La mise en situation (réelle ou fictive)
- L'enquête
- Le débat
- Le jeu
- La création
- La classe inversée
- Et la pédagogie par projet

La pédagogie par projet

Elle permet de générer des apprentissages à travers une réalisation concrète (médiatique dans le cas de l'EMI). Elle se caractérise par l'engagement dans l'action de l'apprenant et par l'apprentissage par l'essai et l'erreur. La pédagogie de projet est privilégiée en EMI.

Principales caractéristiques :

- En mode projet, l'action éducative se concrétise par la création d'un objet médiatique : émission radio ou télé, blog, pièce de théâtre, journal, campagne sur les médias sociaux, poster...
- Le projet est à la fois une mission, un objet pédagogique, un mobile de motivation et d'engagement et une méthode de travail.
- Le médiateur éducatif adopte une posture d'accompagnateur, présent pour apporter les outils et savoirs requis pour réaliser le projet et, in fine, aider les apprenants à faire émerger des savoirs ou à les retrouver.

Principaux objectifs : développer :

- L'autonomie et la responsabilité
- L'observation, l'écoute
- L'esprit d'analyse et l'esprit critique
- L'imagination, la créativité
- Le sens de l'organisation
- L'expression orale et écrite
- La confiance en soi
- La capacité à travailler en groupe
- Le respect, l'esprit d'entraide



Évaluer un projet EMI

Essentielle, l'évaluation d'un projet EMI peut se faire selon différentes approches.

Ce qui peut être évalué

- Le nombre de participants / connexions si l'activité est en ligne
- La satisfaction des participants
- Les apprentissages
- L'impact de l'action sur les comportements des participants
- La couverture médiatique de l'action (médias, médias sociaux, sites web...)
- Le respect du cahier des charges initial
- Les finances
- La durabilité de l'action

Les types d'évaluations pédagogiques

Évaluation dans les pédagogies transmissives traditionnelles

Elle vise à valider les parcours (évaluation formative) ou les acquisitions de connaissances (évaluation sommative). Elle répond à une formation qui met au centre des apprentissages la difficulté (ce qui n'est pas encore connu). Elle est souvent associée à la notation chiffrée.

Évaluation par compétences dans les pédagogies actives

Elle vise à valider des compétences, en estimant qu'il est important de réinvestir des connaissances, mais aussi des valeurs et des attitudes afin d'aboutir à résoudre une situation complexe. Elle privilégie les réalisations personnelles et collectives à la notation chiffrée. Elle aide au diagnostic, pose un bilan, et éclaire le cas échéant les moyens de refaire une tâche ou de ne pas répéter une erreur. Elle relève de l'évaluation formative et transformative et encourage l'auto-évaluation et l'évaluation par les pairs plutôt que par les autorités.

Comment mettre en place une évaluation par compétences ?

1 ▪ Réfléchir aux objectifs visés

Quelles connaissances et capacités vont être mobilisées ?

Est-ce bien une activité durant laquelle le participant devra proposer, pourra tester, ... pour apprendre une nouvelle technique, pour découvrir un outil, pour appliquer une grille déjà établie ?

2 ▪ Réfléchir aux consignes données

Écrites ou orales ?

Longues ou courtes ?

Quelles compétences mises en œuvre dans chaque consigne ?

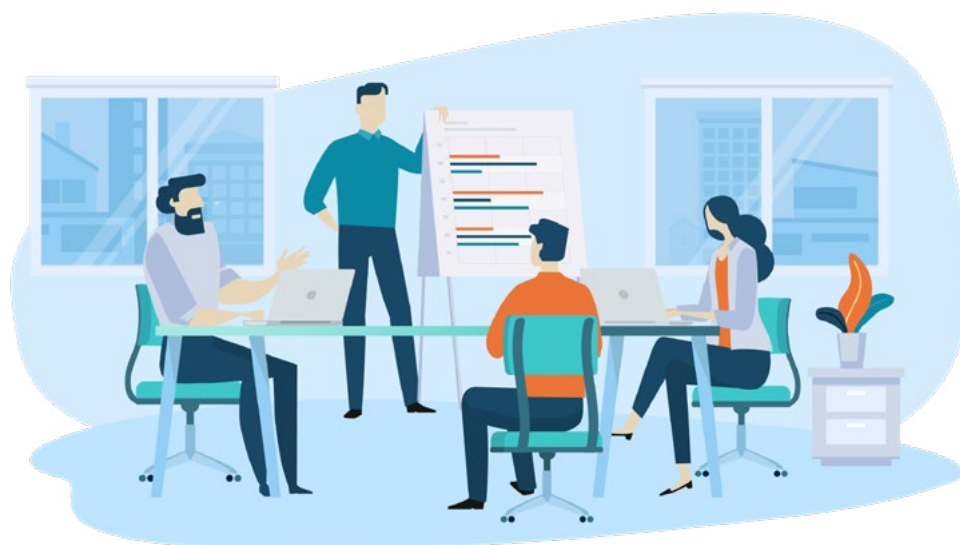
3 ▪ Réfléchir à la stratégie pédagogique

Quelles ressources mises à disposition ?

Quelles activités : observations, expérimentations, manipulations ?

Quel degré d'autonomie attendu : seul, en équipe ?

Que doit restituer le participant à l'issue de la séance ?



4 ▪ Réfléchir à la formalisation des résultats

Quelle(s) étape(s) de la démarche expliciter ?

Quelles idées à formuler, à confronter ?

Quelles relations à établir ou à utiliser ?

Quelles interprétations à proposer ?

Quelles conclusions tirer des résultats obtenus ?

5 ▪ Réfléchir à des indicateurs de réussite

Observations, réalisations, notes, eportfolio, badges...

Quelques exemples d'évaluation de projets EMI :

https://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/evaluation-et-mesure-d-impact-des-projets-d-education-aux-medias-et-a-l-information_70826

La décision du type d'évaluation à mener doit impérativement être prise AVANT de mettre en place votre projet, toute évaluation n'étant possible que lorsque correctement définie en amont, de sorte à recueillir les données nécessaires à la mener (et de rendre le processus transparent à tous les participants).



Partenariats

Les projets EMI peuvent impliquer, pour l'animation, le financement ou la valorisation des partenariats concernant différents types d'acteurs et opérateurs.

Médias/acteurs privés

- Journalistes, associations de journalistes, écoles de journalistes
(Fake Off, Entre les lignes, Cartooning for Peace, Association pour l'éducation aux médias, ESJ Lille, Globe reporters, LaChance, ...)
- Médias en ligne ou papier
(Services de fact-checking, services Education aux Médias type Rue89)
- Plateformes (jeux, médias sociaux, forums)
(Des rubriques d'information et de conseils d'usages existent sur la plupart des grandes plateformes)
- Influenceurs (booktubers, youtubers, tiktokeurs, instagrammeurs...)

Acteurs publics (au niveau national comme régional)

- Ministère de l'éducation nationale
(Professeurs documentalistes, CLEMI, Référents nationaux EMI, Ensibb)
- Ministère de la culture
(Formations, campagnes, soutiens à projets DRAC, Universciences ...)
- ARCOM (ex CSA)
(Mission Education aux Médias et à la Citoyenneté Numérique : information, création de ressources)
- Départements, Régions, intercommunalités, mairies
(Nombreuses actions locales, assez diverses, à explorer)

- Laboratoires de recherche :

(Laboratoire Techné Université de Poitiers, laboratoire GERiCO de l'Université de Lille, GRIPIC Sorbonne université, CREM Université de Lorraine, CEMTI Université Paris 8, MICA Institut journalisme de Bordeaux, CARISM Université Panthéon Assas, PRIM Université de Tours, MediaLab Science Po, CEDITEC Université Paris Créteil...)

Acteurs associatifs

- Structures d'éducation populaire

(CEMEA, Ligue de l'Enseignement, Francas, Leo Lagrange...)

- Collectifs

(EDUCNUM, La Friche/Le collectif, Chronos et Kairos, Media Education, Collectif Parasites, EMI' cycle, ...)

- Associations et ONG spécialisées ou avec un volet EMI

(Jet d'Encre, « Dessinez, créez, liberté », Entre les Lignes e-enfance, Afev, Média Éducation, EMI.Re Les déclencheurs, Bibliothèques sans frontières, Génération numérique, Fréquences écoles, Animafac, Les pieds dans le PAF, Le Bal, ...et Savoir Devenir bien sûr :-))

- Réseaux internationaux

(MILID Unesco, EPALE...)

ANIMER UN ATELIER CONTRE LA DÉSINFORMATION

Les modalités d'intervention

Les interventions d'Education aux Médias et à l'Information peuvent durer d'une heure à plusieurs années ! Elles sont menées :

- avec ou sans journaliste(s)
- en s'appuyant sur des enseignants de discipline et/ou des professeurs-documentalistes dans le cas de l'école, en France ou ailleurs
- en ayant recours à toutes sortes de professionnels de la jeunesse et de la formation des adultes, de la documentation, de l'animation et de la médiation dans d'autres contextes (cybercafés, maisons de jeunes, médiathèques...)

Les types de projets

En fonction du format retenu, il est possible de créer toutes sortes d'actions EMI. Voici la liste des plus courantes :

ATELIERS	CRÉATION	ÉVÉNEMENTS	FORMATIONS
<ul style="list-style-type: none">▶ Décryptage▶ Débats▶ Jeux sérieux▶ Jeux de rôle▶ Concours ou défis▶ Production (vidéo, radio, blog, story, selfie...)	<ul style="list-style-type: none">▶ Émission radio▶ Blogs ou pages sur les réseaux sociaux▶ Vidéos et/ou chaînes Youtube▶ Podcasts▶ Journaux en ligne ou papier▶ Articles pour des médias existants▶ Bandes dessinées	<ul style="list-style-type: none">▶ Organisation de conférences, tables rondes, journées professionnelles▶ Animation dans un lieu public (bibliothèque, tiers-lieux...)▶ Mise en place de stands EMI dans des salons ou autres événements▶ Rencontres intergénérationnelles	<ul style="list-style-type: none">▶ En présentiel▶ En ligne▶ Tout au long de la vie

Les principaux modes d'animation

Le débat

Le débat est un outil très efficace pour aiguïser l'esprit critique, faire réfléchir aux phénomènes liés aux infox et créer une dynamique de groupe propice à un apprentissage actif. Il en existe de nombreux types : le débat mouvant, le poisson dans le bocal, le bâton de parole, etc.

Quel que soit le format choisi, l'important est de s'assurer que les participants aient tous l'opportunité de prendre la parole ou de s'exprimer, à leur rythme.

Quelques conseils :

- Expliquer l'organisation et les attendus du débat dès le départ
- Faire alterner groupe d'ensemble, petits groupes
- Désigner un secrétaire pour chaque groupe, qui présentera les résultats
- Donner du temps aux petits groupes pour construire leurs arguments collectivement
- Se positionner en tant que modérateur plutôt qu'expert

► Pour aller plus loin :

[Une fiche d'animation](#) / [Quelques méthodes pour débattre](#)

La mise en situation et/ou prise en mains d'outils de vérification

Ce genre d'activité aide les participants à se sentir à l'aise dans le groupe et créer l'ambiance nécessaire pour un apprentissage actif. Se mettre à la place d'un fact checker ou d'un journaliste permet ainsi de découvrir les processus, les choix, les décisions de la production ou de la vérification de l'information. De même, prendre en main des outils de vérification permet ensuite de repérer plus facilement les infox.

La création / production médiatique

Proposer à son public de « mettre les mains dans le cambouis » et de créer une infox ou une théorie du complot est une manière active de faire comprendre la fabrique de la désinformation et les raisons de son succès. Cette approche, qui rencontre beaucoup de succès, doit toutefois être utilisée avec précaution pour éviter de former des fabricants d'infox. Attention : les infox produites dans le cadre de l'atelier ne sauraient être publiées, même en les identifiant comme telles. Il est important de faire réfléchir avant de publier ... et de savoir résister à la tentation du clic !

Les différents types de jeux : concours, défis, hackathon, jeux sérieux

Ce genre d'activité aide les participants à prendre des risques, sans risques ! Elle est particulièrement recommandée dans des situations où des sujets sensibles sont abordés (croyance, crédulité, ...). Le jeu s'inscrit dans la logique de résolution de problèmes et de traitement de l'information pour mener à une prise de décision et à une action prise en toute connaissance de cause.



Ressources pédagogiques

Quelques vidéos, articles, dossiers et plus dont vous pouvez vous emparer pour créer vos propres projets EMI/désinformation.

Ressources généralistes

- Les ressources du Clemi (fiches pédagogiques, jeux, vidéos...)
- Le Portail du ministère de l'Éducation nationale
- Portail ressources pour le primaire de l'Éducation nationale
- Le site ressource des Ceméa (parcours, jeux, déroulés, vidéos...) : Yakamédia
- Les ressources de Média Education
- Les ressources pédagogiques EMI de la maison de la radio
Toutes les émissions, podcasts et initiatives EMI de Radio France
- La plateforme emi.re proposant des fiches infos, des parcours et des exercices
- Le dossier Infox de Geek Junior
- Complorama : la série de podcasts de Conspiracy Watch
Et son émission " Les déconspirateurs"
- Habilomedia – Beaucoup de ressources au centre Canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique

Vidéos

- La série de vidéos "Les clés des médias" qui explique rapidement les différents éléments de la fabrique de l'information et de la désinformation
- La vidéo Lumni "La fabrique du mensonge"
- Les 10 vidéos Médiatropismes pour des ateliers débat dès 12 ans

Jeux

- Cryptozoo : un jeu pour repérer les canulars mais aussi en créer. Public adulte
- Bot Buster : un jeu sérieux à destination des lycéens pour apprendre à débusquer les infox
- Un jeu pour savoir si l'on sait reconnaître les images photoshoppées :
- Newscraft : un serious game pour se mettre dans la peau d'un journaliste (dès 14 ans) : <https://newscraftseriousgame.com>
- P'tit Libé dans la jungle de l'Info : un jeu pour développer son esprit critique face aux infos dès 8 ans
- Jeu de cartes à imprimer « Bataille numérique - infox ou intox » - Ados, adultes

Quelques outils pouvant être utilisés dans des ateliers

- Tineye : un site et un plugin pour vérifier l'origine d'une image (recherche inversée)
- Youtube data viewer : le moteur de recherche inversé d'Amnesty International qui permet de vérifier l'origine des vidéos postées sur Youtube
- InVID-Weverify : un outil professionnel de fact checking pouvant être utilisé à fins pédagogiques à partir de 15 ans. Extension sur Chrome
- Reface.app (en anglais) : une application pour créer facilement des vidéos deepfake avec son smartphone : reface.app (en anglais)
- Dall-e : Le site OpenIa qui permet de générer des images IA
- FireFlyAdobe : l'outil de génération IA de Photoshop
- Imagine : Une application sur Smartphone pour générer des images par IA
- ChatGPT

Quelques ressources clés en main proposant des déroulés d'atelier

- Les propositions d'ateliers du CLEMI : <https://www.cleml.fr/fr/ressources/nos-ressources-videos/ateliers-decl-critique.htm>
- Une variété de séquences pédagogiques sur les infox, pour tous les âges, proposée sur la plateforme EduBase (Éducation nationale) : <https://edubase.eduscol.education.fr/>
- Déroulé de l'atelier " Je repère les fake news" de la Bibliothèque Publique d'Information : <https://pro.bpi.fr/fiche-pratique/je-repere-les-fake-news/>
- RFI - Mettre en place l'atelier "Faux débat et infox: construire une argumentation" : <https://francaisfacile.rfi.fr/fr/enseigner/20221115-faux-d%C3%A9bat-et-infox-construire-une-argumentation>
- Ressources pédagogiques de la BNF pour mener des ateliers sur la liberté d'expression, les fausses nouvelles, le discours de haine
- Un déroulé d'atelier proposé par Tuba-Lyon
- Tout pour organiser vous-même "les fake news de la musique" de Radio France : <https://www.radiofrance.fr/dossiers/les-fake-news-de-la-musique>
- L'exposition "fausses nouvelles" de la BNF à télécharger
- Le Serious Game NewsCraft (14+) et sa fiche pédagogique (dans la peau d'un journaliste) : <https://newscraftseriousgame.com/>

Et bien sûr, les ressources clés en main Savoir Devenir

- 4 fiches ateliers autour de la désinformation visuelle
Des ateliers et des parcours pour une cible adolescente
- Serious Game "Permis de penser" : <https://espritcritique.freya-games.com/>
Un jeu et une documentation pédagogique pour mener des ateliers autour de l'esprit critique et des infox auprès des collégiens
- Médiatropismes : Des vidéos et documents d'accompagnement pour des ateliers débat dès 12 ans : https://youtu.be/iHStw8yY_PU?si=EUODjjpgs6y4mRki
- Algo Littératie pour tous : Un kit pédagogique pour mener des ateliers autour de podcast sur le rôle des algorithmes dans la désinformation : <https://savoirdevenir.net/wp-content/uploads/2023/03/PREBUNKING-KIT-FR.pdf>

DÉSINFXXEZ-✓VOUS

4 COURS POUR AGIR

savoirdevenir.net

contact@savoirdevenir.net



SAVOIR  DEVENIR

 **POCKETS**

Savoir Devenir