

# Des—Infox

---

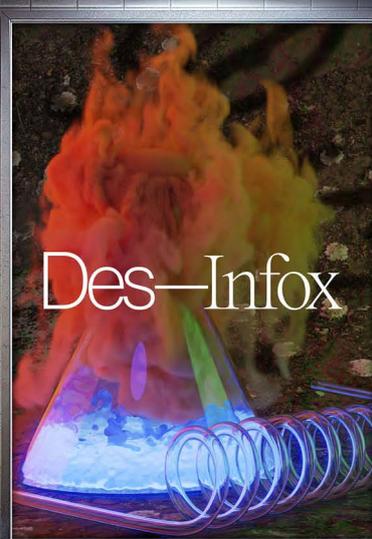
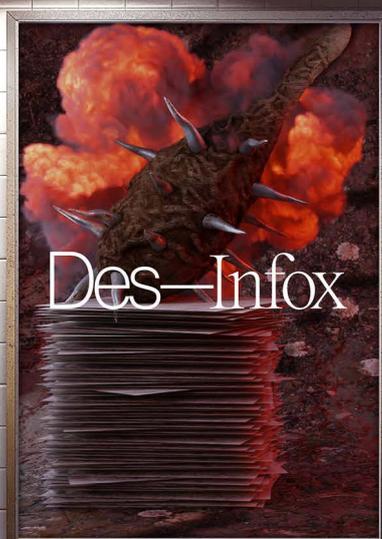
## KIT PÉDAGOGIQUE D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION



À l'heure des médias de masse, les manipulations de l'information ne sont pas nouvelles mais ont pris une dimension sans précédent en raison des capacités inédites de diffusion et de viralité offertes par Internet et les réseaux numériques.

Dans ce contexte, la Confédération des MJC de France souhaite poursuivre son engagement pour une appréhension critique, libre et avertie de leurs contenus par le plus grand nombre.

Par la réalisation et l'animation d'outils pédagogiques participatifs à destination de publics jeunes et adultes, nous en faisons une de nos actions prioritaires. Pour contribuer à la réduction des inégalités culturelles et sociales - enjeu phare de notre démarche d'Éducation populaire - ces outils visent à sensibiliser les personnes aux possibles dérives des médias et de l'information ainsi qu'à enrichir leur capacité de distanciation et de discernement.



Notre engagement dans l'Éducation aux médias et à l'information s'inscrit dans la continuité du travail des acteurs de notre réseau sur tout le territoire national : créer des conditions plus justes pour la construction d'une citoyenneté active, d'une démocratie vivante et ainsi permettre la participation épanouie, libre, entière et solidaire, à la vie de la société.

Des-Infox est une exposition interactive à destination des adolescents de 12 à 18 ans, et plus largement de tous les publics de plus de 12 ans. Elle est composée de 6 modules différents, dont les supports d'animation varient (jeu de plateau, projection vidéo, immersion sensorielle, panneaux explicatifs...). Ces modules sont accompagnés d'éléments graphiques complémentaires en 3D pour créer un environnement scénographique dans l'espace d'installation des modules.

Notre intention est de permettre aux jeunes et aux adultes d'exercer leur rôle dans une société de l'information et de la communication en participant à la formation de citoyens actifs et responsables.

Nous avons ainsi conçu un outil avec 3 grands objectifs moteurs initiaux :

- Développer une pratique citoyenne des médias : une lecture critique et distanciée de leurs contenus et une initiation aux langages, aux formes médiatiques, pour pouvoir s'informer suffisamment, s'exprimer librement et produire soi-même de l'information.
- Mettre en œuvre les compétences de recherche, de sélection et d'interprétation de l'information, ainsi que les méthodes d'évaluation des sources et des contenus.
- Engager une réflexion sur la compréhension des médias, des réseaux et des phénomènes informationnels à géométrie variable, dans toutes leurs dimensions : économique, sociétale, technique, éthique.

Le kit pédagogique propose ainsi un travail d'approche en 6 dimensions :

- Volet historique
- Volet scientifique
- Volet linguistique
- Volet journalistique
- Volet psycho-sociologique
- Travail d'enquête

L'EXPOSITION EST COMPOSÉE  
DE SIX ATELIERS INTERACTIFS  
COMPLÉMENTAIRES,  
CHAQUE ATELIER EXPLORE  
LA THÉMATIQUE SELON  
UN ANGLE PRÉCIS.

---

# AFFECTS & SAVOIRS

---

## APPROCHE PSYCHO-SOCIOLOGIQUE :

Le pouvoir des médias, leur influence sur nos modes de vie, leur impact sur nos représentations du monde et sur notre façon de penser, telle est la pierre angulaire du kit pédagogique.

---

Grâce à une méthode immersive, un peu à la manière des médias, nous allons amener les participants à révéler ou identifier ces affects qui influencent nos consciences.

Les objectifs du module :

- Prendre conscience de l'importance des affects et des émotions dans notre manière d'interagir avec les informations.
- Expérimenter les processus avec lesquels les médias percutent nos valeurs, nos représentations et nos croyances (éthiques, idéologiques et spirituelles) et modifient nos comportements individuels et collectif.

Composé de supports audios, vidéos et images, ce module placera les participants au cœur de la réception de différents signaux qui viendront toucher un large panel d'émotions.

AFFECTS & SAVOIRS • Quelques exemples

Plaques "ÉMOTION" en Plexiglas



Questionnaire



Écrans vidéo

---

# HISTOIRES DES INFOX

---

## APPROCHE HISTORIQUE :

La diffusion de fausses informations n'est pas récente dans l'histoire de l'humanité et poursuit des buts précis. Elle prend depuis quelques années un tournant fort avec l'apparition d'Internet et des réseaux sociaux. Ce module présente les infox dans l'Histoire et les histoires des infox.

---

Les objectifs du module :

- Déclencher la prise de conscience des différents types d'infox dans l'histoire (désinformations, faits historiques, faits scientifiques, propagande politique, propagande commerciale, complots, théories du complot).
- Identifier les intentions qui différencient les “faux bruits” (messages, émetteurs, récepteurs, émotions).

A la manière d'un jeu de questions/réponses, les participants devront positionner dans le temps des Infox, en y associant leurs intentions et les impacts qu'elles ont eus sur la société.

HISTOIRE DES INFOX • *Quelques exemples*

*Les Cartes de Jeu (extrait)*



(1942)

La zone 51 est une aire géographique du Nevada aux États-Unis où se trouve une base militaire dite secrète. Elle est mentionnée pour la première fois sur des documents officiels américains déclassifiés en août 2013, décrivant les essais secrets de l'avion Lockheed U-2.

Depuis 1989, elle est liée aux théories d'OVNI. Le milieu ufologique la prend fréquemment à son compte pour élaborer diverses théories conspirationnistes suggérant des relations secrètes entre l'armée américaine et des extraterrestres : tout un folklore s'est développé à propos des ovnis et de l'affaire de Roswell, ville du Nouveau-Mexique où l'armée aurait récupéré une soucoupe et ses pilotes en 1947.

En 2019, les médias ont de nouveau beaucoup parlé de la Zone 51 suite à un événement lancé sur les réseaux sociaux qui a proposé d'envahir la Zone 51 pour délivrer les extraterrestres qui seraient retenus prisonniers.



(1944)

Dès le début de la Seconde Guerre mondiale ont été mises en place des opérations de dupes, d'intoxications, à la demande de Churchill lui-même dès 1941. La préparation et la désinformation ont été les clés du succès de l'opération Overlord (« suzerain »), et l'une n'allait pas sans l'autre.

Le contre-espionnage a permis de protéger les plans du Débarquement en Sicile et après les succès des débarquements en Afrique du Nord fin 1942, en Italie en 1943, il fallait impérativement maintenir le secret sur la plus grande opération de coopération jamais élaborée : avec l'arrivée de 156 000 soldats alliés en Normandie, les alliés allaient débarquer à Calais, là où la distance est la plus courte entre l'Angleterre et l'Hexagone.

Pour réussir l'opération en Normandie, jusqu'aux fameux messages fausses manœuvres militaires, agents doubles, la désinformation a tellement bien fonctionné qu'elle a fini par faire douter les Allemands. A tel point que, même après le Débarquement, ils restaient persuadés qu'une autre attaque de plus grande envergure aurait lieu dans le Pas-de-Calais.

Visuel Complotisme

---

# ÉVALUATION DES PREUVES

---

## APPROCHE SCIENTIFIQUE :

La science construit des modèles, des représentations du réel de plus en plus fines, exactes et vérifiées. Nous utilisons ces modèles représentatifs du monde pour nous repérer dans un espace où se déploient différents types de discours, d'énoncés, de propositions auxquels nous assignons des niveaux de crédibilité pour établir notre représentation mentale de ce que nous pensons être le monde réel.

---

On ne peut pas accorder la même confiance à tout ce que l'on entend.

Schématiquement, on peut se construire une échelle de la preuve pour tester le niveau de crédibilité des discours et savoir quelle attitude adopter à leur égard.

Les objectifs du module :

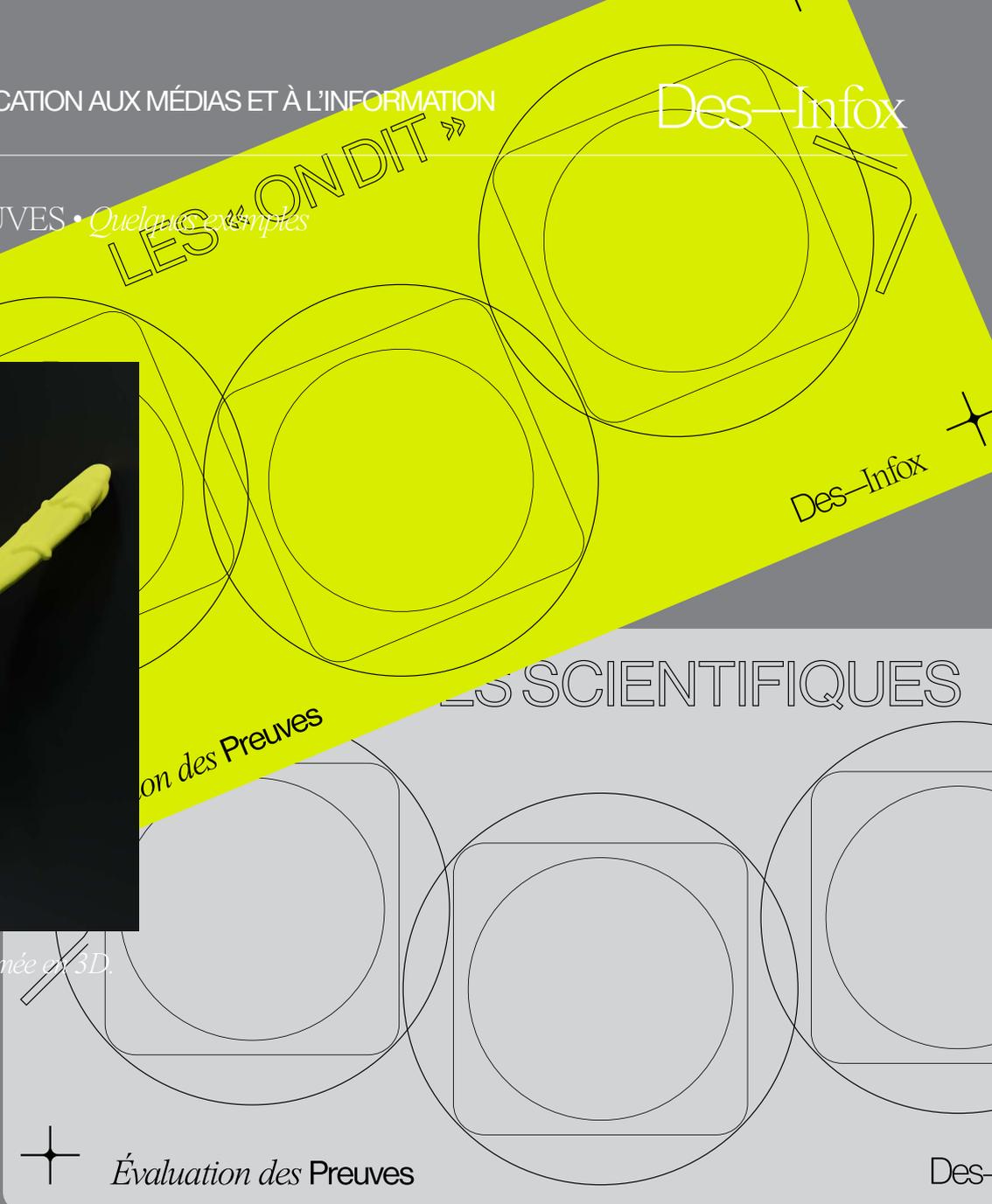
- Identifier la relation entre l'enjeu que revêt une information et ma manière de l'appréhender (probable, improbable, fiable ou non).
- Expérimenter et construire l'échelle des preuves qui permettra de déterminer si une information est fiable ou non au regard d'une démarche scientifique.

Placés au cœur de la démarche scientifique de vérification des preuves, les participants apprendront à la maîtriser pour la démarche scientifique pour intégrer les questions à se poser face à une information qu'il s'agit de tenir pour vraie ou pour fausse... à moins de suspendre leur jugement et leur panel d'émotions.

ÉVALUATION DES PREUVES • *Quelques exemples*



*Le moustique, mascotte imprimée en 3D.*



*Plaquette du Jeu du Moustique en plexiglas*



*Vue dessus d'un jeton*

---

# LANGAGE ET DISCOURS

---

## APPROCHE LINGUISTIQUE :

Les mots, les expressions de la langue française ont un écho singulier pour notre cerveau. Il les met en image, il y associe des émotions et des jugements, en les intégrant pour nous permettre de comprendre l'ensemble d'une information.

---

L'émetteur du message lui-même les utilise en y associant ses propres représentations, une intention et souvent une volonté de convaincre son auditoire.

Le langage n'est donc pas neutre. L'utilisation des mots a une portée importante qu'il s'agit d'identifier pour mieux s'en emparer.

Les objectifs du module :

- Comprendre l'importance et l'influence du langage dans la manière dont notre cerveau assimile l'information.
- Apprendre à détecter les effets de langage pour pouvoir s'en émanciper méthodiquement (exemple de la langue de bois).

Ce module se déroule sous le mode Jigsaw, qui est une méthode d'apprentissage collaborative. Quatre thèmes sont étudiés, comportant chacun quatre exemples.

LANGAGE ET DISCOURS • *Quelques exemples*



*Extraits des cartes du modèle Jigsaw*

---

# FACT CHECKING

---

## APPROCHE JOURNALISTIQUE :

La propagation des infox a entraîné l'apparition de la vérification des faits. Cette pratique journalistique est devenue incontournable après chaque débat public et discours politique afin de confirmer les dires de tel ou un tel personnage. On retrouve un grand nombre de journaux qui disposent de structures particulières destinées aux tâches de vérification des faits. Avec l'émergence de l'utilisation du web au quotidien, des plateformes dédiées aux vérifications des faits ont été spécialement créées.

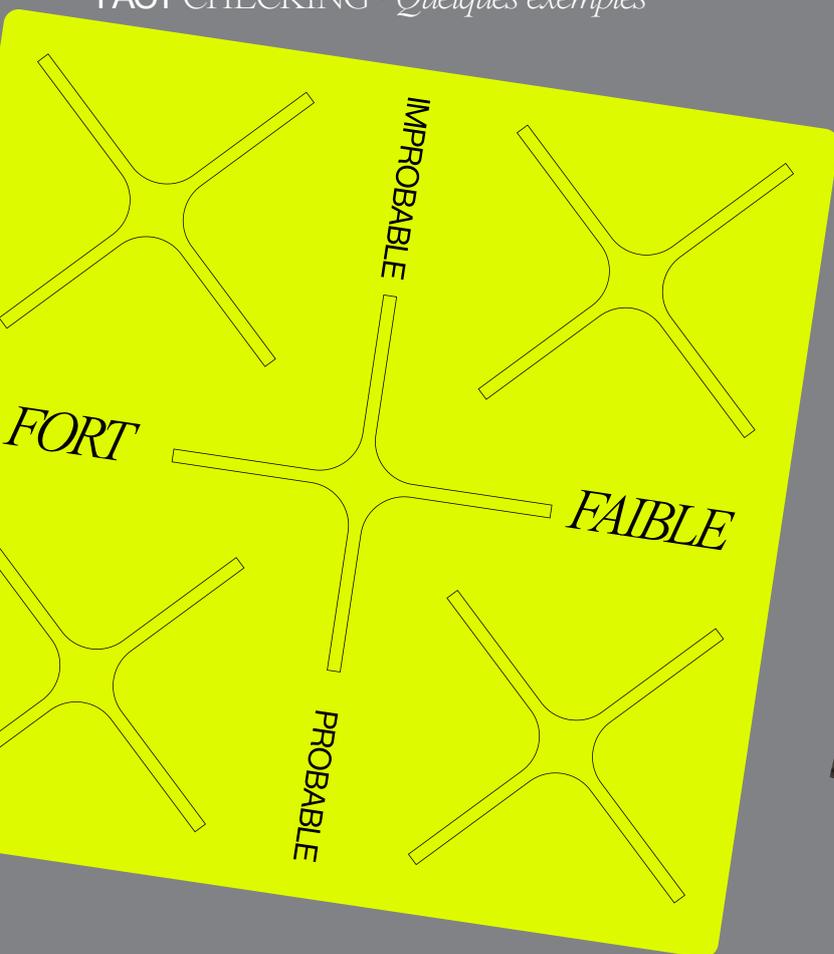
---

Les objectifs du module :

- Prendre conscience de la nécessité de vérifier une information et sa source ; favoriser l'autodéfense intellectuelle et l'appropriation d'outils.
- Sensibiliser aux différentes formes d'intox (qui ? comment ? pourquoi ?) ; nourrir ses points de vue.

Les participants formeront les équipes de rédaction de 2 journaux. Une dépêche de l'Agence France Presse tombe : grâce à leur travail de journaliste d'investigation, ils rédigeront la *une* de leur journal en croisant les témoignages, en vérifiant les sources, en choisissant l'image et le titre idéal pour l'article... tout en gardant en tête que leur journal doit être le premier à sortir l'info !

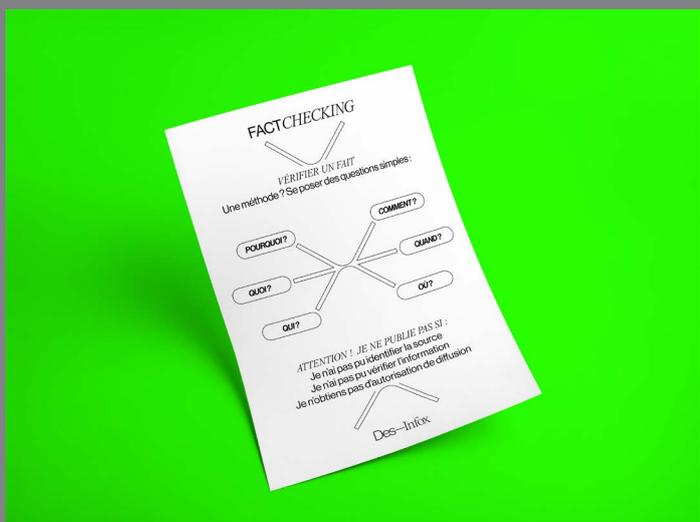
FACT CHECKING • *Quelques exemples*



*Plaque centrale (Plexiglas) du Jeu des opinions*



*Les visuels du jeu Journalistique*



*Le Flyer*

---

# TRAVAIL D'ENQUÊTE

---

## APPROCHE EXPÉRIMENTALE :

Les étudiants de l'IUT Chimie de Marseille se sont eux-mêmes frottés à la déconstruction d'infox scientifiques. Accompagnés par leur enseignante, ils ont écrit et réalisé 3 court-métrages spécifiques qui seront présentés aux participants afin de prolonger les débats.

---

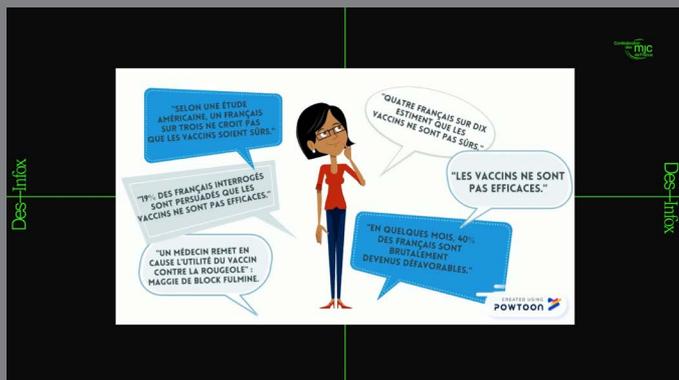
Les vaccins, le SIDA et l'agriculture biologique sont les thèmes qui ont été choisis et décortiqués par les étudiants.

Les objectifs du module :

- Identifier les enjeux et les impacts liés à la diffusion de fausses informations.
- Reconnaître les démarches de recherche, d'investigation et d'analyse mises en œuvre.

Grâce aux courts-métrages créés par un groupe d'étudiants chimistes, les participants retraceront toutes les procédures en jeu dans le décryptage des infox en identifiant les points forts, les enjeux et les points de vigilance.

TRAVAIL D'ENQUÊTE • *Quelques exemples*



Extraits vidéo

# Des—Infox

www.des-infox.com



## CONTACT

TEL : 01 44 85 29 50

MAIL : DES-INFOX@CMJCF.FR

La CMJCF remercie la Fédération Régionale ADL PACA pour le pilotage du projet, organisé par Maïka SEGUIN, Directrice Régionale, ainsi que les acteurs qui ont conçu les contenus pédagogiques en participant aux différentes étapes du projet :

**Nadia BENICHOU**  
Chargée de mission R2AS  
Union Territoriale des MJC-MPT

**Evelyne MAAKNI**  
Animatrice du réseau des MJC de la Loire

**Bruno CALVET**  
Coordinateur de projet de la  
FRMJC Occitanie Méditerranée

**Cédric DESMARAIS**  
Conseiller d'Education Populaire et de Jeunesse  
(SDJES 13)

**Carine FRANKLIN**  
Cheffe du Département Chimie  
IUT Saint Jérôme – Aix-Marseille Université

**Alain DELLUC & Claudine GARCIA**  
Alain Delluc Design Studio

**Denis CAROTTI**  
Membre du CoRTECS

**Jérémy ATTARD**  
Membre du CoRTECS

**Emmanuel MAYOUD**  
Médiateur numérique

**Clément CHASSOT**  
Journaliste – Le Ravi

**Marie GAZANIOL**  
Co-Présidente de la Plateforme des MJC en AuRA

**Lucile Debaye**  
Animatrice Réseau National à la CMJCF

**Bernard Darras**  
Professeur de sémiologie à la Sorbonne (Paris1)

## RÉALISÉ AVEC LE SOUTIEN :

