

Activité - La Rédac'

TOUTES LES FICHES

par Simon Cossin



Description

Après avoir réalisé cet atelier où ielles se mettent dans la peau d'un.e journaliste, les participant.e.s seront en capacité de reconnaître du contenu factuel, et sauront recouper des informations venant de différents médias. Ils se seront également familiarisés avec la notion de vérification de la fiabilité des informations.

Objectifs

- Identifier des ressources
- Vérifier la fiabilité de l'information

Matériel

- Tables (au moins 4, maximum 10)
- 8 Bacs (ou Cartons, format A4 ou plus)
- 2 Espaces d'affichage (Tableaux, Murs...)
- Adhésif (de préférence de couleur)
- Ordinateurs (au moins 2, maximum 4)
- Post-It
- Marqueurs / Feutres
- Scotch

Contenus utilisés

Articles
Podcasts
Vidéos...

Pré-requis

Aucune connaissance pré-requise.

WORKFLOW

1 Préparation

- Articles de journaux “classiques” découpés/collés sur format A4
- Articles web (sites d’information ouverts au préalable, sur des articles choisis, dont certains imprimés au format A4)
- Podcasts Radio (format court, répartis équitablement)
- Télévision (YouTube des chaînes d’info, extraits du journal télévisé)
- Blogs (pages imprimées au format A4 au préalable, thématiques variées)
- Réseaux sociaux : posts facebook / twitter

Quantité d’informations à imprimer (à adapter selon la durée / le nombre de participant.e.s) :

... Articles web ... Articles de Blog ... Articles classiques

2 Déroulé

Deux modes d’animation sont possibles pour cet atelier:

- En groupe “global”, les participant.e.s traversent les différentes étapes l’une après l’autre. Chaque partie donne lieu à un échange avant de passer à la suivante.
- En groupe “scindé”, les participant.e.s sont réparti.e.s en trois équipes. On définit un temps à la fin duquel les groupes changent de mission. Lorsque toutes les équipes ont effectué au moins un passage à chaque étape, ou que les informations sont épuisées, le jeu s’arrête.

3 Le flux d’informations :

Sur un réseau social, une chaîne d’information ou une application de veille, les informations arrivent en continu sur nos ordinateurs et nos smartphones. Ces articles, vidéos, podcasts touchent divers domaines et les abordent de manière différente selon leur provenance.

On commence donc, en se basant sur un système d’algorithme de tri, par répartir les informations en fonction des domaines dont elles traitent. On dispose, sur le schéma ci-dessous, de quatre “Catégories”.

Sciences, Politique, Arts et Economie sont des exemples qui peuvent bien sûr être modifiés selon les intérêts du public. On peut donc établir des stocks d’informations correspondant à divers domaines de prédilection (imprimés au préalable).

Groupe « Global »

2 « Maîtres.ses du Temps » sont attribués à l’équipe.

Ielles sont chargé.e.s de veiller au **bon enchaînement des différentes étapes**.

Lorsque toutes les informations ont été réparties, ou que le temps imparti est écoulé, le groupe passe à l’étape suivante.

Groupe « Scindé »

1 « Maître.sse du Temps » est missionné.e pour chaque équipe.

Lorsque le temps imparti est écoulé, les équipes changent de mission.

Le flux d’informations ne s’arrête que lors des transitions et à la fin de la partie, ou lorsque que toutes les ressources sont épuisées.

4

Le décryptage:

Les informations réparties en “Domaines” peuvent maintenant être analysées et vérifiées par les joueur.euse.s.

On dispose de plusieurs outils pour remplir cette mission:

- 1 ou 2 ordinateurs connectés à des sites de Fact-Checking (Décodex)
- Des ressources documentaires (pour les articles avec références historiques/scientifiques)
- Les smartphones des joueur.euse.s peuvent bien sûr faciliter le jeu, mais attention à ne pas trier trop vite!
- La culture générale n’est pas suffisante pour valider une information comme “fiable”. Elle doit être au minimum recoupée avec 1 autre source/ 1 site de Fact-Checking/ 1 Ressource documentaire.

Lors de cette étape, on peut coller des Post-It au dos des informations imprimées pour préciser par quelle méthode elles ont été validées (ou non).

On dispose de deux zones de réception pour chaque “Domaine”, l’une nommée “Informations Fiables” et l’autre “Informations Non Fiables”.

Chaque info est analysée, triée et vérifiée, mais des erreurs surviendront sans doute pendant cette étape (et c’est encore mieux!)

Cela peut sembler assez manichéen, on abordera donc la notion de vérification de la fiabilité d’une information de façon plus large lors de l’échange en fin d’activité.

Groupe « Global » Groupe « Scindé »

Les joueur.euse.s se répartissent en 4 équipes (1 par « Domaine »)

Lorsque toutes les informations ont été vérifiées, ou que le temps imparti est écoulé, le groupe passe à l’étape suivante.

Les participant.e.s de l’équipe concernée peuvent choisir

- De se répartir en groupes pour chaque “Domaine”
- De couvrir deux “Domaines” par groupe
- De vérifier les informations ensemble.

L’équipe change de mission à la fin du temps imparti.

5

Publication / Conservation:

Après avoir trié, analysé et vérifié les informations de diverses provenances, les joueur.euse.s se glissent dans la peau d’une rédaction.

On pose alors quelques questions:

Quelles informations va-t-on publier?

Lesquelles met-on en exergue?

Lesquelles seront en première page?

Etc...

Puisque les informations “non fiables” ont également été triées, on pose ces questions:

Que fait-on avec les informations “non fiables”?

Va-t-on les jeter/les ignorer ou au contraire y prêter attention pour comprendre les intérêts qu’ont leurs auteurs à les diffuser?

Ces informations “peu fiables” sont elles humoristiques? Si oui, doit-on les traiter de la même façon ?

Si on les conserve, comment peut on s’en servir pour améliorer notre système d’analyse?

Etc...

On peut donc classer les informations “fiables” selon les “Domaines” qu’elles traitent sur un premier tableau, puis faire de même sur un tableau ou un espace d’affichage différent pour les informations “non fiables”.

Une fois que les informations ont été réparties, ou que le temps est écoulé, on invite les participant.e.s à se rassembler devant les espaces d’affichage.

On échange ensuite sur les difficultés rencontrées au cours de l’atelier, sur la pertinence de certaines informations publiées (qui sont vraies, mais peu intéressantes).

On débat ensuite sur les informations classées comme “non fiables”.

On n’hésite pas à inviter les joueurs à expliquer pourquoi telle ou telle information est dans la bonne catégorie, ou au contraire n’est pas à sa place.

6

Bilan d’activité:

On vient de réaliser la tâche de fond des journalistes spécialisés dans le Fact-Checking.

On parle des différents sites de décryptage, comme Décodex, et on fait un parallèle avec leur fonctionnement.

L’information est vérifiée de manière organisée, mais cette façon de procéder peut nous donner des clés pour mieux comprendre comment les informations circulent sur Internet, et comment on peut vérifier leur fiabilité.

On échange sur les applications personnelles de la méthode qu’on a testée lors de l’atelier.

Comment l’adapter à une utilisation quotidienne?

7

Annexe:

