

FAKE NEWS



LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT COURS D'EMI

Avec la participation de





CONCEPT 3

Contexte et dispositif, comment la série interactive Glitch peut sensibiliser les élèves de collège aux fake news ?

COMPÉTENCES 6

Les quatre domaines de compétence validés grâce à la série

FICHES ÉPISODES 9

Découverte et explication : ce qu'il faut savoir sur chaque épisode

EASTER EGGS 18

Les clins d'oeil à découvrir dans la série Glitch

POUR ALLER PLUS LOIN 19

Jeux et sujets pertinents à proposer en classe



CONCEPT

Comment utiliser ce dispositif en cours ?

En 2019, il peut être très difficile de détecter une fausse information, particulièrement pour les adolescents. Cette difficulté provient en partie des nouvelles technologies qui entravent la véracité des informations.

Afin de sensibiliser et d'acculturer les collégiens aux fake news, la vidéo interactive s'avère être un outil très utile pour l'acquisition d'automatismes en vue de lutter contre la désinformation.

LA VIDÉO INTERACTIVE

La vidéo interactive est une vidéo sur laquelle il est possible d'interagir avec des éléments cliquables et actionnables. Ces opérations interrompent le déroulement linéaire de l'histoire pour permettre au spectateur de devenir acteur de sa propre information. Elle favorise la concentration de l'utilisateur à l'égard du contenu. Sa capacité de mémoire est accrue en raison de sa participation aux divers choix proposés.

GLITCH

Glitch est un dispositif qui repose sur un storytelling véritablement adapté aux intérêts des adolescents. Ce concept leur donnera l'occasion d'être plongés dans un univers dans lesquels ils se retrouvent tout en travaillant sur un sujet quelque peu complexe à comprendre : les fake news.

Utiliser le jeu comme moyen d'apprentissage, c'est tout l'intérêt du projet. Glitch va faire réfléchir les élèves à travers l'analyse et de la prise de décision.

LE DISPOSITIF QUI ACCOMPAGNE VOS COURS

L'utilité est toute simple : Glitch est un outil ludique. Le dispositif vous permettra d'accompagner les cours d'EMI.

Cette double casquette pédagogique et divertissante a pour but de plaire autant aux férus de jeux vidéo qu'aux élèves qui apprécient les méthodes d'enseignement plus classiques.

CONSEILS D'UTILISATION

Avant de commencer l'activité, il est préférable d'établir le contexte dans lequel le dispositif s'inscrit et d'expliquer aux élèves son fonctionnement.

Après l'utilisation, une phase importante du dispositif est amorcée : celle de la réflexion. Il est nécessaire de capter l'attention des élèves en leur demandant leurs impressions, leurs remarques et les choses qu'ils ont retenues de cette expérience.

STORYTELLING

C'est l'histoire d'un enseignant farfelu qui décide de réunir ses quatre meilleurs élèves pour intégrer son organisation secrète : Glitch. Cette organisation travaille dans l'ombre et a pour but de lutter contre les épidémies de fake news qui ravagent le monde. À l'aide de leurs gadgets à la pointe de la technologie et de leur drôle de professeur ces « glitcheurs » traqueront les fake news dans l'enceinte de leur école, pour un monde sans désinformation.



PERSONNAGES PRINCIPAUX

Chloé : Elle s'intéresse au monde numérique. Sceptique, elle a du mal à faire confiance aux autres et déteste avoir tort.

Lucas : YouTubeur lifestyle (15 000 abonnés). Adeptes des réseaux sociaux, il connaît leurs codes et suit de nombreuses célébrités et influenceurs. Ses principales passions sont le foot et les séries télévisées.

Yanis : Discret et observateur, il aime chercher des informations sur ses camarades sur les réseaux sociaux. C'est le confident d'Emma.

Emma : Elle est populaire, souriante et à l'écoute de ses amis. Bavarde, avec elle, les rumeurs se propagent à une vitesse impressionnante.



Chaque épisode est focalisé sur un personnage et abordera un thème particulier relatif aux fake news. Appréhender la diversité de ces dernières et la multiplicité de ses formes sont les objectifs de Glitch.

ÉPISODES

1. Le manège le plus fou de Corée,

Personnage principal : Lucas

Thème : Le trucage vidéo

2. La menace complotiste,

Personnage principal : Yanis

Thème : Théorie du complot

3. Antoine est un joueur eSport ?

Personnage principal : Chloé

Thème : La rumeur

4. La collab' de l'année,

Personnage principal : Emma

Thème : Le photo montage

Durée d'un épisode : 6 minutes

QUIZ

Le quiz arrive au cours de chaque épisode. Les questions abordées sont différentes et propres au thème de l'épisode.

Présentés par le professeur, les élèves se trouvent alors dans la peau des glitcheurs en combattant à leur tour les fake news, le seul moyen pour gravir les échelons du jeu. En effet, grâce à leurs bonnes réponses, le statut de glitcheur évolue au fil des épisodes (stagiaire, espion, super espion et agent secret).

Grâce à ses quiz, le professeur explique qu'il souhaite tester les connaissances des adolescents afin de les préparer au mieux pour lutter contre les fake news.

Les collégiens devront ainsi observer l'image ou la vidéo présentée et répondre convenablement à la question posée afin de déterminer si c'est une véritable information ou une histoire montée de toutes pièces.

Durée du quiz : 1 minute 30

COMPETENCES

globales validées grâce au dispositif

L'éducation aux médias et à l'information est présente dans tous les champs disciplinaires transmis aux élèves. De ce fait, tous les enseignants, dont les professeurs documentalistes, sont susceptibles d'enseigner cette matière dans le cadre de leur cours.

En tant que dispositif éducatif, il est important pour Glitch de transmettre des compétences transdisciplinaires et applicables aux enseignements dans lequel il s'inscrit.

DOMAINE 1 : LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

• Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

L'élève doit pouvoir comprendre ce qui se joue, tant à l'écrit qu'à l'oral, pour pouvoir construire une analyse personnelle des contenus proposés.

Le cas échéant il devra porter un regard critique lors des quiz pour choisir ses réponses et surtout, pour comprendre pourquoi il a bien répondu ou non.

L'élève doit également être capable de mobiliser ses capacités d'expression lors du cours qui suivra avec le professeur.

DOMAINE 2 : LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

• Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

Notre dispositif permet à l'élève d'utiliser de façon réfléchie des outils de recherche et des solutions pour détecter des fake news, notamment sur Internet.

Lorsqu'il est face à une information, il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus présents dans les épisodes proposés pour trouver les solutions pertinentes.

L'élève apprend donc à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il utilise quotidiennement, en respectant les règles d'usage.





Il développe en parallèle une culture numérique en apprenant ce qu'est une fake news, comment les reconnaître et les éviter.

Il apprend toutes les formes sous lesquelles elle peut se manifester de façon à ne plus se laisser duper. Il doit également savoir différencier les types de médias (sonores, photos, vidéos, etc.)

Finalement, il doit être capable de traiter les informations collectées et de les organiser afin d'en tirer ses propres conclusions. Il comprend alors les enjeux et le fonctionnement général du dispositif afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes en tant qu'automatismes à conserver pour sa vie numérique future.

• Outils numériques pour échanger et communiquer

L'élève comprend la différence entre sphères publique et privée grâce à l'utilisation de notre dispositif puisque les épisodes retranscrivent ces dimensions bien distinctes à travers diverses situations à l'école ou dans un cadre un peu moins formel.

Il y a également une séparation de ces deux sphères lors des interactions et des questionnements des personnages. En effet, la sphère privée trouble davantage les jugements et interprétations des élèves. La sphère publique, au contraire, leur semble plus éloignée de leur réalité et donc plus crédible puisqu'elle regroupe des artistes, des personnalités publiques qu'ils admirent et tout autre contexte public. Ainsi, les quiz allient les deux sphères, leur permettant de les différencier.

Il sait également ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse à chaque passage sur le net. Il est important que l'élève sache à quoi il s'expose et quelles peuvent être les conséquences de ses actions numériques.

Il est essentiel qu'il sache qu'il peut y avoir des répercussions tant positives que négatives pour chaque acte effectué sur internet, les réseaux sociaux numériques et en allumant son ordinateur de manière générale.

La plupart du temps, les élèves ne comprennent pas le lien de cause à effet entre leur comportement et les retombées obtenues online, c'est pourquoi notre dispositif vise à leur permettre d'identifier ce lien afin qu'ils se méfient et fassent plus attention à leur utilisation des médias numériques. Il ne s'agit pas de tout cloisonner de façon radicale mais d'avoir un usage raisonné de ces outils d'information et de communication.

DOMAINE 3 : LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

• Réflexion et discernement

Pendant l'utilisation de notre dispositif, l'élève apprend à être attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes. Apparaît alors l'aspect réflexif de notre dispositif car il mobilise son intellect et ses capacités d'association afin qu'il maîtrise davantage son contenu tant oral qu'écrit et l'adapte en situation réelle. Il peut ainsi fonder et défendre ses jugements en s'appuyant sur sa réflexion et sur sa maîtrise de l'argumentation.



L'élève doit savoir vérifier la validité d'une information et distinguer ce qui est objectif de ce qui est subjectif. Cela lui permet de justifier ses choix et de confronter ses propres jugements avec ceux des autres. C'est en ceci que notre dispositif est également participatif puisque les élèves doivent pouvoir jouer à plusieurs et pouvoir interagir ensemble.

En effet, il est fort probable que les quiz et autres interactions durant les épisodes provoquent des réactions chez les élèves qu'ils pourraient avoir envie de partager entre eux. Naît aussi le côté compétitif puisqu'ils peuvent comparer leurs réponses et s'opposer pour savoir qui a raison. Chaque élève est donc capable de remettre en cause ses jugements initiaux après un débat argumenté avec ses camarades.

DOMAINE 4 : LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES

• Démarches scientifiques

L'élève sait mener une démarche d'investigation : elle consiste à décrire et questionner ses observations dans un premier temps. Il va regarder ce qui se joue dans l'épisode puis se poser des questions concernant le thème de celui-ci et l'intrigue principale.

Ensuite, il va prélever les informations qui lui semblent intéressantes, les organiser puis les traiter afin de construire son cheminement de pensée et établir des hypothèses.

Enfin, l'élève va analyser, argumenter et aboutir à différents types de raisonnements (par analogie, déduction logique, etc...) avant de rendre compte de sa démarche. Elle lui permet donc d'expliquer quels indices l'ont amené à penser ceci ou à réfléchir de cette façon. Notre dispositif développe les connexions neuronales et plus largement l'aspect cognitif chez chaque élève.

Notre but est d'induire des comportements sécurisés, logiques et prudents chez eux tout en les divertissant. Par ce biais, les élèves vont réfléchir sans vraiment s'en apercevoir puisqu'ils seront davantage concentrés sur l'action qui se joue dans l'épisode au moment présent.



FICHE EPISODE

Episode 1 - Le manège le plus fou de Corée

EXPLICATION DE LA THÉMATIQUE

La vidéo truquée est apparue dès la naissance du kinétoscope, ancêtre du cinématographe Lumière au XIX^{ème} siècle. En août 1895 est diffusé aux États-Unis le premier film truqué de l'histoire "L'Exécution de Mary reine des Écossais". Le film montre la décapitation de la reine via un trucage vidéo. Durant le tournage, au moment où le bourreau lève la hache, les figurants sont restés immobiles et l'actrice qui jouait la reine a été remplacée par un mannequin. Les réalisateurs ont par la suite coupé de la pellicule les quelques images enregistrées au moment du trucage et ressoudé la pellicule pour pouvoir la projeter.

Cette pratique du trucage vidéo s'est par la suite démocratisée dans le cinéma et la télévision au fil des décennies avec de nombreux dispositifs tels que le fond vert, les effets spéciaux, etc.)

Avec l'émergence de l'informatique puis d'Internet, le trucage vidéo a posé de plus en plus de problèmes. Des logiciels de montage accessibles au plus grand nombre ont été développés. La vidéo est donc devenue un nouveau support de diffusion des fake news. Les vidéos truquées sont aujourd'hui de plus en plus difficiles à repérer et deviennent rapidement très virales. Il est plus complexe de croire qu'une vidéo est fausse qu'une image ou une simple rumeur car la vidéo reste plus compliquée à truffer.

Depuis quelques années, une nouvelle sorte de vidéos truquées apparaît sur le web : le deepfake. Celle-ci se base sur une technologie très élaborée, un mélange d'intelligence artificielle et de reconnaissance faciale.

Avec ces outils, il est facile de modifier la vidéo d'une personne qui parle pour lui faire dire autre chose, ou même générer une vidéo à partir d'un nombre important de photos de son visage.

N'importe qui peut créer un deepfake assez facilement et sans compétences techniques particulières en téléchargeant un simple logiciel comme « FakeApp ». Tout le monde peut donc produire un tel contenu et s'en servir pour manipuler l'opinion publique.

Les scientifiques redoutent le moment où il sera quasiment impossible de déterminer si le contenu d'une vidéo correspond à la vérité ou non.

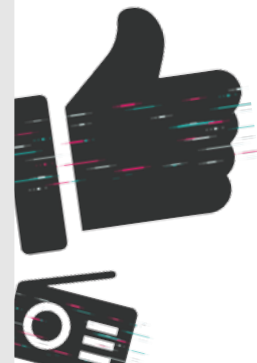


RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE 1

Emma, Chloé et Yanis sont tous les trois en train de se raconter leur week-end devant la salle de classe lorsqu'ils reçoivent un snap de leur ami Lucas. Le snap en question montre la vidéo d'un manège en Corée qui a l'air complètement dingue.

Lucas retrouve ses trois amis et ensemble en arrive à discuter de cette vidéo autour d'une partie de baby-foot.

Tout à coup, un appel de leur professeur les interrompt. Il leur annonce qu'il a repéré une menace potentielle, il s'agit de la vidéo dont les quatre amis étaient en train de parler. Le professeur les charge alors de vérifier l'authenticité de cette vidéo. Pour cela, il leur confie deux gadgets qui leur seront utiles pour démêler le vrai du faux de cette vidéo, la G-Watch et la G-Home. Alors, parviendront-ils à mener à bien cette mission avant qu'il ne soit trop tard ?



LA VIDÉO DU MANÈGE

La vidéo en question montre une attraction complètement déjantée dans laquelle les personnes présentes à bord sont projetées dans le vide à plus de 70m de hauteur.

Devenue virale sur le réseau social Twitter en juin 2019, la vidéo a été vue près de 25 millions de fois à travers le monde par les internautes, pour certains horrifiés de voir qu'une telle attraction puisse exister. Cette dernière se trouverait en Corée du Sud, plus précisément dans le parc d'attraction "Lotte World" à Séoul et porterait le nom de "Gyro Drop".

Postée par le parc d'attraction lui-même sur ses différents réseaux sociaux (Youtube, Twitter, Facebook), la véracité de la vidéo est remise en cause par les internautes. Ces derniers doutent qu'une telle attraction puisse exister. Ils avaient raison puisque quelques temps après sa mise en ligne, le parc a annoncé que la vidéo était en réalité un montage pour célébrer le trentième anniversaire de l'ouverture de celui-ci. Le Gyro Drop existe bel et bien, cependant l'attraction n'est pas aussi effrayante qu'elle n'y paraît.

COMMENT DÉTECTER UNE VIDÉO TRUQUÉE ET LES BONS GESTES À ADOPTER :

Il faut se poser plusieurs questions :

- **S'agit-il de la version originale de la vidéo ?**

Pour le savoir, il suffit de copier l'adresse URL de la vidéo puis la coller dans l'outil en ligne "Data Viewer International". Le site propose des liens vers des vidéos et photos qui pourraient être similaires. Il suffit ensuite de comparer la vidéo en question avec les différentes sources proposées par le site pour en trouver la source originelle.

- **La source qui a posté cette vidéo est-elle fiable ?**

Si la source est injoignable, quelques éléments peuvent attirer l'attention tels que : peu d'abonnés sur la chaîne, un pseudonyme bizarre, d'autres vidéos étranges postées par cette chaîne.

- **Les images de la vidéo correspondent-elles au lieu donné ?**

L'application Google Street View peut permettre de vérifier un lieu partout dans le monde.



FICHE EPISODE

Episode 2 - La menace complotiste

EXPLICATION DE LA THÉMATIQUE

La théorie du complot ne date pas de l'ère numérique. Selon certains spécialistes, les premières théories datent du XVIII^{ème} siècle, à l'époque de la révolution française. La rumeur, rattachant la révolution à une conspiration antichrétienne entraînée par une société secrète se propage, devenant ainsi la première hypothèse complotiste de l'histoire.

Souvent liées aux religions, aux croyances ou encore à la franc-maçonnerie, les théories du complot de l'époque se diffusaient via des écrits, des oeuvres artistiques ou plus simplement grâce au bouche à oreille.

Malgré tout, il ne fait aucun doute qu'Internet a donné un élan considérable aux complotistes, et surtout, une plateforme pour s'exprimer aux yeux de tous. Les Illuminatis, la mise en scène du premier pas sur la Lune, la mort de Michael Jackson, les attentats planifiés par les différents gouvernements, la création du SIDA en laboratoire, les assassinats de J.F Kennedy et Lady Di ou encore la remise en cause de la forme de la Terre : les thèmes préférés des complotistes sont très variés et tout le monde en a déjà entendu parler.

Cet épisode s'intéresse plus précisément au mythe de la Terre plate. Cette légende urbaine se développe déjà au Moyen-Âge, durant lequel certains artistes représentaient la Terre sous une forme plate. Ce mythe a surtout touché les populations les moins éduquées, tandis que les érudits de l'époque sont toujours restés convaincus de la sphéricité de la planète Terre.

La fin du XIX^{ème} et le début du XX^{ème} siècle ont vu le retour de cette théorie dans une période marquée, notamment, par la remise en cause de la théorie de l'évolution.

Depuis, la théorie persiste dans la culture populaire et regagne de l'intérêt dans les années 1950 avec la création de la Flat Earth Society, une organisation remettant fortement en cause les avancées du domaine spatial. Toujours active, cette organisation compte aujourd'hui plusieurs dizaines de milliers d'adeptes sur les réseaux sociaux numériques et organise régulièrement des conventions. En France, en 2016, une étude menée par l'IFOP pour la fondation Jean Jaurès montrait que 18% des 18-24 ans étaient convaincus de la platitude de la Terre.

Cette démocratisation des théories du complot a, en partie, contribué au développement d'une certaine défiance vis-à-vis des médias traditionnels, mais aussi des gouvernements, souvent accusés de cacher des éléments ou de planifier secrètement des événements.

Des mensonges ayant servis de vraies affaires secrètes, comme le Watergate, ou l'affaire Snowden ont existé, et forcément ça n'a fait qu'aggraver la méfiance du public, se servant de ces actualités pour justifier leurs théories.



Aujourd'hui, les réseaux sociaux numériques et les plateformes de partage de vidéos comme Youtube offrent aux complotistes un terrain de jeu idéal pour échanger entre eux et diffuser massivement leurs idées. Les vidéos traitant de théorie du complot se multiplient sur Internet et représentent un vrai danger pour les plus jeunes qui passent de plus en plus de temps sur leurs supports numériques connectés, sans avoir développé leur esprit critique, ni les méthodes pour s'informer sur la véracité d'une information

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE



Les quatre glitcheurs se posent des questions sur la forme de la Terre quand le professeur les contacte pour leur donner une nouvelle mission : tenter de lutter contre plusieurs petits groupes complotistes qui œuvrent sur le web. Et justement au sein du groupe, les élèves ne sont pas tous d'accord. Lucas, un peu naïf et sous l'influence de son frère, est convaincu que la Terre serait en fait plate.

Cette théorie du complot historique mais qui a repris de l'ampleur ces dernières années ne semble pas convaincre les autres. Mais Yanis hésite, d'un côté Chloé tente de lui ouvrir les yeux sur les preuves scientifiques, de l'autre Lucas veut lui montrer comment un Youtubeur veut démontrer la planitude de la planète.

À l'écart des débats, c'est finalement Emma qui prouvera à Yanis et Lucas qu'un influenceur aussi peut être complotiste. Finalement, les quatre élèves se rendent compte de l'étendue de cette mission.

LES BONS GESTES À ADOPTER

• Toujours vérifier la source

Le format par lequel l'information est transmise importe peu, (article, photo, vidéo) ce à quoi il faut faire attention, c'est la source. Une vidéo ayant plusieurs millions de vues ne dit pas forcément la vérité et un article qui se dit scientifique ne l'est pas forcément.

• Examiner les photos qui paraissent suspectes

Les photomontages sont de plus en plus poussés et difficiles à déceler. Malgré cela, il est parfois possible de remarquer des erreurs en observant avec attention la photo (un arrondi là où il ne devrait pas y en avoir, des couleurs légèrement différentes d'un pixel à l'autre...). Dans tous les cas, vérifier d'où vient la photo et chercher davantage d'informations si cela s'avère nécessaire

• Comparer les sources

Les algorithmes de certains sites utilisés quotidiennement (Facebook, Google) sont programmés pour proposer du contenu que l'utilisateur semble apprécier et avec lequel il tend à être d'accord. C'est comme ça que les théories du complot se propagent davantage dans l'ère numérique, certains complotistes se retrouvent donc dans une bulle de désinformation. Il est nécessaire de chercher des sources différentes et de ne pas s'informer simplement via les sources que l'on a l'habitude de consulter.

FICHE EPISODE

Episode 3 - Antoine est-il un joueur d'e-sport ?

EXPLICATION DE LA THÉMATIQUE

La rumeur est sans doute la forme de "fake news" la plus ancienne et la plus répandue dans notre société. Elle touche tous les milieux et toutes les classes sociales. La rumeur existe dans les médias, mais aussi dans des sphères privées ou publiques, au travail ou à l'école.

La rumeur qui se propage dans les établissements scolaires est en effet une forme simple et dangereuse de fake news pouvant avoir de grosses répercussions car elle est souvent liée au harcèlement.

La rumeur peut prendre différentes formes : mythes, préjugés, canulars ou tout simplement de fausses informations. Historiquement, la rumeur se propage via le bouche à oreille mais comme toutes les fake news aujourd'hui, elle peut également se répandre encore plus rapidement via les réseaux sociaux numériques et les outils numériques en général.

Il est donc parfois difficile pour de jeunes élèves de faire face aux rumeurs qui les concernent, pouvant atteindre leur réputation et allant jusqu'à provoquer une forme de harcèlement, voir de cyber-harcèlement. Encore plus que pour les autres formes de fake news, il est donc nécessaire de transmettre les bons réflexes aux jeunes élèves dans ce genre de situation.

Cet épisode traite d'un sujet plus léger, une rumeur indiquerait que l'un des élèves serait un joueur professionnel d'e-sport.

L'e-sport - contraction d'electronic-sports - est la compétition de jeux vidéos en ligne. Une nouvelle forme de concours sportif qui se développe de plus en plus, notamment chez les plus jeunes adeptes des plateformes de vidéos et/ou de streaming comme Youtube ou Twitch. L'e-sport reprend les codes du sport traditionnel, on y retrouve des équipes professionnelles et des joueurs stars qui remplissent désormais des salles de plusieurs milliers de places.

Ce thème, toujours plus en vogue chez les collégiens, a donc été choisi volontairement afin d'aborder de manière accessible, ludique et légère le phénomène de rumeur dans le but de transmettre les bonnes pratiques à avoir face à celles-ci.



RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE

La situation se déroule au sein du foyer de l'école, Lucas répète la rumeur relayée sur les réseaux sociaux numériques indiquant qu'Antoine serait un joueur e-sport (il ferait notamment des compétitions de gaming professionnelles rémunérées).

Le professeur les appelle soudainement à propos d'une fake news qui a été propagée au même moment. On peut voir les différentes réactions des élèves dans l'optique oui et non, la suspicion, la prudence, l'envie, cette rumeur de la vidéo déchaîne les jeunes élèves. La vidéo est enfin visionnée par les élèves : la rumeur est passée au peigne fin avec la comparaison du joueur avec Antoine, le présumé « joueur de e-sport », Emma relève la qualité de la vidéo qui laisse à désirer et Lucas met en avant la ressemblance troublante.

Le fait qu'un joueur e-sport soit dans la classe serait cool pour les élèves, cette idée peut influencer encore plus ces derniers. Lucas, lui, exprime sa jalousie et Yanis confirme les dires de chacun dans l'optique oui et remet en cause l'information dans l'optique non.

L'appel que reçoit Antoine ravive la flamme de la rumeur auprès des élèves, les émotions sont à leur comble. Emma essaie de relativiser sur les preuves en ayant l'intention de demander directement au concerné. Dans l'optique oui, Yanis conforte Emma dans sa démarche et dans l'optique non, il essaie de la retenir.

Emma va enfin voir Antoine et lui explique la fameuse question que tout le monde se pose : "Es-tu un joueur professionnel ?" Il répond que non, il fait seulement des compétitions amateurs. La vidéo trouvée par les élèves sur les réseaux sociaux numériques concerne son équipe préférée dont l'un des membres de l'équipe professionnelle lui ressemble mais ce n'est pas lui.

Emma retourne voir son équipe et dément la rumeur, la fake news a bien eue les élèves. Ces derniers se remettent donc en question et envisagent d'être sur leurs gardes pour la prochaine vidéo qu'ils verront.

LES BONS GESTES À ADOPTER

- **Vérification systématique des sources** quel que soit le format (article, vidéo, podcast,...) : la source de l'information est primordiale.
- **Examiner les photos floues** : les montages Photoshop ne sont pas infaillibles, il y a toujours des erreurs telles que les pixels ou encore un défaut de montage avec l'original. La comparaison avec la photo ou vidéo originale doit être obligatoire pour éviter les fake news.
- **La diversification des sources** : presse, réseaux sociaux numériques, ouvrages, revues doivent apporter l'authenticité et les preuves nécessaires pour contrer la fake news.



FICHE EPISODE

Episode 4 - La collab' de l'année



EXPLICATION DE LA THÉMATIQUE

En 1920, la photographie se développe et envahit tous les secteurs : portraits, presse, mode ou encore publicité. C'est à cette époque que la technique du photomontage va apparaître.

Le photomontage est un assemblage de photographies réalisé par collage ou par logiciel. On peut y incorporer une ou plusieurs parties de différentes photographies ou même des photographies entières.

Depuis les années 20, le photomontage a été utilisé pour des raisons différentes :

- **Un but politique** : pour contester ou pour faire de la propagande. L'artiste allemand John Heartfield par exemple, s'est servi du photomontage pour dénoncer la politique menée par Hitler et le régime nazi. Aussi, certains gouvernements, comme le gouvernement de l'ex Union Soviétique, ont eu recours au photomontage comme moyen de propagande afin de propager la doctrine communiste.
- **Un but artistique** : pour transformer le réel de manière poétique ou humoristique. Les artistes dadaïstes et surréalistes se sont beaucoup amusés avec le photomontage.
- **Un but publicitaire** : aujourd'hui, le photomontage est souvent employé dans un but publicitaire par tous types de marques. Cela va permettre d'attirer l'attention des passants, des internautes, etc.

Avec les réseaux sociaux numériques et la multiplication des logiciels et applications de retouches, il est de plus en plus facile de modifier une image par soi-même et de la propager. C'est pour ces mêmes raisons, que nous avons affaire à de plus en plus d'images dont nous doutons de la véracité. Pour cela, il est important de connaître différentes techniques et astuces pour vérifier en cas de doute.

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE

Une rumeur arrive aux oreilles d'Emma qui avertit ses amis. Un camarade de classe, William, aurait participé à la vidéo d'un célèbre youtubeur appelé Squeezie, aux côtés de Kylian Mbappé. Cependant, en analysant l'image, ils vont vite se rendre compte qu'il s'agit à l'origine d'un photomontage réalisé par William.



COMMENT DÉTECTER UN PHOTOMONTAGE ET LES BONS GESTES À ADOPTER :

- **Sauvegarder l'image**

La sauver sur son disque dur en faisant une capture d'écran. Les Mac et les PC sont équipés d'un petit programme qui s'appelle "Capture". Grâce à lui, vous pouvez faire une copie d'une zone de votre écran. Encore plus simple, un clic droit sur l'image et choisir "enregistrer l'image sous" pour la conserver sur votre ordinateur.

- **Rendez-vous sur "Google image"**

Google ne sert pas uniquement à rechercher du texte. On peut aussi l'utiliser pour retrouver la source d'une image, grâce à Google Image. Sélectionnez le petit appareil photo, puis l'onglet "Importer une image" et enfin "Choisissez un fichier". Vous pouvez aussi glisser-déposer directement l'image depuis votre ordinateur jusque sur la barre de recherche.

- **Remontez jusqu'à la source**

Google est parti à la recherche de toutes les images qui ont des points communs avec la vôtre. Parfois, des médias ont déjà écrit des articles à son sujet.

D'autres outils bien utiles :

- **Forensically** : outil entièrement gratuit accessible depuis un navigateur web. Forensically dispose de nombreuses fonctionnalités pour vous permettre de déceler si l'image a été trafiquée ou non.

Vous pouvez ainsi utiliser :

- un détecteur de zones clonées
- un analyseur de niveau d'erreur
- un analyseur de bruit visuel
- un extracteur de métadonnées

D'autres préféreront peut-être utiliser Ghireo, un outil open source entièrement automatisé qui propose globalement les mêmes fonctionnalités et permet d'analyser un grand nombre d'images en simultané.



EASTER EGGS

Des clins d'oeil et des références pour les spectateurs



Des easter eggs sont également disséminés un peu partout dans le décor de notre série.

Au cinéma, un easter egg (ou œuf de Pâques) est un clin d'oeil, une référence cachée à destination du public. Il est courant de les retrouver dans les jeux vidéo et autres programmes informatiques, mais également dans les films. Ceux-ci sont intentionnels et sont un moyen de communiquer de manière subtile avec le joueur ou le spectateur. Ici, ils permettent d'appuyer le thème des fake news dans la série mais aussi d'apporter un côté humoristique.

Ils ont été choisis en fonction de leur proximité avec les fake news, mais aussi selon leur appartenance à la culture populaire. Parmi les easter eggs, nous avons notamment sélectionné la carte du jeu vidéo Fortnite, une carte du monde plat imaginée par la Flat Earth Society, un photomontage de Donald Trump en champion de boxe posté sur Twitter par le président américain lui-même, une affiche Anonymous appelant à la désobéissance ou encore l'affiche du concert d'Aya Nakamura au Lavandou.



Cette sélection a pour but de brouiller les pistes, refléter différents sujets et pensées pouvant prendre place dans la tête de collégiens sans mettre en avant uniquement de fausses informations. En effet, le but est aussi de restituer un décor cohérent et réaliste, avec les centres d'intérêts des collégiens, et pouvant être retrouvé dans un foyer étudiant.

Ainsi, en plus de regarder la vidéo, le spectateur peut s'amuser à trouver les différents easter eggs cachés à l'écran. Nous pouvons imaginer qu'après avoir trouvé l'un des clins d'oeil, les élèves les plus intéressés seront incités à rejouer les épisodes à plusieurs reprises pour trouver les autres.



POUR ALLER PLUS LOIN

Jeux à créer et sujets à aborder

PROJETER UNE FAKE NEWS AU TABLEAU ET C'EST AUX ÉLÈVES DE JOUER !

- rechercher la source, date de diffusion
- repérer des éléments suspects
- manipuler le site internet "Youtube Data Viewer" d'Amnesty International et Google Maps



PHOTO VRAIE OU FAUSSE ?

Si vous souhaitez approfondir le photomontage, il est possible de montrer aux élèves ces diverses photos, à eux de chercher si celles-ci ont été modifiées.



VRAIE

Cette photographie n'est pas retouchée, l'explication est assez simple : il s'agit de traces dues à une inondation suite à une fuite de produits chimiques en Hongrie.



FAUX

Le photographe Christopher Cline et son Goldendoodle Juji forment une sacrée équipe grâce à Photoshop. En effet, Christopher Cline s'amuse à prendre des photos de lui-même et de Juji qu'il modifie par la suite pour le faire paraître géant. Son compte Instagram possède plus de 210 000 abonnés !



FAUX

Edgar Müller est un street-artiste tellement talentueux qu'avec ses trompes l'œil tridimensionnels, il parvient à vous faire croire que le bitume des grandes villes dissimule de vastes étendues de glace.



FAUX

La photographie montrant des arbres violets bordant une rivière sur l'île de Sky, en Écosse, a tellement impressionné les internautes que certains se sont rendus sur place pour la voir en vrai. Mais ce qu'ils ont vu une fois arrivés les a fortement déçus, pendant que les locaux se moquaient de ces touristes naïfs. Le fait est qu'un adepte de Photoshop a tout simplement décidé de recolorer cette forêt couleur lilas. En réalité, la photographie originale n'a même pas été prise en Écosse, mais au bord de la rivière Shotover en Nouvelle-Zélande, puis a été modifiée par ordinateur.

COMPLÉTER LE COURS

• Vidéos

Les Fakes news - Quelle histoire Cyrus !

<https://www.youtube.com/watch?v=DAFcB6hONcA>

Devinez quelles sont les fakes news et les vraies news ! - FabienOlicard

<https://www.youtube.com/watch?v=pEohU1LLzxM>

C'est quoi les fake news ? - 1 jour, 1 question

<https://www.youtube.com/watch?v=pAa80STbngQ>

C'est quoi une rumeur ? - 1 jour, 1 question

<https://www.youtube.com/watch?v=zNh7qbwT3Cw>

Vous avez dit Fake news ? - DECOD'ACTU

<https://www.youtube.com/watch?v=B9xXWkHMPkI>

FAKE NEWS : les gestes qui sauvent - Débusquer une fake news (il existe plusieurs autres vidéo dans cette série sur les fake news)

<https://www.youtube.com/watch?v=wE4cgMjGXUI>

• Quiz - Photoshop ou pas Photoshop ?

Le quiz ludique propose aux élèves d'analyser des images étonnantes et de définir si celles-ci ont été retouchées ou non.

https://hitek.fr/actualite/quizz-photoshop-ou-pas-photoshop-version2_8053?fbclid=IwAR30bjpFU-GnJd5eVX_jKKqVydd1e0DDnjeE-5Muf_NnV37pHtsMxuAoEI



• Articles

Top 40 des images incroyables et garanties sans retouches Photoshop - Topito

<http://www.topito.com/top-images-incroyables-sans-photoshop>

Quizz fake news ou pas fake news - Topito

<http://www.topito.com/quiz/quiz-fake-news-ou-pas-fake-news>

• Lumni

<https://www.lumni.fr/college/quatrieme/education-aux-medias-et-a-l-information?fbclid=IwAR07F3G8GPKG4UjfHtza-0Sp-io2oJ4Ycj7QGM1ebRyfixwlzkO4tS2iQ18>

Lumni est un site qui offre du contenus multimédias gratuits pour les élèves, parents, enseignants et médiateurs, qui permet un accès à la culture, au savoir. Il possède une rubrique spécialisée dans l'Éducation aux médias et à l'information. Il est possible de retrouver divers contenus abordant la question des fake news adaptés en fonction du niveau des élèves allant du primaire jusqu'au lycée.

• La théorie du complot

https://www.lumni.fr/video/les-theories-du-complot-a-travers-l-histoire?fbclid=IwAR3q4ahodjIDZO9LlsamvtvJvmXsA14MrfBGwqfdTBDceWPI0L3NR_sWMOU

• La manipulation des images

https://www.lumni.fr/video/la-manipulation-des-images?fbclid=IwAR3IA2FMkIF_fWbWg4tdHAIPZkpiW2vOnPh8EvDVvCnTppVyCH_VFbNEIWI

• Vérifier l'info : le fact-checking

https://www.lumni.fr/video/verifier-l-info-le-fact-checking?fbclid=IwAR1sZAAa7PbvK9pkSawKEDwcgEA_EOtMZSW6rpSNoHhgGUXfcUbOPAPoWyk

• Info vs intox

https://www.lumni.fr/video/info-vs-intox?fbclid=IwAR1xgNtf9f0RdIluyH8bvQ0Q-qHiFyENZqyVkk58MiB4MwMceA-F1_ntq9U

• D'autres sujets à aborder relatifs aux fake news :

- les deepfakes / l'hypertrucage audio
- les journaux, sites satiriques (Le Gorafi, The Onion)
- le fact-checking
- les logiciels de montage

