Philéas & Autobule
Les enfants philosophes

89

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

La crise, c'est quoi le problème ?





Autrice de la séquence philo « Cellule de crise » **Pauline Stavaux** (philosophe, animatrice et formatrice au Pôle Philo)
Auteur de la séquence médias « L'information en temps de crise » **Timothy Devrieze** (expert en éducation aux médias et communication)

Dessins de Philéas et Autobule **Pauline Spira** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Secrétaires de rédaction **Niels Thorez** et **Youry Zambrano** / Animations et formations **www.polephilo.be** / Responsable de la communication **Cassandra Chazel** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent (www.louiselaurent.be).**

Avril - Mai 2024 – Éditeur responsable : **Paul Knudsen**

Contact rédaction **redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91**

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**.

DANS CE DOSSIER



Une séquence philo
Cellule de crise 4

- Définir le concept de crise
- Interroger les réactions face à la crise
- Argumenter

Mots-clés : crise | coopération | danger

Annexes 11



Une séquence médias
L'information en temps de crise 19

- Distinguer des informations fiables et non fiables
- Synthétiser des informations
- Présenter les résultats d'une recherche

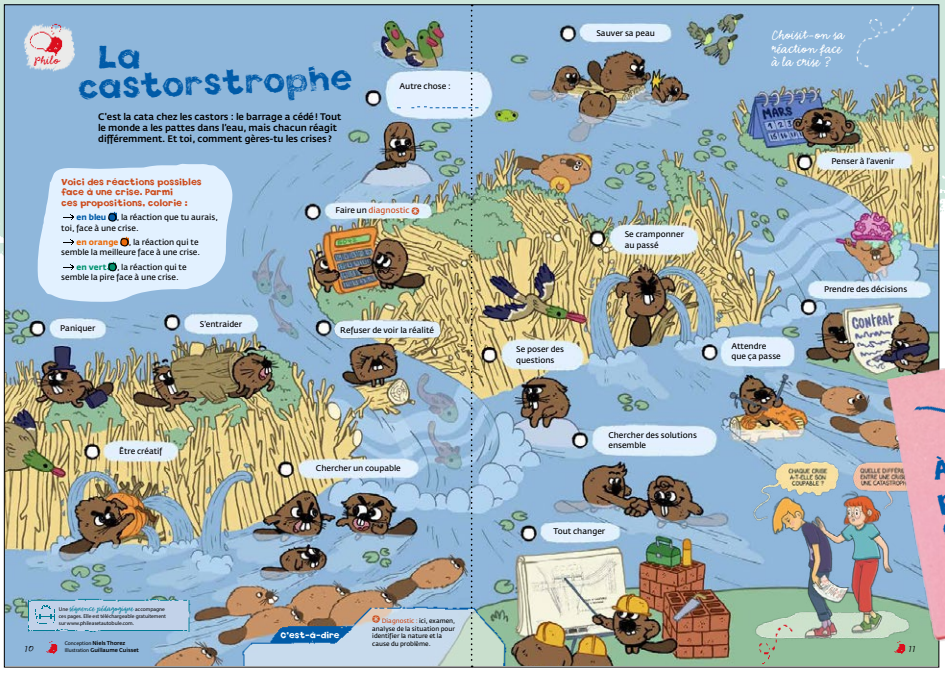
Mots-clés : crise | fausses informations | journalisme

Annexes 26

Séquence philo

Cellule de crise

Autrice : Pauline Stavaux (philosophe, animatrice et formatrice au Pôle Philo)



À partir des pages philo « La castorstrophe »
Philéas & Autobule n°89, pp. 10-11.

Objectifs

- S'interroger sur les réactions à la crise
- Identifier des situations de crise : conceptualiser une crise
- Argumenter

Durée

2 x 50 minutes
+ 1 x 50 minutes
Modulable, cf. mentions « moduler/adapter »

Âge

À partir de 8 ans

Matériel

- Les cartes « Réaction », éventuellement plastifiées (annexe 1, p. 11)
- Les cartes « Situation de crise », éventuellement plastifiées (annexe 2, p. 15)
- La carte « Classement », en autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants (à plastifier pour être réutilisées) (annexe 3, p. 17)
- Facultatif : l'illustration complète mettant en scène les réactions (annexe 4, p. 18)
- Des marqueurs pour tableau blanc et un chiffon pour effacer

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

1. Élaborer un questionnement philosophique

➲ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1)

- Questionner la question, la décomposer en sous-questions et la relier à d'autres questions (étape 2)

➲ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3)

- Exprimer un questionnement à partir de l'imaginaire (étape 1)
- Questionner la réalité à partir d'alternatives (étape 2)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

➲ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et à la citoyenneté (2.1)

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (étape 2)

➲ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler ses idées (étape 1)
- Illustrer son raisonnement par des exemples (étape 1)

5. Se décentrer par la discussion

➲ Élargir sa perspective (5.2)

- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (étape 3)

10. Contribuer à la vie sociale et politique

➲ Prendre en compte les interdépendances locales et globales en matière politique, sociale, économique, environnementale et culturelle (10.1)

- Identifier l'impact de ses comportements en regard de ces interdépendances (étape 2)

1. Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages et tente lui-même de se positionner parmi les différentes réactions possibles face à la crise. Il essaie également de formuler des situations de crise pour en cerner les enjeux et les difficultés et pouvoir venir éventuellement en aide aux enfants. Il prend connaissance des différents plans de discussion proposés dans le déroulement pour mieux se les approprier. La lecture de l'ensemble de la revue permettra certainement à l'animateur de se préparer pour explorer les facettes diverses de la notion de crise proposées dans cette animation.

2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

L'animateur dispose les chaises, où lui et les enfants se placeront, en cercle, afin qu'ils puissent se voir.

DÉROULEMENT

1. EXPLIQUER LE PRINCIPE DE L'ANIMATION (10 MIN)

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont jouer à un jeu pour réfléchir à la façon dont nous réagissons quand nous sommes confrontés à des situations de crise. L'animateur peut éventuellement introduire la séance avec les quelques questions suivantes : *« Qu'est-ce qu'une crise ? En avez-vous déjà entendu parler ? Avez-vous déjà vécu des crises ou été confrontés à des crises ? Quels étaient les réactions des gens impliqués ? Votre réaction ? Est-il facile de savoir comment réagir ou même s'il faut réagir ? Ne pas réagir, est-ce une façon de réagir ? »*

L'animateur explique que, dans ce jeu, des situations de crise vont être lues et que différentes réactions possibles vont être piochées. Il est possible d'inclure les propositions originales des enfants si l'animateur le désire. Le but du jeu sera de dire quelles seraient nos réactions les plus probables et ensuite de classer les réactions selon qu'elles paraissent adéquates ou non. Les enfants joueront tous ensemble pour marquer le plus gros score (pour le comptage des points, voir plus loin).



Il passe éventuellement en revue les différentes réactions possibles présentes dans le jeu et s'assure de la bonne compréhension des enfants pour chacune. L'animateur peut interroger les enfants sur ces réactions : *« Certaines réactions vous semblent-elles a priori plus adéquates que d'autres ? »*

2. ANIMER LE JEU (DE 50 À 100 MIN)

2.1. Phase 1 : Premier tour de jeu

Le jeu se joue en 2 tours. À chaque tour, on jouera avec une situation et des réactions différentes.

L'animateur tire une carte « Situation de crise » (annexe 1, p. 11). 5 enfants piochent chacun une carte « Réaction » (annexe 2, p. 15) et la posent, face visible, pour que tout le monde puisse la voir et la lire. Enfin, l'animateur distribue une carte « Classement » à chaque enfant (annexe 3, p. 17).

Exemples de réactions
Se cramponner au passé, Tout changer, Se poser des questions, Chercher des solutions ensemble, Joker*
**Il existe une réaction joker. Les enfants devront alors se mettre d'accord sur une autre réaction possible que les 4 piochées.*

L'animateur lit la situation. Chaque joueur estime comment il serait le plus probable qu'il réagisse parmi les 5 propositions de réactions piochées et essaie d'expliquer pourquoi il pourrait réagir comme cela. L'animateur peut, en fonction du temps dont il dispose, organiser un tour de parole ou ne recueillir qu'un nombre de réactions défini et annoncé au préalable.

Exemple
« Je pense que dans cette situation je pourrais paniquer car c'est une situation inconnue et je ne saurais pas comment agir. »

Une fois que les joueurs se sont exprimés sur leur réaction probable, chacun classe les 5 réactions piochées de la plus adéquate à la moins adéquate, en fonction de la situation. Pour cela, les joueurs écrivent sur leur carte « Classement » les numéros des réactions en les positionnant sur les marches de la carte : la plus élevée étant la plus adéquate (la meilleure), la moins élevée étant la moins adéquate (la moins bonne).

Les enfants révèlent alors leur classement. On compte le nombre de joueurs ayant mis la même réaction sur la marche la plus haute. Le groupe marque le score correspondant à la majorité.

Exemple
Sur un groupe de 25 : 2 enfants ont mis au sommet du classement la réaction 3, 15 enfants ont mis la réaction 4, et 8 ont mis la réaction 1. Le groupe remporte ici 15 points.
Le score est obtenu par rapport à ce qu'une majorité d'enfants auront mis au sommet du classement. Certains enfants essayeront de réaliser leur classement non pas en fonction de ce qui leur apparait comme la meilleure réaction et la moins bonne mais bien en essayant de prévoir ce qui apparait comme la meilleure réaction pour la plupart des enfants du groupe. C'est de bonne guerre et cela donnera l'occasion d'une discussion dans la phase d'argumentation autour de ce classement. L'animateur pourra questionner les enfants à ce sujet : *comment vous y êtes-vous pris pour faire votre classement ? Avez-vous pris en compte le groupe pour vous positionner ? Est-ce facile d'anticiper le classement du groupe ?*

NB : le score a peu d'importance mais si vous désirez y mettre un enjeu, il est possible d'inviter les enfants à battre le score du groupe dans la seconde manche.
NB : l'attention se concentre uniquement sur le top 1 mais la réalisation d'un classement permet aux enfants d'estimer chacune des réactions les unes par rapport aux autres. On peut, si on le désire, questionner la composition du classement : « *Comment avez-vous positionner les différentes réactions ? Était-ce facile ou difficile ? Sur base de quels critères avez-vous positionner les différentes réactions ? Quelles questions vous êtes-vous posées pour parvenir à classer les différentes réactions ?* »

Adapter/Moduler : Il est possible de reproduire le matériel de jeu en plusieurs exemplaires pour faire jouer simultanément les enfants par petits groupes et diminuer les phases en plénière.

Le groupe est alors invité par l'animateur à réfléchir aux raisons de ce choix. L'animateur peut poser les questions suivantes : « *Pourquoi avez-vous désigné cette réaction comme étant la plus adéquate ? Pourquoi n'avez-vous pas mis cette réaction en top 1 ?* » L'animateur peut aussi inviter le groupe à penser le décalage entre la réaction désignée la plus probable et celle qui apparait comme la plus adéquate : « *Votre réaction la plus probable était-elle celle que vous avez estimé la plus adéquate ? Pourquoi ? Peut-on prévoir comment on réagit en situation de crise ? Y réfléchir à l'avance (comme nous le faisons aujourd'hui), est-ce que cela peut influencer notre manière de réagir si cela devait vraiment arriver ?* »

Conseils pour l'animateur
L'animateur insiste sur le fait d'essayer ne pas répéter ce qui a déjà été dit et d'essayer, quand on prend la parole, d'apporter du nouveau au groupe et faire avancer la discussion. Il veille, grâce à des questions de relance, à ce que les enfants creusent les raisons qu'ils donnent :
- *Quelles sont les conséquences possibles à réagir à cette crise de cette façon ?*
- *Que se passerait-il si nous réagissions tous de cette façon ?*
- *Quelles sont les raisons qui te font penser que cette façon de réagir est la plus adéquate/ la moins adéquate ?*
- *Cette réaction est-elle adéquate/inadéquate pour toutes les situations de crise ?*
- *Peux-tu nous donner une raison pour appuyer ce que tu dis ?*
- *Sur quoi te bases-tu pour affirmer cela ?*
- *Cette raison est-elle suffisante pour affirmer ce que tu dis ?*
- *Qu'est-ce qui te fait penser que ta raison est valable ?*

2.2. Second tour de jeu

On rejoue un second tour en choisissant une autre situation et en piochant 5 nouvelles réactions.

Attention, cette fois-ci, lorsque les enfants révèlent leur classement, l'attention sera portée sur les réactions jugées les moins adéquates. On compte le nombre de joueurs ayant mis la même réaction en dernier. Le groupe marque le score correspondant à la majorité.

Exemple
Sur un groupe de 25 : 10 enfants ont mis en dernier la réaction 5, 9 enfants ont mis en dernier la réaction 2 et 6 ont mis la réaction 1 en dernier. Le groupe remportent ici 10 points.

Le groupe est alors invité par l'animateur à réfléchir aux raisons de ce choix. « *Pourquoi avez-vous désigné cette réaction comme étant la moins adéquate/la moins bonne ? Pourquoi n'avez-vous pas mis cette réaction en dernier ?* » L'animateur peut à nouveau inviter le groupe à penser le décalage entre la réaction désignée la plus probable et celle qui apparait comme la moins adéquate.

Adapter/Moduler : Il est possible de rejouer à nouveau pour d'autres manches si vous animez un petit groupe ou si vous disposez du temps nécessaire.

2.3. Phase finale : rejouez !

Après avoir joué avec 2 situations de crise, l'animateur invite les enfants à en rédiger à leur tour. Pour aider les enfants, l'animateur peut proposer de découvrir la liste des indicateurs de crise proposée en pages 4-5 de la revue. L'animateur compose des petits groupes et accompagne les enfants dans la rédaction d'une petite situation courte qui leur semble être une crise.

L'animateur peut également proposer aux enfants différentes pages de la revue pour s'en inspirer ou en extraire une situation de crise.

Exemples de situations proposées par des enfants au départ de pages de la revue
D'après les pages « jeu », pp. 12-13 : C'est la crise : les élèves de la classe de madame Lacray sont pris d'un fou rire et ne parviennent pas à reprendre leur sérieux. C'est impossible de donner cours dans ces conditions !
D'après les pages « médias », pp. 22-23 : Les animaux se sont échappés du zoo. Sur les réseaux sociaux, tout le monde partage l'info. C'est la panique !

L'animateur peut accompagner cette phase d'un temps de conceptualisation de la crise. En effet, les enfants vont rédiger des situations qu'ils estiment être des crises. L'animateur peut les inviter à penser le concept de crise au travers des questionnements suivants : « *quels sont les éléments communs entre les différentes situations rédigées par vos soins ? Que retrouve-t-on à chaque fois ? Y a-t-il des différences ? Qu'est-ce qui vous permet de dire que cette situation est une crise ?* »

L'animateur propose alors aux enfants de rejouer un tour de jeu en petits groupes en partant de la situation de crise qu'ils ont rédigée. L'animateur rappelle au besoin les règles du jeu. Le groupe peut choisir de comptabiliser les points sur la réaction classée comme la meilleure ou comme la moins bonne.

Adapter/Moduler : Cette phase peut être supprimée si l'animateur ne dispose pas du temps suffisant. Dans ce cas, il passe directement au point 3.

3. ANIMER LA DISCUSSION PHILO (DE 15 À 25 MIN)

Après l'expérience de jeu, l'animateur peut initier une discussion à visée philosophique avec la méthode de son choix. Il commence par interroger les enfants sur ce qui les a marqués dans le jeu, et ce qu'ils ont retenu des différentes discussions à propos des crises et des réactions possibles. Ensuite l'animateur peut s'inspirer du plan de discussion ci-dessous, pour aller plus loin dans l'exploration des concepts en utilisant des questions de relance.

Pour interroger les réactions face aux crises :
- *Est-ce que nos réactions immédiates face aux crises sont les plus adéquates ? Pourquoi ?*
- *Est-ce un problème si nous réagissons différemment ?*
- *Peut-on dire qu'il y a de bonnes et de mauvaises réactions ?*
- *Cela voudrait dire quoi « dépasser une crise » ?*
- *Faut-il lutter ou faut-il attendre qu'une crise passe ?*
- *Les crises passent-elles toutes seules ?*
- *Comment agir face à quelqu'un qui « fait une crise » ?*
- *Comment aimerais-je qu'on réagisse vis-à-vis de moi quand je vis une crise ?*
- *Pouvons-nous maîtriser nos émotions/nos réactions face à une crise ?*

Pour élargir :
- *Vivre sans crise, est-ce possible ?*
- *Faut-il avoir peur des crises ?*
- *Qu'y a-t-il après la crise ?*
- *La crise, qu'est-ce que ça change ?*
- *La crise amène-t-elle l'ordre ? Le désordre ?*
- *C'est quoi, innover ?*
- *Qu'est-ce qu'une révolution ?*



Bibliographie

Pôle Philo, *Le guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2020.

ANNEXE 1
CARTES RÉACTION

Plier au centre et coller

Couper sur les petits pointillés

1 Faire un diagnostic





RÉACTION

2 Prendre des décisions





RÉACTION

3 Être créatif

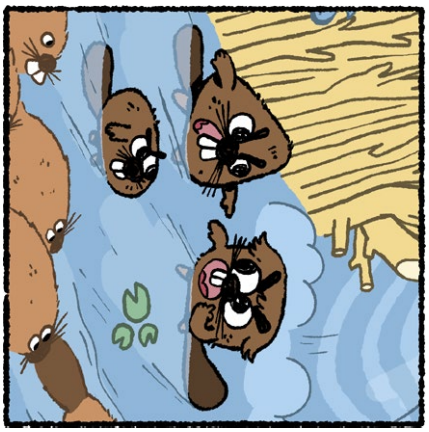




RÉACTION

Cellule de crise

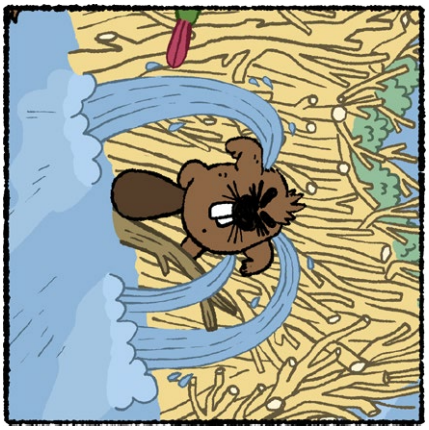
4 Chercher un coupable



RÉACTION



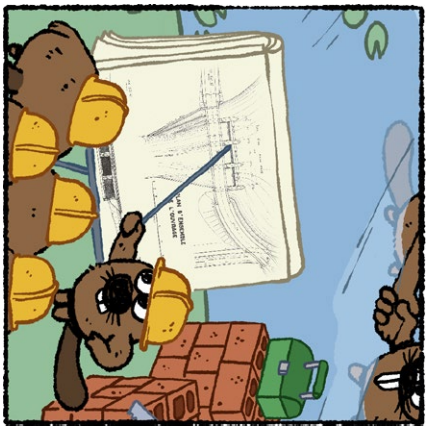
5 Se cramponner au passé



RÉACTION



6 Tout changer



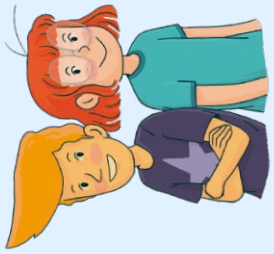
RÉACTION



7 Se poser des questions



RÉACTION



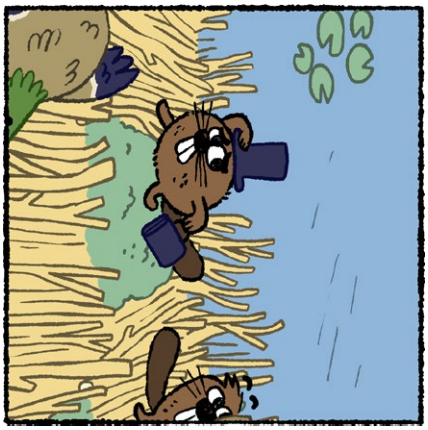
8 Chercher des solutions ensemble



RÉACTION



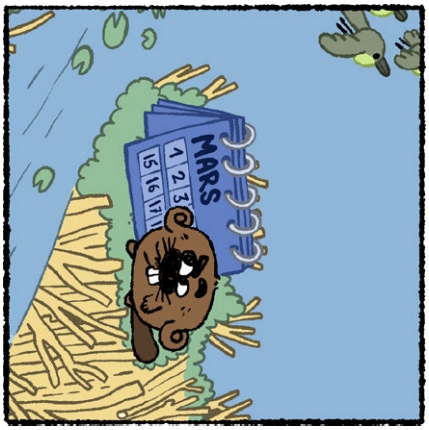
9 Paniquer



RÉACTION



10 Penser à l'avenir



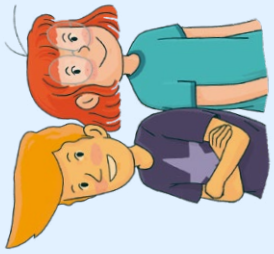
RÉACTION



11 S'entraider



RÉACTION



12 Faire l'autruche



RÉACTION



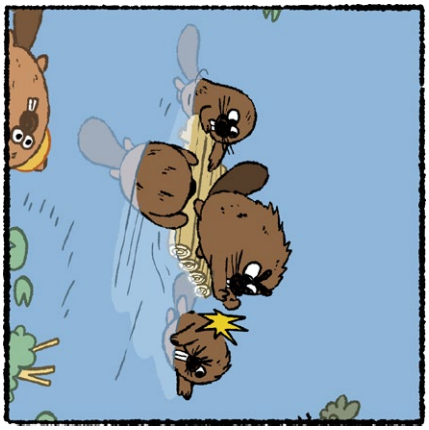
13 Attendre que ça passe



RÉACTION



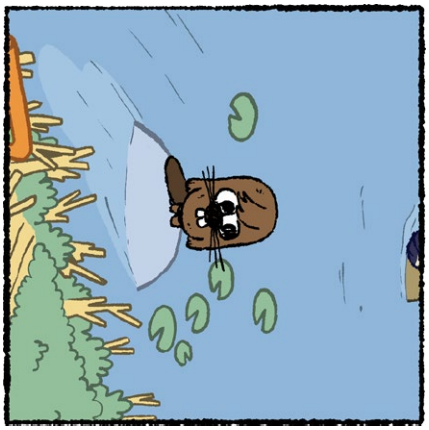
14 Sauver sa peau



RÉACTION



15 JOKER : proposez une autre réaction



RÉACTION



ANNEXE 2
CARTES SITUATION

Plier au centre et coller

Couper sur les petits pointillés

SITUATION



Ça va criser à la maison : ton grand frère ou ta grande sœur connait des moments compliqués, son corps change, il/elle se met souvent en colère contre vos parents, se cherche, semble un peu perdu. Il/elle est en pleine crise d'adolescence !

SITUATION



Ça chauffe : la température sur Terre augmente suite à l'activité des humains qui la polluent et en surexploitent les ressources. Cela a de graves conséquences sur la biodiversité et sur la vie humaine. Nous sommes en pleine crise climatique !

SITUATION



Lutte des classes : les élèves de votre classe trouvent que votre enseignant est devenu un chef trop autoritaire. Il donne trop de devoirs, punit sans raisons et hurle. Stop ! C'est trop ! Les élèves déclenchent une révolte, ils manifestent et refusent de travailler.

SITUATION

Grosse colère : Un ami explose de colère. Il devient tout rouge et ne parvient pas à se calmer. Il hurle.

SITUATION

Crise nationale : les gens dans tout le pays ne parviennent plus à se chauffer, à se loger dignement. Faire ses courses devient très compliqué. Les gens sont de plus en plus pauvres.

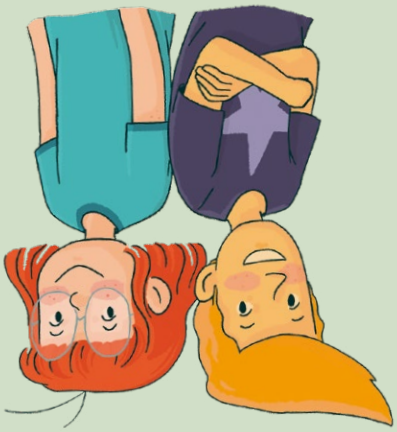
SITUATION

Bataille rangée : Un conflit éclate dans la cour de récréation pour le contrôle de l'unique balançoire de l'école. Les 2 camps se font face et veulent en venir aux mains.

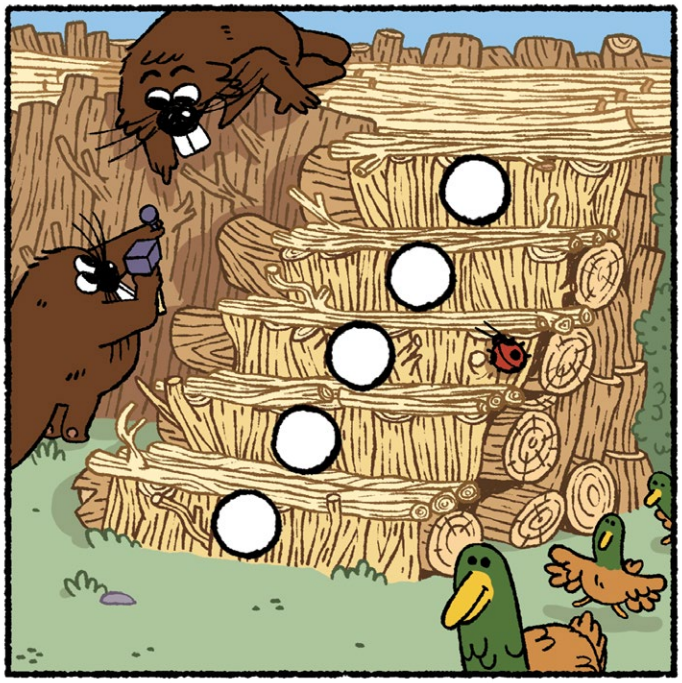
ANNEXE 3
CARTE CLASSEMENT

Plier au centre et coller

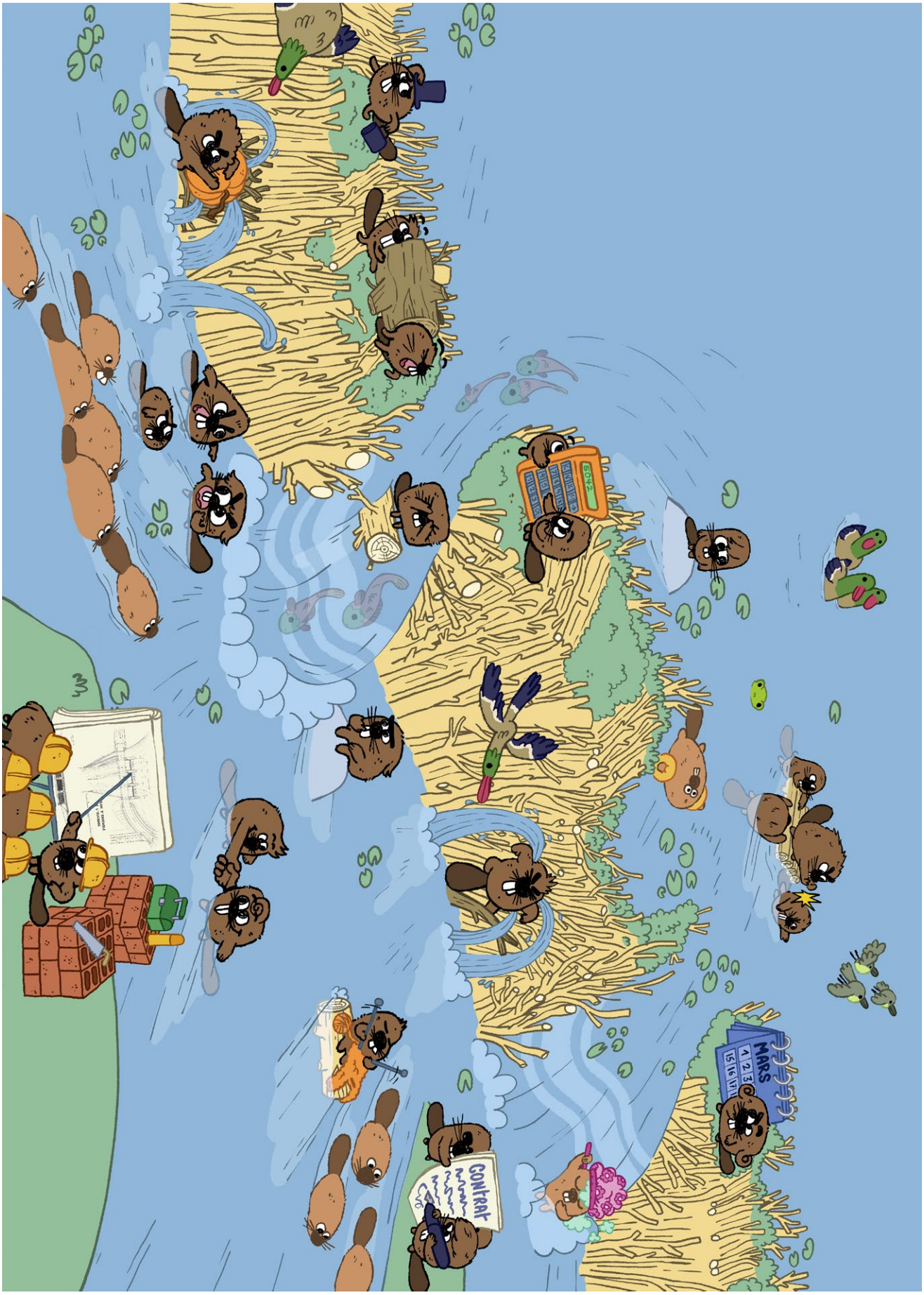
CLASSEMENT



Couper sur les petits pointillés



ANNEXE 4



Séquence médias

L'information en temps de crise

Auteur : Timothy Devrieze (expert en éducation aux médias et communication)



Médias

Le zoo s'évade !

Des girafes qui errent près des feux rouges, des singes qui explorent les parcs : quand les animaux s'échappent du zoo, la ville se transforme en une scène de film ! Cette situation pose un vrai défi pour les journalistes : comment informer le public face à cette crise ?

ACTION, RÉACTION !

L'alerte est lancée ! Les journalistes se mettent immédiatement au travail. Ils scrutent les réseaux sociaux, consultent les agences de presse, récoltent les témoignages pour se faire une idée générale de la situation. Dans l'urgence, des fausses pistes peuvent survenir, comme des photos trompeuses et des témoignages exagérés. Les journalistes ne peuvent pas réagir spontanément, leur travail est de distinguer le vrai du faux face aux rumeurs et aux fausses informations qui circulent.

VITE FAIT, BIEN FAIT

Les journalistes, après avoir trié les informations, doivent les partager au public. Ils sont souvent pressés de publier pour que leur journal soit le premier sur le coup ! Mais aussi pour contrer les fausses informations qui provoquent de la panique. Parfois, cette hâte les mène à des erreurs qui, en cas de crise, peuvent aggraver les choses. Le défi est donc d'informer rapidement tout en s'assurant que chaque info soit vraie !

ET APRÈS ?

Une fois la crise résolue et les animaux retrouvés, le travail peut se poursuivre. Les journalistes rapportent alors les analyses des enquêteurs sur les causes de la crise et les mesures envisagées. Ils peuvent revenir sur les rumeurs qui ont circulé pour rassurer le public et sensibiliser à l'importance de la vérification des informations.

Et toi, quelle aurait été ta réaction dans cette situation ? Aurais-tu pris des photos ? Aurais-tu publié sur les réseaux sociaux ? Comment aurais-tu pu contribuer à informer sur la crise ?

Les fausses informations circulent très rapidement sur les réseaux sociaux et parfois dans les journaux. Dès lors, de nombreuses plateformes de vérification des informations ont vu le jour. Le site du centre de crise de Belgique en donne une liste : **centredecrise.be/fr/fact-checking**

N'hésite pas à aller fouiller quand tu as un doute sur une info !

UN BÉBÉ PANDA SÈME LA PANIQUE À UNE POMPE À ESSENCE ?

COMMENT SAVOIR CE QUI EST VRAI ?

Que révèle la crise ?

C'est-à-dire

Agences de presse : organisations qui vendent de l'information aux médias.

Spontanément : de manière instinctive, sans réfléchir.

Une séquence pédagogique accompagne ces pages. Elle est téléchargeable gratuitement sur www.philaseetautobule.com.

2.2 Conception Timothy Devrieze Illustration Cyril Etophe

À partir des pages médias « Le zoo s'évade ! » Philéas & Autobule n°89, pp. 22-23.

Objectifs

- Analyser et évaluer l'information : distinguer les informations fiables des fausses informations
- Développer l'esprit critique : appliquer la réflexion critique pour analyser les informations reçues, en particulier dans des contextes de crise
- Compétences en présentation : synthétiser les informations fiables et les présenter clairement à un public

Durée

Minimum
2 x 50 minutes

Âge

De 10 à 12 ans

Matériel

- Les annexes « Mode d'emploi du détective de l'information » (annexe 1, p. 26) et « Feuille de route du détective de l'information » (annexe 2, p. 27) imprimées, une de chaque par groupe d'enfants
- Les articles à exploiter durant les activités, imprimés
- Un ordinateur ou une tablette avec accès à internet par petit groupe d'enfants
- Du papier, des marqueurs, des ciseaux, de la colle et éventuellement un accès à un logiciel de traitement de texte ou de présentation

Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias[1]

Compétences informationnelles en lecture

- Apprécier le degré de véracité du contenu transmis

Compétences sociales en lecture

- Déterminer l'identité de l'énonciateur en fonction du contexte de diffusion du média
- Repérer les enjeux éthiques et déontologiques liés au contexte de réception du média
- Compléter sa lecture par d'autres sources d'information sur les contenus du message
- Analyser les intentions de l'auteur du média en observant les démarches que celui-ci met en œuvre

Compétences techniques en écriture

- Utiliser la technique d'écriture et l'infrastructure technique de diffusion appropriées à ses moyens et à ses besoins
- Prendre une place appropriée lors d'une division technique d'un travail médiatique et travailler en collaboration

Compétences informationnelles en navigation

- Choisir en connaissance de cause les messages les plus pertinents ou les mieux adaptés à ses besoins ou à ses centres d'intérêt

1 Publiées dans Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2016, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.



PRÉPARATION

1. SÉLECTIONNER LES THÈMES DE CRISE

L'animateur peut choisir 4 à 5 crises emblématiques (présentes ou passées). Ces crises pourraient inclure des événements environnementaux, politiques, sanitaires, etc.

L'animateur peut aussi choisir une seule crise de sorte que tous les enfants travaillent sur les mêmes articles et ainsi favoriser la comparaison de leurs observations.

2. PRÉPARER LES DOSSIERS DE GROUPE

L'animateur recherche des articles en ligne ou imprime des articles de journaux qui couvrent ces crises. Il s'assure d'inclure des sources variées offrant différents points de vue.

L'animateur crée un dossier pour chaque groupe d'enfants. Chaque dossier doit contenir une sélection d'articles sur une des crises choisies, incluant à la fois des informations fiables et des fausses informations.

Il inclut une fiche synthèse « Mode d'emploi du détective de l'information » (annexe 1, p. 26) ainsi qu'une « Feuille de route des détectives de l'information » (annexe 2, p. 27) dans chaque dossier pour que les enfants puissent noter leurs observations et conclusions.

3. ORGANISER L'ESPACE

L'animateur dispose les tables et chaises de la salle pour que les enfants puissent travailler en petits groupes de 4 ou 5. Chaque groupe doit avoir accès à un ordinateur ou une tablette pour pouvoir chercher des informations supplémentaires.

DÉROULEMENT

1. DÉTERMINER LA FIABILITÉ D'UN DOCUMENT (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Lecture de l'article (facultatif – 15 min)

Si le temps le lui permet, l'animateur propose aux enfants de lire l'article « Le zoo s'évade », *Philéas & Autobule n°89*, p. 22-23, afin de les introduire aux enjeux de fausses informations et des risques qui y sont liés. Il s'assure alors de la compréhension du texte et de ces enjeux. Sinon, il passe directement au point suivant.

1.2. Introduction au concept de « fausse information » et de « fiabilité » (5 min)

Pour commencer, l'animateur interroge les enfants sur ce qu'est une fausse information et comment on fait, selon eux, pour en reconnaitre une. *« Avez-vous déjà entendu parler des fausses informations ? Avez-vous déjà entendu et repérer de fausses informations ? Lesquelles ? Comment faites-vous ou feriez-vous pour savoir si une information dont vous doutez est vraie ou fausse ? »*

Il les interroge également sur les dangers potentiels de ces fausses informations, particulièrement en contexte de crise : *« selon vous, en quoi les fausses informations peuvent*

poser problème ? En quoi peuvent-elles être spécifiquement dangereuses en cas de crise ou d'urgence ? »
L'animateur peut utiliser l'exemple des animaux évadés du zoo des pages de la revue.

L'animateur annonce aux enfants qu'ils vont se mettre dans la peau d'un détective de l'information et apprendre à distinguer les informations fiables des informations non fiables. Il précise : *« La fiabilité, c'est le fait de pouvoir faire confiance. On dit d'un article ou d'une information qu'il/elle est fiable si on a des raisons de faire confiance à son contenu. En tant que détective de l'information, ce sera à vous d'en juger. »*

1.3. Objectifs et consignes de l'animation (5 min)

L'animateur invite les enfants à s'installer en petits groupes. L'objectif de la séance est d'apprendre à analyser de manière critique les informations, en particulier dans des contextes de crise. Cette activité vise à aiguiser le sens critique et la compréhension de l'importance d'une information fiable.

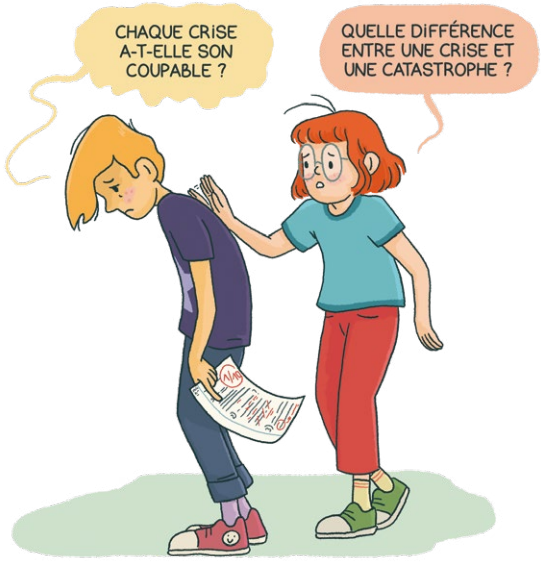
L'animateur donne cette consigne : *« Votre tâche consistera à examiner divers documents relatifs à des crises et à identifier ceux qui semblent fiables et ceux qui semblent répandre de fausses informations. Vous vous mettrez dans la peau d'un détective qui vérifie si les informations dans les journaux, à la télé ou sur internet sont vraies. Pour vous aider, vous aurez des documents qui vous guideront dans l'analyse et vous permettront de vous poser les bonnes questions. »*

L'animateur parcourt la fiche « Mode d'emploi du détective de l'information » (annexe 1, p. 26) reprenant les différents éléments de cette analyse et la présente aux enfants.

1.4. Distribution et observation des articles (5 minutes)

L'animateur distribue ensuite à chaque groupe un dossier contenant les documents à analyser. Ces dossiers sont soigneusement préparés pour inclure une gamme de documents qui traitent d'une crise et dont certains sont fiables et d'autres non. À l'aide des critères présentés dans les annexes « Feuille de route des détectives de l'information » et « Mode d'emploi du détective de l'information » (annexes 1 & 2, pp. 26-27), les enfants devront évaluer la fiabilité de chaque document.

Avant de commencer leur exploration, les enfants sont invités à observer les couvertures et titres, pour initier une réflexion. *« Quels éléments visibles immédiatement pourraient nous indiquer si l'information est fiable ? En quoi le choix des images ou des titres peut-il influencer notre opinion sur la fiabilité de l'article ? »*



1.5. Exploration et analyse des documents (20 minutes)

L'animateur invite les enfants à consulter les documents et à commencer leur exploration. Ils lisent les articles, discutent en groupe des informations qu'ils contiennent, et en évaluent la fiabilité. Ils peuvent se rendre en ligne pour chercher des informations supplémentaires, croiser les sources, etc. L'animateur circule entre les groupes, guidant la discussion, posant des questions stimulantes et aidant les enfants à naviguer dans leur recherche en ligne pour vérifier les informations et les sources.

Voici des questions que l'animateur pourrait poser : « *Qui est l'auteur de l'article ? Pensez-vous qu'il est neutre et objectif face au sujet ? Pourrait-il mentir, ou expressément cacher des informations ? Quels faits peuvent être vérifiés ? De quand date ce document ? La date du document est-elle proche de l'évènement traité ? Que disent d'autres articles sur le même sujet ?* ». Ces questions sont destinées à encourager une réflexion critique sur les informations présentées.

1.6. Discussion en plénière (10 minutes)

L'animateur rassemble le groupe pour une discussion en plénière. Il encourage les enfants à partager leurs découvertes, les difficultés rencontrées dans l'évaluation des informations et des sources, ainsi que les stratégies qu'ils ont trouvées utiles. Parmi ces stratégies, les enfants pourraient, avec leurs propres mots, mentionner le croisement des informations entre plusieurs sources pour vérifier leur exactitude, l'utilisation de sites web reconnus pour la vérification des faits ou encore la recherche des qualifications et de la réputation de l'auteur pour évaluer sa crédibilité ainsi que les autres éléments de l'annexe nécessaires pour déterminer la fiabilité.

1.7. Conclusion et préparation pour la prochaine séance (5 min)

Pour conclure la séance, l'animateur invite les enfants à récapituler eux-mêmes les points clés abordés, les encourageant à partager leur compréhension des critères de fiabilité. Il les interroge : « *Qu'avez-vous retenu sur l'importance de distinguer les informations vraies de celles qui ne le sont pas, en particulier en temps de crise ? Quelles conséquences peuvent avoir de fausses informations en temps de crise ? En général ?* ». Il les incite à réfléchir à ce qu'ils ont appris et à envisager comment ils pourraient utiliser ces compétences dans leur quotidien.

2. CRÉATION ET PRÉSENTATION D'UN RAPPORT D'ENQUÊTE (SÉANCE 2 - 50 MIN)

2.1. Rappel de la séance précédente (5 min)

L'animateur invite les enfants à se remémorer et partager ce qu'ils ont appris lors de la première séance. Il demande : « *Qui peut rappeler ce qui a été fait lors de la séance précédente ? Qui peut me dire ce qu'il a appris ? Comment définiriez-vous la fiabilité de l'information ? Pourquoi est-ce important de repérer les fausses informations ?* »

L'animateur les invite également énumérer les stratégies qu'ils ont trouvées utiles pour évaluer de la fiabilité d'un document.

Ensuite, il invite les enfants à se rassembler dans les mêmes groupes que lors de la dernière séance et à s'installer autour d'une table. Ils reprennent le dossier de documents qu'ils ont analysés.

2.2. Introduction à la tâche du jour (5 min)

L'objectif de cette séance est d'apprendre à synthétiser des informations et à les communiquer. L'animateur donne cette consigne : « *Vous devez reprendre les articles que vous avez analysés et en tirer un rapport d'enquête clair et précis. En d'autres mots, vous allez présenter un bulletin d'informations. Vous devrez partager les informations fiables, mais également alerter sur les fausses informations que vous avez repérées.* » Il précise que chaque groupe aura à présenter son rapport aux autres.

L'animateur souligne l'importance d'une présentation claire et structurée. Les enfants doivent commencer par introduire leur sujet par des « titres » avant de se lancer dans les détails des informations. Ils doivent également commencer leur exposé par les informations qui leur semble plus importantes pour finir par les informations qu'ils jugent plus secondaires. L'animateur insiste sur le fait que le but est non seulement de partager des informations, mais aussi de démontrer comment et pourquoi certaines informations sont jugées fiables et d'autres non.

2.3. Création du rapport d'enquête (25 min)

Avant que l'animateur mette les enfants au travail, il leur indique que chaque présentation devra durer entre 3 et 5 minutes. Les enfants rédigent des brouillons, sélectionnent des images ou des graphiques si nécessaire, et s'exercent à présenter leur travail.

2.4. Présentations (20 min)

Une fois les préparations terminées, chaque groupe présente son rapport d'enquête aux autres. Après chaque présentation, un temps est alloué aux commentaires et discussions, permettant à chaque enfant de réfléchir à ce qu'il a appris et de recevoir des retours constructifs.

2.5. Conclusion (5 min)

Pour conclure la séance, l'animateur invite les enfants à résumer eux-mêmes les points clés appris au cours des deux séances. Encouragés par l'animateur, ils partagent leurs réflexions, soulignant l'importance de l'esprit critique et de la communication efficace. Ce processus permet non seulement de renforcer leur compréhension, mais aussi d'encourager la participation active et la réflexion personnelle.

L'animateur félicite ensuite les enfants pour leur travail et leur engagement. Il les encourage vivement à continuer d'appliquer ces compétences dans leur vie quotidienne, en restant toujours curieux et critiques vis-à-vis des informations qu'ils rencontrent. Pour ceux qui souhaitent approfondir le sujet, il peut également proposer des ressources supplémentaires ou des activités.

Bibliographie

Documents pour l'animation

- *Crise du coronavirus en Chine : la quarantaine allégée de 60 à 45 ans pour les opposants politiques*. Le Gorafi.fr, Gorafi News Network. Consulté le 2 février 2024, à l'adresse https://www.legorafi.fr/2022/02/04/crise-du-coronavirus-en-chine-la-quarantaine-allegee-de-60-a-45-ans-pour-les-opposants-politiques/
- *Les cas de Covid-19 en hausse, rien d'anormal mais à surveiller*. RTBF. Consulté le 2 février 2024, à l'adresse https://www.rtbf.be/article/les-cas-de-covid-19-en-hausse-rien-d-anormal-mais-a-surveiller-11247366
- *Le monde sur une trajectoire de réchauffement catastrophique, + 2,9 °C alerte l'ONU*. Euronews. Consulté le 2 février 2024, à l'adresse https://fr.euronews.com/green/2023/11/20/le-monde-sur-une-trajectoire-de-rechauffement-catastrophique-29-c-alerte-lonu
- *Tweet #réchauffementclimatique @Reseau Internat* (2022, 7 mars). Internet Archive. Consulté le 2 février 2024, à l'adresse https://archive.org/details/tweet-rechauffementclimatique-reseau-internat
- *« NEED YOUR HELP » : les étiquettes des vêtements SHEIN dissimulent-elles des « messages d'alerte » d'ouvriers*. RTL Info. Consulté le 2 février 2024, à l'adresse https://www.rtl.be/people/need-your-help-les-etiquettes-des-vetements-shein-dissimulent-elles-des-messages/2022-07-14/article/484682
- Tweet @MirakElrt sur les étiquettes Shein (2022, 10 juin), Twitter. Consulté le 2 février 2024, à l'adresse https://twitter.com/MirakElrt/status/1535069343226048512
- Science et vie. (2021, 10 novembre). *Non, on ne peut pas injecter une puce 5G active via un vaccin ! # fakenews*. Consulté le 2 février 2024, à l'adresse https://www.science-et-vie.com/article-magazine/non-on-ne-peut-pas-injecter-une-puce-5g-active-via-un-vaccin-fakenews
- *Le prix Nobel de médecine attribué aux experts infectiologues des commentaires Facebook*. Le Gorafi.fr Gorafi News Network. Consulté le 2 février 2024, à l'adresse https://www.legorafi.fr/2020/10/05/le-prix-nobel-de-medecine-attribue-aux-experts-infectiologues-des-commentaires-facebook/

ANNEXE 1
MODE D'EMPLOI DU DÉTECTIVE DE L'INFORMATION

Les questions à se poser :

1. L'auteur - Qui a écrit l'article ?

- Imagine-toi en tant que détective enquêtant sur l'auteur en te posant des questions :
Est-ce un expert du domaine ? Un journaliste ? Cette personne était-elle sur place, ou rapporte-t-elle des faits entendus ou lus ailleurs ? Ton rôle est d'évaluer ces différentes pistes pour déterminer la fiabilité de la source.

Exemple : si tu lis un livre sur les dinosaures, a-t-il été écrit par un scientifique qui étudie les fossiles ? Si oui, nous pouvons imaginer que l'auteur sait ce qu'il dit. Il est tout de même nécessaire de vérifier la suite des critères de fiabilité !

2. Le contenu - Que dit l'article ?

- Jeu de comparaison : compare ce que disent différents articles sur le même sujet. Sont-ils d'accord ? Si beaucoup d'articles disent la même chose, il y a plus de chances que ce soit vrai, même s'il faut rester vigilant !

Exemple : Si un article dit que les dinosaures vivaient il y a 10 ans, mais tous les autres disent qu'ils vivaient il y a des millions d'années, quelque chose ne va pas ! Cette contradiction peut mettre en doute la fiabilité de l'article.

3. Le support - Où as-tu trouvé ça ?

- Découvre où l'information a été trouvée. Est-ce dans un livre, un site internet fiable, ou un journal réputé ?
➲ Si tu ne connais pas le livre, le site, le journal, la chaîne de télévision…, cherche des informations pouvant t'indiquer si le support peut être considéré comme fiable.

Exemple : Un article trouvé sur le site d'un média important et reconnu ou dans une revue spécialisée est souvent plus fiable que quelque chose écrit sur un blog inconnu.

Conseils de détective :

- Pour évaluer l'information, pose toi ces questions courtes et claires :
- Qui a donné l'info ? Ai-je des raisons de faire confiance à l'auteur ? De m'en méfier ?
- De quoi ça parle ? L'article est-il cohérent ? Cite-t-il ses sources ?
- Dans quelle intention a été écrit l'article ? Informer, divertir, défendre une opinion ?
Ces questions te guideront pour décider si tu peux croire à l'information ou si tu dois chercher plus.
- Sois curieux : Cherche plus d'informations si tu as un doute.
- Utilise ton jugement : Si quelque chose semble trop fou pour être vrai, c'est peut-être que c'est faux !

Maintenant, c'est à toi de jouer ! Utilise ces astuces pour mener l'enquête et trouver les informations les plus fiables.

ANNEXE 2
FEUILLE DE ROUTE DU DÉTECTIVE DE L'INFORMATION

	Document 1	Document 2	Document 3	Document 4	Document 5
Titre					
Ce que j'observe (Images, gros titres...)					
Questions que je me pose					
Informations sur le document					
Fiable ?	Oui / Non	Oui / Non	Oui / Non	Oui / Non	Oui / Non
Pourquoi ?					