



Les détectives de la vérité : les règles d'or d'une communication correcte en ligne

Plan de leçon 1

Terrain	Contenu
Date	[date]
Corps enseignant	[Nom de l'enseignant]
Mandat	[Terme]
Semaine	[Numéro de semaine]
Niveau scolaire	4e année (10 ans)
Durée/durée (en heures)	1 heure (60 minutes)
Domaine d'apprentissage clé	Éducation civique / Médias et éducation numérique
Sujet/focus	Responsabilité en ligne : Distinguer les informations vraies des fausses informations et leur impact sur la communauté.
Nom de la leçon	Les Détectives de la Vérité : Les règles d'or d'une communication en ligne correcte
Résultats prévus	Les élèves pourront : expliquer pourquoi il est important de vérifier les informations avant de les partager. Identifier deux sources fiables (par exemple, un adulte, un site officiel). Formuler leur propre « Règle d'Or » pour une communication en ligne responsable.





Description de la leçon

Brève description :

La leçon utilise un scénario quotidien (actualités sur un événement scolaire) pour illustrer la rapidité avec laquelle de fausses informations (désinformation) peuvent se propager. Les étudiants travaillent comme détectives pour « vérifier les faits » et établir un ensemble de 3 « règles d'or » pour être des citoyens numériques responsables.

Prérequis à ce plan de cours :

(appareils numériques nécessaires, organisation du groupe, etc.)

- **Organisation** : Les élèves travaillent en binômes ou en petits groupes.
- **Dispositifs numériques** : Un projecteur ou un tableau blanc interactif pour afficher le scénario et les « Règles d'or ».
- **Matériaux** : Cartes colorées ou post-its, fiches d'exercices avec le scénario (voir exercice), marqueurs.

Cours et activités (60 minutes)

Temps	Scène	Activité enseignante	Activités étudiantes	Ressources/Notes
5 min	1. Engagement et vote	Demandez aux étudiants : « Qui a déjà entendu des nouvelles qui se sont révélées fausses ou exagérées ? » Animez une courte discussion.	Répondez aux questions et partagez de brèves expériences (le cas échéant).	Discussion introductive.
15 min	2. Exercice interactif : le scénario «	(Voir les détails de l'exercice ci-dessous).	Les élèves lisent le scénario et, par	Feuilles d'exercices avec le scénario.



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

	Actualités scolaires »	Présentez le scénario <i>des fausses informations</i> . Divisez la classe en binômes (détectives). Posez les questions de vérification : Qui ? Quoi ? Pourquoi ?	paires, analysent la source et le contenu de l'actualité, en notant leurs observations.	Limite de temps stricte.
10 min	3. Analyse et conclusions	Animez une discussion sur le scénario, en mettant en avant la source non vérifiée (une rumeur ou un texte étrange). Expliquez le terme « désinformation » comme un « mensonge propagé sans bonne intention ».	Les étudiants présentent leurs conclusions : pourquoi la nouvelle était fausse et comment elle a influencé leurs réactions initiales.	Soulignez qu'une fausse rumeur peut créer de la panique ou de la confusion.
20 min	4. Construire les « Règles d'Or »	L'enseignant guide les élèves pour établir 3 « Règles d'Or » pour une communication correcte, basées sur la discussion. Écrivez-les sur le tableau ou sur une affiche.	Les élèves proposent des règles. Les 3 meilleurs sont votés.	Grands post-it/tableau blanc. Règles suggérées : 1. Demandez à un adulte. 2. Vérifier deux sources officielles. 3. Si vous n'êtes pas sûr, ne « partagez » pas (ne le répandez pas).



10 min	5. Réflexion et évaluation	Chaque élève écrit sa « Règle d'Or Personnelle » sur une carte colorée. Le professeur les collecte et lit les plus intéressants.	Les élèves écrivent et décorent leurs cartes. Ils s'engagent à appliquer les règles désormais.	Cartes en couleur. Encouragez l'application des règles dans les jeux et discussions en ligne.
-------------------	---------------------------------------	--	--	---

