



*Missions d'intérêt général agréées par l'Inspection Académique de Nancy-Metz, complémentaires avec les instructions et les enseignements de l'Éducation Nationale*

Public visé :  
Collège 4ème-3ème

## Mallette citoyenne : module 8

# INFO OU INTOX



Informé - Déformé  
S'Informé



*À l'heure où les jeunes s'informent majoritairement via les réseaux sociaux et les formats très courts, comment apprendre à distinguer information, manipulation et contenu généré par l'intelligence artificielle ?*

Cet atelier propose aux élèves de comprendre comment circule l'information aujourd'hui et comment elle est produite.

À partir de sondages, de statistiques et d'analyses de vidéos virales, les élèves seront amenés à questionner leurs pratiques d'information, identifier les intentions derrière les contenus et développer des outils simples de vérification.

### POURQUOI CE PROJET EST ORIGINAL ET ADAPTÉ ?

- Animation dynamique favorisant la parole des jeunes.
- Supports multimédias adaptés à la tranche d'âge.
- Approche transversale qui peut s'inscrire dans différents cadres : heures de vie de classe, EMC, cours de français, semaine citoyenne, projets interdisciplinaires, projet autour l'information

### INFOS PRATIQUES

**Durée de l'atelier :** 2 heures

**Déroulement de l'atelier :** Pendant une séance immersive, les élèves ne sont plus de simples spectateurs. Ils plongent au cœur de la fabrication de l'info :

- Investigation : Enquête sur leurs propres comportements numériques.
- Mise en situation : Ils endossent le rôle de directeurs éditoriaux pour comprendre les choix derrière chaque média.
- Fact-checking collaboratif : Décryptage de vidéos virales et identification des pièges de l'IA..

**Nombre de participants** conseillé :  
1 classe

**Logistique :** nous sommes autonomes. Prévoir une salle adaptée.

**Intervenant :** 1 animateur spécialisé

### OBJECTIFS

Comprendre comment l'information est produite et diffusée aujourd'hui.

Développer l'esprit critique face aux contenus numériques et aux réseaux sociaux.

Apprendre à identifier les techniques de manipulation et les contenus générés par l'IA.

Encourager les élèves à vérifier leurs sources et diversifier leurs médias d'information.

Comprendre en quoi la culture numérique fait l'objet d'un marché économique très important.

Valoriser une culture numérique constructive et positive.