



Recherche d'information critique

Scénario de salle d'évasion pertinent & ressource de projet	La mission des participants est de récupérer un plan d'affaires volé, essentiel pour lancer une startup, en résolvant des énigmes basées sur la recherche, la vérification et l'analyse critique des informations en ligne. Le scénario souligne l'importance des sources fiables et du suivi stratégique. Ressources liées: • Projet Entreprendre pour Apprendre (EPA) – Escape games éducatifs sur l'entrepreneuriat. • Teaching kit Fake News: how to tell the difference between true and false? (Réseau Canopé). • Cyber Enquête scenario (Pixees – INRIA) pour l'alphabétisation numérique.
Groupe cible & besoins	Âge: 14–25 ans (lycéens, étudiants dans le supérieur, jeunes entrepreneurs). Taille du groupe: 4–6 participants (idéal pour promouvoir la collaboration). Prérequis: • Connaissances de base sur la navigation web et l'utilisation d'outils numériques. • Aucune connaissance au préalable est requis, mais un intérêt porté sur le sujet est un plus.
Durée	1 heure



Zones de compétences cible	EntreComp (European Framework for Entrepreneurship): 1.1 Identifier les opportunités (gérer l'information). 2.3 Evaluation des risques (sources viables). 3.4 Communication persuasive (argumentation basé sur des faits). DigComp (European Digital Competence Framework): 2.3 Evaluer des données et des sources. 3.2 Partager responsablement des informations en ligne.
Objectifs	Recherche critique d'information: • Évaluer la crédibilité et la pertinence des sources. • Utiliser des mots-clés efficaces et des opérateurs booléens. • Vérifier les informations pour éviter les préjugés ou les fake news. Entrepreneuriat numérique: • Comprendre l'importance du suivi de l'information pour un projet. • Identifier les risques associés à la désinformation dans un contexte professionnel. Compétences transversales: Travail d'équipe, résolution de problèmes, gestion du temps.
Matériel & équipement	• 2-3 cadenas à combinaison pour les puzzles physiques • Un ensemble de feuilles de puzzle imprimées pour inclure des codes QR menant à diverses sources



	• Un minuteur pour gérer le temps • 1 ordinateur ou tablette par équipe, avec accès internet • Certains outils numériques, tels que les moteurs de recherche (Google, Qwant), des outils de vérification (FactCheck, Decodex), une feuille de calcul pour organiser les données, etc. • 1 tableau blanc pour que les participants puissent suivre et noter les indices trouvés • Proposer des ressources utiles ou une documentation pratique que les animateurs de jeunesse peuvent utiliser pour développer ou mettre en œuvre l'activité (outre les matériaux directs)
Ressources utiles	Ressources éducationnelles: • Clemi – Media literacy (fiches d'information sur la vérification des sources) • Pix – Digital skills (Recherche sur les modules d'information). • Canva – Modèles de plan d'affaires (pour le puzzle final). Outils de vérification: • Google Fact Check Explorer • InVID – Video verification
Mise en place	Physique: • Arrangez les tables en carrés pour encourager le travail d'équipe.



	• Cachez des indices au sein de la salle (Ex: QR codes sur les murs, documents dans des enveloppes). Digital: • Créer un dossier partagé (Google Drive) avec des liens vers des articles, des vidéos et de faux sites web à analyser. • Préparer une fausse page web (via Google Sites ou Genially) avec des informations à vérifier.
Instructions étape par étape	Introduction (10 mins): Présentez le scénario et les règles. Distribuez la première énigme (par exemple, un email suspect avec un lien à analyser). Puzzle 1 – Vérification de source (15 mins): Les participants doivent évaluer la fiabilité d'un article sur une « innovation révolutionnaire » en utilisant des outils tels que Decodex Puzzle 2 – Croiser les informations (15 mins): Comparez trois sources contradictoires sur le même sujet (ex: les chiffres du marché du commerce électronique). Puzzle 3 – Protection des données (10 mins): Résolvez un cas de phishing pour obtenir un code (ex: identifier un email frauduleux). Puzzle final – Reconstruire le plan d'affaires (10 mins): Assemblez les informations validées pour reconstruire un document cohérent.



	Conclusion (5 mins): Révélez le 'voleur' (c'est-à-dire un algorithme biaisé qui déforme la vérité) et faites un débriefing.
Questions de débriefing	• Quels critères avez-vous utilisés pour juger la fiabilité d'une source ? • Comment gérez-vous les informations contradictoires dans un projet réel ? • Quels outils numériques trouvez-vous les plus utiles pour un suivi efficace ? • Comment la désinformation peut-elle impacter un projet entrepreneurial ?
Evaluation & Appréciation	Grille d'évaluation: • Capacité à justifier le choix des sources. • Pertinence des mots-clés utilisés. • Collaboration au sein de l'équipe. Auto-évaluation: Questionnaire en ligne (via Kahoot ou Google Forms) sur des concepts clés.
Variations & adaptation	Pour les débutants: Simplifier les puzzles (ex: donner une liste de sites fiables). Pour les apprenants habitués: Ajoutez un puzzle sur l'analyse de données (ex: interpréter un graphique erroné). Accessibilité: Fournir des versions audio des énigmes aux participants malvoyants. Utiliser des outils de synthèse vocale pour les textes.



Conseils du formateur	Anticiper les défis: • Certains participants peuvent être dépassés par l'afflux d'informations : guidez-les avec des questions ciblées. • Permettre une pause si le groupe est en difficulté. Conseils: • Utilisez des exemples concrets (ex: un faux tweet viral sur une start-up). • Impliquer les participants dans la création de puzzles pour une session future.
Références & lecture supplémentaire	Livre : « Désinformation : les armes du faux » (Les Petits Matins, 2021). Jeu : « Bad News » (jeu en ligne sur la désinformation).



Cofinancé par
l'Union européenne



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Code du projet: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156