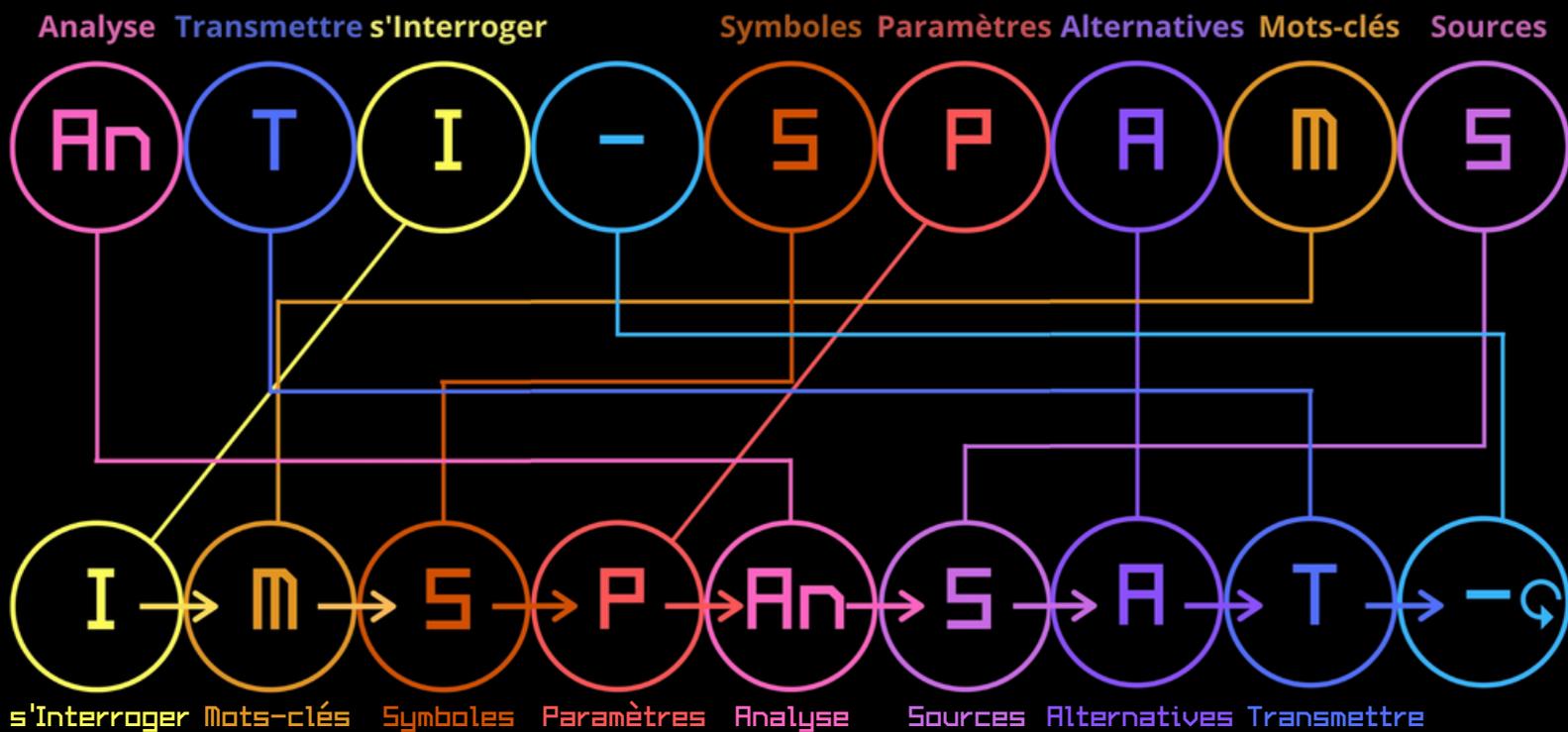


# **Carnet de l'animateur**

## **(en ligne)**



**Plus qu'un jeu,  
une méthode de recherche**



# Guide d'animation pour le niveau débutant du jeu AnTI-SPAMS en ligne

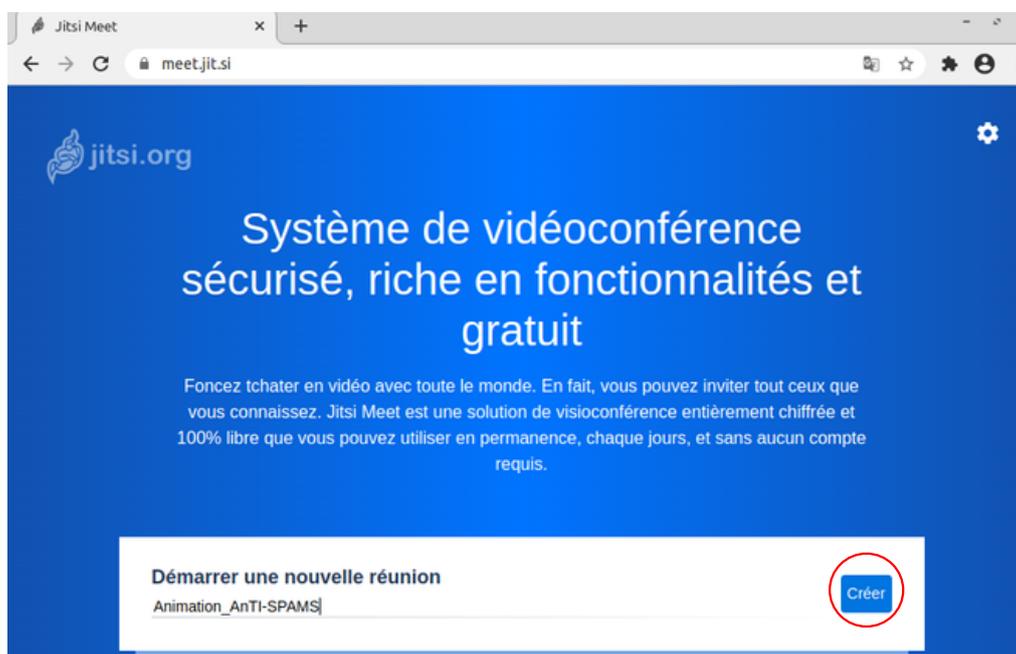
# Déroulement général

Pour organiser votre partie de jeu AnTI-SPAMS, il vous faudra préalablement créer des salles de réunion virtuelles.

Plusieurs plateformes offrent des possibilités de réunions en visioconférence, libre à vous de choisir celle qui vous convient le mieux.

Nous concernant, nous privilégions l'utilisation de Jitsi, qui est une application libre et multi plate-forme.

Pour créer des salles de réunion, rien de plus simple, il vous suffira de vous rendre sur la page d'accueil de Jitsi : <https://meet.jit.si/>



Vous pouvez ainsi répéter la manœuvre de création de salles de façon à obtenir autant de salles que de sous-groupes + la salle de plénière où tous les participants se retrouveront pour jouer.

# Déroulement général

⚠ Cette animation a été pensée avec le logiciel Jitsi.

Le Logiciel fonctionne de manière optimale avec le navigateur Chrome

Inviter les participants à se rejoindre à une heure précise dans une salle principale dont le lien internet aura été communiqué avant l'animation.

Diviser les jeunes en 2 à 4 groupes égaux.

Chaque groupe se verra attribuer un nom en rapport avec l'informatique : # @ F5 ©

Chaque groupe aura également un lien internet vers une salle secondaire dans laquelle les équipes se retrouveront afin de résoudre les exercices proposés.

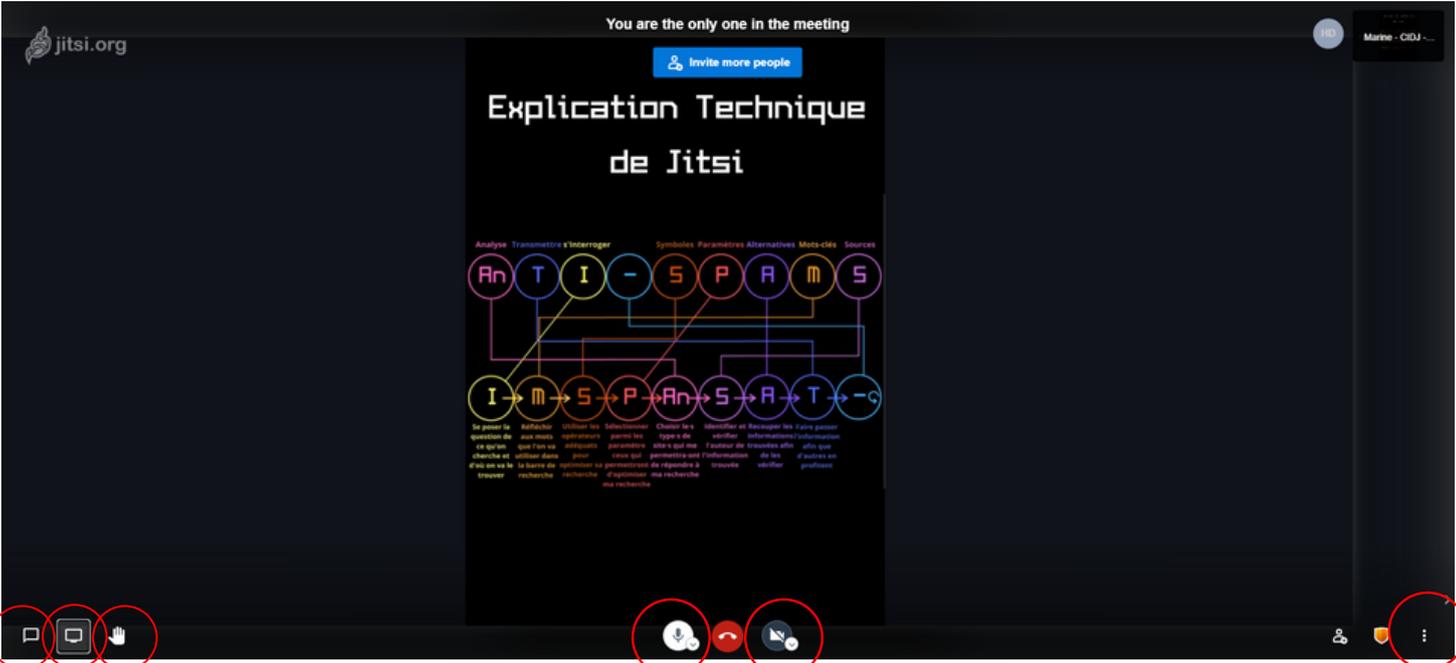
A chaque question, l'ensemble des groupes répond en sous-groupe dans sa salle secondaire avant de donner sa réponse en chat individuel à l'animateur ou au co-animateur.

Pour chaque bonne réponse donnée, le groupe obtient un point à marquer sur la page "score" à l'endroit adéquat.

	Équipe #	Équipe @	Équipe F5	Équipe ©
Interroger				
Mots-clés				
Symboles				
Paramètres				
Analyse				
Sources				
Alternative				
Transmettre				

# Avant toute chose : explications techniques du logiciel Jitsi

Avant de lancer la partie de jeu, nous vous invitons à expliquer aux jeunes face à vous les différents éléments techniques qu'ils devront utiliser tout au long de l'animation afin que chacun soit à l'aise avec les différentes manipulations à effectuer :



Lever la main  
Partager son écran  
Accès au chat

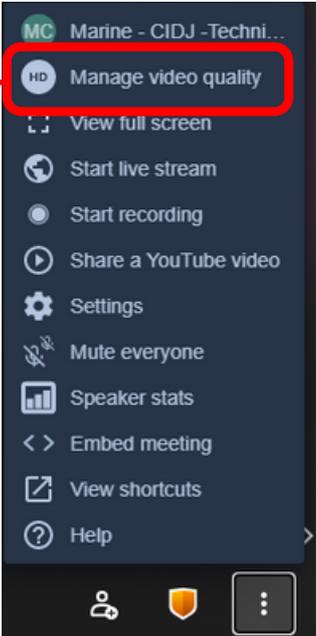


Allumer/couper la caméra  
Allumer/couper le micro



Options diverses

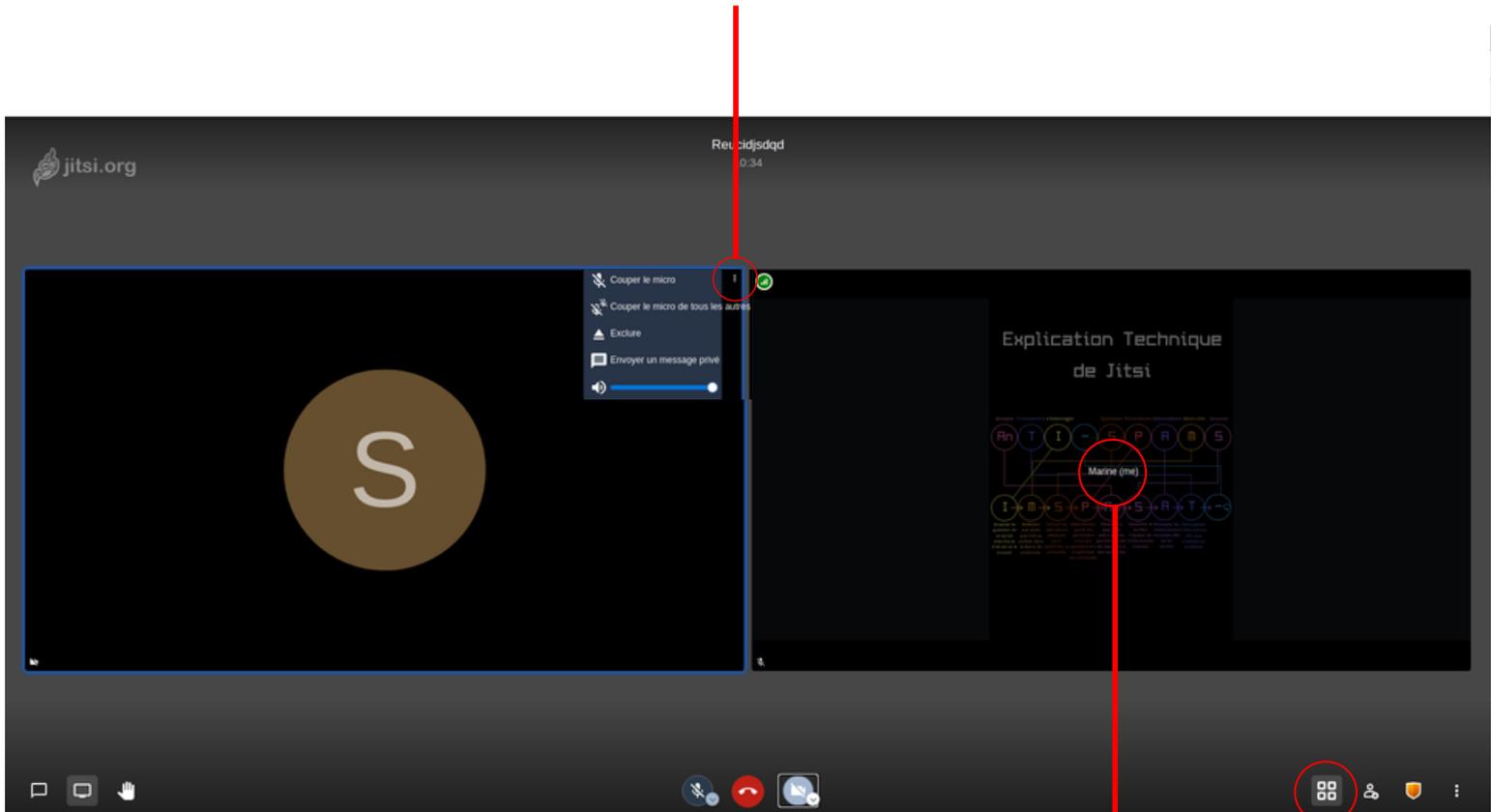
Modifier la qualité vidéo en cas de problème de connexion



# Avant toute chose : explications techniques du logiciel Jitsi (suite)

En mettant votre souris sur ces 3 points, vous aurez accès à différentes options :

- Couper le micro d'une personne qui l'aurait oublié.
- Envoyer un message privé à la personne ciblée



En cliquant sur votre prénom, vous pouvez le modifier

Ici, vous pouvez changer le mode d'affichage des autres participants en ciblant une personne ou en affichant l'ensemble des icônes.

Dernier point technique :

Lorsque vous partagez votre écran, celui-ci est automatiquement affiché en gros plan chez les autres participants. Afin de ne pas "perdre contact" avec eux, vous pouvez allumer votre caméra afin que votre icône apparaisse en petit sur votre partage d'écran.

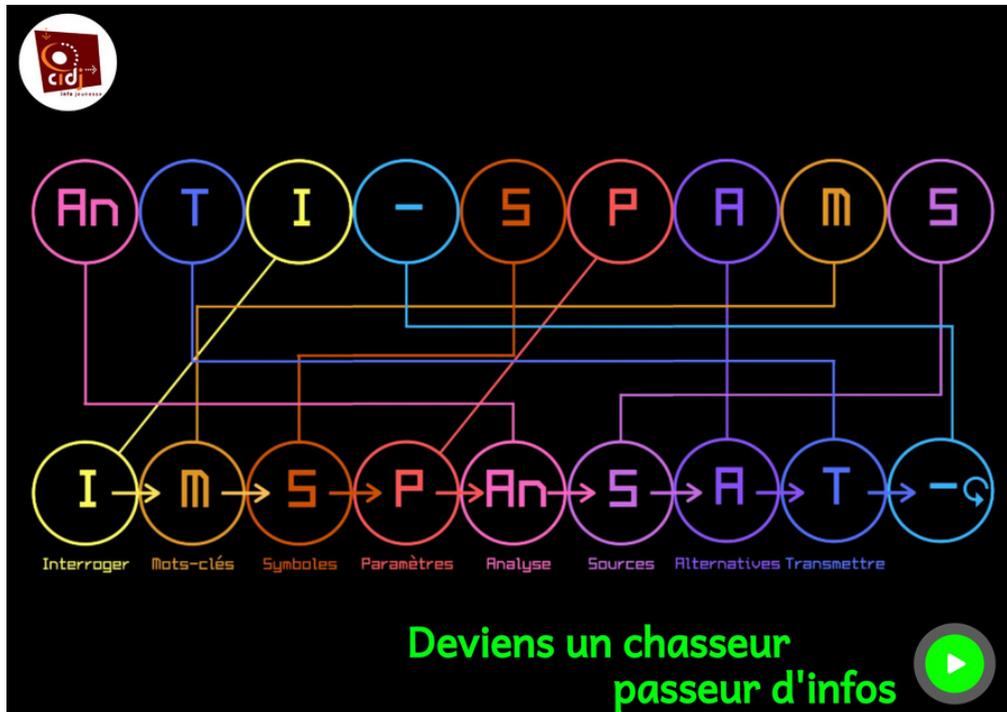
# Quelques règles pour une animation harmonieuse

Voici un ensemble de règles que nous vous proposons afin de faciliter les communications et le déroulement de l'animation :

- Mettre son prénom sur son image
- Utiliser le bouton "lever la main" pour signaler que nous sommes prêts à reprendre dans la salle principale quand l'on revient des salles secondaires
- Utiliser le bouton "lever la main" pour signaler que nous voulons prendre la parole
- Couper son micro quand on ne parle pas afin de limiter les interférences sonores
- Ouvrir le document Jamboard et le laisser ouvert sur son ordinateur tout au long de la partie.

# Avant de commencer à jouer

Afficher, afin que chacun puisse le voir, la première slide du plateau de jeu AnTI-SPAMS qui représente le plateau de jeu :



En introduction, expliquer le titre AnTI-SPAMS.

En effet, il s'agit autant d'une méthode de recherche que d'un jeu.

Ainsi, les différentes étapes d'une recherche sur internet se trouvent dans le titre mais qu'il faut les remettre dans l'ordre (comme on le voit sur le plateau).

Pour atteindre cette page, à tout moment vous pouvez cliquer sur ce bouton :

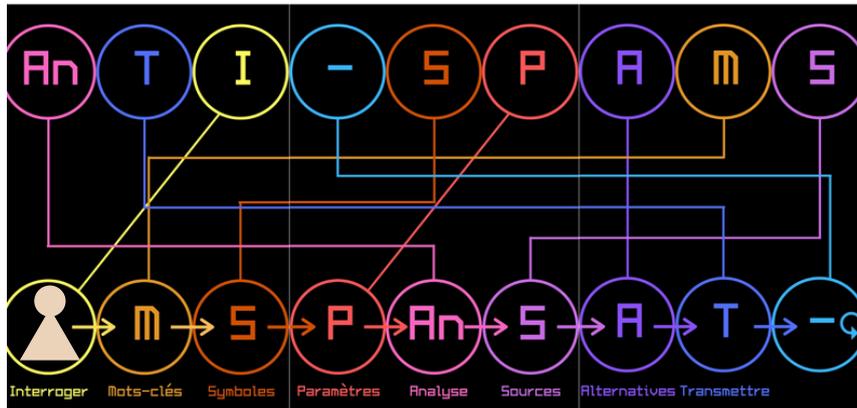


En cliquant sur les lettres du mot AnTI-SPAMS, vous retournerez à la question correspondante.

Pour démarrer le jeu, cliquer sur ce bouton :



# Le pion avance sur le "I" du plateau



## Question 1 : Interroger

Première étape : s'Interroger

Type de question

ANAGRAMME

Explication

En équipe, dans votre salle secondaire, vous allez devoir, à partir des lettres données se trouvant à la page 2 du Jamboard, retrouver le ou les bon(s) mot(s)

Modalités de réponse

Envoyer une réponse par équipe en chat individuel à l'animateur ou au co-animateur en précisant le nom de l'équipe

Temps imparti

1'00

Cliquer sur le pion

OTQEUNIS

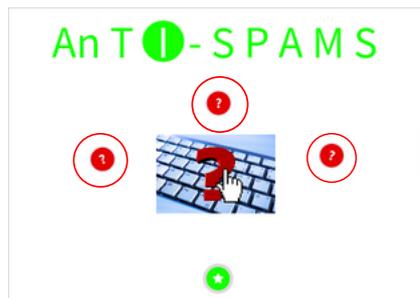


Une fois que vous avez reçu les réponses de toutes les équipes :

Pour les équipes qui ont donné la bonne réponse (QUESTION), marquer leur progression sur la fiche score et passer à la suite.

## Cliquer sur l'étoile

Parcourir les 3 questions avec les jeunes



Quelles est ma question de recherche?

Il est important de clarifier ses idées avant de se lancer dans la recherche.

Où pourrais-je trouver mes réponses?

Vers quels sites dois-je me diriger (cette question sera détaillée au point ANALYSE)

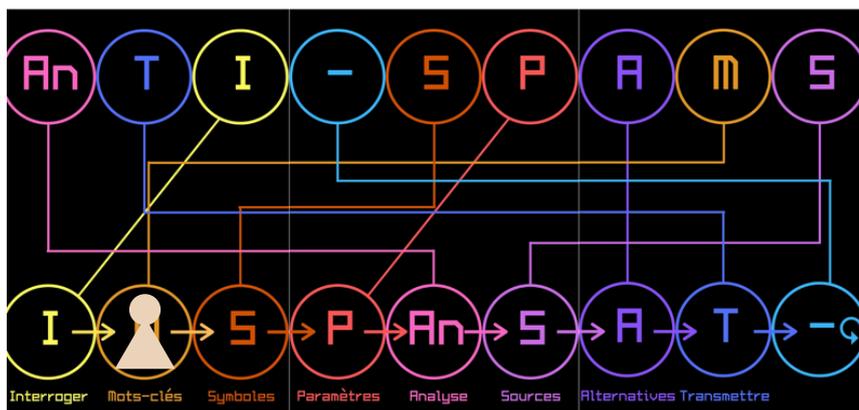
Quels type-s de réponse-s j'attends?

A ce stade, il est question de se poser des questions, anticiper et réfléchir.

Se demander quelle sera la réponse, afin d'éliminer les réponses qui seraient trop improbables.

## Cliquer sur l'étoile

Le pion avance sur le "M" du plateau



Deuxième étape : Les Mots-clés

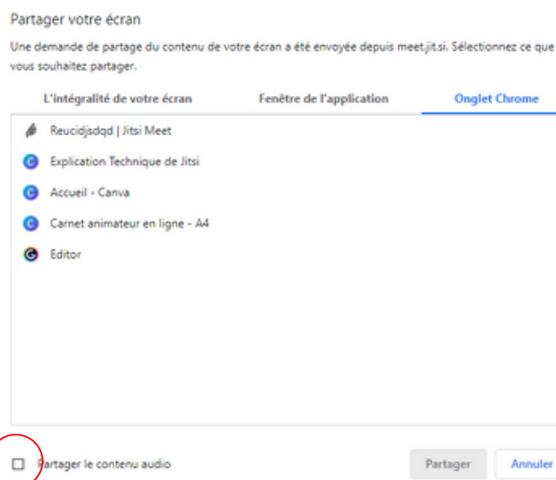
Expliquer aux jeunes que vous allez regarder une vidéo pour comprendre ce que sont et comment choisir ses mots clés lors d'une recherche internet

## Cliquer sur le pion

## Regarder la vidéo



Envoyer la vidéo en faisant un partage d'écran en faisant attention à cocher la case "Partager le contenu audio"



## Question 2 : Mots clés

### Type de question

MOTS CLÉS

### Explication

En équipe, dans votre salle secondaire, vous allez devoir, à partir des questions de recherche se trouvant à la page 3 du Jamboard, sélectionner les mots-clés que vous garderiez pour faire une recherche en ligne

### Modalités de réponse

Envoyer une réponse par équipe en chat individuel à l'animateur ou au co-animateur en précisant le nom de l'équipe (changer de porte-parole)

### Temps imparti

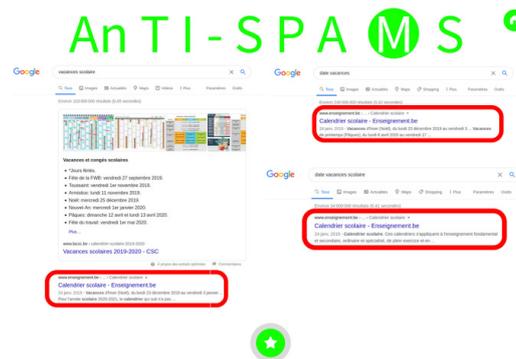
3'00

Une fois que vous avez reçu les réponses de toutes les équipes :

Pour les équipes qui ont donné la bonne réponse (Maximum 3 mots pertinents gardés), marquer leur progression sur la fiche score et passer à la suite.

Pour les autres, expliquer en quoi les mots gardés ne sont pas pertinents (déterminants, ponctuation, trop évasif, ...)

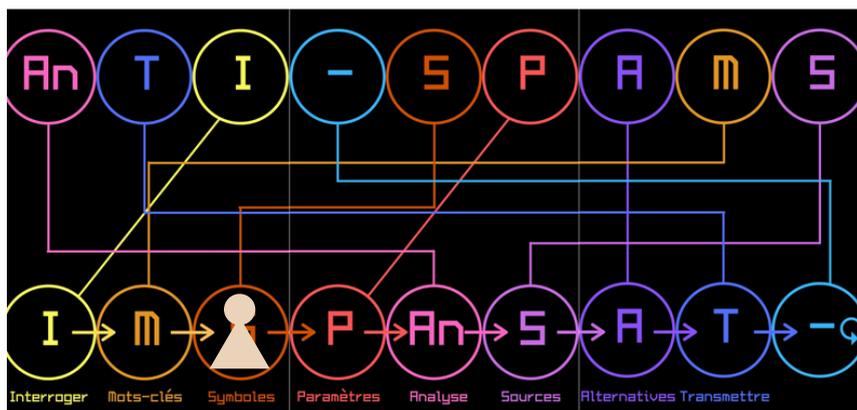
Cliquer sur l'étoile



Montrer aux jeunes, le résultat des recherches avec différents mots-clés pour la première phrase proposée lors de l'exercice

Cliquer sur l'étoile

Le pion avance sur le "S" du plateau



Troisième étape: Les Symboles (ou opérateurs booléens)

Expliquer aux jeunes que vous allez regarder une vidéo pour comprendre ce que sont et comment choisir ses symboles de recherche.

Cliquer sur le pion

## Regarder la vidéo



Envoyer la vidéo en faisant un partage d'écran en faisant attention à cocher la case "Partager le contenu audio"

## Question 3 : Symboles

### Type de question

SYMBOLES

### Explication

En équipe, dans votre salle secondaire, vous allez devoir, à partir des questions de recherche se trouvant à la page 4 du Jamboard, sélectionner les symboles que vous utiliseriez pour optimiser une recherche en ligne. (les mots-clés sont ceux entourés)

### Modalités de réponse

Envoyer une réponse par équipe en chat individuel à l'animateur ou au co-animateur en précisant le nom de l'équipe (changer de porte-parole)

### Temps imparti

3'00

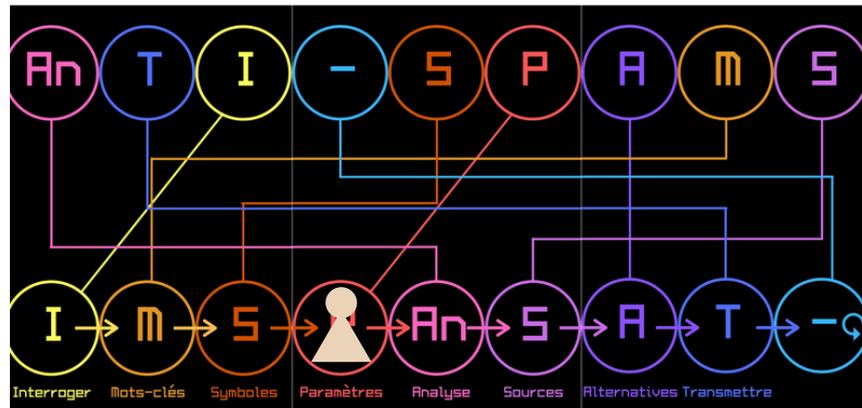
Une fois que vous avez reçu les réponses de toutes les équipes :

Pour les équipes qui ont donné la bonne réponse (Réponse 1 : OR/DU, Réponse 2 : LES GUILLEMETS, Réponse 3 : NOT/SANS), marquer leur progression sur la fiche score et passer à la suite.

Pour les autres, expliquer à l'aide des ensembles présents sur le Jamboard et dans le support d'information en quoi les symboles choisis n'étaient pas les plus appropriés pour ces recherches (vous pouvez aussi faire en sorte que les autres jeunes justifient leurs bonnes réponses)

Cliquer sur l'étoile

# Le pion avance sur le "P" du plateau



Quatrième étape: Les Paramètres

## Question 4 : Paramètres

Type de questions

TABOU

Explication

Un membre de chaque équipe va recevoir en chat individuel un lien vers un document pdf sur lequel se trouvera un mot à faire deviner aux autres membres de son équipe. Sur ce document se trouveront aussi des mots qu'il ne peut pas utiliser sous peine de perdre l'épreuve.

Modalité de réponse

Cette épreuve se fait dans la salle principale.  
L'équipe qui doit deviner peut donner autant de réponse qu'elle le souhaite

Temps imparti par "devineur"

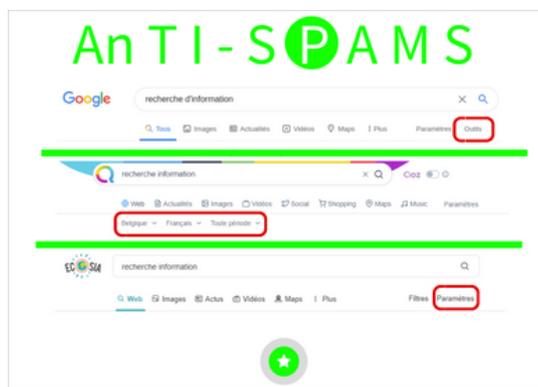
1'00

Une fois que toutes les équipes ont participé

Pour les équipes qui ont donné la bonne réponse marquer leur progression sur la fiche score et passer à la suite.

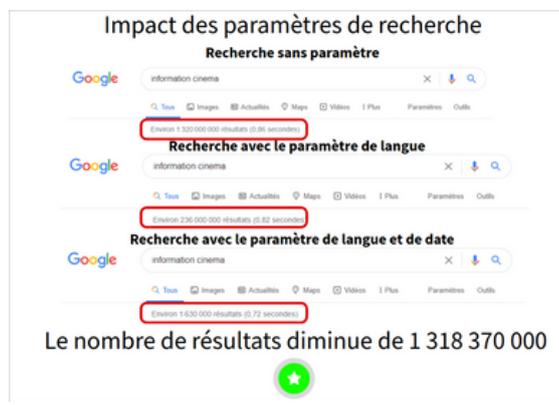
Demander aux jeunes s'ils ont trouvé un lien entre les mots à faire deviner et l'étape du jeu. (Les mots à faire deviner sont les principaux paramètres de recherche présents sur différents moteurs de recherche)

Cliquer sur le pion



Montrer aux jeunes où se trouvent les paramètres de recherche sur différents moteurs de recherche

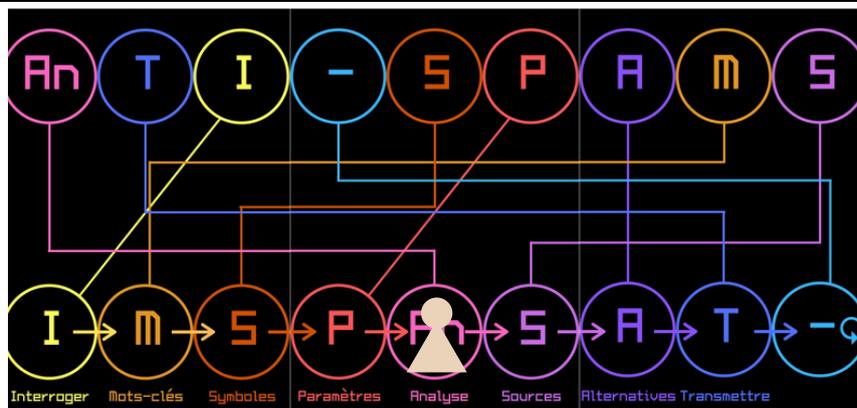
Cliquer sur l'étoile



Cette page permet de montrer l'impact qu'ont les paramètres sur les recherches

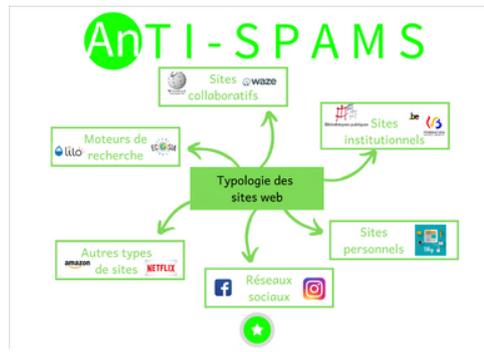
Cliquer sur l'étoile

Le pion avance sur le "An" du plateau



Cinquième étape: Analyser  
 Nous entrons maintenant symboliquement dans la 2ème phase de la recherche : après avoir cliqué sur "rechercher"

# Cliquer sur le pion



Voici une typologie des sites web proposée par le CIDJ.

Faire un lien avec l'étape 1 où l'on s'était interrogés sur l'endroit où l'on pensait trouver la réponse. On va donc se diriger vers des sites qui semblent plausibles au regard de ce que l'on avait anticipé ou identifié au départ de la recherche.

## Question 5 : Analyse

Type de question

QUEL TYPE DE SITE?

Explication

En équipe, dans votre salle secondaire, vous allez devoir à partir des captures d'écran se trouvant à la page 5 du Jamboard, déterminer le type de site qui se trouve devant vous à l'aide du support "typologie des sites web".

Modalités de réponse

Envoyer une réponse par équipe en chat individuel à l'animateur ou au co-animateur en précisant le nom de l'équipe (changer de porte-parole)

Temps imparti

3'00

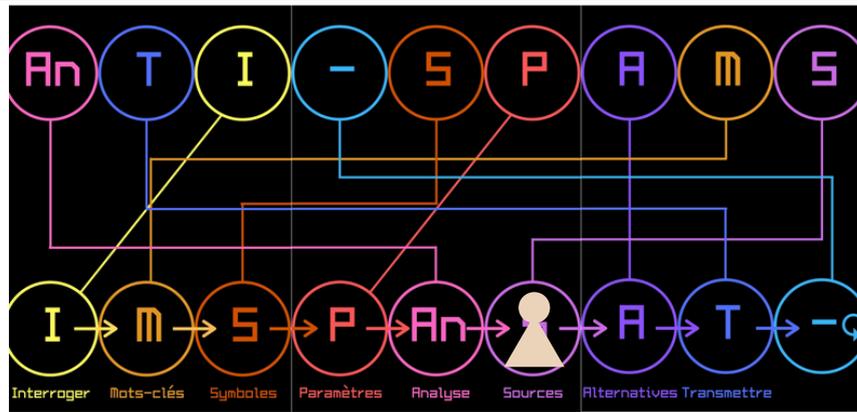
Une fois que vous avez reçu les réponses de toutes les équipes :

Pour les équipes qui ont donné la bonne réponse (réseau social et site collaboratif), marquer leur progression sur la fiche score et passer à la suite.

Pour les autres, expliquer à l'aide de la typologie présente sur le Jamboard et dans le support d'information en quoi ces sites sont classés dans ces catégories (vous pouvez aussi faire en sorte que les autres jeunes justifient leurs bonnes réponses)

Cliquer sur l'étoile

# Le pion avance sur le "S" du plateau



## Sixième étape: Les Sources

Expliquer aux jeunes que vous allez regarder une vidéo pour comprendre ce qu'est une source

Cliquer sur le pion

Regarder la vidéo



Envoyer la vidéo en faisant un partage d'écran en faisant attention à cocher la case "Partager le contenu audio"

## Question 6 : Sources

### Type de questions

URAI OU FAUX

### Explication

En équipe, dans votre salle secondaire, vous allez devoir répondre en argumentant à la question suivante :

Je peux croire sans aucun doute toutes les informations que je trouve sur internet

### Modalité de réponse

Envoyer une réponse par équipe en chat individuel à l'animateur ou au co-animateur en précisant le nom de l'équipe (changer de porte-parole)

### Temps imparti

2'00

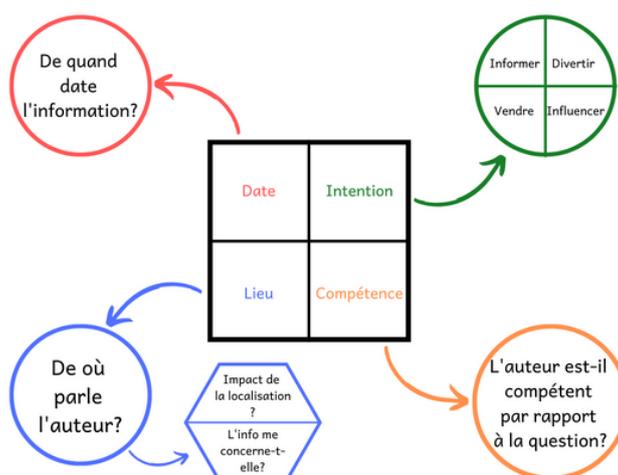
Une fois que vous avez reçu les réponses de toutes les équipes :

Pour les équipes qui ont donné la bonne réponse (Faux, il faut toujours garder un esprit critique car une erreur est toujours possible. De plus, sur internet on retrouve un certain nombre de fausses informations comme des fake news. Enfin, n'importe qui peut créer des pages sur internet y compris des personnes n'ayant pas les compétences ou dont l'intention n'est pas d'informer), marquer leur progression sur la fiche score et passer à la suite.

Pour plus d'informations, inviter les jeunes à aller lire les pages 11 et 12 de leur carnet

Cliquer sur l'étoile

Analyser l'image



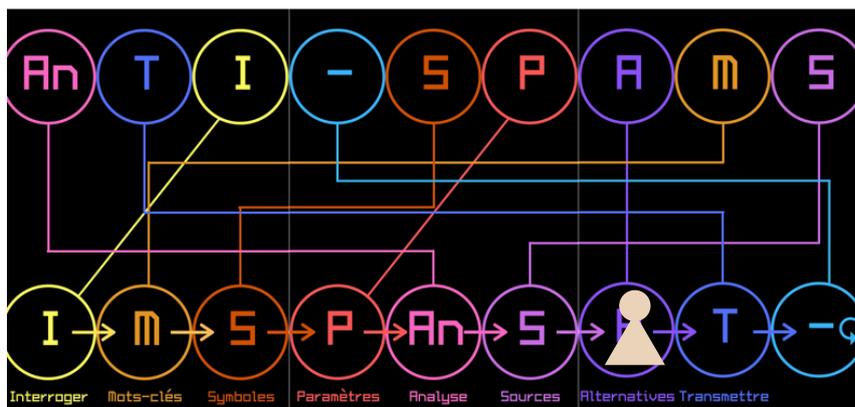
On parle ici de l'importance d'identifier ses sources.

Rappeler que la neutralité d'une information n'est pas possible.  
Toute information est située. Il est donc toujours important de savoir « d'où parle »  
l'émetteur.

Même les outils de fact checking (tels ceux repris aux pages 6 et 7 du support  
d'information) ne sont pas entièrement objectifs, il est utile de savoir comment il

Cliquer sur l'étoile

Le pion avance sur le "A" du plateau



Septième étape: Les Alternatives

Expliquer aux jeunes que vous allez aller écouter un conte et qu'ils devront trouver le lien entre celui-ci  
et la recherche d'information

Cliquer sur le pion



Écouter avec les jeunes l'histoire des 6 aveugles et de l'éléphant en faisant un partage  
d'écran en faisant attention à cocher la case "Partager le contenu audio"

Ensuite, leur demander quel lien ils peuvent faire avec la recherche d'information.

Réponse :

Ne pas se satisfaire d'une seule source, multiplier les recherches pour s'assurer d'avoir  
tous les éléments d'une recherche

## Question 7 : Alternatives

### Cliquer sur l'étoile

À part sur internet,  
où peut-on  
rechercher une  
information?



#### Type de question

Retrouver un maximum de bonnes réponses

#### Explication

En équipe, dans votre salle secondaire, vous allez devoir trouver un maximum de réponses à la question donnée.

#### Modalités de réponse

Pour récolter les réponses, chaque équipe devra donner une réponse tour à tour via un porte-parole différent à chaque tour.

#### Temps imparti

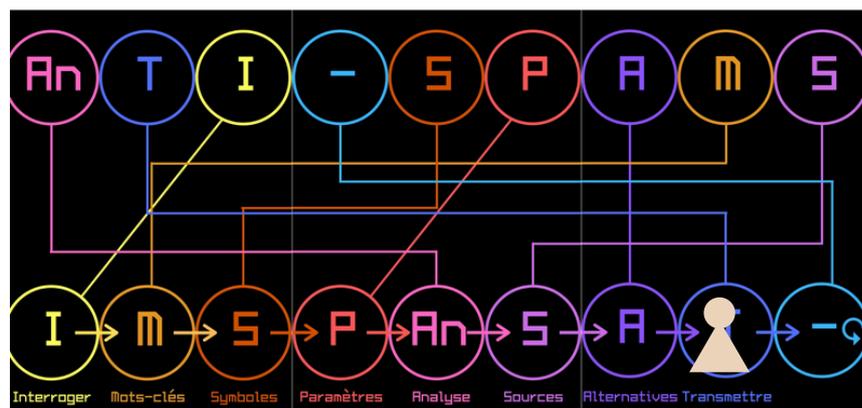
2'

Une fois que vous avez reçu les réponses de toutes les équipes :

Pour les équipes qui ont donné la bonne réponse (au moins 3 éléments), marquer leur progression sur la fiche score et passer à la suite.

### Cliquer sur l'étoile

Le pion avance sur le "T" du plateau



## Huitième étape: Transmettre

A l'heure actuelle, nous sommes tous relais de l'information.  
Expliquer aux jeunes que vous allez regarder une vidéo pour comprendre l'impact que nous pouvons avoir en transmettant une information

Cliquer sur le pion

Regarder la vidéo



Envoyer la vidéo en faisant un partage d'écran en faisant attention à cocher la case "Partager le contenu audio"

La transmission d'une information dépend aussi de la liberté de la presse dans son pays.  
Pour la question suivante nous allons nous baser sur les recherches de l'ONG "reporters sans frontières"

## Question 8 : Transmettre

Type de question  
CLASSER LES REPONSES

### Explication

En équipe, dans votre salle secondaire, vous allez devoir remettre dans l'ordre 3 pays en fonction du statut de la liberté de la presse chez eux (en commençant par le mieux classer) :

FRANCE  
BELGIQUE  
PAYS-BAS

### Modalités de réponse

Envoyer une réponse par équipe en chat individuel à l'animateur ou au co-animateur en précisant le nom de l'équipe (changer de porte-parole)

Temps imparti  
2'

Une fois que vous avez reçu les réponses de toutes les équipes :

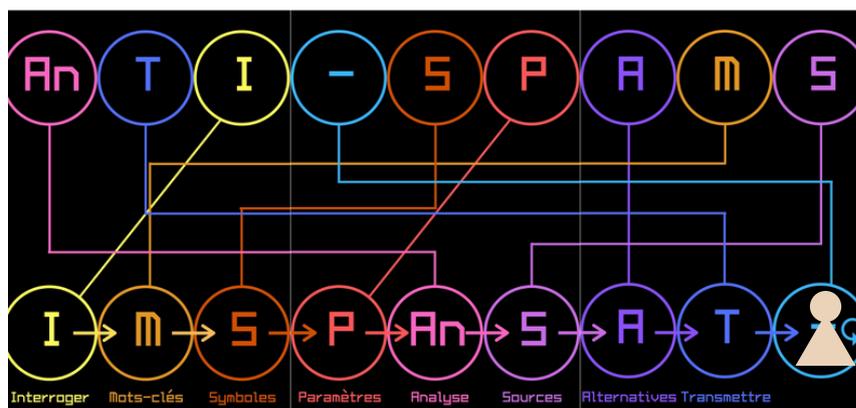
Pour les équipes qui ont donné la bonne réponse (Pays-Bas : 5ème au classement rsf, Belgique : 12ème et France : 34ème), marquer leur progression sur la fiche score et passer à la suite.

Cliquer sur "RÉPONSE"

Parcourir avec les jeunes le site internet pour leur parler de la liberté de la presse et ce qu'on entend par ce terme

Cliquer sur l'étoile

Le pion avance sur le "-" du plateau



Question ANCRAGE

Type de question  
SE POSER DES QUESTIONS

Explication

En équipe, dans votre salle secondaire, vous allez devoir élaborer différentes questions en fonction de ce qu'on a retenu, ce qui nous paraît pertinent dans le jeu et les contenus auxquels ils font référence.

Modalités de réponse

A tour de rôle les équipes posent leur question aux autres équipes. Cela peut permettre aux équipes n'ayant pas obtenu tout les points d'en récupérer

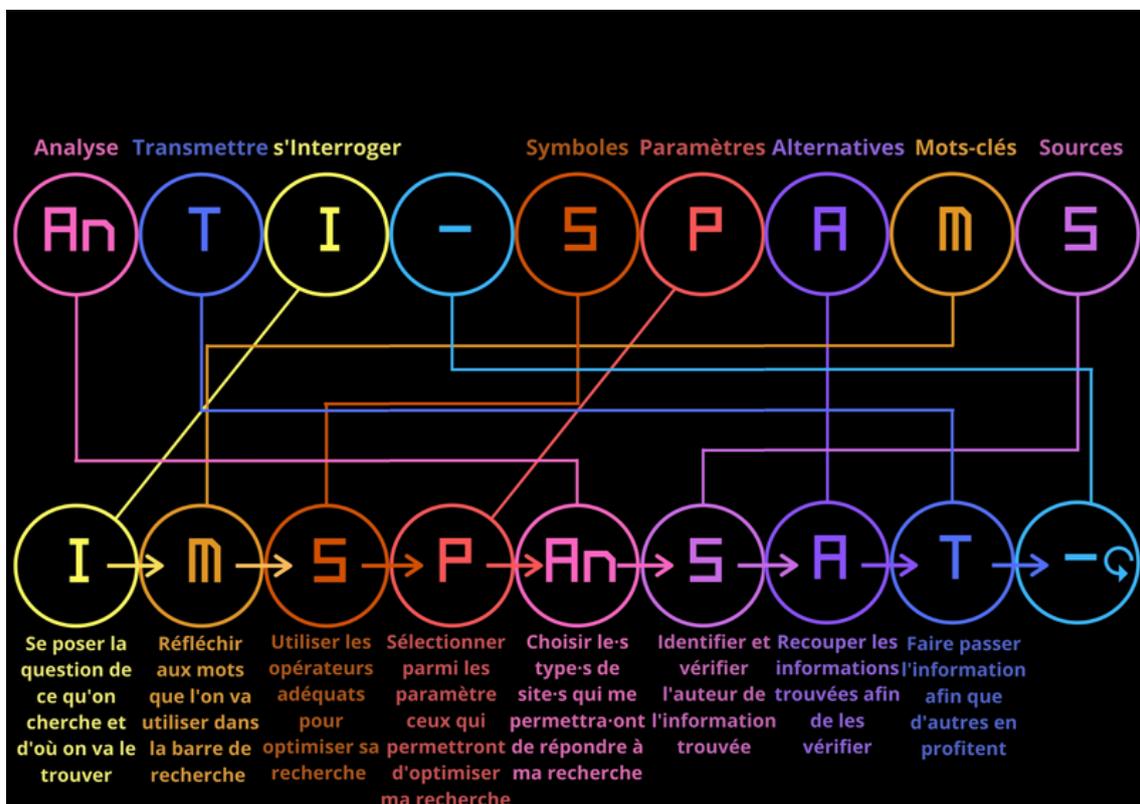
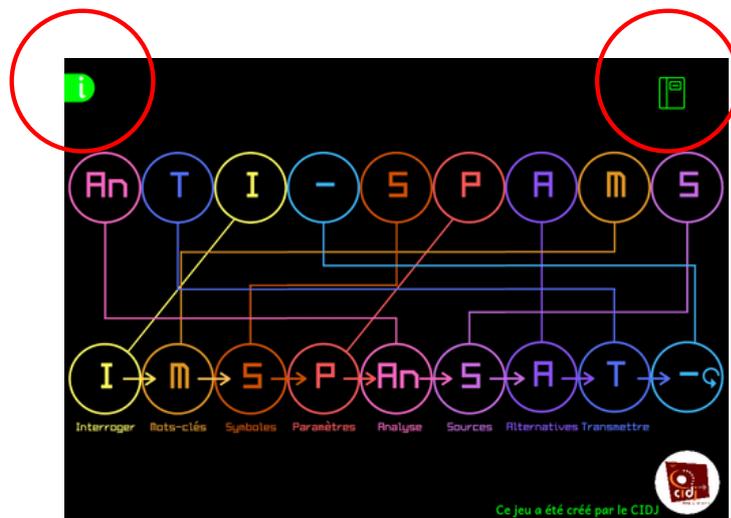
Temps imparti  
2'

Cliquer sur le pion

# Le jeu est terminé

Vous aller retrouver un récapitulatif du jeu AnTI-SPAMS.

Vous y trouverez également un lien vers un lexique et vers une version pdf du support d'information pour les jeunes.



Ce document a été conçu par le CIDJ,  
Centre d'informations et de documentation  
pour jeunes  
Rue Saint Ghislain 29  
1000 Bruxelles  
02/219.54.12 ou 0486/17.31.70  
[www.cidj.be](http://www.cidj.be)  
[animations@cidj.be](mailto:animations@cidj.be)

