

JE VÉRIFIE, JE PUBLIE

Dans ce jeu, on place les participants face à des publications numériques pour les confronter aux mécanismes de la désinformation.

Ils apprennent à identifier les indices de manipulation et à mesurer l'impact de leurs interactions (partage, commentaire) sur la propagation des contenus.

FÉDÉRATION AISNE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



1H



+ 15 ans



OBJECTIFS

- **Développer** l'esprit critique face aux contenus diffusés en ligne.
- **Repérer** les indices permettant d'identifier une fausse information ou une manipulation.
- **Comprendre** les effets d'un partage viral sans vérification préalable.
- **Adopter** une attitude responsable et réfléchie sur les réseaux sociaux.



Cofinancé par
l'Union européenne



PLUS D'INFORMATIONS SUR CET OUTIL

VOUS SOUHAITEZ UNE INTERVENTION ?

La Ligue de l'enseignement de l'Aisne
Secteur numérique
numerique02@laligue02.org - 03 23 54 53 20

