

EMC

# MYTHES ET FAKE NEWS AUTOUR DE LA VACCINATION

Niveau

Classes de Premières et Terminales Technologiques (ST2S, STL)

Thème du programme

**EMC en Terminale ST2S et STL** → **Thème 2 : Biologie, éthique, société et environnement** (les problèmes bioéthiques contemporains, les évolutions de l'éthique médicale, le principe de précaution : sa réalité juridique, ses applications et ses limites, le rôle du Comité Consultatif National d'Éthique).

Situations pédagogiques

**EMC en Première ST2S et STL** → **Thème 2 : Les enjeux moraux et civiques de la société de l'information** (questions éthique majeures posées par l'usage individuel et collectif du numérique, spécificité et rôle des différents médias et éléments de méthode permettant la compréhension critique des informations dont ils sont porteurs et des réactions qu'ils suscitent).

Liens internet

• **Plusieurs séances d'EMC (2 séances de 4 h)**: brainstorming, expression écrite, dilemmes moraux à découvrir, expression orale à travers des débats argumentés, exploitation d'articles de presse, découverte et création de fake-news.

Tous les liens et ressources numériques sont présentés sur une infographie Genially ci-dessous que vous pouvez facilement intégrer à votre ENT comme un hyperlien ou sur une étiquette.

Cliquer sur  ou flasher le QR Code



Compétences Pix

- Domaine 1. Information et données (1.2. Gérer des données)
- Domaine 2 : Communication et collaboration (2.1. Interagir, 2.2. Partager et publier et 2.3. Collaborer).
- Domaine 3 : Création de contenus (3.1. Développer des documents textuels, 3.2. Développer des documents multimédia et 3.3. Adapter les documents à leur finalité).

Matériels TICE

- Un poste PC par groupe, ou EMI (Smartphone et/ou tablette avec lecteur de QR Code)
- Une connexion internet



Mots clés

• Vaccination, mythe, fake-news, lois, principe de précaution, collaboration, morale, civisme, esprit critique, information, sources, médias, citoyenneté, démocratie, respect, source, hoax, fait réel, information, objectivité, auteur.

## Introduction à l'EMC

- L'objectif de l'**EMC** (Enseignement Moral et Civique) est d'associer la formation du futur citoyen et la formation de son esprit critique. C'est un enseignement qui **privilégie la mise en activité des élèves**.
- L'EMC permet la mise en œuvre de **diverses compétences du 21<sup>ème</sup> siècle** que sont :
  - la collaboration
  - la communication
  - la créativité
  - la pensée critique
  - les compétences liées aux technologies de l'information et des communications
- Ainsi l'EMC suppose des **pratiques pédagogiques actives** comme le *débat argumenté*, la *discussion à visée démocratique philosophique (DVDP)*, la méthode des *messages clairs*, le *brainstorming* ou les *dilemmes moraux*.
- La culture morale et civique comprend quatre dimensions liées entre elles :
  - 1) La **sensibilité** ou « *dimension sensible* » = capacité à exprimer ses sentiments.
  - 2) Le **droit et la règle** ou « *dimension normative* » = compréhension de la règle et du droit.
  - 3) Le **jugement** ou « *dimension cognitive* » = réflexion, argumentation, débat, confrontation, différence entre intérêt individuel et collectif.
  - 4) L'**engagement** ou « *dimension pratique* » = agir individuellement et collectivement.

*Dans une même séquence d'EMC, il faut mettre en œuvre les 4 dimensions autant que possible.*

## Guide de travail

✚ Ce **guide TRAAM est à destination des enseignants** pour apporter notamment des conseils sur le temps alloué à chaque activité, les modalités de travail des élèves (travail individuel et/ou en groupe) et pour visualiser les ressources numériques.

✚ Pour découvrir **les activités** avec les questions/consignes pour chacune d'elle et les ressources numériques (liens vers des sites, tutoriels, vidéos...) **l'élève suivra l'ordre du Parcours Genially** : pour l'ouvrir, *cliquer* sur la vignette ou *scanner* le QR Code (les activités sont sous les éléments interactifs que vous pouvez visualiser sur le parcours en survolant le

bouton  en haut à droite)



## Activité 1 :

### • Objectifs

### • Durée

### • Consignes

### • Compétences

## Comment décider de se faire vacciner ou pas ?

- Faire croître l'autonomie morale des élèves et leur apprendre à développer leur capacité à juger par eux-mêmes.
- Développer la culture de la sensibilité (*dimension sensible= autonomie morale*), et du jugement (*dimension cognitive = capacité à juger par soi-même*).

- 75 minutes

- ♦ Cliquer sur les vignettes ou scanner le QR Code pour se rendre sur les articles ou sur le modèle de tableau lorsque demandé ;
- ♦ Ouvrir le tutoriel « **Conseils de réalisation d'un tableau virtuel permettant d'organiser collaborativement des idées** » en annexe 1 présent sur l'infographie Genially et suivre pas à pas les consignes.

- Analyser une situation de dilemme moral et saisir la complexité d'un choix moral ;
- Développer l'expression (écrite et orale), l'argumentation et le sens critique et le travail collectif (travail de groupe) ;
- Favoriser la créativité et développer le travail en équipe ;
- Être autonome et responsable dans l'usage des outils numériques ;
- Comprendre l'intérêt de la vaccination dans la protection individuelle et collective.

### Questions / Consignes

### Ressources numérique

- A] TRAVAIL INDIVIDUEL ☆ Prise de position initiale
- B] TRAVAIL DE GROUPE ☆ Créer des groupes de 4 (question 3)  
☆ Débat avec la classe (questions 4 et 5)
- C] TRAVAIL INDIVIDUEL ☆ Bilan : Prise de position finale

Les questions, consignes et ressources sont sur l'infographie Genially rubriques ① et ⑦ (tutoriel).

Construction d'un  
tableau blanc  
virtuel avec  
**Framemo**

Articles de presse  
Rougeole : l'épidémie  
fait un mort  
en Nouvelle-Aquitaine



Ou  
Rougeole : Agnès Buzyn  
appelle les personnes  
non vaccinées  
à faire un "rattrapage"



Ou  
**Tableau modèle**

Canva

## Activité 2 :

### • Objectifs

### • Durée

### • Consignes

### • Compétences

## Des mythes sur la vaccination : Bienfait ou méfait de la vaccination ?

- Exploiter des ressources documentaires pour prendre conscience des enjeux individuels, sociétaux et économiques de la vaccination
- Réfléchir sur la notion de mythe.
- Développer la culture de la sensibilité (*dimension sensible*), du jugement (*dimension cognitive*) et de la règle et du droit (*dimension normative*).

- **90 minutes** (*variable selon le nombre de groupes dans la classe*)

- ♦ Cliquer sur les vignettes ou scanner le QR Code pour se rendre sur le diaporama lorsque demandé.

- Identifier et expliciter les valeurs éthiques et les principes civiques en jeu tout en faisant preuve d'écoute et d'empathie ;
- Ouvrir la discussion en classe portant sur les idées reçues fréquemment associées aux vaccinations et répondre aux interrogations des élèves;
- Mobiliser les connaissances exigibles.

### Questions / Consignes

### Ressources numérique

- Question 1 : ☆ TRAVAIL INDIVIDUEL  
 Question 2 : . ☆ Débat avec la classe (questions 4 et 5)  
 Questions 3 à 6 : ☆ TRAVAIL DE GROUPE en binôme

Bilan intermédiaire 1 : TRAVAIL INDIVIDUEL

Les questions, consignes et ressources sont sur l'infographie Genially rubrique ②.

**Diaporama interactif**  
 créée par ebug et  
 modifiée par moi-même



ou



**Conseils à l'enseignant :** Laisser chaque élève consulter individuellement le diaporama interactif puis revenir avec le groupe classe sur chacun des mythes pour créer une discussion.

### Activité 3 :

#### • Objectifs

#### • Durée

#### • Consignes

#### • Compétences

### Analyse d'articles de presse sur la vaccination

- Exploiter des ressources documentaires pour prendre conscience des enjeux individuels, sociétaux et économiques de la vaccination.
- S'interroger sur la véracité des informations diffusées via un média numérique.
- Développer la culture de la sensibilité (*dimension sensible*) et du jugement (*dimension cognitive*)

- 45 minutes

- ♦ Cliquer sur les vignettes ou scanner les QR Code pour se rendre sur les articles lorsque demandé.

- Développer l'expression écrite l'argumentation et le sens critique ;
- Analyser et synthétiser un article de presse ;
- Analyser et classer des informations à travers une méthode active de travail (CQQCOQP) ;
- Favoriser la créativité et développer le travail en équipe ;
- Être autonome et responsable dans l'usage des outils numériques.

#### Questions / Consignes

#### Ressources numérique

A] et B] **TRAVAIL DE GROUPE** ☆ Créer des groupes de 4 pour toute l'activité.

Les questions, consignes et ressources sont sur l'infographie Genially rubrique ③ et ⑦ (tutoriels).

#### Articles de presse

L'Australie sur le point d'éradiquer le cancer du col de l'utérus



Ou

Des effets secondaires graves du vaccin contre le papillomavirus volontairement minimisés par les laboratoires ?



Ou

La ministre de la Santé annonce un douzième vaccin pour protéger les enfants contre les onze autres



Ou

## Activité 4 :

## ROR et autisme : Info ou intox ?

### • Objectifs

- Faire croître l'autonomie morale des élèves et leur apprendre à développer leur capacité à juger par eux-mêmes.
- Exploiter des ressources documentaires pour prendre conscience des enjeux individuels, sociétaux et économiques de la vaccination.
- Développer la culture de la sensibilité (*dimension sensible*) et du jugement (*dimension cognitive*).

### • Durée

- 90 minutes (*variable selon le nombre de groupes dans la classe*)

### • Consignes

- ♦ Cliquer sur les vignettes ou scanner les QR Code pour se rendre sur les articles lorsque demandé.

### • Compétences

- Avoir un regard critique sur l'information ;
- Reconnaître les codes de l'Intox ;
- Savoir croiser les sources pour vérifier un doute raisonnable ;
- Développer l'expression écrite l'argumentation et le sens critique ;
- Favoriser la créativité et développer le travail en équipe.

### Questions / Consignes

### Ressources numérique

☆ Le penser-comparer-partager

A] TRAVAIL INDIVIDUEL ☆ Prise de position initiale

B] TRAVAIL DE GROUPE ☆ Créer des groupes de 4

C] TRAVAIL AVEC LE GROUPE CLASSE (question 8)

Bilan final du penser-comparer-partager : TRAVAIL INDIVIDUEL

☆ Vérification de l'information en circulation sur le Web

D] TRAVAIL INDIVIDUEL (question 9)

**Les questions, consignes et ressources sont sur l'infographie Genially rubrique ④.**

### Etude CDC



ou



Tableau à  
construire



Site internet  
Hoaxbuster



### Remarques à l'enseignant :



❶ Si vous souhaitez en savoir plus sur la technique du « Penser-Comparer-Partager » vous pouvez consulter mon Traam EMC sur l'homme augmenté.

❷ Suite aux questions 1 et 7, photographier le tableau avec les post-it pour garder une trace et pouvoir en discuter à la question 8.

## Activité 5 :

## Une Fake-News : qu'est-ce que c'est ?

### • Objectifs

- Réfléchir sur la notion de Fake-News et en donner une définition rigoureuse.
- Créer un mur de mots en groupe.
- Collaborer avec le groupe classe pour créer un livre numérique sur le thème des Fake-News.
- Développer la culture de la sensibilité (*dimension sensible*), du jugement (*dimension cognitive*) et de l'engagement (*dimension pratique*).

### • Durée

- 90 minutes

### • Consignes

- Cliquer sur les vignettes, liens, vidéo ou scanner les QR Code pour se rendre sur les articles lorsque demandé.

### • Compétences

- Avoir un regard critique sur l'information.
- Reconnaître les codes de l'Intox.
- Savoir mener une recherche informatique pour répondre à une problématique.
- Identifier et expliciter les valeurs éthiques et les principes civiques en jeu.
- Mobiliser les connaissances exigibles.
- Développer l'expression personnelle, l'argumentation et le sens critique.
- S'impliquer dans le travail d'équipe.

### Questions / Consignes

### Ressources numérique

A] TRAVAIL INDIVIDUEL      Question 1 À la découverte des fake-news

B] TRAVAIL DE GROUPE      ☆ Créer des groupes de 5

C] TRAVAIL DE GROUPE      ☆ Créer des groupes de 5

Les questions, consignes et ressources sont sur l'infographie Genially rubrique ⑤ et ⑥ (tutoriels).

### Lien vers le Quiz



ou



Tutoriel vidéo Canva  
réalisé par moi-même



Vidéo 1

#TousFactCheckeurs

Vidéo 2



## Activité 6 :

### Et si on inventait des Fake-news

#### • Objectifs

- Rédiger une Fake-News, un contenu informationnel de façon ludique et créative
- Collaborer avec le groupe classe pour créer un livre numérique sur le thème des Fake-News.
- Développer la culture de la sensibilité (*dimension sensible*), du jugement (*dimension cognitive*) et de l'engagement (*dimension pratique*).

#### • Durée

- Durée variable selon la venue d'intervenants pour mener un atelier Fake-News

#### • Consignes

- Cliquer sur les liens, ou scanner le QR Code pour se rendre sur le tutoriel lorsque demandé.

#### • Compétences

Savoir s'informer et reconnaître une information fiable

- Avoir un regard critique sur l'information.
- Développer les compétences numériques (réalisation de photomontages, vidéos...).
- Identifier et expliciter les valeurs éthiques et les principes civiques en jeu.
- S'impliquer dans le travail d'équipe.

Questions / Consignes

Ressources  
numérique

**TRAVAIL DE GROUPE** ☆ Créer des groupes de 4

Les questions, consignes et ressources sont sur l'infographie Genially rubrique ©.

**Tutoriel vidéo Canva**  
réalisé par moi-même



Remarques à l'enseignant :

Si possibilité, faire intervenir un journaliste et/ou une association pour sensibiliser davantage les lycéens à l'éducation aux médias et les aider à rédiger et présenter leurs Fake-News.



Votre avis nous intéresse, merci de répondre aux enquêtes concernant ce scénario

Elève, cliquer [ici](#)

Professeur, cliquer [ici](#)