

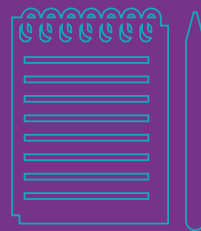
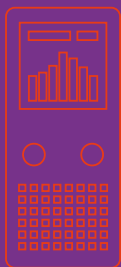
SEMAINE DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS 2024



Apprends-moi
aujourd'hui

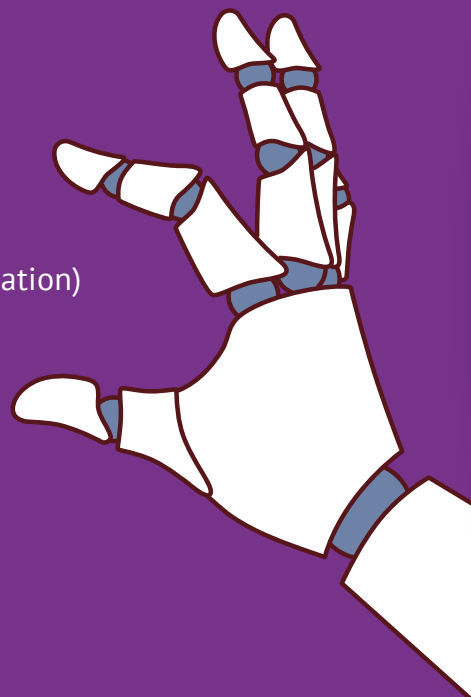
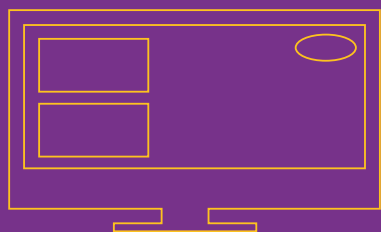
les médias
de demain

RESSOURCES, TÉMOIGNAGES ET ACTIVITÉS



**CETTE BROCHURE EST LE FRUIT
DE LA COLLABORATION
DE MEMBRES DU CSEM :**

Tatiana Debrabandere - Chargée de projets
Emilie Dupuis - Chargée de mission
Sébastien Grau - Chargé de mission (coordination)
Aude Lavry - Chargée de communication
Patrick Verniers - Directeur



**RÉALISATION DE LA FICHE
« STÉRÉOTYPES ET JEUX VIDÉO »
EN COLLABORATION AVEC :**

Marion De Ruyter – PointCulture
Lola De Clercq – PointCulture

ÉDITEUR RESPONSABLE :

Paul de Theux - CSEM

CSEM
Boulevard Léopold II, 44 – 6E630
1080 Bruxelles
Contact :
+32 2 413 35 08
Site internet : <http://www.csem.be>
Mail : contact@csem.be

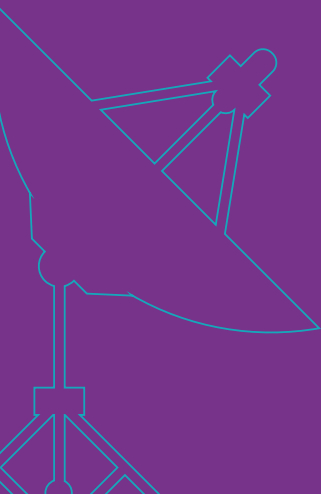
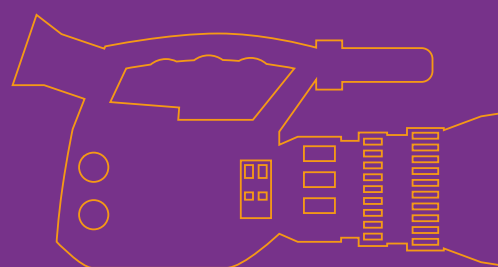
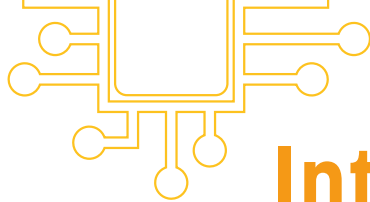


Table des matières

Introduction	4
Apprends-moi aujourd'hui les médias de demain	4
Éducation aux médias : définition, objectifs et méthodes	6
Apprends-moi aujourd'hui les médias de demain	8
Des projets d'éducation aux médias : témoignages	8
Animations sur le thème du jeu vidéo	8
Une chaîne YouTube pour apprendre le français en classe de DASPA.....	9
Quelques ressources en éducation aux médias	10
Ressources du CSEM pour tous les secteurs	10
Ressources de nos partenaires et opérateurs en éducation aux médias.....	13
Vivons ensemble une activité d'éducation aux médias	14
Contextualisation et explications.....	14
<i>Parcours - découverte : Sensibiliser à la diversité des médias dès le plus jeune âge</i>	16
<i>Réaliser une capsule temporelle pour présenter les médias d'aujourd'hui et se projeter dans les médias de demain</i>	20
Le podcast	22
<i>Le média podcast</i>	22
<i>Réaliser un épisode de podcast : comment je m'informe ?</i>	23
Le jeu (vidéo)	26
<i>Le média jeu vidéo</i>	26
<i>Réaliser le tutoriel d'un jeu de société</i>	28
<i>Découvrir le jeu vidéo... en jouant et en créant</i>	31
<i>Séréotypes et jeux vidéo</i>	36
L'intelligence artificielle.....	42
<i>L'IA : définition, fonctionnement, opportunités, risques et limites.</i>	42
<i>Mieux comprendre le fonctionnement d'une intelligence artificielle : le cas des images générées par les IA</i>	45
<i>Présenter un sujet avec l'aide de l'intelligence artificielle</i>	50



Introduction

Apprends-moi aujourd'hui les médias de demain

Si la thématique de la semaine de l'éducation aux médias 2024 est résolument tournée vers les médias de demain, elle est d'abord ancrée dans la réalité des médias d'aujourd'hui et de leurs usages par les enfants et les jeunes.

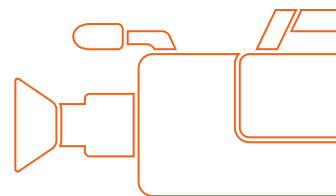
C'est en partant de ces usages et de leur compréhension que l'on peut construire les savoirs et compétences médiatiques indispensables pour s'adapter et évoluer de manière critique, active et autonome dans un environnement médiatique en constante évolution. En effet, un réseau social en chasse un autre, la publicité prend des formes inédites, le rôle des créateur.ric.e.s de contenus en ligne ou des influenceur.euse.s ne cesse de s'amplifier. Notre rapport à l'information change aussi progressivement : les méthodes pour faire face à la désinformation et plus largement aux désordres de l'information doivent sans cesse s'adapter.

Pour certain-e-s, parler aujourd'hui des intelligences artificielles relève de l'anticipation ou d'un simple phénomène d'engouement médiatique. Pourtant, près de 6 jeunes sur dix affirment avoir déjà utilisé une application ou un site d'intelligence artificielle. Interrogé-e-s sur les raisons les ayant poussé-e-s à utiliser de telles plateformes, les ados évoquent principalement le désir d'obtenir des réponses à leurs questions, de découvrir les capacités de ces intelligences artificielles ou encore de bénéficier d'une aide pour leurs devoirs. Quelques-unes des raisons évoquées varient avec l'âge : par exemple, 20 % des élèves de 1^{ère} et 2^{ème} secondaire ont déjà utilisé une IA pour leurs devoirs, tandis que ce chiffre monte à 37 % pour les élèves de 5^{ème} et 6^{ème} secondaire.

C'est l'une des nombreuses surprises que révèle la récente enquête *#Génération2024* menée auprès de 3742 enfants et jeunes de la Fédération Wallonie-Bruxelles. En essayant de mieux comprendre les pratiques médiatiques et numériques d'aujourd'hui, cette enquête permet d'anticiper au mieux les évolutions en cours, de se les approprier et de construire des démarches éducatives au plus près de ces réalités.

Mais ne nous y trompons pas : si des révolutions sont souvent annoncées avec fracas, il s'agit souvent moins de ruptures que d'évolution des médias et de leurs usages. Un nouveau média est en effet bien souvent l'évolution d'un support déjà existant. Comprendre le fonctionnement d'un algorithme permet de retourner aux sources des agents conversationnels capables de générer instantanément un contenu. La maîtrise des caractéristiques du jeu vidéo en ligne peut encore passer par une réflexion parallèle sur les jeux de plateau, de société ou encore des jeux de rôles. Les formats numériques de la presse ne peuvent se passer d'une compréhension du rôle des journalistes professionnel-le-s et des mécanismes de production et de diffusion de l'information.





UNE SEMAINE POUR VOYAGER, DÉCOUVRIR ET SE LANCER

La semaine de l'éducation aux médias 2024 se veut une invitation aux enseignant.e.s, encadrant.e.s jeunesse à embarquer dans un voyage à la découverte des médias d'aujourd'hui et de demain.

Un voyage dans le temps qui permet d'interconnecter les usages médiatiques d'aujourd'hui avec ceux de demain.

Un voyage dans l'espace aussi, en proposant un programme étendu et diversifié sur tous les territoires. Suite au succès rencontré par l'édition 2023, nous avons renforcé le nombre d'activités disponibles (plus de 200) et étendu la couverture territoriale de celles-ci.

Que ce soit pour participer à une visite d'un média, une rencontre avec un.e journaliste professionnel.le, un atelier d'éducation aux médias dans sa classe ou dans son lieu jeunesse, une projection de film suivi d'une animation ou encore un atelier de formation en ligne : la semaine EAM 2024 veut rendre l'éducation aux médias tout simplement possible et accessible à tou-te-s.



UN DOSSIER POUR VIVRE L'EAM AU QUOTIDIEN

Ce dossier d'accompagnement vous propose une sélection de ressources, de témoignages et d'activités qui doivent permettre à chacun.e de vivre l'éducation aux médias dans une diversité de contextes.

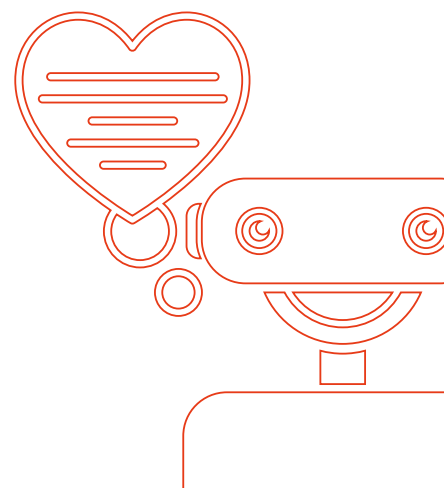
Il s'agit surtout d'un outil éducatif pratique et concret pour mieux comprendre les médias d'aujourd'hui et se doter des clés de compréhension pour imaginer les médias de demain...

Des fiches d'activités vous proposent de travailler sur des médias d'aujourd'hui (podcast, jeu vidéo, intelligence artificielle) pour mieux aborder toutes leurs potentialités demain, dans la transmission et l'échange. En combinant analyse et production, supports et thématiques, ces activités sont adaptées à différentes tranches d'âge et réalités éducatives.

En initiant des projets et des activités d'éducation aux médias et en stimulant les acteur-ric-e-s qui en font déjà, cette nouvelle édition de la semaine de l'EAM est une opportunité unique pour déclencher une première approche de l'éducation aux médias.

Comprendre les médias d'aujourd'hui et se doter des clés pour imaginer les médias de demain... Quel beau défi pour l'éducateur-ric-e aux médias !

**L'équipe du Conseil Supérieur
de l'éducation aux médias**



Éducation aux médias : définition, objectifs et méthodes



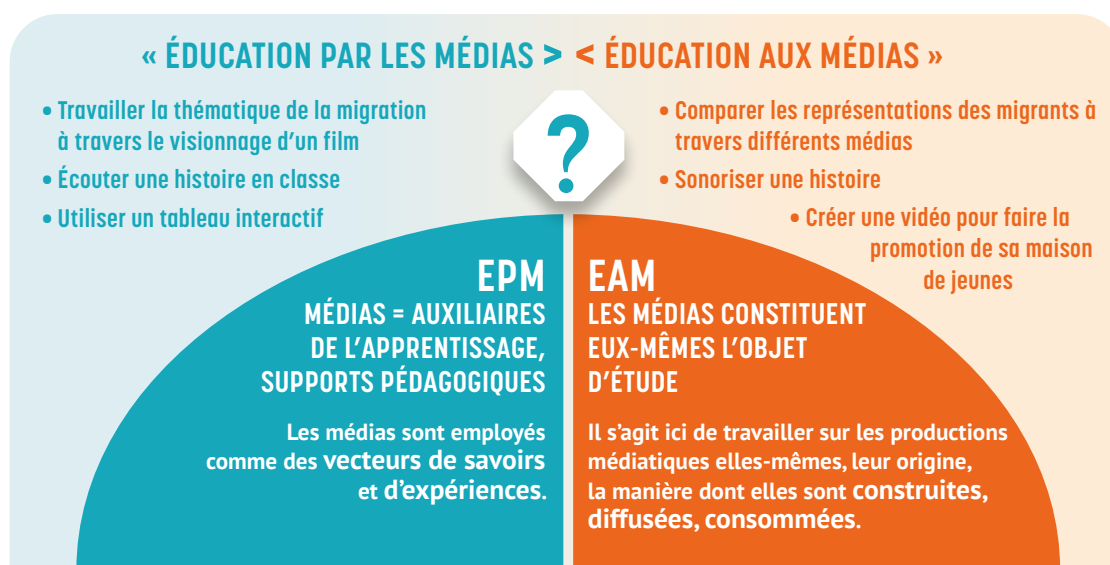
Le CSEM et le décret relatif à l'éducation aux médias définissent l'éducation aux médias comme « l'ensemble des pratiques visant le développement des connaissances, des compétences et des pratiques médiatiques de leurs bénéficiaires (désignées par l'expression « littératie médiatique ») dans le but de rendre ceux-ci actifs, autonomes, critiques, réflexifs et créatifs dans leurs usages des médias.² »

ELLE POURSUIT 4 OBJECTIFS COMPLÉMENTAIRES :

- ◆ développer chez l'apprenant-e une analyse critique des médias ;
- ◆ comprendre le contexte économique, social et culturel dans lequel les médias gravitent ;
- ◆ favoriser l'apprentissage de l'expression et de la communication par les médias ;
- ◆ permettre une réflexion sur ses propres comportements à l'égard des médias, tant comme récepteur-riche que comme émetteur-riche ou contributeur-riche.

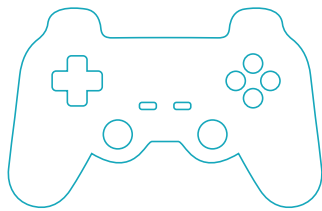
L'éducation AUX médias se définit ainsi souvent par sa différence avec l'éducation PAR les médias. L'éducation PAR les médias, c'est utiliser un média comme support à un apprentissage : projection d'un film pour comprendre et visualiser un phénomène scientifique, utilisation d'articles de presse pour l'apprentissage d'une langue ... Éduquer PAR les médias ne veut pas forcément dire éduquer AUX médias.

En revanche, quand on fait de l'éducation AUX médias, c'est le média lui-même qui devient l'objet d'apprentissage.



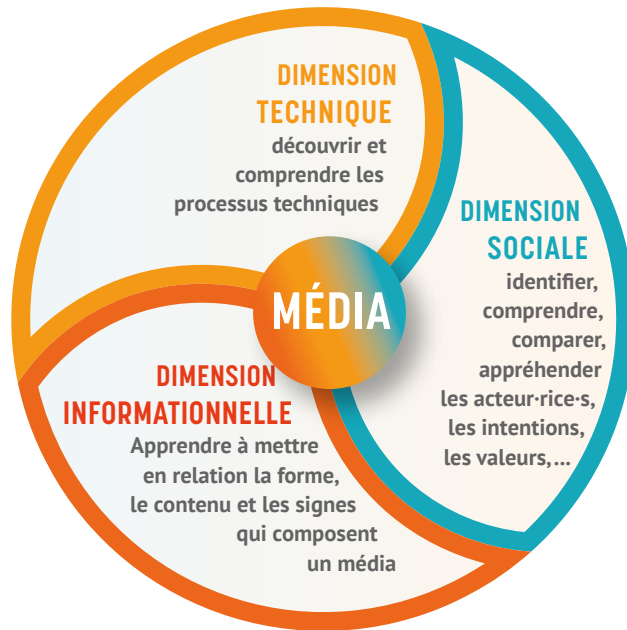
**LES DEUX DÉMARCHES PEUVENT ÊTRE COMPLÉMENTAIRES,
MÊME SI LEUR OBJECTIF EST DIFFÉRENT.**

² Définition de l'éducation aux médias, CSEM, mars 2022. <https://www.csem.be/csem/textes-et-avis/une-definition-de-leducation-aux-medias>
Décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles relatif à l'éducation aux médias du 25 avril 2024.



L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS PRIVILÉGIE DE CONSIDÉRER LE MÉDIA DANS TROIS DIMENSIONS : INFORMATIONNELLE, SOCIALE ET TECHNIQUE.

Ces trois dimensions peuvent être abordées de manière ciblée mais doivent bien souvent être travaillées ensemble tant dans les phases d'analyse que de production.



ENFIN, EN TERME DE MÉTHODE, L'ÉDUCATEUR·RICE AUX MÉDIAS PEUT ORGANISER DES ACTIVITÉS DE DEUX TYPES :

- ◆ **des activités d'analyse** : ces activités permettent d'apprendre à se poser les questions qui permettront au·à la jeune d'être un·e lecteur·rice et un·e navigateur·rice conscient·e des spécificités liées au média qu'il·elle consulte. Il·elle apprendra à s'interroger tant sur le contenu du média consulté que sur les techniques utilisées pour produire, diffuser, consulter ou interagir avec le média, ou encore sur le contexte de production de celui-ci et les intentions de ses concepteur·rice·s.

- ◆ **des activités de production** : ces activités permettent au·à la jeune de construire lui·elle-même un message médiatique, seul·e ou de manière collective, en faisant des choix qui influenceront sa production, son contenu, sa forme et les effets qu'elle aura sur son·sa lecteur·rice.

	DIMENSION INFORMATIONNELLE	DIMENSION TECHNIQUE	DIMENSION SOCIALE
ACTIVITÉS D'ANALYSE	Identifier les stéréotypes masculins/féminins dans la publicité	Expliciter les spécificités d'utilisation des différents réseaux sociaux	Analyser différents types de publicités réalisées par les influenceur·euse·s et leurs intentions en fonction des publics qu'ils·elles visent
ACTIVITÉS DE PRODUCTION	Produire un message écrit numérique intégrant les caractéristiques typiques du genre (ex : la « story »)	Produire un contenu vidéo de A à Z avec un smartphone	Sonoriser collectivement une histoire, un album jeunesse, un tableau ou un extrait de film d'animation

Des projets d'éducation aux médias : témoignages



ANIMATIONS SUR LE THÈME DU JEU VIDÉO

PROJET DÉVELOPPÉ PAR L'ASBL LA MEZON (HUY),
DANS LE CADRE DE L'APPEL À PROJETS DU SECTEUR JEUNESSE EN ÉDUCATION AUX MÉDIAS - ANNÉE 2023.

Parmi ses activités, la maison de jeunes (MJ) organise des ateliers informatiques. Durant ces ateliers, les jeunes ont découvert le logiciel de création de jeu vidéo Scratch et voulaient l'approfondir durant un moment plus long.

Contactée en parallèle par une école dans le cadre d'un plan de lutte contre le décrochage scolaire, la MJ a proposé plusieurs activités à organiser avec les jeunes concerné-e-s et la thématique du jeu vidéo a été privilégiée.

Un animateur formé en éducation aux médias, et plus spécifiquement dans la thématique des jeux vidéo, a pris en charge la réalisation d'une formation durant laquelle les participant-e-s étaient invité-e-s à réaliser un jeu vidéo de A à Z. Outre la sensibilisation aux aspects techniques liés à la création d'un jeu vidéo, cette formation avait également pour objectifs de développer l'esprit critique par rapport à l'industrie du jeu vidéo et à susciter le débat et la réflexion autour des thématiques de société développées dans les jeux vidéo (notamment la question des représentations).



La maison des jeunes a organisé deux formations d'une semaine (durant les congés d'été et d'automne) qui ont chacune profité à une dizaine de jeunes. Elles se construisaient comme suit :

- ◆ **Jour 1** : Jouer à des jeux vidéo et analyser les messages diffusés par le gameplay et le scénario
- ◆ **Jour 2** : créer son propre scénario de jeu vidéo, à partir d'une problématique sociétale et prendre en main un logiciel de création de jeu vidéo (Scratch)
- ◆ **Jour 3 et 4** : programmation du jeu vidéo (création de l'univers et des personnages)
- ◆ **Jour 5** : présentation et test des jeux vidéo créés

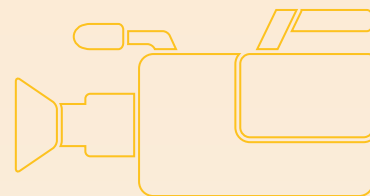
Le dernier jour de cette semaine de formation, les parents des jeunes ont été invité-e-s à une projection des jeux réalisés par les jeunes.

Cette formation a été adaptée pour les écoles en privilégiant la phase de création et de codage du jeu vidéo, à partir de scénarios, décors, personnages, déjà proposés par la maison de jeunes.

Le projet jeu vidéo de la maison de jeunes ne s'arrête pas à cette formation car elle compte profiter de ces différentes actions pour développer son pôle e-sport.

Au terme de ce projet, les acteur-rice-s de la maison de jeunes témoignent d'une volonté de voir dans le jeu vidéo un outil d'avenir, source de vocation pour les jeunes mais qui permet également de travailler sur certaines problématiques de notre société comme la déconstruction des stéréotypes.

UNE CHAÎNE YOUTUBE POUR APPRENDRE LE FRANÇAIS EN CLASSE DE DASPA



PROJET RÉALISÉ PAR L'ÉCOLE FONDAMENTALE SANS SOUCI (IXELLES)
AVEC LE SOUTIEN DE L'APPEL À PROJETS SCOLAIRES DU CSEM

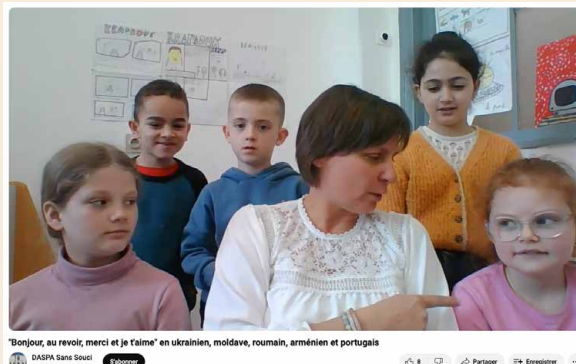
Dans une classe de DASPA (Dispositif d'Accueil et de Scolarisation des élèves Primo-Arrivants), l'un des enjeux majeurs est l'apprentissage de la langue française pour les jeunes.

Pour donner du sens à cet apprentissage, les élèves créent les contenus disponibles sur la chaîne *YouTube* de l'école. Cette dernière est également un moyen original de communication avec les proches restés dans leur pays d'origine.

Pour nourrir la chaîne *YouTube*, les élèves ont, avec leur enseignante, mis en place une routine pour la création de contenus. Après avoir discuté d'un sujet qu'ils aimeraient traiter dans une vidéo, les enfants rédigent le texte de leur capsule. Après correction, ils le mémorisent, avec l'aide de l'enseignante avant de passer à l'étape du tournage, étape qu'ils ont également appris à gérer de manière autonome, au fur et à mesure des projets. Le montage est ensuite réalisé avec l'aide de l'enseignante. La dernière étape, celle de la publication sur la plateforme *YouTube*, fait également partie des apprentissages, puisque c'est l'occasion de développer d'autres notions comme celle du droit à l'image.

L'enseignante qui coordonne ce projet insiste sur la nécessité de ne pas se mettre la pression lorsqu'on met en place ce type de projets. Il ne faut pas attendre de vidéos parfaites. Des capsules assez naïves et simples seront créées dans un premier temps, avant une amélioration de leur qualité au fil du temps. L'important c'est de se lancer et de le faire en collaboration avec les élèves.

Découvrez les vidéos sur la chaîne *YouTube* de la classe : [@daspasanssouci176](https://www.youtube.com/@daspasanssouci176).



ENVIE DE PARTICIPER À UN APPEL À PROJETS D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ?



L'APPEL À PROJETS SCOLAIRES DU CSEM :

Chaque année le CSEM publie [un appel à projets à l'attention des écoles](#). Il permet d'octroyer jusqu'à 2000€ à 10 écoles fondamentales et secondaires en FW-B afin de développer un projet d'éducation aux médias.

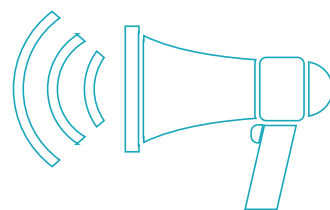


L'APPEL À PROJETS DU SERVICE JEUNESSE :

Le Service Jeunesse de la FW-B lance chaque année [un appel à projets à destination des organisations de jeunesse et des centres de jeunes](#) leur permettant de construire un projet d'éducation aux médias et à leurs encadrant·e·s de se former dans ce domaine.



Quelques ressources en éducation aux médias



Les nombreuses ressources proposées ci-dessous donnent quelques balises essentielles pour aborder (ou approfondir) l'éducation aux médias. Cette liste ne se veut pas exhaustive, mais tente d'envisager la diversité des thématiques et des supports à travailler avec des jeunes dans le cadre d'une activité d'éducation aux médias.

RESSOURCES DU CSEM POUR TOUS LES SECTEURS

Le Conseil Supérieur de l'éducation aux médias a édité un ensemble d'outils et de brochures d'éducation aux médias. Chaque outil peut être téléchargé ou commandé via un formulaire sur le site du CSEM.

UNE PREMIÈRE APPROCHE DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ?



L'éducation aux médias en 12 questions

L'éducation aux médias, qu'est-ce que c'est ? Pourquoi est-ce important ? Est-ce difficile, long,

coûteux financièrement de mettre en place des activités d'éducation aux médias ? ...

Cette brochure permet d'obtenir des réponses à 12 questions souvent posées sur l'éducation aux médias et de déconstruire certaines idées préconçues. 12 propositions d'activités permettent de commencer l'aventure de l'éducation aux médias avec des publics variés.

 [Accéder à la brochure](#)

Vivre ensemble dans un monde médiatisé

Fruit de la collaboration de professeur-e-s et chercheur-euse-s (ULB, UCLouvain, ULiège, Université de Cardiff), avec des spécialistes de l'éducation aux médias, des enseignant-e-s du secondaire et des étudiant-e-s, cet ouvrage développe quelques-unes des notions fondamentales qui forment les piliers de nos sociétés et fournit les supports nécessaires pour pousser la réflexion sur des thématiques diverses : la liberté de pensée et de culte, la liberté de la presse, la laïcité, la déconstruction des discours politiques et médiatiques, ou encore l'égalité de traitement des individus.



 [Accéder à la brochure](#)

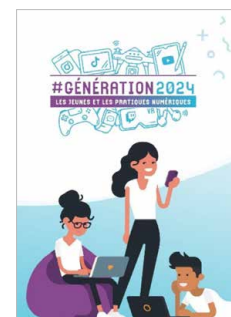
ABORDER LES USAGES MÉDIATIQUES DES JEUNES ?

#Génération2024. Les jeunes et les pratiques numériques

En 2020 étaient publiés les résultats de #Génération2020, la première vaste enquête sur les pratiques numériques des enfants et des ados menée en Fédération Wallonie-Bruxelles. Quatre ans plus tard, Média Animation et le Conseil Supérieur de l'éducation aux médias (CSEM) renouvellent l'exercice. Avec #Génération2024, l'ambition est non seulement d'actualiser les données récoltées, mais aussi d'explorer de nouvelles thématiques liées aux usages numériques des jeunes.

Plus de 3700 élèves de l'enseignement primaire et secondaire ont répondu à un questionnaire abordant différents aspects de leur vie numérique. Les données statistiques ont été enrichies par des entretiens individuels et des discussions de groupe. Ce carnet de résultats compile et synthétise ces différents apports afin d'observer les usages numériques de ceux et celles qui sont enfants ou adolescent-e-s en 2024. Ce carnet permet donc de mettre en évidence les pratiques et habitudes des jeunes, leurs relations aux écrans, leurs rapports à la technologie, à Internet, aux réseaux sociaux ou encore aux jeux vidéo sont donc ici questionnés.

 [Accéder à la brochure](#)



ENSEIGNER L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ?

L'Éducation aux médias dans les référentiels du Tronc commun



Si l'éducation aux médias n'a pas été envisagée comme un domaine d'apprentissage à part entière dans les nouveaux référentiels, elle y prend place de manière transversale et progressive afin de garantir qu'à la sortie du Tronc commun, chaque élève dispose d'un ensemble de compétences médiatiques

indispensables à l'exercice d'une citoyenneté active, critique et responsable.

À la demande du Gouvernement de la FW-B, le CSEM a élaboré un document visant à identifier les contenus et attendus relatifs à l'éducation aux médias dans les différents référentiels disciplinaires. Structuré par années et par thématiques (d'éducation aux médias), il tente de répondre adéquatement aux besoins de chaque enseignant-e.

 [Accéder à la brochure](#)

Éducation aux médias et compétences initiales

L'éducation aux médias a pour finalité de rendre chaque citoyen-ne actif-ve, autonome et critique envers tout document ou dispositif médiatique dont il-elle est destinataire ou usager, et ce tout au long de la vie. Le CSEM estime que, dès l'école maternelle, l'EAM participe pleinement à l'épanouissement personnel de l'individu et à sa responsabilité citoyenne. Le Pacte pour un enseignement d'excellence prévoit d'ailleurs de « renforcer l'esprit critique face aux médias dès la maternelle ». Pour ce faire, le CSEM propose, dans cet outil, 15 activités d'analyse et de production médiatiques pour compléter le panel d'activités déjà menées en classe.



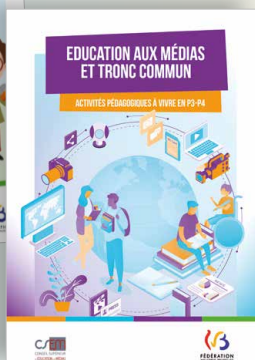
 [Accéder à la brochure](#)

Éducation aux médias et Tronc commun: activités à vivre de la P1 à la P4

Dans le cadre du Pacte pour un enseignement d'excellence, de nouveaux référentiels disciplinaires sont mis en œuvre dès la première année de l'enseignement primaire. Après avoir publié un document thématique reprenant les contenus et attendus liés à l'EAM dans les référentiels, le CSEM propose des brochures d'activités prenant appui sur ceux-ci.

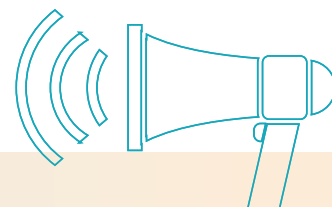


Ainsi, des fiches d'activités d'éducation aux médias à vivre en classe, ainsi que des focus média transversaux, basés sur un média en particulier, visent à fournir à l'enseignant-e une série de balises, d'informations et de suggestions d'activités à mener avec ce média. Après une première brochure pour les enseignant-e-s de première et deuxième année primaire, le CSEM vient de publier une seconde brochure pour accompagner ceux-celles de troisième et quatrième année primaire.



 [Accéder à la brochure P1-P2](#)

 [Accéder à la brochure P3-P4](#)



Collection « Repères »

Les dossiers de la collection « Repères », lancés en 2018 par le CSEM, ont pour objectifs d'informer et d'outiller de façon succincte et concrète les parents et les professionnel-le-s de l'éducation aux enjeux des médias. Les thématiques abordées sont choisies en fonction des questions sociétales qui émergent dans l'actualité.

Douze carnets sont parus depuis 2018 sur des thématiques d'actualité comme : le cyberharcèlement, la liberté d'expression, les jeux vidéo, les influenceur-euse-s... Les carnets de la collection sont également illustrés de vidéos de sensibilisation sur chacun des sujets abordés, via le lien ci-dessous.

 [Lien vers la collection](#)

Deux nouveaux dossiers sont parus en 2023 :

L'impact environnemental de nos usages numériques



Études, loisirs, transport, santé, vie privée... Internet est, via le smartphone ou d'autres appareils connectés, devenu incontournable dans notre vie quotidienne, et plus encore dans celle des adolescent-e-s. L'apparente

immatérialité du numérique ne semble pas d'emblée faire de lui un danger pour le climat. Pourtant, son impact sur l'environnement est colossal et ne cesse de croître. Ce carnet permet de découvrir cet impact en plongeant le-la lecteur-riche dans les coulisses de la fabrication de nos smartphones et en s'intéressant aux principaux usages numériques des jeunes.

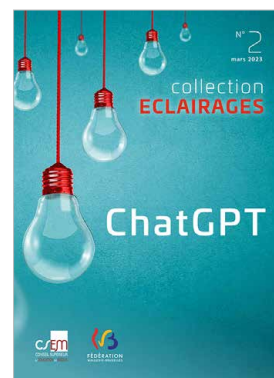
Comment le web influence-t-il la vie affective et sexuelle des jeunes ?



Ce carnet propose des pistes concrètes pour sensibiliser et accompagner les jeunes au sujet des pratiques affectives et sexuelles en lien avec leurs usages médiatiques. Il n'a pas comme objectif d'être un guide EVRAS, soit d'éducation

à la vie relationnelle, affective et sexuelle. Comme les autres brochures de la collection, il se penche plutôt sur les usages médiatiques des jeunes, avec un focus sur Internet et les réseaux sociaux, cette fois dans le cadre de leur vie relationnelle, affective et sexuelle. La question centrale de ce carnet est la suivante : Internet influence-t-il les jeunes dans ce domaine de leur vie ? Et si oui, comment ?

Collection « Eclairages »



La collection « Eclairages » a pour objectif d'établir un positionnement du CSEM sur des sujets d'actualité liés aux thèmes d'éducation aux médias. Il s'agit de faire le tour d'une question et de ses enjeux éducatifs, sans être exhaustif. Ce contenu n'a pas pour vocation de produire une analyse détaillée et minutieuse d'un sujet mais plutôt d'établir la position et la vision du CSEM sur le sujet.

En 2023, le CSEM a consacré le deuxième numéro de cette collection à *ChatGPT*. En effet, l'IA occupe une place de plus en plus importante dans notre quotidien. Il est donc crucial d'adopter un regard critique sur les outils et les services qui utilisent ces technologies, de mieux les comprendre en analysant les avantages mais aussi en sensibilisant aux limites et aux risques liés à leur utilisation.

RESSOURCES DE NOS PARTENAIRES ET OPÉRATEURS EN ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Plusieurs opérateurs en éducation aux médias au sein de la FW-B proposent également des outils pour mieux comprendre les usages médiatiques des jeunes, aider ces dernier·ère·s dans la compréhension des médias ou les sensibiliser à un usage raisonné et critique des médias.

TRAVAILLER SUR LES MÉDIAS D'INFORMATION ?



Dossier d'exploitation pédagogique « Ouvrir Mon Quotidien Numérique »

Développant les caractéristiques générales de la presse (quotidienne) en ligne, l'évolution des nouveaux métiers et des nouvelles pratiques liés à son développement. Ce dossier contient également 4 fiches pédagogiques qui poursuivent deux objectifs : analyser les articles de la presse quotidienne en ligne et produire des contenus médiatiques spécifiques.

 [Accéder à la brochure](#)

Les Journalistes en classe face à la désinformation



Le CSEM et l'Association des Journalistes Professionnels (AJP) ont élaboré cet outil sur la thématique de la désinformation, en poursuivant deux objectifs : éclairer en fournissant des balises, des pistes de réflexion

et proposer des outils directement utilisables. Le contenu est également exploitable par les enseignant·e·s, les éducateur·rice·s ou les parents qui souhaitent aborder la question de la désinformation (« fake news »).

Précédé par une « petite histoire de la désinformation », l'outil est structuré en deux volets : une série de fiches explicatives (synthèses) et une série de fiches pédagogiques.

 [Accéder à la brochure](#)

C'est pas sourcé



Jeu de rôle pour les 12 ans et +, « C'est pas sourcé » met les participant·e·s au cœur de l'info contemporaine avec l'objectif de comprendre l'intérêt de

hiérarchiser et recouper ses sources à bon escient afin d'arriver à une information la plus vérifiée et la plus fiable possible. Tout au long du jeu, les jeunes sont mis·e·s dans la peau de journalistes en herbe travaillant dans une rédaction de presse écrite et qui vont devoir opérer des choix entre différentes sources. À l'heure où tout le monde peut partager des contenus sur Internet, comment s'y retrouver dans cet océan d'informations ? Que peut nous apprendre la méthode journalistique pour éviter de tomber dans le piège des fake news ?

 [Lien pour découvrir et télécharger le jeu gratuitement](#)

DES RESSOURCES POUR LES TOUT-PETITS ?



KIT (« Keep in touch »)

KIT est un projet européen qui développe des outils pour les enseignant·e·s de maternelle qui veulent accompagner les usages numériques des 3-6 ans. En Belgique, de nombreuses classes se sont lancées dans l'aventure de conception puis de mise en œuvre d'un atelier numérique en partenariat avec les parents.

Ainsi, après une phase de formation puis de tests d'ateliers numériques créés pour les plus petits, des outils sont maintenant à la disposition des enseignant·e·s et des parents désireux d'accompagner les plus petits dans leurs usages numériques.

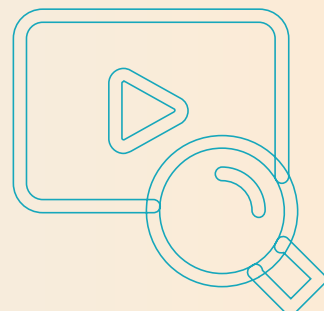
 [Lien vers la brochure](#)



123clic.be

123clic, c'est un site internet dédié aux parents (ou grands-parents) souhaitant accompagner les premiers pas dans le numérique de leur enfant âgé de 3 à 6 ans. Plutôt que de faire des enfants des « petit·e·s génies » des médias digitaux, l'objectif est davantage de développer chez eux·elles des réflexes d'usages raisonnés grâce à un accompagnement familial.

 [Lien vers le site](#)



Vivons ensemble une activité d'éducation aux médias



CONTEXTUALISATION ET EXPLICATIONS

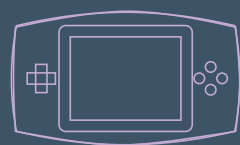
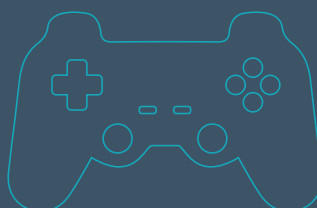
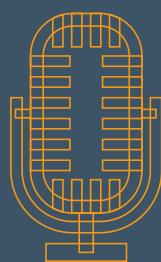
Les fiches d'activités vous emmènent dans un voyage au cœur de différents supports médiatiques. Elles proposent toutes de travailler sur des médias d'aujourd'hui (podcast, jeu vidéo, intelligence artificielle) pour mieux aborder toutes leurs potentialités demain, dans la transmission et l'échange, illustrant ainsi la thématique de cette semaine. Dans ces activités, un accent est d'ailleurs mis sur le dialogue entre les jeunes et entre ces dernier·ère·s et leurs encadrant·e·s.

Simple et accessible à tou·te·s, adaptée en fonction des thématiques et des tranches d'âge visées, chaque proposition d'activité se compose d'une phase d'analyse des médias dans leurs différentes dimensions et d'une phase de production de contenus médiatiques réfléchis, eux aussi, en fonction de ces mêmes dimensions.

Les fiches d'activités proposées sont toutes conçues pour les publics scolaires et non scolaires et développent :

- ◆ des **objectifs spécifiques** en lien avec l'éducation aux médias ;
- ◆ le **matériel nécessaire** à sa réalisation ;
- ◆ un **déroulement en étapes** ;
- ◆ des **ressources permettant** d'approfondir la tâche abordée et/ou de travailler l'acquisition de compétences supplémentaires, en lien avec l'activité proposée ;
- ◆ des **liens avec le programme d'activités** et les activités qu'il contient.

En fonction du groupe, de son niveau et de ses intérêts, chaque activité est bien évidemment adaptable. Nous invitons les éducateur·rice·s aux médias à y puiser ce qu'ils-elle·s désirent : une partie d'activité, une(des) ressource(s), une inspiration pour une activité dans un autre contexte...



LES ACTIVITÉS PAR THÉMATIQUE :

ACTIVITÉS TRANSVERSALES	◆ Parcours - découverte : Sensibiliser à la diversité des médias dès le plus jeune âge ◆ Réaliser une capsule temporelle <i>pour présenter les médias d'aujourd'hui et se projeter dans les médias de demain</i>
LE PODCAST	◆ Réaliser un épisode de podcast : Comment je m'informe ?
LE JEU (VIDÉO)	◆ Réaliser le tutoriel d'un jeu de société ◆ Découvrir le jeu vidéo ... en jouant et en créant ◆ Stéréotypes et jeux vidéo
L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	◆ Mieux comprendre le fonctionnement de l'intelligence artificielle : le cas des images générées par l'IA ◆ Présenter un sujet avec l'aide de l'intelligence artificielle

LES ACTIVITÉS PAR TRANCHE D'ÂGE :

3 - 6 ANS	◆ Sensibiliser à la diversité des médias dès le plus jeune âge – Aménager un coin média ◆ Réaliser une capsule temporelle ◆ Réaliser le tutoriel d'un jeu de société
6 - 12 ANS	◆ Sensibiliser à la diversité des médias dès le plus jeune âge – Manipuler les médias d'information ◆ Réaliser une capsule temporelle ◆ Découvrir le jeu vidéo ... en jouant et en créant
12 - 15 ANS	◆ Sensibiliser à la diversité des médias dès le plus jeune âge – Se questionner sur son rapport à l'information ◆ Réaliser une capsule temporelle ◆ Mieux comprendre le fonctionnement de l'intelligence artificielle : le cas des images générées par l'IA ◆ Réaliser un épisode de podcast : comment je m'informe ? ◆ Stéréotypes et jeux vidéo
16 - 20 ANS	◆ Sensibiliser à la diversité des médias – Se questionner sur son rapport à l'information ◆ Réaliser une capsule temporelle ◆ Stéréotypes et jeux vidéo ◆ Sensibiliser au chatbot et à l'art du prompt

A close-up photograph of a woman and a young girl looking down at a book. The woman is on the right, smiling slightly, and the girl is on the left, looking intently at the book. The book is open, showing colorful illustrations of a landscape with trees and a body of water. The background is softly blurred.

PARCOURS - DÉCOUVERTE : Sensibiliser à la diversité des médias dès le plus jeune âge

CONTEXTE

Les médias font partie de notre quotidien et par conséquent aussi de celui des enfants. Il est donc important d'éveiller ces dernier·ère·s à ce que sont les médias et de les sensibiliser à leur diversité, dès leur plus jeune âge. Une première approche avec les tou·te·s petit·e·s pose les bases d'une posture réflexive et active qui permettra ensuite de travailler plus efficacement les contenus et caractéristiques des médias lorsqu'il·elle·s grandissent.

Les propositions d'activités courtes qui suivent illustrent l'évolution que peut prendre une découverte des médias à différents moments de l'enfance et de la jeunesse. Ces quelques moments d'analyse et d'échanges permettront de développer plus facilement par la suite des aptitudes en termes de production médiatique chez l'enfant et le·la jeune.

Aménager un coin média



PUBLIC : Enfants de 3 à 6 ans (enseignement maternel)

OBJECTIFS EN EAM :

- ◆ Sensibiliser les enfants à la notion de médias
- ◆ Classer, comparer les contenus médiatiques
- ◆ Sensibiliser, par les 5 sens, à la notion de médias.

DURÉE : 2h

MATÉRIEL : Plusieurs exemplaires de médias variés : photos, livres, bandes dessinées, CD (et lecteur), radio, télévision, ordinateurs, journaux, magazines, tablette(s), appareil photo, etc.

DÉROULEMENT

Étape 1 : Découvrir le coin média

Consacrer un endroit dans la pièce de vie des enfants (ou un local entier) où seront disposés différents médias.

Deux conseils à l'éducateur-riche aux médias :

- *Rendre le coin agréable : disposer des coussins, des tapis, prévoir assez de place pour que les enfants s'installent.*
- *Proposer des médias variés : photos, livres, bandes dessinées, CD (et lecteur), radio, télévision, ordinateurs, journaux, magazines, etc.*

Durant cette première étape, sous la supervision de l'adulte, laisser les enfants manipuler les différents médias, disposés en vrac dans le coin.

Étape 2 : Choisir et classer les médias

Lorsque le coin média est aménagé, proposer aux enfants des activités qui permettent de manipuler les médias :

1. Choisir son média préféré

Demander aux enfants de choisir leur média préféré (soit un objet médiatique bien précis, soit citer la catégorie de médias) et demander les raisons de ce choix.

Lors de cette étape, inviter les enfants, par différentes questions, à décrire leurs usages de ces différents médias. Cela vous permettra de partir de leur quotidien et leurs connaissances comme base d'activités.

2. Classer les médias

Demander aux enfants de classer différents médias placés devant eux-elles :

- Ceux qui s'utilisent à plusieurs/tout-e seul-e
- Ceux qui se découvrent dans le calme/ceux qui font du bruit
- En fonction de leur utilité (à quoi servent-ils ?)
- Etc.

L'expérience se veut ici sensorielle : les élèves touchent, écoutent, observent partagent leurs impressions, etc.

Étape 3 : Ranger le coin média

Après avoir manipulé les médias, demander aux enfants de ranger le coin média et de l'organiser.

Il est essentiel qu'il s'agisse d'un nouvel endroit pour les enfants, qu'ils n'ont jamais vu rangé.

- Y a-t-il des outils qui peuvent être regroupés ? Pourquoi? Qu'ont-ils en commun ?
- Qu'est-ce qui est commun à tous ces objets ?
- Comment appellerais-tu la catégorie qui regroupe tous ces objets/médias ?
- Comment allons-nous appeler ce coin ?

Ranger et structurer le coin média en fonction des catégories citées.

L'éducateur-riche aux médias range avec les enfants les médias de même catégorie sur des étagères où il note le nom du média, par exemple. Les enfants peuvent également créer une petite affiche avec le nom choisi pour ce coin.

RESSOURCES

Ressources du CSEM et de ses partenaires

- ◆ « Créer un coin médias », dans [L'éducation aux médias en 12 questions](#), CSEM, 2019, p.7.
- ◆ « Du bout des doigts », dans [123clic. Comment accompagner les premiers pas de mon enfant dans le numérique ?](#), Média Animation et CSEM.
- ◆ « [Le coin des maternelles](#) », projet réalisé par l'école fondamentale libre de Lesve, 2015.

Autres ressources

- ◆ « [Qu'est-ce qu'un média ?](#) », E-Media, 2019.
- ◆ « [Un coin « images » dans la classe](#) », E-Media, 2022.

Manipuler les médias d'information



PUBLIC : Enfants de 6 à 12 ans (enseignement primaire)

OBJECTIFS EN EAM : ♦ Manipuler les médias d'information et rechercher leurs caractéristiques
♦ Se questionner sur sa consommation des médias

DURÉE : 2h

MATÉRIEL : Prévoir plusieurs supports d'information : papier (journaux, périodiques), radio, tablette et télévision, afin de distinguer les différents supports de l'information.

DÉROULEMENT

Étape 1 : Un média pour s'informer ? Distinguer et caractériser les médias d'information

Mettre à disposition du groupe des journaux, magazines, une télévision (ou une tablette) pour projeter des images, des vidéos (séquences de JT, des Niouzz, etc.). Mélanger la presse pour enfants à celle pour adultes. Dans un premier temps, laisser les enfants manipuler la presse et proposer différents petits défis en recherchant : un résultat sportif, la météo, un jeu, le programme de la télévision, etc.

- **As-tu déjà vu ce type de médias à la maison ?**
- **Tes parents lisent/regardent-ils ce type de médias ?**
- **Si oui, es-tu capable d'en citer un ou deux ?**

L'éducateur-riche aux médias peut demander aux enfants de se renseigner auprès de leurs parents pour savoir ce qu'ils écoutent, lisent, regardent comme média pour s'informer.

Proposer aux enfants de choisir un média d'information de leur choix et le présenter au reste du groupe en expliquant ce que lui-elle et sa famille en font.

Demander enfin aux enfants comment ils préfèrent découvrir l'information : en écoutant, en regardant (des images fixes ou animées), en lisant ?

Étape 2 : Manipuler les médias d'information

A partir des différents médias d'information proposés, demander de les distinguer en ayant une attention :

- Aux sens qu'ils mettent en éveil (certains sont visuels, d'autres auditifs, etc.)
- Aux différentes rubriques développées
- Aux supports médiatiques
- À leur périodicité

D'autres distinctions peuvent être opérées par l'éducateur-riche aux médias, en fonction de l'âge et des prérequis en termes de presse des enfants.

Variantes et prolongements

- ♦ Cette activité peut déboucher sur une analyse plus approfondie des contenus de la presse :
 - L'analyse d'une Une de journal
 - L'analyse d'un article de presse*Ce prolongement peut se faire en observant et sans forcément lire ou avoir une compréhension fine des contenus. Ce type d'activité peut, par exemple, être travaillé avec des enfants en découpant les différentes parties d'une Une ou d'un article de presse (titre, texte, illustration, etc.)*
- ♦ Cette activité peut également déboucher sur la création d'un média d'information par le groupe d'enfants (voir activité « Un journal de la classe » dans les ressources)

RESSOURCES

Ressources du CSEM et de ses partenaires

- ♦ « Un journal de la classe », dans [EAM et Tronc commun : activités pédagogiques à vivre en P1-P2](#), CSEM, 2023, pp.59-62.
- ♦ « [TévéGeer : Le J-T des bonnes nouvelles](#) », projet réalisé par l'école d'enseignement spécialisé Saint-Joseph de Geer, 2017.
- ♦ « [Création d'un journal de presse écrite: le P'tit Spitant](#) », projet réalisé par l'IMP René Thône de La Louvière, 2017.

Autres ressources

- ♦ « [Feuilleter la presse](#) », CLEMI, 2017.
- ♦ « [Comment démêler l'info de l'intox en jouant ?](#) », CLEMI, 2017.
- ♦ « [Qu'est-ce qu'un média d'information ?](#) », CLEMI, 2018.
- ♦ « [Supports d'information : les dessiner, les illustrer, les lister...](#) », E-media, 2021.

Se questionner sur son rapport à l'information

NEWS

PUBLIC : Enfants de 12 à 18 ans (enseignement secondaire)

OBJECTIFS EN EAM : ♦ Se questionner sur sa consommation des médias d'information

DURÉE : 2h

MATÉRIEL : Aucun

DÉROULEMENT

Étape 1 : Parler de ses usages

Proposer aux jeunes de construire un questionnaire permettant à chacun·e de réfléchir à son rapport à l'information.

Se questionner sur le sujet de l'enquête en identifiant notamment les différents supports mis à disposition pour s'informer et des exemples de médias pour chacun de ces supports.

Exemples de questions à poser aux jeunes :

- **Sur quels supports peut-on s'informer ?**
- **Pour chacun de ces supports, cite un (ou plusieurs) exemple(s) concret(s) de médias.**
- **Quelles rubriques connais-tu dans les médias d'information ? Laquelle préfères-tu ?**
- **Pour quelle(s) raison(s) préfères-tu ce support/ cette (ces) rubrique(s) ?**
- **En quel support fais-tu le plus confiance ?**
- **Vérifies-tu l'information que tu lis ? Sur tous les supports ? Avec quelle méthode ?**
- **Te poses-tu des questions quant à la fiabilité des sources que tu consultes ? Que souhaiterais-tu savoir de plus à ce sujet ?**

Faire émerger les domaines suivants: le support, le média, les sujets/rubriques, la confiance dans les médias, la vérification de l'information.

A partir de ces éléments, définir les différents domaines à développer dans l'enquête sur le rapport des jeunes à l'information.

Deux méthodologies peuvent être proposées à l'éducateur·rice aux médias : soit guider le groupe en posant les questions, en demandant aux jeunes de les préparer puis de mettre en commun les réponses ou en faisant émerger les questions du groupe en demandant « Si on doit parler de vos usages en terme de consommation de l'information, qu'est-ce qui, selon vous, est important à dire ? ».

Étape 2 : Produire l'enquête

Proposer aux jeunes de réfléchir à la construction de leur questionnaire, en l'envisageant comme un média, dans ses différentes dimensions :

Dimension sociale :

- **A qui se destine ce questionnaire ?**
- **Quel moyen est prévu pour le diffuser ?**
- **Quelle(s) influence(s) ont les réponses aux deux questions précédentes sur le contenu du questionnaire ?**

Dimension informationnelle :

- **Quelles questions poser ? Dans quel ordre ?**

Dimension technique :

- **Quel(s) moyen(s) technique(s) vont mobiliser cette enquête pour le traitement des données et/ou la diffusion de l'enquête ?**

Étape 3 : Diffuser l'enquête

En fonction des réponses données aux différentes questions à l'étape précédente, diffuser l'enquête et ensuite traiter les données pour en tirer les grands enseignements au niveau des pratiques du groupe.

En fonction de la taille du groupe sondé, l'éducateur·rice aux médias relativisera la représentativité des résultats. Il-elle peut d'ailleurs proposer de les comparer aux résultats obtenus dans des enquêtes qui ont sondé des jeunes de leur âge (voir #Génération2020 et 2024 dans les ressources).

Variantes et prolongements

Cette activité peut être intégrée dans d'autres activités de ce dossier :

- ↻ « [Réaliser une capsule temporelle](#) »
- ↻ « [Réaliser un épisode de podcast : comment je m'informe ?](#) »

RESSOURCES

Ressources du CSEM et de ses partenaires

- ♦ Média Animation, [#Génération2020. Les jeunes et l'info](#), Bruxelles, 2021.
- ♦ Média Animation, [#Génération2024. Les usages des écrans chez les moins de 20 ans](#), Média Animation, 2024.
- ♦ Média Animation, « [J'ai direct ce que j'aime](#) ». [Les jeunes expliquent leurs réseaux sociaux. Outil d'animation](#), 2024.

Autres ressources

- ♦ Bibliothèques Sans Frontières, « [Cahier d'activités : Dessine la carte des écrans](#) ».

Réaliser une capsule temporelle



pour présenter les médias d'aujourd'hui et se projeter dans les médias de demain

CONTEXTE

Se préparer aux médias de demain implique, avant tout, de comprendre les usages que nous en avons aujourd'hui. Cette activité propose de réfléchir, dans un premier temps, sur les usages médiatiques des membres du groupe (en complément ou en parallèle d'autres activités proposées dans ce dossier d'accompagnement) avant de créer une capsule temporelle pour témoigner de nos usages actuels mais aussi imaginer les médias de demain et ce que nous voudrions qu'ils soient.

PUBLIC : Tous publics

OBJECTIFS EN EAM :

- ◆ Réfléchir sur ses usages médiatiques
- ◆ Développer une réflexion sur sa consommation des médias
- ◆ Réfléchir aux opportunités/dérives actuelles des médias pour imaginer un « média idéal »
- ◆ Construire un média dans ses différentes dimensions (informative, technique et sociale)

DURÉE : 3h

MATÉRIEL : Aucun

DÉROULEMENT

Étape 1: Réfléchir à ses usages et habitudes médiatiques à différentes époques

Aborder avec les jeunes leurs usages médiatiques, ceux de leur entourage, de leurs parents lorsqu'ils-elles avaient leur âge et ceux qu'ils-elles imaginent pour l'avenir.

Pour se questionner sur ce sujet, plusieurs (parties) d'activités déjà proposées par le CSEM peuvent être exploitées. L'éducateur-rice aux médias peut intégrer une activité ou extraire d'une activité ce qui lui semble pertinent en termes de questionnements. Le document « [Échanger sur ses usages médiatiques](#) » disponible sur le site du CSEM donne déjà quelques pistes pour explorer les habitudes numériques des enfants et des jeunes, leurs supports favoris, etc.

Il-elle peut également étendre ces questionnements à d'autres thématiques en lien avec les usages médiatiques et numériques des jeunes à partir de celles développées dans les enquêtes #Génération2020 et #Génération2024 (voir ressources). Pour aborder les habitudes liées aux pratiques informationnelles des jeunes [voir](#) activité « [Se questionner sur son rapport à l'information](#) ».

Étape 2 : Se mettre en projet

Donner la consigne suivante aux enfants/aux jeunes : Nous allons réaliser une capsule temporelle pour les générations futures afin d'expliquer comment nous percevons les médias, quelle consommation et quels usages nous en faisons et comment nous imaginons les médias du futur.

Échanger en grand groupe :

- Sais-tu ce qu'est une capsule temporelle ?
- As-tu déjà vu/entendu parler de ce type de réalisation ? Dans quel contexte ?
- A quoi sert ce type d'objet ?
- Peux-tu la comparer à d'autres objets ?

L'éducateur-rice aux médias fait ici le parallèle entre la capsule et un média (par exemple un journal papier, la télévision ou encore une vidéo sur les réseaux sociaux) L'objectif est de faire comprendre que la capsule est un moyen de transmettre un contenu.

Développer les différentes dimensions du média à créer :

Les questions suivantes peuvent être traitées individuellement par les élèves ou en grand groupe. Dans le premier cas, une étape de négociation en grand groupe devra être ensuite organisée pour définir les différentes caractéristiques de cette capsule.

Le public (dimension sociale)

- A qui veux-tu que cette capsule soit destinée ?
- Dans combien de temps devra-t-elle être ouverte ?

Le support (dimension technique)

- Où vas-tu disposer cette capsule ?
- A quoi devra-t-il falloir être attentif en fonction du lieu choisi ?
- Comment rendre compte des usages et des habitudes médiatiques de chacun-e à partir de la discussion que tu viens d'avoir ?

Le contenu (dimension informationnelle)

- Que vas-tu disposer dans cette capsule ?
- Chacun-e va-t-il témoigner de ses propres usages ou produit-on un document commun ?
- Quelles implications ont ces réponses sur le contenu de la capsule ?
- Si tu places un(des) objet(s) dans la capsule, le(s) quel(s) vas-tu choisir pour représenter tes usages médiatiques et/ou ceux du groupe ?

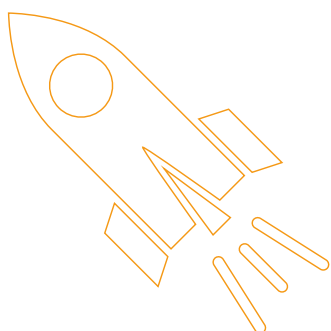
L'éducateur-riche attirera l'attention sur le fait qu'en fonction du lieu, du temps et du support, les contenus devront être adaptés tant au niveau du fond que de la forme. Une capsule enterrée pendant 20 ans devra être bien plus contextualisée et son contenant plus hermétique, par exemple.

L'éducateur-riche aux médias peut stimuler la créativité du groupe pour ces questions. Outre la description des usages et le support sur lequel le faire, le groupe peut réfléchir à faire des photos, mettre un objet personnel en lien avec leur consommation des médias...

Étape 3 : Réaliser la capsule temporelle

Réaliser ensuite la capsule avec les enfants/jeunes. En fonction des caractéristiques décidées à l'étape 1, réalisez la capsule temporelle en vérifiant :

- La conformité du contenant pour la conservation des différents éléments qu'il contient ;
- Le texte expliquant le contexte de la création de cette capsule ;
- Que plusieurs personnes connaissent le lieu où la capsule est placée et la date d'ouverture.



Variantes et prolongements

- ✦ Cette activité peut être organisée sur une plus courte période, avec d'autres objectifs. Ainsi, on peut proposer aux jeunes, en début d'année scolaire, de réfléchir à leurs habitudes et consommation des médias, leurs préférences, etc. et garder l'ensemble des réponses individuelles dans une capsule qu'on rouvre en fin d'année.

Ce type d'activités peut déboucher sur une réflexion à propos de :

- l'évolution rapide des supports médiatiques
- l'évolution de la consommation sur une courte période
- des habitudes à faire évoluer (une consommation trop importante des écrans par exemple)

RESSOURCES

Ressources du CSEM et de ses partenaires

- ◆ Fiche « Préparer la visite d'un média/d'un-e journaliste », dans [Semaine de l'Éducation aux médias 2023, Ressources, témoignages et activités](#), CSEM, 2023, p. 19-24.
- ◆ « Nos usages médiatiques », dans *EAM et Tronc commun, activités à vivre dans les classes de P3-P4*, CSEM, 2024, pp. 22-27.
- ◆ Média Animation, [#Génération2024. Les usages des écrans chez les moins de 20 ans](#), Média Animation, 2024.
- ◆ Média Animation, [« J'ai direct ce que j'aime ». Les jeunes expliquent leurs réseaux sociaux. Outil d'animation](#), 2024.

Autres ressources

- ◆ « [Cahier d'activités : Dessine la carte des écrans](#) », Bibliothèques Sans Frontières.

LE PODCAST

LE MÉDIA PODCAST

Depuis quelques années, le podcast est devenu un support médiatique très à la mode. Qu'il soit extrait d'une émission radio ou natif (conçu spécialement pour le web), il peut prendre la forme d'un long reportage pour aborder un sujet de société, une interview d'une personnalité, un journal, une chronique, le portrait d'un lieu ou d'un personnage historique, une critique de film ou de jeu vidéo...

D'une durée de quelques minutes à plus de 2h, le podcast ouvre un monde de possibles et c'est très certainement la force de ce média qui continue de se développer. En effet, tous les publics peuvent y trouver ce qu'ils veulent, le consommer quand et où ils le veulent (dans les transports pour aller à l'école, à pied dans la rue, en faisant ses courses, ou tout simplement chez soi avant de dormir le soir).

Facile à écouter et à s'approprier, la production de podcast ne sollicite pas de trop nombreuses compétences techniques : un smartphone pour la prise de sons (même si un micro bluetooth est toujours plus qualitatif), un logiciel de montage (ex. : *Audacity* ou *Garage Band*) et la création peut commencer. Il ne manque que quelques idées pour le thème du podcast et l'habillage de ce dernier (les sons, la musique, les bruits et le visuel qui l'accompagne) qui en feront un objet médiatique unique.

Ce type de productions peut donc rapidement être valorisant pour les jeunes. Le peu de manipulations techniques permet également de recentrer la réflexion sur le contenu à créer et le public qu'on cherche à toucher, développant ainsi deux dimensions essentielles de l'éducation aux médias : la dimension sociale et la dimension informationnelle (voir schéma dans la partie 2.3. l'éducation aux médias : définitions, méthodes et objectifs). La réflexion peut aussi porter sur la dimension technique en s'attardant sur les moyens de diffusion (par ex. : sur quelles plateformes diffuser le podcast ? Avec quels objectifs ? Et pour toucher quels publics ?) ou sur l'habillage visuel et sonore.

A l'heure des contenus publiés sur les réseaux sociaux (vidéos sur *TikTok*, stories sur *Instagram*), le podcast est une belle alternative pour l'expression du/de la jeune. Il fait travailler son imagination, donne rapidement des résultats diffusables et peut être travaillé à l'infini, pour devenir une routine (autonome ou en groupe).

Quelques références :

- ◆ [« Réaliser un podcast à la maison », CLEMI.](#)
- ◆ [« Je crée un podcast avec mes élèves », portail Ressources académie 74 \(Académie de Grenoble\).](#)
- ◆ BUREAU, S., [« Créer un podcast à l'école : un outil abordable pour une école innovante », 2021.](#)
- ◆ LEMAIRE, N., [« C'est quoi, un podcast ? Comment créer mon propre podcast ? »](#) dans *Le JDE*, Janvier 2023.
- ◆ La webradio MOUV' de Radio France propose aux jeunes un certain nombre de vidéos intitulées « POD'CLASSE » qui proposent des pistes pour aider les jeunes à réaliser un podcast. Exemple : [« Travailler la voix ».](#)

Envie de travailler ce support avec un opérateur spécialisé ?

Plusieurs opérateurs proposent des animations et ateliers pour découvrir le podcast et/ou accompagner des projets de création :

- ◆ Action Médias Jeunes propose des ateliers d'EAM en lien avec le podcast :
 - Atelier [« création sonore »](#)
 - Atelier [« Bruitage »](#)
- ◆ 48FM a mis en place des ateliers pour aborder les étapes de la création d'une émission radio : [Atelier d'éducation aux médias](#)
- ◆ Citizen Motion organise des ateliers et animations personnalisés pour construire une œuvre sonore : [Atelier d'éducation aux médias](#)
- ◆ Le GSARA propose également des ateliers médias autour du son, notamment avec son projet « Les voix du doc. » : [Les ateliers médias](#)



Réaliser un épisode de podcast : comment je m'informe ?

CONTEXTE

Les usages médiatiques des jeunes sont en constante évolution, comme plusieurs enquêtes le démontrent. Cependant, ces dernier·ère·s n'ont pas toujours conscience de leurs usages, de la différence entre les leurs et ceux des générations précédentes.

Avec cette activité, l'objectif est, pour le·la jeune, de réfléchir à sa manière de s'informer et aux stratégies à mettre en place pour lire, comprendre et évaluer l'information. Après ce moment de réflexion, et pour rendre compte de leurs usages, les jeunes sont invité·e·s à créer un épisode de podcast en travaillant les différentes dimensions de ce média, populaire et facile d'accès, tant au niveau de sa production que de sa consommation.

PUBLIC : 12-15 ans

OBJECTIFS EN EAM :

- ◆ Faire réfléchir les jeunes sur leurs usages médiatiques et leur consommation de l'information
- ◆ Comprendre les étapes de la production d'un média dans ses différentes dimensions (informationnelle, sociale et technique)
- ◆ Comprendre les implications techniques de la production d'un média sonore
- ◆ Définir l'identité d'une construction médiatique personnelle.

DURÉE : 5 à 10h

MATÉRIEL :

- ◆ Matériel pour la prise de son (smartphone, micro, tablette...)
- ◆ Matériel pour le montage (PC, tablette, smartphone...)
- ◆ Un logiciel de montage tel qu'Audacity (*de nombreux tutoriels de prise en main de ce logiciel sont disponibles en ligne*).

DÉROULEMENT

Étape 1 : Présenter le projet

Dans un premier temps, expliquer aux jeunes qu'il·elle·s vont devoir communiquer au sein de leur école, leur quartier, leur ville sur leurs habitudes pour s'informer : ce qu'il·elle·s aiment, le temps qu'il·elle·s passent devant leurs écrans pour s'informer, les médias qu'il·elle·s privilégient pour s'informer, etc.

Expliquer que cette activité leur permettra d'une part d'avoir une réflexion sur leurs propres pratiques d'information et, d'autre part, d'échanger entre eux·elles à ce sujet, de confronter leurs usages à ceux d'autres jeunes en FW-B.

Pour communiquer, leur proposer de travailler sur un support médiatique que certain·e·s connaissent peut-être : le podcast.

L'activité se centre sur les usages médiatiques des jeunes, mais l'éducateur·rice aux médias peut également travailler sur une autre thématique et construire un podcast sur le quartier, sur l'école, sur un objet culturel. Plusieurs pistes sont proposées dans les prolongements en fin de fiche.

Étape 2 : Réfléchir à ses usages et son rapport à l'information

Réfléchir en grand groupe à différentes questions en lien avec les usages médiatiques des jeunes.

Pour ce faire, l'éducateur·rice aux médias peut proposer une courte activité permettant de questionner les usages médiatiques (ou plus particulièrement leur rapport à l'information) des jeunes. Par exemple, l'activité [Sensibiliser à la diversité des médias – Se questionner sur son rapport à l'information](#).

Entre deux séances avec le groupe, demander aux jeunes de poser toutes les questions qui leur ont été posées (ou qu'ils se sont posées) à leur famille (parents, grands-parents, etc.) pour comparer leurs pratiques.

Au-delà de l'échange et du débat que ces questions vont susciter à la maison, cela permet une première approche de l'interview qu'ils·elles pourront pratiquer plus loin dans l'activité.

Étape 3 : Mettre en commun les informations

Demander au groupe de mettre en commun les grandes tendances en matière d'usages médiatiques (pour s'informer) chez les jeunes et chez les adultes.

Cette étape peut mener à un tableau comparatif avec les tendances pour chacun des deux publics en reprenant un classement des supports favoris, des médias qui ont la confiance des jeunes/adultes, des rubriques préférées, des méthodes de vérification de l'information, etc.

Étape 4 : Écouter de différents podcasts réalisés pour des enfants

Écouter quelques podcasts réalisés pour des enfants (voir propositions dans les ressources en fin de fiche) et répondre à quelques questions :

- De quoi parle(nt) ce(s) podcast(s) ?
- Quelle est leur durée ?
- Sont-ils tous construits de la même manière ? Quels sont leurs points communs et leurs différences ?
- Quelles voix/quels sons entends-tu ?
- A qui s'adressent-ils ? Quels indices te permettent de donner cette réponse ?

Reprendre les grandes caractéristiques de la structure du podcast avec le groupe :

L'éducateur·rice aux médias reprend différents éléments que l'on retrouve dans les podcasts, peu importe leur sujet :

- Tous commencent par un résumé du contenu du podcast, une explication du concept
- Un jingle (son) est présent au début et à la fin du podcast pour marquer le début et la fin
- Des personnes parlent pour raconter une histoire, expliquer un vécu, un fait d'actualité
- Le public ciblé par le podcast va avoir une influence sur le vocabulaire, le sujet, les personnes choisies pour intervenir et parler du sujet.

Étape 6 : Définir la conduite du podcast et les rôles

Avant de passer à la production et l'enregistrement du podcast, se poser différentes questions :

- A qui le podcast est-il destiné ?
- Où va-t-il être diffusé ?
- Quel est l'objectif de ce podcast ?
- Quelle introduction donner à cet épisode pour expliquer son contenu ?

Les réponses aux deux premières questions (dimension sociale du média) peuvent être tranchées à cette étape tandis que les éléments de réponses aux deux autres questions (concernant la dimension informationnelle du podcast) ont normalement déjà été donnés précédemment.

Pour travailler à la dimension sociale du média, proposer aux jeunes de rédiger puis de lire à voix haute un

petit texte qui introduit leur podcast en s'adressant à deux publics différents : les jeunes de leur âge et leurs parents.

Cet exercice permettra aux jeunes de mieux comprendre le ton et le vocabulaire à employer en fonction de leur projet.

Le matériau nécessaire à la production du podcast commençant à se constituer, demander au groupe de reprendre toutes les informations dans l'ordre pour établir une conduite du podcast :

- introduction du podcast ;
- développement des différents points importants (sur leurs usages médiatiques) ;
- conclusion.

Les rôles doivent ensuite être définis :

- **Qui dit quoi et à quel moment ? Qui est chargé d'enregistrer ? Qui va enregistrer ? Qui montera ensuite l'ensemble de l'épisode ?**

La conduite du podcast doit être complétée en fonction des réponses à ces questions.

Voici un exemple de conduite :

Emission : (nom de l'émission)		
Élément audio/sujet/musique	Qui ?	Durée
Introduction	XXX	0'30"
1er sujet :	XXX	2'00"
Micro-trottoir : « ... »	XXX	1'00"
....		

Étape 7 : Réaliser une interview/ un micro-trottoir

Pour développer le propos sur les usages médiatiques des jeunes, proposer aux jeunes d'utiliser une des deux techniques suivantes (ou les deux).

Le micro-trottoir : pour diversifier les avis et les intervenant·e·s, pour confirmer les propos du groupe sur leurs usages médiatiques. Pour introduire l'un des sujets du podcast, les jeunes peuvent se rendre dans les rues du quartier, dans les couloirs de l'école, dans un centre commercial et poser des questions aux jeunes/aux adultes sur leurs usages médiatiques. Réfléchir à l'organisation du micro-trottoir en (se) posant quelques questions :

- Quelles questions poser ?
- Dans quel ordre ?
- Comment contextualiser le micro-trottoir auprès des passants et ensuite dans le podcast ?

L'interview : plutôt que de se promener et sonder des personnes au hasard, il peut être plus pertinent de sélectionner deux ou trois personnes (par ex. un parent, un·e jeune, un·e expert·e dans le domaine, etc.)

Pour préparer une interview, plusieurs questions doivent se poser :

➤ **Quelles questions se poser ?**

Elles peuvent être de deux types :

- *la question fermée : elle implique une réponse courte et/ou précise. Elle peut servir à identifier la personne interviewée, à confirmer un fait, etc.*
- *la question ouverte : elle permet à la personne interviewée de développer ses réponses, d'apporter de nouvelles informations, de donner son opinion, etc.*

➤ **Comment structurer une interview ?**

Elle se compose de trois parties :

1. *l'ouverture : elle sert à établir le contact entre l'intervieweur-euse et l'interviewé-e (salutations, présentations des personnes et du thème de l'interview).*
2. *le questionnement : c'est l'enchaînement des questions posées à la personne interviewée.*
3. *la clôture : pour terminer l'entrevue, l'intervieweur-euse fait un rapide bilan de l'échange en soulignant les points principaux et en remerciant l'interviewé-e.*

Lorsque les différents paramètres du micro-trottoir/ de l'interview sont fixés, l'intervieweur-euse peut l'organiser.

Après avoir terminé le micro-trottoir/l'interview, terminer la conduite du podcast.

Étape 8 : Enregistrer, monter et diffuser le podcast

En fonction du matériel à disposition (tablette, micro, smartphone), procéder à l'enregistrement du podcast, en suivant la conduite définie à l'étape précédente.

Passer ensuite au montage avec l'un des logiciels proposés dans le matériel en début de fiche.

Lorsque le podcast est monté, le diffuser via le canal de diffusion décidé à l'étape 2.

Il peut être intéressant de réécouter le podcast en se focalisant sur les dimensions informationnelle et sociale afin de voir si elles correspondent bien à ce qui a été prévu en début d'activité.

RESSOURCES

Quelques podcasts à faire écouter aux jeunes/ enfants :

- ◆ [Les Odyssées](#), podcast de Radio France sur les grandes figures de l'Histoire.
- ◆ [Promenades imaginaires](#) : l'auteure Béatrice Fontanel imagine une histoire à partir de l'observation de peintures au musée d'Orsay (Paris).
- ◆ [Franceinfo Junior](#) : podcast d'actualité pour les adolescents.
- ◆ [Ma vie d'ado](#) : podcast du magazine Okapi dans lequel des ados parlent de leur vie, leur école, leur prof, etc.

Ressources du CSEM et de ses partenaires :

- ◆ « Focus podcast », dans Éducation aux médias et Tronc commun. Activités pédagogiques à vivre en P3-P4, CSEM, 2024, pp. 100-103.
- ◆ Média Animation, [#Génération2020. Les jeunes et l'info](#), Bruxelles, 2021.
- ◆ Média animation, « [J'ai direct ce que j'aime](#) », [Les jeunes expliquent leurs réseaux sociaux](#). Outil d'animation, 2024.
- ◆ « Comment réaliser un podcast ? », dans [Éducation aux médias et Tronc commun. Activités pédagogiques à vivre en P1-P2](#), CSEM, 2023, pp. 77-81.
- ◆ [Crée ton émission radio ! Ateliers d'éducation aux médias](#), 48 FM, 2023.
- ◆ « [Mon école interculturelle ! – Des billets radios qui traitent de l'interculturalité](#) », projet réalisé par le Centre scolaire Saint-Michel d'Etterbeek – section primaire, 2016.
- ◆ « [Métamorphoses, portrait d'une génération silencieuse en 10 podcasts](#) », projet réalisé par les Humanités artistiques de l'Académie d'Ixelles, 2020.
- ◆ « [A la croisée des réseaux : une approche du podcast en 5^e professionnelle](#) », projet réalisé par l'Institut Sainte-Marie d'Arlon, 2023.

Variantes et prolongements

- ◆ L'activité se centre sur la production sonore, mais les jeunes peuvent aller plus loin en travaillant l'identité visuelle et musicale du podcast ou sur le résumé de ce dernier.
- ◆ Plusieurs variantes peuvent être réalisées à cette activité, notamment pour rendre compte d'un objet culturel (lecture, exposition, film, jeu vidéo, etc.), parler des grandes personnalités inspirantes pour les jeunes, etc.
- ◆ L'activité peut être étendue à l'ensemble d'une année, voire de l'école toute entière. Le podcast peut alors se décliner en plusieurs épisodes traitant chacun d'un support médiatique (les usages médiatiques des jeunes sur les réseaux sociaux, avec les jeux vidéo, avec les médias d'information, etc.)

LE JEU (VIDÉO)

LE MÉDIA JEU VIDÉO

Une très récente enquête¹ montre que le jeu vidéo est en tête des loisirs numériques des enfants de 6 à 10 ans et qu'au moins 9 ados sur 10 déclarent avoir au moins une pratique vidéoludique par mois. Ce phénomène n'est pas neuf et s'observe depuis quelques années. Malgré cette popularité chez les jeunes, les jeux vidéo restent très peu abordés à l'école².

Pourtant, l'intérêt pour le jeu dans le domaine de l'apprentissage/éducation n'est pas neuf. L'humaniste Erasme ou le penseur des Lumières Jean-Jacques Rousseau étaient déjà convaincus par les bienfaits d'une éducation basée sur le jeu pour les enfants. Mais, jusqu'à il y a peu, le jeu était travaillé dans une perspective d'éducation PAR les médias. L'analyse du jeu (vidéo), de ses différents paramètres et sa production sont par contre récentes dans les scénarios pédagogiques.

Aujourd'hui, le jeu, qu'il soit de plateau, de rôles, vidéo, à finalité éducative (serious games), sur smartphone ou tablette (social games) ne s'adresse plus seulement aux enfants ou aux jeunes. Il s'adresse à toutes les catégories d'âges et aborde toutes les thématiques pour toucher le plus grand nombre.

Plus particulièrement, le jeu vidéo est une industrie qui pèse plus lourd économiquement dans le secteur culturel que la musique ou le cinéma et il est important que l'éducation aux médias n'en fasse pas l'économie dans les supports médiatiques auxquels elle s'intéresse.

En effet, le jeu vidéo reste un support médiatique et un objet culturel bien moins étudié que le cinéma ou la musique, même s'il acquiert, avec le vieillissement des premières générations de gamer·euse·s, une légitimité en tant qu'objet d'étude.

On peut se poser la question des raisons de ce manque d'intérêt. La première est très certainement que ce média n'est pas considéré comme sérieux. Le jeu vidéo est d'abord vu, à l'instar du jeu, comme un objet pour enfants, qu'on laisse tomber quand on devient adulte. On lui reproche également la violence qu'il peut contenir, l'isolement qu'il peut provoquer ou les addictions qu'il pourrait générer.

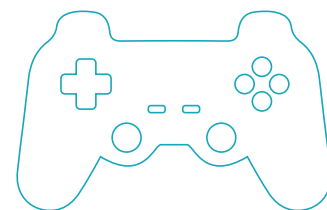
Pourtant, le jeu vidéo a de nombreux atouts pour lui également. Il peut correspondre aux goûts de chacun·e, il illustre aussi l'apprentissage par essai-erreur ou par le faire, à la manière d'une séquence pédagogique. Il permet aussi d'éduquer les plus jeunes au numérique par l'analyse et la production de jeux vidéo, grâce à la prise en main de logiciels faciles d'accès qui produisent des résultats visibles rapidement.

Ainsi, le jeu (vidéo) est bien souvent reconnu comme une méthode d'apprentissage efficace. Mais ce que l'éducation aux médias veut développer, c'est d'en faire un objet d'apprentissage. Le jeu (vidéo) peut donc devenir le contenu à apprendre, un média dont il faut analyser les différentes dimensions.

COMMENT FAIRE DU JEU (VIDÉO) UN OBJET D'APPRENTISSAGE ?

Dans un **jeu** (objet auquel on joue ou activité de jouer), le·la **joueur·euse** (sujet qui joue seul·e ou à plusieurs), doit surmonter un certain nombre d'épreuves afin d'atteindre des objectifs, en suivant des **règles** (la liste d'actions qui paramètrent le jeu et les interactions entre les joueur·euse·s). On comprend donc vite les liens qu'il peut y avoir entre jeu et éducation/pédagogie. Jouer permet également au·à la joueur·euse de s'échapper du monde grâce à une fiction mise en place, tout en s'amusant. Jouer, c'est en quelque sorte apprendre.

Pour devenir un objet d'éducation aux médias, le jeu (vidéo) doit être analysé dans ses différentes dimensions : les contenus et objectifs du jeu (le monde créé, le type de jeu, le gameplay), le public cible et les interactions entre les joueurs (le fonctionnement des jeux qui se jouent ligne, l'influence du public sur le gameplay et du gameplay sur le public, etc.) et les règles et la construction du jeu (les techniques mises en place graphiquement pour créer le monde, les personnages, etc.). C'est ce que les différentes activités proposées ici tenteront de stimuler.



Références utiles :

- [Éducation aux médias et jeux vidéo. Des ressorts ludiques à l'approche critique](#), Média Animation, Bruxelles, coll. « Les dossiers de l'éducation aux médias », 2015.
- [Jeux vidéo : du divertissement à l'approche critique](#), CSEM, coll. « Repères », 2020.
- [Jeux vidéo et éducation. Ateliers de pédagogie \(vidéo\) ludique](#), Quai 10, 2019.

Envie de travailler ce support avec un opérateur spécialisé ?

Plusieurs opérateurs proposent des animations et ateliers pour découvrir le jeu vidéo et pour accompagner des projets de création :

- Quai 10 organise des activités diverses en lien avec le jeu vidéo, dans un espace spécifiquement dédié à cet effet. [Espace jeu vidéo de Quai 10](#)
- Action Médias Jeunes propose des ateliers d'analyse et de production de jeux vidéo
 - [Atelier « Crée ton jeu vidéo »](#)
 - [Atelier « Décode ton jeu vidéo »](#)
- Arts & Publics a mis en place des [ateliers d'analyse et de création vidéoludiques](#) à l'attention des jeunes.

¹ Voir : Média Animation, [#Génération2024. Les usages des écrans chez les moins de 20 ans](#), Média Animation, 2024.

² Média Animation, [#Génération2024. Les usages des écrans chez les moins de 20 ans](#), Média Animation, 2024, p.51.

Réaliser le tutoriel d'un jeu de société



CONTEXTE

Les enfants pratiquent le jeu sous toutes ses formes, et ce dès le plus jeune âge et jusqu'à l'âge adulte. C'est d'ailleurs très souvent leur première source d'apprentissage à la maison et à l'école maternelle. Ils-elles sont par contre moins habitué-e-s à réfléchir au fonctionnement du média jeu. C'est ce que cette activité propose.

Dans le cadre de la réalisation d'un coin média (voir activité [« aménager un coin média »](#)) ou d'un coin jeu, il est demandé aux enfants de créer des tutoriels pour expliquer aux plus jeunes comment jouer aux différents jeux dont il-elle-s disposent. Outre la réflexion sur la meilleure manière de rendre compte du fonctionnement et des caractéristiques et des règles d'un jeu, l'activité propose surtout de faire de l'éducation aux médias avec le jeu, ce dernier devenant objet d'apprentissage.

PUBLIC : 5 à 8 ans

OBJECTIFS EN EAM :

- ◆ Être capable de décomposer les différentes parties (mise en place, déroulement) d'un jeu
- ◆ Expliciter les différents paramètres d'un jeu
- ◆ Mettre des mots sur des gestes
- ◆ Comparer des expériences de jeu
- ◆ Prendre des photos selon un angle de vue bien précis et les relier entre elles
- ◆ Commenter une photo (oralement ou par écrit)

DURÉE : 2 périodes de 2h

MATÉRIEL

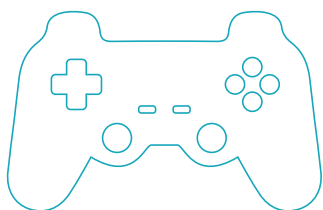
- ◆ Des jeux de société : disposer d'une variété de jeux, adaptés à l'âge des enfants du groupe mais différents en termes de caractéristiques ;
- ◆ du matériel pour la prise de vue : tablette, appareil photo ou smartphone.

DÉROULEMENT

Étape 1 : Découvrir les jeux proposés

Découvrir les jeux proposés et demander aux enfants de les observer et de décrire leurs premières observations et les impressions ressenties :

- **Peux-tu décrire ce que tu vois ? Imagine que tu le décris à un-e ami-e qui ne le voit pas.**
- **Comment décrirais-tu le décor, les personnages (leur représentation et le support utilisé) s'il y en a.**
- **Quel jeu t'attire le plus ? Pourquoi ?**



Étape 2 : Organiser un premier moment de jeu

Proposer un premier temps de jeu en groupe aux enfants, à partir de jeux de société

Expliquer que les enfants vont circuler parmi les différents ateliers à fréquence régulière (toutes les 20 min. par exemple)

Ce premier temps de jeu est essentiel pour instaurer un climat détendu et propice à l'activité.

Après une première phase de jeu, poser des questions aux enfants :

- **As-tu apprécié jouer à ce jeu ? Pourquoi ?**
- **Quel est le but du jeu ?**
- **Comment joue-t-on à ce jeu ?**
- **A combien peut-on y jouer ?**
- **Comment expliquerais-tu ce jeu en quelques mots ?**

L'encadrant-e peut poser chacune des questions à un-e membre différent-e du groupe et demander éventuellement aux autres de compléter la réponse ou de donner leur avis.

L'objectif est de placer chacun-e dans une posture réflexive par rapport aux jeux.

Expliquer ensuite le projet de l'activité : réaliser un support (tutoriel) qui explique aux plus petit-e-s comment on joue à un jeu.

Étape 3 : Définir le fonctionnement d'un jeu

À partir de l'expérience de l'étape 1, définir les éléments importants à mettre en évidence pour comprendre comment jouer à un jeu.

Pour cette partie, l'enseignant-e peut partir des descriptions proposées par les enfants en réponse à la question suivante : « comment expliquerais-tu ce jeu en quelques mots ? »

- **Qu'est-ce qui est commun aux différents jeux auxquels tu as joué ?**
- **Qu'est-ce qui est différent ?**

Parmi les éléments à mettre en évidence, on peut citer : le nombre de joueur-euse-s, le but du jeu, les étapes du jeu, les raisons du plaisir d'y jouer, les conseils aux joueur-euse-s pour gagner/ne pas perdre... Il est important de laisser émerger ces éléments du groupe, tout en le guidant.

Étape 4 : Exploiter une vidéo d'enfants qui jouent

Pendant l'un des moments de jeu, expliquer à l'un des groupes qu'il va être filmé, avec son accord, en train de jouer et que l'éducateur-riche posera quelques questions sur le jeu, en fonction des éléments cités par les enfants juste avant.

Exemple de questions :

Au début :

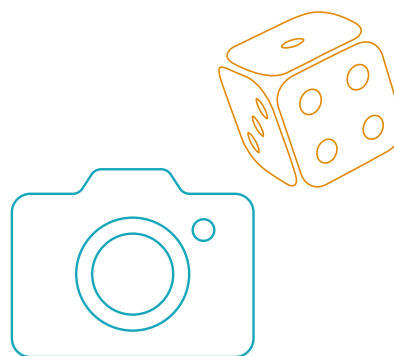
- **A combien joue-t-on à ce jeu ?**
- **Quel est le but du jeu et comment y arrive-t-on ?**
- **Comment les différents éléments présents dans la boîte du jeu doivent-ils être placés sur la table ?**

Pendant :

- **Chacun-e joue-t-il-elle pour lui-elle-même ou le jeu se joue-t-il en équipe ?**
- **Comment gagne-t-on à ce jeu ? Que ne faut-il pas faire ?**
- **Y-a-t-il des étapes à ce jeu ? Si oui lesquelles ?**

Entre l'étape du tournage de la vidéo et son visionnage par les enfants, on peut laisser s'écouler une demi-journée ou exploiter la vidéo le lendemain afin de laisser un temps entre l'expérience de jeu et la réflexion sur cette expérience.

Montrer la vidéo aux enfants des autres groupes et demander si tout le monde a compris les règles du jeu avec la vidéo. Si ce n'est pas le cas, que manque-t-il ? En fonction des réponses des enfants, ajuster les éléments qui doivent être présents dans le tutoriel.



Étape 5 : Choisir un jeu et définir les éléments importants du tutoriel

Par groupe (ou en groupe entier), choisir un jeu et définir les différents éléments du jeu et du tutoriel qui se présentera sous la forme de photos.

Le tutoriel sous forme de photos est privilégié pour que les élèves puissent participer à un maximum d'étapes de son élaboration. Il est également possible d'envisager l'élaboration d'un tuto vidéo (voir prolongements et variantes)

- **Que faut-il dire sur le jeu et dans quel ordre ?**
- **Sous quelle forme se présentent ces différents éléments ?**
- **Comment les enfants et le jeu doivent-ils être photographiés ?**

Il est important de rappeler aux enfants qu'il-elle-s s'adressent à des enfants plus jeunes ou de leur âge qui n'ont jamais joué au jeu en question.

Étape 6 : Réaliser les photos

Avant de passer à la prise d'images, proposer aux enfants de réfléchir à ce qui doit être pris en photos :

- **Comment vas-tu te placer ?**
- **Comment vas-tu placer le jeu ?**
- **De quelle manière vas-tu prendre la photo ?**

L'éducateur-riche aux médias peut prendre notes au tableau des éléments importants pour chacune des photos afin de créer un « storyboard » du tutoriel en création. Concernant les plans et les angles de prise de vue, il-elle peut se référer à la fiche « comment analyser une image » (voir ressources en fin de fiche). Les différents plans et angles de prise de vue évoqués ne doivent pas nécessairement être nommés par les enfants.

Lorsque les enfants sont prêts, leur proposer de réaliser une première série de photos et leur montrer ensuite le résultat.

- **Comprend-t-on le jeu avec ces photos ?**
- **A-t-on respecté ce qui était prévu ?**

➤ **Que faut-il améliorer pour la version définitive du tuto ?**

Prendre ensuite les photos définitives du tutoriel. Pour qu'il soit complet et compréhensible :

- **Quel texte doit accompagner chaque photo ?**
- **Comment vas-tu disposer les photos ? Sur quel support ?**

Le texte peut être inséré au tutoriel sous la forme d'une dictée à l'adulte, si les enfants ne maîtrisent pas encore les compétences de lecture et d'écriture.

Étape 7 : Partager le tutoriel

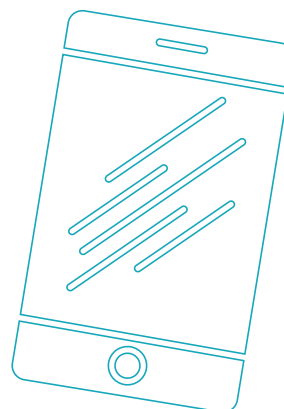
Réfléchir avec le groupe, à la meilleure manière de diffuser leur tuto pour qu'il atteigne son public.

Cette étape dépendra de ce qui se pratique habituellement dans l'institution.

Par ex. : Si les enfants se rencontrent fréquemment lors de différentes activités, on peut profiter de l'une de ces rencontres pour faire une activité jeu où le tuto sera diffusé pour ceux-celles qui ne connaissent pas le jeu en question.

Lors de la diffusion du tuto, demander un retour aux enfants qui l'ont regardée.

- **As-tu compris le jeu ?**
- **Que manque-t-il au tuto si ce n'est pas le cas ?**
- **Le tuto te donne-t-il envie de jouer au jeu ? Si oui, quels éléments suscitent cette envie ?**



Variantes et prolongements

- ✦ Une variante peut être proposée en réalisant une vidéo pour cette tranche d'âge. Pour une méthodologie efficace pour la réalisation de cette vidéo, voir 2 fiches dans la brochure [Éducation aux médias et Tronc commun. Activités pédagogiques à vivre en P1-P2](#), CSEM, 2023 :
- « Comment réaliser une vidéo en classe ? », pp. 73-76.
- « Tutos à gogo », pp. 43-46.

RESSOURCES

Ressources du CSEM et de ses partenaires

- « Comment analyser une image ? », dans [Éducation aux médias et Tronc commun. Activités pédagogiques à vivre en P1-P2](#), CSEM, 2023, pp. 69-72.
- « On joue ensemble ? », dans Média Animation et CSEM, [123clit. Comment accompagner les premiers pas de mon enfant dans le numérique ?](#).
- « [Game Ouvert : ouvrir les yeux sur les jeux](#) », projet réalisé par l'institut Saint-André (Charleroi), 2022.
- « [Sortons nos jeux poussiéreux pour les emmener dans l'air du temps](#) », projet réalisé par l'école fondamentale Sainte-Marie (Flémalle), 2022.
- « [Dis-moi comment on joue](#) », projet réalisé par l'école spécialisée Sainte-Croix (Hannut), 2022.
- « [Capsules vidéos de présentations de jeux au service de la classe](#) », projet réalisé par l'école fondamentale spécialisée Pierre Danaux (Thuin), 2022.

Découvrir le jeu vidéo... en jouant et en créant



CONTEXTE

Média apprécié et manipulé par une immense majorité des jeunes, le jeu vidéo est encore très peu exploité par les pédagogues et les encadrant-e-s Jeunesse. Il est pourtant enrichissant pour le groupe de jeunes mais également pour leur(s) encadrant-e(s) de partager les expériences de jeu et de connaître les usages de chacun-e. Dans ce cadre, il est également possible de comprendre, grâce à des outils simples, les étapes de la création d'un jeu vidéo.

Ainsi, cette activité propose aux jeunes de se mettre dans la peau d'un-e game designer et d'esquisser le monde et les personnages à partir desquels il-elle-s pourront ensuite développer d'autres aptitudes techniques pour approcher les métiers du jeu vidéo, et ainsi devenir de vrai-e-s concepteur-ric-e-s.

PUBLIC : Jeunes de 12 à 15 ans

OBJECTIFS :

- ◆ Découvrir le monde du jeu vidéo
- ◆ Partager son appréciation sur un jeu vidéo
- ◆ Mieux comprendre le fonctionnement et la création d'un jeu vidéo
- ◆ Mettre le-la jeune dans la peau d'un-e game designer

DURÉE : 2 périodes de 2h

MATÉRIEL : Aucun

DÉROULEMENT

Étape 1 : Mon expérience du jeu vidéo

Avant d'aborder cette première étape, demander aux jeunes de réfléchir aux jeux vidéo qu'ils apprécient (s'il-elle-s y jouent). Pour le jeu qu'il-elle-s préfèrent, leur demander d'expliquer :

- Dans quel monde se déroule l'histoire ?
- Qui est le-la personnage principal-e ?
- Quel est le but du jeu ?
- Pourquoi apprécies-tu particulièrement ce jeu vidéo ?
- Sur quel support y joues-tu ?
- Y joues-tu seul-e ou à plusieurs ? En ligne ou hors ligne ?

Si ils-elles le souhaitent, les jeunes peuvent partager une vidéo qui est représentative de leur jeu vidéo. De nombreux exemples de ce type de vidéos existent sur les réseaux sociaux (YouTube, Twitch, etc.)

Ensuite, demander aux jeunes qui le souhaitent de partager, devant le groupe ce qu'ils-elle-s ont préparé.

Après les présentations, demander aux jeunes :

- de catégoriser les jeux présentés ;

Parmi ces catégories, on peut citer : les jeux de stratégie, les jeux de plateforme, les FPS (ou « first person shooter »), les jeux massivement multijoueurs, les jeux qui se jouent exclusivement en ligne. L'educateur-ric-e

aux médias peut, s'il-elle se sent à l'aise, aller dans des catégories plus pointues, mais l'objectif ici est de montrer les multitudes de manières de classer les jeux vidéo.

- d'expliquer comment ils-elles pensent que le jeu a été créé.

Expliquer aux jeunes à la fin de cette première étape de partage qu'ils-elles vont, dans la suite de cette activité, imaginer par eux-elles-mêmes un jeu vidéo, à la manière d'un-e game designer.

Pour illustrer tout ce qui a été travaillé avec le groupe, l'educateur-ric-e aux médias peut proposer de visionner des vidéos de jeux vidéo, ou d'organiser des moments de jeux s'il est possible d'avoir le matériel nécessaire (ordinateurs, consoles, etc.) Cette étape permet aux jeunes de mieux s'imprégner des différents genres de jeux vidéo existants et de découvrir leur variété afin d'avoir de l'inspiration pour les étapes suivantes.

Étape 2 : Se renseigner sur les métiers dans les jeux vidéo.

Faire lire les deux textes sur les métiers du jeu vidéo aux jeunes et leur demander de définir précisément la fonction de game designer.

Ces textes se retrouvent dans la partie ressources de cette fiche. Plutôt que de donner deux textes sur les différents métiers du jeu vidéo, l'educateur-ric-e aux médias peut également demander aux élèves de présenter un

métier du jeu vidéo, parmi ceux qui sont présentés dans les textes évoqués : développeur-euse, graphiste, game designer, sound designer, e-sportif-ve, etc.

Après la lecture (ou les présentations), faire une mise en commun avec les jeunes sur les différents métiers décrits/présentés :

- **Quel(s) est(sont) le(s) métier(s) le(s) plus créatif(s) selon toi ?**
- **Quel métier voudrais-tu exercer dans le monde du jeu vidéo ? Explique les raisons.**

Sur le métier de game designer :

- **Quel est son rôle dans la création d'un jeu vidéo ?**
- **Que doit-il définir dans le jeu vidéo ?**

Le-la game designer va définir les éléments essentiels qui permettent de jouer au jeu : la définition du personnage principal, du monde dans lequel il-elle évolue, le nom du jeu. Pour définir cela, il-elle peut notamment proposer des croquis du/des personnages principaux et du/des mondes dans le(s)quel(s) il-elle(s) évolue(nt). Il-elle définit également le gameplay : comment jouer au jeu ? Quelles sont les actions possibles ? Y a-t-il un objectif final ? Et des objectifs à court terme ? A quel public se destine-t-il ? Avec quoi y joue-t-on ?

Étape 3 : Dans la peau d'un-e game designer

Distribuer aux jeunes une carte d'identité du jeu vidéo (**annexe 1** ci-après) et leur demander de se mettre dans la peau d'un-e game designer :

Cette étape peut se faire en groupes. En effet, certain-e-s seront plus créatif-ve-s pour définir les différents paramètres du jeu par écrit et d'autres pourront plus facilement dessiner.

Étape 4 : Présenter le jeu vidéo inventé par le groupe

En grand groupe, demander aux jeunes de présenter leur jeu vidéo en exposant :

- ✓ La carte d'identité du jeu : monde, personnage, genre de jeu, éventuellement un nom
- ✓ Le game play
- ✓ Les dessins réalisés du monde et des personnages
- ✓ Une situation problème représentative du jeu inventé.

Profiter des remarques des autres pour améliorer les différents aspects du jeu vidéo.

Variantes et prolongements

- Faire découvrir des logiciels de création de jeux vidéo. Les principaux sont [Scratch](#) et [Construct](#). Des tutoriels pour leur prise en main existent sur *YouTube* pour Construct et pour Scratch.
- Prolongement, sur la notion de personnage de jeu vidéo, avec l'activité créée en partenariat avec PointCulture : [« Stéréotypes et jeux vidéo »](#).

RESSOURCES

Textes pour se renseigner sur les métiers des jeux vidéo :

- ◆ « [Quelques métiers du jeu vidéo](#) », texte d'Olivier Bogarts rédigé en 2017 pour la Cité des Métiers de Charleroi repris dans la brochure pédagogique *Jeux vidéo et éducation. Ateliers de pédagogie (vidéo) ludique*, Quai 10, 2019, pp.135-138.
- ◆ « [Les métiers du jeu vidéo](#) : de réelles opportunités d'emploi pour créer des univers virtuels ».

Ressources du CSEM et de ses partenaires :

- ◆ « [Faites vos jeux ! Une année dans la peau d'un game designer](#) », projet réalisé par l'Institut Saint-Joseph de Carlsbourg, 2022.
- ◆ « [Créer son propre jeu \(vidéo\)](#) », projet réalisé par l'école communale Clermont, 2022.

Autres ressources :

- ◆ [Jeux vidéo et éducation. Ateliers de pédagogie \(vidéo\) ludique](#), Quai 10, 2019.
- ◆ « [Tirer pleinement profit des jeux vidéo](#) », Habilomédias, 2017.

CARTE D'IDENTITÉ JEU VIDÉO



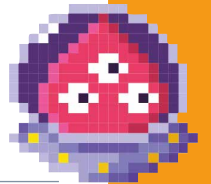
PITCH GÉNÉRAL

Décris ton jeu en une phrase :

« C'est un jeu de ... où le joueur doit ... en ... »

Genre du jeu :

Stratégie, sport, plateforme, FPS (ou « first person shooter »),
massivement multijoueur, exclusivement en ligne...



LE HÉROS/L'HÉROÏNE

Décris le héros/l'héroïne en quelques mots.

Tu peux t'aider de la fiche « personnage »
présente dans la fiche stéréotypes et jeux vidéo (p.41).



GAMEPLAY

✚ Quel est le public visé ?

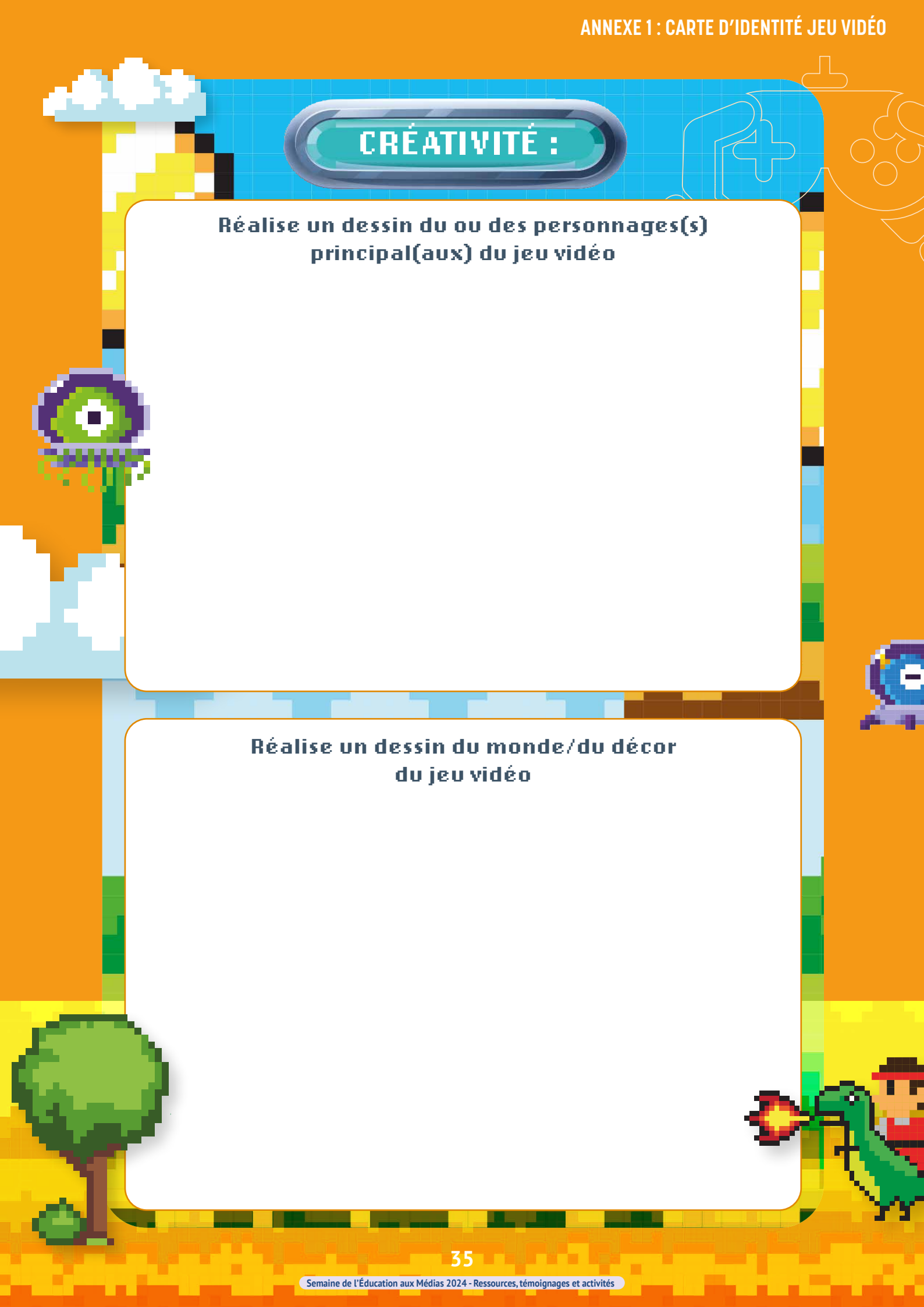
✚ Comment joue-t-on au jeu ? Individuellement ou à plusieurs ?

✚ Sur quel support ?

✚ Quelles sont les actions possibles dans le jeu ?

✚ Quel est l'objectif final ? Quels sont les objectifs intermédiaires ?
S'il y a une victoire/défaite, quelles sont les conditions de victoire/défaite.

✚ Développe une situation problème et comment le personnage du jeu peut la résoudre.



CRÉATIVITÉ :

**Réalise un dessin du ou des personnages(s)
principal(aux) du jeu vidéo**

**Réalise un dessin du monde/du décor
du jeu vidéo**

Stéréotypes et Jeux vidéo



CONTEXTE

Cette activité¹ vise à sensibiliser les participant-e-s non seulement aux stéréotypes véhiculés dans les jeux vidéo mais également aux opportunités et aux limites de l'intelligence artificielle générative d'images.

Au départ d'un test de création d'un personnage de jeu vidéo grâce à l'intelligence artificielle, les participant-e-s seront amené-e-s à réfléchir aux questions de diversité et d'inclusion dans le jeu vidéo mais également dans l'univers médiatique en général. Ensuite, ils-elles créeront leur propre personnage afin d'élaborer ensemble une galerie de personnages incarnant la diversité de notre société.

PUBLIC :	12-15 ans et 16-20 ans Cette activité peut également être adaptée à des publics variés (seniors, parents, animateur-ric-e-s de bibliothèques, etc.)
OBJECTIFS :	- Questionner la forme vidéoludique et son influence sur notre perception des personnages - Comprendre les codes de représentation des personnages de jeux vidéo et faire le lien avec d'autres médias (cinéma, séries, jeux de plateau, etc.) - Questionner le rôle joué par l'attente du public dans les représentations médiatiques - Comprendre le fonctionnement de l'IA - Proposer d'autres représentations par le maniement du jeu et de l'intelligence artificielle.
DURÉE :	2 périodes de 2h
MATÉRIEL :	- Un ordinateur/tablette/smartphone pour tester l'IA - Il peut être aussi pertinent de disposer d'une ou deux consoles et d'ordinateurs pour jouer, projeter des phases de jeux, des illustrations, tester les IA génératives d'images. - Pour le reste, l'activité peut se dérouler entièrement sur papier (avec utilisation des annexes).

DÉROULEMENT

Étape 1 : Créer un personnage de jeu vidéo à l'aide de l'intelligence artificielle

Demander aux participant-e-s de réfléchir à un personnage de jeu vidéo qu'ils-elles souhaiteraient voir créé avec l'intelligence artificielle.

Il n'est pas nécessaire de donner plus de consignes à ce stade afin que les participant-e-s puissent réfléchir spontanément à leurs envies.

Créer ce personnage avec l'intelligence artificielle, en encodant un prompt/une demande à l'une des IA génératives d'images (*Midjourney, Copilot, Dall-E, Crayon etc.*) et demander aux participant-e-s de faire une capture d'écran des résultats et de noter le prompt qui a permis cette création.

Il peut être pertinent, avant de prendre en main un outil d'intelligence artificielle, d'en expliquer le fonctionnement aux participant-e-s. (voir les ressources spécifiques sur ce sujet en fin de fiche).

Débattre ensuite en grand groupe à propos des attentes et des résultats obtenus.

L'animateur-ric-e peut projeter des résultats obtenus par les participant-e-s ou projeter les images et les prompts disponibles [sur le site du CSEM](#).

L'objectif de cette partie est d'illustrer que le manque de diversité de l'IA est représentatif du manque de diversité dans les médias et d'autant plus dans le jeu vidéo, d'où l'homogénéité des résultats obtenus par les participant-e-s.

¹ Cette activité a été créée à partir d'une animation organisée par PointCulture et dont la mise en place a été subventionnée par le Conseil supérieur de l'Éducation aux Médias dans le cadre de son appel à projets hors scolaire [appel à projets de création d'outils, ressources et initiatives pilotes](#).

Montrer des exemples de personnages incarnant une diversité et questionner les représentations.

L'animateur-rice peut proposer des exemples de personnages de jeu vidéo incarnant la diversité et qui figurent également sur le site du csem (voir [Annexe 1](#)) ou illustrer cette partie avec des exemples de personnages générés par l'intelligence artificielle. L'objectif est de montrer la difficulté d'avoir des personnages qui illustrent la diversité dans les jeux vidéo.

Étape 2 : Introduire et développer la notion de stéréotype

Proposer une (ou plusieurs) des animations suivantes aux participant-e-s pour mettre en évidence les stéréotypes présents dans les représentations médiatiques.

■ « Carré Genre »

Proposer aux participant-e-s l'activité « carré genre ».

L'outil, dont la référence est donnée dans la partie « ressources » de cette fiche, est disponible gratuitement.

En groupes de 3 à 5 personnes :

- Choisir une carte parmi celles qui sont proposées
- Identifier si la phrase est dite par un homme ou par une femme
- Expliquer les raisons de son choix.

■ Lecture d'articles

Proposer la lecture de différents articles liés aux stéréotypes présents dans les médias.

Lire attentivement le(s) article(s) proposés et compléter la deuxième colonne du tableau ([annexe 2](#)) pour répondre à la question :

- Pour chaque catégorie du tableau, quel(s) stéréotypes peux-tu identifier ?

Il est essentiel que l'animateur-rice lise les textes et fasse le travail de synthèse avant de commencer l'activité avec les élèves. Cela permettra de mieux attirer l'attention de ces dernier-e-s sur les stéréotypes véhiculés.

Propositions d'articles :

- ◆ BERGÉ, J., « [Jennifer Lufau, pour en finir avec le sexisme et le racisme dans l'industrie du jeu vidéo](#) », 13/12/2023.
- ◆ « [Les images générées par l'IA perpétuent des stéréotypes racistes](#) », dans Le Soir, 31/01/2024.
- ◆ Plusieurs articles disponibles dans la revue [Chut! Magazine. Les magazines de la culture numérique](#), et plus particulièrement la rubrique "inclusion".
- ◆ « [Les nouvelles héroïnes du jeu vidéo](#) », PointCulture, 2024.
- ◆ BRICHET, E., « [L'industrie du jeu vidéo est-elle inclusive sur toute la ligne?](#) », Têtu Connect, 22/05/2023.
- ◆ 2 podcasts :

- « Jeux vidéo, le genre, version bêta », ép. 16 du podcast [Camille](#) de Binge Audio.
- « Male gaze, ce que voient les hommes », ép. 56 du podcast [Les couilles sur la table](#), 2020.

■ Tester la diversité des représentations dans les jeux vidéo

Choisir quelques jeux appréciés par les participant-e-s et proposer de les analyser sous l'angle de trois tests (voir [Annexe 3](#)) :

Pour exploiter au mieux cette activité, l'animateur-rice, mettra à disposition des jeunes des descriptifs suffisamment complets des jeux vidéo concernés afin que tout le monde puisse participer à l'activité, et pas seulement ceux et celles qui connaissent déjà les jeux. Plutôt qu'un texte, un extrait d'une phase de jeu, disponible sur YouTube ou Twitch, est tout aussi (voire même plus) exploitable.

A partir des réponses apportées à ces questions et en fonction des stéréotypes qui se dégagent, compléter la troisième colonne de l'[annexe 2](#) :

- Que remarques-tu en analysant les jeux vidéo que tu apprécies ou auxquels tu joues fréquemment ?

Cette question permet d'exploiter les réponses aux différents tests. Très souvent, les jeunes remarqueront que les jeux auxquels il-elle-s jouent ne sont que très rarement des exemples d'inclusion et qu'ils véhiculent très souvent des stéréotypes.

- Quels conseils donnerais-tu à une personne qui désire créer un personnage qui incarne la diversité présente dans la société ?

Étape 3 : Créer la fiche papier d'un personnage

Sachant que, sur un outil d'intelligence artificielle, il faut un prompt précis pour créer une image, demander aux participant-e-s compléter une fiche présentant leur personnage (voir [Annexe 4](#)).

Pour que cette étape soit efficace et débouche sur un résultat pertinent en termes de diversité, l'animateur-rice doit guider les participant-e-s et les inciter à compléter l'ensemble des catégories.

Après avoir complété toutes les caractéristiques de leur personnage, mettre en évidence certaines d'entre elles.

- Quelles caractéristiques de ton personnage te semblent les plus importantes ?
- Quelles caractéristiques te semblent nécessaires pour que ton personnage incarne une forme de diversité ?

Réfléchir en grand groupe sur les stratégies mises en place pour que les personnages créés représentent la diversité de la société qui nous entoure.

- Quel(s) conseil(s) donner aux personnes qui veulent créer des personnages représentant la diversité ?

L'animateur·rice peut développer des éléments présents dans l'annexe 2 ou se servir de ce document pour mettre en évidence, avec les participant·e·s, les stéréotypes ainsi que des conseils pour un·e game designer.

Étape 4 : Créer son personnage à l'aide de l'intelligence artificielle

Demander aux participant·e·s de reprendre l'outil d'intelligence artificielle utilisé à la première étape de cette activité et de créer leur personnage à partir de prompt qu'ils-elles affineront au fur et à mesure de leur demande.

Lorsque le résultat obtenu convient à chacun·e, demander un retour de la part des participant·e·s sur leur expérience dans cette création :

- Le résultat que tu souhaitais t'a-t-il semblé facile/difficile à obtenir ?
- Quels paramètres de ton personnage ont été les plus difficiles à intégrer ?

- Quels paramètres sont encore difficiles à faire émerger avec l'IA ?
- Ton personnage semble-t-il incarner une diversité ?

Étape 5 : Jouer

Pour clôturer l'activité, il peut être fédérateur de proposer des phases de jeu avec des jeux vidéo qui illustrent une diversité de représentations (voir ressources).

Prolongements

- Produire une galerie en ligne avec les prompts et les résultats obtenus (avant et après l'activité)
- Prendre contact avec un opérateur pour créer un jeu vidéo dans lequel les personnages créés pourraient prendre place, afin de découvrir un autre aspect du game design (voir propositions p.27).

RESSOURCES

Sur les stéréotypes dans les représentations médiatiques :

- ◆ [Sexisme, médias et société](#), Média Animation & RTBF, 2019.
- ◆ [Racisme, médias et société](#), Média Animation & RTBF, 2021.
- ◆ [LGBTphobies, médias et société](#), Média Animation & RTBF, 2022,.
- ◆ [Carrés genre. Outil pédagogique](#), asbl Monde de femmes, 2016,.
- ◆ « [Représenter la diversité. Guide pour l'écriture de personnages variés, inclusifs et respectueux des minorités](#) », Game Impact, 2019,.
- ◆ « [Ce que la culture populaire médiatique fait aux femmes](#) » dans *Pop Modèles. Clichés et culture pop*, Média Animation.
- ◆ « [Les stéréotypes de genre dans la publicité](#) », dans *Pop Modèles. Clichés et culture pop*, Média Animation.

Sur les jeux vidéo :

- ◆ [Éducation aux médias et jeux vidéo. Des ressorts ludiques à l'approche critique](#), Média Animation, Bruxelles, coll. « Les dossiers de l'éducation aux médias », 2015.
- ◆ [Jeux vidéo : du divertissement à l'approche critique](#), CSEM, coll. « Repères », 2020.
- ◆ [Jeux vidéo et éducation. Ateliers de pédagogie \(vidéo\) ludique](#), Quai 10, 2019.

Sur le fonctionnement d'une IA générative :

- ◆ « [Comment déceler les images générées par l'intelligence artificielle ?](#) », E-Media, 2024.
- ◆ « [La photographie d'information à l'heure de l'IA générative](#) », CLEMI, 2024.
- ◆ « [Découvrir l'intelligence artificielle comme outil de recherche d'information](#) », CLEMI, 2024.
- ◆ « [Initiation à l'intelligence artificielle et à l'apprentissage automatique](#) », UNamur, 2023.

Quelques exemples de jeux vidéo illustrant une diversité de représentations :

- ◆ *The unstoppable* – 2015 (gratuit) : disponible en téléchargement sur IOS et sur Android à l'automne 2024.
- ◆ *Céleste* – 2016 : disponible sur la plupart des supports (PC – PS4, Nintendo switch, Xbox One...)
- ◆ *Life is strange* – 2015 : disponible sur la plupart des supports (PC – PS4, Nintendo Switch, Xbox One...)
- ◆ *A comfortable burden* – 2021 : disponible uniquement sur PC
- ◆ *A lost phone* – 2017 : disponible sur PC et Nintendo Switch et en téléchargement sur IOS et Android.
- ◆ *Another lost phone* – 2018 : disponible sur PC et Nintendo Switch et en téléchargement sur IOS et Android.

QUELQUES STÉRÉOTYPES DANS LE JEU VIDÉO
ET QUELQUES PISTES POUR LA CRÉATION
D'UN PERSONNAGE (POUR LES PARTICIPANT·E·S)



CATÉGORIES

	Stéréotypes	Conseils
Sexisme		
LGBTphobie		
Racisme		
Validisme		



Tester la diversité dans la représentation d'un média (source)

Média testé

✚ Test de Bechdel (personnages féminins)



Est-ce que deux personnages féminins sont nommés ?	OUI	NON
Parlent-elles ensemble ? Interagissent-elles ensemble ?	OUI	NON
Leur sujet de conversation tourne-t-il autour d'un homme ?	OUI	NON
Leur action commune est-elle liée ou dépend-elle d'un homme ?	OUI	NON

✚ Test de Du Vernay (personnages racisés)



Y a-t-il deux personnages racisés complexes, c'est-à-dire existant en dehors de leur relation avec le blanc ?	OUI	NON
Le(s) personnage(s) sont-il-elle(s) nommé-e(s) ?	OUI	NON
Leur sujet de conversation tourne-t-il autour d'un personnage blanc ?	OUI	NON
Leur action commune est-elle totalement indépendante de tout personnage blanc ?	OUI	NON

✚ Test de Vito Russo (personnages LGBTQIA+)



Y a-t-il un-e personnage identifié-e comme LGBTQIA+ ?	OUI	NON
Ce personnage n'est-il pas défini suffisamment en fonction de son identité de genre/orientation sexuelle ?	OUI	NON
La suppression de ce personnage aurait-il une influence sur l'intrigue ?	OUI	NON

FICHE PERSONNAGE

1/ Identité

Nom : _____

Surnom : _____

Âge : _____

Femme/Homme/Autre : _____

Provenance : _____

Lieu de vie : _____

Dans quel style de jeux vidéo
le personnage évolue

Ce petit truc qui me rend
spécial-e

2/ Talents

Humour : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Optimisme : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Courage : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Force physique : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Agilité : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Intellect : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Charme : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Sensibilité : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3/ Personnalité

Aime : _____

Déteste : _____

Animal favori : _____

Famille : _____

Ami-e : _____

Amour : _____

4/ Caractéristiques physiques

Couleur(s) et texture de cheveux : _____

Couleur des yeux : _____

Peau : _____

Taille : _____

Silhouette : _____

Santé : _____

Signe(s) distinctif(s) : _____

5/ Dessine ou décris moi

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'IA : DÉFINITION, FONCTIONNEMENT, OPPORTUNITÉS, RISQUES ET LIMITES.

Avec le récent développement d'agents conversationnels (« chatbot »), produisant du texte (ex. : *ChatGPT*) ou des images (ex. : *DALL-E* ou *MidJourney*), l'intelligence artificielle soulève de nombreux questionnements liés à ses potentialités.

Nombreux sont les films de science-fiction qui développent des récits dans lesquels les robots créés par l'homme prennent le pouvoir sur l'humain car ils ont développé par eux-mêmes une intelligence comparable, voire supérieure à celle de son-sa(ses) créateur-ric(e)s. Les récents développements de l'intelligence artificielle font dire à certain-e-s que le moment n'est pas loin où la réalité va rejoindre la fiction.

Au-delà de cette crainte générée par ce que l'on ne connaît pas(ou peu), l'intelligence artificielle suscite également l'inquiétude de nombreux-ses acteur-ric(e)s de l'Éducation qui y voient une nouvelle manière de tricher sans être pris. En effet, plutôt que de réaliser un travail sur un sujet demandé, pourquoi ne pas demander à un agent conversationnel de le faire ? C'est ainsi que ce type d'outils est aujourd'hui perçu comme un ennemi de l'apprentissage.

Comment, dans les conditions actuelles, tirer profit de ces nouveaux outils, au même titre qu'un moteur de recherche, Internet, la calculatrice, des outils qui, au moment de leur création, ont, eux aussi, suscité les mêmes réactions ?

Pour recontextualiser ce débat, il convient tout d'abord de comprendre ce que sont les I.A., avant de chercher des pistes pour les faire entrer en classe. Elles pourront ainsi devenir de nouveaux outils au service de l'apprentissage et surtout, un objet d'apprentissage. Ce sera d'ailleurs l'objectif que poursuivront, modestement, les fiches qui suivront.

DÉFINIR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE...

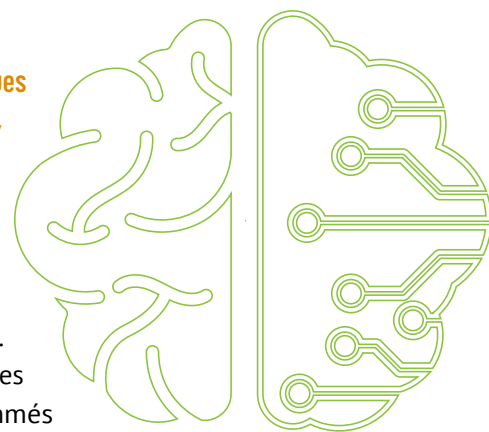
On peut définir l'intelligence artificielle comme un ensemble de systèmes informatiques capables de s'engager dans des processus de type humain tels que l'apprentissage, l'adaptation, l'autocorrection, la synthèse et l'utilisation des données pour des tâches de traitement complexe.

Le terme d'« intelligence » est d'ailleurs plutôt mal choisi pour la définir puisque cela supposerait des capacités mentales et cognitives. Mais l'IA ne pense pas comme un humain, elle calcule. En effet, il n'existe pas encore d'intelligence artificielle forte, capable d'apprendre, comprendre, raisonner ou encore avoir des émotions. L'IA qu'on connaît aujourd'hui se définit plutôt comme un algorithme, un ensemble d'actions capables de résoudre un problème.

Par contre, l'IA est capable de réaliser une tâche précise avec beaucoup plus de précision que beaucoup d'humains. C'est d'ailleurs pour cela qu'elle est présente partout dans notre quotidien : lorsque nous recherchons une information sur un moteur de recherche ou que nous naviguons sur les réseaux sociaux, lorsque nous conduisons en utilisant un GPS lorsque nous faisons des achats et que nous passons à la caisse...

Une évolution récente a changé la donne concernant

l'IA : la méthode employée pour résoudre un problème donné. Là où les algorithmes étaient préprogrammés (basés sur des règles qu'on leur avait apprises pour résoudre un problème) ou conditionnels (l'humain avait appris à l'algorithme que s'il se passait X, alors cela impliquait Y), les algorithmes deviennent désormais apprenants et sont capables d'analyser, avec l'aide de l'homme (apprentissage supervisé) ou par eux-mêmes (apprentissage non supervisé) une grande quantité de données pour identifier des modèles et ensuite en construire un par eux-mêmes pour extrapoler les données futures, grâce à un réseau neuronal artificiel. C'est sur ce dernier type d'algorithme (apprenant non supervisé) que se basent les IA génératives.



... ET PLUS PARTICULIÈREMENT LES IA GÉNÉRATIVES

La réflexion sur la nécessité d'aborder les IA en classe trouve très certainement sa source dans le développement récent des IA génératives, capables de traiter un corpus massif de données, issues principalement du web, pour générer des contenus (textes, images, sons, vidéos...) de façon aléatoire, à partir de la demande d'un-e utilisateur-ric.e.

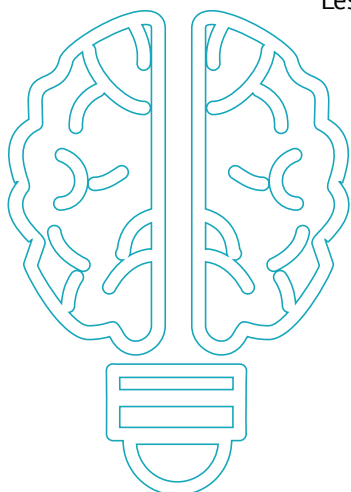
La réponse à la demande est donnée à partir de régularités statistiques dans les données traitées. Il s'agit donc d'une production de contenus à partir de calculs effectués dans le traitement de données massives.

Les IA génératives révolutionnent plusieurs secteurs dans la société et dans l'industrie. Elles sont désormais capables de faire dire à des personnes ce qu'on veut, de faire revivre des personnalités disparues (chanteur-euse-s, politicien-ne-s, acteur-ric-e-s, etc.). Les possibilités sont innombrables et posent de nombreuses questions éthiques

concernant le travail des artistes, des journalistes, etc. Certains réseaux sociaux se dotent même de leur propre chatbot (on pense à My IA de Snapchat), ce qui pose également de nombreuses questions.

La question des données à partir desquelles sont entraînées ces intelligences artificielles se pose également. Les sociétés privées, créatrices de ces IA, communiquent d'ailleurs très peu à leur sujet. Ainsi, les IA génératives peuvent fournir des réponses qui contiennent de fausses informations. Il est donc nécessaire d'attirer la vigilance de l'utilisateur-ric.e.

Si ChatGPT fascine par le réalisme de ses réponses, par sa capacité à traiter, digérer des données pour produire des contenus structurés, il inquiète aussi sur les questions de véracité, de désinformation et de sources. Ce dernier constat présente à la fois un risque pour l'utilisateur-ric.e qui ferait confiance aveuglément dans les contenus fournis par un agent conversationnel mais également une opportunité d'éduquer à ce média et de développer l'esprit critique de ce-cette même utilisateur-ric.e.



... POUR MIEUX COMPRENDRE LES RISQUES ET OPPORTUNITÉS POUR LE DOMAINE DE L'ÉDUCATION

L'IA soulève donc des questionnements dans divers domaines, parmi lesquels celui de l'éducation. Ainsi, de nombreux·euses acteur·rice·s dans le domaine (voir ressources en fin de fiche) affirment qu'il faut intégrer l'IA dans les politiques d'éducation. Dès 2021, l'UNESCO a émis différentes recommandations pour une utilisation raisonnée, inclusive, équitable et contrôlée de l'IA dans le domaine de l'éducation, à la fois en tant qu'aide à l'apprentissage, mais également en tant qu'objet d'apprentissage.

Parmi les enjeux de l'intégration des IA génératives récemment développées, on peut tout d'abord mettre en avant l'aide qu'elle peut offrir aux apprenant·e·s. En effet, l'IA générative peut être un réel soutien à la créativité ou encore à la rédaction pour ceux·celles qui ont des difficultés d'apprentissage.

En outre, l'intégration de l'IA dans le domaine de l'éducation permettrait surtout de sensibiliser les jeunes à son fonctionnement et à son utilisation pour former les citoyen·ne·s de demain qui vivront avec des technologies en perpétuelle évolution. Il s'agit là d'un enjeu fondamental à plusieurs titres.

L'IA pose de nombreuses questions éthiques qu'il est essentiel de soulever avec les jeunes, outre la

compréhension de ce qui se joue dans la création d'un système d'IA (Pourquoi ? Par qui ? Dans quel but ?).

Le développement d'IA qui agrègent des données massives pose les questions du droit à la vie privée de chacun·e, puisque tous les contenus disponibles sur Internet sont susceptibles d'être compilés par l'IA générative. L'intérêt économique des sociétés privées qui développent ces IA, les biais de représentativité que créent les textes et images générées sont aussi des enjeux qui peuvent être exploités et expliqués aux jeunes.

Dans le domaine éducatif, les IA génératives peuvent donc être une inspiration, un assistant pour obtenir un complément, un approfondissement, mais aussi un objet d'étude, plutôt qu'un outil permettant simplement de générer un texte. Au lieu d'être des applications qui peuvent faire quelque chose à notre place, elles doivent devenir des assistants qui permettent de développer l'esprit critique. Mais, pour cela, il faut comprendre leur fonctionnement, sans les diaboliser, un défi aussi bien pour les éducateur·rice·s aux médias que pour les jeunes. L'école étant un lieu d'égalité, il est enfin essentiel qu'elle puisse exploiter ce média auquel tou·te·s les apprenant·e·s n'ont pas accès pour des raisons socio-économiques.

POTENTIALITÉS ET MISES EN GARDE LIÉES À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'IA peut être une vraie opportunité en tant que :

- soutien à la créativité ;
- soutien à l'apprentissage d'une langue ;
- assistant pour amorcer ou optimiser la rédaction d'un texte ;
- outil de formation à l'esprit critique (nouveau défi pour l'EAM).

Il ne faut pas faire une confiance aveugle dans les IA génératives car elles :

- ne reposent pas sur des données en temps réel (les données exploitées ne s'accumulent pas en temps réel) ;
- certains biais représentatifs restent, malgré les filtres ;
- peuvent faire des erreurs factuelles (des vérifications des contenus sont nécessaires) ;
- ne donnent pas leurs sources ;
- les données qu'elles exploitent ne respectent pas le droit d'auteur.

Ressources :

- « [Comprendre les principes de base de l'intelligence artificielle \(IA\)](#) », CLEMI, 2024.
- « [Rédiger un article à l'aide l'intelligence artificielle conversationnelle](#) », CLEMI, 2024.
- CSEM, [ChatGPT](#), 2023, coll. « Éclairages », n°2.
- « [L'école à l'heure de l'intelligence artificielle](#) », dans Le courrier de l'Unesco, octobre-décembre 2023.

- RIOUX, M., « [Démystifier l'intelligence artificielle](#) », 2023.
- « [Initiation à l'intelligence artificielle et à l'apprentissage automatique](#) », UNamur, 2023.
- HERFT, A., « [Guide de l'enseignant à l'usage de ChatGPT](#) » (trad. A. Gagné), 2022.
- « [Recommandations de l'AJP pour une utilisation transparente, responsable et éthique de l'intelligence artificielle](#) », AJP, 2023.



Mieux comprendre le fonctionnement d'une intelligence artificielle : le cas des images générées par les IA

CONTEXTE

Les images modifiées, manipulées, retouchées, abondent sur Internet, et plus encore sur les réseaux sociaux. Des logiciels permettaient (et permettent déjà) de modifier la réalité à partir d'une photo d'origine. Parfois grossiers, ces montages faisaient sourire mais pouvaient déjà proposer des manipulations d'image d'une belle qualité.

Le phénomène a pris une autre ampleur avec les images générées par l'intelligence artificielle. Plus besoin de partir d'une photo pour la modifier, une simple requête permet à un agent conversationnel (ex. : *MidJourney*, *Dall-E*, *Copilot*, *Crayon*...) de produire une image au contenu inventé, inspiré des réalités présentes sur Internet et de plus en plus réaliste.

Dans ce contexte, il est nécessaire de familiariser le-la jeune avec les techniques de l'intelligence artificielle mais également de réfléchir à un certain nombre de critères permettant de détecter ces images générées par l'intelligence artificielle.

PUBLIC : 12-15 ans

OBJECTIFS EN EAM :

- ◆ Comprendre le fonctionnement d'une intelligence artificielle
- ◆ Comprendre la diversité des réalités contenues dans le terme d'« intelligence artificielle »
- ◆ S'exercer à la création d'images avec des IA génératives
- ◆ Comprendre les potentialités et les limites de l'IA
- ◆ Analyser une image générée par une IA et définir des critères pour l'identifier.

DURÉE : 2-3h

MATÉRIEL :

- ◆ Idéalement un local informatique
- ◆ Un accès à Internet est nécessaire pour manipuler les applications qui génèrent des images à l'aide de l'intelligence artificielle

DÉROULEMENT

Étape 1 : Mes représentations de l'IA

Demander aux jeunes ce que l'intelligence artificielle évoque pour eux-elles.

► **Peux-tu citer cinq moments concrets de ton quotidien où tu es confronté-e à l'intelligence artificielle ?**

Lors de cette première étape, il est nécessaire que les jeunes se rendent compte qu'il-elle-s sont confronté-e-s à l'intelligence artificielle au quotidien. L'article suivant montre d'ailleurs les nombreuses tâches du quotidien qui sont régies par l'intelligence artificielle : [Exemples d'utilisation de l'intelligence artificielle dans notre quotidien](#), ([Ironhack.com](#), 16/06/2023) .

► **Peux-tu identifier 3 risques et 3 opportunités de l'IA selon l'expérience que tu en as et ce que tu en connais ?**

Après un temps de réflexion individuelle, mettre en commun, oralement, les réponses des jeunes.

L'éducateur-riche aux médias peut mettre en avant de nombreuses opportunités liées à l'IA, notamment dans le domaine des soins de santé, dans les entreprises, dans le secteur de l'éducation et également des risques liés aux emplois, aux données générées et qui ne seraient pas traitées avec esprit critique... (voir [L'IA : définition, fonctionnement, opportunités, risques et limites](#))

Étape 2 : Les limites de l'IA

Commencer par un questionnaire de type « vrai ou faux » à partir des affirmations suivantes :

L'intelligence artificielle est capable de :

1. Rédiger un article de presse comme un journaliste
2. Créer un jeu vidéo de toute pièce
3. Citer des sources pertinentes pour effectuer un travail
4. Diagnostiquer une maladie
5. Battre un champion du monde d'échec
6. S'énervier sur son utilisateur
7. Faire parler un acteur sans jamais avoir l'avoir vu/entendu prononcer ces paroles
8. Te dire son écrivain favori
9. Te dire si une information est vraie ou fautive
10. T'expliquer ce qu'elle pense d'un sujet

Après cet exercice, dresser un tableau reprenant ce que l'IA est capable/pas capable de faire.

- Dans le cas de l'IA, comment définir le terme d'« intelligence » ?
- En quoi cette « intelligence » est-elle différente de l'intelligence humaine ?

Quelques éléments de réponse à trouver dans [L'IA : définition, fonctionnement, opportunités, risques et limites](#).

Étape 3 : Un algorithme apprenant ?

La plupart des intelligences artificielles qui génèrent des images fonctionnent avec un algorithme apprenant capable d'analyser une grande quantité de données pour identifier des modèles et ensuite en construire un par lui-même pour extrapoler les données futures, grâce à un réseau neuronal artificiel.

Pour mieux comprendre ce fonctionnement qui peut paraître abstrait, proposer de jouer à jeu : [Quick, draw !](#) L'objectif de ce jeu est de dessiner, dans un temps donné, un objet que la machine demande.

Quick, draw ! est un jeu pour comprendre qu'un algorithme apprenant se nourrit des contributions de ses utilisateurs. Il affine sa détection des objets qu'il demande de dessiner, à partir des contributions qu'il reçoit.

Après y avoir joué, poser les questions suivantes :

- Es-tu arrivé à répondre aux 6 demandes ? Pourquoi ?
- As-tu remarqué comment fonctionne ce jeu ?
- En quoi peut-on considérer que tu es contributeur-rice ?
- Pourquoi est-ce un bon exemple d'algorithme apprenant ?

Étape 4 : Générer une image par l'IA

Commencer à utiliser avec les jeunes une application qui génère des images (ex. : *Copilot*, *Crayion* qui sont des applications gratuites).

Proposer aux jeunes de faire une requête (appelée aussi « prompt ») commune assez générale avec quelques mots simples puis affiner de plus en plus précisément (en ajoutant des critères).

Voici un exemple : Un groupe de jeunes > un groupe de jeunes en classe > un groupe de jeunes en classe en Belgique > un groupe de jeunes en classe en Belgique dans les années 60....

- Tout le monde obtient-il les mêmes résultats ?
- Explique les raisons des différences, s'il y en a ?

L'algorithme apprenant étant en perpétuel apprentissage, chaque utilisateur-rice et chaque recherche effectuée va générer des images différentes.

Après cette première découverte, laisser aux jeunes la liberté de générer une recherche.

Ensuite, demander aux jeunes de montrer les images générées par l'intelligence artificielle à leur voisin-e et tenter de trouver avec quel(s) mot(s) l'image a été générée.

Étape 5 : Détecter les images générées par l'IA

Expliquer que, même si les images sont générées par l'intelligence artificielle sont de plus en plus réalistes, certains éléments permettent encore de les détecter.

Observe l'image 1 ci-dessous :

- Cette photo est-elle l'originale ou a-t-elle été manipulée ?
- Quels outils peuvent te permettre de répondre à cette question ?
- Quels éléments peuvent te mettre sur la piste en observant la photo ?

Évoquer Google Images pour la vérification inversée. Plusieurs éléments permettent également de constater le montage : le site sur lequel on retrouve l'image, le tracé des personnages, les crédits photos, le contexte).

Observer les quatre images suivantes (image 2) générées par l'intelligence artificielle et essayer de rechercher ce qui pose problème dans leur construction.

Ces images illustrent quelques-uns des défauts des images générées par l'intelligence artificielle : la perspective en arrière-plan assez floue et n'est pas droite, les écritures qui ne sont pas visibles ou qui ne veulent rien dire, certains tracés (ex. : les passages pour piétons), ...

➤ **Connais-tu d'autres moyens de repérer des images produites avec l'IA ?**

La représentation des personnes et des détails de leurs corps (par ex. : les doigts) est un aspect non développé ici mais souvent repris comme élément reconnaissable.

Étape 6 : Et la diversité ? Le cadre éthique ?

Ouvrir un générateur d'images (ex. : *Crayion* ou *Copilot*) et demander de générer des images à partir d'une requête très généraliste.

Ex. de requête : classe d'enfants en France, femme qui joue aux jeux vidéo, etc.

- **Que remarques-tu au niveau des images générées ?**
- **Les personnages sont-ils tous les mêmes ?**
- **Sont-ils, selon toi, représentatifs de la société ?**

Ces questions peuvent être approfondies avec la fiche réalisée en collaboration avec PointCulturer [les stéréotypes dans les jeux vidéo](#).

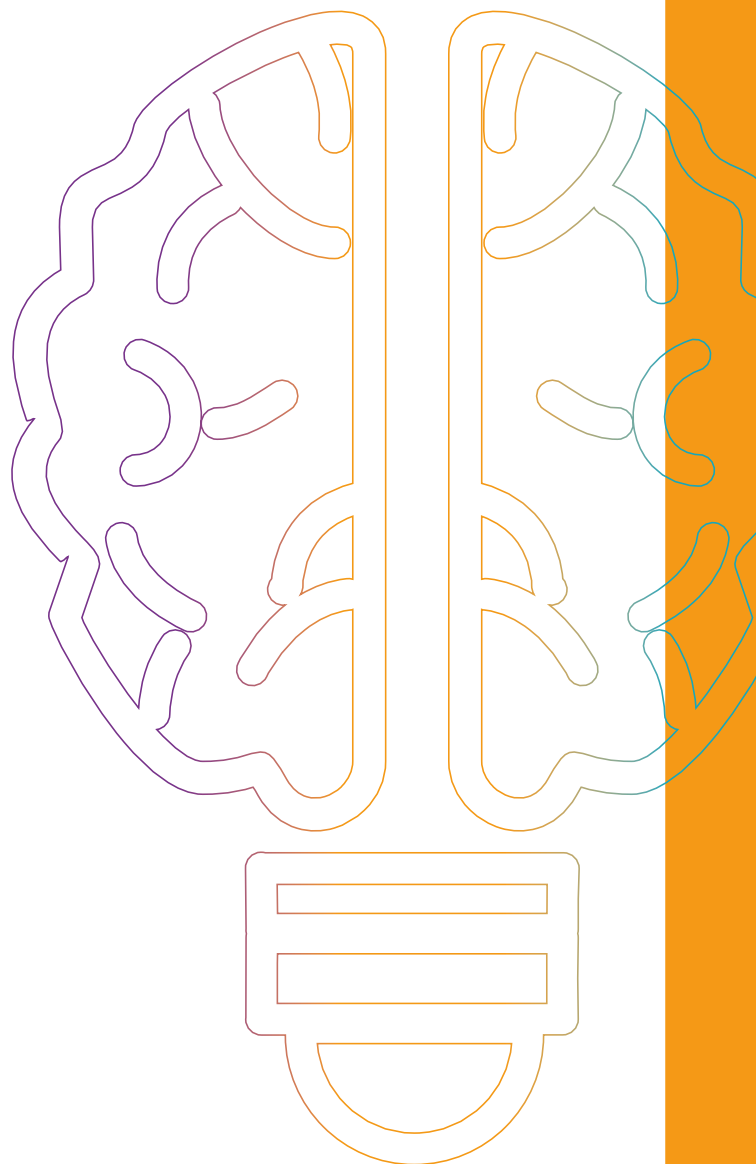
Étape 7 : Synthèse

Relever, avec les jeunes :

- les points d'attention lors de l'utilisation d'une IA générative ;
- les conseils pour garder un esprit critique par rapport à un contenu écrit ou une image générée par l'intelligence artificielle.

Variantes et prolongements

- Pour développer le travail sur les requêtes (prompts), demander aux jeunes de créer un roman-photo avec l'aide d'une IA générative (seulement les images ou seulement le texte, ou les deux).



RESSOURCES

- ◆ « [Comment déceler les images générées par l'intelligence artificielle ?](#) », E-Media, 2024.
- ◆ « [La photographie d'information à l'heure de l'IA générative](#) », CLEMI, 2024.

IMAGE 1

On le trouvait plutôt joli, Charly, Il arrivait de Brittany, Charly, Dans un bateau plein d'privilégiés
Qui venaient tous de leur plein gré Vider les
poubelles à Paris

Par yves brette le samedi 25 mars 2023, 11:58



On le trouvait plutôt joli, Charly, Il arrivait de Brittany, Charly, Dans un bateau plein d'privilégiés Qui venaient tous de leur plein gré Vider les poubelles à Paris
Pierre Perret, Lily / le roi Charles III vidant les poubelles à Paris

partagez ce bretzel liquide avec vos amis : [+](#)

IMAGE 2



Présenter un sujet avec l'aide de l'intelligence artificielle



CONTEXTE

Beaucoup reprochent à l'intelligence artificielle, et surtout aux agents conversationnels, de permettre à chacun-e de produire un texte sur un sujet donné, sans aucun effort de recherche. De plus, le texte produit est un texte inédit dans lequel il est impossible de détecter des traces de plagiat.

Quelle est la solution à cette « problématique » ? Interdire l'utilisation de ce type d'outils ? Impossible ! Détecter les indices de son utilisation dans chaque production ? Trop fastidieux !

Il semble que la meilleure solution se trouve plutôt dans l'accompagnement de son utilisation pour mettre à profit ses opportunités, connaître ses limites et l'utiliser de manière critique. Pour l'encadrant-e, l'enjeu se trouve également dans les balises qu'il-elle peut mettre dans ses consignes afin d'éviter toute utilisation aveugle de cet outil. Cette activité propose une démarche pour s'informer sur un sujet et le présenter AVEC L'AIDE de l'intelligence artificielle et non PAR l'IA.

PUBLIC : 16-20 ans

OBJECTIFS :

- (Re)découvrir l'intelligence artificielle dans un cadre éducatif
- Comprendre et utiliser les potentialités d'une intelligence artificielle dans le cadre de la production d'un travail
- Comprendre le fonctionnement de la requête sur les outils d'intelligence artificielle

DURÉE : 2 périodes de 2h

MATÉRIEL :

- Idéalement un local informatique disposant d'une connexion à Internet.
- Le minimum est de disposer d'une connexion wi-fi dans le local où se déroule l'activité.

DÉROULEMENT

Étape 1 : Mise en place d'une situation de communication

Proposer aux jeunes de réaliser une présentation, en groupe, sur un sujet de leur choix.

Leur dire qu'ils-elles vont d'abord réaliser ce travail de manière classique, en effectuant des recherches puis en produisant un texte destiné à être présenté, avec un support.

Les opportunités ne manquent pas pour réaliser une présentation sur un sujet donné. Le sujet peut d'ailleurs être relié à l'intelligence artificielle : Qu'est-ce que l'IA ? Quels sont les différents types d'algorithmes ? Quelle législation encadre l'utilisation de l'intelligence artificielle ?

Étape 2 : Rechercher des informations

Le sujet de chacun des groupes défini, demander aux jeunes de réaliser les différentes étapes de la réalisation d'un travail de manière « classique » :

- **Rechercher des informations sur Internet**
- **Noter les sources**
- **Noter les informations principales en lien avec le sujet**

Le matériau obtenu à la fin de cette étape est essentiel à récolter pour le confronter à ce qu'ils obtiendront dans les étapes suivantes.

Accorder deux heures (ou deux périodes) à cette tâche pour laisser le temps à chacun-e de rechercher des informations.

Étape 3 : Effectuer une première requête sur un sujet : le prompt

Expliquer aux jeunes le fonctionnement concret d'un agent conversationnel, ou chatbot (voir fiche informative ci-dessus).

Demander ensuite aux différents groupes de prendre en main l'agent conversationnel en effectuant quelques requêtes de manière libre.

Outre ChatGPT, d'autres agents conversationnels peuvent également être utilisés : Google Gemini, Microsoft Copilot, etc.

- **Après ces premières requêtes, quels constats fais-tu ?**
- **L'intelligence artificielle produit-elle ce que tu désires ?**

L'éducateur-riche aux médias pourra faire remarquer que plus la requête sera précisée, meilleur sera le texte produit.

Expliquer que pour produire un texte qui soit le plus conforme à ce que les jeunes attendent, ils-elles doivent spécifier, dans la requête, la situation de communication dans laquelle ils-elles se trouvent.

- **Définis les éléments principaux de la situation de communication : Qui es-tu ? A qui se destine ta production ? Que doit contenir ton texte ? ...**
- **En ajoutant ces éléments, que remarques-tu ?**

Comparer les résultats de l'agent conversationnel et ce que tu as produit à l'étape précédente.

- **Quelles différences notables constates-tu ?**

Le texte est construit mais aucune source n'est citée.

- **Si tu interrogues l'agent conversationnel sur ses sources, que remarques-tu ?**

Certaines sources sont inventées ou approximatives.

L'éducateur-riche aux médias peut faire remarquer aux groupes que le texte produit par l'intelligence artificielle reste approximatif au niveau des contenus et des sources.

Étape 4 : Produire un travail avec l'aide de l'IA

Demander à chaque groupe de produire un texte :

- en répondant à la question de départ (étape 1) ;
- en exploitant les sources et le plan travaillé à l'étape 2
- en s'inspirant de la structure et du ton de la production générée par l'intelligence artificielle à l'étape 3.

Variantes et prolongements

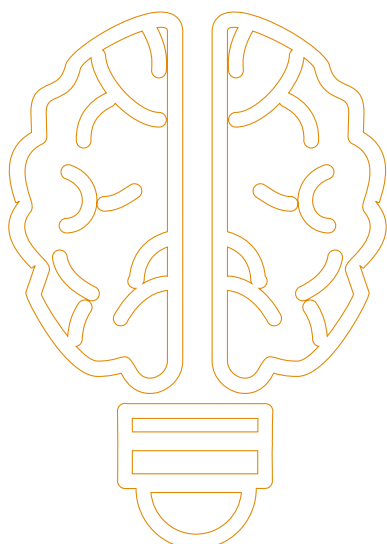
- Travailler sur d'autres outils d'intelligence artificielle permettant de compléter la présentation dont il est question ci-dessus :

- De générer des ressources (*Perplexity AI*)
- Des supports de présentation (*Tome AI*)

Ainsi, la même démarche que pour le texte de la présentation peut donc être appliquée à la recherche des ressources mais également à la création du support de présentation.

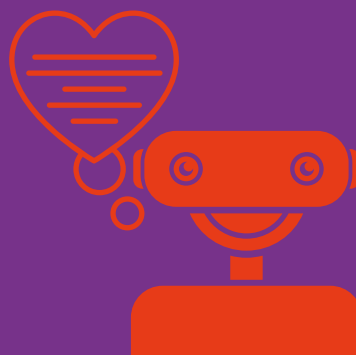
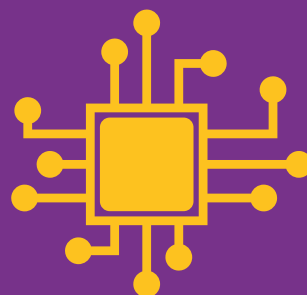
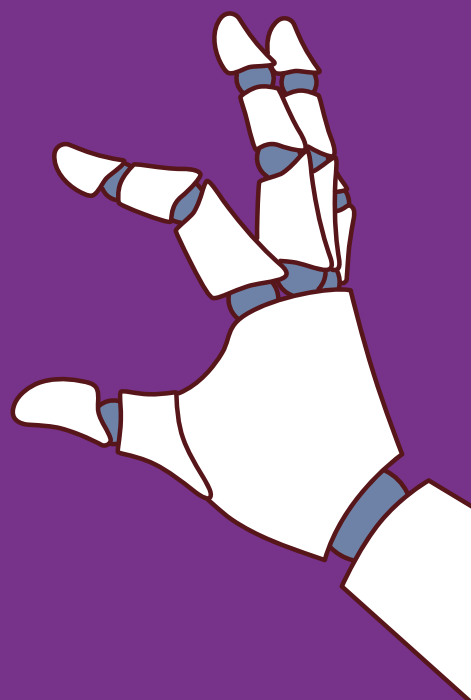
RESSOURCES

- ◆ « [Rédiger un article à l'aide l'intelligence artificielle conversationnelle](#) », CLEMI, 2024.
- ◆ « [Découvrir l'intelligence artificielle comme outil de recherche d'information](#) », CLEMI, 2024.
- ◆ [L'art du prompt 101. Guide pour les personnes enseignantes](#), UQAM, 2023.





CSEM
Boulevard Léopold II, 44 – 6E630
1080 Bruxelles
Contact :
+32 2 413 35 08
Site internet : <http://www.csem.be>
Mail : contact@csem.be



Design : www.acg-bxl.be