Cofinancé par
l'Union européenne

Manuel d'activités

Pour éducateurs

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication reflète uniquement les opinions de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de tout usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues. Code du projet : CREA-CROSS-2024-MEDIALITERACY-101186931

YuzuPulse
LogoPsyCom
RINOVA innovar, crear & regenerar
PENS
ALMA MATER STUDIORUM UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
ΦΠΚΟ FECE

Table des matières

Introduction 3

Activités 6

0. Initiez-vous à l'éducation aux médias et développez votre influence 6

1. Biais cognitif: “votre cerveau vous ment” 11

2. Relation parasociale: “identité digitale” 17

3. Fausses Informations: “le vrai du faux” 21

4.Bien-être numérique: “carte du parcours numérique 24

5. Bulle de filtrage: “faites éclater la bulle” 29

6. Détecter les deepfakes 33

7. Impact de l’IA: “réecrire l’actualité” 36

8. Algorithmes : “Qui est visible ?” 41

9. Nous devenons ce que nous contemplons 45

10. Au-delà du pixel : “l'identité de genre dans les jeux vidéo” 49

Annexes 53

Références 57

Introduction

Ce manuel d'activités propose une approche globale pour intégrer l'éducation aux médias dans l'éducation “traditionnelle”. Conçu pour les éducateurs travaillant avec des jeunes âgés de 16 à 30 ans, le manuel propose des activités prêtes à l'emploi et des scénarios d'ateliers qui explorent les relations complexes entre les médias, la technologie et la société. L’objectif est aussi d’intégrer notre jeu vidéo, ressource principale de notre projet, comme outil d'apprentissage interactif.

À l'ère numérique actuelle, l'éducation aux médias ne se limite pas à la simple compréhension du fonctionnement des médias. Il s'agit de donner aux jeunes les moyens de penser de manière critique, de naviguer en ligne de manière responsable et de participer activement aux débats numériques. Ce manuel offre aux éducateurs les outils pour aider leurs apprenants à reconnaître l'influence des algorithmes, des réseaux sociaux et du numérique sur leur perception, identité et participation au monde. De plus, afin de rendre l'apprentissage plus accessible et ludique, le manuel propose des activités détaillées qui peuvent être utilisées soit de manière indépendante, soit comme exercices de suivi du jeu vidéo du projet, garantissant ainsi une expérience d'apprentissage cohérente qui relie le jeu à la réflexion et à la discussion.

Développé en collaboration avec les partenaires du projet, ce manuel comprend des contributions sur des aspects peu explorés de l'éducation aux médias, tels que les relations parasociales, les biais cognitifs et l'impact émotionnel des outils numériques. Chaque activité comprend des objectifs d'apprentissage clairs, des instructions pratiques et des ressources sélectionnées pour aider les éducateurs à faciliter la discussion et l'exploration.

Le manuel est disponible en ligne (format PDF) en six langues : anglais, bulgare, espagnol, français, italien et serbe.

NB : Les activités seront affinées une fois que notre jeu vidéo sera finalisé. Permettant ainsi de maintenir la continuité entre les deux composantes et de garantir que le gameplay et la pratique en classe se renforcent mutuellement.

A propos de ce manuel

À PROPOS DE PIXELMEDIA;

Cofinancé par
l'Union européenne

Ce manuel est destiné à servir de base pratique au projet "Pixel Media : Video Game to Develop Media Literacy" (CREA-CROSS-2024-MEDIALITERACY 101186931). Ce projet a été cofinancé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

Comment réutiliser ce contenu :

CC BY-NC 4.0

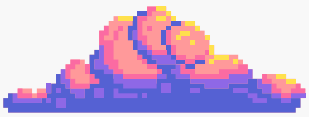
Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons CC BY-NC 4.0 Attribution-NonCommercial 4-0 International.
Vous êtes libre de:

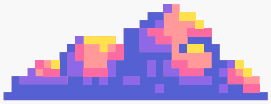
1. Partager - copier et redistribuer le matériel sur tout support ou format
2. Adapter - remixer, transformer et développer le matériel
3. Le concédant ne peut révoquer ces libertés tant que vous respectez les conditions de la licence.

Sous réserve des conditions suivantes:

1. Attribution — Vous devez mentionner la source, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées.
2. NonCommercial — Vous ne pouvez pas utiliser le matériel à des fins commerciales.
3. Aucune restriction supplémentaire - Vous ne pouvez pas appliquer de conditions légales ou de mesures technologiques qui empêchent légalement d'autres personnes de faire quoi que ce soit que la licence autorise.

Voir l'acte complet à l'adresse : https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

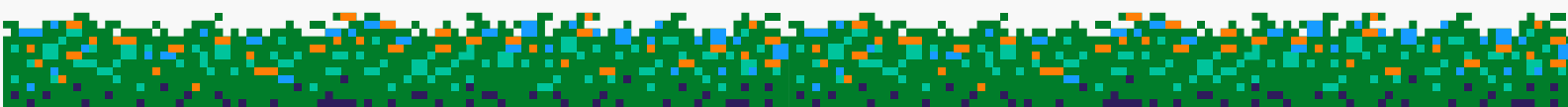




Remarque sur l'utilisation de l'IA générative et des outils d'aide à la rédaction dans la création de ce manuel :

Les membres de l'équipe issus de six organisations européennes ont collaboré à la rédaction de ce manuel, aucun d'entre eux n'étant natif en anglais. Un plan a été élaboré par le partenaire coordinateur afin de définir collectivement la structure et de répartir le travail. Compte tenu de ces facteurs, les partenaires ont utilisé des outils d'aide à la rédaction, tels que ChatGPT et Grammarly, pour vérifier l'exactitude de l'anglais, organiser leurs idées, adopter un ton rédactionnel commun et s'assurer qu'aucune partie ne se répète. Alors que la plupart des références bibliographiques ont été directement recherchées par les membres du personnel, toute source supplémentaire ajoutée par l'IA générative a été vérifiée afin d'en garantir la validité.

Remarque sur l'utilisation d'infographies externes :
Les partenaires ont inclus des infographies provenant de sources externes dans ce manuel et ont crédité leurs sources. Nous avons pris la liberté de les traduire dans les langues du partenariat, tout en conservant la source originale, la mise en forme et les crédits, dans le cadre d'une approche d'utilisation équitable. Si les détenteurs des droits d'auteur souhaitent contacter l'équipe du projet, ils peuvent le faire en écrivant à info (at) yuzupulse.eu.



Initiez-vous à l'éducation aux médias et développez votre influence

Un jeu vidéo pour sensibiliser à l’éducation aux médias

En utilisant le jeu vidéo « The Influencer Solitaire » comme outil de promotion de l'éducation aux médias, les participants sont invités à explorer la manière dont les contenus en ligne influencent les perceptions et les décisions. À travers le jeu, ils acquerront une meilleure compréhension de questions telles que : qu'est-ce qui rend une publication crédible ? Comment les créateurs de contenu utilisent-ils le ton, les visuels et le timing pour capter l'attention ? À quel moment la persuasion franchit-elle la ligne pour devenir de la manipulation ?

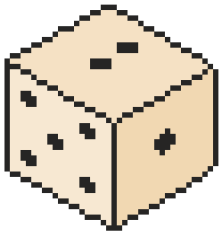
Cette activité est conçue pour vous aider à utiliser efficacement le jeu dans votre propre contexte éducatif ou communautaire. Elle fournit des conseils pratiques, des astuces et des recommandations d’animation pour créer une expérience d’apprentissage captivante et interactive qui encourage la réflexion critique et la discussion.



APERÇU DE L'ACTIVITÉ

Durée:	45 à 60 minutes (au moins une heure au total ; il est possible de jouer en plusieurs courtes sessions en parcourant « une journée » dans le jeu)
Âge:	16+ ans
Taille du groupe:	Groupe de 15 à 20 personnes ou individuellement.
But:	Présenter les concepts clés de l'éducation aux médias de manière interactive. Montrer aux jeunes l'impact de leurs actions en ligne : comment fonctionnent les réseaux sociaux.
Objectifs:	• Présenter aux apprenants les concepts liés à l'éducation aux médias, tels que les "fake news", l'impact de l'IA, la production et l'interprétation de contenus, etc. • Permettre aux apprenants de mieux comprendre l'impact de leurs actions en ligne et le fonctionnement des réseaux sociaux. • Encourager les apprenants à approfondir leurs connaissances en matière d'éducation aux médias et à explorer davantage ce sujet.
Matériel nécessaire:	Vous pouvez y jouer ici sur ordinateur ou tablette (version navigateur et version téléchargeable) Le jeu ne nécessite pas de connexion Internet pour fonctionner (sauf si vous jouez en ligne)

ÉTAPE PAR ÉTAPE: COMMENT METTRE EN PLACE LE JEU



1. Préparation: (15 à 20 minutes)

Vous devez avoir déjà joué au jeu et atteint au moins le niveau 4 afin d'avoir une idée préalable de la façon dont le jeu peut évoluer. Avant de présenter le jeu aux élèves, invitez-les à réfléchir à ce qui fait le « succès » d'un influenceur et aux indices qu'ils utilisent pour juger si un contenu en ligne est crédible ou digne de confiance. Commencer par ces questions permet de mobiliser leurs connaissances préalables, d'éveiller leur curiosité et de les encourager à adopter une attitude plus critique face aux situations qu'ils rencontreront au cours du jeu.

Idées d'animation

Toute la classe : si vous ne disposez que d'un seul « exemplaire » du jeu, vous pouvez organiser une séance avec toute la classe. Un élève ou un petit groupe d'élèves peut prendre place devant l'ordinateur ou la tablette tandis que le reste de la classe observe et réagit à leurs choix. Si possible, utilisez un projecteur ou un grand écran pour afficher le jeu afin que tout le monde puisse suivre l'action et participer aux discussions. Vous pouvez mettre le jeu en pause à des moments clés pour discuter des conséquences des décisions et introduire des concepts pertinents en situation.

Pour garantir une participation active, un « jeton de parole » (comme une balle ou un stylo) peut circuler parmi les élèves. Seul l'élève qui tient l'objet est autorisé à prendre la parole. Cela vous aidera à structurer la discussion et à éviter un brouhaha général autour du sujet. Bien que ce format puisse sembler quelque peu informel, il peut également créer une expérience d'apprentissage dynamique et captivante.

Par exemple, les joueurs peuvent systématiquement choisir des cartes qui augmentent leur nombre d'abonnés, même lorsque ces choix ont un impact négatif sur leur communauté. Ce comportement peut servir de point de départ pour aborder des sujets tels que les « fake news », en encourageant les apprenants à réfléchir à leurs décisions et à se demander s'ils auraient agi de la même manière : pourquoi ou pourquoi pas ?

Groupes :

- Au niveau local

Si vous disposez de plusieurs exemplaires du jeu, répartissez les élèves en petits groupes. Cela crée une forte dynamique de discussion et permet à davantage d'élèves de participer activement.

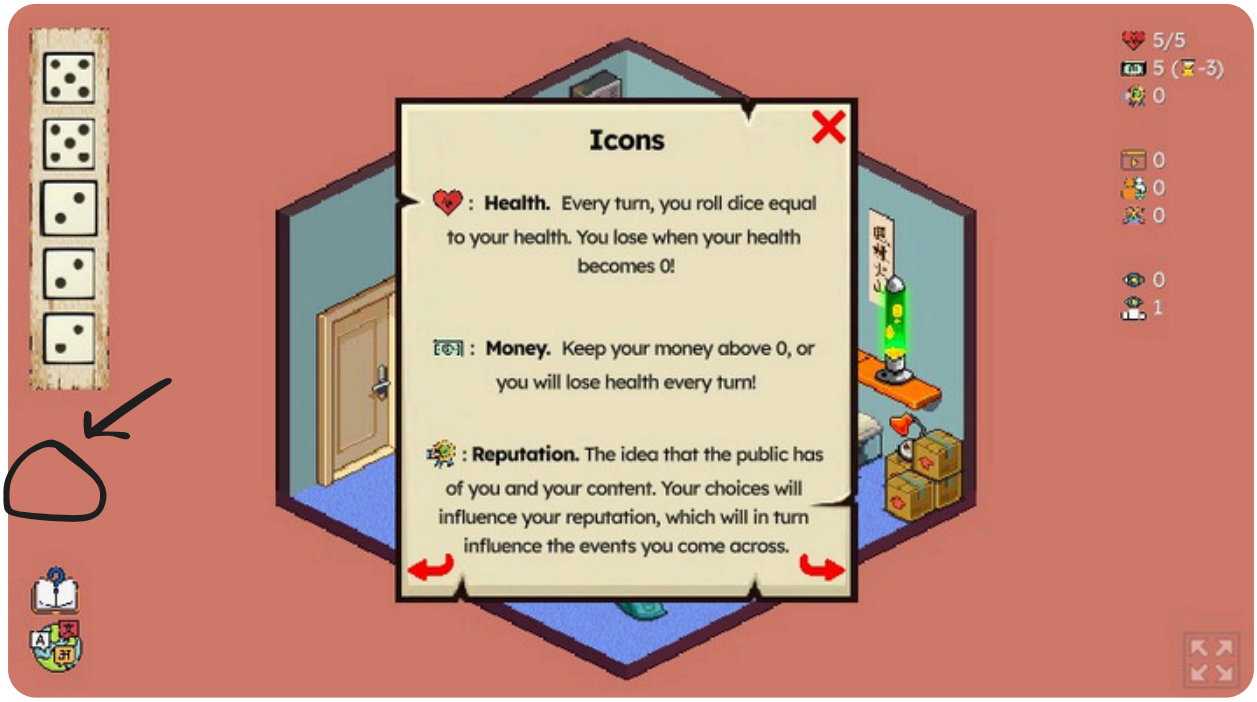
- À distance

Vous pouvez animer des sessions à distance avec de petits groupes d'élèves en disposant d'un compte Steam et d'une copie du jeu. Vous pouvez ensuite inviter vos élèves à rejoindre une session. Utilisez des applications de communication vocale telles que Discord ou la fonction de chat intégrée à Steam. Grâce à la fonctionnalité « Remote Play Together » proposée par Steam, vous pouvez céder le contrôle de votre souris et de votre clavier à un joueur distant lorsque vous jouez à un jeu. Ainsi, vous pouvez animer la session et laisser les élèves jouer en utilisant votre copie du jeu.

Langues prises en charge :
Vous pouvez réaliser cette séquence en français ou dans de nombreuses autres langues, car le jeu est disponible dans les 6 langues du partenariat Pixel Media.

2. Les joueurs jouent : (30 à 40 minutes)

Veillez à ce que les élèves suivent le tutoriel en cliquant sur l'icône entourée en noir. Cela leur permettra d'acquérir le vocabulaire essentiel, de comprendre les mécanismes du jeu et d'acquérir les connaissances de base nécessaires pour comprendre et évoluer efficacement dans le jeu.



Pendant qu'ils jouent, aidez-les à enrichir leur vocabulaire ou à maîtriser les règles du jeu. Votre rôle consiste à faciliter le déroulement du jeu. Vous pouvez également noter les points qui leur posent problème.

3. Débriefing & Réflexion à l'aide de questions ouvertes : (10 minutes)

Le jeu constitue un point de départ pour la discussion plutôt qu'une activité en soi. Demandez aux élèves quels indices les ont aidés à déterminer si une information était fiable, quelles techniques semblaient destinées à les influencer, et en quoi le jeu illustrait les difficultés liées à l'évaluation des messages médiatiques.

Commencez le débriefing en posant des questions incitant à la réflexion, telles que :
- Quels indices vous ont aidés à déterminer si un message médiatique était fiable ?
- Quels détails vous ont fait marquer une pause et remettre en question le contenu ?
- Comment le jeu a-t-il mis en évidence la différence entre l'attention et la confiance ?
- Que vérifieriez-vous avant de partager quelque chose de ce genre en ligne ?
- Certaines des cartes ou certains des choix que vous avez faits vous ont-ils fait penser à un influenceur que vous connaissez ?

Vous pouvez également leur demander si le jeu leur a donné envie d'approfondir un sujet spécifique lié à l'éducation aux médias.

Enfin, voici un exercice de conclusion simple :

- Écrivez une chose que le jeu vous a apprise sur les messages médiatiques.
- Citez une stratégie permettant de vérifier si un contenu en ligne est fiable.
- Expliquez comment un message médiatique peut être persuasif sans être entièrement fiable.

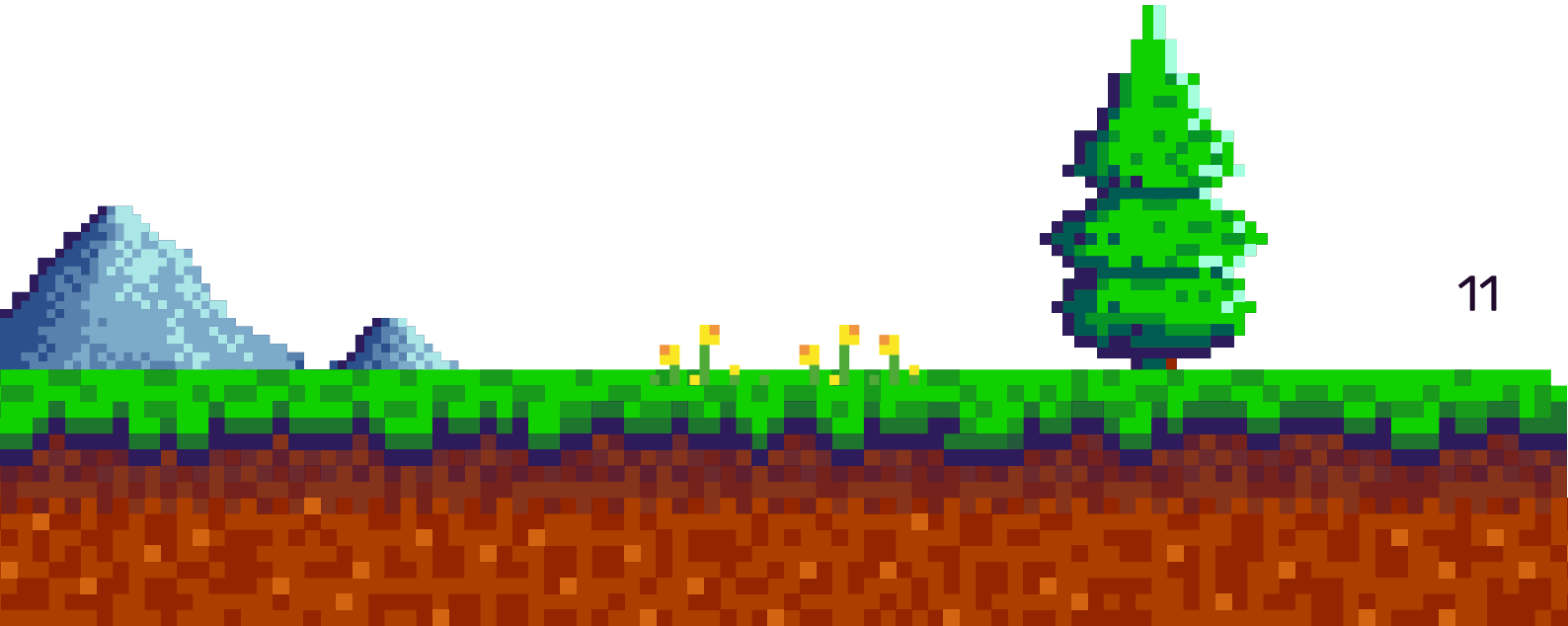
Après la discussion, explorez les autres ressources du projet pour approfondir l'apprentissage et encouragez les participants à continuer de remettre en question ce qu'ils partagent et voient en ligne.



Identifier les biais cognitifs : votre cerveau vous ment (parfois)

ACTIVITÉ 1

À l'aide d'outils tels que la narration, l'infographie et la discussion de groupe, cette session de 45 à 60 minutes encourage les participants à réfléchir de manière critique, à remettre en question leurs hypothèses et à identifier les façons dont leur cerveau pourrait leur jouer des tours. À la fin de l'activité, les participants auront acquis des connaissances clés sur les biais cognitifs et seront capables de reconnaître les pièges posés par la pensée. Cette activité renforcera leur éducation aux médias et les aidera à prendre des décisions plus éclairées lorsqu'ils naviguent dans le monde numérique.



APERÇU DE L'ACTIVITÉ

Durée:	45 – 60 minutes
Age:	16 - 20 ans
Taille du groupe	Groupe de 15 à 20 personnes ou peut être fait individuellement.
But:	Présentez le concept des biais cognitifs de manière ludique et accessible. Montrez aux jeunes comment leur cerveau peut leur jouer des tours sans qu'ils s'en rendent compte et aidez-les à repérer ces raccourcis mentaux.
Objectifs:	• Faire comprendre aux apprenants ce que sont les biais cognitifs, comment ils influencent notre perception et notre prise de décision. • Permettre aux apprenants d'identifier et de nommer sept biais cognitifs clés pertinents pour la vérification des informations. • Encourager les apprenants à rechercher d'autres sources d'information, à prendre le temps d'évaluer ce qu'ils lisent ou entendent, et à réfléchir activement (sans tirer de conclusions hâtives). Favoriser leur esprit critique.
Matériel nécessaire:	Projecteur ou tableau (pour présenter des diapositives ou des exemples) Fiches d'information imprimées sur les biais cognitifs (ou version numérique) Document imprimé sur les "situations de biais" (ou version numérique si vous utilisez des tablettes/ordinateurs portables) → **à télécharger ici**. Stylos/post-it si vous travaillez en groupe en présentiel

STRUCTURE DE L'ATELIER



1. Introduction aux biais cognitifs : (15 - 20 minutes)

Commencez par présenter les biais cognitifs à l'aide d'une analogie : « le cerveau est comme un assistant surmené qui prend des raccourcis mentaux pour survivre ». Voici une façon intéressante d'introduire le sujet. N'hésitez pas à l'adapter et à le relier à des événements culturels, générationnels ou contemporains.

Au cours de cette partie de l'activité, n'hésitez pas à encourager les élèves à partager leur expérience personnelle des biais cognitifs (qu'ils les aient vécus en ligne ou non).

L'analogie :
Lorsque vous présentez l'activité, vous pouvez commencer par l'introduction suivante : "Imaginez ceci : votre cerveau est comme un assistant surchargé qui essaie de gérer des milliers, voire des milliards de tâches à la fois. Chaque jour, votre cerveau dit à vos yeux de se concentrer, à vos oreilles d'écouter et d'interpréter, à votre bouche de goûter, à votre corps de bouger... à cela s'ajoute de nombreuses autres directives qui vous permettent d'exister. Bien que le cerveau humain soit une impressionnante composante du corps, il est impossible qu'il puisse tout gérer parfaitement. Pour y parvenir, il prend donc des raccourcis, c'est-à-dire qu'il agit de manière prématurée pour prendre des décisions rapidement. En psychologie, on appelle cela l'heuristique. Ces raccourcis sont très utiles : imaginez si votre cerveau n'était pas assez rapide pour classer le serpent dans la catégorie des animaux "dangereux" et venimeux. Mais lorsqu'ils conduisent à des erreurs, ils deviennent ce que nous appelons des "biais cognitifs".

Tout le monde a des biais cognitifs. Comme le montre notre exemple du serpent, ils apparaissent souvent lorsque notre cerveau perçoit un danger ou une menace pour quelque chose d'important (la survie ou l'intégration). Dans ces moments-là, votre fabuleux assistant travaille à plein régime et tire parfois des conclusions hâtives afin de vous "sauver".

Dans cette activité, nous explorerons ensemble les biais cognitifs les plus courants. Ceux qui perturbent notre perception du monde et de l'actualité (voir annexe 1 pour des illustrations et des mentions des biais cognitifs suivants) ».

2. Jeu narratif autour des biais cognitifs: “Aidez Pixel à identifier les biais cognitifs qui le manipulent” (25 - 30 minutes)

“Pixel est un garçon tout à fait normal. Il va à l'école, adore jouer au tennis et mangerait tous les jours des pâtes s'il le pouvait. Ses influenceurs préférés sont “mybodyistrong” et “smileandchill2”. Le week-end, il regarde les courses automobiles avec son frère et sa sœur. Il pense que le changement climatique est un canular. Il se sent dépassé et ne sait pas ce qu'il veut faire après avoir obtenu son diplôme. Il a le béguin pour quelqu'un de sa classe d'art, mais il n'ose pas lui parler.”

Après avoir lu l’histoire fictive de Pixel à haute voix , demandez aux apprenants d'identifier les biais cognitifs (voir annexe 1 - fiches d’informations) qui se cachent derrière chacune des croyances erronées de Pixel. En fonction de la taille du groupe, ils peuvent travailler individuellement, en binôme ou en petits groupes. Encouragez-les à utiliser les supports visuels fournis en annexe pour les aider à établir des liens entre les situations et les biais.

Pour chaque situation rencontrée par Pixel, ils doivent repérer le biais en jeu et répondre aux deux questions suivantes :

- Quel biais cognitif influence sa perception ?
- Pourquoi celui-là ?

A. Pixel regarde une vidéo TikTok dans laquelle un influenceur spécialisé dans le bien-être déclare : “l’Ozempic est un médicament miracle pour perdre du poids. Tout le monde devrait le prendre et les médecins cachent la vérité parce que si les gens découvraient cette alternative, ce ne serait pas bon pour le marché.” Pixel le croit.
- Quel biais ? -> **Biais d'autorité**
- Pourquoi ? Parce que l'influenceur semble suffisamment confiant, Pixel suppose donc qu'il est crédible sans vérifier les faits médicaux ni consulter un professionnel de la santé.

B. Pixel voit une publication Facebook montrant une journée enneigée en avril avec la légende : “Réchauffement climatique ? Alors pourquoi neige-t-il en avril ? LOL.” Pixel aime la publication et la partage avec ses abonnés en ajoutant “Je gèle. Il est pas censé faire beau à cette période de l'année ? Les scientifiques, comment vous expliquez ça.”
-Quel biais ? -> **Biais de confirmation**
-Pourquoi ? Pixel doute déjà du changement climatique, il accepte donc et diffuse une publication qui semble soutenir son point de vue (même si une journée froide ne réfute pas les tendances climatiques à long terme).

C. Tout le monde à l'école republie une vidéo affirmant que l'art généré par l'IA n'est pas du “vrai” art et détruit la créativité. Bien que la mère de Pixel travaille pour une entreprise qui développe l'IA, Pixel partage également cette vidéo. Il le fait non pas parce qu'il est convaincu que c'est vrai, mais parce qu'il ne veut pas être le seul à défendre l’utilisation de l’IA dans le processus de création artistique.
-Quel biais ? -> **Biais de groupe/conformité**
-Pourquoi ? Pixel se conforme à l'opinion générale pour éviter de se démarquer ou d'être critiqué.

D. Pixel voit la même publicité encore et encore. La publicité met en scène une femme souriante qui est ravie parce que ses vêtements sont parfaitement propres grâce à une lessive liquide. Après l'avoir vue plusieurs fois, Pixel commence à croire que cette lessive doit être un excellent produit et que les tâches ménagères sont “simplement quelque chose que les femmes font et aiment faire”.
-Quel biais ? -> **Biais de vérité illusoire**
-Pourquoi ? Le fait que la publicité soit vue encore et encore crée une répétition. La répétition rend le message familier et vrai. Au fil du temps, Pixel accepte sans trop se poser de questions l'efficacité du produit et le stéréotype de genre.

E. Pixel lit un titre affirmant qu'un joueur de haut niveau à Roland-Garros a simulé une blessure pour éviter un adversaire coriace. Deux jours plus tard, l'histoire est démentie et prouvée fausse. Le joueur avait un véritable problème médical. Cependant, Pixel continue de répéter la version originale à ses amis : “Allez, cette blessure n'était pas grave. Il ne voulait tout simplement pas perdre.”
-Quel biais ? -> **Biais d'ancrage**
-Pourquoi ? La première information (l'accusation) “ancre” la croyance de Pixel, même après que de nouvelles preuves l'aient réfutée. Une fois que cette première impression est établie, il est parfois difficile de changer d'avis.

F. Pixel lit un article sur la contribution des courses automobiles aux émissions mondiales et aux dommages environnementaux. Mais il se concentre uniquement sur la partie où l'article vante les retombées économiques des courses pour sa ville natale. Il ignore le reste (en particulier les préoccupations environnementales).
-Quel biais ? -> **Biais de perception sélective**
-Pourquoi ? Pixel filtre les informations pour les aligner sur ce qui l'intéresse ou est lié à ses préoccupations (et non sur les faits qui remettent en cause ses opinions).

3. Bilan & réflexion avec des questions ouvertes: (10 minutes)

Dans cette dernière partie de l'activité, l'objectif est de réfléchir à ce que les participants ont appris et à l'importance des biais cognitifs (en particulier dans le contexte de l'actualité et des médias numériques).

Commencez le bilan en posant des questions ouvertes telles que :

- Quel biais était le plus facile à repérer ? Lequel était le plus difficile ?
- Pourquoi est-il important de connaître les biais cognitifs ?
- Comment cela peut-il vous aider à penser de manière plus critique (en particulier lorsque vous êtes en ligne) ?

Après la discussion, partagez des ressources pour approfondir l'apprentissage et encouragez les participants à continuer d'explorer les biais cognitifs, à continuer de remettre en question ce qu'ils voient, entendent et partagent.

Interactions et relations parasociales : créer votre « identité/passeport numérique sécurisé»

ACTIVITÉ 2

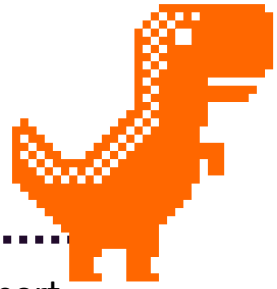
Dans le paysage médiatique actuel, les jeunes forment souvent des liens forts et unilatéraux avec des influenceurs, des célébrités, des streamers ou même des personnages fictifs. Ce type de relation est connu sous le nom de relation parasociale. Elles semblent réelles, mais ne sont pas réciproques. Bien qu'elles apportent souvent réconfort et inspiration, elles trompent également l'esprit humain et rendent encore plus difficile la distinction entre réalité et illusion (en particulier en matière de confiance et d'influence). Cette activité vise donc à aider les participants à explorer ce qui rend une relation en ligne réelle et saine. Elle offre également un moyen de comprendre comment reconnaître les limites de ce phénomène. En réfléchissant aux aspects positifs et négatifs de ces liens numériques, les jeunes créeront leur propre identité/passeport digital.

Les participants imagineront qu'ils se préparent à un voyage à travers le monde des médias. Quels sont les conseils à suivre pour naviguer en toute sécurité et s'assurer qu'ils entretiennent une relation numérique saine ? Quels sont les signaux d'alerte à surveiller et à éviter pour ne pas devenir émotionnellement dépendants de ces personnalités en ligne ?

APERÇU DE L'ACTIVITÉ

Durée	30 – 45 minutes
Age:	14-18 ans
Taille du groupe:	Groupe de 10 à 20 personnes ou peut être fait individuellement.
But:	Présenter les relations parasociales de manière ludique et interactive + sensibiliser aux effets de ces relations sur notre perception de nous-mêmes et du monde.
Objectifs:	• Développer une conscience critique des relations parasociales • Encourager la réflexion sur les habitudes numériques • Renforcer la maîtrise des médias • Favoriser des identités numériques sûres et saines
Matériel nécessaire:	Un « sac à dos numérique » symbolique Version imprimée/numérique de la carte d'identité/du passeport numérique sécurisé à remplir (voir annexe ou **à télécharger ici**) Post-its (verts et rouges) Crayons

STRUCTURE DE L'ATELIER



Tout au long de l'activité, les participants créent leur identifiant/passeport numérique (voir annexe).

1. Réflexion (5 - 10 minutes)

Vous pouvez commencer par poser quelques questions aux participants afin de les aider à réfléchir à leurs relations en ligne avec d'autres utilisateurs des réseaux sociaux.

- Qui suivez-vous en ligne et pourquoi ?
- Avez-vous déjà eu l'impression de "connaître" personnellement un influenceur ou une célébrité ?
- Comparez-vous parfois votre vie à la leur ?
- etc.

Ensuite, individuellement, les participants écrivent sur des cartes (post-its) ce qu'ils considèrent comme des aspects positifs ("à conserver" -> post-its verts) et négatifs ("à abandonner" -> post-its rouges) des relations numériques (par exemple, divertissement, communication, harcèlement...). Placez chacun de leurs post-its dans une "valise numérique" symbolique (par exemple, un écran d'ordinateur).

2. Discussion en groupe (5 - 10 minutes)

En groupe, les participants partagent et trient les cartes/post-its en choisissant de les placer ou non sur "l'écran d'ordinateur". L'animateur encourage la discussion sur les raisons qui les ont poussés à inclure ou à exclure certains éléments.

3. Bilan et aperçu de l'éducation aux médias (5 - 7 minutes)

Comparez les idées du groupe avec les avis d'experts sur les relations parasociales (partagez des exemples concrets et des stratégies positives). N'hésitez pas à consulter notre bibliothèque de ressources **(voir ici).** Soulignez la manière dont les médias sont sélectionnés, le rôle joué par les algorithmes et la manière dont les besoins émotionnels peuvent être exploités en ligne.

3. Conclusion (10 - 15 minutes)

Les participants finalisent leur passeport digital avec :
- 5 “tampons” illustrant ce que signifie pour eux une relation en ligne saine :
  - “Communication mutuelle” (prendre des nouvelles l'un de l'autre en ligne comme ils le feraient dans la vie réelle),
  - “Respecter les limites” (respecter la vie privée, le temps et l'espace de l'autre. Ce n'est pas grave si l'autre personne est en mode “veille” et ne répond pas immédiatement),
  - “Soutien et lâcher-prise” (la relation vous remonte le moral et vous donne confiance en vous, elle vous stimule !),
  - “Consentement en ligne” (pour partager vos publications en ligne, vous taguer, etc.),
  - “équilibre entre relation en ligne et hors ligne” (la relation n'existe pas seulement virtuellement),
  - “Aucune pression pour performer” (vous pouvez être vous-même, vous n'avez pas besoin d'impressionner l'autre ou de faire une performance en ligne).
- 3 signaux d'alerte à surveiller dans les relations parasociales (par exemple, une fois que vous vous sentez émotionnellement dépendant, vous commencez à croire tout ce que dit un influenceur, vous défendriez votre influenceur préféré à tout prix, etc.

- Questions d'autoévaluation (par exemple, est-ce que je ressentirais la même chose si c'était un véritable ami qui faisait cela ? Est-ce que je projette mes sentiments sur quelqu'un que je ne connais pas vraiment ? Cette personne ferait-elle la même chose pour moi ?)
- Conseils pour naviguer en ligne en toute sécurité (à compléter en fonction des ressources du projet).

Pourquoi cette activité est-elle importante ?
- Beaucoup de jeunes ne se rendent souvent pas compte à quel point ils sont devenus émotionnellement attachés aux influenceurs ou aux créateurs de contenu. Cette activité les aide à nommer, mais surtout à remettre en question ces sentiments sans jugement.
- Les relations parasociales peuvent brouiller la réalité, alimenter la désinformation et nuire à l'estime de soi. Comprendre leurs mécanismes peut permettre aux jeunes d'être plus attentifs et équilibrés dans leur vie numérique.
- Cette approche réflexive et pratique encourage l'apprentissage entre pairs. Elle ouvre la voie à des conversations honnêtes sur la solitude, la confiance et l'identité à l'ère du numérique.

“Le vrai du faux”

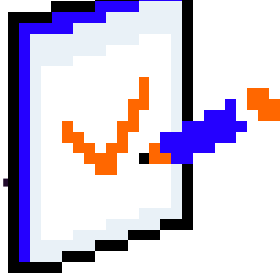
ACTIVITÉ 3

Les fausses informations sont un élément central de désinformation auquel les jeunes sont confrontés en permanence dans leur vie. Il est essentiel de savoir les reconnaître et d'en découvrir les sources afin que les jeunes puissent contrer les tentatives de manipulation. En tant que futurs citoyens engagés, la capacité à identifier les fausses informations est une condition essentielle pour gagner la confiance du public. De plus, la capacité à reconnaître et à signaler les fausses informations est un outil permettant de réduire leur propagation et leur impact. Les principaux objectifs de la formation sur ce sujet sont de développer les compétences nécessaires pour détecter les fausses informations et en découvrir les sources. Divers outils peuvent contribuer à l'acquisition de connaissances et de compétences dans ce domaine.

APERÇU DE L'ACTIVITÉ

Durée:	40 minutes
Age:	16+ ans
Taille du groupe:	Minimum 12 personnes
But:	Les fausses informations sont une forme courante de désinformation à laquelle les jeunes sont régulièrement confrontés. Il est donc essentiel de développer des compétences permettant de les identifier et d'en retracer les sources. La formation doit mettre l'accent sur l'esprit critique et la maîtrise des médias afin de réduire leur propagation et renforcer la confiance.
Objectifs:	• Sensibiliser davantage à l'impact des fausses informations sur la société • Développer l'esprit critique et analytique • Cultiver le sens des responsabilités et l'engagement en faveur d'une circulation transparente de l'information
Matériel nécessaire:	Papier pour tableau à feuilles mobiles, papier A4, stylos et marqueurs L'animateur doit préparer trois articles de presse authentiques et trois articles de presse fictifs, puis les imprimer en autant d'exemplaires qu'il y a de groupes.

STRUCTURE DE L'ATELIER



1. Étape 1 (20 minutes)

L'animateur répartit les participants en groupes égaux et leur distribue trois articles d'actualité et trois articles falsifiés (sélectionnés et imprimés à l'avance).
Les participants doivent ensuite lire les articles, réfléchir pendant 20 minutes et déterminer quels articles sont authentiques et lesquels sont falsifiés, en expliquant pourquoi.

2. Étape 2 (10 minutes)

Une fois que les groupes ont déterminé quels articles sont authentiques et lesquels sont faux, une discussion s'ensuit entre tous les groupes. L'animateur note sur un tableau à feuilles mobiles les raisons qui ont motivé les choix de chaque groupe.
L'animateur insiste sur les faits qu'il convient de vérifier et sur ce qu'il ne faut pas faire.
Quels faits devons-nous vérifier ?

- Déclarations/Discours publics
- Dates
- Noms
- Données/Statistiques
- Tableaux/Graphiques

Que ne devons-nous pas faire ?
X Ne cherchez pas d'excuses telles que le manque de temps
X Ne laissez pas vos convictions personnelles brouiller votre jugement objectif
X Ne rejetez pas les faits comme étant sans importance : parfois, une seule date incorrecte peut compromettre un article qui semblait professionnel et complet

3. Questions et bilan (10 minutes)

- Quels aspects des articles vous ont amené à remettre en question leur authenticité ou leur crédibilité pendant que vous les lisiez ?
- Comment se sont déroulées les discussions avec les membres de votre groupe lors de l'évaluation de la crédibilité des différents articles ? Quels ont été les principaux points de désaccord ou de débat ?
- Quelles méthodes ou stratégies spécifiques avez-vous utilisées pour évaluer la crédibilité et la véracité des articles que vous avez consultés ?
- De quelle manière avez-vous pu appliquer les concepts et les techniques appris au cours de cet exercice ? Pouvez-vous décrire des exemples précis où vous avez mis la théorie en pratique ?

Carte du parcours numérique : « Naviguer dans le bruit »

ACTIVITÉ 4

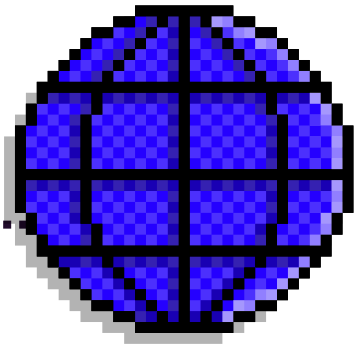
Cet atelier intègre une approche axée sur l'expérience utilisateur afin d'aider les participants à réguler eux-mêmes leur utilisation des appareils numériques et des applications, en tenant compte de l'impact sur leur bien-être. Il permet aux participants de discuter de thèmes qui leur tiennent à cœur et qui les concernent, et de réfléchir à leurs expériences personnelles en créant un personnage auquel ils peuvent s'identifier. À travers le processus de définition des habitudes numériques et les discussions en petits groupes, des thèmes tels que la fatigue informationnelle peuvent naturellement émerger, sous l'impulsion des participants eux-mêmes.

Cette activité favorise le travail d'équipe, la créativité et les compétences de présentation, tout en sensibilisant les participants à l'impact émotionnel de la technologie dans la vie quotidienne. La structure du personnage et de la carte du parcours numérique s'inspire de la conception de l'expérience utilisateur et s'aligne sur le DigComp 2.2 : Cadre de compétences numériques pour les citoyens, en particulier les points 4.3 : Protéger la santé et le bien-être et 1.1 : Naviguer, rechercher et filtrer des données, des informations et des contenus numériques.

APERÇU DE L'ACTIVITÉ

Durée:	50 - 60 minutes
Age:	16+ ans
Taille du groupe:	Groupes de 4-5 personnes
But:	Aider les participants à reconnaître les signes et les sources de fatigue informationnelle et à appliquer des stratégies numériques pour gérer efficacement la surcharge cognitive.
Objectifs:	• Être capable d'éviter les risques pour la santé et les menaces pour le bien-être physique et psychologique lors de l'utilisation des technologies numériques • Exprimer clairement ses besoins en matière d'information • Identifier les symptômes et les facteurs déclencheurs de la fatigue informationnelle. • Analyser les flux d'informations et leur impact émotionnel. • Formuler des lignes directrices personnelles en matière d'utilisation des médias.
Matériel nécessaire:	Paperboard et marqueurs. L'atelier peut également être organisé en ligne à l'aide de plateformes telles que Miro

STRUCTURE DE L'ATELIER



1. Créer un personnage (10 minutes)

Chaque groupe collaborera pour créer un avatar numérique (appelé "persona") basé sur les expériences numériques quotidiennes des participants.
Ensemble, ils définiront et conviendront des caractéristiques suivantes du "persona" :

- Nom, âge, lieu de résidence et sexe
- Formation et profession (y compris les antécédents)
- Compétences techniques et appareils qu'il/elle utilise régulièrement
- Besoins et motivations pour utiliser des outils et des applications numériques (au moins trois)
- Une crainte ou une préoccupation liée à l'utilisation des outils et applications numériques
- Une citation qui reflète sa personnalité, son point de vue ou son opinion

Chaque groupe dessinera son persona sur une feuille de papier ou dans le coin supérieur du paperboard et dressera la liste de tous les détails. Ils doivent s'efforcer de créer un persona réaliste et pertinent par rapport à leurs propres expériences numériques. Les groupes disposent de 10 minutes pour réaliser cette étape.

2. Carte d'expérience (20 minutes)

Chaque groupe dressera un parcours numérique en utilisant le personnage créé à l'étape 1 (par exemple, "Max").
Si le groupe est important, plusieurs personnages (un par groupe) seront créés, chacun suivant sa propre routine numérique. Les groupes restent les mêmes qu'à l'étape 1.
L'animateur présente la structure de la journée en utilisant le calendrier suivant : Routine matinale, Transport, École/Travail, Activités/Loisirs, Dîner, Routine du soir.

Chaque groupe organisera ces étapes horizontalement sous forme de colonnes sur un paperboard, créant ainsi la structure d'un tableau. Pour chaque bloc de temps, ils décriront les éléments suivants dans les lignes :

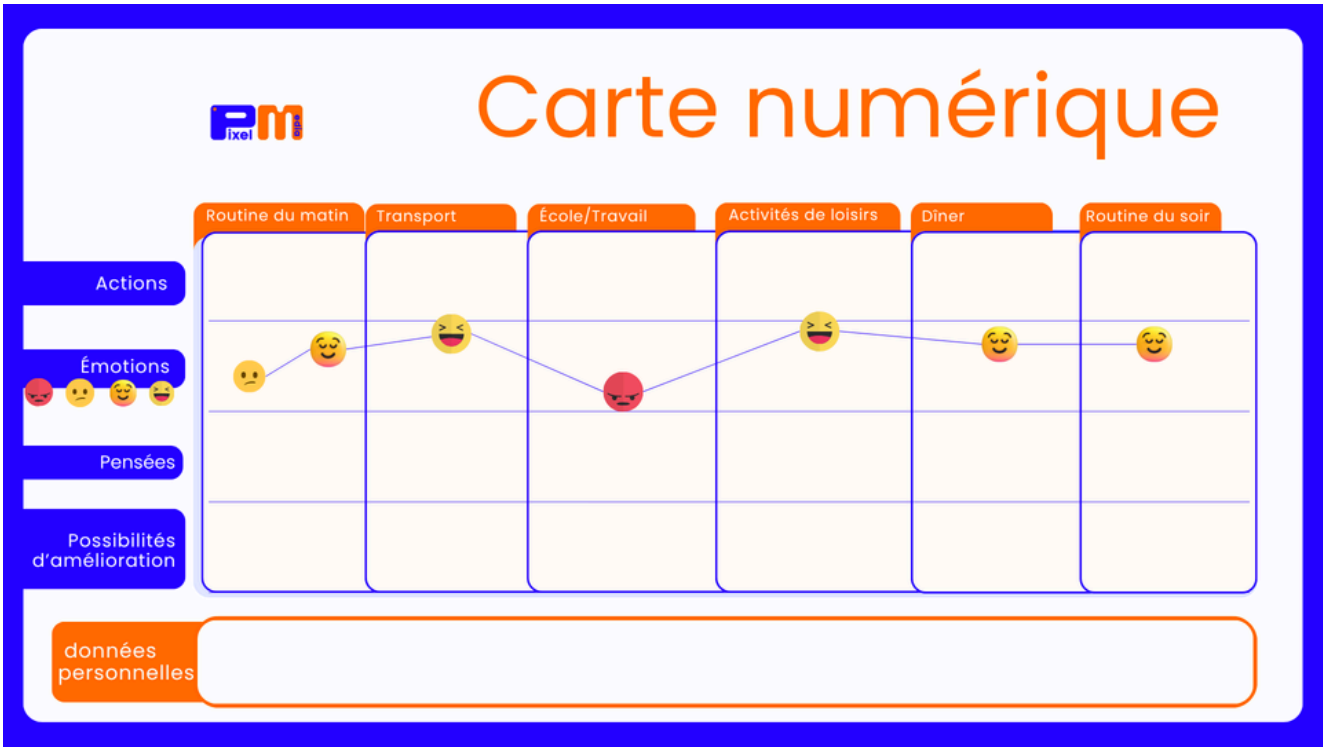
1. Actions: Cette rangée décrit leurs interactions numériques du quotidien. Quels outils et applications numériques le personnage utilise-t-il à chaque étape et pourquoi (c'est-à-dire 1.1 identification des besoins en matière d'information).

2. Émotions: Ce que ressent le personnage à chaque étape (4.3). Les emojis peuvent être utilisés pour symboliser les émotions (😊😐😔). L'émoji heureux est placé en haut de la ligne, tandis que l'émoji triste est placé en bas. Ensemble, les émojis forment un diagramme représentant divers états émotionnels lorsqu'ils sont connectés.

3. Pensées: Pensées que le personnage a lorsqu'il utilise les outils ou le contenu.

4. Possibilités d'amélioration : Déterminez s'il existe un potentiel d'amélioration de l'expérience. Si l'interaction est positive, vous pouvez laisser ce champ vide. Si elle est négative ou source de stress/d'anxiété, les groupes sont encouragés à suggérer des stratégies de bien-être numérique

Exemple de tableau qui peut servir de carte du parcours numérique (voir annexe pour un document vierge ou **à télécharger ici**) :



L'ordre recommandé pour remplir le tableau est le suivant : actions, émotions, pensées, possibilités d'amélioration. Pour visualiser la dynamique émotionnelle, les groupes peuvent relier les emojis dans un graphique linéaire afin d'illustrer les hauts et les bas émotionnels tout au long de la journée numérique.

3. Présentations (10 - 15 minutes)

Chaque groupe présente son personnage et la carte numérique qu'il a réalisée, y compris ses propositions pour améliorer le bien-être numérique du personnage. Après chaque présentation, les autres participants sont encouragés à :

- Complimenter les observations pertinentes
- Suggérer des stratégies supplémentaires pour le bien-être numérique
- Réfléchir à la pertinence du parcours présenté par rapport à leur propre expérience

Bilan : conclusion par l'animateur (10 - 15 minutes)

La carte numérique qu'ils créent illustre les interactions du personnage avec la technologie au cours d'une journée type, en mettant en évidence quand, pourquoi et comment la technologie est utilisée, quels états émotionnels sont déclenchés et si les outils numériques contribuent à l'anxiété ou sont utilisés de manière équilibrée et saine. En répondant aux besoins et aux motivations de leur personnage, les participants peuvent évaluer quels besoins pourraient également être satisfaits hors ligne et explorer des stratégies pour améliorer l'équilibre numérique.

L'aspect “suivi émotionnel” de l'activité encourage la réflexion et favorise le développement d'habitudes plus saines. À la fin de la session, les participants auront co-créé un guide personnel pour améliorer leur bien-être numérique, en utilisant le parcours de leur personnage comme point de référence.

L'utilisation d'un personnage fictif ajoute une touche ludique et une distance émotionnelle, contribuant à créer un environnement sûr et ouvert pour partager des idées et des suggestions.

Faire éclater la bulle : “Comprendre les bulles de filtrage”

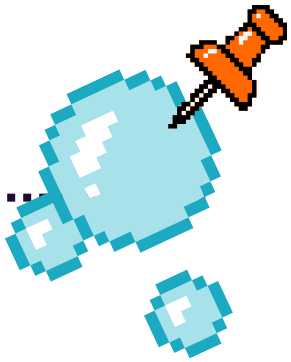
ACTIVITÉ 5

L'idée derrière cette activité est de sensibiliser les jeunes au phénomène des bulles de filtrage, car celui-ci passe souvent inaperçu. Outre la sensibilisation, l'activité vise à créer une simulation dans laquelle les apprenants peuvent voir, à partir d'exemples concrets, comment les bulles de filtrage peuvent affecter notre vie quotidienne et notre perception des actualités et des médias. Enfin, l'activité propose différentes façons de “faire éclater la bulle”, développant ainsi l'esprit critique des apprenants et leur permettant de devenir des citoyens plus engagés et responsables.

APERÇU DE L'ACTIVITÉ

Durée:	45 minutes
Âge	15 - 20 ans
Taille du groupe:	Groupe de 10 à 15 personnes
But:	Le but de cette activité est de sensibiliser le public au phénomène des bulles de filtrage et à leurs effets dans les environnements numériques.
Objectifs:	• Comprendre ce que sont les bulles de filtrage et comment les algorithmes y contribuent • Encourager la réflexion critique sur les expériences personnelles en ligne • Sensibiliser à la diversité des informations et des sources • Développer des stratégies pour “sortir de la bulle”
Matériel nécessaire:	Paperboard ou tableau blanc Post-it et stylos ou marqueurs Cartes avec des personnages fictifs en ligne (voir annexe ou **à télécharger ici**) Accès à une courte vidéo explicative (par exemple, la conférence TED d'Eli Pariser – facultatif)

STRUCTURE DE L'ATELIER



1. Introduction (5 minutes)

-Commencez par expliquer ce qu'est une bulle de filtrage : ce phénomène se produit lorsque le contenu Internet est filtré avant d'atteindre l'utilisateur.
-Expliquez que les bulles de filtrage apparaissent parce que les algorithmes qui régissent les réseaux sociaux et les plateformes suivent nos likes, nos partages, nos abonnements et même le temps que nous passons à regarder certaines vidéos ou photos, puis, en fonction de notre comportement, commencent à nous proposer du contenu similaire.
-Lancez la discussion en posant la question suivante aux apprenants :
"Ce que nous voyons en ligne est filtré en fonction de ce que les plateformes pensent que nous aimons. Mais est-ce toujours une bonne chose ?"
-Essayez d'évaluer si le groupe est plus ou moins conscient de l'importance d'analyser les informations provenant de différentes sources.
Vous pouvez éventuellement montrer une vidéo de 2 à 3 minutes ou poser les questions suivantes :
"Que voyez-vous habituellement sur les réseaux sociaux ?" "Vos amis voient-ils le même contenu ?"
-Écrivez les termes clés au tableau : "algorithme", "personnalisation", "biais de confirmation", "bulle de filtrage" comme mots-clés à retenir de la discussion.
Si le groupe semble bien informé, essayez de les faire ressortir du groupe avant de les écrire. Sinon, veillez à les expliquer et vérifiez que tout le monde les aient compris.

2. Simulation (15 minutes)

Répartissez les participants en petits groupes. Chaque groupe reçoit un jeu de cartes représentant l'historique de navigation d'un personnage en ligne (par exemple, qui aime les vidéos d'animaux, lit des actualités conservatrices, achète des équipements sportifs).
Tâche :
-Examinez le fil d'actualité et devinez quel type de contenu cette personne verra demain.
-Quel contenu pourrait lui être caché ? En d'autres termes, qu'est-ce qui est moins susceptible d'apparaître dans son fil d'actualité ?
-Si nécessaire, utilisez une carte avec le groupe :
-"D'après les goûts et les aversions de Maria indiqués sur sa carte, elle verra probablement un tutoriel de maquillage ou une vidéo de quelqu'un reproduisant la chorégraphie du dernier clip musical. Les profils liés aux commentaires politiques ou à l'actualité seront probablement masqués à Maria, d'autant plus qu'elle évitera activement ce type de contenu."
-Les groupes notent les réponses sur des post-its sous les catégories suivantes: "Visible pour eux" / "Invisible pour eux".

3. Discussion en groupe (10 minutes)

Chaque groupe partage ce que son personnage a vu ou n'a pas vu. Questions pour lancer la discussion :
- Cette personne a-t-elle reçu des informations variées ?
- Comment cela pourrait-il influencer sa compréhension du monde ?
- Avez-vous déjà eu l'impression d'être dans une "bulle" en ligne ?

4. Comment sortir de cette bulle? (10 minutes)

Écrivez la question "Comment sortir de cette bulle ?" sur le tableau blanc ou paperboard. En groupe, réfléchissez à des moyens d'échapper ou de réduire l'effet des bulles de filtrage. Les apprenants écrivent leurs suggestions sur des cartes de couleur (par exemple, "Suivez des personnes avec lesquelles vous n'êtes pas d'accord", "Utilisez différentes plateformes", "Effacez votre historique de recherche").
Toutes les suggestions sont placées sur le tableau blanc ou paperboard.

5. Conclusion (5 minutes)

Discutez avec le groupe des questions en suspens et réitérez le fait que, bien que les algorithmes soient puissants, ils peuvent être contournés et qu'il est important d'être informé, d'avoir une vue d'ensemble et de consulter plusieurs sources.

Détecter les deepfakes

ACTIVITÉ 6

Cet atelier vise à expliquer le phénomène des deepfakes, à montrer à l'aide d'exemples concrets à quoi ressemblent les deepfakes, à présenter divers outils/étapes à suivre pour mieux les reconnaître, et à discuter de leur utilisation éthique. L'activité est divisée en quatre parties, la première étant une introduction qui compare deux vidéos, dont l'une est un deepfake. La deuxième partie est théorique et explique ce que sont les deepfakes et comment ils sont fabriqués. La troisième partie est un exercice pratique pour les apprenants, qui leur permet de s'entraîner à détecter les vidéos falsifiées. La dernière partie est une discussion sur le danger des deepfakes et l'importance d'être informé.

APERÇU DE L'ACTIVITÉ

Durée:	60 minutes
Âge:	15 - 20 ans
Taille du groupe:	Groupe de 10 à 20 personnes
But:	Développer une conscience critique de la technologie et du deepfake, de ses utilisations potentielles, de ses risques et de son impact.
Objectifs:	• Comprendre ce que sont les deepfakes et comment ils sont créés • Apprendre à repérer les signes de deepfakes et à évaluer la crédibilité des médias • Réfléchir aux implications éthiques des médias • Mettre en pratique des stratégies de vérification
Matériel nécessaire:	Accès à Internet et projecteur ou tableau blanc interactif Courts extraits vidéo réels/faux Fiche de travail « Repérer les deepfakes » (liste de contrôle) - voir annexe ou **à télécharger ici** Stylos ou appareils connectés

STRUCTURE DE L'ATELIER



1. Introduction (10 minutes)

L'animateur demande :
"Ces extraits sont-ils réels ou faux ?"
Il montre ensuite deux courts extraits (un réel et un deepfake, sans préciser lequel est lequel).
Les élèves votent : lequel est faux ? Pourquoi ?

2. Comprendre les deepfakes (15 minutes)

Brève présentation répondant aux questions suivantes :
- Que sont les deepfakes ?
- Comment sont-ils créés ?
- Où sont-ils utilisés ? (satire, escroqueries, politique, etc.). Inclure des exemples réels si possible.

3. Défi "Repérer les deepfakes" (20 minutes)

En petits groupes, les élèves reçoivent 3 ou 4 courtes vidéos ou captures d'écran (prétéléchargées à partir de sources fiables). À l'aide d'une liste de contrôle (passant en revue des critères tels que les clignements d'yeux anormaux, l'éclairage inadapté, les expressions faciales déformées, la voix robotique, etc.), ils déterminent quelles vidéos/captures d'écran sont réelles et lesquelles sont fausses. Chaque groupe présente son travail et fournit des explications.

4. Réflexion (15 minutes)

L'animateur utilise des questions telles que :
- "La technologie utilisée pour créer des deepfakes devrait-elle être complètement interdite ?",
- "La technologie utilisée pour créer des deepfakes n'est-elle qu'un outil ?",
- "Les gens en font-ils un outil malveillant ?",
- "Les lois devraient-elles être plus strictes en matière de contenu généré par l'IA ?", etc.

Pour susciter un débat et évaluer les attitudes des apprenants. À la fin de la réflexion, l'animateur doit conclure par un message indiquant que nous devons être conscients de l'existence des deepfakes et nous entraîner à les reconnaître.

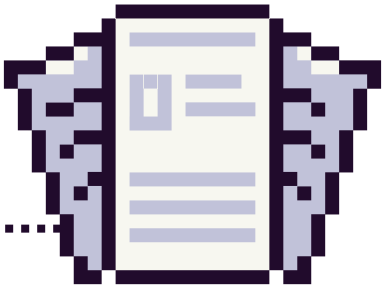
Réécrire l’actualité

ACTIVITÉ 7

Dans cette activité pratique, les participants explorent comment l'intelligence artificielle peut influencer la manière dont les actualités sont rédigées et perçues. Répartis en petits groupes, ils reçoivent un court article d'actualité neutre et utilisent un outil d'IA générative pour le réécrire en fonction de différents publics et plateformes. Après avoir présenté leurs articles générés par l'IA, les participants réfléchissent ensemble à la manière dont le ton, la structure et le ciblage du public peuvent modifier subtilement (ou moins subtilement) le message. Cette activité permet de développer la culture médiatique et la prise de conscience de la manière dont les outils numériques peuvent influencer l'opinion publique et l'engagement.

APERÇU DE L'ACTIVITÉ

Durée:	60 - 90 minutes
Âge:	16 - 30 ans
Taille du groupe:	6 à 20 participants, travaillant en petits groupes de 3 à 5 personnes
But:	Cette activité aide les jeunes à comprendre comment l'IA peut influencer le contenu médiatique en réécrivant un article d'actualité pour différents publics. Elle développe leur esprit critique sur la manière dont le ton, le cadrage médiatique et la plateforme influencent la façon dont l'information est reçue et interprétée.
Objectifs:	• Comprendre comment les outils d'IA peuvent influencer le cadrage médiatique et le ton utilisé • Développer une réflexion critique sur le ciblage du public et les préjugés • Réfléchir aux implications éthiques et sociales de l'IA dans les médias
Matériel nécessaire:	Un article d'actualité court et neutre (imprimé/ partagé numériquement) Des appareils avec accès à Internet (ordinateurs portables, tablettes ou téléphones) Accès à un outil d'IA (p.ex. ChatGPT, Gemini, Copilot, etc.) **Des cartes brèves** (imprimées ou partagées numériquement) - voir annexe 7 Un tableau à feuilles mobiles ou un tableau blanc partagé pour les discussions de groupe



STRUCTURE DE L'ATELIER

1. Discussion préliminaire (10 - 15 minutes)

Demandez aux apprenants :

- "Où lisez-vous habituellement les actualités ?"
- "Avez-vous déjà vu des publications, des articles ou des titres générés par l'IA ?"
- "Selon vous, qu'est-ce qui rend un article fiable ou partial ?"

Conseil à l'animateur : restez informel et accessible. Utilisez les tendances médiatiques récentes pour capter l'attention. Par exemple :

- Des articles sur des célébrités générés par l'IA (de fausses interviews, des citations inventées ou des scandales imaginaires).
- Des deepfakes dans des vidéos ou des images montrant des politiciens ou des personnalités publiques disant ou faisant des choses qu'ils n'ont jamais faites.
- Vous trouverez de nombreuses ressources web pour vérifier les faits dans la section Fake News de notre Pixelpedia. Consultez-les pour trouver l'inspiration !

2. AI Article Rewrite Task (30 minutes)

Répartissez les participants en 2 à 4 petits groupes de 3 à 5 personnes.
Donnez le même article d'actualité court et neutre à tous les groupes et laissez-leur le temps de le lire.
Vous pouvez rechercher des titres d'actualité récents en ligne ou en inventer un vous-même. Par exemple : "Un conducteur blesse des personnes qui traversaient la rue".
Recherchez un sujet suffisamment neutre pour que des détails supplémentaires (tels que l'âge, la nationalité, la profession ou le contexte familial) puissent subtilement modifier le ton et la perception de l'histoire.
Demandez ensuite aux participants d'utiliser un outil d'IA générative (par exemple, ChatGPT, Gemini, Copilot, Claude) pour réécrire l'article en fonction des fiches (cible, ton, impact émotionnel).
Attribuez les cartes de briefing de manière séquentielle, en révisant l'article après chaque briefing (3 fois au total).
Utilisez les briefings fournis ou des cartes vierges pour ajouter du contenu plus adapté à votre public.

Conseil de l'animateur : proposez quelques suggestions prérédigées pour aider les participants à démarrer, si nécessaire. Circulez dans la salle et aidez les en cas de problèmes techniques ou de remue-méninges.

Suggestions de prompts pour l'IA :

- “Réécris cet article comme s'il était destiné à [public] et publié sur [plateforme]. Utilise un [ton : persuasif, formel, émotionnel, etc.]”.
- “Ajoute un titre accrocheur pour [public]”.
- “Souligne l'impact émotionnel/social/politique de cette histoire pour [groupe]”.

3. Présentations et discussion en groupe (15 à 25 minutes)

Demandez à chaque groupe de lire ou de résumer son article généré par l'IA. Ensuite, animez une discussion de groupe :

- Quelles différences avez-vous remarquées entre les versions ?
- Comment le ton, le choix des mots ou l'accentuation ont-ils changé ?
- La nouvelle version pourrait-elle être trompeuse ou manipuler les émotions?
- Est-il facile de déformer les faits tout en les gardant “techniquement” vrais?

Conseil de l'animateur : encouragez le débat ! Certains groupes peuvent estimer que leur version est meilleure ou plus intéressante. Orientez la discussion vers une prise de conscience critique, et pas seulement vers la créativité.

4. Conclusion et réflexion (15-20 minutes)

Questions possibles pour le bilan :

- Que rechercherez-vous désormais lorsque vous lirez du contenu en ligne ?
- Comment pouvez-vous être plus attentif à ce que vous partagez ou croyez?
- Quel rôle jouez-vous en tant que participant actif et responsable aux médias ?
- Qu'attendez-vous d'un média fiable en matière d'utilisation de l'IA ?

Conseil à l'animateur : l'IA n'est pas bonne ou mauvaise en soi. C'est un outil. Ce qui importe, c'est la manière dont elle est utilisée et si ses créateurs font preuve de transparence et d'éthique. Encouragez les participants à réfléchir au rôle que nous jouons en tant qu'utilisateurs et/ou créateurs de médias dans notre société.

Annexes

Téléchargez les cartes de briefing à partir du modèle Canva (voir annexes) et imprimez-les. Veillez à utiliser l'impression recto verso afin que le recto et le verso de chaque carte s'alignent correctement.
Chaque feuille comprend 4 cartes, qui doivent être découpées et utilisées pendant l'activité. À chaque tour de l'activité, donnez une carte à chaque groupe afin qu'il dispose d'un briefing clair à suivre.
Il existe également une feuille avec des cartes vierges que les animateurs peuvent utiliser pour créer des consignes personnalisées (par exemple, des cibles, des plateformes, des tons ou des impacts différents, plus adaptés au profil des participants).
Enfin, une version numérique des cartes est disponible sur Genially et peut être utilisée si l'atelier est dispensé en ligne. (voir annexes).

Qui est visible?

ACTIVITÉ 8

Les participants simulent un algorithme de réseau social en créant un fil d'actualité pour des utilisateurs fictifs. À travers des discussions et des analyses de groupe, ils explorent qui bénéficie d'une visibilité en ligne, qui n'en bénéficie pas et pourquoi cela est important pour la démocratie, l'inclusion et la citoyenneté numérique.

APERÇU DE L'ACTIVITÉ

Durée:	60 - 90 minutes
Âge;	16 - 30 ans
Taille du groupe:	6 à 20 participants, travaillant en petits groupes de 3 à 5 personnes
But:	Cette activité aide les jeunes à comprendre comment les algorithmes influencent le contenu qui est mis en avant ou masqué en ligne. Elle encourage une réflexion critique sur la visibilité en ligne, les préjugés et la participation numérique éthique.
Objectifs:	• Comprendre comment les algorithmes influencent la visibilité des contenus en ligne • Réfléchir aux voix qui sont amplifiées ou étouffées • Encourager une participation consciente et éthique dans les espaces numériques
Matériel nécessaire:	**Fiches de contenu** (imprimées ou en version numérique) - voir annexe 8 Post-it ou autocollants (pour des commentaires rapides ou des réflexions de groupe) Paperboard ou tableau blanc pour les discussions de groupe

STRUCTURE DE L'ATELIER



1. Discussion préliminaire (10 - 15 minutes)

Commencez par poser les questions suivantes aux apprenants :

- "Quels types de publications voyez-vous généralement en premier sur les réseaux sociaux ?"
- "Pourquoi certaines publications deviennent-elles virales tandis que d'autres passent presque inaperçues ?"
- "Pensez-vous que tout le monde ait les mêmes chances de se faire entendre en ligne ?"

Conseil pour l'animateur : si nécessaire, encouragez les participants en commençant par des questions simples et faciles à comprendre, telles que "Quelle est la dernière chose que vous avez aimée ou partagée en ligne ?", afin de les amener à réfléchir à leurs propres habitudes en matière de flux d'informations.

2. Jeu de simulation : "Soyez l'algorithme" (30 minutes)

Répartissez les participants en 2 à 4 petits groupes de 3 à 5 personnes.
Donnez à chaque groupe l'une des cartes de profil d'utilisateur fictif (ou laissez-les choisir celles qui leur semblent les plus pertinentes) :
Fournissez à chaque groupe un ensemble de cartes de contenu type (titres, mèmes, actualités, publicités, histoires personnelles, etc.).
Chaque groupe joue le rôle d'un algorithme. Leur tâche consiste à sélectionner les contenus qui apparaîtront en premier sur le profil de l'utilisateur qui leur a été attribué afin de maximiser l'engagement, en :

- Sélectionnant les contenus qui apparaîtront en premier (les 3 premiers)
- Expliquant pourquoi ils ont choisi de promouvoir ou de masquer certains contenus
- Réfléchissant à la manière dont l'algorithme "sait" ce qu'il doit afficher (likes, abonnements, commentaires, etc.)

Conseil de l'animateur : assurez-vous que chaque groupe comprend clairement son profil d'utilisateur et l'objectif : ils ne publient pas de contenu, mais sélectionnent un flux comme s'ils étaient l'algorithme.

3.Présentations et réflexion en groupe (15-25 minutes)

Chaque groupe partage son profil d'utilisateur, son flux sélectionné et les raisons qui ont motivé ses choix.
Ensuite, guidez la réflexion à l'aide de questions telles que :

- “Quelles voix ont été amplifiées ? Lesquelles ont été réduites au silence ?”
- “Le contenu sélectionné a-t-il créé une vision équilibrée ou renforcé une vision étroite ?”
- “En quoi cela correspond-il à votre propre expérience en ligne ?”

Conseil pour l'animateur : posez des questions de comparaison telles que “Certains groupes ont-ils mis en avant ou masqué le même contenu pour des raisons différentes ?” afin de souligner comment les algorithmes peuvent créer des réalités très différentes.

4. Conclusions et réflexion personnelle (15-20 minutes)

Terminez par une ou deux questions de clôture telles que :

- “Qu'est-ce qui vous a surpris dans cette activité ?”
- “À quoi allez-vous désormais prêter davantage attention dans votre propre flux ?”
- “Que pourriez-vous faire pour choisir plus délibérément les personnes et les contenus avec lesquels vous interagissez en ligne ?”

Conseil pour l'animateur : aidez les participants à faire le lien entre l'activité et leur propre expérience en leur demandant de citer une voix qu'ils aimeraient entendre davantage dans leur fil d'actualité, et d'expliquer pourquoi.

Annexes

L'activité utilise deux jeux de cartes : des cartes de profil d'utilisateur et des cartes de contenu.

- Vous pouvez télécharger le modèle Canva à partir du lien (voir annexes)
- Chaque feuille contient 4 cartes qui doivent être imprimées en recto verso (si possible), puis découpées.
- Le modèle comprend :

4 cartes de profil d'utilisateur fictives
12 exemples de cartes de contenu (titres, mèmes, publicités, publications personnelles, etc.)
4 cartes vierges que les animateurs peuvent remplir avec de nouveaux utilisateurs ou contenus afin de rendre l'activité plus pertinente pour le contexte des participants.
Pour une utilisation en ligne, une version numérique des cartes est disponible sur Genially. Cela permet aux participants de sélectionner et de trier les cartes à l'écran, reproduisant ainsi l'activité sans matériel imprimé (voir annexes).

Nous devenons ce que nous contemplons: “Le pouvoir des réseaux sociaux”

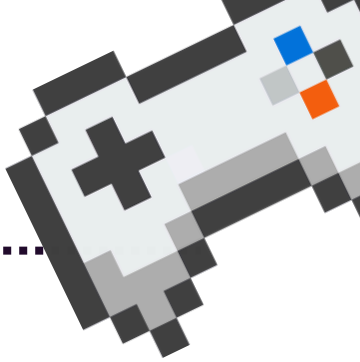
ACTIVITÉ 9

Lorsque les utilisateurs publient quelque chose sur les réseaux sociaux, ils offrent une représentation restrictive de la réalité qui peut souvent devenir la seule fenêtre sur le monde dont disposent les gens.

En jouant à un petit jeu en ligne gratuit intitulé “We Become What We Behold” (Nous devenons ce que nous contemplons), les joueurs pourront réfléchir de manière critique à l'effet des réseaux sociaux sur nos comportements et notre société.

APERÇU DE L'ACTIVITÉ

Durée:	50 minutes
Âge:	16+ ans
Taille du groupe:	Minimum 12 personnes
But:	Souligner l'influence des réseaux sociaux.
Objectifs:	• Sensibiliser davantage à l'impact des médias sur la société • Développer l'esprit critique et analytique • Cultiver le sens des responsabilités vis-à-vis de son propre comportement sur les réseaux sociaux • Encourager et entretenir un débat critique avec d'autres jeunes sur le rôle des réseaux sociaux dans notre société
Matériel nécessaire:	Un ordinateur ou un appareil mobile connecté à Internet Un projecteur/tableau blanc interactif avec haut-parleurs Lien vers le jeu: https://ncase.itch.io/wbwwb



STRUCTURE DE L'ATELIER

1. Introduction & Contexte (5 minutes)

Brève présentation du jeu (sans spoilers) :
"Nous allons jouer à un petit jeu vidéo qui simule le fonctionnement des médias. La tâche est simple, mais à la fin, nous réfléchirons à certaines questions importantes mentionnées implicitement dans le jeu."
Instructions: "Soyez donc très attentif à ce qui se passe et à votre rôle dans le jeu."

2. Jeu collectif (10 minutes)

Répartissez les participants en 2 à 4 petits groupes de 3 à 5 personnes.
L'éducateur (ou un apprenant volontaire) joue au jeu projeté sur un écran ou un tableau blanc interactif. Les apprenants suggèrent ce qu'il faut photographier ou sur quoi se concentrer.
Sinon, si des appareils sont disponibles, les élèves peuvent jouer en petits groupes (2 à 3 élèves par ordinateur/tablette), tandis que l'animateur circule et observe.

3. Discussion guidée (10 minutes)

L'enseignant engage la classe dans une discussion collective en utilisant les questions suivantes comme point de départ :

- "Que s'est-il passé dans le jeu ?"
- "Quel était notre rôle ?"
- "Quelles émotions avez-vous ressenties ?"
- "Pourquoi pensez-vous que le jeu se termine ainsi ?"
- "Cela vous semble-t-il réaliste par rapport au fonctionnement des médias dans la vie réelle ?"

4. Bilan (15 minutes)

Divisez la classe en petits groupes. Chaque groupe reçoit une question ou une tâche :
Groupe A : "Que représentent les personnages du jeu dans la société réelle ?"
Groupe B : "Quel est le rôle du photographe ? Est-il vraiment neutre ?"
Groupe C : "Quels mécanismes médiatiques réels sont représentés dans le jeu?"
Groupe D : "Comment pourrions-nous éviter les effets négatifs montrés dans le jeu dans la vie réelle ?"
Chaque groupe prépare un résumé (2 à 3 phrases).

5. Mise en commun et conclusion (10 minutes)

Chaque groupe présente brièvement ses idées.
L'animateur conclut en faisant le lien avec l'éducation civique et l'éducation aux médias :

- “Ce jeu nous a montré à quel point la réalité peut être facilement manipulée. Comment pouvons-nous devenir des citoyens critiques face à ce que nous voyons chaque jour sur les réseaux sociaux, à la télévision ou en ligne ?”

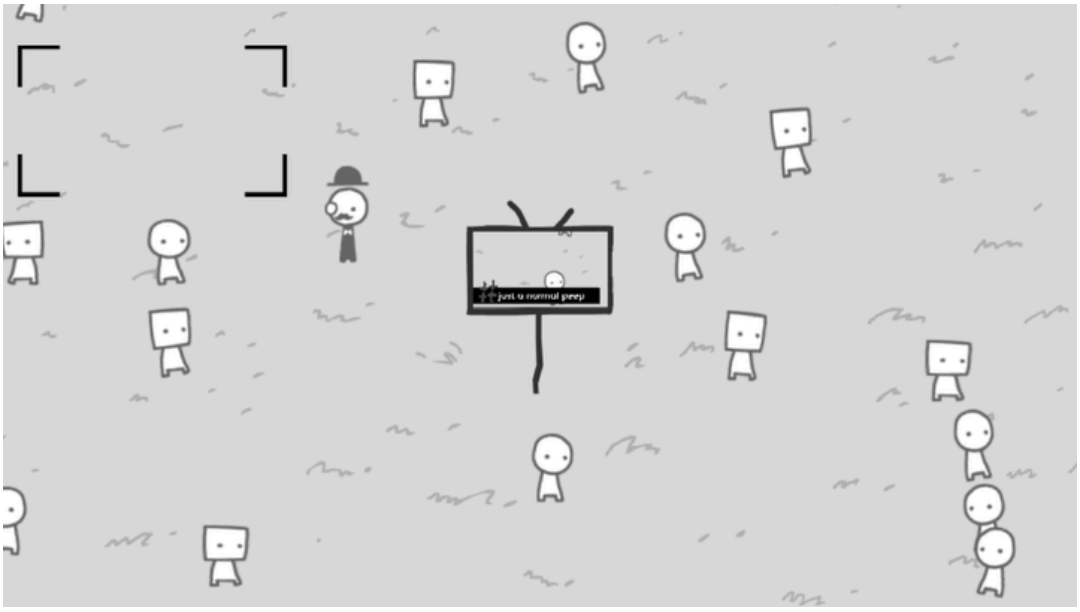


Photo du jeu “We become what we behold” game: https://ncase.itch.io/wbwwb

“Nous devenons ce que nous contemplons. Nous façonnons nos outils, puis nos outils nous façonnent.” (Marshall McLuhan)

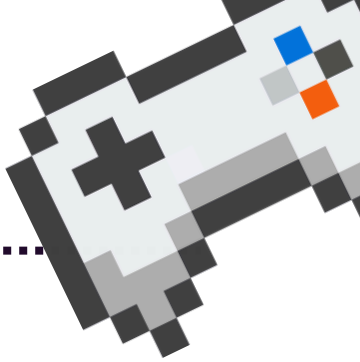
Au-delà du pixel : “L'identité de genre dans les jeux vidéo”

ACTIVITÉ 10

Des questions telles que la représentation des genres, de la sexualité, de la race et des classes sociales, entre autres, ont pris une importance particulière dans la consommation des médias contemporains. Les jeux vidéo, en particulier, font partie des produits culturels qui influencent et contribuent à la construction d'un imaginaire socialement partagé des rôles de genre, éduquant de manière informelle sur la féminité et la masculinité. Les jeux vidéo, qui étaient traditionnellement destinés principalement aux hommes blancs hétérosexuels, avec des propositions de rôles de genre standardisées, offrent de plus en plus des représentations complexes et évolutives. Plus précisément, la représentation des figures féminines a connu une transformation importante. L'archétype classique de la demoiselle en détresse, présent dans les premiers jeux vidéo des années 1980, a été progressivement remplacé par de nouveaux modèles plus complexes, articulés et difficilement catégorisable, qui pourraient amener les joueurs – adolescents et adultes, hommes et femmes – à expérimenter de nouvelles expériences et à intérioriser des modèles de genre non traditionnels. Cela non seulement d'un point de vue “esthétique narratif”, mais aussi d'un point de vue structurel, à travers un gameplay qui propose des actions et des choix plus larges.
Une réflexion sur les expériences vidéoludique et leur rôle en tant que système de communication est donc proposée, articulant l'atelier en deux moments distincts.

APERÇU DE L'ACTIVITE

Durée:	2 séances pour un total de 3 heures et demie (ou moins d'activité en une journée)
Âge:	16+ ans
Taille du groupe	Minimum 15 personnes
But:	Développer une conscience critique de la représentation de l'identité de genre dans les médias numériques et promouvoir des discussions respectueuses et inclusives sur les questions de genre.
Objectifs:	• Reconnaître les stéréotypes et les représentations innovantes dans les jeux vidéo • Comprendre l'importance d'une représentation authentique dans les récits interactifs • Développer des compétences d'analyse critique pour les contenus multimédias • Favoriser l'empathie grâce à des expériences de jeu partagées • Analyser comment les jeux vidéo peuvent être de puissants outils narratifs pour explorer des identités complexes
Matériel nécessaire:	Au moins un ordinateur connecté à Internet Un projecteur/tableau blanc interactif avec haut-parleurs Papier A3 et A4 Crayons de couleur, marqueurs Paperboard ou tableau blanc Post-it de couleur Jeux vidéo : (accès voir annexes) Florence (iOS/Android/PC) Tell Me Why (PC/PlayStation/Xbox) Life is Strange: True Colors (PC/PlayStation/Xbox)



STRUCTURE DE L'ATELIER

Première session/Premier jour

1. Présentation du groupe avec l'activité "Avatar et identité" (30 minutes)

Commencez par un tour de table où chacun présente son nom, son "personnage de jeu vidéo préféré" et explique pourquoi.

- Activité : "Dessinez un avatar qui vous représente dans un jeu vidéo. Il n'est pas nécessaire qu'il soit réaliste, mais il doit communiquer quelque chose d'important à votre sujet. Il peut s'agir de n'importe quel type de jeu (réaliste, caricatural, basé sur des blocs, etc.)". Utilisez du papier et des crayons de couleur.
- Partage : chaque participant présente brièvement son avatar.

2. Exploration théorique et participative (10 minutes de brainstorming + 30 minutes de discussion de groupe = 40 minutes)

Répartissez les participants en 2 à 4 petits groupes de 3 à 5 personnes.

- Lancez une session de brainstorming collectif en posant la question suivante : "Quand vous pensez aux personnages de jeux vidéo, quelles différences remarquez-vous entre les personnages masculins et féminins ?"

L'enseignant recueille les observations sur un tableau blanc/un paperboard.
Division en petits groupes (3-4 personnes par groupe). Chaque groupe discute des questions suivantes :
"Quels stéréotypes de genre avez-vous remarqués dans les jeux vidéo que vous connaissez ?"
"Connaissez-vous des personnages qui échappent à ces stéréotypes ?"
"Qu'est-ce qui rend un personnage "authentique" à vos yeux ?"
Ces observations peuvent être consignées sur une affiche/un tableau synoptique.

3. Bilan (20 minutes)

Chaque groupe partage 2 ou 3 idées issues de sa discussion.

Deuxième session/deuxième jour

1. Expérience de jeu approfondie (60 minutes)

Démarrer trois stations avec rotation (environ 20 minutes chacune) pour jouer à trois modèles de jeux vidéo différents et nouveaux :

- Florence : intimité et relations
- Tell Me Why : identité transgenre et famille
- Life is Strange-True Colors : diversité et communauté

2. Analyse collaborative (30 minutes)

Groupes mixtes pour comparer les trois titres.
Création de cartes conceptuelles comparatives sur ce thème :

- Mécaniques narratives en relation avec l'identité de genre
- Représentations esthétiques
- “Qu'attendiez-vous ? Est-ce que ce que vous attendiez s'est produit ?”
- “Auriez-vous pu faire autre chose ou faire les choses différemment ?”
- “Que changeriez-vous dans le jeu ?”
- “Quelles mécaniques aimeriez-vous voir ajoutées ?”

Présentation des principales découvertes.

3. Conception créative (20 minutes)

- “Le jeu vidéo que j'aimerais” : quelles activités et performances aimeriez-vous voir ? Idées pour des représentations authentiques
- OU “Comment amélioreriez-vous les représentations de l'identité de genre dans votre jeu préféré ? Y a-t-il déjà des points positifs ? Quels aspects trouvez-vous négatifs ?”

Clôture avec un mot de conclusion sur le parcours des joueurs.

ANNEXES

ACTIVITÉ 1 - Identifier les biais cognitifs : “votre cerveau vous ment (parfois)”

Cliquez **ICI** pour télécharger les supports visuels permettant d'expliquer et d'illustrer les biais cognitifs de l'activité.

ACTIVITÉ 2 - Interactions et relations parasociales : “Créer votre identité/passeport digital”

Cliquez **ICI** pour télécharger ou utiliser la version numérique de l'identité/ passeport digital à remplir pendant l'activité.

ACTIVITY 4 - Carte numérique : “Naviguer dans le bruit”

Voir page suivante.

ACTIVITY 5 - Éclater la bulle : “Comprendre les bulles de filtrage”

Cliquez **ICI** pour télécharger les cartes.

ACTIVITÉ 4 - Carte numérique : “Naviguer dans le bruit”

Carte numérique

	Routine du matin	Transport	École/Travail	Activités de loisirs	Dîner	Routine du soir
Actions						
Émotions						
Pensées						
Possibilités d’amélioration						

données personnelles	

ACTIVITÉ 6 - Détecter les deepfakes

Pixel Media

YuzuPulse · Alma Mater Studiorum Università di Bologna · ONKO FECE · LogoPsyCom · PENS · RINOVA

Cofinancé par l'Union européenne

DÉTECTER LES DEEPFAKES

Conseil pour les apprenants

Si quelque chose vous semble « étrange » (bizarre, faux, difficile à expliquer), faites confiance à votre intuition : les deepfakes se cachent souvent dans ces petits détails. Lorsque vous regardez une vidéo ou une photo, posez-vous les questions suivantes :

Visage

- Le visage semble-t-il trop lisse ou trop ridé par rapport au reste du corps ? ☐
- La peau, les cheveux et les yeux semblent-ils appartenir à la même tranche d'âge ? ☐

Yeux et sourcils

- Les ombres autour des yeux et des sourcils semblent-elles naturelles ? ☐
- La lumière frappe-t-elle les yeux comme on pourrait s'y attendre dans cette scène ? ☐

Lunettes

- Y a-t-il des reflets ou des éblouissements dans les lunettes ? ☐
- L'éblouissement se déplace-t-il naturellement lorsque la personne bouge la tête ? ☐

Barbe

- La barbe, la moustache ou les pattes ont-elles un aspect naturel ou semblent-elles plutôt avoir été « peintes » ? ☐
- S'ils n'ont pas de poils sur le visage, leur peau semble-t-elle trop lisse ou bizarre à l'endroit où les poils devraient se trouver ? ☐

Détails du visage

- Les grains de beauté et les taches de rousseur semblent-ils réalistes, ou restent-ils parfaitement immobiles lorsque le visage bouge ? ☐

Clignement des yeux

- Clignent-ils trop peu, trop souvent ou selon un rythme étrange ? ☐

Bouche et lèvres

- Les mouvements des lèvres correspondent-ils naturellement aux mots, ou semblent-ils légèrement décalés (comme un mauvais doublage)? ☐

ACTIVITÉ 7 - Réécrire l'actualité

Téléchargez les fiches de synthèse à partir des annexes (**ICI**) et imprimez-les. Veillez à utiliser l'impression recto verso afin que le recto et le verso de chaque fiche soient correctement alignés.
Chaque feuille comprend 4 fiches, qui doivent être découpées et utilisées pendant l'activité. À chaque tour de l'activité, donnez une fiche à chaque groupe afin qu'il dispose d'un brief clair à suivre.
Il y a également une feuille avec des cartes vierges que les animateurs peuvent utiliser pour créer des consignes personnalisées (par exemple, des cibles, des plateformes, des tons ou des impacts différents, plus adaptés au profil des participants).
Enfin, une version numérique des cartes est disponible sur Genially et peut être utilisée si l'atelier est dispensé en ligne.
Genially: https://view.genially.com/69145818affc7027441deca7/presentation-pixel-media-reecrire-lactualite-atelier-cartes-de-synthese

ACTIVITY 8 - Qui est visible ?

L'activité utilise deux jeux de cartes : les cartes de profil utilisateur et les cartes de contenu.

- Vous pouvez télécharger le modèle Canva: **ICI**
- Chaque feuille contient 4 cartes qui doivent être imprimées en recto-verso (si possible), puis découpées.
- Le modèle comprend :

4 cartes de profil d'utilisateur fictives
12 exemples de cartes de contenu (titres, mèmes, publicités, publications personnelles, etc.)
4 cartes vierges que les animateurs peuvent remplir avec de nouveaux utilisateurs ou contenus afin de rendre l'activité plus pertinente pour le contexte des participants.
Pour une utilisation en ligne, une version numérique des cartes est disponible sur Genially: https://view.genially.com/69146d900420210e15330882/presentation-pixel-media-qui-est-visible-profil-utilisateur-et-fiche-de-contenu

ACTIVITÉ 10 - Au-delà du pixel : “L'identité de genre dans les jeux vidéo”

Jeux vidéos:
Florence (iOS/Android/PC)

- Bande-annonce: : https://www.youtube.com/watch?v=GkxOJh3hClU
- Jeu complet: https://www.youtube.com/watch?v=c0Hmvev5r7A&t=1212s

Tell Me Why (PC/PlayStation/Xbox):

- Bande-annonce: https://www.youtube.com/watch?v=DRN2VgTB-J8
- Jeu complet: https://www.youtube.com/watch?v=D9vr6WYQFVc

Life is Strange: True Colors (PC/PlayStation/Xbox)

- Bande-annonce: https://www.youtube.com/watch?v=mpRhaXfvG_0
- Jeu complet: https://www.youtube.com/watch?v=qYnhpWf20So

RÉFÉRENCES

ACTIVITÉ 1 - Identifier les biais cognitifs : “votre cerveau vous ment (parfois)”

- Masotina, M. (2024, August 26). Cognitive biases in news-making and fact-checking: A mixed methods approach. EDMO. Retrieved from https://edmo.eu/blog/cognitive-biases-in-news-making-and-fact-checking-a-mixed-methods-approach/

- Buss, David M. (2015). The Handbook of Evolutionary Psychology (Buss/The Handbook of Evolutionary Psychology) || The Evolution of Cognitive Bias. , 10.1002/9780470939376(), 724–746. https://doi.org/10.1002/9780470939376.ch25

- Pilat, D., & Sekoul, K. (2021). In-group bias. The Decision Lab. Retrieved from https://thedecisionlab.com/biases/in-group-bias?utm_source=

- Udry, J., & Barber, S. J. (2024). The illusory truth effect: A review of how repetition increases belief in misinformation. Current Opinion in Psychology, 56, 101736. https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2023.101736

- Friedman, H. H. (2023). How to overcome cognitive biases that skew your perception and lead to bigotry. SSRN. https://doi.org/10.2139/ssrn.4507064

- Pilat, D., & Sekoul, K. (2021). Anchoring bias. The Decision Lab. Retrieved from https://thedecisionlab.com/biases/anchoring-bias

- Padalia, D. (2014). Conformity bias: A fact or an experimental artifact? Psychological Studies, 59, 10.1007/s12646-014-0272-8. https://doi.org/10.1007/s12646-014-0272-8

- Pilat, D., & Sekoul, K. (2021). Illusory truth effect. The Decision Lab. Retrieved from https://thedecisionlab.com/biases/illusory-truth-effect

- Lauren, B. (2023). Authority bias. The Decision Lab. Retrieved from https://thedecisionlab.com/biases/authority-bias

RÉFÉRENCES

ACTIVITÉ 2 - Interactions et relations parasociales : “Créer votre identité numérique/passeport sécurisé”

- Bennett, N.-K., Rossmeisl, A., Turner, K., Holcombe, B. D., Young, R., Brown, T., & Key, H. (2020, February 18). Parasocial relationships: The nature of celebrity fascinations. Find a Psychologist.

- Montgomery County Public School (2024, September 14). Youtube video. Retrieved from: https://www.youtube.com/watch?v=ru5lEApYnvw

- National Geography. Allegra Rosenberg (2024, October 30). Retrieved from: https://www.nationalgeographic.com/science/article/parasocial-relationships-social-media

ACTIVITÉ 3 - Le vrai du faux

- FECE, EKO, & EUROSUD. (2023, April 3). Training toolkit on citizen journalism. FECE. https://jour-you.eu/wp-content/uploads/2023/08/JOUR-YOU-Training-toolkit-EN.pdf

- Ауад, Г., Черешарова, М., Галев, П. & Босев, Р. (2021). Пътеводител за проверка на факти в дигитална среда. Асоциация на европейските журналисти-България. https://aej-bulgaria.org/wp-content/uploads/2021/04/%D0%9F%D1%8A%D1%82%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB-%D0%B7%D0%B0-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%80%D0%BA%D0%B0-%D0%BD%D0%B0-%D1%84%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8-%D0%B2-%D0%B4%D0%B8%D0%B3%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BB%D0%BD%D0%B0-%D1%81%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B0-2021-%D0%B4%D0%BE%D0%BF%D1%8A%D0%BB%D0%BD%D0%B5%D0%BD.pdf

- Марчев, Г. & Тулечки, Н. (2023). Пътеводител за проверка на факти. FactCheck.bg. https://factcheck.bg/wp-content/uploads/2023/05/Fact-checking-bg-Guide.pdf

RÉFÉRENCES

ACTIVITÉ 4 - Carte du parcours numérique : “Naviguer dans le bruit”

- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes (EUR 31006 EN). Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2760/115376

- European Commission. (2021, February 11). Personas under the Blueprint of the European Partnership on Active and Healthy Ageing (EIP on AHA) [Factsheet]. WE4AHA Coordination and Support Action (CSA) 2017–2020. https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/personas-under-blueprint-european-partnership-active-and-healthy-ageing-eip-aha

- Gibbons, S. (2018, December 9). Journey mapping 101. Nielsen Norman Group. https://www.nngroup.com/articles/journey-mapping-101/

ACTIVITÉ 5 - Éclater la bulle : “Comprendre les bulles de filtrage”

- Pariser, E. (2011, March). Beware online "filter bubbles". [Video]. TED. https://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles

ACTIVITÉ 6 - Détecter les deepfakes

- Chesney, R., & Citron, D. (2019). Deep Fakes: A Looming Challenge for Privacy, Democracy, and National Security. California Law Review, 107(6), 1753–1819. https://doi.org/10.2139/ssrn.3213954

- Freedom Forum. (n.d.). How to spot a deepfake. https://www.freedomforum.org/how-to-spot-a-deepfake/

RÉFÉRENCES

ACTIVITÉ 7 - Réécrire les actualités

- Mahadevan, A. (2024, 10 April). AI is already reshaping newsrooms, AP study finds, Poynter. https://www.poynter.org/ethics-trust/2024/artificial-intelligence-transforming-journalism/

- Case, N. (April 2024). AI Safety for Fleshy Humans, Hack Club. https://aisafety.dance/

- Steering Committee on Media and Information Society (CDMSI), Council of Europe (2023, 30 November). https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/-/guidelines-on-the-responsible-implementation-of-artificial-intelligence-ai-systems-in-journalism

ACTIVITÉ 8 - Qui est visible?

- Ross Arguedas, A. (2025). 'How Audiences Think about News Personalisation in the AI Era', Chapter 2.3, Digital News Report 2025, Reuters Institute for the Study of Journalism. https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2025-06/Digital_News-Report_2025.pdf?utm_source=substack&utm_medium=email

- Exposure Lab (April 2020). https://thesocialdilemma.com/

- IREX Media Literacy in the Baltics, (2022, 6 Jul). Social Media as a News Source Very Verified online course on media literacy. https://www.youtube.com/watch v=yzgLvTy17co&ab_channel=IREXMediaLiteracyintheBaltics

ACTIVITÉ 10 - Au-delà du pixel : "L'identité de genre dans les jeux vidéo"

- https://annapurnainteractive.com/en/games/florence

- https://www.tellmewhygame.com/

- https://lifeisstrange.square-enix-games.com/en-us/games/life-is-strange-true-colors

https://pixelmedia-project.eu/

Cofinancé par
l'Union européenne

Ce manuel d'activités est destiné à servir de guide pratique. Il a été créé pour les éducateurs afin qu'ils puissent intégrer efficacement l'éducation aux médias et notre jeu vidéo dans leurs pratiques. « Pixel Media : jeu vidéo pour développer l'éducation aux médias » (CREA-CROSS-2024-MEDIALITERACY 101186931) a été cofinancé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont toutefois ceux des auteurs uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution -
Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

YuzuPulse LogoPsyCom RINOVA innovar, crear & regenerar PENS ALMA MATER STUDIORUM UNIVERSITÀ DI BOLOGNA ΦΠΚΟ FECE