

# Éducation à la Citoyenneté Numérique Éducation Aux Écrans



## Parcours : Information et démocratie

*Parcours de 2 x 3h*

***Un parcours conçu avec l'association Savoir Devenir, partenaire des Ceméa dans le cadre du projet européen Algowatch.***

Ce parcours a pour objectif général d'accompagner les jeunes, élèves et apprentis, dans leur compréhension de l'information à l'ère des algorithmes et de l'IA, et des risques possibles de fragilisation du libre arbitre de chacun.e, et plus globalement, de la démocratie.

L'objectif est que les jeunes développent leur esprit critique face aux nouvelles formes de désinformation, et qu'ils mettent en place des usages informationnels avertis.

Sont ainsi abordés dans ce parcours l'influence des médias sociaux dans la construction de l'opinion, l'éthique des médias, le cadre et les limites de la liberté d'expression et les enjeux de démocratie.

Lors des séances, des mises en situations pratiques et des activités réflexives gamifiées autour d'un quiz interactif et d'un jeu sérieux (issus du projet européen Algowatch) sont proposées pour comprendre le rôle des algorithmes et de l'IA dans la propagation des infos et la manipulation de l'opinion et pour développer des stratégies de maîtrise de ces phénomènes.

La co-animation des ateliers interactifs, les repères du Cadre de Référence des Compétences Numériques et ceux de l'EMI, les ressources *Savoir et Devenir* et celles des Ceméa, les projets de recherche et de production... forment un ensemble de moyens impliquant les jeunes dans leur propre apprentissage à la citoyenneté numérique, et dans une exigence d'accéder à une information de qualité.

| Séance 1 (Comprendre) - Temps 1 - Une ou plusieurs classes - 90mn                                                                        |       |                          |                                    |                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sujets abordés                                                                                                                           | Durée | Structure                | Outils numériques                  | Attendus                                                                                                                                                                                      |
| ► A) Introduction au parcours et de la thématique « Informations et démocratie ».                                                        | 15mn  | Temps collectif          | Ordi Vidéo projecteur, HP          | S'assurer que les jeunes aient une vision globale du parcours et qu'ils se projettent.<br>Repérer les enjeux de la thématique que les jeunes identifient.                                     |
| ► B) Positionnement des jeunes « Informations et démocratie ».                                                                           | 20mn  | Temps collectif          | Ordi Vidéo projecteur, Appli VotAR | Inviter chaque jeune à se positionner sur la thématique, au sein du groupe et dans une démarche active et bienveillante.                                                                      |
| ► C) Pratiques numériques et informationnelles des jeunes (Questionnaire en ligne de l'Observatoire).                                    | 30mn  | Temps individuel         | Ordinateurs portables              | Proposer aux jeunes de contribuer à l'Observatoire des pratiques numériques des jeunes,                                                                                                       |
| ► D) Présentation aux jeunes du projet de recherche et de production.                                                                    | 25mn  | Temps collectif          | ENT ou cloud                       | S'assurer que les jeunes ont les repères nécessaires pour être dans une dynamique de projet de production.                                                                                    |
| Séance 1 - Temps 2 - En format groupe / classe - 90mn                                                                                    |       |                          |                                    |                                                                                                                                                                                               |
| Sujets abordés                                                                                                                           | Durée | Structure                | Outils numériques                  | Attendus                                                                                                                                                                                      |
| ► E) Des repères pour comprendre la liberté d'expression.                                                                                | 10mn  | Temps collectif          | Ordi Vidéo projecteur, HP          | Apporter des définitions et éclairer les concepts de Liberté d'expression.                                                                                                                    |
| ► F) Voir, regarder, Observer.<br>Connotation et dénotation d'une photographie.                                                          | 20mn  | Équipes de 4 ou 5 jeunes | Ordi Vidéo projecteur              | Proposer à une expérience pour constater les différences de perception des images au sein du groupe, entre description et interprétation. Analyser en équipes le pourquoi de ces différences. |
| ► G) Publier sur les réseaux sociaux, droits et devoirs en lien avec la liberté d'expression (Etude de cas concrets).                    | 30mn  | Équipes de 4 ou 5 jeunes | Ordi Vidéo projecteur              | Proposer aux jeunes et en équipes, un jeu favorisant une réflexion sur les conséquences de nos publications sur les réseaux sociaux, prenant en compte les apports des deux temps précédents. |
| ► H) Synthèse : La liberté d'expression en France<br>Un droit fragile à protéger. L'utilité démocratique de la Presse. Frise historique. | 20mn  | Temps collectif          | Ordi Vidéo projecteur              | Re-situer la liberté d'expression dans un cadre globale, historique et juridique.                                                                                                             |
| ► I) Bilan                                                                                                                               | 10mn  | Temps collectif          | Ordi Vidéo projecteur              | Les messages essentiels à retenir du parcours.                                                                                                                                                |

| Séance 2 (Agir) - Temps 1 - En format groupe / classe - 90mn                                         |       |                               |                                                  |                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sujets abordés                                                                                       | Durée | Structure                     | Outils numériques                                | Attendus                                                                                                                                                                            |
| ► J) Positionnement des jeunes : Pre-test des compétences (impacts informationnels des algorithmes). | 10mn  | Temps individuel              | 1 Ordinateur connecté par participant            | Proposer aux jeunes de tester leurs connaissances.                                                                                                                                  |
| ► K) Représentations des jeunes, qu'est-ce que l'IA ?                                                | 10mn  | Temps collectif               | Ordi Vidéo projecteur                            | Faire émerger les représentations du groupe concernant l'intelligence artificielle, en utilisant un outil de production de « nuage de mots ».                                       |
| ► L) Atelier Démocratie et IA - Atelier Quiz « AlgoWatch ».                                          | 40mn  | Équipes de 4 ou 5 jeunes      | Ordi Vidéo projecteur                            | Travail en équipes autour de cas concrets en appui d'un quiz.                                                                                                                       |
| ► M) Deep fake...ou pas ?<br>Vidéo et audio à étudier, en écho avec la question du libre arbitre.    | 30mn  | Temps collectif               | Ordi Vidéo projecteur                            | Proposer aux jeunes de repérer des <i>deepfake</i> ou hypertrucage, les techniques de synthèse multimédia utilisées pour créer des infox, reposant sur l'intelligence artificielle. |
| Séance 2 - Temps 2 - En format groupe / classe - 90mn                                                |       |                               |                                                  |                                                                                                                                                                                     |
| Sujets abordés                                                                                       | Durée | Structure                     | Outils numériques                                | Attendus                                                                                                                                                                            |
| ► N) « Algo littératie ». Les algorithmes en 10 points.                                              | 10mn  | Temps individuel              | Ordi Vidéo projecteur                            | Apporter des définitions et les éléments de compréhension concernant les algorithmes.                                                                                               |
| ► O) Reconnaître une image générée par IA.                                                           | 10mn  | Temps collectif               | Ordi Vidéo projecteur                            | Mettre en évidence la difficulté de repérer visuellement des images générées par l'IA.                                                                                              |
| ► P) Mission démocratie / Jeu Algowatch.                                                             | 40mn  | Équipes de 4 ou 5 jeunes      | Ordi Vidéo projecteur<br>1 ordinateur par équipe | Travail d'équipe autour de cas concrets en appui d'un « jeu sérieux ».                                                                                                              |
| ► Q) IA, ce que dit la loi actuellement.                                                             | 10mn  | Temps collectif               | Ordi Vidéo projecteur                            | Apports sur ce qui peut et ne peut être encadré par la loi.                                                                                                                         |
| ► R) Positionnement des jeunes : Post-test des compétences.                                          | 10mn  | Temps individuel              | 1 Ordinateur connecté par participant            | Proposer aux jeunes de tester leurs connaissances et leurs compétences, suite aux ateliers.                                                                                         |
| ► S) Bilan du parcours.                                                                              | 10mn  | Temps individuel et collectif | 1 Ordinateur connecté par participant            | Les messages essentiels retenus du parcours, les sujets que chacun.e envisage d'approfondir.                                                                                        |