



Détectives numérique « Jeu d'évasion »

Les élèves jouent le rôle de « détectives numériques » qui tentent d'arrêter une IA malhonnête qui diffuse des messages nuisibles en ligne. Pour déverrouiller le code final, les équipes doivent relever une série de défis liés à la cyberintimidation, aux hypertrucages et à la gentillesse en ligne. À la fin de chaque activité, ils reçoivent un « indice » d'une lettre. Une fois qu'ils ont rassemblé tous les indices, les élèves déchiffrent ce que les lettres de code épellent. La première équipe à le faire correctement gagne. En cours de route, ils s'exercent à identifier la désinformation, à réfléchir de manière critique à la technologie et à travailler ensemble.

Pour les élèves de la 4e à la 6e année

Objectifs d'apprentissage :

- Identifier les différents types de contenus/comportements préjudiciables en ligne.
- Faire preuve d'empathie, pratiquer la citoyenneté numérique et « réfléchir avant de partager ».
- Explorer comment les outils d'IA influencent ce qu'ils voient et ce qu'ils font en ligne.

Matériel requis :

- Enveloppes numérotées de 1 à 4 (assez d'exemplaires de chacune pour plusieurs petits groupes d'élèves). Dans chaque enveloppe, il doit y avoir une lettre qui permet d'épeler le mot de code « KIND » (gentil). Par exemple, toutes les enveloppes 1 contiendront la lettre « K », toutes les enveloppes 2 contiendront la lettre « I », etc.
- Versions imprimées de chaque défi

Instructions

Divisez les élèves en petits groupes et demandez à chacun de trouver un nom d'équipe de détectives. Expliquez qu'un assistant virtuel malicieux a commencé à diffuser des messages blessants en ligne et que le travail des élèves consiste à résoudre les indices en relevant cinq défis et à déverrouiller le code qui l'arrêtera avant que les messages ne deviennent viraux. Chaque tâche terminée révèle une lettre du code final. Une fois que les élèves ont rassemblé les quatre lettres, ils doivent les assembler pour épeler le mot de code. La première équipe à terminer toutes les activités et à déchiffrer le code gagne.

Questions pour conversation en classe :

Une fois que les élèves ont terminé toutes les activités, animez une courte conversation en classe :

- Quel casse-tête a été le plus difficile et pourquoi?
- Qu'avez-vous appris sur la façon dont le contenu en ligne peut nous tromper?
- Pourquoi la gentillesse et l'esprit critique sont-ils importants lorsque vous interagissez en ligne et avec l'IA?

Casse-tête n°. 1 : Repérez la cyberintimidation

Examinez chacun des exemples ci-dessous et discutez des questions avec votre groupe. Réfléchissez au ton, à l'intention et au public cible. Une fois ce casse-tête terminé, remettez-le à votre enseignant pour recevoir votre prochain indice, puis passez au casse-tête suivant.

Exemple 1 : Sarcasme ou soutien?

Publication A

Beau travail sur le projet scientifique, Jay! Je ne pensais pas que tu pourrais vraiment le terminer! 🤔

Publication B

Jay a travaillé très dur sur ce projet! Ça a l'air génial! 🍌👏

Questions :

1. Lequel ressemble à du sarcasme? _____
2. Comment savoir si une blague est allée trop loin en ligne? _____

3. Encerclez quelle(s) publication(s) franchi(ssent) la ligne de la cyberintimidation.

Exemple 2 : Public ou privé?

Publication A

Lin a totalement foiré son solo aujourd'hui. Typique de Lin 🤔

Publication B

Hey Lin, j'ai entendu dire que ton solo ne s'est pas passé comme prévu aujourd'hui. Bravo à toi de faire de ton mieux devant tout le monde, je sais que ça peut être difficile! Tu réussiras la prochaine fois!

Questions :

1. Pourquoi est-il blessant de publier publiquement l'erreur de quelqu'un? _____

2. Quelle est la différence entre taquiner avec des amis en personne et le publier en ligne? _____

3. Encerclez quelle(s) publication(s) franchit(ssent) la ligne de la cyberintimidation.

Exemple 3 : Messages mélangés

Publication A

T'es trop sensible 😬
lol détends-toi.

Publication B

Je ne voulais pas avoir
l'air méchant tout à
l'heure. Ça va?

Questions :

1. Pourquoi « lol » ou les émojis cachent-ils parfois des mots blessants? _____

2. Comment savoir si un message est censé être une blague ou non? _____

3. Encerclez quelle(s) publication(s) franchi(ssen)t la ligne de la cyberintimidation.

Exemple 4: L'excuse du « Je plaisante »

Publication A

Qui a permis à Noah de
rejoindre le groupe de
discussion? Il ne comprendra
aucune de nos blagues. Je
plaisante lol.

Publication B

Josh prend parfois 😬 les
choses trop au sérieux,
mais peu importe, ce
n'est pas très grave.

Questions :

1. Est-ce que le fait de dire « Je plaisante » ou « Ce n'est pas très grave » rend un commentaire méchant acceptable? _____

2. Qu'est-ce que l'expéditeur pourrait dire à la place pour que les choses demeurent amicales et gentilles? _____

3. Encerclez celle(s) des publications qui franchi(ssen)t la ligne de la cyberintimidation.

Préférez-vous...

Avoir un DJ sous forme d'IA à votre bal de finissants?

OU

Avoir votre directeur comme DJ à votre bal de finissants?

Consulter un médecin que vous connaissez depuis toujours?

OU

Consulter un médecin sous forme d'IA qui possède d'immenses connaissances médicales mais ne vous connaît pas?

Qu'un système d'IA décide quelles universités vous acceptent?

OU

Qu'un comité humain décide quelles universités vous acceptent?

Laisser l'IA générative nommer votre premier enfant?

OU

Laisser un sondage sur les réseaux sociaux nommer votre premier enfant?

Une IA qui choisit toujours des films que vous aimerez, mais vous ne regardez jamais rien de surprenant?

OU

Discuter avec des amis pendant des heures de ce qu'il faut regarder, mais trouver quelque chose d'incroyable?

Réfléchissez-y! Certaines de ces questions sont idiotes, mais elles montrent quelque chose d'important : chaque choix qui fait intervenir l'IA présente des avantages et des inconvénients. Choisir un médecin sous forme d'IA plutôt qu'un vrai médecin pourrait signifier obtenir de l'aide plus rapidement, mais perdre la connexion humaine.

La plupart des situations ne sont pas simplement bonnes ou mauvaises— peut-être que la meilleure réponse est un vrai médecin qui a recours à l'IA pour l'aider. Se poser des questions peut vous aider à repérer quand les choses sont plus compliquées qu'elles ne le paraissent au premier abord.

Quelle image est générée par l'IA?

Passez en revue les trois paires d'images et déterminez lesquelles sont réelles et lesquelles sont fausses. Entourez les éléments qui laissent croire que l'image pourrait être fausse. Une fois que vous avez résolu cette énigme, remettez-la à votre professeur pour recevoir votre prochain indice, puis passez à l'énigme suivante.



Image 1



Image 2

Quelle image est générée par l'IA?



Image 1



Image 2

Quelle image est générée par l'IA?



Image 1



Image 2

Quelle image est générée par l'IA?

Réponses :



Flou/pixellisation
manquant de
réalisme

Mains mal alignées
et d'apparence
inhabituelle

Peau trop parfaite

Image 2



Manipulation numérique
supplémentaire

Le contenu ne semble
pas réel et a été manipulé
numériquement

Les personnes sont pixélisées
et ont clairement été manipulées
numériquement

Image 1

Quelle image est générée par l'IA?

Réponses :



Les bords lumineux
semblent trop nets
et parfaits

Texture ridée

L'éclairage est trop vif
et les couleurs dans le
reflet ne sont pas tout
à fait justes

Présence de couleurs
supplémentaires dans
le reflet

Image 1

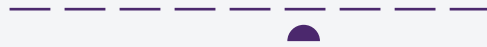
Décoder un message caché

Décodez ces principes importants pour compléter le message caché.

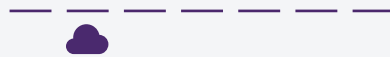
Ensemble, nous pouvons préserver
l' _____ de l'IA!



itunécino



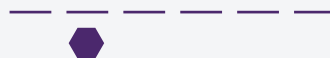
specter



ericonotpt ed
al ive viéper



tqéiéu



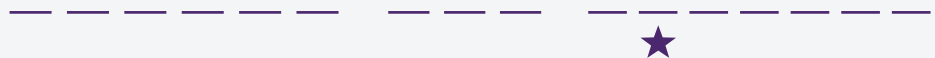
panernstarce



sbiéreitpolnsa



értcne urs aunmhil'



Reponses: Innocuité, Respect, Protection de la vie privée, Équité, Transparence, Responsabilité,
Centre sur l'humain. Ensemble, nous pouvons préserver l'éthique de l'IA.