



Hypertrucages, consentement et identité

Les élèves explorent comment la manipulation d'images optimisée par l'IA, comme les hypertrucages et les applications de substitution de visage, peut brouiller la délimitation entre l'amusement et le préjudice. Par le biais de discussions, d'analyses médiatiques et de plaidoyers créatifs, ils auront l'occasion de réfléchir à l'importance du consentement, de la protection de la vie privée et de l'empathie lors de l'utilisation ou du partage d'images numériques. Ensuite, les élèves concevront une courte affiche de campagne de sensibilisation ou un graphique pour les médias sociaux afin d'enseigner à leurs pairs comment repérer les contenus manipulés et comprendre pourquoi il est important de « réfléchir avant de partager ».

Pour les élèves de la 7^e à la 9^e année

Objectifs d'apprentissage :

- Comprendre ce que sont les hypertrucages et les technologies de substitution de visage et comment ils fonctionnent.
- Reconnaître les conséquences émotionnelles, sociales et éthiques de la manipulation de l'identité.
- Réfléchir au consentement et à la réputation numérique dans le contexte du partage en ligne.

Matériel requis :

- Un appareil connecté à Internet et un projecteur ou un tableau intelligent pour visionner des exemples de clips et des études de cas.
- Feuille de travail « Dois-je partager ceci? ».
- Matériel de création de campagnes :
 - Option 1: papier, marqueurs, panneau d'affichage, fournitures générales
 - Option 2: modèles numériques pour les publications sur les médias sociaux à l'aide d'un outil comme Canva

Exemples de clips :

Les enseignants peuvent choisir leurs propres exemples de clips ou d'études de cas, ou utiliser certaines des options suggérées ici.

1. Pour l'introduction aux hypertrucages :

[Hypertrucages | Qu'est-ce qu'un hypertrucage pour les enfants? | Qu'est-ce qu'un hypertrucage et comment cela fonctionne-t-il? | L'IA expliquée aux enfants \(en anglais\)](#)

[Les hypertrucages : le meilleur de 2019, comment ils sont fabriqués et comment les repérer \(en anglais\)](#)

2. Exemples d'hypertrucages :

[Hypertrucage Tom Cruise \(en anglais\)](#)

[Ce n'est pas Morgan Freeman – Une singularité d'hypertrucage \(en anglais\)](#)

[Darth Bully Maguire: Duel of the Fates \(en anglais\)](#)

[Nocif : Ronaldo Hypertrucage* Vidéo virale #courts #ronaldo #viral #ia \(en anglais\)](#)

Instructions

1. Intro – 5 à 10 minutes

- a. Présentez un court extrait ou une image. Posez la question suivante : « Qu'est-ce que vous remarquez? Cela a-t-il l'air réel? Si ce n'est pas réel, comment quelqu'un aurait-il pu faire ça? » Après une courte discussion, expliquez ce qu'est un hypertrucage ou montrez l'une des vidéos recommandées avec une explication et discutez des situations dans lesquelles cela pourrait être amusant ou nocif.
- b. Vous pouvez également donner un exemple d'hypertrucage nuisible et non nuisible et examiner ce qui les distingue.

2. Mises en situation – 10 à 15 minutes

- a. Demandez aux élèves de se diviser en groupes égaux. Distribuez deux ou trois mises en situation réalistes aux fins de conversation :
- b. Publication d'un mème de substitution de visage d'un ami est publié sans permission
- c. Partage d'un hypertrucage d'un camarade de classe dans un clavardage
- d. Une fausse vidéo de célébrité devient virale
- e. Les élèves discutent de ce qui se passe, des personnes qui pourraient être blessées et de ce qui devrait se passer ensuite au sein de leur groupe. À la fin de cette section, les enseignants ramènent l'attention des élèves à l'avant et ont une conversation de portée plus vaste sur les conclusions auxquelles ils sont tous arrivés.

3. Débat ou jeu de rôle – 10 à 15 minutes

Toujours en groupe, demandez aux élèves de débattre de questions telles que : « Devriez-vous partager une image manipulée si c'est juste pour le plaisir? » « Qui est responsable lorsque les hypertrucages causent du tort? » « Si votre image était utilisée, que voudriez-vous que les autres fassent? » Encore une fois, une fois les discussions de groupe terminées, demandez à tous les élèves de ramener leur attention à l'avant et de discuter de leurs débats avec l'ensemble du groupe.

4. Campagne de sensibilisation – 15 à 20 minutes

- a. Les équipes conçoivent ensuite des affiches, des infographies ou des publications sur les réseaux sociaux pour enseigner aux autres les hypertrucages, le consentement et la façon de vérifier l'authenticité du contenu.
- b. Encouragez les slogans accrocheurs tels que « Ne vous laissez pas bernier par des contrefaçons! » ou « Demandez avant de faire une substitution. »
- c. À la fin de cette section, demandez à un chef de chaque équipe de présenter ses affiches de campagne au reste de la classe.

Réflexion et conclusion

Dans les cinq dernières minutes de l'activité, organisez une discussion autour de ce que les élèves ont appris : « Qu'est-ce qui vous a surpris? Pourquoi le consentement est-il important en ligne? Que ferez-vous différemment la prochaine fois? »

Les élèves écrivent un message à retenir ou un engagement (p. ex., « Je demanderai toujours avant d'afficher la photo de quelqu'un. »).