

secureIT · Supports de cours pour l'enseignant

Éducation aux médias pour les élèves

15 leçons · env. 90 minutes de cours · 22 activités interactives · Version du 09/10/2026

Actualités, images générées par IA, algorithmes et publicité : comment comprendre ce qu'on te montre, et ce que tu as le droit de publier toi-même.

Déroulement du cours

Vous animez le cours au tableau et décidez vous-même quand traiter chaque leçon ; le cours n'expire pas. Lors de la première séance, la classe s'inscrit elle-même par QR code ; le prénom suffit pour participer. Vous débloquez les activités interactives une par une, la classe répond sur téléphone, et avec « Révéler » la bonne réponse s'affiche en même temps au tableau et sur tous les téléphones. Le corrigé de toutes les questions de quiz se trouve dans votre Cockpit ; ce PDF public ne le contient volontairement pas, afin qu'il ne parvienne pas à la classe à l'avance. À la fin, vous clôturez le cours ; chaque personne ayant une adresse e-mail reçoit son certificat de participation sous forme de lien. Ce cours ne comprend pas d'entraînement au phishing ; celui-ci n'existe que dans le cours « Autodéfense numérique ».

Ce dont vous avez besoin : un vidéoprojecteur ou un écran avec accès à Internet, et la classe avec des smartphones. Les élèves sans téléphone participent avec leur voisin.

Lien avec le programme scolaire du Bade-Wurtemberg

De la 7e à la 9e année (environ 12 à 15 ans) · Durée : deux heures doubles ou quatre heures simples, le bloc IA aussi comme heure double indépendante · Version du 03.10.2026

Couvre presque entièrement, en 7e année, le thème du guide de lecture « manipulation par les médias » et porte, en 8e et 9e années, la perspective directrice Éducation aux médias en allemand, en éducation civique, en éthique et en arts plastiques. Champs d'action de la perspective directrice « Vivre et apprendre dans un monde numérique » : Analyser les médias et la société médiatique, Collecter, comprendre et évaluer des



informations, Agir de manière responsable et se protéger, Utiliser des outils numériques et la pensée algorithmique.

Domaine	Compétence (guide de lecture Informatique et éducation aux médias 2026/27 ou programme 2016)
Numérique et participation (7e année : jeu vidéo et manipulation par les médias)	Acteurs de l'espace numérique et leurs intérêts ; influence par les algorithmes, les évaluations, la publicité ; évaluer la fiabilité ; fake news et deepfakes ; aspects psychologiques et sociaux du jeu vidéo, monétisation Leçons : Comment naît une information, Fake news, Images générées par IA et deepfakes, Algorithmes, Publicité et influenceurs, Gaming : pourquoi tu n'arrives pas à t'arrêter
Information et données	Vérifier des informations selon des critères ; critères de fiabilité ; les résultats de recherche générés par l'IA peuvent conduire à des erreurs d'appréciation Leçons : Bloc IA : Ce que sont les outils d'IA, L'IA a toujours l'air sûre d'elle, Le piège de l'apprentissage, Utiliser l'IA de façon maligne et sûre
Communication et sécurité	Décrire les caractéristiques des comportements blessants (cyberharcèlement, discours de haine) ; citer des stratégies, des aides et des moyens de signalement Leçons : Cyberharcèlement
Travail numérique	Décrire les formes de modification et de manipulation techniques des médias ; appliquer les règles du droit d'auteur et le droit à l'image Leçons : Images générées par IA et deepfakes, Droit à l'image
Perspective directrice Éducation aux médias	Analyse des médias, société médiatique, information et savoir, protection des mineurs dans les médias, production et présentation
Cours d'approfondissement en informatique, 3.1.4 Société de l'information et sécurité des données	(5) Droit à l'image et droit d'auteur, (6) production de données personnelles lors de l'utilisation de services

Cette correspondance est une appréciation professionnelle du prestataire, et non une validation officielle. Pour les classes de 8e à 10e année, le programme 2016 s'applique jusqu'à l'entrée en vigueur du programme Informatique et éducation aux médias (2027/28).





Aperçu des leçons

Leçon		Activités interactives
1.	Pour commencer : combien de médias y a-t-il vraiment dans ta journée ? Niveau 5/6 · Numérique et participation Ce à quoi nous consacrons notre temps chaque jour et qui décide de ce que nous voyons.	Nuage de mots, Quiz
2.	Pourquoi vois-tu exactement ça ? Algorithmes et bulles de filtres Niveau 7 · Numérique et participation Comment les systèmes de recommandation décident de ce qui arrive dans ton fil et ce que ça te fait.	Nuage de mots, Quiz
3.	Publicité, influenceurs et l'argent qui se cache derrière Niveau 5/6 · Numérique et participation Qui gagne de l'argent avec quoi, comment la publicité doit être signalée et comment fonctionnent les achats intégrés.	Quiz
4.	Gaming : pourquoi tu n'arrives pas à t'arrêter Niveau 7 · Numérique et participation Ce qui rend les jeux si captivants (motivation, immersion, histoire), ce qu'ils représentent socialement (équipe, appartenance, pression, isolement), comment ils gagnent de l'argent, et comment évaluer honnêtement ta propre utilisation.	Nuage de mots, Quiz, Quiz
5.	Comment naît une information et comment en reconnaître la qualité Niveau 5/6 · Information et données Rédaction, sources, opinion et information : la différence entre le journalisme et une publication.	Quiz
6.	Fake news et désinformation : le jeu du fact-checking Niveau 5/6 · Information et données Comment sont fabriquées les fausses informations, pourquoi elles se propagent si vite et comment les vérifier.	Jeu : faktencheck, Quiz
7.	Images générées par IA, deepfakes et chatbots Niveau 7 · Information et données Ce que l'intelligence artificielle peut produire, comment le reconnaître et pourquoi un chatbot n'est pas une source.	Nuage de mots, Quiz
8.	Ce que sont les outils d'IA - et comment ils « pensent » Niveau 5/6 · Information et données ChatGPT et compagnie sont des modèles de langage : ils devinent mot après mot ce qui convient le mieux. Ce que ça signifie et ce que les outils savent faire aujourd'hui.	Quiz





9.	Quels outils d'IA existent - et à partir de quel âge tu peux les utiliser Niveau 5/6 · Numérique et participation Les outils les plus connus et leurs limites d'âge. Pourquoi ces limites existent et que faire en cas de doute.	Quiz
10.	L'IA a toujours l'air sûre d'elle - même quand elle se trompe Niveau 5/6 · Information et données Pourquoi tu ne dois jamais croire aveuglément les réponses d'une IA : faits inventés, sources inventées, préjugés cachés.	Quiz
11.	Le piège de l'apprentissage : laisser l'IA réfléchir, c'est ne rien apprendre Complément · Pratique : apprendre avec l'IA Le plus grand risque pour l'apprentissage - et comment transformer l'IA de distributeur de solutions en coach d'apprentissage.	Quiz
12.	Utiliser l'IA de façon maligne et sûre Niveau 5/6 · Communication et sécurité Quelles données tu ne dois jamais saisir, pourquoi les fausses images sont dangereuses - et les compétences qui te rendent fort à l'ère de l'IA.	Quiz
13.	Cyberharcèlement : le reconnaître, réagir, demander de l'aide Niveau 5/6 · Communication et sécurité Ce qu'est le cyberharcèlement, comment te défendre et où trouver de l'aide.	Quiz
14.	As-tu le droit de publier ça ? Droit à l'image, mêmes et musique Niveau 5/6 · Communication et sécurité / Travail numérique Ce que tu as le droit de montrer des autres, ce qui t'appartient et ce que le droit d'auteur a à voir avec ton même.	Quiz
15.	Ta boîte à outils médias Complément · Synthèse L'essentiel en un coup d'œil et ce qui t'attend encore.	Nuage de mots, Quiz

Les pages suivantes présentent chaque leçon en entier, avec toutes les questions de quiz et les réponses possibles. Les solutions marquées se trouvent uniquement dans votre Cockpit.





1. Pour commencer : combien de médias y a-t-il vraiment dans ta journée ?

Ce à quoi nous consacrons notre temps chaque jour et qui décide de ce que nous voyons.

Fais le calcul

Le téléphone au lit le matin, de la musique sur le chemin de l'école, des vidéos à la récré, du streaming le soir. En Allemagne, les jeunes passent en moyenne **plus de trois heures par jour** sur les médias en ligne, sans compter l'école ni les devoirs. C'est plus de temps que la plupart d'entre eux n'en passent à parler avec leur famille.

Nuage de mots

Quelle appli ouvres-tu en premier le matin ?

De quoi parle ce cours

L'éducation aux médias, ce n'est pas « savoir tout faire avec son téléphone ». C'est : **savoir situer ce que tu vois**. Qui a fait ça ? Pourquoi est-ce que je le vois ? Est-ce que c'est vrai, au moins ? Et ai-je le droit de le partager ?

Dans les prochaines heures, nous allons voir :

- comment naît une vraie information et comment naît une information inventée
- comment reconnaître les images générées par IA et les deepfakes
- pourquoi c'est précisément cette vidéo qui t'a été proposée
- qui gagne de l'argent grâce à ton attention
- ce que tu as le droit de publier et ce que tu n'as pas le droit de publier

Important





Tout ce qu'on te montre a été choisi par quelqu'un. Soit par un humain, soit par un algorithme. Ce n'est jamais le hasard.

Trois questions qui aident toujours

1. **Qui dit ça ?** Y a-t-il un nom, des mentions légales, une rédaction ?
2. **Pourquoi est-ce que je vois ça ?** Est-ce de la publicité, une opinion, une information ou du divertissement ?
3. **Comment le sait-il ?** Une source vérifiable est-elle citée ?

Ces trois questions prennent dix secondes et t'évitent la plupart des faux pas.

Question de quiz

Tu vois une vidéo qui te met en colère. Que fais-tu en premier ?

Réponses possibles

- La partager tout de suite pour que tout le monde la voie
- Regarder qui l'a mise en ligne
- Vérifier si une source sérieuse rapporte la même chose
- Écrire dans les commentaires que c'est scandaleux
- Ne rien faire pour l'instant et réfléchir un instant

Astuce

La réaction la plus forte face à une publication révoltante, c'est le pouce qui ne va **pas** sur « Partager ».



2. Pourquoi vois-tu exactement ça ? Algorithmes et bulles de filtres

Comment les systèmes de recommandation décident de ce qui arrive dans ton fil et ce que ça te fait.

Ton fil n'est pas une fenêtre, c'est une sélection

Aucune plateforme ne te montre tout. Elle te montre ce qui va probablement te retenir le plus longtemps. Elle le mesure à ton comportement : combien de temps tu regardes, ce que tu likes, où tu continues à faire défiler, quand tu rouvres l'appli.

Important

L'objectif de l'algorithme n'est pas que tu sois bien informé. L'objectif, c'est que tu restes.

Ce qui fait remonter un contenu

- **Temps de visionnage** : les vidéos que tu regardes jusqu'au bout
- **Réactions** : les commentaires comptent plus que les likes, et les disputes génèrent des commentaires
- **Ressemblance** : des personnes au comportement similaire l'ont aussi regardé
- **Nouveauté** : ce qui vient d'être mis en ligne est diffusé à titre de test

C'est pour ça que les publications révoltantes et extrêmes arrivent plus haut que les calmes. Pas parce que quelqu'un le veut, mais parce qu'elles retiennent plus longtemps.

Bulle de filtres et chambre d'écho

Quand on ne te montre plus que des choses similaires pendant des semaines, tu as



l'impression que « tout le monde voit les choses comme ça ». C'est ce qu'on appelle une **bulle de filtres**. Si en plus tout le monde dans tes groupes dit la même chose et que la contradiction disparaît, c'est une **chambre d'écho**.

Complément

On ne remarque pas la bulle de l'intérieur. Le seul test : demander à quelqu'un qui utilise ses applis autrement ce qu'il y a dans son fil. C'est souvent un autre monde.

Ce que tu peux régler toi-même

- Utiliser activement « **Pas intéressé** », ça marche mieux que de faire défiler
- **Ne plus suivre** les comptes qui te mettent régulièrement en colère
- S'abonner volontairement à **deux sources** qui ne partagent pas ton avis
- Choisir le **fil chronologique** quand l'appli le propose
- Regarder ton **temps d'écran**, pas comme une punition, mais comme une mesure

Nuage de mots

Comment te sens-tu après 30 minutes de défilement, en un mot ?

Question de quiz

Qu'est-ce qui te fait remonter dans l'algorithme ?

Réponses possibles

- Que les gens regardent longtemps
- Qu'il y ait beaucoup de commentaires et de disputes
- Que le contenu soit vrai
- Que des utilisateurs similaires l'aient aussi regardé
- Que la source soit sérieuse





3. Publicité, influenceurs et l'argent qui se cache derrière

Qui gagne de l'argent avec quoi, comment la publicité doit être signalée et comment fonctionnent les achats intégrés.

Si tu ne paies pas, tu n'es pas le client

La plupart des applis ne coûtent rien. Elles rapportent pourtant de l'argent, grâce à une publicité taillée pour toi. Pour ça, on mesure ce que tu aimes, où tu es et combien de temps tu restes. C'est autorisé et c'est indiqué, mais il est rare que quelqu'un soit là pour te l'expliquer.

À quoi ressemble la publicité aujourd'hui

- **Annonce dans le fil** : ressemble à une publication normale, marquée « Sponsorisé »
- **Placement de produit** : le produit est simplement dans l'image
- **Lien d'affiliation** : il rapporte de l'argent à chaque clic ou achat
- **Code promo** : le code personnel sert à la facturation
- **Jeu-concours** : on paie avec ses coordonnées et sa visibilité

Important

En Allemagne, la publicité payée doit être clairement signalée, par « Werbung » (publicité) ou « Anzeige » (annonce). Un « #ad » tout en bas, perdu entre trente hashtags, ne suffit pas juridiquement.

Pourquoi ça compte pour toi

Un influenceur payé par une entreprise ne dira pas que le produit est mauvais. Ce n'est



pas de la méchanceté, c'est le contrat. Une recommandation n'en est donc vraiment une que si personne n'a payé pour elle.

Astuce

Avant d'acheter quelque chose qu'une personne t'a recommandé dans une vidéo : cherche le nom du produit suivi de « test » ou « avis ». Deux minutes qui font régulièrement économiser de l'argent.

Achats intégrés et loot boxes

Les jeux gagnent de l'argent avec de petites sommes. Le mécanisme est partout le même : d'abord c'est gratuit, puis ça devient pénible, puis il y a un raccourci pour 2,99 €. Les loot boxes s'y ajoutent : tu paies pour une chance au hasard, pas pour un objet.

- **À partir de 7 ans, les achats nécessitent l'accord des parents** (en Allemagne : § 107 BGB, le Code civil ; la « règle de l'argent de poche » a des limites étroites)
- Les **abonnements** se renouvellent automatiquement. Vérifie le délai de résiliation
- Ne pas enregistrer durablement ses **données de paiement** dans l'appareil

Question de quiz

Qu'est-ce qui est une publicité qui doit être signalée ?

Réponses possibles

- Une vidéo pour laquelle l'entreprise a payé
- Une publication avec le code promo personnel du fabricant
- Un produit reçu gratuitement et montré
- Un produit préféré que quelqu'un a acheté lui-même et montre sans contrepartie
- Un lien d'affiliation dans la description



4. Gaming : pourquoi tu n'arrives pas à t'arrêter

Ce qui rend les jeux si captivants (motivation, immersion, histoire), ce qu'ils représentent socialement (équipe, appartenance, pression, isolement), comment ils gagnent de l'argent, et comment évaluer honnêtement ta propre utilisation.

Les jeux ne sont pas méchants. Mais ils sont construits.

Un bon jeu est un bon jeu : histoire, habileté, amis, plaisir. En même temps, les entreprises de jeux vidéo emploient des psychologues dont le travail est de faire en sorte que tu **continues à jouer**. Les deux sont vrais. Celui qui connaît les mécanismes joue quand même, mais **plus consciemment**.

Pourquoi c'est si captivant

- **Des récompenses à petites doses.** Montée de niveau, coffre, nouveau skin, barre de progression. Le cerveau reçoit sans arrêt de petits succès ; dans la vraie vie, ils sont plus rares.
- **Immersion.** Tu n'es pas devant l'écran, tu es *dedans*. Le monde, le son, le personnage : au bout d'une heure, arrêter, c'est comme être arraché à un film.
- **Narration.** « Juste cette mission. » Les jeux finissent volontairement sur des intrigues ouvertes.
- **Rareté artificielle.** « Aujourd'hui seulement », quêtes quotidiennes, bonus de connexion. Celui qui saute un jour perd quelque chose.

Nuage de mots

Qu'est-ce qui te retient le plus dans ton jeu préféré ? Un mot.

Ce que ça représente socialement

Pour beaucoup, le jeu vidéo est l'endroit où se vivent les amitiés : l'équipe, le chat





vocal, les victoires ensemble. C'est réel et précieux. Mais il y a aussi des revers :

- L'**appartenance** peut devenir **pression du groupe** : « Connecte-toi, sinon on perd. »
- Le **jeu d'équipe**, c'est génial, jusqu'à ce que le ton change dans le chat vocal : insultes, exclusion, haine.
- L'**isolement** est possible, alors qu'on parle sans arrêt avec des gens, quand les amis en ligne deviennent les seuls.

Important

La question n'est pas « Combien d'heures ? », mais : **Qu'est-ce que tu laisses tomber pour ça ?** Le sommeil, l'école, le sport, les amis dans la vraie vie, la famille. Si l'un d'eux perd régulièrement, c'est trop.

Comment les jeux gagnent de l'argent

La plupart des jeux sont gratuits. L'argent vient de la **monétisation** :

- **Loot boxes** : tu paies sans savoir ce que tu vas obtenir. Au fond, c'est un jeu de hasard, c'est pourquoi c'est interdit dans certains pays.
- **Passe de combat** : payer, puis *devoir* jouer pour que ça « vaille le coup ».
- **Skins et monnaies** : avec une monnaie imaginaire, on ne remarque pas que 2 800 V-Bucks, c'est de l'argent réel.
- **Pay-to-win** : celui qui paie gagne. Celui qui ne paie pas sert de chair à canon.

Question de quiz

Quels mécanismes sont faits pour te pousser à continuer à jouer ou à payer ?

Réponses possibles

Des bonus de connexion quotidiens qui sont perdus si tu sautes un jour





Des loot boxes au contenu inconnu

Une monnaie imaginaire au lieu de montants en euros

Une bonne histoire avec une vraie fin

Faire le point honnêtement

Réponds pour toi (pas à voix haute) :

1. Est-ce que je deviens **irritable** quand je dois arrêter ?
2. Est-ce que je joue pour **éviter quelque chose** (devoirs, dispute, ennui, tristesse) ?
3. Est-ce que j'ai **annulé** quelque chose ces dernières semaines pour jouer ?
4. Est-ce qu'il m'arrive de **mentir** sur mon temps de jeu ?

Deux oui ou plus : pas de raison de paniquer, mais une raison d'en parler à quelqu'un et de te fixer des règles.

Question de quiz

À quoi reconnais-tu que le jeu vidéo prend trop de place ?

Réponses possibles

J'annule des rendez-vous pour jouer

Je joue pour ne pas ressentir une dispute ou de la tristesse

Je joue trois heures le week-end avec des amis

J'ai hâte de la nouvelle mise à jour

Astuce

Rends ton temps de jeu visible (la console ou le téléphone l'affiche), fixe **une fin avant de commencer** (« jusqu'à 19 h », pas « encore une partie »), et garde au moins une chose par semaine qui n'a rien à voir avec un écran et qui n'appartient





secureIT

Daten und User schützen. Mit Sicherheit.

qu'à toi.



secureIT

Daten und User schützen. Mit Sicherheit.

5. Comment naît une information et comment en reconnaître la qualité

Rédaction, sources, opinion et information : la différence entre le journalisme et une publication.

Le parcours d'une information

Dans une rédaction sérieuse, voici ce qui se passe avant qu'un article paraisse :

1. **Signalement** : quelqu'un rapporte quelque chose, une agence de presse, une administration, une personne sur place
2. **Vérification** : au moins deux sources indépendantes confirment l'essentiel
3. **Contre-enquête** : on interroge la partie adverse
4. **Relecture** : quelqu'un d'autre relit le texte
5. **Publication** : avec un nom, une date et un responsable dans les mentions légales
6. **Correction** : si quelque chose s'avère faux, c'est corrigé de façon visible

Pour une publication sur les réseaux, voici ce qui se passe : écrire, envoyer. Toute la différence est là, et c'est pour ça qu'une publication est plus rapide et qu'une information est plus fiable.

Complément

Les agences de presse comme la dpa, Reuters ou l'AFP alimentent presque toutes les rédactions. Si une information n'apparaît nulle part ailleurs alors qu'elle serait énorme, c'est un signal d'alerte.

Information, commentaire, publicité

Forme	Objectif	Signes distinctifs
Information	informer	factuelle, sources citées, auteur nommé



Forme	Objectif	Signes distinctifs
Commentaire / opinion	convaincre	signalé comme « commentaire », à la première personne, jugements de valeur
Reportage	faire vivre	scènes, citations, une personne au centre
Publicité / annonce	vendre	« Publicité », « Sponsorisé », « Annonce », lien vers un produit
Satire	divertir, forcer le trait	exagération évidente, mention dans les mentions légales

Si tu prends l'une de ces formes pour une autre, tu as mal compris le message, même si chaque mot est exact.

Important

Une opinion ne peut pas être « fausse », une affirmation de fait, si. C'est pourquoi il vaut la peine de faire le tri en lisant : qu'est-ce qui est vérifiable ici, qu'est-ce qui est un jugement ?

Comment reconnaître une source fiable

- **Mentions légales** avec adresse et personne responsable
- La **date** et le **nom de l'auteur** sont indiqués
- Les **sources** sont citées et accompagnées d'un lien
- Les **corrections** sont signalées, pas supprimées en douce
- Le titre **ne promet pas plus** que ce que contient le texte

Question de quiz

Quelles phrases sont des affirmations de fait que l'on peut vérifier ?

Réponses possibles

« La ville a supprimé le bus 12 à partir de lundi. »





« De toute façon, le bus 12 était le pire bus de la ville. »

« L'année dernière, il y a eu 240 accidents à ce carrefour. »

« Ce carrefour est une honte. »

« Le fabricant a confirmé le rappel mardi. »

Astuce

Face à une capture d'écran partagée, clique toujours sur la source d'origine. Une capture d'écran se falsifie en trente secondes, un site web non.

6. Fake news et désinformation : le jeu du fact-checking

Comment sont fabriquées les fausses informations, pourquoi elles se propagent si vite et comment les vérifier.

Pourquoi l'inventé va plus vite

Une étude du MIT a analysé des millions de tweets : les fausses informations se propagent sur les réseaux sociaux **plus vite et plus loin** que les vraies. Pas parce que les bots sont si puissants, mais parce que des humains les partagent. L'inventé est plus excitant, et ce qui excite se partage.

Important

La désinformation est diffusée volontairement, la mésinformation est une erreur. Pour toi, au moment de partager, ça ne change rien : tu diffuses les deux tout aussi loin.

Les recettes habituelles

- **Vraie image, faux contexte** : la photo est authentique, mais elle a six ans et vient d'un autre pays
- **Des chiffres sans contexte** : « 500 cas ! » sans dire de quoi, où, sur quelle période
- **Citation sans source** : prétendument dite, jamais prouvée
- **Vraie source, propos déformés** : l'étude existe, mais elle dit autre chose
- **Urgence** : « Partage avant que ce soit supprimé ! »
- **Expéditeur absent** : pas de nom, pas de mentions légales, pas de date



Ton outil de vérification en quatre étapes

1. **Vérifier l'expéditeur** : qui est-ce, le site existe-t-il vraiment ?
2. **Vérifier la date** : l'information date-t-elle d'aujourd'hui ou de 2019 ?
3. **Recouper** : d'autres sources indépendantes rapportent-elles la même chose ?
4. **Recherche d'image inversée** : charger l'image dans Google Lens ou TinEye et voir où elle est déjà apparue

Astuce

La recherche d'image inversée est l'outil le plus efficace qui soit et ne prend que dix secondes. Charge une capture d'écran et tu verras quand l'image est apparue pour la première fois.

Jeu pédagogique

Cinq titres, vrais ou inventés. Débloquez le jeu, laissez chaque élève répondre individuellement, puis reprenez les justifications au tableau, en particulier les cas où la classe s'est trompée.

Qui aide à vérifier

- **Correctiv, dpa-Faktencheck, AFP Factuel** : vérifications des faits (Correctiv et dpa en allemand)
- **Mimikama** : vérifie surtout les contenus viraux des réseaux sociaux
- **Google Lens / TinEye** : recherche d'image inversée

Question de quiz

À quoi reconnais-tu une information probablement inventée ?

Réponses possibles





Pas d'auteur, pas de date, pas de mentions légales

« Partage avant que ce soit supprimé ! »

Le texte contient des chiffres

Le titre promet bien plus que ce que contient le texte

Aucun autre média n'en parle

La publication a beaucoup de likes

7. Images générées par IA, deepfakes et chatbots

Ce que l'intelligence artificielle peut produire, comment le reconnaître et pourquoi un chatbot n'est pas une source.

Aujourd'hui, tout le monde peut tout produire

Une image du pape en doudoune, une voix qui ressemble à celle de ta mère, une vidéo où une femme politique dit quelque chose qu'elle n'a jamais dit : pour tout ça, il ne faut plus ni studio ni savoir-faire, juste une appli et deux minutes.

Nuage de mots

Où as-tu croisé l'IA ces derniers jours ?

À quoi tu reconnais souvent une image générée

- **Mains et dents** : trop de doigts, transitions bizarres
- **Texte dans l'image** : lettres en vrac sur les panneaux et les emballages
- **Lumière et ombres** : des ombres qui partent dans des directions différentes
- **Arrière-plan** : des visages flous, des motifs qui se répètent, des lignes qui se cassent
- **Peau** : trop lisse, trop uniforme, pas le moindre défaut

Pour les vidéos, en plus : la bouche ne correspond pas exactement au son, le clignement des yeux paraît faux, le cou ne suit pas le mouvement.

Important

Ces indices disparaissent à chaque nouvelle génération de modèles. Ne compte pas sur le fait de « voir » les faux, compte sur la source.

L'arnaque au proche avec ta voix

Trois secondes de message vocal suffisent pour imiter une voix. C'est exactement ce qu'utilisent les escrocs : un appel, la voix de son propre enfant, la panique, de l'argent tout de suite.

Astuce

Convenez en famille d'un **mot de passe secret** que vous seuls connaissez. Quelqu'un qui demande de l'argent ou des données au téléphone sans connaître ce mot n'est pas la bonne personne. Ça ne coûte rien et ça marche tout de suite.

Les chatbots ne sont pas des sources

Un modèle de langage ne dit pas ce qui est vrai, mais ce qui semble plausible. Il invente des sources, des articles de loi et des citations qui n'ont jamais existé, avec une assurance totale.

Pour les devoirs, ça veut dire : bon pour trouver des idées et se faire expliquer, inutilisable comme preuve. Vérifie toi-même chaque chiffre, chaque citation, chaque lien.

Question de quiz

Qu'est-ce qui est vrai à propos des contenus générés par IA ?

Réponses possibles

- Un chatbot peut inventer des sources qui n'existent pas
- Quelques secondes de message vocal suffisent pour imiter une voix
- On reconnaît toujours les images générées par IA aux mains
- Diffuser des images générées par IA de personnes réelles peut porter atteinte à leurs droits



secureIT

Daten und User schützen. Mit Sicherheit.

Ce qu'écrit une IA est automatiquement neutre



secureIT

Daten und User schützen. Mit Sicherheit.

8. Ce que sont les outils d'IA - et comment ils « pensent »

ChatGPT et compagnie sont des modèles de langage : ils devinent mot après mot ce qui convient le mieux. Ce que ça signifie et ce que les outils savent faire aujourd'hui.

Tu as peut-être déjà discuté avec **ChatGPT**, **Gemini** ou un autre chatbot. On appelle ces programmes des **outils d'IA** ou des **modèles de langage**. Mais comment « savent »-ils ce qu'ils doivent répondre ?

Deviné mot après mot

Un modèle de langage **ne consulte rien** comme une encyclopédie. Pour chaque mot, il calcule quel mot a **le plus de chances** de venir ensuite – et l'ajoute. C'est ainsi que les phrases se construisent, l'une après l'autre.

Il a appris ça à partir d'énormes quantités de textes : sur Internet, dans des livres et des articles. Il a donc un très bon sens de la façon dont sonne la langue.

Important

Comme l'IA choisit toujours le mot *le plus probable*, chaque réponse paraît **fluide et convaincante** – mais elle n'est **pas forcément juste** pour autant.

Ce que les outils d'IA savent faire aujourd'hui

- **Écrire des textes** : rédactions, e-mails, résumés – en quelques secondes et dans n'importe quel style.
- **Expliquer** : patiemment, aussi souvent que tu veux, comme un partenaire de révision si tu le souhaites.
- **Comprendre des photos** : tu photographies un exercice, l'IA te donne la solution



avec le raisonnement.

- **Parler et traduire** : en temps réel, même d'une langue à l'autre.
- **Créer des images, des vidéos et des voix** : plus vraies que nature, à partir d'une simple description.
- **Accomplir des tâches seuls** : faire des recherches et avancer étape par étape.

C'est puissant – mais c'est un outil, pas un je-sais-tout. Dans les prochaines leçons, tu verras à quoi tu dois faire attention.

Question de quiz

Comment un modèle de langage comme ChatGPT arrive-t-il à sa réponse ?

Réponses possibles

Il calcule mot après mot quel mot a le plus de chances de venir ensuite

Il consulte des faits vérifiés dans une encyclopédie

Il demande en secret à un humain

Il dit toujours la vérité parce que c'est un ordinateur



9. Quels outils d'IA existent - et à partir de quel âge tu peux les utiliser

Les outils les plus connus et leurs limites d'âge. Pourquoi ces limites existent et que faire en cas de doute.

Il existe beaucoup d'outils d'IA, et presque tous ont un **âge minimum**. Ce n'est pas pour t'embêter : il s'agit de **protection des données** et de **protection des mineurs** - de savoir quelles données te concernant peuvent être enregistrées et quels contenus sont adaptés à ton âge.

Les outils les plus connus (en 2026)

- **ChatGPT (OpenAI)** : à partir de 13 ans, avant 18 ans uniquement avec l'accord des parents. Dispose d'un mode ado.
- **Gemini (Google)** : à partir de 16 ans en Allemagne.
- **Copilot (Microsoft)** : 13 à 18 ans selon le pays, avant 18 ans avec l'accord des parents.
- **Claude (Anthropic)** : à partir de 18 ans, pas de comptes pour les plus jeunes.
- **My AI (Snapchat)** : à partir de 13 ans, directement dans l'appli.

Important

Les règles des fournisseurs **changent souvent**. Si tu ne sais pas si tu as le droit d'utiliser un outil : **demande à tes parents** - essayer ensemble vaut mieux qu'en cachette.

Pourquoi c'est important

Dès que tu écris à un outil, tu révèles quelque chose sur toi. Plus tu es jeune, plus tu dois faire attention aux **données** que tu saisis. Plus d'infos dans la leçon « Utiliser l'IA





de façon maligne et sûre ».

Question de quiz

Qu'est-ce qui est vrai à propos des limites d'âge des outils d'IA ?

Réponses possibles

La plupart des outils n'autorisent les plus jeunes qu'avec l'accord des parents

Les règles changent souvent - en cas de doute, demande à tes parents

Les limites d'âge n'ont aucune importance, l'essentiel est que l'outil fonctionne

Il n'y a jamais de limite d'âge pour les chatbots



10. L'IA a toujours l'air sûre d'elle - même quand elle se trompe

Pourquoi tu ne dois jamais croire aveuglément les réponses d'une IA : faits inventés, sources inventées, préjugés cachés.

Ce qui est piégeux avec l'IA : elle répond **toujours avec assurance** - même quand elle est complètement à côté. Comme elle formule tout de façon si fluide, même ce qui est faux paraît convaincant.

Ce à quoi tu dois penser

- **Elle invente des faits.** Des chiffres, des dates et des noms faux, formulés de façon convaincante. Les spécialistes appellent ça « halluciner ».
- **Elle invente des sources.** Parfois, l'IA cite des livres, des citations ou des liens qui n'existent pas du tout. **Vérifie toujours toi-même.**
- **Elle n'est pas neutre.** Elle reprend les préjugés et les lacunes des textes sur lesquels elle a été entraînée.
- **Les « détecteurs d'IA » ne sont pas une preuve.** Les programmes censés reconnaître si un texte vient d'une IA se trompent souvent.

Important

Vérifie. Pour chaque réponse d'IA, demande-toi : est-ce vraiment exact ? Ouvre de vraies sources, compare avec ce que tu sais déjà. Seul celui qui sait quelque chose lui-même remarque quand l'IA raconte n'importe quoi.

Un bon test : interroge l'IA sur ton école ou sur une personne de ta ville. Tu obtiendras souvent des réponses pleines d'assurance, complètement inventées.

Question de quiz





Une IA te donne une date et une source. Que fais-tu ?

Réponses possibles

Je vérifie la date et j'ouvre la source avant de la reprendre

Je la crois, l'IA a l'air très sûre d'elle

Les sources données par une IA sont toujours justes

Un détecteur d'IA me prouve que tout est authentique



11. Le piège de l'apprentissage : laisser l'IA réfléchir, c'est ne rien apprendre

Le plus grand risque pour l'apprentissage – et comment transformer l'IA de distributeur de solutions en coach d'apprentissage.

L'IA peut faire tes devoirs en dix secondes. Pratique ? À court terme, oui. Mais voici le **piège de l'apprentissage** :

Important

Apprendre demande des efforts. Celui qui confie entièrement une tâche obtient un résultat – mais **aucun progrès**. Au prochain contrôle, tu seras là, sans l'IA.

Fais de l'IA ton coach d'apprentissage

L'astuce, c'est de **ne pas laisser l'IA faire la solution**, mais de lui demander de t'aider à réfléchir. Essaie des consignes comme celles-ci :

- « **Ne me donne pas la solution. Pose-moi des questions jusqu'à ce que je trouve moi-même.** »
- « Explique-moi la première étape, j'essaie le reste tout seul. »
- « J'ai calculé comme ça – où est mon erreur de raisonnement ? »

Comme ça, c'est toi qui réfléchis, et l'IA ne t'aide que lorsque tu bloques.

Rester honnête

Si tu as utilisé l'IA, **dis-le** – une courte mention : *Quel outil, pour quoi faire, et qu'est-ce que j'ai modifié moi-même ?* C'est loyal, et ça fait partie de l'école puis, plus tard, du monde du travail. Et le meilleur test pour savoir si tu as vraiment appris quelque chose : **peux-tu l'expliquer à quelqu'un ?**



Question de quiz

Comment utiliser l'IA sans tomber dans le piège de l'apprentissage ?

Réponses possibles
Je me fais donner des questions et des indices et je résous moi-même
J'indique quand j'ai utilisé l'IA
Je fais faire tous mes devoirs par l'IA et je les rends comme les miens
Je recopie la solution de l'IA sans la comprendre

12. Utiliser l'IA de façon maligne et sûre

Quelles données tu ne dois jamais saisir, pourquoi les fausses images sont dangereuses – et les compétences qui te rendent fort à l'ère de l'IA.

L'IA est un outil puissant. Pour qu'elle te soit utile et ne te nuise pas, respecte quelques règles.

Rester en sécurité

- **Ne saisis pas de données privées.** Pas de noms complets, d'adresses, de bulletins scolaires – et **pas de photos de toi ou des autres**. Tout ce que tu saisis atterrit chez une entreprise.
- **Pas de fausses images des autres.** Créer de fausses images de camarades de classe, c'est du **harcèlement**, et ça peut être **puni par la loi** – même « pour rire ».
- **L'IA n'est pas un vrai ami.** Un chatbot est toujours disponible et te donne souvent raison. Mais il ne remplace pas de vraies personnes, et il appartient à une entreprise qui a ses propres intérêts.
- **Méfie-toi des appels avec une voix connue.** L'IA peut imiter des voix de façon troublante (« appel choc »). Un **mot de passe familial** aide : seul celui qui le connaît est vraiment qui il prétend être.

Ce qui te rend fort

Ces compétences valent de l'or face à l'IA – et tu les exerces déjà à l'école :

- **Bien poser ses questions** : décrire clairement la tâche, l'objectif et le cadre. Un langage précis guide l'IA.
- **Vérifier avec un esprit critique** : recouper les affirmations, ouvrir les sources, juger si quelque chose est plausible.
- **Assumer ses responsabilités** : celui qui transmet un résultat d'IA en répond.
- **Conscience des données** : savoir quelles données on peut partager – les siennes



et celles des autres.

Important

La coopération, la créativité, l'empathie et ton propre jugement restent **irremplaçables**. L'IA te décharge du travail, pas de la réflexion.

Question de quiz

Qu'est-ce qui fait partie d'une utilisation sûre et intelligente de l'IA ?

Réponses possibles

Ne pas saisir de photos privées, de noms ou de bulletins scolaires

Vérifier les réponses de l'IA avec un esprit critique et ouvrir les sources

Créer et partager de fausses images marrantes de camarades

Raconter tous mes secrets à l'IA, c'est mon ami après tout



13. Cyberharcèlement : le reconnaître, réagir, demander de l'aide

Ce qu'est le cyberharcèlement, comment te défendre et où trouver de l'aide.

Le cyberharcèlement n'est pas une blague

Le cyberharcèlement, c'est quand quelqu'un est insulté, menacé, humilié ou exclu de façon répétée et volontaire par des canaux numériques. Ce n'est pas « juste sur Internet », c'est réel, ça fait mal, et ça peut être puni par la loi.

Les formes de cyberharcèlement

- **Insultes** dans des discussions de groupe ou sous des publications
- **Exclusion** de groupes (renvoyer ou ignorer quelqu'un exprès)
- **Diffusion** de photos privées, de captures d'écran de conversations
- **Usurpation d'identité** : créer un faux profil à ton nom
- **Menaces** par message
- **Outing** : rendre publics des secrets personnels

Important

Le cyberharcèlement ne s'arrête pas quand tu poses ton téléphone. Les messages sont toujours là, et d'autres les lisent. C'est ce qui le rend particulièrement pesant.

Ce que tu peux faire si tu es concerné

1. **Ne reste pas seul avec ça.** Parles-en à quelqu'un. Parents, enseignant, personne de confiance, service d'écoute
2. **Fais des captures d'écran.** Garde des preuves avant que quelque chose soit supprimé



3. **Ne réponds pas.** Chaque réaction conforte le harceleur
4. **Bloque et signale.** Auprès de la plateforme, de l'école, de la police si nécessaire
5. **Utilise les lignes d'écoute (en Allemagne) :**
 - **Nummer gegen Kummer** : 116 111 (gratuit, anonyme)
 - **Jugend-Notmail** : jugend.notmail.de
 - **Klicksafe** : klicksafe.de

Ce que tu peux faire si tu le vois chez d'autres

- **Ne participe pas** : même « juste » regarder ou liker, c'est participer
- **Prévient la personne concernée** : « Hé, j'ai vu ce qui s'écrit dans le groupe. Ce n'est pas normal. »
- **Signale** : à la plateforme, à un enseignant

Astuce

Imagine que le message parle de toi. Si ça te ferait mal, la limite est dépassée.

Conséquences juridiques

Le cyberharcèlement peut avoir de sérieuses conséquences pénales (Code pénal allemand, StGB) :

Acte	Punissable à partir de
Injure (§185 StGB)	14 ans
Contrainte et menaces (§240, §241 StGB)	14 ans
Atteinte à la vie privée par des prises de vue (§201a StGB)	14 ans
Harcèlement obsessionnel / stalking (§238 StGB)	14 ans

En Allemagne, tu es pénalement responsable à partir de 14 ans. Ça veut dire : police, tribunal pour mineurs, dossier judiciaire.





Question de discussion pour la classe :

Un camarade publie dans un groupe WhatsApp une photo gênante de quelqu'un de votre classe. 15 personnes l'ont déjà vue et en ont ri. Quelle est la bonne réaction ?

Question de quiz

Quelqu'un de ta classe se fait démolir en ligne. Qu'est-ce qui aide ?

Réponses possibles

Faire des captures d'écran comme preuves

L'insulter en retour

Signaler et bloquer

Prévenir un adulte

Écrire à la personne concernée que tu as vu ce qui se passe

14. As-tu le droit de publier ça ? Droit à l'image, mèmes et musique

Ce que tu as le droit de montrer des autres, ce qui t'appartient et ce que le droit d'auteur a à voir avec ton mème.

La règle la plus importante en une phrase

Chacun décide lui-même où son image apparaît. C'est ce qu'on appelle le droit à l'image ; en Allemagne, il est inscrit dans la loi sur le droit d'auteur artistique (Kunsturhebergesetz). Sans consentement, tu n'as pas le droit de publier une photo où une personne est reconnaissable, pas même dans le groupe de la classe, pas même « juste pour rire ».

Important

Prendre une photo et la publier, ce sont deux choses différentes. Tu as le droit de prendre la photo de groupe. Ce sont toutes les personnes qui y figurent qui décident si elle va en ligne.

Ce qui est particulièrement délicat

- **Captures d'écran de conversations** : le texte appartient à la personne qui l'a écrit
- **Photos dans les vestiaires, les toilettes, la salle de classe** : § 201a StGB (Code pénal allemand), c'est puni par la loi
- **Images gênantes** : même si la personne a accepté d'être photographiée
- **Transférer** : celui qui transfère publie aussi



Droit d'auteur : musique, images, vidéos

Tout ce que quelqu'un a créé lui appartient : chansons, photos, dessins, textes. Pour ta propre vidéo, ça veut dire :

Ce que tu veux faire	Ce qui s'applique
Mettre une chanson sur ta vidéo	seulement avec une licence ou depuis la bibliothèque de la plateforme
Publier la photo de quelqu'un d'autre	seulement avec une autorisation ou une licence libre (par ex. Creative Commons)
Même avec une scène de film	juridiquement une zone grise, toléré mais pas autorisé
Ta propre création	t'appartient, même si d'autres la partagent

Complément

Les plateformes ont des contrats musicaux. La même chanson que TikTok te propose peut entraîner un blocage si tu la mets en ligne sur YouTube. La licence ne vaut que là où elle a été conclue.

Si quelqu'un te montre sans ton autorisation

1. **Parle directement** à la personne et demande-lui de supprimer
2. **Signale la publication à la plateforme**, tous les grands services ont un formulaire pour ça
3. Garde une **capture d'écran comme preuve**
4. En cas de menaces ou de contenus sexuels : **implique des adultes**, et si nécessaire porte plainte

Astuce

Avant de publier, demande vite : « Ça te va si je mets ça en ligne ? » Ça prend cinq secondes et ça évite beaucoup d'ennuis, y compris pour les amitiés.





Question de quiz

Qu'as-tu le droit de publier sans autre formalité ?

Réponses possibles

Une photo de toi sur laquelle personne d'autre n'est reconnaissable

Une capture d'écran du groupe de classe avec des noms

Une photo de groupe pour laquelle deux personnes n'ont pas été consultées

Ta propre vidéo avec de la musique de la bibliothèque de la plateforme

Une photo drôle d'une camarade qu'elle trouve gênante



15. Ta boîte à outils médias

L'essentiel en un coup d'œil et ce qui t'attend encore.

Ce qu'il faut retenir

Quand tu lis et regardes

- Qui dit ça ? Pourquoi est-ce que je vois ça ? Comment le sait-il ?
- Distinguer information, opinion et publicité
- En cas d'émotion forte : d'abord vérifier, ensuite partager
- Faire une recherche d'image inversée avant de transférer une image
- Les chatbots expliquent, ils ne prouvent rien

Quand tu publies

- Demander aux gens avant de les montrer
- Musique et images uniquement avec une licence
- Les captures d'écran de conversations restent privées
- Ne rien publier que tu devrais justifier dans cinq ans

Dans tes relations avec les autres

- Ne pas rire avec les autres quand quelqu'un se fait démolir
- Garder des preuves, signaler, demander de l'aide
- Nummer gegen Kummer (ligne d'écoute gratuite pour enfants et adolescents en Allemagne) : **116 111**

Important

L'éducation aux médias n'est pas un savoir qu'on acquiert une fois pour toutes. C'est une habitude : marquer une courte pause avant de cliquer, de partager ou de publier.



La suite

Quand ton enseignant clôture le cours, tu reçois ton attestation de participation sous forme de lien par e-mail. La partie pratique avec des e-mails de phishing simulés se trouve dans le cours « Autodéfense numérique » : tu y apprends à reconnaître les attaques et tu le montres dans ta boîte mail.

Complément

Si tu n'as pas encore indiqué d'adresse e-mail : scanne le code du cours au tableau et ajoute-la. Sans adresse, ton enseignant ne peut pas t'envoyer l'attestation.

Nuage de mots

Qu'est-ce que tu retiens de ce cours, en un mot ?

Question de quiz

Pour finir : qu'est-ce qui est vrai ?

Réponses possibles

Tout ce qu'on me montre a été choisi par quelqu'un ou par un algorithme

La publicité payée doit être signalée

Je ne publie une photo des autres qu'avec leur accord

Beaucoup de likes sont le signe d'une source sérieuse

En cas d'émotion forte, la recherche d'image inversée vaut le coup

Je peux citer ce qu'écrit un chatbot comme source

