Philéas & Autobule
Les enfants philosophes

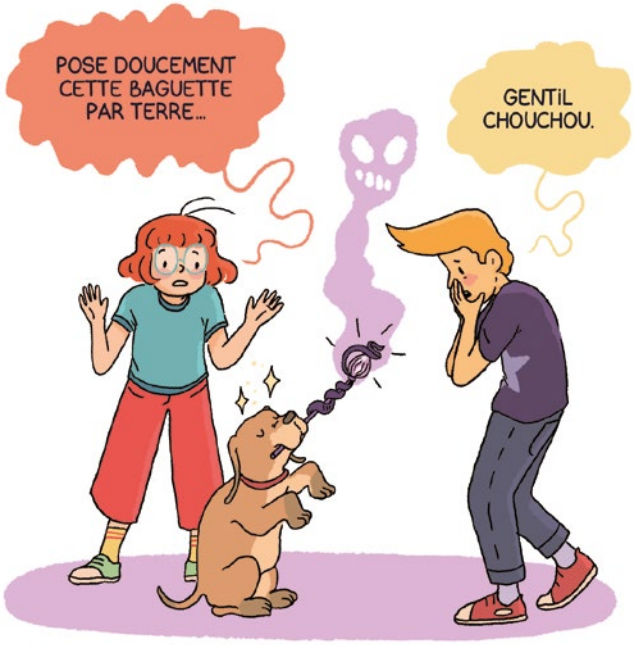
95

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Où est la magie ?



avec les compétences du référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté



Autrice de la séquence philo « Philomagie » **Mélanie Olivier** (philosophe, animatrice et formatrice au Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon)

Autrice de la séquence médias « La magie du trucage » **Lauriane Voos** (animatrice jeunesse diplômée en éducation aux médias)

Dessins de Philéas et Autobule **Pauline Spira** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Secrétaires de rédaction **Niels Thorez** et **Youry Zambrano** / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la promotion et de la communication **Cassandra Chazel** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent (www.louiselaurent.be).**

Juin - Juillet 2025 – Éditeur responsable : **Brice Droumart**

Contact rédaction **redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91**

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**.

Vous souhaitez être informé·e des outils pédagogiques Philéas & Autobule dédiés aux enseignant·es ? Inscrivez-vous à notre liste de diffusion en nous envoyant un e-mail à l'adresse **info@phileasetautobule.com**

DANS CE DOSSIER



Une séquence philo
Philomagie 4

- Réfléchir et discuter du thème de la magie
- Argumenter
- Mobiliser la pensée créative

Mots-clés : magie croyance imagination

Annexes 10



Une séquence médias
La magie du trucage 13

- Adopter un regard critique sur les photographies
- Reconnaitre les techniques de manipulation des images
- Créer du lien entre les apports théoriques et ses expériences

Mots-clés : images fausses informations intelligence artificielle

Annexes 21

Séquence philo

Philomagie

Autrice : Mélanie Olivier (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon)



À partir de la revue Philéas & Autobule n°95 « Où est la magie ? »,

Objectifs

- Argumenter
- Conceptualiser
- Mobiliser la pensée créative
- Réfléchir et discuter du thème de la magie

Durée

50 minutes, adaptable

Âge

À partir de 8 ans

Matériel

- Les cartes des consignes (annexe 1, p. 10), découpées et pliées.
- L'image (annexe 2, p. 12), prévoir quelques exemplaires pour les faire circuler.
- Un chapeau de magicien ou équivalent
- Une baguette de magicien (facultatif)
- Matériel divers pour dessiner

Compétences du référentiel d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

1. ÉLABORER UN QUESTIONNEMENT PHILOSOPHIQUE

Savoir-faire

À partir de l'étonnement et face à des réalités complexes du monde, formuler des questions à portée philosophique

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes… et en dégager une question (P3, P4).
- S'exercer à formuler une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (P5, P6).

Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement

- Exprimer un étonnement à partir de l'imagination (P3, P4).
- Questionner la réalité à partir d'alternatives (P5, P6).
- Comparer et confronter différentes alternatives (S1, S2).

Savoirs

Questionnement philosophique – philosophie

- Identifier – exemplifier (P4, P5).
- Questionner – expliciter (P6, S1).
- Conceptualiser – problématiser (S2).

3. PRENDRE POSITION DE MANIÈRE ARGUMENTÉE

Savoir-faire

Se positionner sur des questions philosophiques liées à la citoyenneté

- Expliquer son avis, clarifier sa pensée (P3, P4).
- Défendre son avis à l'aide d'un argument, d'une raison ou d'un exemple (P5, P6).
- Justifier sa prise de position par des arguments ; identifier différents éléments pour prendre position (S1, S2).

Se décentrer pour comprendre le point de vue d'autrui

- Prendre en compte les apports et les objections de l'autre (P3 à S2).

Élargir sa perspective

- Questionner une situation depuis une perspective différente de la sienne (S1, S2).

1. Issues du *Référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté* publié par la Fédération Wallonie-Bruxelles (2022) sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages et tente lui-même de répondre aux consignes proposées pour en cerner les enjeux et les difficultés et pouvoir venir éventuellement en aide aux enfants. La lecture de l'ensemble de la revue permettra certainement à l'animateur de se préparer pour explorer les facettes diverses de la notion de magie.

2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

Ce dossier pédagogique contient plusieurs consignes mais il revient à l'animateur de choisir celles qu'il souhaite utiliser (en fonction de ses objectifs, de ses envies ou encore du temps qu'il a à sa disposition). En fonction de ses choix, il conviendra de préparer le matériel nécessaire.

Il imprime les annexes, découpe les cartes et les met dans le chapeau.

DÉROULEMENT

1. EXPLIQUER LE PRINCIPE DE L'ANIMATION (1 MIN)

L'animateur explique le déroulement de l'animation : *« On va tirer au sort une consigne et ensemble s'appliquer à l'exécuter le plus qualitativement possible. »*

2. TIRER AU SORT LA CONSIGNE ET LA LIRE (5 MIN)

L'animateur demande aux enfants de clamer ensemble la formule magique suivante :

« Abracadabrule
Philéas et Autobule
Sortez-nous de ce chapeau
Une activité philo ! »

L'animateur sort alors une des consignes (annexe 1, p. 10) du chapeau et la lit à voix haute.

Conseil à l'animateur
Nous vous suggérons une série d'activités, à vous de sélectionner celles que vous mettez dans le chapeau en fonction de vos envies, objectifs et/ou du temps disponible. Il apparaît néanmoins essentiel d'y placer au moins une question philo pour mobiliser les compétences visées.
Sentez-vous également libre d'ajouter des cartes dans le chapeau. Pourquoi pas, par exemple, proposer un tour de magie et demander aux enfants ce qu'ils en ont pensé : magie ou pas magie ? La revue vous en propose un aux pages 12-13.

3. EXÉCUTER LA CONSIGNE (3 À 5 MIN PAR CONSIGNE)

Les enfants exécutent la consigne donnée. En fonction de la consigne, l'animateur place les enfants en cercle ou derrière leur banc et aura besoin ou non de matériel.



4. RECOMMENCER AU POINT 2

L'animateur recommence le processus jusqu'à épuisement des cartes dans le chapeau.

5. CLÔTURE (5 MIN)

Pour terminer cet atelier, l'animateur énonce la formule suivante :

« Abracadabrule
Philéas et Autobule
Aidez-nous à terminer cet atelier
Par un mot-clé ! »

Il invite alors chaque enfant à donner un mot-clé qui pour lui représente l'atelier qui vient d'être mené.

6. LES CONSIGNES

6.1. Le pouvoir de la recherche philo

Les enfants se placent en cercle et l'animateur initie une discussion philo à partir de la question écrite sur la carte.

a. Comprendre et expliquer, est-ce rompre la magie ?

Questions de relance éventuelles
Que veut dire « rompre la magie » ?
Que veut dire « comprendre la magie » ?
Est-ce toujours possible d'expliquer la magie ?
Si comprendre et expliquer la magie, c'est la rompre, alors que devient-elle ?

b. A-t-on besoin de la magie ?

Questions de relance éventuelles
Pourquoi aurait-on besoin de magie ?
Est-ce que tout le monde en a besoin de la même manière ?
De quoi avez-vous le moins besoin entre la magie et la nourriture / le jeu / l'apprentissage / les amis / la parole / le temps libre ?

c. Où se trouve la frontière entre le réel et l'imaginaire ?

Questions de relance éventuelles
Comment savoir si une chose est réelle ou imaginaire ?
Y a-t-il toujours une frontière entre les deux ?
Quel lien entre la magie, le réel et l'imaginaire ?

d. À quoi reconnait-on la magie ?

Questions de relance éventuelles
Pour vous la magie, qu'est-ce que c'est ?
Avec quoi peut-on la confondre ?
Est-ce toujours facile de savoir quand quelque chose est de la magie ?

Conseil à l'animateur
Ces questions sont majoritairement issues du fil rouge de la revue. N'hésitez pas à en utiliser d'autres qui s'y trouvent ou à ajouter vos propres questions.

6.2. L'image à décrypter

L'animateur montre l'image (annexe 2, p. 12) et invite les enfants à la décrire collectivement. Une fois la description faite, l'animateur passe de la description à l'interprétation en demandant aux enfants : *« Voyez-vous de la magie dans cette image ? Où ? »*

Conseil à l'animateur
Cette image compose la couverture de la revue mais si vous le souhaitez, le même exercice peut être appliqué à une autre image.

6.3. Et si...

Les enfants sont assis à leur table. L'animateur dispose des feuilles et du matériel pour dessiner et leur demande de se positionner : pour vous, est-ce que la magie existe ?

Si oui → ils doivent imaginer un monde sans magie et le dessiner (Et si la magie n'existait pas...)

Si non → ils doivent imaginer un monde où la magie existe (Et si la magie existait...)

Conseil à l'animateur
L'activité est inspirée des pages 10-11 de la revue. N'hésitez pas à aller y jeter un coup d'œil.

6.4. D'un coup de baguette magique

« D'un coup de baguette magique, vous avez le pouvoir de changer quelque chose dans le monde, mais vous devez choisir, car ce pouvoir n'opère qu'une fois ! Que feriez-vous ? Pourquoi ? Est-ce que ce serait une bonne chose ? Pour tout le monde ? »

L'animateur demande aux enfants de réfléchir à la situation et interroge certains d'entre eux sur leur réponse.

Conseil à l'animateur
Vous pouvez aider les enfants à rentrer dans l'exercice en leur donnant une baguette qui servira aussi de bâton de parole. Vous pouvez aussi en fabriquer une à l'aide des pages 6-7 de la revue.

6.5. Super-philosophe

« On vous a joué un tour ! Vous voilà avec les pouvoirs d'un super-philosophe. Tout ce qui vous entoure suscite en vous des questions intéressantes, étonnantes et dont on a envie de discuter ! Prouvez-le : prenez quelques minutes pour vous balader et observer votre environnement et revenez avec une question ! »

L'animateur demande aux enfants de réaliser l'exercice proposé sur la carte et interroge ensuite certains enfants pour qu'ils expliquent ce à quoi ils sont arrivés.

Conseil à l'animateur
La fiche d'animation du Pôle philo « Plexi-philo » pourra vous aider à l'animation de cette consigne. www.polephilo.be

Bibliographie

- Pôle Philo, *Le guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2020.
- Fiches d'animations du Pôle Philo : www.calbw.be/publications-pole-philo



ANNEXE 1: LES CONSIGNES

Plier au centre et coller

Couper sur les petits pointillés

Comprendre et expliquer, est-ce rompre la magie ?	LE POUVOIR DE LA RECHERCHE PHILO 
A-t-on besoin de la magie ?	LE POUVOIR DE LA RECHERCHE PHILO 
Où se trouve la frontière entre le réel et l'imaginaire ?	LE POUVOIR DE LA RECHERCHE PHILO 
À quoi reconnait-on la magie ?	LE POUVOIR DE LA RECHERCHE PHILO 

Plier au centre et coller

Couper sur les petits pointillés

L'IMAGE À DÉCRYPTER

Regardez l'image et décrivez-la le plus précisément possible. Y voyez-vous de la magie ? Où ?

ET SI...

Pour vous, est-ce que la magie existe ?

Si oui → Imaginez un monde sans magie et dessinez-le.

Si non → Imaginez un monde où a magie existe et dessinez-le.

D'UN COUP DE BAGUETTE MAGIQUE

D'un coup de baguette magique, vous avez le pouvoir de changer quelque chose dans le monde, mais vous devez choisir, car ce pouvoir n'opère qu'une fois ! Que feriez-vous ? Pourquoi ? Est-ce que ce serait une bonne chose ? Pour tout le monde ?

SUPER-PHILOSOPHE

On vous a joué un tour ! Vous voilà avec les pouvoirs d'un super-philosophe. Tout ce qui vous entoure suscite en vous des questions intéressantes, étonnantes et dont on a envie de discuter ! Prouvez-le : prenez quelques minutes pour vous balader et observer votre environnement et revenez avec une question !

ANNEXE 2 : L'IMAGE



Séquence médias

La magie du trucage

Autrice : Lauriane Voos (animatrice jeunesse diplômée en éducation aux médias)



Médias

Des photos de fées !

Les images peuvent nous tromper… Surtout à l'heure où des intelligences artificielles sont capables de créer des illustrations et des photos de toutes pièces. Mais ce phénomène n'est pas nouveau : au début du 20e siècle, deux jeunes filles ont dupé le public avec des photos… de fées !

Qui sont les fées de Cottingley ?
L'histoire se passe en 1917, à Cottingley, un village de Grande-Bretagne. Elsie, 16 ans, et sa cousine Frances, 9 ans, se prennent en photo avec des créatures imaginaires. Sur l'une d'elles, Frances admire quatre fées qui dansent. Sur une autre, Elsie s'entretient avec un gnome. Le père d'Elsie, qui leur a prêté son appareil photo, n'y croit pas. Mais sa mère, elle, n'a pas de doute. Comme beaucoup d'habitants de sa région, elle croit au « petit peuple ❶ ». Elle montre ces photos à des gens très sérieux, à Londres, qui s'intéressent au spiritisme ❷.

Croyance ou trucage ?
Ces photos attirent l'attention d'Arthur Conan Doyle, créateur et auteur des aventures de Sherlock Holmes ❸, et adepte du spiritisme. L'écrivain écossais demande toutefois le résultat des expertises effectuées. Celles-ci précisent qu'il n'y a pas eu de manipulation au moment du tirage ❹, comme cela se faisait parfois, à l'époque, pour truquer une photo. Mais elles ne disent pas s'il y a eu une mise en scène au moment où la photo a été prise ! En 1920, Elsie et Frances prennent trois nouvelles photos de fées. Conan Doyle publie alors des articles sur les fées de Cottingley.

Peut-on encore croire aux fées ?
Avec le temps, l'histoire des fées de Cottingley perd de son intérêt. Certains y croient, d'autres pas. Elsie et Frances, elles, continuent d'affirmer qu'elles ont rencontré des fées.
À la fin de sa vie, en 1983, Elsie dévoile enfin la vérité : les cousines se sont servies des illustrations d'un livre pour truquer les photos. Elles ont découpé les personnages dans du carton et les ont fixés dans les herbes avec des épingles, pour s'amuser… Frances, elle, affirmera toutefois que la dernière photo est authentique.

Qu'est-ce qu'une preuve ? Un indice ? Peut-on prouver qu'une chose n'existe pas ?

COMMENT SE FIER À UNE IMAGE ?
Ouvre l'œil ! La photo est-elle réaliste ? Y a-t-il des détails surprenants ? Quelle est la légende ? Le nom du photographe est-il mentionné ? Dans tous les cas, si tu as un doute sur une photo, ne la partage pas. Cela évitera la propagation de fausses informations et de fausses croyances, comme dans le cas des fées de Cottingley.

UNE PHOTOGRAPHIE MONTRE-T-ELLE LA RÉALITÉ ?
C'est une question de points de vue ! Il y a le regard de l'auteur de la photo : il choi cadrage ❺, sa composition ❻, sa lumière ensuite le point de vue de celui qui la reg il l'interprète à sa façon, avec son imagina croyances, comme le montre l'affaire des f Cottingley. De fait, une photo n'est jamais à fait objective ! Une photo peut aussi être tru Aujourd'hui, notre œil habitué à voir défiler images, peut détecter des trucages en cart Mais il peut aisément se faire piéger par des ph créées par des intelligences artificielles.

Une séquence pédagogique accompagne ces pages. Elle est téléchargeable gratuitement sur www.phileasetautobule.com.

2.2 Texte Sophie Bordet-Petillon

C'est-à-dire

❶ Petit peuple : petits êtres issus de la mythologie, des contes et des légendes (fées, lutins, trolls, etc.).
❷ Spiritisme : croyance en la possibilité de communiquer avec les esprits des morts.
❸ Sherlock Holmes : célèbre personnage de détective privé.
❹ Tirage : ici, opération par laquelle on imprime une photo.
❺ Cadrage : choix de ce qui sera montré dans l'image.
❻ Composition : façon dont sont organisés les éléments présents dans l'image.

À partir des pages médias « Des photos de fées ! » *Philéas & Autobule* n°95, pp. 22-23.

Objectifs

- Adopter un regard critique sur les photographies et en proposer une lecture détaillée
- Reconnaitre les techniques de manipulation des images
- Créer du lien entre les apports théoriques et ses expériences

Durée
2 x 50 minutes

Âge
De 9 à 13 ans

Matériel

- L'article « Des photos de fées ! », *Philéas & Autobule* n°95, pp. 22-23 – prévoir autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants.
- La grille d'analyse imprimée (annexe 1, p. 21) – prévoir un exemplaire par groupe de deux ou trois enfants.
- Les photos à analyser (annexe 2, pp. 22-24) et le correctif (annexe 3, p. 25) imprimés – prévoir un exemplaire de chaque par groupe de deux ou trois enfants. Les photos de l'annexe 2 sont également consultables en ligne (pour plus de facilité pour la recherche inversée)
- Les clés d'analyse (annexe 4, p. 26) – prévoir autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants.
- Les images IA à analyser (annexe 5, pp. 27-28) – également accessibles en ligne et le correctif (annexe 6, p. 29) - un exemplaire de chaque par groupe de 2 ou 3 enfants.
- Des tablettes (ou ordinateurs avec accès internet) afin de consulter les photos du Padlet et/ou réaliser l'annexe 5.
- Un projecteur.

Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias[1]

Compétences informationnelles en lecture

- Lire, regarder, écouter un média en construisant du sens
- Confronter les représentations et les sensibilités véhiculées par le contenu à sa propre perception du monde

Compétences sociales en lecture

- Détecter/ repérer/ déceler des intentions implicites, détournées ou masquées en fonction de l'identité du destinateur et du contexte de la communication
- Identifier le ou les destinateurs du média
- Identifier les destinataires du message et se situer par rapport à ceux-ci

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[2]

3. PRENDRE POSITION DE MANIÈRE ARGUMENTÉE

Savoir-faire

Se positionner sur des questions philosophiques liées à la citoyenneté

- Expliquer son avis, clarifier sa pensée (P3, P4).
- Défendre son avis à l'aide d'un argument, d'une raison ou d'un exemple (P5, P6).
- Justifier par des arguments ; identifier différents éléments pour prendre position (valeurs-normes) (S1, S2).

Se décentrer par la discussion

- Prendre en compte les apports et les objections des autres (P5 à S2).

1 Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2016, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

2 Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. SE PRÉPARER

L'animateur lit l'article médias « Des photos de fées ! », ainsi que le déroulement présenté dans les pages qui suivent.

Il tente de réaliser lui-même les exercices et explore personnellement les questionnements qu'il s'apprête à proposer aux enfants (il prend le temps de parcourir les annexes).

L'animateur peut, éventuellement, trouver d'autres photographies ou images s'il souhaite travailler avec d'autres exemples que ceux présentés ci-dessous.

L'animateur imprime les annexes à distribuer aux enfants. Il télécharge les images (annexe 2, pp. 22-24 ;) en vue de la réalisation de la recherche inversée.

2. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'animateur veille à l'instauration d'un climat de confiance, propice à l'expression orale, à l'échange entre les enfants et à l'ouverture aux différences. Il veille également à garder une attitude ouverte et à ne pas porter de jugement sur les habitudes de consommation médiatique des enfants. Cela afin que les enfants puissent prendre la parole de façon libre lors des différents exercices. Il rappellera des règles essentielles : attendre que l'autre termine avant de prendre la parole, ne pas se moquer, veiller à ce que chacun puisse s'exprimer, etc.

DÉROULEMENT

1. JE VOIS DONC JE CROIS ? (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Lecture de l'article et discussion (15 min)

Dans un premier temps, les enfants sont invités à lire l'article individuellement.

Ensuite, l'animateur leur pose quelques questions afin de les guider dans leur réflexion :

« Quel est le sujet de cet article ? Y a-t-il des mots utilisés dans l'article que vous n'avez pas compris ? »

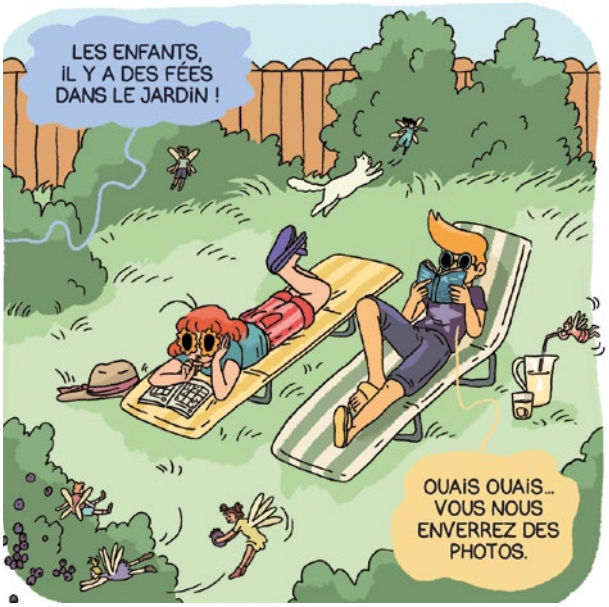
« Quels sont les éléments dont nous avions déjà connaissance au sujet des images et des trucages possibles avant de lire l'article ? Qu'avez-vous découvert ? »

Il les aiguille ensuite sur des questions plus précises pour le début de la séquence :

« Pensez-vous que, de façon générale, une photographie nous montre la réalité ? Avez-vous des exemples ?

Il est parfois compliqué de savoir si nous pouvons ou non faire confiance à ce que nous voyons… Quelles sont les raisons que vous auriez de vous méfier d'une photo ? Avez-vous des trucs et astuces qui vous aident à vous fier ou non à une image ? »

Il note les réponses des enfants de façon non-ordonnée au tableau.



1.2. Exercice commun d'analyse de photographies : « Qu'est-ce que je vois ? Est-ce que j'y crois ? » (15 min)

L'animateur distribue une grille d'analyse (annexe 1, p. 21). Il explique au groupe que celle-ci reprend plusieurs questions à se poser afin de réfléchir ensemble au caractère vraisemblable ou non des images.

Il leur explique : *« Ce tableau à compléter a pour objectif de collecter, de manière structurée, un maximum d'informations sur une photographie.*

Ces observations nous donneront des indices qui pourront nous donner des raisons de faire confiance ou non à une photographie et à répondre à la dernière question : "est-ce que ce que me montre cette photo semble réel ?" »

L'animateur parcourt les premiers points à voix haute avec les enfants. Si des réponses évoquées à l'étape 1.1. ne sont pas reprises dans ce tableau et semblent pertinentes, il propose au groupe de les y ajouter manuellement. Il leur demande ensuite s'ils ont d'autres idées à mettre dans cette grille d'analyse.

Exemples de réponses possibles
- Quel est le cadrage ?
- Quelles sont les émotions suscitées par cette photo ?
- Où a-t-elle été diffusée (réseau social ? journal papier ? magazine ? etc.)

Il distribue une sélection de photos (annexe 2, pp. 22-24) et annonce la consigne suivante : *« Maintenant que vous disposez de cette grille, je vous propose de vous baser sur ces questions pour observer les images et décider si elles vous semblent vraisemblables, réalistes, possibles, ou non. À vous d'analyser les images que je vais vous distribuer selon les éléments dont vous disposez. »*

Il place les enfants par groupe de 2 ou 3 selon leur nombre et leur laisse 15 minutes pour analyser les images.

Une fois qu'un groupe a terminé, l'animateur leur donne la page corrective (annexe 3, p. 25) et le groupe se corrige lui-même. L'animateur est néanmoins présent pour guider les enfants et répondre à leurs questions.

1.3. Cas spécifique de la source (15 min)

Une fois les photos analysées, l'animateur pose la question suivante : *« Était-ce facile pour vous de savoir d'où les photos venaient, où elles avaient été diffusées ? »*

Il explique alors aux enfants qu'il existe une méthode pour vérifier qu'une image n'est pas « truquée » ou détournée de son contexte : la recherche inversée .

a. Étapes à suivre pour la recherche inversée

• Ouvrir l'ordinateur / la tablette et se rendre sur le site suivant :

https://images.google.fr

Une fois sur cette page, cliquez sur le petit appareil photo à droite de la barre de recherche. Vous pouvez soit entrer l'adresse web (URL) de l'image que vous recherchez, la faire glisser si elle est enregistrée sur votre bureau ou la mettre en ligne directement en cliquant sur l'onglet « rechercher par image » si l'image est enregistrée sur votre ordinateur.



• Les résultats obtenus seront multiples : une liste de sites susceptibles de vous apporter des informations sur le contexte de publication, son auteur, la légende... ou des images similaires et d'autres pages web sur lesquelles notre image est déjà apparue.

L'animateur explique aux enfants qu'il peut être parfois difficile de s'y retrouver parmi les nombreux résultats et propose alors de faire l'exercice tous ensemble en les guidant.

En projetant son écran sur le tableau, il se rend sur le site https://images.google.fr et y insère une photo de l'annexe 2 (via le Padlet accessible ici https://padlet.com/laurianevoos/images-analyser-qmetklm7qloaphp7).

Il aura préalablement téléchargé les images (clic droit « télécharger la pièce jointe ») sur son bureau, ou il peut également copier-coller le lien de l'image via le clic droit (« copier le lien vers la publication »).

L'animateur prend le temps d'analyser les résultats et les commente avec les enfants en fonction des liens sur lesquels il clique.

Exemples d'étapes et d'indices à chercher dans une recherche inversée
- Ajouter des mots clés (qui détaillent la photo) dans la barre de recherche pour plus de précision
- Cliquer sur les sites « httpS » qui vous garantissent d'être sécurisés pour obtenir des infos sur ces images
- Tenter de trouver le nom de l'auteur de la photographie
- Découvrir la date approximative à laquelle une image a été publiée pour la première fois sur Internet
- Explorer les autres sites Web qui utilisent cette image et leur fiabilité (sites d'information / vérification ou simple relais de ce qui fait le buzz ?)

L'animateur décide en fonction du temps et de l'intérêt des enfants du nombre de photographies à analyser.

1.4. Conclusion de la séquence (5 min)

L'animateur clôture la séance en rappelant les différents éléments d'analyse d'une image. D'une part, il y a ce qui concerne le contenu de l'image, d'autre part, les éléments de contexte : d'où vient la photo, qui en est l'auteur, etc.

Il interroge ensuite les enfants : *« Avez-vous trouvé l'exercice difficile ? Vous montrez-vous méfiants de façon générale envers les photos et images que vous voyez sur internet ? Cet exercice a-t-il changé votre perception des choses ? Allez-vous continuer à agir comme avant ou cela pourrait-il modifier votre attitude face à une photographie ? »*

2. L'IA ET LES IMAGES (SÉANCE 2 – 50 MINUTES)

2.1. Rappel de la séance précédente (5 min)

L'animateur demande à un enfant de faire un rappel des exercices effectués lors de la première séance et des indices permettant de se fier ou non à une image. Le reste du groupe complète l'exposé afin de se rappeler ensemble les différentes étapes de la grille et de la recherche inversée.

Il demande aux enfants s'ils n'ont pas de nouvelles interrogations.

Il leur demande enfin s'ils ont des hypothèses sur les intentions des personnes qui produisent des images truquées ou détournées : *« Quelles sont les conséquences de la circulation de ces photos truquées ou détournées ? »*

Exemples de réponses
- Les photos truquées peuvent « faire le buzz » et participer à la notoriété de son auteur.
- Les photos truquées peuvent créer des « fake news » et participer à la création d'une rumeur, faire circuler de fausses informations.
- Les photos truquées peuvent nuire à la réputation de la personne représentée.
- …

2.2. Définir l'intelligence artificielle (5 minutes)

L'animateur explique ensuite que la séance sera consacrée au cas spécifique des images générées par des intelligences artificielles.

L'animateur demande aux enfants s'ils ont déjà entendu parler de l'intelligence artificielle. Il leur propose de donner oralement quelques mots-clés qui pourraient aider ceux qui ne connaitraient pas ce concept à mieux le comprendre.

Il note au tableau les différentes réponses des enfants.

Exemples de réponses
Robot – machine – humain – remplacer – recherche – internet – IA – jeu vidéo – chatbot – informatique – nouvelle technologie – reconnaissance vocale – problème – ChatGPT- …

Il pose ensuite la question suivante « *Avec tout ce que vous venez d'apporter comme éléments de réponse, qui pourrait expliquer en une phrase simple ce qu'est l'intelligence artificielle ?* »

Exemples de réponse
L'intelligence artificielle, aussi appelée par son acronyme « IA », est l'ensemble des technologies qui permettent aux ordinateurs et aux machines de simuler l'intelligence humaine au contraire de l'intelligence naturelle (des animaux et des humains).

2.3. Exercice commun « traqueur d'IA » (30 minutes)

L'animateur demande aux enfants s'ils ont déjà été confrontés à une image créée par une intelligence artificielle : *« Comment vous en êtes-vous rendu compte ? Quels-ont été les éléments qui ne correspondaient pas à une image classique ? »*

Il leur explique qu'avec le développement des intelligences artificielles, nous allons être de plus en plus confrontés à ces images créées par un ordinateur. Cela demande une attention constante aux images que nous voyons, qu'il faut apprendre à remettre en doute.

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont, comme lors de la première séance, s'exercer à analyser des photographies. Mais ici, il s'agira de décider si l'image est produite par une intelligence artificielle ou pas.

Afin de les aider à mieux repérer les images générées par une intelligence artificielle, il leur distribue des clés d'analyse (annexe 4, p. 26) pour repérer une image IA.

Les enfants sont invités à prendre connaissance de ces clés individuellement et l'animateur leur pose quelques questions afin de s'assurer qu'ils comprennent tous les termes.



Il place alors les enfants par groupe de 2 et leur demande de réaliser le quizz "IA ou pas IA ?" (annexe 5, pp. 27-28) qui reprend plusieurs images. Pour chacune d'entre elles, les enfants doivent décider s'il s'agit d'une image générée par une intelligence artificielle ou pas.

Il n'intervient pas dans leurs choix et les laisse débattre mais reste à leur disposition si certains d'entre eux ont besoin d'aide. Il leur distribue ensuite le correctif (annexe 6, p. 29).

2.4. Clôture (5 min)

Pour conclure, l'animateur réunit les enfants et leur explique que la séquence touche à sa fin.

Il leur pose la question suivante : *« Avez-vous trouvé cela difficile de détecter des images créées avec l'intelligence artificielle ? Pourquoi ? »*

Il leur demande quels conseils ils feraient à un ami qui consulte une image sur un site internet et qui souhaiterait s'assurer de l'authenticité de celle-ci.

Bibliographie

Annexes

- Les images à analyser (annexe 2) : https://padlet.com/laurianevoos/images-analyser-qmetklm7qloaphp7
- Les images IA à analyser (annexe 5) : https://www.canva.com/design/DAGjqT-P6gJQ/ivgOw6JbTI8tNzMqOLMYng/edit?utm_content=DAGjqTP6gJQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Sources

- Carton, A., & Carton, A. (2016, 12 octobre). Arrêtez de partager ces 15 photos, elles racontent n'importe quoi - RTBF Actus. RTBF. https://www.rtbf.be/article/arretez-de-partager-ces-15-photos-elles-racontent-n-importe-quoi-9427924
- Mikkelson, D. (2012, 17 juin). Is this a Photograph of a Black Lion? Snopes. https://www.snopes.com/fact-check/black-lion/
- Mathilde. (2024, 19 avril). Dossier Spécial : Zoom sur les Photos Truquées et les Fake News ! LaPhotographieScolaire.fr - Photographie Scolaire. https://laphotographiescolaire.fr/histoire-de-la-photographie/dossier-special-zoom-sur-les-photos-truquees-et-les-fake-news/
- Investigations et Enquêtes. (2022, 9 février). Fake news, la machine à fric [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=IRMvfuS8-uc
- Lecture d'image : repérer les créations de l'intelligence artificielle | Documentation. https://pedagogie.ac-toulouse.fr/documentation/lecture-dimage-reperer-les-creations-de-lintelligence-artificielle
- Lair, N., & Afp. (2023, 12 avril). QUIZ - Comment repérer une image générée par intelligence artificielle. France Inter. https://www.radiofrance.fr/franceinter/quiz-comment-reperer-une-image-generee-par-intelligence-artificielle-7249226
- Traqueur d'IA. https://www.astrapi.com/wp-content/uploads/sites/31/quiz-ia/
- FAKE OFF. (2023, 22 décembre). Vérifier une photo - FAKE OFF. https://www.fakeoff.fr/portfolio/verifier-une-photo/
- Wikipedia. Intelligence artificielle. https://fr.wikipedia.org/wiki/Intelligence_artificielle
- Vikidia. Intelligence artificielle. https://fr.vikidia.org/wiki/Intelligence_artificielle#:~:text=L'intelligence%20artificielle%20ou%20IA,des%20humains%20pouvaient%20r%C3%A9soudre%201%20

ANNEXE 1
GRILLE D'ANALYSE D'UNE PHOTOGRAPHIE

Les questions à se poser...

Qu'est ce qui est représenté ? Que puis-je observer ? Y a-t-il des détails incohérents, improbables ?	
Qui sont les personnages sur la photo ? Sont-ils dans une situation habituelle ?	
Quel est le décor autour ? Quels éléments le constituent ?	
Y a-t-il du texte ? Une légende ?	
Qui est le photographe ? Quel message pourrait-il vouloir faire passer ? Quelle pourrait être son intention ?	

Conclusion : est-ce que cette photo me montre la réalité ?

→ Quels sont les éléments qui m'amènent à penser cela ?

ANNEXE 2
PHOTOS À ANALYSER

1.



2.



© Alberto PIZZOLI / AFP

ANNEXE 2 (SUITE)
PHOTOS À ANALYSER

3.



4.



Le tombeau du géant en Belgique

ANNEXE 2 (SUITE)
PHOTOS À ANALYSER

5.



Anne DeFrance
@Amandagr19

Suivre

Regardez cette image, elle a été prise dans un quartier "sensible" de Champigny sur Marne (94).le bois l'abé

21:35 - 20 Août 2014

257 46

6.



ANNEXE 3
CORRECTIF

1.



FAKE → John Lennon n'a jamais joué de la guitare avec Che Guevara. L'imposture durerait depuis plus de vingt ans et le magazine Konbini situe d'ailleurs la première apparition du cliché sur internet dans les années 2000. Dans ce photo-montage, la tête d'un musicien de Lennon a été remplacée par celle du célèbre Che Guevara...

2.


© Alberto PIZZOLI / AFP

VRAI → Le célèbre super-héros de l'univers Marvel n'est pas passé inaperçu parmi la foule réunie au Vatican, le 23 juin 2021, lors de la traditionnelle audience générale du pape François. Après avoir échangé une poignée de main et quelques mots avec le souverain pontife, il a tenu à lui offrir un masque de Spider-Man. Sous le costume de l'homme-araignée, se cache en réalité un jeune italien de 28 ans, Mattia Villardita, un héros du quotidien qui fait du bénévolat et intervient déguisé dans les hôpitaux, auprès d'enfants malades afin de les aider à retrouver le sourire.

3.



FAKE → Cette image d'un lion noir a été largement republiée sur Facebook. Cependant, cette image n'est rien de plus qu'une fabrication numérique qui a été initialement publiée sur le site Web deviantART en mars 2012 et qui est simplement une image manipulée en couleur d'un lion blanc rare mais résolument réel.

4.


Le tombeau du géant en Belgique

VRAI → L'un des points de vue incontournables de Belgique se trouve dans la province du Luxembourg, à Botassart. Vue d'en haut, cette presqu'île boisée et encerclée d'un méandre de la Semois donne l'impression d'une tête gigantesque. Selon la légende, un géant aurait choisi de se jeter de la falaise plutôt que d'être fait prisonnier par les Romains.

5.



FAKE → Légende truquée : Cette photo a été prise lors du tournage d'une série télévisée nommée « Les Lascars » au Bois-L'Abbé © DR

6.



FAKE → La vraie photo prise sur le tarmac de l'aéroport a été retouchée pour lui donner un effet incroyable. Le cockpit en vol étant pressurisé, il est improbable (et dangereux) d'ouvrir un hublot en plein vol. Par ailleurs, l'attention du pilote est fixée sur le tableau de bord et la sécurité des passagers.

ANNEXE 4

IA OU PAS IA ?

POSSIBLE ?

Est-ce réaliste ?
Vraisemblable ?
Ou est-ce incohérent ?

DÉTAILS ?

Proportions normales ?
Nombre de doigts ?
Image pixelisée ?
Personnage déformé ?
Arrière-plan ?

RECHERCHE D'IMAGE INVERSÉE

Sur Google,
comme dans
la séance1

LUMIÈRE

Semble-elle naturelle ?
Les reflets, les ombres
sont-ils logiques ?

TEXTE

Les messages écrits
sont-ils corrects ?
Cohérents ?

ANNEXE 5
IA OU PAS IA ?

I.



II.



III.



ANNEXE 5 (SUITE)
IA OU PAS IA ?

IV.



V.



VI.



ANNEXE 6
CORRECTIF

I.



IA → Cette photo a été créée par l'intelligence artificielle.
On compte six doigts sur la main gauche.
Actuellement, l'IA a du mal à représenter les mains.
Elles sont souvent mal proportionnées : doigts en trop ou en moins, tordus...

II.



IA → Cette image de chiot a été créé par Midjourney (un programme d'intelligence artificielle générative).
Les poils semblent trop soyeux pour être réels.
Les yeux manquent aussi de luminosité par rapport à la réalité..

III.



PAS IA → Cette photographie de Barack Obama, président des Etats-Unis entre 2009 et 2017, est réelle.
Sa peau n'est pas parfaite, on voit le grain de la peau et sa main est bien proportionnée
La photo a été prise en novembre 2021, durant une session de la Cop26, par Paul Ellis, pour l'AFP.

IV.



IA → Malgré le style photo-réaliste de l'image, certaines incohérences semblent nous indiquer que l'image est générée par IA : la situation parait irréelle, le texte sur le panneau n'a pas de sens et le personnage semble ne pas avoir de tête.

V.



IA → Cette photo du Pape portant une veste de la marque « Balenciaga » a été créée avec l'aide d'une IA.
Elle a fait le buzz en 2024 et a récolté des centaines de milliers de likes sur les réseaux sociaux.
Le créateur a expliqué qu'il essayait le programme « Midjourney » lorsqu'il a décidé de réaliser cette photo : « J'ai juste pensé que c'était fun de voir le Pape dans une drôle de veste à la mode ».

VI.



IA → Ici, il peut être difficile de savoir s'il s'agit du travail d'un artiste ou une d'image générée par l'IA. En regardant, bien, certaines incohérences (des pattes dont on ne sait pas à quel corps elles se rattachent) nous indique ici que c'est une IA.