

**Exploiter la sensibilisation pour mettre fin au discours de haine
et à la désinformation pour une jeunesse plus diversifiée
Utilisation de l'éducation aux médias et des technologies**

Partenariats de coopération Erasmus+ pour la jeunesse
2024-1-DE04-KA220-YOU-000244181



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

hateless

LA BOÎTE À OUTILS DE FORMATION POUR LES ANIMATEURS/ FORMATEURS DE JEUNESSE ET LES JEUNES

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne.

Ni l'Union européenne ni l'autorité octroyant la subvention ne peuvent en être tenues responsables.



**APPROCHE
GÉNÉRALE**

8

Allemagne
Chypre
Estonie
France
Luxembourg
Espagne

MODULE 1

20

Comprendre vos participants et établir des cadres éthiques

Activité 1 : Nos valeurs, notre voix : co-création d'un code de conduite pour une parole positive et une communication inclusive

Activité 2 : Activité de marche et de conversation

Activité 3 : Auto-évaluation : Que ferais-je ?

Activité 4 : Engagement pour une utilisation éthique et responsable de l'IA et des réseaux sociaux

MODULE 2

31

Algorithmes émotionnels : comment les réseaux sociaux façonnent les sentiments et la radicalisation

Activité 1 : Cartes d'humeurs et médias

Activité 2 : Le jeu des algorithmes

Activité 3 : Perturber le flux

Activité 4 : La machine à indignation

MODULE 3

99

La phase de recherche et d'exploration

Activité 1A : Nos vérités quotidiennes

Activité 1B : Nos vérités quotidiennes – enquête *photovoice* menée par des jeunes

Activité 1C : Voix marginalisées – Cartographie sonore

Activité 2 : Regard civique : Explorer notre communauté à travers la photographie participative

Activité 3A : Sortir des sentiers battus – Vidéos explicatives menées et animées par des jeunes

Activité 3B : Échos en ligne – Journaux audio de radicalisation et de résistance

Activité 4 : Écouter à travers un prisme – Laboratoire d'entretiens participatifs menés par des jeunes

Activité 4A : Conduite d'entretiens sensibles

Activité 4B : Cartographiez-le, notez-le ! – Laboratoire éthique de cartographie et d'annotation mené par des jeunes

MODULE 4 **134**

Fondements de l'action participative

Activité 1 : Réel ou robot ?
Repérez le robot !

Activité 2 : Contre-discours
Chatterpix « Si les images
pouvaient parler...
Dénoncez la haine ! »

Activité 3 : PromptCraft.

Activité 4 : Identifie qui parle.

Activité 5 : CheckGPT (Vérifier
Chat GPT)

Activité 6 : Quiz sur l'appel aux
émotions : reconnaître les biais
dans le discours de haine et la
désinformation

Activité 7 : Décryptage de la
persuasion : identifier les biais et la
manipulation

MODULE 5 **181**

Guide technique pour la création
d'une vidéo participative

Activité 1 : Récits visuels à l'aide de
reportages photo

Activité 2 : L'art de l'entretien : son,
image et consentement

Activité 3 : Élaborer votre histoire :
Le défi du film d'une minute

Activité 4 : Partager votre histoire :
réseaux sociaux et suivi de l'impact

Activité 5 : Se filmer pour mieux se
connaître

MODULE 6 **202**

Apprendre grâce à la réflexion

Activité 1 : Jeu de société
« Jouer et apprendre »

Activité 2 : Réflexion sur le
monde des réseaux sociaux

Activité 3 : Photos d'évaluation

SOURCES SUGGÉRÉES **218**

PARTENAIRES **222**

INTRODUCTION

Ce kit de formation s'inscrit dans le cadre du projet HATE-LESS, fruit d'une collaboration entre partenaires issus de six pays européens. Il s'appuie sur les enseignements tirés des groupes consultatifs locaux et vise à créer des liens entre politique, recherche et pratiques en les intégrant à ses activités principales. Le kit présente des méthodes et des outils innovants pour soutenir la recherche-action participative et la production vidéo, en les transformant en contenus de formation attrayants et en activités d'apprentissage par l'expérience. Ces ressources sont conçues pour donner aux animateurs jeunesse, aux formateurs et aux jeunes les compétences numériques et médiatiques nécessaires pour lutter contre les discours de haine, la désinformation et le racisme, tout en promouvant l'inclusion et la diversité.

Ce kit de formation sert à la fois de ressource pédagogique et de guide pratique pour la mise en œuvre d'approches inclusives, numériques et participatives dans le travail auprès des jeunes. Il est conçu pour donner aux jeunes et à ceux qui les accompagnent les moyens de lutter activement contre la haine et de bâtir des communautés plus résilientes.

Points forts de la boîte à outils :

- Contenu de pointe.
- Six modules complets avec des activités pratiques.



Donner aux jeunes les moyens de raconter leurs histoires

L'objectif principal de cette boîte à outils est de fournir aux animateurs jeunesse, aux formateurs et aux éducateurs des méthodes pratiques pour aider les jeunes à raconter leur propre histoire à travers des vidéos participatives et d'autres outils médiatiques. Plutôt que de se concentrer uniquement sur la définition des discours de haine ou de la haine elle-même, cette ressource met l'accent sur l'étape suivante : fournir aux jeunes les outils, les cadres et les approches créatives nécessaires pour réagir activement aux récits nuisibles. En participant à la création de récits alternatifs et de contre-récits, les jeunes sont encouragés à porter un regard critique sur leurs expériences, à développer une voix personnelle forte et à contribuer à une culture d'inclusion et de résilience au sein de leurs communautés.

De la compréhension de la haine aux outils concrets

Bien qu'il soit essentiel de comprendre les formes et les impacts des discours de haine, de la désinformation et des contenus radicalisants, cette boîte à outils ne prétend pas fournir de définitions théoriques exhaustives. Il privilégie une approche pratique et concrète, guidant les éducateurs et les animateurs jeunesse dans la mise en œuvre de leurs connaissances en activités concrètes. En mettant l'accent sur la création de médias participatifs, il offre aux jeunes la possibilité de construire leurs propres récits, de remettre en question les stéréotypes et de contrer les messages haineux de manière pertinente à leurs yeux. L'accent est mis sur l'autonomisation, la participation et la réflexion, permettant ainsi aux apprenants de passer d'une compréhension passive à un engagement actif.

Contextualisation des thèmes dans les pays partenaires

Ce guide reconnaît que les discours haineux, les fausses informations et la désinformation se manifestent différemment selon les contextes sociaux, culturels et politiques. Le chapitre « État de l'art » vise à offrir aux animateurs et éducateurs jeunesse une compréhension plus approfondie de ces thématiques telles qu'elles apparaissent dans tous les pays partenaires. Ainsi, les formateurs peuvent adapter les discussions et les activités à leurs environnements locaux tout en prenant en compte la dimension européenne et mondiale de ces enjeux. Toutefois, ce guide n'a pas pour vocation de s'enliser dans des définitions figées ou des théories abstraites, mais d'utiliser ces connaissances comme base pour une expression créative et un apprentissage participatif.

Complémentarité et flexibilité des activités

Certaines activités du kit peuvent sembler similaires, utilisant souvent des outils participatifs comparables tels que les entretiens, les reportages photos ou la narration numérique. Ce choix est intentionnel et bénéfique : chaque module est conçu pour être complémentaire, permettant aux animateurs jeunesse de choisir et d'adapter les activités aux besoins, aux intérêts et au contexte de leurs participants. Les outils proposés ne sont pas exhaustifs, offrant ainsi aux formateurs la possibilité d'expérimenter, de combiner les méthodes ou de les enrichir avec des ressources locales pertinentes. Cette approche renforce l'idée que l'apprentissage participatif est dynamique, itératif et adaptatif, plutôt que rigide et prescriptif, et met l'accent sur le développement de l'empathie et la sensibilisation.

Un esprit de participation au cœur de la démarche

Ce guide a pour vocation première de créer des espaces où les jeunes peuvent s'exprimer et faire entendre leur voix. Il encourage l'expérimentation, la créativité et l'esprit critique, tout en favorisant une participation inclusive. En combinant connaissances contextuelles, outils pratiques et exercices de réflexion, il permet aux animateurs et éducateurs jeunesse de créer des environnements d'apprentissage où les jeunes peuvent remettre en question les discours néfastes, construire d'autres récits et contribuer activement à une culture d'empathie, d'équité et de cohésion sociale.

- **Module 1 : Comprendre vos participants et établir des cadres éthiques.**

Explore la dynamique de groupe, les valeurs partagées et les attentes comportementales dans les espaces inclusifs.

- **Module 2 : Algorithmes émotionnels : Comment les réseaux sociaux façonnent les sentiments et la radicalisation.**

Analyse comment les plateformes numériques façonnent les émotions et contribuent à la radicalisation.

- **Module 3 : La phase de recherche et d'exploration.**

Propose des activités pratiques telles que la cartographie sonore, l'exploration par la photographie participative, la création d'animations par des jeunes, la tenue de journaux audio et des entretiens participatifs. Comprend des conseils sur la cartographie éthique et la conduite d'entretiens sensibles.

- **Module 4 : Fondements de l'action participative.**

Encourage les jeunes à élever la voix contre la haine et à jouer un rôle actif dans le changement social.

- **Module 5 : Guide technique pour la création d'une vidéo participative.**

Propose des conseils techniques pour la création de contenus vidéo, de reportages photos et d'interviews percutants. Il aborde les bonnes pratiques en matière de son, d'images, de consentement et de partage sur les réseaux sociaux, y compris le suivi de l'impact.

- **Module 6 : Apprendre grâce la réflexion.**

Propose des outils interactifs tels que des jeux de société et des activités d'évaluation pour favoriser l'apprentissage réflexif.

ÉTAT DE L'ART

APPROCHE GÉNÉRALE

La section « État de l'art » situe la boîte à outils HATE-LESS dans le contexte social, numérique et politique plus large qui façonne le vécu des jeunes aujourd'hui. Elle synthétise les recherches actuelles, les débats européens et les réalités vécues par les jeunes dans les pays partenaires afin de fournir un cadre contextuel aux modules qui suivent.

Plutôt que de proposer des définitions figées, cette section vise à éclairer les interactions entre les discours de haine, la désinformation et le racisme au sein de l'écosystème numérique, et à démontrer l'urgence d'adopter des approches participatives, centrées sur la jeunesse et axées sur l'éducation aux médias. Elle offre aux formateurs et aux animateurs jeunesse une perspective pour comprendre les difficultés rencontrées par les jeunes, tout en reconnaissant le potentiel transformateur des technologies, de la créativité et des pratiques éducatives inclusives.



1. Les défis de l'ère numérique

Le développement rapide des réseaux sociaux et des technologies numériques a transformé la manière dont les individus interagissent, communiquent et s'engagent dans la société. Ces plateformes sont devenues partie intégrante de notre quotidien, offrant des opportunités inédites d'activisme citoyen, de débat public et d'engagement civique. Cependant, elles ont également engendré de nouvelles vulnérabilités (Wardle & Derakhshan, 2017). Les discours de haine, les récits toxiques et la désinformation coordonnée, peuvent être amplifiés par les mêmes outils qui renforcent la démocratie. Les réseaux sociaux constituent à la fois un vecteur d'émancipation et un terreau fertile pour la manipulation, favorisant un climat où désinformation et vérité coexistent et où les groupes marginalisés, notamment les migrants, deviennent des cibles faciles pour l'hostilité en ligne (Conseil de l'Europe, 2022). Les avantages et les dangers de l'ère numérique sont inextricablement liés, comme en témoigne le recours croissant à la désinformation comme arme de polarisation des sociétés et d'exacerbation des préjugés.

2. Discours de haine, désinformation et racisme

Le racisme, les discours de haine et la désinformation forment un trio redoutable qui érode la cohésion sociale et alimente l'hostilité envers les minorités à travers l'Europe. Les récits mensongers légitiment la discrimination et les idéologies racistes favorisent la diffusion de fausses informations. Ces dynamiques ne sont pas isolées ; au contraire, elles s'alimentent mutuellement (Leets, 2002). Les campagnes de désinformation coordonnées constituent une menace directe pour les processus démocratiques et la sécurité des communautés ciblées, comme le Parlement européen (2022) l'a reconnu à plusieurs reprises. La nécessité de prendre des précautions est d'autant plus urgente que l'hostilité en ligne peut rapidement se traduire par des actes de violence dans le monde réel. Afin de préserver les valeurs démocratiques et de bâtir des sociétés inclusives, il est désormais impératif de stopper la radicalisation, de combattre la propagande et de lutter contre la banalisation de la haine.

3. Migration et idées fausses

En Europe contemporaine, la migration demeure l'un des sujets les plus controversés et les plus mal compris. La peur, les conjectures et les récits sensationnalistes des médias influencent souvent le débat public davantage que les faits. Cette ignorance alimente les stéréotypes racistes qui présentent les migrants comme des menaces plutôt que comme des personnes aux histoires, aux compétences et aux aspirations nuancées (Agence des droits fondamentaux de l'UE -FRA-, 2019). Ces idées fausses transforment les personnes en caricatures servant des objectifs politiques ou idéologiques, tout en occultant les forces structurelles à l'origine des migrations. Des récits alternatifs sont essentiels pour réfuter ces discours. En humanisant les points de vue qui mettent l'accent sur les expériences vécues, les réalités contextuelles et la diversité au sein des communautés migrantes (UNHCR, 2021), on peut chasser la désinformation et favoriser une compréhension plus juste de la mobilité et du sentiment d'appartenance.

4. Éducation aux médias et autonomisation des jeunes

La maîtrise des médias et du numérique devient essentielle pour les jeunes et ceux qui les accompagnent dans un environnement numérique où la désinformation se propage facilement (Bulger & Davison, 2018). Aider les jeunes à développer l'esprit critique nécessaire pour identifier les manipulations, évaluer les sources et comprendre la diffusion en ligne des contenus haineux ou racistes représente un défi croissant pour les animateurs jeunesse. Leur donner confiance en eux et les ressources nécessaires pour construire leurs propres contre-récits est un autre aspect de l'autonomisation qui va au-delà des compétences techniques. Grâce à des techniques médiatiques participatives comme la narration, la production vidéo et l'expression créative digitale (Hobbs, 2017), les jeunes peuvent reprendre le contrôle de leur vie et influencer les débats qui les concernent. Ces stratégies leur permettent de contester activement les discours néfastes tout en renforçant leur estime de soi et leur sentiment d'appartenance.

5. Utilisation inclusive de la technologie

Utilisée de manière réfléchie et inclusive, la technologie peut être un puissant outil pour favoriser l'engagement civique, la diversité et le dialogue. Les jeunes peuvent s'exprimer, explorer leur identité et participer à des échanges interculturels grâce aux outils numériques et multimédias. Outre son rôle éducatif, la technologie constitue également un pont culturel pour de nombreux jeunes migrants, leur permettant de s'impliquer dans la vie démocratique et de défendre leurs communautés (Commission européenne, 2022). Le travail auprès des jeunes peut tirer parti du potentiel des technologies numériques pour promouvoir l'inclusion et donner la parole aux personnes marginalisées en valorisant leurs expériences et en leur permettant de prendre les rênes. En ce sens, les jeunes migrants ne sont pas seulement des bénéficiaires de soutien, mais aussi des acteurs essentiels du changement au sein de leurs familles, de leurs groupes de pairs et de leurs communautés.

6. Formation et innovation dans le travail auprès des jeunes

Les animateurs et éducateurs jeunesse doivent repenser leurs méthodes traditionnelles face à l'évolution du contexte social, notamment lorsqu'ils travaillent auprès de populations marginalisées ou difficiles à atteindre. Les jeunes dont le vécu sort des schémas éducatifs traditionnels éprouvent souvent des difficultés à s'appropriier ces méthodes. Des approches innovantes, inclusives et participatives sont donc essentielles (Conseil de l'Europe, 2020). L'animation jeunesse peut aborder les réalités complexes qui influencent la vie des jeunes en combinant l'éducation aux médias, l'éducation aux droits humains, la communication interculturelle et l'expression artistique. Ces méthodes favorisent l'empathie, encouragent l'apprentissage actif et renforcent les liens entre les individus et leurs communautés. En définitive, l'innovation dans l'animation jeunesse consiste à créer des environnements où chaque jeune se sent vu, valorisé et capable de contribuer à la cohésion sociale, et non pas seulement à mettre en œuvre de nouveaux outils .



Le cadre juridique allemand de lutte contre les discours et les crimes haineux est l'un des plus complets d'Europe. La principale base juridique est l'article 130 du Strafgesetzbuch (code pénal), qui criminalise l'incitation à la haine, à la violence ou à la discrimination à l'encontre de groupes définis par leur race, leur appartenance ethnique, leur religion, leur nationalité ou leur orientation sexuelle, ainsi que la négation de l'Holocauste et la glorification du régime nazi. Ces infractions sont passibles d'une peine d'emprisonnement pouvant aller jusqu'à cinq ans ou d'une amende (Bureau des institutions démocratiques et des droits de l'homme de l'OSCE, s.d.).

L'approche de l'Allemagne a été renforcée par la loi sur l'application du droit sur les réseaux sociaux (Netzwerkdurchsetzungsgesetz, 2018), qui oblige les grandes plateformes de réseaux sociaux à supprimer les contenus « manifestement illégaux » dans les 24 heures et les autres contenus illégaux dans les sept jours. Le non-respect de cette obligation peut entraîner des amendes administratives pouvant atteindre 50 millions d'euros. Les modifications apportées en 2021 et 2023 ont renforcé les obligations de transparence et de signalement et ont aligné la loi sur la loi européenne sur les services numériques (DSA).

Si la législation allemande est considérée comme un modèle européen, les juristes et les acteurs de la société civile continuent de débattre de l'équilibre entre la protection de la liberté d'expression et la garantie d'une modération efficace des contenus. Les détracteurs mettent en garde contre le « blocage excessif », qui consiste pour les plateformes à supprimer préventivement des contenus légaux afin d'éviter des sanctions. Néanmoins, la position du gouvernement allemand, réaffirmée dans les décisions de la Cour fédérale, est que les discours haineux portent atteinte à la dignité humaine et à l'ordre démocratique, et ne sont donc pas protégés par l'article 5 de la Grundgesetz (loi fondamentale).

Les données de l'Office fédéral de police criminelle (Bundeskriminalamt [BKA], 2025) montrent que les crimes de haine restent un problème sociétal important. En 2024, plus de 12 000 crimes à motivation politique ayant un caractère extrémiste ou lié à la haine ont été enregistrés, dont 5 164 classés comme crimes de haine, un chiffre stable à celui de l'année précédente, mais avec une augmentation notable des infractions antisémites et anti-LGBTQ+. Les rapports du BKA identifient l'extrémisme de droite comme la motivation prédominante, suivi par les sentiments islamophobes et anti-migrants (BKA, 2025).

La réponse de l'Allemagne intègre des dimensions juridiques, technologiques et éducatives. Des initiatives de la société civile telles que HateAid (hateaid.org) fournissent des conseils juridiques et des services de contentieux stratégique aux victimes de haine en ligne, tandis que REspect! im Netz (respectimnetz.de), désormais désigné comme « Trusted Flagger » dans le cadre de la DSA, permet le retrait rapide des contenus illégaux sur toutes les plateformes.

Le Centre pour un Internet plus sûr en Allemagne (klicksafe) et la fondation Amadeu Antonio Stiftung encouragent la culture numérique, l'empathie et la résilience démocratique grâce à des modules pédagogiques librement accessibles, tels que « Medien in die Schule – Desinformation und Hate Speech » (FSM e.V. et al., 2021).

Au niveau de la recherche et des politiques, l'Allemagne a lancé plusieurs programmes innovants combinant éducation et technologie. Le programme scolaire HateLess – Gemeinsam gegen Hass (www.hateless.de) a démontré des améliorations mesurables en matière d'empathie et de contre-discours chez les élèves.

Des projets tels que CYLENCE et Cyber Hate Awareness (Bäumler et al., 2025) améliorent les processus de signalement grâce à l'automatisation et à des outils de modération assistés par l'IA. Parallèlement, le GAHD Dataset (Goldzycher et al., 2024) contribue à améliorer la précision de l'apprentissage automatique pour détecter les discours haineux nuancés en allemand.

Dans l'ensemble, la stratégie à plusieurs niveaux de l'Allemagne, fondée sur une législation stricte, une application proactive, l'autonomisation par l'éducation et l'innovation technologique, illustre une approche holistique de la lutte contre les discours haineux tout en préservant les libertés démocratiques et les droits numériques.



À l'ère numérique, Chypre intensifie la lutte contre les discours haineux en ligne grâce à une approche à plusieurs niveaux. Au cœur de cette initiative se trouve une législation nationale fondée sur les cadres juridiques de l'UE : par exemple, la loi 134(I)/2011 « Lutte contre certaines formes et expressions de racisme et de xénophobie au moyen du droit pénal » (République de Chypre, 2011) a transposé la décision-cadre 2008/913/JHA du Conseil dans le droit national, criminalisant l'incitation publique à la haine ou à la violence contre des groupes en raison de leur race, de leur couleur, de leur religion ou de leur nationalité ou origine ethnique.

En 2015, un amendement (loi 87(I)/2015) a étendu ces protections aux discours de haine dirigés contre des personnes en raison de leur orientation sexuelle ou de leur identité de genre (Friedrich-Ebert-Stiftung [FES], s.d.).

Les tribunaux chypriotes ont tendance à fixer un seuil trop élevé pour les incidents liés aux discours haineux, ce qui fait que les auteurs de ces infractions pénales restent impunis. En vertu de l'article 47 (1)(b) du Code pénal (ch.154), tout discours haineux qui crée des conflits, porte atteinte à l'ordre public ou crée un déséquilibre injuste entre les citoyens doit être criminalisé. Aucun commentaire ou propos visant à nuire, à discriminer ou à marginaliser un groupe de personnes ne devrait être autorisé dans une communauté démocratique (Commissaire aux droits de l'enfant, s.d.).

Au-delà de ces lois spécifiques, Chypre s'aligne sur la réglementation plus large de l'UE. La loi sur les services numériques (DSA) est entrée en vigueur en 2022 et impose aux plateformes en ligne l'obligation de lutter contre les contenus illicites, y compris les discours haineux et la désinformation, renforçant ainsi le principe selon lequel ce qui est illégal hors ligne doit également l'être en ligne. .

De plus, le Code de conduite renforcé de l'UE sur la lutte contre les discours haineux illégaux en ligne (annoncé en décembre 2023) vise à approfondir la coopération entre les gouvernements, la société civile et les plateformes en ligne (Représentation de la Commission européenne à Chypre, 2023).

Sur le plan institutionnel et de l'application de la loi, la police chypriote a mis en place des procédures révisées en octobre 2023 (ordre permanent n° 3/38) exigeant des agents qu'ils reconnaissent les motivations discriminatoires, traitent les victimes avec sensibilité et transmettent les données relatives aux incidents motivés par la haine au Bureau des droits de l'homme et de la lutte contre la discrimination (Bureau des institutions démocratiques et des droits de l'homme de l'OSCE, 2024). Ces améliorations structurelles ont été saluées, même si des organismes de surveillance tels que la Commission européenne contre le racisme et l'intolérance (ECRI) notent que des lacunes subsistent, notamment en matière de collecte de données, de distinction entre les discours haineux et les autres infractions, et de poursuites judiciaires (Conseil de l'Europe [CoE], 2023).

La société civile chypriote joue un rôle crucial pour combler ces lacunes. Par exemple, une conférence organisée en juin 2024 sur le thème « Reconnaissance et traitement des discours haineux » a mis en avant des initiatives menées par des ONG en faveur des jeunes, telles que les projets « Hate Trackers Into Action » et « Hate Trackers Beyond Borders », qui forment les jeunes et les jeunes militants à identifier les discours haineux en ligne, à élaborer des récits alternatifs et à mobiliser leurs pairs (Commissaire aux droits de l'enfant, s.d.).

Cependant, plusieurs défis persistent. La législation chypriote continue de protéger de manière plus complète uniquement un ensemble limité de motifs (origine ethnique, religion, race) ; les motifs plus récents (identité de genre, handicap, âge) sont moins bien couverts (FES, s.d.). La haine en ligne reste sous-déclarée et sous-poursuivie, et la société civile note que même si le cadre juridique existe, très peu d'affaires aboutissent à une condamnation (CoE, 2023).

Enfin, les dynamiques migratoires ajoutent à la complexité de l'écosystème de la haine en ligne. Chypre, en tant que pays de transit et de destination pour les migrants et les demandeurs d'asile, voit circuler sur les réseaux sociaux et les applications de messagerie des discours qui dépeignent les nouveaux arrivants comme des menaces pour la sécurité ou comme « les autres ». Ces discours alimentent les discours haineux en ligne et hors ligne. Les efforts législatifs, réglementaires et de la société civile décrits ci-dessus sont donc particulièrement importants pour lutter contre les discours xénophobes, racistes et de désinformation liés à la migration et à l'intégration. En d'autres termes, la technologie, le droit et la société doivent converger si Chypre veut construire des espaces publics numériques plus résilients et inclusifs qui protègent les minorités, les nouveaux arrivants et le tissu démocratique au sens large.

L'Estonie lutte contre les discours haineux en ligne par le biais de la législation, des réglementations européennes et des initiatives de la société civile. La législation estonienne contre la discrimination repose sur l'article 12 de la Constitution, qui interdit la discrimination et l'incitation à la haine ethnique, raciale, religieuse ou politique. L'article 151 du Code pénal criminalise l'incitation publique à la haine, à la violence ou à la discrimination fondée sur l'origine ethnique, la religion, le sexe ou l'orientation sexuelle si elle met en danger la vie, la santé ou les biens. La révision du Code pénal de 2023 a étendu cette interdiction aux menaces contre l'ordre public, et un projet de loi vise à protéger explicitement l'identité de genre et les caractéristiques sexuelles.

Les défis à relever comprennent la preuve du préjudice et les motifs de protection limités, ce qui rend l'application de la loi complexe. Les efforts de la société civile, menés par le Centre estonien des droits de l'homme (humanrights.ee), apportent un soutien aux victimes et plaident en faveur d'une protection plus large.

Le Centre est partenaire de la Commission européenne pour la surveillance des tendances à l'incitation à la haine sur toutes les plateformes de médias sociaux (Centre estonien des droits de l'homme, s.d.).

Le cadre juridique relatif aux discours haineux relevant du droit pénal est très limité et les poursuites pénales sont rares. Il est donc à la fois difficile et compliqué de lutter contre la haine en Estonie. De plus, les fausses informations diffusées ces dernières années ont contribué à une augmentation des discours haineux sur les réseaux sociaux. Le Centre a lancé l'étude menée dans le cadre du projet « Examiner. Participer. Changer », qui vise à améliorer la résilience, la cohésion sociale et l'intégration en renforçant les médias basés sur les faits, l'éducation aux médias, l'engagement civique et la coopération dans le domaine de l'éducation, de la formation et des échanges en Estonie (Centre estonien des droits de l'homme, 2022). Le projet a été financé par l'ambassade de la République fédérale d'Allemagne en Estonie.

L'Estonie met également en œuvre la loi européenne sur les services numériques (DSA), qui oblige les plateformes à supprimer rapidement les contenus illégaux. Des décisions historiques telles que *Delfi AS v. Estonia* (2015) soulignent la responsabilité des plateformes en matière de contenus haineux générés par les utilisateurs. Ensemble, ces mesures visent à réduire la haine en ligne tout en préservant la liberté d'expression.

La France lutte contre le discours de haine en ligne grâce à une combinaison de mesures législatives, de surveillance réglementaire et d'initiatives de la société civile, visant à protéger les individus et les groupes contre la discrimination fondée sur l'origine ethnique, la religion, le sexe, l'orientation sexuelle ou le handicap, tout en préservant la liberté d'expression. Cette approche cherche à trouver un équilibre entre la lutte contre les contenus préjudiciables et la préservation du débat démocratique et des droits fondamentaux dans la sphère publique numérique.

Les principaux cadres juridiques comprennent la loi Avia (Légifrance, 2020) (Loi visant à lutter contre les contenus haineux sur internet), qui exigeait initialement des plateformes qu'elles suppriment les contenus « manifestement illégaux » dans un délai de 24 heures. Bien que certaines parties aient été invalidées par le Conseil constitutionnel en raison de préoccupations liées à la liberté d'expression, la loi a néanmoins conduit à la création d'un parquet spécialisé et d'un Observatoire de la haine en ligne, renforçant ainsi la capacité institutionnelle à surveiller et à répondre aux abus en ligne. La loi SREN (Légifrance, 2024) (Loi visant à sécuriser et à réguler l'espace numérique) a encore renforcé la sécurité en ligne en permettant aux tribunaux de suspendre les comptes qui diffusent des contenus illégaux pendant une période pouvant aller jusqu'à six mois, voire un an pour les récidivistes, envoyant ainsi un signal dissuasif clair aux auteurs de ces contenus.

Malgré ces mesures, les discours racistes, xénophobes et sexistes restent très répandus en ligne, en particulier lors de moments politiquement sensibles ou de débats publics. En réponse, la France participe activement à des initiatives européennes telles que la loi sur les services numériques (DSA) et le Code de Conduite+ renforcé (Commission européenne, 2025), qui établissent des obligations plus claires pour les plateformes. Dans le cadre de ces dispositifs, des entreprises telles que Meta, X, TikTok et YouTube s'engagent à examiner la majorité des signalements de discours haineux dans un délai de 24 heures, à améliorer l'évaluation des risques et à accroître la transparence grâce à un contrôle indépendant par des tiers.

Les efforts de la société civile complètent les mesures législatives et réglementaires en mettant l'accent sur la prévention, l'éducation et le soutien aux victimes. Le projet CHASE (symplexis.eu/chase) lutte contre la haine en ligne fondée sur le genre par le biais de campagnes d'éducation aux médias et de programmes de formation, tandis que la Semaine contre le discours de haine (Conseil de l'Europe, 2025) sensibilise le public et encourage la coopération entre les différentes parties prenantes.

Ensemble, ces initiatives soulignent l'importance d'un changement culturel à long terme, de la citoyenneté numérique et de la responsabilité collective pour créer des espaces en ligne plus sûrs et plus inclusifs.

Le Luxembourg lutte contre les discours haineux et les infractions discriminatoires grâce à un ensemble de dispositions pénales, d'institutions chargées de l'égalité et de plans d'action thématiques récents. L'article 454 du Code pénal définit la discrimination de manière large (origine, couleur de peau, nationalité, ascendance, sexe, orientation sexuelle, handicap, religion ou croyance, etc.), et la loi du 28 mars 2023 permet désormais de doubler les peines lorsqu'une infraction est commise avec l'un de ces motifs de préjugés, renforçant ainsi le traitement des actes motivés par la haine (Arendt & Medernach, 2023 ; Bureau des institutions démocratiques et des droits de l'homme de l'OSCE [BIDDH], 2023).

L'incitation publique à la haine ou à la violence, en ligne ou hors ligne, est passible de poursuites, mais la pratique montre un écart : la police a enregistré 194 cas d'« incitation à la haine ou à la violence » en 2024, mais le procureur n'a ouvert des enquêtes que dans 43 cas, et les données de l'OSCE pour 2022 faisaient déjà état de 76 incidents liés à des crimes de haine sans poursuites judiciaires. Cela souligne les difficultés rencontrées dans la collecte de preuves, la classification et le signalement des victimes (Luxembourg Times, 2025 ; BIDDH, 2022).

L'égalité et le soutien aux victimes sont assurés par le Centre pour l'égalité de traitement, organisme indépendant créé par la loi du 28 novembre 2006, qui a traité en 2024 près de 200 nouveaux cas de discrimination, principalement dans les domaines de l'emploi et de l'accès aux services (RTL Today, 2024).

Sur le plan politique, le Luxembourg a adopté en 2023 un plan d'action national contre l'antisémitisme et, dans le cadre du « vivre ensemble interculturel », a annoncé que les conclusions des études 2022-2023 sur le racisme et la discrimination ethnique et raciale seraient intégrées dans une stratégie antiraciste plus large, comprenant notamment des actions de sensibilisation et de formation au niveau local (Centre d'étude et de formation sur les interventions sociales, 2023).

Le Luxembourg applique les instruments européens tels que la loi sur les services numériques et la décision-cadre de 2008, mais des acteurs de la société civile comme respect.lu continuent de signaler une polarisation croissante en ligne et réclament une modération plus rapide des contenus et des données plus systématiques sur les incidents motivés par la haine (Chronicle.lu, 2025 ; Parlement européen, 2024).



La législation espagnole relative aux crimes de haine, en particulier l'article 510 du Code pénal, criminalise l'incitation publique à la discrimination, à la haine ou à la violence à l'encontre de groupes définis par leur race, leur origine ethnique, leur origine nationale, leur religion ou leurs convictions, leur sexe, leur orientation sexuelle ou leur handicap, avec des peines allant d'un à trois ans d'emprisonnement et des amendes de six à douze mois (Bureau des institutions démocratiques et des droits de l'homme de l'OSCE, s.d.).

Selon la circulaire 7/2019 de la Fiscalía General del Estado (2019), les discours haineux en Espagne sont poursuivis en vertu de l'article 510 du Code pénal comme un crime contre la dignité humaine et l'égalité. Le Boletín Oficial del Estado (BOE) précise que la liberté d'expression ne protège pas les discours incitant à la haine, à la discrimination ou à l'hostilité, et que même un préjudice potentiel (et pas seulement un préjudice réel) peut engager la responsabilité. Par conséquent, les tribunaux espagnols continuent de mettre en balance la liberté d'expression et les sanctions contre l'incitation à la haine.

Des données récentes soulignent la persistance des discours et des crimes de haine en Espagne. Selon le ministère de l'Intérieur, 1 955 incidents liés à des crimes de haine ont été enregistrés en 2024, soit une baisse de 13,8 % par rapport à 2023, mais avec une augmentation significative de l'antisémitisme et une prévalence continue des crimes racistes et xénophobes (La Moncloa, 2025).

Les crimes racistes et xénophobes restent les crimes de haine les plus courants, avec 804 incidents (soit une baisse de 6 % par rapport à l'année précédente), suivis par ceux fondés sur l'orientation sexuelle et l'identité de genre (528 incidents) et la discrimination sexuelle/de genre (181 incidents). Pour la première fois, le rapport a également recensé les crimes liés à l'islamophobie (13 cas), conformément aux recommandations de l'Agence des droits fondamentaux de l'Union européenne (fra.europa.eu).

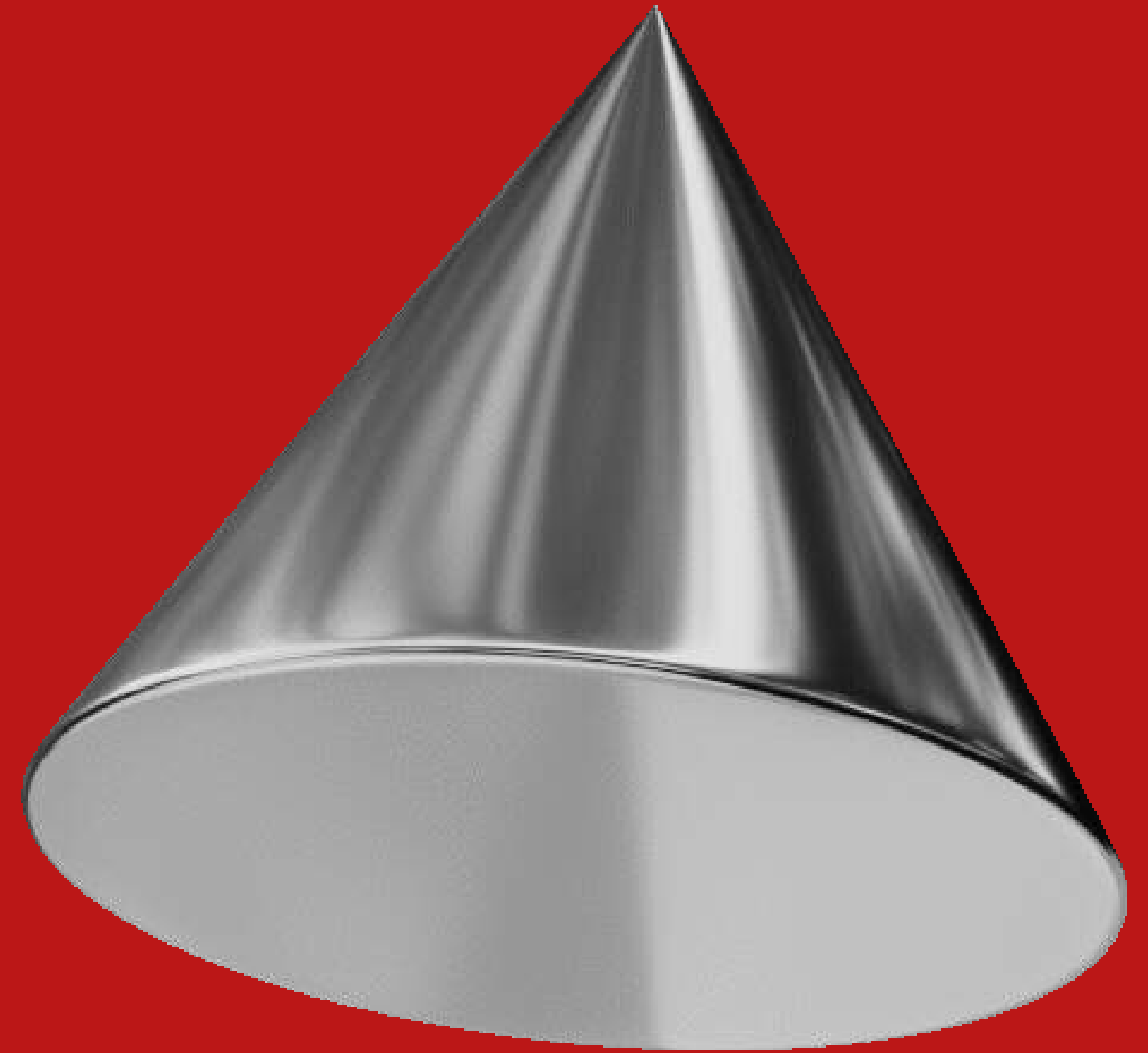
D'une année sur l'autre, les augmentations les plus marquées ont été enregistrées dans les domaines de l'antisémitisme (jusqu'à +60,9 %) et de l'aporophobie, ou haine des pauvres (hausse de 33,3 %), tandis que les incidents liés à l'idéologie et aux préjugés anti-Roms ont diminué respectivement de 58,2 % et 51,3 %. En termes de typologie des crimes, les plus fréquents étaient les agressions physiques (385 cas) et les menaces (358), suivies par la promotion de la discrimination (217), les traitements dégradants (107) et les insultes (106) (Ministerio del Interior, 2024).

En juillet 2025, l'Espagne a renforcé sa réponse politique. Le gouvernement a lancé le IIIe plan d'action contre les crimes de haine (2025-2028), doté d'un budget de 1,4 million d'euros et comprenant 109 mesures visant à améliorer la prévention, les enquêtes et le soutien aux victimes (Commission européenne, 2025).

L'Observatoire du racisme et de la xénophobie (Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia, 2025), en partenariat avec LaLiga, a mis en place le système FARO, basé sur l'intelligence artificielle, qui analyse Facebook, Instagram, TikTok, YouTube et X afin de détecter les discours de haine. Selon un rapport du ministère de l'Inclusion (Revista de la Seguridad Social, 2024), FARO a identifié plus de 2 000 cas de discours haineux au cours de sa première semaine de fonctionnement.

En outre, des ONG telles que Accem (www.accem.es), le projet CLARA financé par l'UE, qui renforce la résilience des jeunes face aux discours discriminatoires, et des rapports de la société civile tels que l'étude de Provivienda sur la discrimination en matière de logement à Madrid et Barcelone et les 30 recommandations du CEAR pour l'intégration des réfugiés (Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia, 2021), soutiennent les efforts les plus récents de l'Espagne pour lutter contre les discours haineux sur les plans juridique, numérique et sociétal.

MODULE 1



**COMPRENDRE VOS PARTICIPANTS ET
ÉTABLIR UN CADRE ÉTHIQUE**

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Exercices de formation à l'empathie, à la mise en perspective et au langage anti-haine

RÉSULTATS ATTENDUS

Principaux résultats :

- Statuts rédigés en collaboration (ex. code de conduite) et **engagement éthique**
- Sensibilisation accrue aux comportements inclusifs et respectueux
- Amélioration de la dynamique de groupe et partage des responsabilités en matière de prévention des conflits
- Réflexion sur les valeurs et les besoins individuels et collectifs
- Établir des protocoles de sécurité et obtenir le consentement éclairé

Compétences:

- Comment réagir dans certaines situations
- Empathie, sensibilisation et responsabilité
- Tactiques de désescalade des conflits

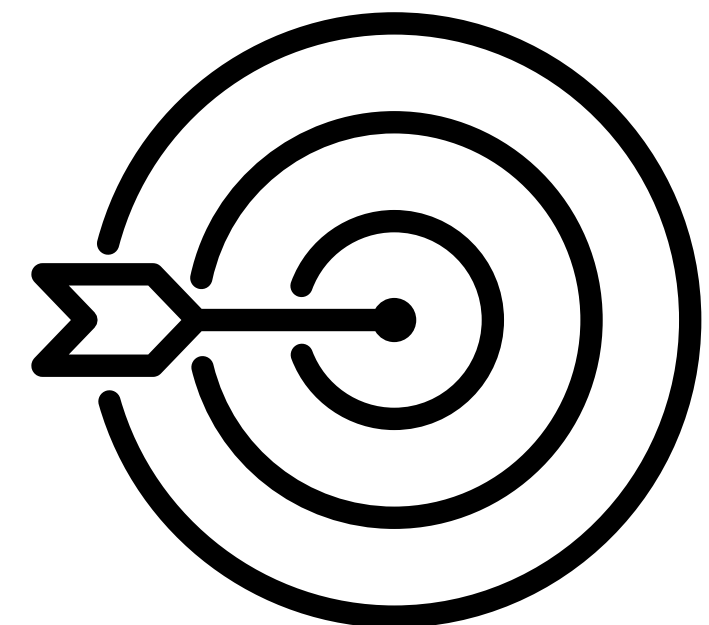
STRUCTURE DU MODULE 1

Activité 1 : Dilemmes : « Que ferais-je si... ? »

Activité 2 : Activité de marche et de discussion

**Activité 3 : Co-création d'un code de conduite :
« Nos valeurs, notre voix »**

**Activité 4 : Engagement pour une utilisation éthique
et responsable de l'IA et des réseaux sociaux**



OBJECTIFS

- Aider les participants à examiner leurs propres valeurs, préjugés et réactions face aux conflits, à la haine ou à l'exclusion en les confrontant à des situations réelles ou hypothétiques.
- Promouvoir la compréhension d'une communication respectueuse et inclusive
- Renforcer la réflexion critique sur l'équité, l'empathie et les limites

ACTIVITÉ 1 - Dilemmes : «Que ferais-je si...»

DURÉE

40 à 60 minutes

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 1

Discuter de « scénarios concrets » impliquant discrimination et discours de haine.

Méthode : études de cas/cartes de dilemme

- Présenter 3 à 5 courts scénarios (par exemple, une personne interrompue, une blague discriminatoire, l'utilisation d'une insulte raciste, une escalade du conflit).
- Demandez-vous : Qu'est-ce qui a mal tourné ? Comment aurait-on pu l'éviter ? Quelle règle ou valeur a fait défaut ?
- Utilisez ceci pour réfléchir à l'importance des valeurs partagées

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Fiches de scénarios ou exemples imprimés (adaptables à l'âge du groupe /au contexte)
Post-it ou outil de collaboration numérique (ex: Padlet, Jamboard)

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 1

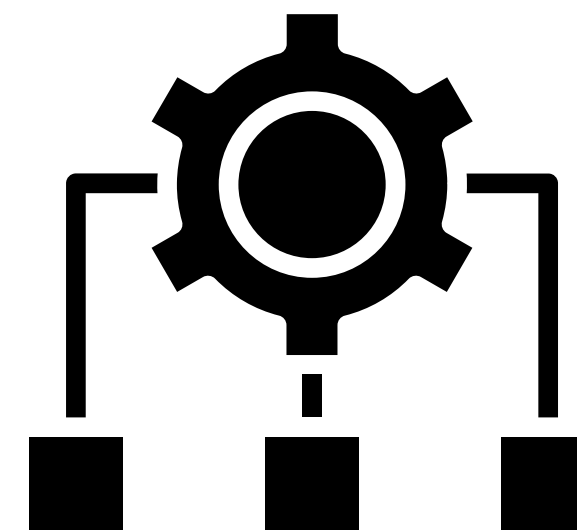
Auto-réflexion

Après avoir discuté des scénarios en petits groupes, les participants remplissent individuellement une fiche d'auto-réflexion ou une consigne d'écriture en fonction des dilemmes qu'ils ont explorés.

Exemples de questions de réflexion (peuvent être révisées ou adaptées) :

1. Ma première réaction

- Quelle a été ma première réaction face à cette situation ?
- Ai-je éprouvé de la colère, de l'incertitude, un sentiment de puissance, de l'indifférence, etc. ? Pourquoi ?



2. Que dirais-je ou que ferais-je ?

- Est-ce que je m'indignerais ? Est-ce que je soutiendrais quelqu'un ? Est-ce que je resterais silencieux ?
- Qu'est-ce qui pourrait m'empêcher d'agir ? Qu'est-ce qui pourrait m'y encourager ?

3. Qui a été touché par ce scénario ?

- Les sentiments ou les droits de qui ont été violés ?
- Comment me sentirais-je à leur place ?

4. Une règle ou une valeur manquait-elle ?

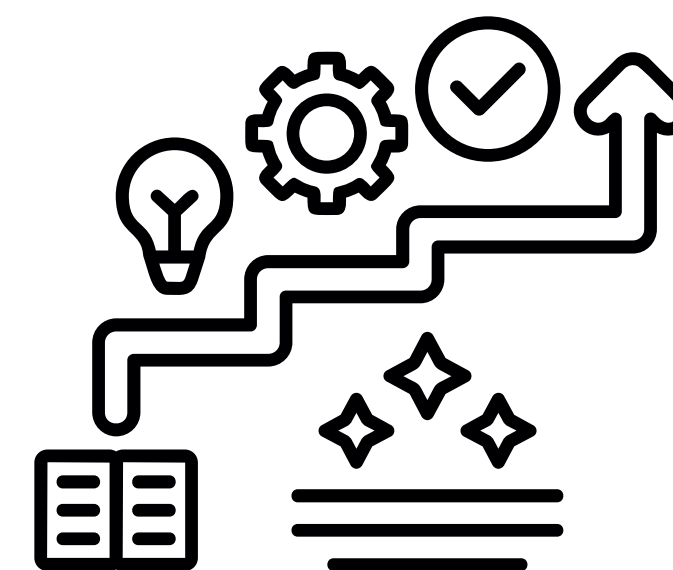
- Lesquelles de nos valeurs/statuts communs étaient pertinents ici ?
- Qu'est-ce qui aurait pu empêcher cette situation ?

5. Que pourrais-je faire différemment la prochaine fois ?

- Existe-t-il une manière non violente et respectueuse d'agir ou de réagir ?
- Ai-je besoin de plus d'outils, de courage ou de soutien pour intervenir ?

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Feuille de travail
Stylo / Papier



OBJECTIFS

Offrir la possibilité de partager son histoire dans un environnement confidentiel et de confiance, afin de trouver des solutions/recommandations pour un problème personnel ou général lié aux discours de haine.

ACTIVITÉ 2 - Activité de marche et de conversation

DURÉE

40 minutes

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 2

Le formateur explique les règles de l'activité.

Les participants se mettent par deux : l'un d'eux raconte pendant 10 minutes son expérience personnelle avec les discours haineux. L'autre écoute en silence. Puis, c'est au tour du second de raconter, le premier restant silencieux. Ensuite, ils s'interrogent et se donnent des conseils (environ 10 minutes).

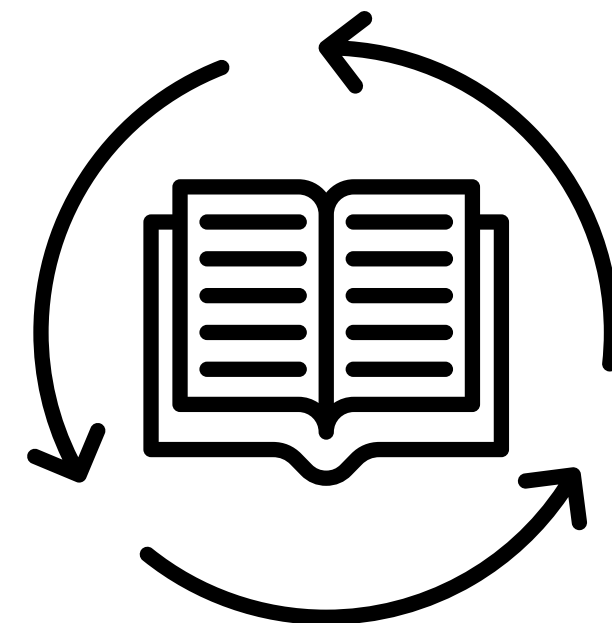
1. Questions pour l'activité « Marcher et parler » :

- Avez-vous vous-même été victime de discours haineux ?
- Vos amis ont-ils été victimes de discours haineux ?
- Racontez votre expérience ou la leur.

Tous les participants partagent leur expérience de l'activité « Marche-parler », leurs émotions et ce qu'ils ont appris, ainsi que la manière dont cette activité peut être utilisée dans le travail auprès des jeunes.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Endroit agréable pour se promener (parc, forêt, etc.).



AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 2

ÉVALUATION PERSONNELLE DES ACQUIS (1 = PAS DU TOUT, 5 = BEAUCOUP)

DÉCLARATION	1	2	3	4	5
J'ai appris le processus de narration et comment être honnête et ouvert d'esprit face aux expériences de discours haineux.					
J'ai participé activement à cette activité : j'ai raconté mon histoire et écouté celle de mon camarade, j'ai posé des questions et j'y ai répondu.					
J'ai appris davantage sur le discours de haine et sur une approche non haineuse.					
J'ai gagné en confiance en moi.					
Je suis plus respectueux des histoires des autres.					
J'apprécie l'environnement sécurisé de cette activité.					
J'apprends l'importance de la co-analyse et du retour d'information entre pairs.					
J'utiliserai cette méthode dans mon travail auprès des jeunes.					

OBJECTIFS

- Favoriser le sens des responsabilités et la participation au sein du groupe en réfléchissant aux valeurs et aux protocoles de sécurité
- Encourager l'appropriation collective des valeurs et des attentes comportementales

DURÉE

40 - 60 minutes

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 3 (PARTIE 1)

Réflexion sur les valeurs

Méthode : Réflexion silencieuse + partage en binôme ou en petit groupe

- Demandez à chaque participant : « Qu'est-ce qui vous fait sentir en sécurité, juste et respectueux au sein d'un groupe ? »
- Notez vos réponses sur des post-it ou des outils numériques (ex : Padlet, Jamboard).
- Regroupez les réponses en catégories (par exemple : communication, limites, équité, responsabilité).

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Tableau de conférence ou tableau blanc, post-it ou outil de collaboration numérique (ex : Padlet, Jamboard)

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 3 (PARTIE 1)

Questions de réflexion (individuellement ou en binômes)

- Quelles sont les valeurs les plus importantes pour moi au sein d'un groupe ?
- Ai-je eu le sentiment d'être écouté et inclus dans le processus ?
- Existe-t-il une règle ou une valeur que je vais personnellement essayer de suivre plus consciemment ?

**ACTIVITÉ 3 -
Co-création d'un
code de conduite :
«Nos valeurs, notre
voix»**



ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 3 (PARTIE 2)

Co-création – Rédaction des statuts et du « code de conduite »

Méthode : Synthèse en petits groupes + synthèse en groupe entier

- Divisez-vous en groupes de 3 à 5. Chaque groupe rédige 3 à 5 principes pour un comportement respectueux au sein du groupe.
- Suggestions :
- Comment devons-nous nous traiter les uns les autres ?
- Comment résolvons-nous les conflits ?
- Quel est le comportement inacceptable ici ?
- Rassemblez et discutez de toutes les contributions du groupe
- Mettez-vous d'accord ensemble sur une version finale de votre Code (qui peut inclure les droits, les responsabilités et les conséquences).
- Écrivez-le clairement sur une affiche ou un document partagé.

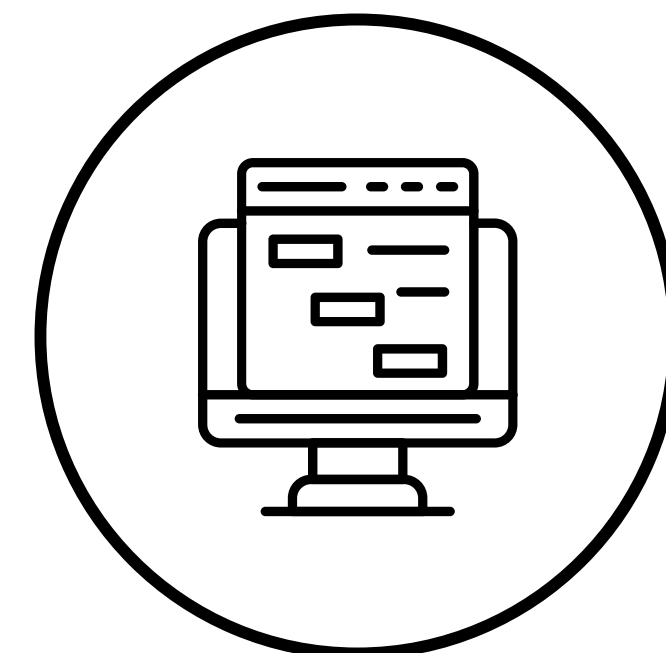
Appropriation et d'engagement

Méthode : Affirmation symbolique

- Demandez à tous les participants de signer le Code (en version papier ou numérique).
- Facultatif : créez ensemble des éléments visuels (symboles, titre, icônes)
- Affichez-le de manière visible dans la pièce ou partagez-le numériquement

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Post-it ou outil de collaboration numérique (ex : Padlet, Jamboard), marqueurs, papier ou document numérique pour le Code final



AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 3 (PARTIE 2)

Débriefing de groupe (10–15 min)

- Qu'est-ce qui a été facile ou difficile dans l'élaboration des règles en commun ?
- Pensons-nous que ces règles contribueront réellement à prévenir les conflits ou la haine ?
- Comment pouvons-nous nous assurer que ce Code n'est pas qu'un ensemble de mots ?

Mur des commentaires ou billet de sortie

Les participants laissent un commentaire sur :

Ce que j'ai aimé dans l'activité d'aujourd'hui.

Une règle que je veux retenir...

Une suggestion pour améliorer le Code.



OBJECTIFS

- Encourager la réflexion personnelle sur les comportements numériques et l'éthique des médias et de l'IA
- Développer l'engagement en faveur de l'équité, du respect et de l'inclusion dans les espaces numériques
- Sensibiliser le public au pouvoir et aux risques des réseaux sociaux et des outils d'IA
- Renforcer la responsabilité individuelle et collective dans la lutte contre la haine et la désinformation en ligne

DURÉE

45-60 minutes

(Adaptable en une courte séance de réflexion ou en un atelier créatif plus approfondi)

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 4

1. Réflexion personnelle (10 à 15 min)

Les participants réfléchissent aux activités précédentes. Utilisez les questions suivantes pour la réflexion et la discussion de groupe :

- Comment est-ce que je souhaite être traité en ligne, et comment est-ce que je traite les autres ?
- Quand est-ce que j'utilise les outils d'IA ou les réseaux sociaux d'une manière qui pourrait affecter les autres ?
- M'est-il déjà arrivé d'agir impulsivement ou de partager quelque chose que j'ai regretté par la suite ?

Encouragez la tenue d'un journal intime honnête ou les discussions en petit comité.

2. Réflexion en groupe : Valeurs partagées (10-15 min)

En groupe, rassemblez des mots, des idées ou des principes à inclure dans l'engagement.

Suggestions de questions :

- Qu'est-ce qui est important pour nous lorsque nous sommes en ligne ?
- Quels dommages voulons-nous prévenir ?
- Quel genre de monde en ligne voulons-nous construire ?

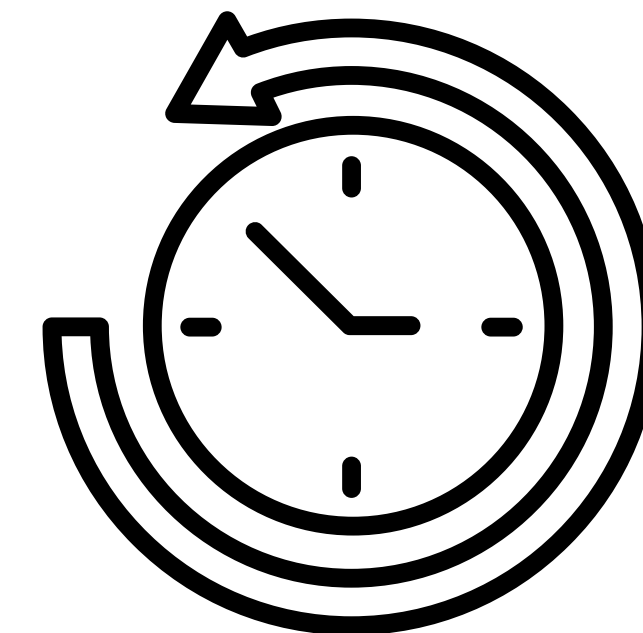
Documentez-les de manière visible (tableau blanc, Jamboard, papier affiche, etc.).

3. Rédiger l'engagement (10-15 min)

Option A : Utiliser un modèle préétabli et l'adapter

Option B : Laisser les participants créer un engagement de A à Z

ACTIVITÉ 4 - Engagement pour une utilisation éthique et responsable de l'IA et des réseaux sociaux



Exemple d'engagement : [Engagement pour une IA éthique : Créer une IA éthique et sûre](#)

4. Signature et partage (5 à 15 min)

Les participants signent l'engagement en groupe ou individuellement.

Options créatives :

- Décorer une affiche
- Filmer de courtes déclarations vidéo
- Partager des signatures numériques et des avatars
- Afficher l'engagement dans la salle de classe, l'espace jeunesse ou en ligne

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Tableau de conférence ou tableau blanc + marqueurs

Modèle d'engagement imprimé (ou papier vierge pour les brouillons)

Appareils pour créer des engagements numériques (facultatif)

Exemples d'engagements ou de chartes de projets jeunesse ou de campagnes d'éthique en ligne, par ex. « [Meilleur Internet pour les enfants](#) »

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 4

Les participants répondent à 3 questions rapides (écrites, orales ou sous forme de post-it anonymes) :

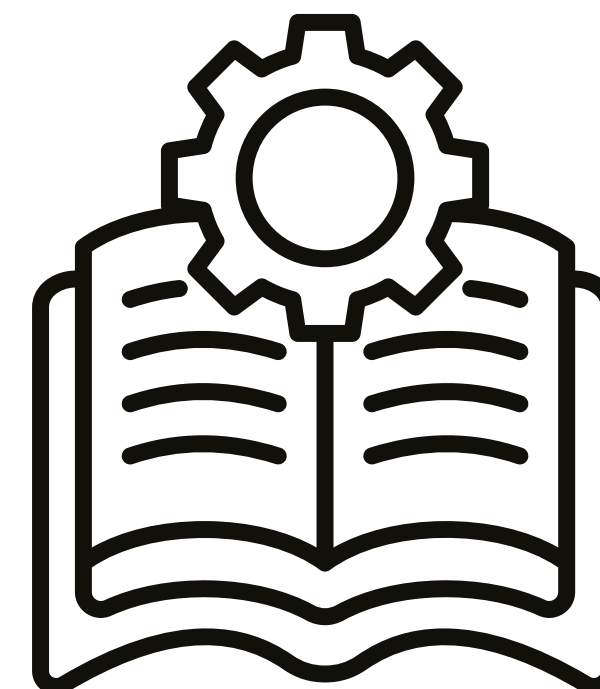
1. Qu'ai-je réalisé aujourd'hui concernant mon comportement en ligne ?
2. Quelle partie de l'engagement me semble la plus importante ? Pourquoi ?
3. Comment puis-je aider les autres à être plus éthiques ou plus gentils en ligne ?

Choisir un emoji (optionnel):

Je me sens prêt(e) à m'engager et à le respecter

J'y réfléchis encore

Je trouve cela difficile, mais je veux en apprendre davantage



MODULE 2

**ALGORITHMES ÉMOTIONNELS :
COMMENT LES RÉSEAUX SOCIAUX
FAÇONNENT LES SENTIMENTS ET LA
RADICALISATION**



OBJECTIFS GÉNÉRAUX

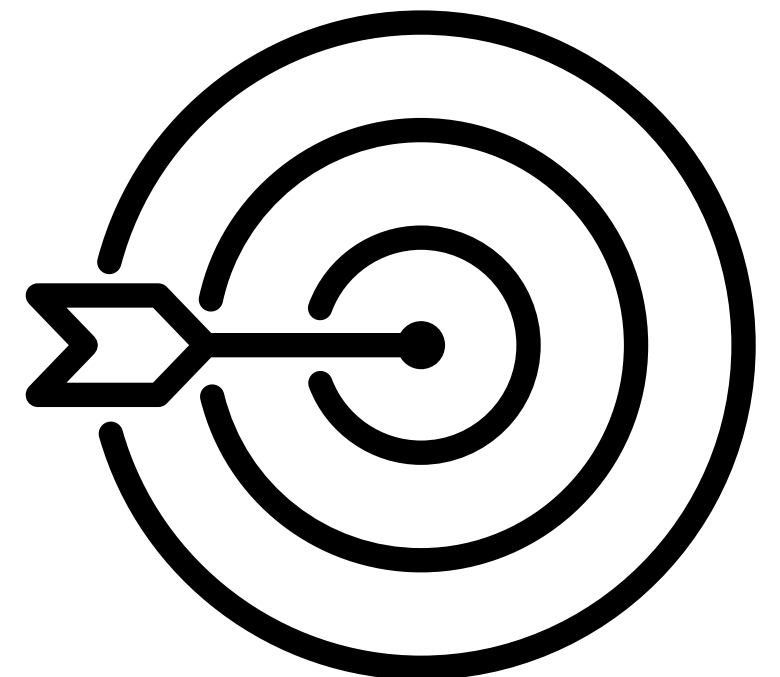
- Développer une compréhension de l'impact émotionnel des plateformes algorithmiques et de leur rôle dans la radicalisation.
- Renforcer la capacité des jeunes à analyser les contenus numériques de manière critique.
- Promouvoir l'autonomie dans les espaces numériques grâce à des expériences d'apprentissage réflexives et co-créatives.

RÉSULTATS ATTENDUS

Connaissances

Les participants acquerront les connaissances suivantes en matière d'apprentissage non formel (inspirées du site nonformal-education.eu):

- **Sensibilisation** : Sachez que les algorithmes influencent les émotions en ligne.
- **Compréhension** : Comprendre comment la manipulation émotionnelle est liée à la radicalisation.
- **Application** : Mettre en application cette compréhension lors de l'analyse des flux sur les réseaux sociaux.
- **Analyse** : Analyser les modèles des recommandations algorithmiques.
- **Synthèse** : Synthétiser les résultats en lignes directrices pour un engagement plus sain.
- **Évaluation** : Évaluer l'impact de différents types de contenu.
- **Transfert** : Transférer les connaissances acquises à de nouveaux contextes, tels que l'actualité ou discussions de groupe en ligne.



RÉSULTATS ATTENDUS

Compétences

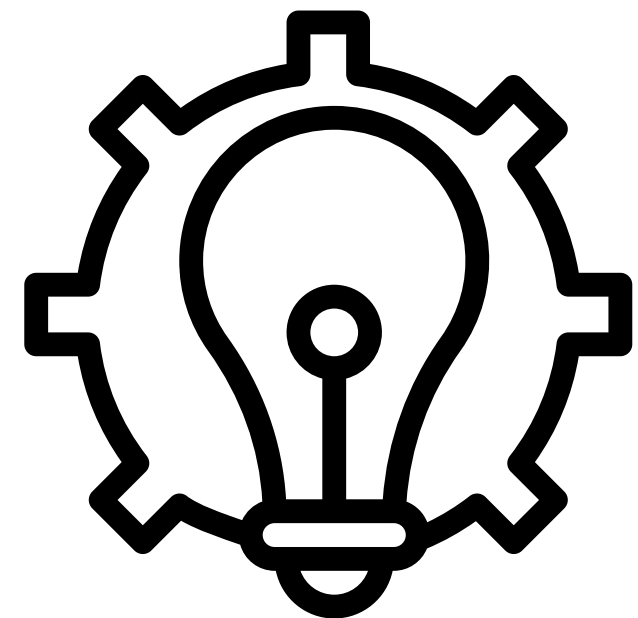
Les participants acquerront les compétences suivantes en matière d'apprentissage non formel (inspirées du site nonformal-education.eu) :

- **Observation** : Reconnaissance de la tonalité émotionnelle du contenu numérique (par ex.: les mèmes, les vidéos, les titres, les sections de commentaires).
- **Exploration** : Analyse préliminaire des flux et publications des réseaux sociaux afin d'identifier les schémas algorithmiques et les déclencheurs émotionnels.
- **Pratique assistée** : Participation guidée à des activités telles que les cartes d'humeurs ou le jeu des algorithmes pour pratiquer l'analyse critique du contenu.
- **Exercices individuels** : application individuelle des compétences d'analyse : distinction entre contenu manipulateur et contenu constructif dans des flux réels.
- **Pratique régulière** : Intégration de stratégies de défilement conscient dans les habitudes numériques quotidiennes (par ex. : mise en sourdine, désabonnement ou équilibrage des flux).
- **Résolution de problèmes** : Élaboration de stratégies pratiques pour contrer les expériences négatives telles que les incitations à l'indignation ou la désinformation.
- **Modification créative** : reformuler ou repenser le contenu numérique en contre-récits positifs et les diffuser auprès des pairs.

Attitudes

Les participants acquerront les attitudes suivantes en matière d'apprentissage non formel : (inspirées du site nonformal-education.eu) :

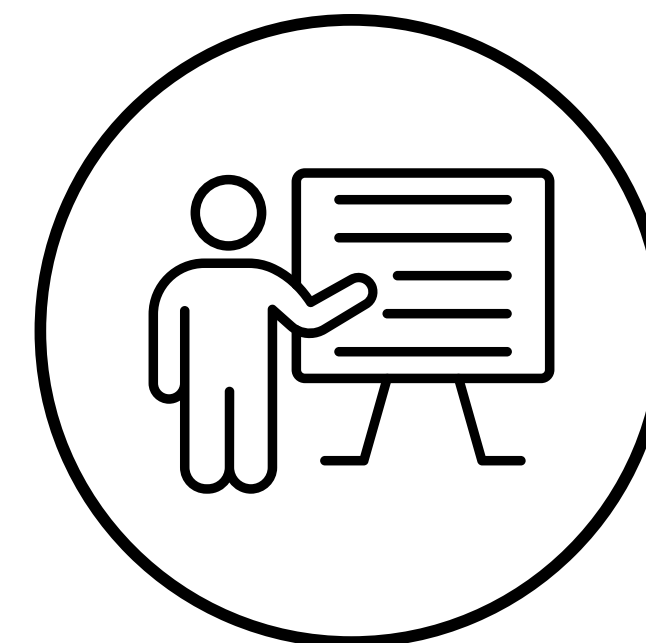
- **Prise de conscience** : La conscience que les émotions et les réactions sur les réseaux sociaux peuvent influencer les interactions en ligne et hors ligne.
- **Prise en compte** : Réflexion sur la manière dont les réactions des utilisateurs (j'aime, partages, commentaires) contribuent à l'ambiance des espaces numériques et à la dynamique de groupe.
- **Imitation** : Adoption de comportements respectueux et constructifs (par ex.: l'écoute active, la prise en compte des idées des autres).



- **Préférence** : Choisir d'interagir avec ses pairs et le contenu numérique de manière à promouvoir l'empathie, la compréhension et un dialogue positif.
- **Auto-identification** : se percevoir comme un citoyen numérique responsable et un membre actif d'un groupe qui contribue à des environnements sûrs et constructifs
- **Plaidoyer** : Volonté de défendre une communication respectueuse et de dénoncer les pratiques numériques toxiques ou manipulatrices.
- **Diffusion** : Partager les pratiques constructives au-delà de l'atelier, en encourageant les pairs et les communautés à adopter des interactions en ligne et hors ligne plus saines.

CONSIGNES AUX PARTICIPANTS

- Les participants sont encouragés à apporter leurs appareils (téléphones/ordinateurs portables/iPads).
- Les participants connaissent bien les réseaux sociaux.
- Les participants sont ouverts à l'analyse et aux discussions sur les réseaux sociaux.
- Les ateliers suivent une approche d'apprentissage non formelle : interactive, réflexive et co-créative.
- La participation aux discussions et aux activités est volontaire ; les contributions sont encouragées mais non obligatoires.
- Un environnement constructif est maintenu : les participants sont tenus de faire preuve de respect, d'écouter activement et de s'engager de manière amicale et solidaire.
- La discussion critique se concentre sur le contenu et non sur les individus, garantissant ainsi une atmosphère sûre et inclusive.



STRUCTURE DU MODULE 2

Activité ou outil 1 : Cartes d'humeurs et médias
Activité ou outil 2 : Le jeu des algorithmes
Activité ou outil 3 : Perturber le flux
Activité ou outil 4 : La machine à indignation

ÉVALUATION DU MODULE 2

Questionnaire d'évaluation

Le questionnaire suivant peut être dupliqué et adapté par l'instructeur pour chaque activité :

Modèle Google Docs : [HATE-LESS Module 2 - Algorithmes émotionnels - Modèle de formulaire d'évaluation](#) Code QR vers le modèle :

Après chaque activité, les questions suivantes, auxquelles il faut répondre par oui ou par non, sont posées aux apprenants :

1. Avez-vous appris quelque chose ?
2. Cette activité a-t-elle été transformatrice ?
3. Avez-vous compris les informations ?
4. Cela contribue-t-il à votre mission ? / Vous sentez-vous responsabilisé ?
5. Ces connaissances/compétences amélioreront-elles votre vie ?
6. Avez-vous apprécié l'activité ?
7. Votre question a-t-elle reçu une réponse ?

L'instructeur peut créer des codes QR pour les formulaires d'évaluation afin que les apprenants puissent y répondre sur leur téléphone en utilisant le générateur de codes QR gratuit de Canva : <https://www.canva.com/qr-code-generator/>.



OBJECTIFS

Les participants acquerront les compétences, les connaissances et les attitudes suivantes :

Connaissances

- **Sensibilisation** : Prendre conscience que le contenu des réseaux sociaux déclenche des émotions qui peuvent influencer l'humeur des gens.
- **Compréhension** : Comprendre les liens simples entre les schémas dans les flux (par ex.: les sujets répétés, le ton) et les réactions émotionnelles.
- **Mise en pratique** : Mettez en pratique cette compréhension en utilisant une carte d'humeur pour relier le contenu aux émotions.

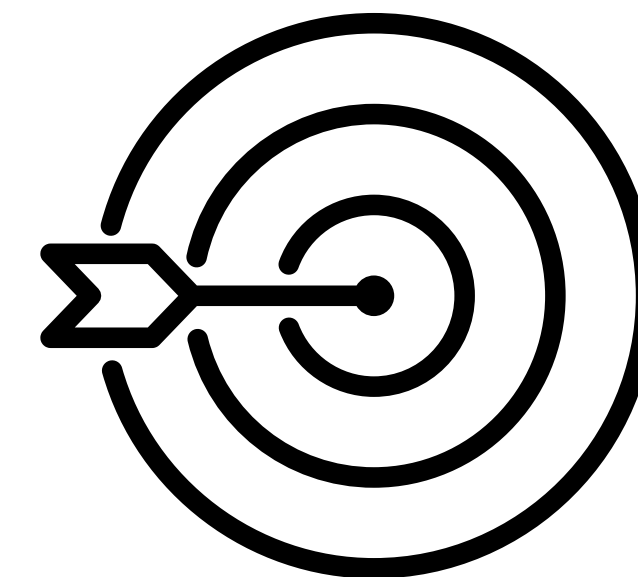
Compétences

- **Observation** : Identifier les tonalités émotionnelles des publications (humour, indignation, style de vie, etc.).
- **Exploration** : Expérimentez l'analyse d'un flux pour voir quelles émotions il déclenche.
- **Pratique assistée** : Participez à une activité guidée (cartes d'humeurs, réflexion en groupe) pour vous entraîner à identifier vos émotions.
- **Résolution de problèmes** : Proposer des stratégies simples et pratiques pour équilibrer ou améliorer l'impact émotionnel (par ex: couper le son, faire des pauses, suivre des comptes inspirants).

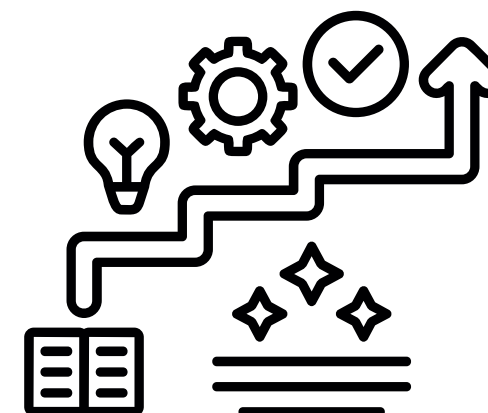
Attitudes

- **Constat** : Il est important de noter que les émotions en ligne influencent également la manière dont les personnes se sentent hors ligne.
- **Réflexion** : Réfléchissez à la manière dont les réactions (j'aime, partages, commentaires) façonnent les espaces numériques.
- **Préférence** : Commencez à choisir des façons plus constructives d'interagir avec le contenu et vos pairs.
- **Diffusion** : Partagez un conseil simple et constructif avec le groupe/la communauté.

ACTIVITÉ 1 - Cartes d'humeurs et médias



DURÉE	35-60 min
PRÉPARATION DE LA SÉANCE	30 min
MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES	<ul style="list-style-type: none"> • Bonne connexion Wi-Fi • Appareils des participants (téléphone, ordinateur portable, iPad) / stylo et papier • Feuille de travail de type carte d'humeur ou Miro (https://miro.com/app/board/uXjVJbzvwuw=/) pour la visualisation collective • Projecteur/grand écran de télévision pour les fausses publications (HATE-LESS Module 2 - Activité 1 - Flux des réseaux sociaux) • Tableau blanc • Codes QR : Générez des codes QR avec https://www.canva.com/qr-code-generator/ pour : • Formulaire d'évaluation : (Modèle : HATE-LESS Module 2 - les émotions algorithmiques - Modèle de formulaire d'évaluation) • Lien Miro : https://miro.com/app/board/uXjVJbzvwuw=?share_link_id=190251838865 • Récompense <p>Options supplémentaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une musique apaisante ou énergisante pour créer une ambiance motivante • Tableaux de réunion/marqueurs : pour la synthèse de groupes de modèles. <p>Ressources :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilisation des réseaux sociaux, solitude et détresse émotionnelle chez les jeunes en Europe



- [Le JRC explique : Pourquoi les enfants et les adolescents sont-ils vulnérables aux réseaux sociaux ?](#)
- [Réseaux sociaux et santé mentale des jeunes : Avis du chirurgien général des États-Unis \[Internet\].](#)

MISE EN PLACE DE L'ACTIVITÉ

Préparation des matériaux :

1. Le formateur s'assure que tous les documents requis de la section **MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES** (ci-dessus) sont complétés.

2. Créez gratuitement un code QR d'évaluation avec <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Modèle : [HATE-LESS Module 2 - Algorithmes émotionnels - Modèle de formulaire d'évaluation](#))

3. Préparer un faux flux de réseaux sociaux pour l'activité principale :

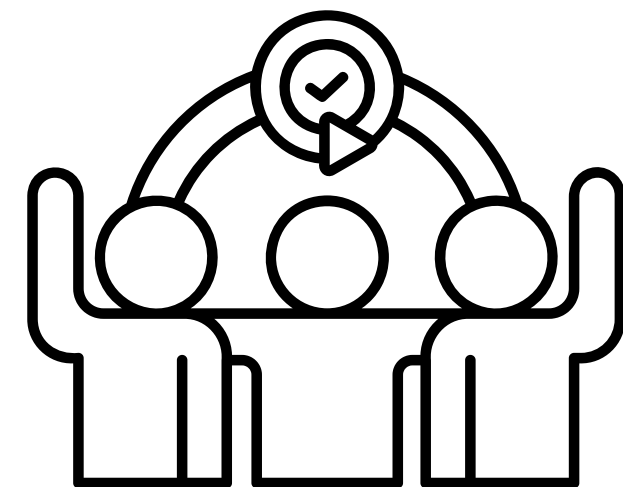
- Soit utiliser le faux flux de réseaux sociaux [HATE-LESS : Module 2 - Activité 1 - Flux de réseaux sociaux](#), soit,
- créer des exemples de faux flux de réseaux sociaux

4. Préparer Miro pour les conseils partagés :

https://miro.com/app/board/uXjVJbzvwuw=?share_link_id=19_0251838865

Avant la session :

- Ouvrez le lien Miro partagé.
- Créez un nouveau cadre intitulé « Mur des conseils partagés » ou « Apprentissages communautaires ».
- Ajoutez quelques exemples de post-it pour illustrer le format (par exemple : « Faites de courtes pauses loin de l'écran », « Parlez à un ami lorsque vous vous sentez stressé »).
- Générez un lien partagé avec accès en modification pour les participants OU saisissez vous-même les réponses sur la carte.
(Facultatif) Créez un code QR à l'aide du générateur de QR de Canva, en le reliant directement au cadre Miro modifiable.



Au cours de la session (étape 5 ou partie réflexion) :

1. Affichez le tableau Miro à l'écran et invitez les participants à l'ouvrir sur leurs appareils à l'aide du code QR ou du lien.
2. Expliquez que chaque participant doit ajouter un « conseil » ou une idée tirée de l'activité ; quelque chose qu'il recommanderait aux autres.
3. Encouragez un phrasé court et pratique (1 phrase maximum).
4. Lisez quelques exemples à voix haute pour mettre en valeur les idées des participants.

Après la session :

1. Exportez le cadre Miro au format PDF ou image et partagez-le avec le groupe.
2. Vous pouvez également, si vous le souhaitez, le publier sur l'espace de travail partagé du projet ou dans une discussion de groupe, sous le nom de « Mur des conseils d'experts ».

5. Préparer une récompense

Option de récompense 1 : Liste de conseils d'experts créée par les participants :

Préparez un document partagé où les participants pourront consigner leurs astuces pour l'étape 5 de l'activité, et partagez-le via un code QR.

[\(https://www.canva.com/qr-code-generator/\)](https://www.canva.com/qr-code-generator/).

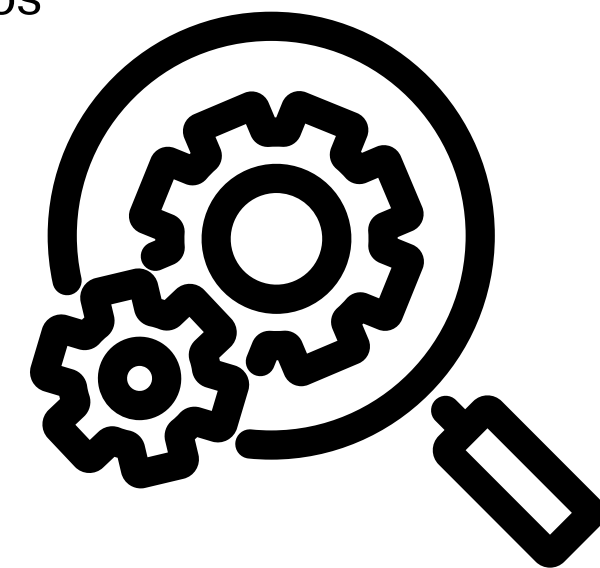
Comment créer une liste de conseils d'experts élaborée par les participants :

Avant la séance :

1. Créez un document en ligne partagé (Google Docs ou Padlet) intitulé « Conseils d'experts : Défilement conscient et conscience émotionnelle ».
2. Insérez une brève introduction en haut : « Dans cette activité, nous allons rassembler nos meilleures idées pour une utilisation consciente des réseaux sociaux et le bien-être émotionnel. Ajoutez votre conseil ci-dessous. Soyez bref, clair et personnel. »
3. Générez un code QR renvoyant au document à l'aide du générateur de code QR de Canva (<https://www.canva.com/qr-code-generator/>).
4. Testez le code QR sur un téléphone pour vous assurer qu'il s'ouvre directement.

Pendant la session : Afficher le code QR et inviter les participants

destinataires à le scanner.



Après la séance :

1. Vérifiez la clarté du document.
2. Exportez ou partagez la « Liste de conseils d'experts » complétée comme ressource de suivi pour les participants.

Option de récompense 2 : Document d'information sur la santé mentale et les réseaux sociaux :

Fournissez un PDF imprimé ou un code QR :

- PDF : [HATE-LESS - 5 conseils pour une navigation plus sereine et consciente.pdf](#) ou Code QR.

Option de récompense 3 : Liste de conseils : Développer

Option de récompense 4 : Défi du fil d'actualité positif : Par ex. : « Pendant une semaine, suivez un nouveau compte qui vous inspire et désabonnez-vous d'un autre qui vous épuise. Remarquez comment votre carte d'humeur change. »

5. Aménagement de la salle ou équipement :

- **Disposition en cercle ou en U :** Idéalement, disposez les chaises en cercle ou en forme de U pour favoriser le contact visuel, l'inclusion et faciliter les transitions entre petits groupes.
- Assurez-vous que le lien/les codes QR vers la carte d'humeur soient disponibles avant l'activité (sur un écran ou sur papier).
- **Vérification de la connexion Wi-Fi :** Avant de commencer, assurez-vous que tous les participants peuvent se connecter au Wi-Fi. Affichez clairement le nom du réseau et le mot de passe sur un tableau.



MISE EN PLACE DE L'ACTIVITÉ

**ÉTAPE 1 DE L'ACTIVITÉ 1 -
ÉNERGIZER**

Enregistrement et mini-activité énergisante (5-7 min) :

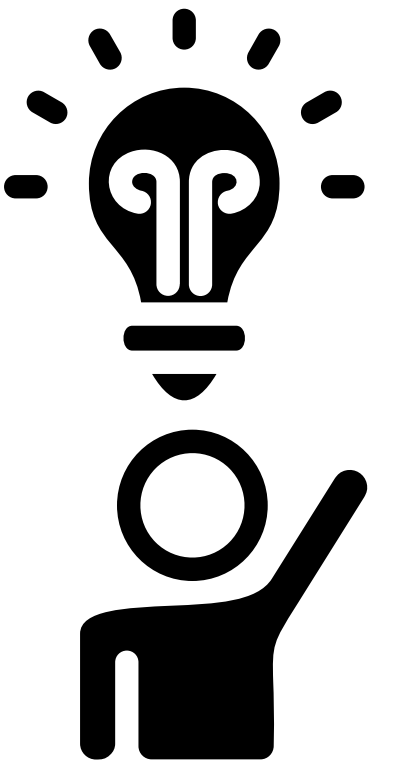
1. **Mise en place :** Rassemblez le groupe en cercle, tout le monde debout.

2. **Dites** : « Nous allons faire un petit jeu de présentation pour apprendre à nous connaître et nous échauffer avant d'aborder notre sujet. » Quand ce sera au tour de chacun :
- Chacun dit son nom.
 - Ensuite, nous prenons une courte pose ou un geste que la plupart des gens adorent sur les réseaux sociaux.
- 3 **Exemple** : « Bonjour, je m'appelle [votre nom]. La plupart des gens adorent les mèmes de chats drôles (pose = rire/pose de chat) »
4. **Tournez en cercle (30 secondes par personne)** : Chaque personne dit son nom + gestes.
5. **Energizer** :
- Pour les petits groupes (<15 participants)** : Une fois terminé, chacun répète le nom de chaque personne et les deux poses, en suivant le même ordre autour du cercle.
 - Pour les groupes plus importants (>15 participants)** : Demandez : « Parmi tous les messages partagés aujourd'hui, lequel les gens préfèrent-ils ? »
- Objectif** : Briser la glace et créer un environnement convivial propice aux échanges ouverts et sans pression.

ÉTAPE 2 DE L'ACTIVITÉ 1 - ACTIVITÉ PRINCIPALE : THÉORIE/CONTEXTE

Activité principale : Théorie/Contexte (2-3 min) :

- Dites : « Les réseaux sociaux peuvent avoir un impact énorme sur la vie des gens et leur santé mentale. »
- Partagez des données. Dites** :
 - « Une étude menée à l'échelle de l'UE par ECONSTOR a révélé que l'utilisation des réseaux sociaux a un impact négatif sur la santé mentale des jeunes et accroît leur sentiment de solitude. Cette étude a montré que le fait de faire défiler les publications sur les réseaux sociaux a un impact négatif et engendre plus de stress émotionnel que l'envoi de messages et les interactions avec d'autres personnes. » ([Source](#))



b. « Une autre étude du **Centre scientifique de l'UE** confirme que l'utilisation des réseaux sociaux a un impact sur le cerveau, et plus précisément sur l'amygdale, la région du cerveau qui traite les émotions et l'anxiété. L'utilisation constante des réseaux sociaux et les notifications peuvent accroître l'anxiété et modifier l'amygdale au fil du temps. »

([Source](#))

c. « Cela ne signifie pas pour autant que toute utilisation des réseaux sociaux est néfaste. » Selon la **Bibliothèque nationale de médecine**, les réseaux sociaux peuvent également avoir des effets positifs sur les individus, en leur offrant une communauté positive et un lien avec d'autres personnes qui partagent des intérêts, des identités et des capacités similaires ([Source](#)).

d. L'objectif aujourd'hui est de comprendre quels schémas aggravent le mal-être des gens et lesquels favorisent les liens sociaux, l'apprentissage ou la joie.

Objectif : Présenter et partager des informations scientifiques sur le sujet.

ÉTAPE 3 DE L'ACTIVITÉ 1 - ENREGISTREMENT

Étape 3 : Enregistrement (5-7 min) :

1. **Demandez** : « De quelle manière les réseaux sociaux affectent-ils les émotions et les comportements des gens, positivement ou négativement ? »

2. **Brève discussion** : Donnez à 2 ou 3 volontaires la possibilité de répondre.

Objectif : Donner aux participants l'occasion de partager et s'assurer que les informations présentées ont été comprises.

ÉTAPE 4 DE L'ACTIVITÉ 1 - ACTIVITÉ/EXPÉRIENCE PRINCIPALE

Étape 4 : Activité/Expérience principale (10-15 min)

1. Mise en place d'un faux flux de réseaux sociaux : Afficher un faux flux de réseaux sociaux (développé par l'instructeur ou HATE-LESS : [HATE-LESS - Module 2 - Activité 1 - Flux de réseaux sociaux](#))



2. **Configuration** : Soit afficher et faire défiler le flux avec les apprenants, soit donner aux apprenants la possibilité de faire défiler le faux flux sur leurs propres téléphones :

a. **Dites** : « Ces publications ont été créées par IA spécifiquement pour cette activité et sont conçues pour nous aider à analyser comment différentes plateformes peuvent influencer le fil d'actualité d'une personne sur les réseaux sociaux. »

b. **Avertissement, dites**: « Veuillez noter que le contenu de ces publications ne reflète ni nos opinions ni celles de quiconque. Imaginez que cela apparaisse sur le fil d'actualité d'une personne. »

c. **Préparation, dites** : « Veuillez vous assurer que chacun dispose de quoi prendre des notes, que ce soit un appareil électronique ou un stylo et du papier. »

d. Partagez un code QR pour que les apprenants puissent consulter tous les articles sur leur propre téléphone, afin qu'ils puissent les parcourir à leur propre rythme.

3. **Dites** : « Prenez le temps de parcourir chaque publication et essayez de répondre aux questions suivantes sur le suivi de l'humeur, puis notez vos réponses :

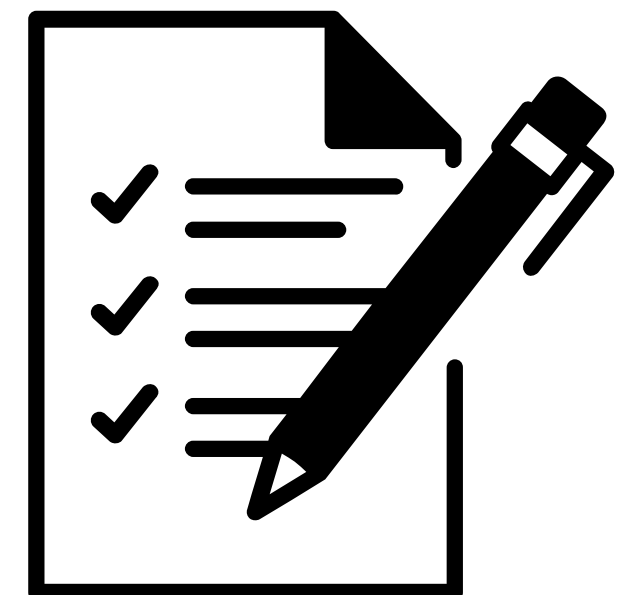
- Quel type de contenu est le plus souvent présenté (humour, politique, sujets futiles, style de vie, animaux, etc.) ?
- Quels types de sentiments ce contenu pourrait-il susciter chez la plupart des gens (par exemple, anxiété, détente, agacement, divertissement) ? Utilisez jusqu'à 3 mots pour décrire les émotions possibles.»

4. **Partage Miro optionnel** :

a. **Préparation** : Projetez la carte Miro ou distribuez des feuilles de papier et des stylos. [Lien d'édition Miro](#) / [Lien de visualisation](#)

b. **Dites** : « Veuillez noter et partager les émotions que la plupart des gens ressentent en parcourant les réseaux sociaux. » (Durée : environ 10 minutes pour la navigation, 5 minutes pour l'écriture.)

Objectif : Analyser le contenu des réseaux sociaux et les réactions courantes des internautes.



ÉTAPE 5 DE L'ACTIVITÉ 1 - RÉFLEXION

Étape 5 : Réflexion (10-20 min)

Phase 1 - Activité de groupe (5-10 min) : Divisez le groupe en groupes de 2-3.

Option 1 - Discussion partagée sur Miro/Moodboard

1. **Configuration** : Affichez le lien Miro View sur le projecteur ou partagez un lien avec les apprenants ([lien Miro View](#)).

2. **Demandez** : « Est-ce que tout le monde voit les émotions et les réponses ? Quelles sont les émotions les plus courantes que les gens ressentent lorsqu'ils sont sur les réseaux sociaux ? »

3. Donnez aux apprenants l'occasion de discuter et de répondre.

4. **Dites** : « Si un expert devait donner des conseils sur la façon de rester informé sans se laisser submerger, quelles habitudes recommanderait-il ? Discutez-en et notez vos conseils. »

Option 2 - Réflexion sans Miro/Moodboard

1. **Dites** : « Parlez-vous des émotions ressenties précédemment. Si un expert donnait des conseils pour rester informé sans se laisser submerger, quelles habitudes recommanderait-il ? Discutez-en et notez vos conseils. »

Phase 2 - Réflexion finale (5-10 min) :

1. **Dites** : « Maintenant, partageons quelques conseils. Quels sont les conseils les plus utiles dont la plupart des gens pourraient bénéficier, et pourquoi ? »

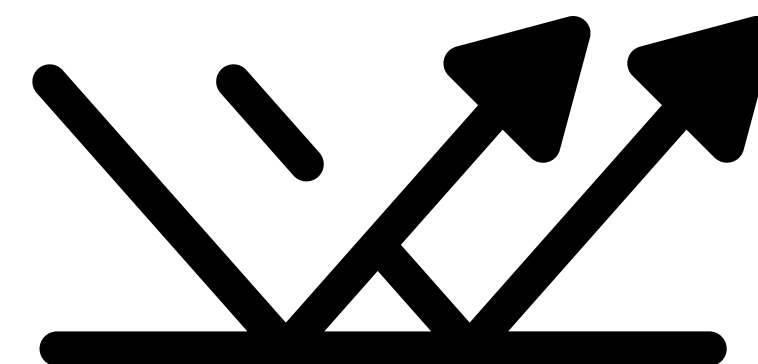
2. Configuration - Facultatif pour la liste de conseils d'experts par les apprenants

a. Afficher le code QR et inviter les participants à le scanner.

b. Les apprenants notent leurs conseils.

c. **Dites** : Notez ces conseils dans un document Google Docs. Cela pourra servir de récompense facultative par la suite.

Objectif : Donner aux participants l'occasion de réfléchir au fonctionnement des réseaux sociaux et de partager leurs idées sous forme de conseils.



ÉTAPE 6 DE L'ACTIVITÉ 1 - ÉVALUATION

Étape 6 : Évaluation (3-5 min)

1. **Dites** : « Avant de terminer cette activité, veuillez l'évaluer dans son ensemble en répondant par Oui ou par Non. »

2. **Diffuser l'évaluation** :

a. Fournir aux apprenants un code QR généré à l'aide de <https://www.canva.com/qr-code-generator/>.

b. Modèle de formulaire d'évaluation : [HATE-LESS Module 2 – Algorithmes émotionnels – Modèle de formulaire d'évaluation](#)

Les questions portent notamment sur :

1. Avez-vous appris quelque chose ?
2. Cette activité a-t-elle été transformatrice ?
3. Avez-vous compris les informations ?
4. Cela contribue-t-il à votre mission ? / Vous sentez-vous responsabilisé(e) ?
5. Ces connaissances/compétences amélioreront-elles votre vie ?
6. Avez-vous apprécié l'activité ?
7. Votre question a-t-elle reçu une réponse ?

Objectif : Comprendre l'impact de l'activité.

Facultatif - Préparer une récompense - Conseils d'experts par les apprenants

1. Pendant que les apprenants répondent au formulaire d'évaluation, vérifiez la clarté du document.
2. Exportez ou partagez la « Liste de conseils d'experts » complétée comme ressource de suivi pour les participants.

ÉTAPE 7 DE L'ACTIVITÉ 1 - RÉCOMPENSES ET RESSOURCES

Étape 7 : Récompense et ressources (1 à 4 min)

1. **Dites** : « La récompense pour avoir participé à l'activité d'aujourd'hui est ce guide rapide pour une navigation plus consciente. »



2. **Offrez une récompense** : À la fin de ces activités, offrez aux apprenants une récompense (préparée dans la section PRÉPARATION DE L'ACTIVITÉ).

a. Option de récompense HATE-LESS récompense option 2 :

PDF : [5 conseils pour une navigation plus consciente et sans haine.pdf](#)

ou le Code QR.

3. **Citation finale. Dites** : J'aimerais conclure cette activité par la citation suivante de Viktor Frankl, de l'Université du Minnesota : « Entre le stimulus et la réponse, il y a un espace. Dans cet espace réside notre pouvoir de choisir notre réponse » ([Source](#))

Objectif : Récompenser et motiver les participants pour leur participation.

les inciter à réfléchir de manière critique aux réseaux sociaux.



OBJECTIFS

Les participants acquerront les compétences, les connaissances et les attitudes suivantes :

Connaissances

- **Sensibilisation** : Prendre conscience que les algorithmes amplifient les contenus émotionnels et engageants.
- **Compréhension** : Comprendre le fonctionnement des algorithmes, notamment qu'ils analysent les réactions des utilisateurs (mentions « J'aime », partages, commentaires, temps de visionnage) et les utilisent pour déterminer le contenu affiché dans les flux. Cette compréhension est évaluée dans le quiz.
- **Mise en pratique** : Mettez ces connaissances en pratique dans la simulation et le quiz en prédisant comment les différents messages se propagent.
- **Analyse** : Identifiez comment les schémas émotionnels (colère, humour, peur, curiosité) sont renforcés par les algorithmes et expliquez ces schémas dans la discussion du quiz.

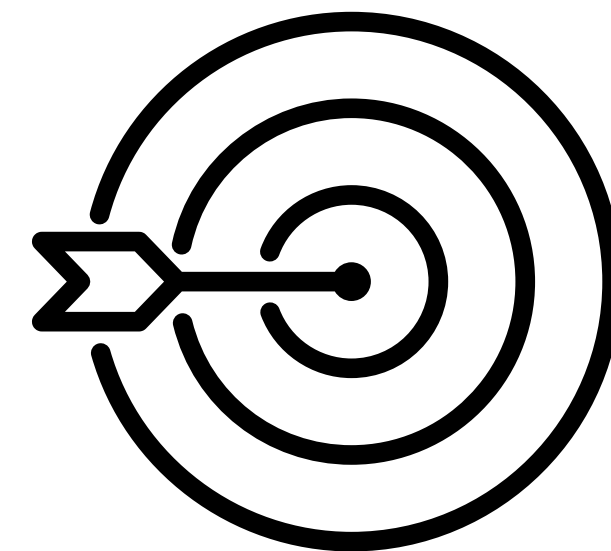
Compétences

- **Observation** : Détecter les éléments déclencheurs d'émotions dans les publications (indignation, humour, peur, curiosité).
- **Exploration** : Expérimenter le vote et la discussion pour tester comment différentes réactions affectent le flux.
- **Résolution de problèmes** : Proposer des stratégies pratiques pour éviter de tomber dans le piège de l'indignation ou de la désinformation (par ex., vérifier les faits, mettre en sourdine, prendre son temps avant de réagir).
- **Esprit critique** : Utilisez le raisonnement pour répondre aux questions du quiz et réfléchissez à l'impact de vos choix d'engagement.

Attitudes

- **Constat** : Remarquez que les émotions en ligne façonnent le contenu affiché, non seulement à soi-même, mais aussi à des groupes entiers.
- **Réflexion** : Réfléchissez à la manière dont les réactions collectives amplifient ou atténuent certains types de contenu.

ACTIVITÉ 2 - Le jeu des algorithmes



- **Préférence** : Commencez à choisir des façons de réagir équilibrées et constructives.
- **Auto-identification** : Se percevoir comme capable d'influencer les flux d'actualités grâce à des réactions intentionnelles.
- **Diffusion** : Partagez une stratégie pour une interaction plus saine avec vos pairs (pendant la discussion ou après le quiz).

DURÉE

60-100 minutes (durée standard : environ 90 minutes)

PRÉPARATION

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

- Connexion Wi-Fi fonctionnelle
- Appareils numériques des participants (téléphone, ordinateur portable, iPad) / stylo et papier
- Projecteur / grand écran de télévision (pour afficher des exemples de publications + quiz Kahoot)
- Tableau blanc ou paperboard + marqueurs (pour comptabiliser les réponses : j'aime, partages, commentaires, personnes ignorées, signalements)
- Publications fausses/réelles sur les réseaux sociaux : Les instructeurs peuvent utiliser soit les fausses publications fournies dans le [module 2 de HATE-LESS - Matériel visuel](#) (pages 4-10), soit créer les leurs.
- Quiz Kahoot (Comment l'utiliser dans la configuration de l'activité) : Lien : <https://create.kahoot.it/share/module-2-hate-less/5aa6446e-99b6-4a9c-88e6-9f1af422eda6>
- Formulaire d'évaluation : Créez gratuitement un code QR d'évaluation avec <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Modèle : [HATE-LESS Module 2 - Algorithmes émotionnels - Formulaire d'évaluation](#))



- **Récompenses :**

- Récompense générale (par ex.: distribution de documents) pour tous les apprenants
- Petite récompense pour les gagnants du quiz (par ex.: des chocolats)

- **Options supplémentaires :**

- Une musique apaisante ou énergisante pour créer une ambiance motivante
- Tableaux de conférence/marqueurs : pour la synthèse de groupes de modèles.

- **Aménagement de la pièce**

- Disposition des sièges en cercle ou en U → favorise le partage ouvert et la visibilité.
- Préparez un tableau blanc ou un appareil pour noter les messages fictifs destinés à l'activité de dynamisation.
- Un espace à l'avant ou au milieu pour que le formateur puisse animer la discussion.
- Coins de discussion (facultatifs) si les discussions de réflexion se font en petits groupes.

- **Ressource:**

- [Étude de l'Université de l'Iowa sur les algorithmes de YouTube et les biais émotionnels](#)

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

- **Préparation du matériel :**

1. L'instructeur s'assure que tout le matériel de la section MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES requis pour l'apprentissage est disponible.
2. **Théorie/Contexte de l'activité principale :** [Module 2 - HATE-LESS - Matériel visuel](#) (pages 3-4)
3. **Faux messages :** [Module 2 - HATE-LESS - Matériel visuel](#) (pages 5-9) ou créez de nouveaux faux messages.
4. **Quiz Kahoot :** Préparez le quiz Kahoot avant le début de la session.

- **Mode d'emploi :**

- A. Ouvrez ce lien : [Module 2 HATE-LESS Kahoot](#)
- B. Connectez-vous avec un compte Kahoot gratuit (ou créez-en un).
- C. Créez un code QR pour le quiz (<https://www.canva.com/qr-code-generator/>)

D. Cliquez sur « **Jouer** » → choisissez Enseigner (jeu en direct avec des participants) ou Attribuer (à votre propre rythme).

E. Partagez le code PIN ou le lien du jeu avec les participants.

F. Lancez le questionnaire et suivez les réponses en temps réel.

Conseil:

- Testez le lien du quiz Kahoot et le code QR avant l'activité.
- Des diapositives ou des images de publications fictives sont prêtes à être affichées (projecteur/grand écran ou documents distribués).
- Vérifiez que Wi-Fi et les appareils fonctionnent pour tous les participants.

5. **Préparation du formulaire d'évaluation** : Créez gratuitement un code QR d'évaluation avec <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Modèle : [HATE-LESS Module 2 - Algorithmes émotionnels - Formulaire d'évaluation](#))

6. **Préparer des récompenses**

Récompense 1 - Gagnant du quiz : Prévoyez une petite récompense pour le gagnant du quiz.(par ex., chocolat).

Récompense 2 - Fin de l'activité : À la fin de l'activité, Il est recommandé d'offrir une récompense. Voici quelques idées de récompenses :

- [HATE-LESS Conseils pour contourner l'algorithme des réseaux sociaux.pdf](#) :

Partagez via un code QR ou un PDF imprimé.

- Défi du contenu positif : par ex. : « Pendant une semaine, suivez un nouveau compte qui inspire les gens et désabonnez-vous d'un compte qui les épuise. »



ÉTAPE 1 DE L'ACTIVITÉ 2

ÉTAPE 1 DE L'ACTIVITÉ 2 - ÉNERGIZER

Étape 1 : Enregistrement et mini-activité dynamisante - « Le chaos des légendes » (10-12 min) :

1. **Mise en place** : Groupez-vous en cercle ou en forme de U.
2. **Dites** : « Nous allons créer ensemble une publication aléatoire pour les réseaux sociaux. Chacun ajoute deux mots, et ensemble nous construirons un titre ou une légende. Je commence. »
3. **Commencez le message** : Dites 2 mots, par ex. : « Le chat de Larry... »
4. **Exemple de résultat** : « Le chat de Larry danse sauvagement sur la plage avec un flamant rose qui mange des spaghettis tandis que le maire applaudit bruyamment. »
5. **Notez les mots** pendant que chacun donne ses réponses.
6. **Partagez la légende finale** : Écrivez le texte complet sur un tableau tableau blanc par exemple. Lisez-le à voix haute avec emphase pour un effet humoristique.
7. **Demandez au groupe** :
« Si cette publication apparaissait sur les réseaux sociaux, comment les gens réagiraient-ils ? Serait-elle aimée, partagée, commentée ou ignorée ? »
 - « Quelles émotions cela pourrait-il susciter ? Rire, surprise, confusion ? » (Laissez aux participants la possibilité de répondre.)
8. **Conclusion : Dites** : « C'était un exemple amusant de la façon dont des publications spontanées et émotionnelles peuvent capter l'attention. Mais dans la réalité, les réseaux sociaux ne se limitent pas aux publications drôles ou amusantes ; ils décident du contenu que les utilisateurs voient ensuite en fonction de leurs réactions. Pour mieux comprendre cela, examinons comment fonctionnent les algorithmes : ce qu'ils sont, pourquoi ils existent et pourquoi ils ont tendance à mettre en avant les contenus les plus émotionnels en haut des fils d'actualité. »

Objectif : Instaurer une ambiance détendue pour l'activité, qui abordera un contenu émotionnel, afin de garantir l'engagement et la motivation des apprenants.



ÉTAPE 2 DE L'ACTIVITÉ 2

- THÉORIE/CONTEXTE DE L'ACTIVITÉ PRINCIPALE

Étape 2 : Activité principale Théorie/Contexte (4-6 min)

1. **Facultatif - Préparation** : Projetez la présentation PowerPoint fournie sur un vidéoprojecteur pour illustrer les informations. Commencez la projection de la diapositive X (disponible ici).

[HATE-LESS Module 2 - Matériel visuel](#) (diapositives 3-4)

2. Présenter les algorithmes

a. **Configuration facultative (présentation)** : Présenter le module [HATE-LESS Module 2 - Matériel visuel](#) - Diapositive 3

b. **Dites** : « Parlons des algorithmes des réseaux sociaux.

c. **De quoi s'agit-il ?** Il s'agit d'un ensemble de règles utilisées par les plateformes pour déterminer quel contenu afficher aux utilisateurs. »

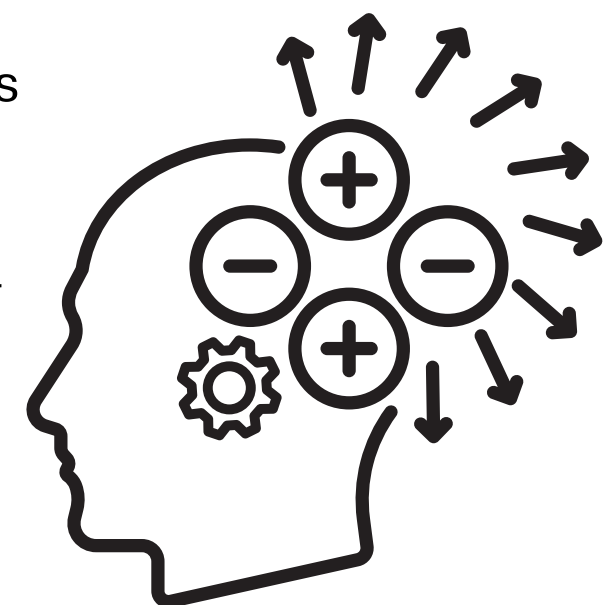
d. **Préparation facultative (présentation)** : Présenter le module [HATE-LESS Module 2 - Matériel visuel](#) - Diapositive 4

e. Dites :

- « Pourquoi existent-ils ? Ils suivent le comportement des internautes afin de monétiser leur audience auprès des annonceurs. C'est un outil marketing. Les créateurs de contenu et les influenceurs en profitent également, puisqu'ils gagnent de l'argent grâce aux vues et à l'engagement. »

- **Comment ça marche ?** L'algorithme repère les contenus qui suscitent de fortes réactions chez les utilisateurs et propose en conséquence davantage de contenus similaires.

f. **Dites** : « Un petit mot sur l'actualité : il est important de rester informé. L'objectif n'est pas d'inciter les gens à éviter l'actualité, mais de les amener à observer comment les informations sont présentées et comment les réactions – comme les mentions « J'aime », les commentaires, le visionnage prolongé – peuvent amplifier les versions les plus émotionnellement chargées. Nous explorerons des moyens de rester informé sans se laisser emporter par l'indignation. »



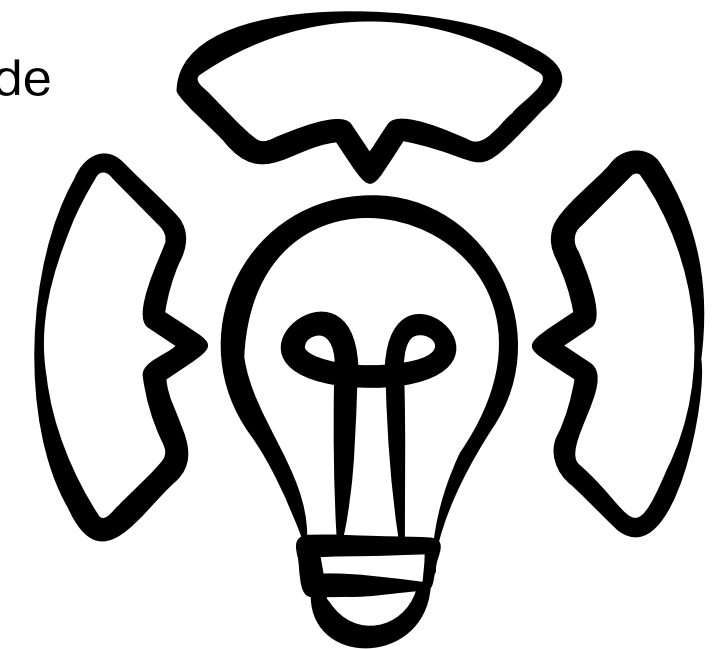
g. Ce qui est vraiment important : l'algorithme fonctionne avec les réactions des utilisateurs. Ces réactions sont souvent liées à des émotions négatives. Selon un article scientifique publié par l'Université de l'Iowa et intitulé « YouTube Recommendations Reinforce Negative Emotions - Auditing Algorithmic Bias with Emotionally-Agentic Sock Puppets » ([Source](#))

- Si les utilisateurs cliquent, regardent ou interagissent fréquemment avec un contenu ayant une tonalité émotionnelle particulière (par ex.: la colère, le ressentiment, la négativité), l'algorithme remarque cette préférence.
- Au fil du temps, YouTube tend à recommander davantage de contenus à forte charge émotionnelle. Les émotions négatives sont particulièrement amplifiées.
- Même les recommandations qui ne reposent pas principalement sur l'historique d'utilisation d'une personne correspondent souvent émotionnellement à ses préférences.
- Cet effet s'accroît à mesure que la personne manifeste ses préférences émotionnelles.

Facultatif (en l'absence de présentation PowerPoint) : Écrire sur un tableau blanc : Réaction → Signal de l'algorithme → Contenu similaire supplémentaire.

h. Maintenant, certains pourraient se demander : « Mais comment font YouTube ou une autre plateforme de réseaux sociaux pour capter les émotions des gens ?

- YouTube ne « lit pas réellement les sentiments des gens ».
 - Elle analyse plutôt le comportement des utilisateurs : sur quoi ils cliquent, combien de temps ils regardent, ce qu'ils aiment ou qu'ils ignorent.
 - Si une personne, par exemple, choisit régulièrement des vidéos avec une certaine tonalité émotionnelle — comme des vidéos de colère ou de peur —, l'algorithme suppose que cette personne préfère ce type de contenu.
- i. Si une publication reçoit plus de « j'aime », de partages ou de commentaires (même des commentaires haineux), l'algorithme la mettra en avant.



j. La colère ou la peur sont souvent les émotions qui nous poussent à partager du contenu le plus rapidement. Cela peut mener à une radicalisation accrue.

k. Les gens peuvent éviter de tomber dans ce piège en étant attentifs à la façon dont ils réagissent au contenu, en vérifiant les sources et en s'informant sur la désinformation.

Objectif : Présenter aux participants le fonctionnement des algorithmes, leur raison d'être et leur rôle dans l'amplification du contenu émotionnel. Fournir une base scientifique à l'activité interactive qui suivra.

ÉTAPE 3 DE L'ACTIVITÉ 2 - VERIFICATION

Étape 3 : Véeification(5 min)

1. **Demandez** : « Est-ce que le fil d'actualité des gens change après qu'ils aient aimé ou commenté un type de publication ? »

2. **Remarque** : Si les apprenants n'ont pas de réponse, donnez des exemples de réseaux sociaux : « Par exemple, si une personne qui aimait uniquement des vidéos de chats commence à aimer des vidéos de cuisine, son fil d'actualité va-t-il changer ? » « Oui. L'algorithme le détecte et lui proposera du contenu culinaire similaire. »

- « Quel type de contenu les gens consultent-ils le plus ? Un contenu plutôt ou moins chargé émotionnellement ? »

- « Si les gens interagissent avec beaucoup d'actualités à forte charge émotionnelle (commentaires, citations, défilement frénétique des mauvaises nouvelles), que pourrait devenir le fil d'actualité au cours de la semaine prochaine ? »

3. **Donnez à 2 ou 3 volontaires la possibilité de répondre.**

4. **Dites** : « Voilà l'algorithme en action. Jouons à un jeu pour le voir concrètement. »

Objectif : S'assurer que les participants comprennent le principe fondamental qui favorise le changement par l'engagement. Susciter leur curiosité avant de passer à la simulation interactive.



ÉTAPE 4 DE L'ACTIVITÉ 2

ACTIVITÉ PRINCIPALE/ EXPÉRIENCE

Étape 4 : Activité principale/Expérience (30-60 min)

1. **Mise en place** : Fournir des publications fictives pour les réseaux sociaux à présenter et à discuter avec les participants. Le matériel HATE-LESS généré par IA est disponible ici : [HATE-LESS -Module 2-Matériel visuel](#) - Diapositives 5 à 9
2. **Dites** : « Maintenant, nous allons examiner des publications vraies et fausses pour mieux comprendre le fonctionnement pratique des algorithmes des réseaux sociaux. »
3. **Clause de non-responsabilité** – Si des images générées par IA dans [HATE-LESS-module 2-Matériel visuel](#) sont utilisées :
 - a. « Avant de commencer ce jeu interactif, je tiens à préciser que les images que nous allons voir ont été générées par une IA. »
 - b. « Elles ont été créées dans le but de proposer un contenu provocateur afin d'observer comment les gens réagissent à différentes publications et situations, et comment l'algorithme prend en compte ces réactions. »
 - c. « Ces opinions et ce contenu ne reflètent pas les points de vue du consortium HATE-LESS sur ce sujet précis et sont là pour nous permettre d'apprendre. » « Ceci étant dit, examinons ces publications. »
4. **Les participants visualisent des publications fictives/réelles** : photos, mèmes, contenus trompeurs, informations neutres, vidéos, etc. Si les images fournies sont projetées ([HATE-LESS Module 2 - Matériel visuel](#), à partir de la page 5).
5. **Pour chaque publication, demandez** :
 - a. « Quelle réaction émotionnelle la plupart des gens auraient-ils à ce message, et pourquoi ? »
 - b. Comment la plupart des gens réagiront-ils à cette publication ?
 - c. Votons.»
6. Ensuite, procédez au vote.
7. Si nécessaire, lisez les légendes.
8. Recueillez les réponses pour chaque publication (sur une feuille de papier/un appareil ou sur un tableau blanc). Les réponses dépendent de la plateforme. Exemples :



- J'aime: #
- Partager/Transférer : #
- Republier: #
- Commentaire: #
- Ignorer: #
- Signaler: #
- Cacher: #
- Lisez l'article et restez-y longtemps : #
- Lisez les commentaires : #

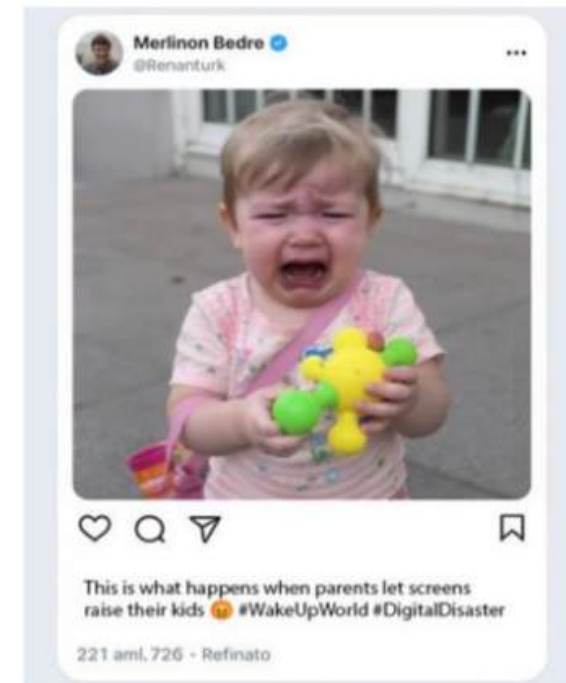
Quelles actions sont les plus importantes sur cette plateforme ? (Par ex. : clics sur une story vs temps passé dessus ; citation vs partage ; types de réactions sur Facebook)

Optionnel : utiliser des publications HATE-LESS fictives générées par IA .

1. **Préparation** : Le guide suivant explique étape par étape comment utiliser les fausses publications sur les réseaux sociaux fournies dans [HATE-LESS- module 2-Matériel visuel](#) – Diapositives 5 à 9. Si vous choisissez d'autres supports, il peut être utile de les présenter sur un écran sous forme de PowerPoint ou de PDF, ou de partager un code QR permettant aux apprenants de consulter les publications.

Fausse publication 1 : Publication/mème Instagram controversé

1. **Mise en place** : Présentation du module 2 de HATE-LESS - Supports visuels - Diapositive 5
2. **Dites** : La légende de cette publication Instagram est : « Voilà ce qui arrive quand les parents laissent les écrans élever leurs enfants #RéveillezVousLeMonde #CatastropheNumérique »
3. **Demandez** :
 - a. « Quelle réaction émotionnelle la plupart des gens auraient-ils à ce message, et pourquoi ?
 - b. Comment la plupart des gens réagiraient-ils à cette publication ?
 - c. Votons»



4. Recueillir les réponses. Demandez aux participants de lever la main pour chaque question :

- J'aime: #
- Partager/Transférer : #
- Republier : #
- Commentaire: #
- Ignorer: #
- Signaler: #
- Cacher: #
- Lisez l'article et restez-y longtemps : #
- Lisez les commentaires : #

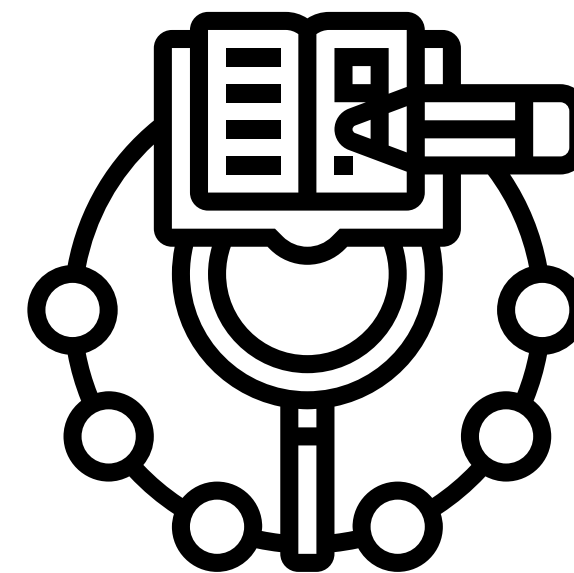
Facultatif : Si le nombre de réponses est faible, proposez des idées :

- Colère/Indignation** : Certaines personnes peuvent se sentir sur la défensive si elles sont parents ou en colère face à l'accusation.
- Empathie/Tristesse** : D'autres personnes peuvent ressentir de la tristesse pour l'enfant.
- Accord/Validation** : Les personnes qui croient déjà que les écrans sont nocifs pourraient se sentir validées et être tout à fait d'accord.
- Humour/Sarcasme** : Certaines personnes peuvent considérer le message comme exagéré et répondre par des blagues ou des mèmes.

5. Une fois toutes les réponses partagées, révélez les conséquences de l'algorithme.

Conseil : pour gagner du temps, concentrez-vous uniquement sur les réponses pour lesquelles les apprenants ont levé la main.

- J'aime : Signal d'engagement rapide ; met en avant les publications similaires.
- Partager/Transférer : Diffuse plus largement le contenu ; amplifie sa portée.
- Republier : Permet de maintenir la circulation du contenu ; signal de promotion puissant.
- Commentaire : Forte interaction ; la publication est mise en avant quel que soit le ton.
- Ignorer : Aucun signal ; réduit le contenu similaire au fil du temps.
- Signaler : Contenu signalé ; la plateforme peut l'examiner et/ou le supprimer.



- **Masquer** : Commentaires négatifs ; ce contenu sera moins visible.
- **Lecture/Consultation prolongée** : Une longue durée de consultation témoigne d'un intérêt marqué.
- **Lire les commentaires** : Le temps passé témoigne d'un intérêt pour le débat/les drames

6. **Dites** : « Réfléchissons maintenant à une option de consommation équilibrée. Au lieu de réagir immédiatement, les gens pourraient : ouvrir le lien → lire l'article complet → consulter la source/la page à propos → parcourir plusieurs sources → l'enregistrer ou le mettre en favori pour le lire plus tard → et, s'ils le partagent, le faire avec une légende neutre. »

POST 2 : Vidéo YouTube - Vidéo de cuisine

1. Mise en place : Présentation de [HATE-LESS -module 2- Supports visuels](#) - Diapositive 6

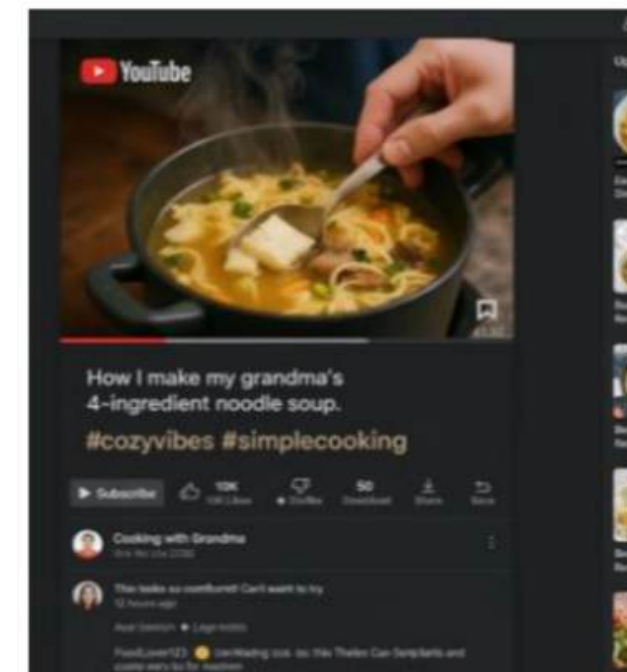
2. Dites : « La légende de cette vidéo YouTube est : « Comment je prépare la soupe de nouilles à 4 ingrédients de ma grand-mère. #ambianceconfortable #cuisinesimple ».

3. **Demandez** :

- « Quelle serait la réaction émotionnelle de la plupart des gens face à cette publication, et pourquoi ?
- Comment la plupart des gens réagiraient-ils à cette publication ?
- Votons.»

4. **Recueillez les réponses. Demandez aux participants de lever la main pour chaque question :**

- J'aime: #
- Je n'aime pas : #
- Commentaire: #
- Partager: #
- Enregistrer/Télécharger : #
- Ignorer / Passer : #
- Republier: #
- Regardez la vidéo un instant, puis quittez : #
- Regardez la vidéo complète : #
- Lire les commentaires : #
- S'abonner: #



Facultatif : Si le nombre de réponses est faible, proposez des idées :

- **Plaisir/Curiosité** : Les gens pourraient se dire : « Ça a l'air bon, j'ai envie d'essayer. »
- **Confort/Chaleur** : Nostalgie ou sensation de bien-être grâce aux recettes familiales.
- **Inspiration** : Motivation à cuisiner ou à sauvegarder la recette.
- **Neutre/Désintéressé** : Certaines personnes peuvent tout simplement passer leur chemin car ce n'est pas leur type de contenu.
- **Point négatif** : Certaines personnes qui aiment cuisiner pourraient ne pas être d'accord avec le contenu ou la recette.

5. Une fois toutes les réponses partagées, révélez les conséquences de l'algorithme.

Conseil : pour gagner du temps, concentrez-vous uniquement sur les réponses pour lesquelles les apprenants ont levé la main.

- **J'aime** : Signal positif rapide ; renforce le contenu similaire en matière de cuisine/bien-être.
- **Points négatifs** : Commentaires négatifs, mais engagement malgré tout ; peut réduire le nombre de vidéos similaires.
- **Commentaire** : Forte interaction ; l'algorithme diffuse davantage la vidéo.
- **Partage** : Diffuse plus largement le contenu ; amplifie sa portée sur les réseaux.
- **Enregistrer/Télécharger** : Signale une valeur à long terme ; l'algorithme met en avant des contenus similaires de recettes/tutoriels.
- **Ignorer / Passer** : Signal faible/inexistant ; la vidéo a moins de chances d'être diffusée à nouveau.
- **Signalement** : Peu susceptible d'avoir une incidence sur une vidéo inoffensive ; efficace uniquement en cas de nombreux signalements.
- **Regardez un peu, puis quittez** : visionnage partiel → signal d'engagement plus faible ; réduit l'amplification.
- **Regarder la vidéo complète** : Fort signal d'intérêt ; l'algorithme recommande davantage de vidéos de cuisine/réconfort.
- **Lire les commentaires** : Le temps passé sur la vidéo augmente l'engagement ; l'algorithme détecte l'intérêt porté à la vidéo.

- **S'abonner** : Signal de fidélité très fort ; davantage de vidéos de ce créateur sont proposées aux abonnés.

POST 3 : MEME TROMPEUR

1. **Mise en place** : Présentation [HATE-LESS- module 2 - Supports visuels](#) - Diapositive 7
2. **Dites** : « Cette story Instagram dit : “URGENT : Cet influenceur vient d’annoncer qu’il offre 1 000 \$ à tous ceux qui commentent.” »

3. Demandez :

- « Quelle serait la réaction émotionnelle de la plupart des gens face à cette publication, et pourquoi ?
- Comment la plupart des gens réagiraient-ils à cette publication ?
- Votons.»

4. Recueillez les réponses. Demandez aux participants de lever la main pour chaque:

Click J’aime (réaction rapide à la story) : #

- Commentaire: #
- Partager/Transférer : #
- Republier (partage de story) : #
- Ignorer / Appuyer sur Passer : #
- Signaler #
- Lire les commentaires : #
- Sauvegarder (si possible) : #
- Cliquez sur « Save the day » : #

5. Facultatif : Si peu de réponses, proposez des idées :

- **Enthousiasme/Cupidité** : Les gens pourraient penser : « Waouh, de l’argent gratuit ! »
- **Curiosité** : Les gens pourraient aussi réagir à cette publication avec curiosité, se demandant si c’est réel et s’ils devraient essayer.
- **FOMO** (“Fear of missing out” Peur de rater quelque chose) : Envie de s’engager rapidement avant qu’il ne soit trop tard.
- **Agacement** : Frustration face aux tactiques de piège à clics.



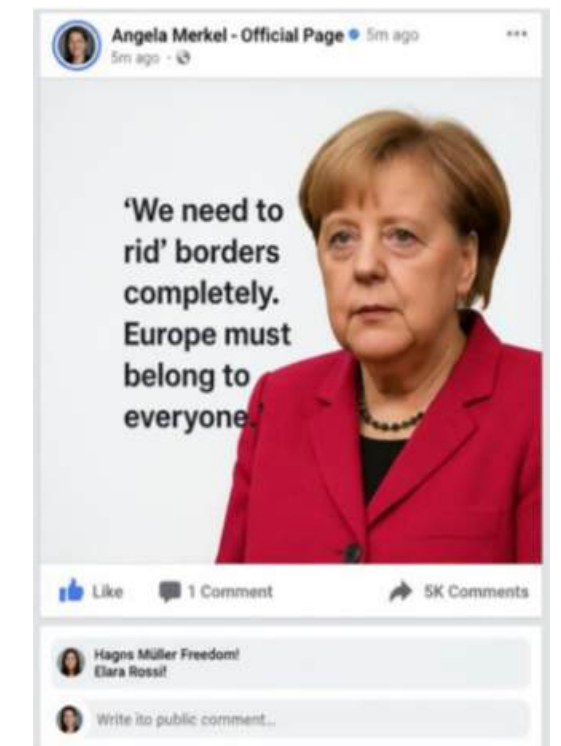
6. Présentez les conséquences de l'algorithme.

Conseil : pour gagner du temps, concentrez-vous uniquement sur les réactions pour lesquelles les apprenants ont levé la main. **Dites** :

- **J'aime** : Signal d'engagement ; l'algorithme amplifie davantage cet article.
- **Commentaire** : Signal très fort ; d'autant plus que la publication sollicite des commentaires, ce qui fait exploser l'engagement et la portée.
- **Partager/Transférer** : Permet de toucher de nouveaux publics et d'accroître la visibilité.
- **Republier** : Permet de diffuser largement le contenu.
- **Ignorer / Passer** : Aucune interaction ; l'algorithme réduit la probabilité de voir des articles similaires.
- **Signalement** : Si un nombre suffisant de signalements sont effectués, la plateforme peut examiner les comportements suspects ou frauduleux.
- **Lire les commentaires** : Temps passé sur le lecteur = l'algorithme considère que les utilisateurs sont intéressés, même sans commentaire.
- **Cliquer sur « Save the date » / Enregistrer** : considéré comme un signal d'engagement fort ; l'algorithme met en avant les contenus similaires.

PUBLICATION 4 : Publication Facebook d'Angela Merkel – Fausse publication

1. **Mise en place** : Présentation [HATE-LESS- module 2- Supports visuels](#) - Diapositive 8
2. **Dites** : La légende de cette publication Facebook est : « Nous devons supprimer complètement les frontières. L'Europe doit appartenir à tous. »
3. **Demandez** :
 - « Quelle serait la réaction émotionnelle de la plupart des gens face à cette publication et pourquoi ?
 - Comment la plupart des gens réagiraient-ils à cette publication ?
 - Votons. »
4. **Recueillez les réponses.** Demandez aux participants de lever la main pour chaque question :
 - J'aime: #
 - Autre réaction (Amour, Haha, Waouh, Tristesse, Colère) : #
 - Commentaire / Réponse : #



- Partager / Republier : #
- Identifier un ami : #
- Sauvegarder: #
- Suivre / Ne plus suivre la page : #
- Masquer / Mettre en veille / Supprimer de mes amis : #
- Signaler #
- Lire: #

5. Facultatif : Si peu de réponses, proposez des idées :

- **Colère/Indignation** : Être contrarié par le message ou par la personne à qui il est attribué.
- **Accord/Validation** : Se sent conforté dans ses croyances existantes.
- **Peur/Anxiété** : Inquiétudes liées aux changements politiques ou sociaux.
- **Méfiance/Scepticisme** : Pense que la citation est fausse ou manipulée.
- **Humour/Sarcasme** : Le considère comme exagéré ou comme un mème.
- **Polarisation** : Divise les publics en camps opposés.

6. Présentez les conséquences de l'algorithme. Conseil : pour gagner du temps, concentrez-vous uniquement sur les réactions pour lesquelles les apprenants ont levé la main. **Dites** :

- **J'aime / Autre réaction** : Toutes comptent comme une forme d'engagement → augmente la visibilité.
- **Commentaire / Réponse** : Un fort engagement → se propage davantage.
- **Partager / Republier / Identifier un ami** : Permet d'atteindre un public plus large.
- **Enregistrer** : Signal à forte valeur ajoutée → l'algorithme affiche des publications similaires.
- **Suivre/Ne plus suivre la page** : ajuste la quantité de contenu provenant de cette source qui apparaît.
- **Masquer / Mettre en veille / Supprimer de mes amis** : Les signaux négatifs → réduisent ce type de contenu.
- **Signalement** : Peut déclencher une vérification des faits ou un examen si de nombreux utilisateurs le font.
- **Cliquer sur le lien** : signale la curiosité → met en avant des liens similaires.

- **Regarder (partiellement / complètement)** : Un visionnage prolongé = signal fort ; une interruption affaiblit le signal.

- **Lire les commentaires** : Temps passé sur la page = l'algorithme suppose un intérêt → met en avant le contenu.

MESSAGE 5 : Republication d'un article de presse

1. **Mise en place** : Présentation de [HATE-LESS- module 2 - Supports visuels](#) - Diapositive 9

2. **Dites** : La légende de cette republication X est : « La chaleur extrême provoque une baisse record de la fréquentation scolaire dans le sud de l'Europe. »

3. **Demandez** :

- « Quelle serait la réaction émotionnelle de la plupart des gens face à cette publication et pourquoi ?
- Comment la plupart des gens réagiront-ils à cette publication ?
- Votons. »

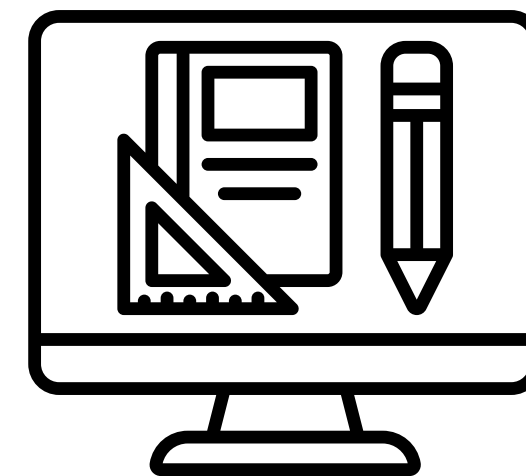
4. **Recueillez les réponses. Demandez aux participants de lever la main pour chaque:**

- J'aime: #
- Republier : #
- Publication de citation : #
- Commentaire (réponse) : #
- Ignorer / Passer au suivant : #
- Signaler: #
- Signet : #
- Cliquez sur le lien (pour lire l'article complet) : #
- Lire les commentaires : #
- Faites défiler vers le bas pour en savoir plus : #
- Suivre / Ne plus suivre la page : #

Facultatif : Si le nombre de réponses est faible, proposez des idées :



- **Préoccupation/Inquiétude** : Crainte concernant le changement climatique et le bien-être des enfants.
 - **Empathie/Compassion** : Ressentir de la compassion pour les élèves et les familles touchés.
 - **Colère/Frustration** : envers les gouvernements ou le manque d'action climatique.
 - **Validation** : Confirme la conviction que le changement climatique est urgent.
 - **Scepticisme** : Doute quant à l'exactitude ou à la présentation de l'information.
 - **Indifférence** : Le considère comme « un simple titre parmi d'autres ».
5. **Présentez les conséquences de l'algorithme. Conseil** : pour gagner du temps, concentrez-vous uniquement sur les réactions pour lesquelles les apprenants ont levé la main. **Dites** :
- **J'aime** : Compte comme une interaction → l'algorithme affiche plus de publications similaires.
 - **Republier** : Une forte amplification → diffuse largement l'information.
 - **Publication avec citation** : Ajoute un commentaire + republication → signal encore plus fort, renforce davantage le contenu.
 - **Commentaire (Réponse)** : Signal d'engagement → contribue à la popularité de la publication, quel que soit le ton.
 - **Ignorer / Passer au suivant** : Pas de signal → moins de chances de voir un contenu similaire.
 - **Signalement** : Si suffisamment d'utilisateurs signalent un nombre suffisant de cas, la plateforme peut examiner le signalement → ce qui peut réduire la visibilité.
 - **Signet** : Signal à forte valeur ajoutée → l'algorithme affiche plus d'actualités/un contenu plus long.
 - **Cliquez sur le lien (pour lire l'article complet)** : Signal fort d'un réel intérêt → met en avant des actualités similaires dans le fil d'actualité.
 - **Lire les commentaires** : le temps passé sur le commentaire augmente le poids de l'engagement → l'algorithme considère que le message est pertinent.
 - **Faites défiler vers le bas pour en savoir plus** : Le temps supplémentaire passé témoigne d'un intérêt → valorise la catégorie de contenu.
 - **Suivre/Ne plus suivre la page** : Modifie directement le nombre de publications de ce média qui apparaissent dans le fil d'actualité d'un utilisateur.



Objectif : Simuler comment différents types de publications suscitent des émotions et l'engagement. Montrez comment les algorithmes mettent en avant le contenu en fonction des réactions, tout en proposant des alternatives équilibrées pour un engagement réfléchi.

ÉTAPE 5 DE L'ACTIVITÉ 2 - RÉFLEXION

Étape 5 : Réflexion (12-15 min)

1. Mise en place du quiz : Fournissez le lien ou le code QR suivant aux apprenants : Final <https://create.kahoot.it/share/module-2-hate-less/5aa6446e-99b6-4a9c-88e6-9f1af422eda6>

a. Ouvrez ce lien : [Module 2 HATE-LESS Kahoot](#)

b. Connectez-vous avec un compte Kahoot gratuit (ou créez-en un).

c. Cliquez sur « **Jouer** » → choisissez Enseigner (jeu en direct avec les participants) ou Attribuer (à votre propre rythme).

d. Partagez le code PIN ou le lien du jeu avec les participants.

e. Lancez le questionnaire et suivez les réponses en temps réel.

f. **Partagez le nouveau code QR généré pour ce quiz.**

2. **Dites** : « Maintenant, veuillez répondre aux questions suivantes sur les algorithmes des réseaux sociaux. Chacun indique son vrai nom ou choisit un nom fictif (mais gentil). Le gagnant du quiz recevra une récompense ! » (Répondez au quiz jusqu'à la fin.)

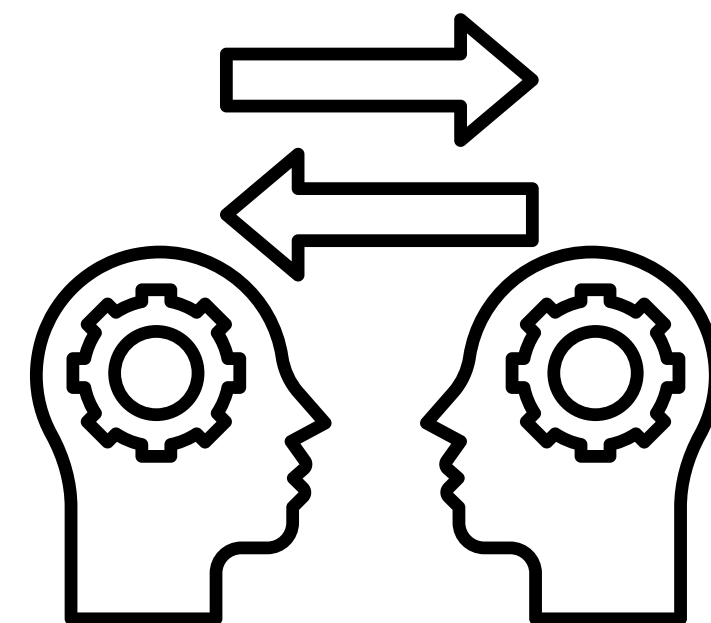
3. **Récompenser le gagnant** : Offrez une récompense simple (par ex.: des chocolats) au gagnant du quiz.

4. **Demandez** :

a. « Quel fait concernant les algorithmes des réseaux sociaux pourrait surprendre la plupart des gens ? »

b. « Dans quelle mesure les utilisateurs contrôlent-ils leur fil d'actualité, et quels leviers sont réellement efficaces (masquer, ignorer, indiquer « non intéressé », limiter le temps d'abonnement, listes d'abonnements) ? »

c. « Quelle est une bonne stratégie pour rester informé sans alimenter l'indignation ? Avez-vous des exemples ? »



5. Accordez 5 à 10 minutes pour répondre et discuter. Veillez à ce que la discussion reste générale et n'aborde pas de sujets sensibles ou personnels.

Objectif : Consolider les leçons clés grâce à un quiz et un accompagnement.

Discussion. Aider les participants à exprimer quelles informations pourraient être surprenantes, quel contrôle ils ont sur leurs flux d'information et comment développer des habitudes d'information saines et équilibrées.

ÉTAPE 6 DE L'ACTIVITÉ 2 - ÉVALUATION

Étape 6 : Évaluation (3-5 min)

1. **Dites** : « Avant de terminer cette activité, veuillez l'évaluer dans son ensemble en répondant par Oui ou par Non. »

2. **Diffuser l'évaluation** :

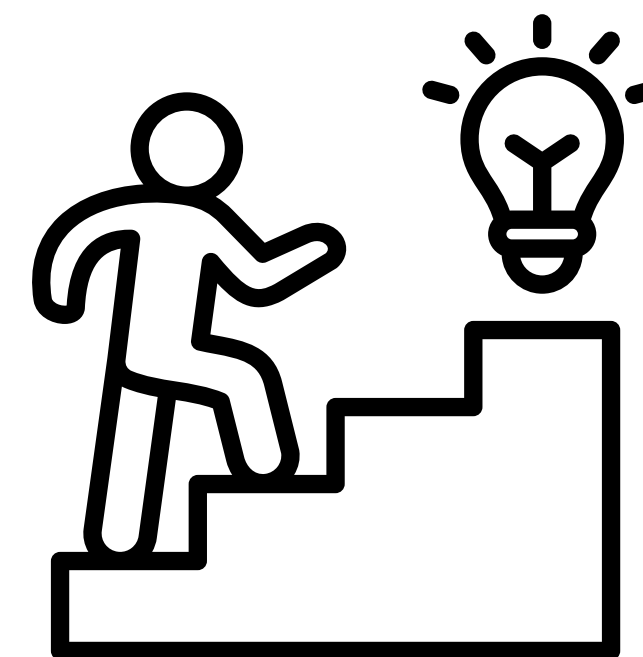
a. Fournir aux apprenants un code QR créé avec <https://www.canva.com/qr-code-generator/>

b. Modèle de formulaire d'évaluation : [HATE-LESS Module 2 - Algorithmes émotionnels - Formulaire d'évaluation](#)

Les questions portent notamment sur :

1. Avez-vous appris quelque chose ?
2. Cette activité a-t-elle été transformatrice ?
3. Avez-vous compris les informations ?
4. Cela contribue-t-il à votre mission ? / Vous sentez-vous impliqué(e) ?
5. Ces connaissances/compétences amélioreront-elles votre vie ?
6. Avez-vous apprécié l'activité ?
7. Votre question a-t-elle reçu une réponse ?

Objectif : Comprendre l'impact de l'activité.



ÉTAPE 7 DE L'ACTIVITÉ 2 - RÉCOMPENSES ET RESSOURCES

Étape 7 : Récompense et ressources (1 à 4 min)

1. **Dites** : « Les émotions et l'attention des gens sont puissantes. Les plateformes de réseaux sociaux, les algorithmes et les créateurs de contenu savent comment les utiliser. Si les gens ne sont pas conscients de la façon dont leurs réactions émotionnelles sont déclenchées en ligne, ils deviennent plus vulnérables à la manipulation, à la désinformation et à la radicalisation. »

2. **Offrez une récompense** : À la fin de ces activités, offrez une récompense aux apprenants. Si [HATE-LESS Conseils pour contourner l'algorithme des réseaux sociaux.pdf](#) est choisi - Partagez via un code QR ou un PDF imprimé.

3. **Citation finale. Dites** : « Merci beaucoup d'avoir participé aux activités d'aujourd'hui ! J'aimerais conclure cette séance par trois citations :

« Notre attention est notre bien le plus précieux. » – Tim Wu (Professeur de droit, Université Columbia)

« Les émotions ne sont pas des obstacles à la raison, mais des signaux essentiels qui nous guident dans la vie. » – Antonio Damasio (neuroscientifique)

« Tant que vous n'aurez pas rendu l'inconscient conscient, il dirigera votre vie et vous l'appellerez destin. » – Carl Gustav Jung

Objectif : Fournir aux participants des conseils pratiques (astuces, listes d'astuces, défis positifs) et se terminent sur une note encourageante qui met en lumière l'autonomie et la prise de conscience.



OBJECTIFS

Les participants acquerront les compétences, les connaissances et les attitudes suivantes :

Connaissances

- **Sensibilisation** : Reconnaître que les mèmes et le contenu en ligne utilisent souvent des ressorts émotionnels (peur, culpabilité, indignation, humour).
- **Compréhension** : Comprendre comment le recadrage d'une publication peut modifier son impact émotionnel tout en conservant les informations essentielles.
- **Mise en œuvre** : Appliquer des techniques de contre-narration pour transformer les publications nuisibles ou clivantes en publications constructives et émotionnellement intelligentes.

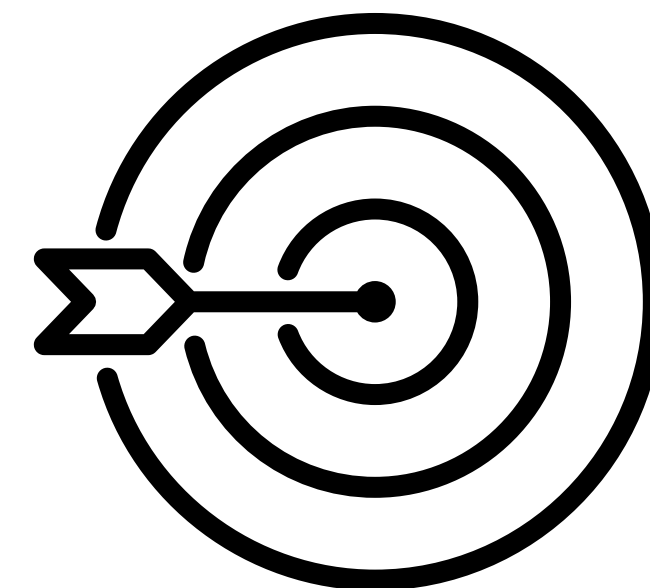
Compétences

- **Observation** : Identifier les éléments toxiques dans les mèmes (incitation à la peur, recherche de boucs émissaires, stéréotypes).
- **Exploration** : Expérimentez avec des outils créatifs (édition de légendes, humour, faits, espoir) pour « perturber » le flux.
- **Collaboration** : Travaillez en groupe pour repenser les publications et partager des récits reformulés.
- **Esprit critique** : Évaluer si le mème reformulé équilibre l'intelligence émotionnelle et l'exactitude factuelle.

Attitudes

- **Constat** : Remarquez comment de petits changements de perspective peuvent transformer les émotions négatives en émotions constructives.
- **Réflexion** : Réfléchissez à la responsabilité des créateurs de contenu dans la structuration des espaces numériques.
- **Préférence** : Commencez à choisir de partager ou de créer du contenu qui promeut l'espoir, l'humour ou la solidarité plutôt que la division.
- **Diffusion** : Diffuser des contre-récits positifs à l'intérieur et à l'extérieur de l'atelier.

ACTIVITÉ 3 - Perturber le flux



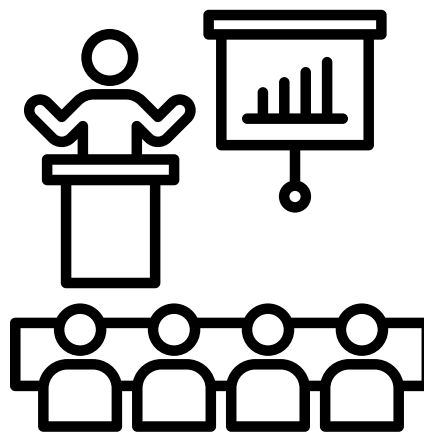
DURÉE	65-75 min
PRÉPARATION	
MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES	<p>Matériel requis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connexion Wi-Fi fonctionnelle • Appareils numériques des participants (téléphone, ordinateur portable, iPad) / stylo et papier • Projecteur / grand écran de télévision (pour afficher des mèmes et des exemples) • Tableau blanc/paperboard + marqueurs (pour noter les « accroches émotionnelles » et les « accroches positives ») • Documents préchargés sur les « mèmes toxiques » (un par groupe) : HATE-LESS-Module 2 – Supports visuels diapositives 11 à 15 • Crée une fausse supériorité morale • Encourage la méfiance sans faits • Formulaire d'évaluation : Créez gratuitement un code QR d'évaluation avec https://www.canva.com/qr-code-generator (Modèle : HATE-LESS Module 2 - Algorithmes émotionnels - Modèle de formulaire d'évaluation) • Récompense <p>Aménagement de la pièce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disposition en cercle ou en U des sièges pour favoriser les discussions et la visibilité • Coins/tables de travail en groupe • Écran de projection/télévision visible par tous. <p>Documentation : https://thedecisionlab.com/insights/society/social-media-and-moral-outrage -</p>
MISE EN PLACE DE L'ACTIVITÉ	<p>Préparation des matériaux :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur s'assure que tous les documents requis de la section MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES (ci-dessus) sont complétés.



2. Préparez des documents sur les mêmes toxiques [HATE-LESS-Module 2 – Supports visuels](#) diapositives 11 à 15 (ou développez de nouveaux mêmes toxiques)
3. Assurez-vous que le projecteur/grand écran est installé et visible de tous.
4. **Facultatif** : Documents Google partagés où les apprenants peuvent écrire leurs émojis préférés, ou chat partagé.
5. **Préparer le formulaire d'évaluation** : Créez gratuitement un code QR d'évaluation avec <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Modèle : [HATE-LESS Module 2 - Algorithmes émotionnels - Modèle de formulaire d'évaluation](#))

Configuration de la pièce et des appareils :

1. Tester la connexion Wi-Fi et vérifiez que les participants peuvent y accéder.
2. Vérifiez que tous les participants disposent de leurs appareils numériques (ou d'un stylo et de papier s'ils travaillent hors ligne).
3. Précharger/distribuer des exemples de « mêmes toxiques » (incitation à la peur, recherche de boucs émissaires, stéréotypes, théories du complot, culpabilisation simpliste) - [HATE-LESS-Module 2 - Supports visuels](#) - diapositives 12 à 15
4. Préparez des applications de retouche d'images (Canva, Meme Generator) ou ayez à disposition des modèles de memes imprimés.
5. Préparer une récompense : Voici quelques idées de récompenses: https://drive.google.com/file/d/10o6w-DsfVjBqWSOkYFrkdIOfg0Y8k_yE/view
 - a. Impression des reformulations positives créées par les apprenants (si une imprimante est disponible)
 - b. Conseils pour la création de contenu positif
 - c. Défi « Flux positif » : par exemple : « Pendant une semaine, abonnez-vous à un nouveau compte qui vous inspire et désabonnez-vous d'un compte qui vous épuise. Observez l'évolution de votre humeur. »
6. Disposez les sièges en cercle ou en forme de U pour une meilleure visibilité pendant la discussion, avec des coins/tables de travail prêts pour les travaux de remixage en groupe.



ÉTAPE 1 DE L'ACTIVITÉ 3 - ÉNERGIZER

Étape 1 : Enregistrement et mini-activité énergisante – Jeu d'émojis (7-10 min)

1. **Mise en place** : Dites : « Les emojis sont comme le langage universel des réseaux sociaux : de petits symboles rapides qui montrent ce que les gens ressentent ou ce qu'ils veulent dire. Commençons par un petit jeu d'emojis. »

2. **Dites** : « Pensez aux émojis les plus utilisés. Quel est l'emoji préféré de la plupart des gens ? »

3. Chaque personne partage à voix haute l'emoji qu'elle a choisi (elle peut le dire, le montrer sur son téléphone ou même le dessiner sur papier).

a. **En présentiel** : les apprenants peuvent partager les émojis en les décrivant ou en les saisissant dans un document partagé Google Docs (ou autre document partagé). Ils peuvent également se connecter à une conversation de groupe (WhatsApp, par exemple) et y saisir leurs émojis.

b. **Adaptation en ligne** : Si l'activité se déroule en ligne, les participants peuvent partager leurs émojis dans le chat.

4. Facultatif : Une fois que chacun a partagé son expérience, demandez :

a. « Pourquoi cet emoji est-il si populaire ? »

b. « Que révèle-t-il sur l'humeur que les gens souhaitent exprimer en ligne ? »

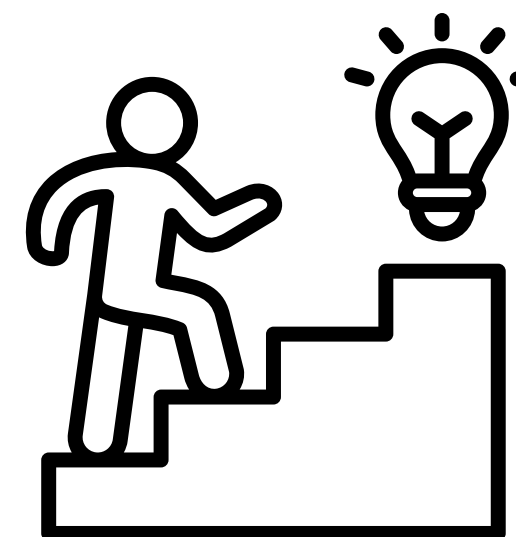
Objectif : Créer une ambiance légère et amusante tout en mettant en valeur la diversité des expressions émotionnelles dans les espaces numériques. Ceci invite à réfléchir à la manière dont les réseaux sociaux communiquent les sentiments.

ÉTAPE 2 DE L'ACTIVITÉ 3 - ACTIVITÉ PRINCIPALE THÉORIE/CONTEXTE

Étape 2 : Activité principale Théorie/Contexte (3-5 min)

1. **Dites** :

a. « Les algorithmes récompensent les réactions émotionnelles des utilisateurs. Un article du Decision Lab souligne que les émotions fortes ont tendance à susciter davantage d'engagement (commentaires, partages, réactions). »



b. Des études, telles que « L'amplification des émotions sur les réseaux sociaux » de la Harvard Business School, ont montré que les algorithmes « remarquent » cela et mettent souvent en avant ce type de contenu, car un fort engagement indique qu'une publication est « intéressante ». ([Source](#)).

c. Les publications qui suscitent la colère, la peur ou la contrariété ont souvent plus de succès (se diffusent davantage) que les contenus neutres ([Source](#)).

d. Mais ces mêmes mécanismes émotionnels peuvent aussi être utilisés de manière positive, par le biais de l'espoir, de l'humour, de la solidarité ou de la curiosité.

e. C'est précisément l'objectif des contre-discours. Puisque les émotions ont une importance pour l'algorithme, nous pouvons aussi les utiliser à bon escient.

Les contre-discours s'attaquent à la haine et à la polarisation en changeant le récit. Voyons comment.

Objectif : Présente le fonctionnement du cadrage néfaste dans les mèmes et explique l'idée de contre-récits.

ÉTAPE 3 DE L'ACTIVITÉ 3 — VERIFICATION

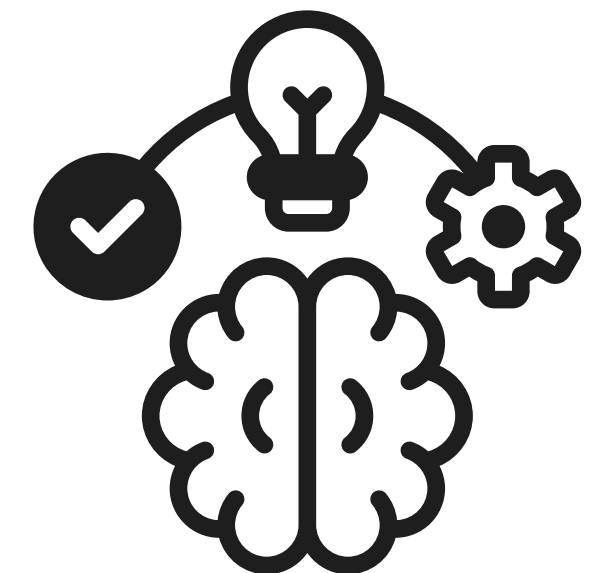
Étape 3 : Vérification (3-4 min)

1. Demandez :

- « Quand les gens voient des mèmes nuisibles ou manipulateurs en ligne, quelles sont les réactions courantes ? Ignorer, réagir, partager, signaler ? Lesquelles de ces réactions pourraient favoriser ou entraver la diffusion ? »
- « Un changement de message pourrait-il influencer la réaction du public ? »

2. Demandez à 2 ou 3 volontaires de répondre. Cela prépare les participants à la tâche de remixage créatif.

Objectif : Encourage la discussion sur les perceptions initiales des publications toxiques à des fins manipulatrices et prépare le travail de groupe.



ÉTAPE 4 DE L'ACTIVITÉ 3 - ACTIVITÉ PRINCIPALE/ EXPÉRIENCE

Étape 4 : Activité/Expérience principale (25-30 min)

Phase 1 - Installation (5 min)

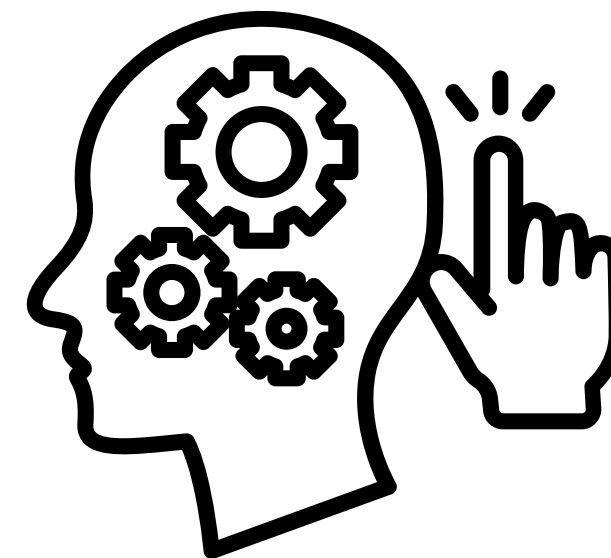
1. Divisez les participants en 4 ou 5 groupes (en fonction du nombre d'étudiants, car chaque groupe reçoit un même).
2. **Dites** : « Chaque groupe recevra un même toxique. L'objectif est de proposer des suggestions pour reformuler la légende et en faire un message positif. Si la seule solution est de changer également l'image, veuillez proposer de nouvelles images. »
3. Attribuez à chaque groupe un « même toxique » préchargé (incitation à la peur, recherche de boucs émissaires, stéréotypes, théories du complot, culpabilisation simpliste). Fournissez un même à chaque groupe (via un lien en ligne ou imprimé) tiré [HATE-LESS-Module 2 – Supports visuels](#) diapositives 11 à 15

1. **Dites** :

- a. « Chaque groupe a une mission : remixer ce même. Conservez le format visuel, mais reformulez le message pour qu'il soit constructif, positif ou de sensibilisation. »
 - b. « Réfléchissez : quel est l'élément émotionnel fort ? Qui est la cible ? Quelles nouvelles émotions le message reformulé pourrait-il susciter ? »
 - c. « Tous les groupes peuvent également utiliser Canva/Meme Generator ou simplement réécrire la légende sur papier. »
2. Aidez chaque groupe à comprendre sa tâche. [HATE-LESS-Module 2 – Supports visuels](#) diapositives 11 à 15

Phase 2 - Recadrage :

1. **Durée** : Accordez aux apprenants 20 à 25 minutes pour reformuler les faux messages qui leur ont été attribués.
2. **Conseil** : Faites le tour de la classe et aidez les apprenants à comprendre le même ou donnez-leur des indices, si nécessaire.



Groupe 1 - Mème toxique 1. Discours sur la peur + Désignation de boucs émissaires (photos sous licence Creative Commons)

Module 2 - Supports visuels - Diapositive 11

- **Commentaire possible** : « Frontières ouvertes = pas d'avenir pour nos enfants. Réfléchissez-y. / C'est nous ou eux. »
- **Ce que cela fait** : Suscite la peur, présente la migration comme une menace, utilise une rhétorique de type « jeu à somme nulle ».
- **Exemple** : Réinventer la consigne : Conservez l'image, mais inversez le récit, par exemple : « Nouveaux voisins, nouvelles opportunités. Construisons ensemble. »
- **Remplacez l'image par une image montrant l'intégration et la communauté.**



Groupe 2 - Mème toxique 2. Faux « bon sens »

Module 2 - Supports visuels - Diapositive 12

- **Légende de la vidéo Instagram** : « Si j'y suis arrivé seul, vous le pouvez aussi. Sans excuses. »
- **Ce que cela produit** :
- Favorise l'individualisme
- Ignore les inégalités structurelles
- Manipulation émotionnelle par la culpabilisation
- **Exemple** : Réinventer la consigne : Utilisez le même dessin animé, mais changez le titre général en, par exemple, « Systèmes de soutien, communauté, privilège ». **Ajouter** : « Assurons-nous que tout le monde ait un parapluie.



Groupe 3 - Cadrage conspirationniste

Module 2 - Supports visuels - Diapositive 13

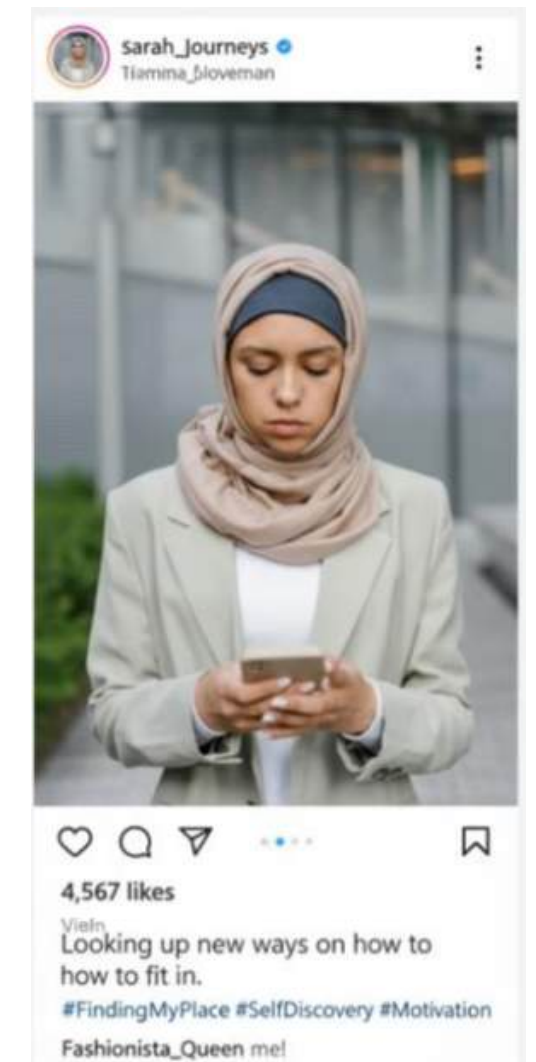
- **Légende X** : « Réveillez-vous ! Les médias vous mentent ! »
- **Ce que cela produit** :
 - Nous contre eux
 - Crée une fausse supériorité morale
 - Encourage la méfiance sans faits
- **Exemple : Reformuler la consigne** : Conserver le style, mais modifier le texte comme suit : « Être critique ne signifie pas tout rejeter. Cela signifie poser de meilleures questions. »
- Consultez plutôt plusieurs sources.



Groupe 4 - Stéréotypes à travers l'humour

Module 2 - Sans haine - Matériel visuel - Diapositive 14

- **Légende de la publication Instagram** : « À la recherche de nouvelles façons de prendre le contrôle de notre société. »
- **Ce que cela produit**:
 - Humour raciste
 - Stéréotypes sexistes et culturels
 - Déshumanise
- **Exemple : Réinventer la question** : Même photo, nouvelle légende, par exemple : « Elle envoie des SMS à ses amis à propos de la fête à laquelle tu n'as pas été invitée. » ou : « Mon Uber m'a encore refusé une course. »



Groupe 5 - La culpabilisation à l'extrême

Module 2 - Supports visuels - Diapositive 15

- **Légende de la publication Facebook** : « Merci aux manifestants pour le climat. »
 - **Ce que cela produit** :
 - Manipule en culpabilisant
 - Détourne l'attention des causes profondes
 - Encourage la haine envers les militants
 - **Réinventer la consigne** : Même image, nouvelle légende, par exemple :
« J'irai peut-être à l'école en train aujourd'hui. »
 - Ajouter des statistiques sur les subventions ou les coûts liés au changement climatique.
- Objectif** : Les apprenants s'exerceront à identifier les formulations nuisibles dans les mèmes en ligne et développeront des compétences pour reformuler les messages en récits constructifs et inclusifs.

ÉTAPE 5 DE L'ACTIVITÉ 3 - RÉFLEXION

Étape 5 : Réflexion (15-18 min) Mini-présentations

1. **Chaque groupe présente son mème « Flux perturbé ».**
2. **Dites** : « Maintenant, chaque groupe partage le nouveau mème positif avec le groupe ! Quel groupe souhaite commencer ? »
3. **Après chaque intervention, demandez au groupe** :
 - a. « Quel était l'élément émotionnel initial ? »
 - b. « Comment le récit a-t-il évolué ? »
 - c. « Quelle tactique initiale (peur, culpabilité, humour, indignation) a permis la propagation de ce mème ? »
 - d. « Quelle contre-tactique chaque groupe a-t-il essayée (espoir, solidarité, satire, faits, humour) ? »
 - e. « Comment les contre-récits peuvent-ils concilier information et intelligence émotionnelle ? »



4. **Facultatif** : Écrivez au tableau les principaux « éléments positifs » (par exemple, espoir, solidarité, humour, autonomisation).

Objectif : Les apprenants présentent leurs mêmes reformulés, réfléchissent aux leviers émotionnels et aux contre-stratégies, et reconnaissent comment les récits positifs peuvent transformer les espaces en ligne.

ÉTAPE 6 DE L'ACTIVITÉ 3 - ÉVALUATION

Étape 6 : Évaluation (3-5 min)

1. **Dites** : « Avant de terminer cette activité, veuillez l'évaluer dans son ensemble en répondant par Oui ou par Non. »

2. **Diffuser l'évaluation** :

c. Fournir aux apprenants un code QR généré avec <https://www.canva.com/qr-code-generator/>.

d. Modèle de formulaire d'évaluation : [HATE-LESS-Module 2 – Algorithmes émotionnels](#)

Les questions portent notamment sur :

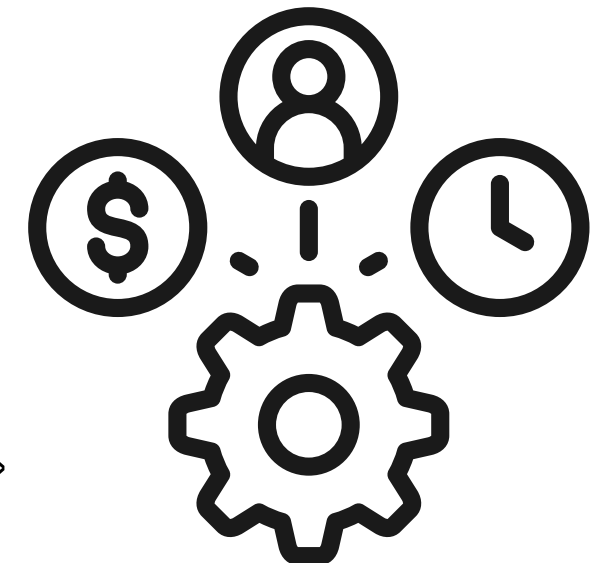
1. Avez-vous appris quelque chose ?
2. Cette activité a-t-elle été transformatrice ?
3. Avez-vous compris les informations ?
4. Cela contribue-t-il à votre mission ? / Vous sentez-vous responsabilisé(e) ?
5. Ces connaissances/compétences amélioreront-elles votre vie ?
6. Avez-vous apprécié l'activité ?
7. Votre question a-t-elle reçu une réponse ?

Objectif : Comprendre l'impact de l'activité.

ÉTAPE 7 DE L'ACTIVITÉ 3 - RÉCOMPENSES ET RESSOURCES

Étape 7 : Récompense et ressources (2-3 min)

1. **Conclusion** : « Nous venons de voir comment une même image peut raconter des histoires complètement différentes selon le cadrage. C'est le pouvoir des contre-récits. »



2. **Offrir une récompense** : À la fin de ces activités, offrez une récompense aux apprenants.
3. Citation finale. Dites : « Je voudrais conclure cette séance par cette citation de Lawrence Nault : “Lorsque les algorithmes récompensent l’indignation, la compassion devient une forme de résistance.” »
- Objectif** : Récompenser et motiver les participants pour leur participation. les amener à réfléchir de manière critique sur les réseaux sociaux.

OBJECTIFS

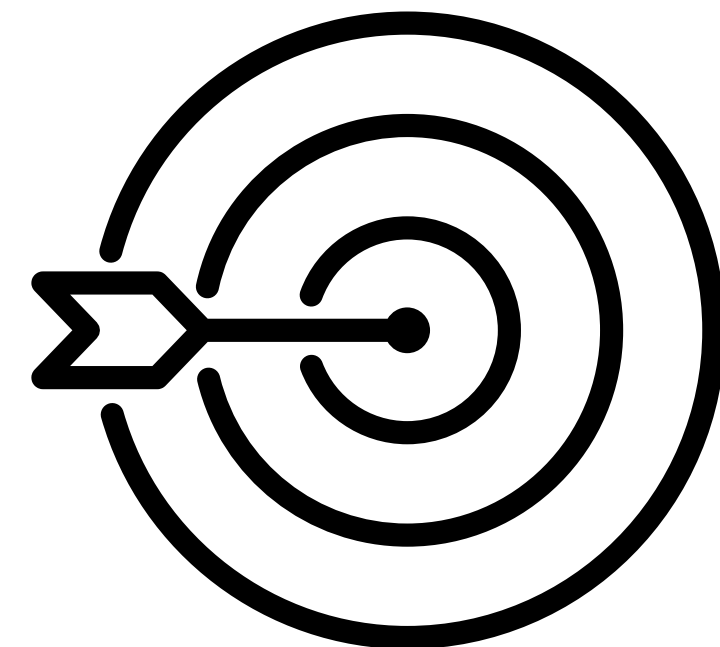
Connaissances

- **Sensibilisation** : Prenez conscience que les petites réactions émotionnelles (j’aime, partages, temps de visionnage) sont amplifiées par les algorithmes.
- **Compréhension** : Comprendre comment une exposition répétée à un contenu émotionnel peut pousser les utilisateurs vers des récits extrêmes.
- **Mise en pratique** : Mettez en pratique ces connaissances en simulant un algorithme dans l’activité et en analysant comment les flux se modifient.
- **Analyse** : Analyser les tactiques de manipulation (désignation de boucs émissaires, exagération, fausse causalité) utilisées dans les mèmes toxiques.

Compétences

- **Observation** : Repérer les déclencheurs émotionnels et les manipulations dans les publications (peur, dégoût, colère, fierté).
- **Exploration** : Expérimentez la création de contenu et le vote algorithmique pour voir comment l’engagement favorise la diffusion.
- **Résolution de problèmes** : Proposer des choix d’engagement plus sains pour contrer les provocations.
- **Collaboration** : Travaillez en groupe pour décoder les messages, résoudre des scénarios et créer des jetons de clarté.
- **Esprit critique** : comparer différents flux de profils et évaluer les perspectives manquantes (bulles de filtres).

ACTIVITÉ 4 - La machine à indignation



Attitudes

- Constat : Remarquez à quelle vitesse les espaces neutres peuvent se transformer en chambres d'écho.
- Réflexion : Réfléchissez à la responsabilité qui vous incombe de faire une pause avant de réagir en ligne.
- Préférence : Privilégiez les approches constructives plutôt que réactives pour interagir avec le contenu.
- Auto-identification : se percevoir comme capable de résister à la manipulation et de soutenir des alimentations plus saines.
- Plaidoyer : Soyez prêt à dénoncer les pratiques manipulatrices ou toxiques en ligne.
- Diffusion : Partager des stratégies et des conseils positifs (par exemple, le défilement conscient, la vérification des faits) au-delà de l'atelier.

DURÉE

1h45 minutes - 2h15 minutes

PRÉPARATION

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Matériel requis :

- Connexion Wi-Fi fonctionnelle
- Appareils numériques des participants (téléphone, ordinateur portable, iPad) / stylo et papier
- Projecteur / grand écran de télévision (pour les faux posts, les mèmes, les quiz, les devinettes) – ou bien, des documents imprimés pour tous les apprenants
- Exemples de mèmes toxiques préimprimés/projetés et faux messages : [HATE-LESS-Module 2 - Matériel visuel](#) - à partir de la diapositive 17 (Le formateur peut également créer ses propres faux messages)



- Formulaire d'évaluation :

Créez gratuitement un code QR d'évaluation sur : <https://www.canva.com/qr-code-generator/>
(Modèle de formulaire d'évaluation: [HATE-LESS Module 2 - Algorithmes émotionnels](#).)

- **Récompense**

Options supplémentaires :

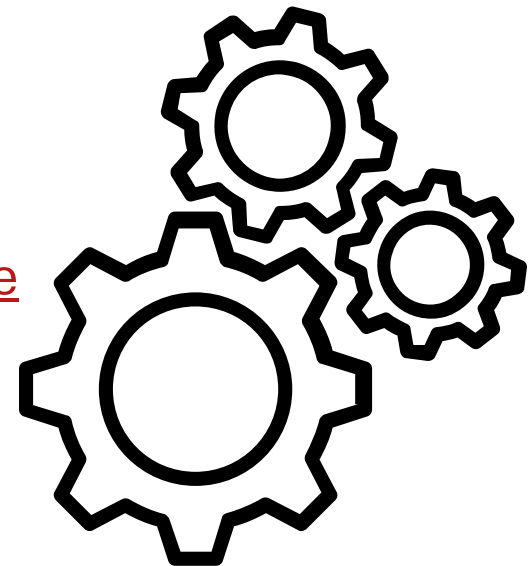
- Jetons de clarté : Fournir un fichier partagé où les participants notent un bref point à retenir de chaque scénario avant de passer au suivant, par exemple : [Scénario 1 : Le jeton de clarté](#)
- Applications de retouche d'images (Canva, Meme Generator, Lovart AI) pour le remixage de mèmes
- Tableau blanc/paperboard + marqueurs (pour le décompte des points lors de la simulation, les notes de groupe)
- Document partagé
- Des cartes de rôle (par exemple, utilisateur neutre, créateur de contenu, algorithme) pour rendre la simulation plus dynamique
- Musique d'ambiance pour les séquences de scénario afin de créer une atmosphère amusante

Configuration de la pièce:

- Disposition en cercle ou en U pour les discussions de groupe
- Des espaces de détente pour résoudre les scénarios en petites équipes
- Espace à l'avant/au centre pour que le formateur puisse jouer le rôle de « l'algorithme ».

Ouvrages de référence suggérés :

- [Le laboratoire de décision – réseaux sociaux et indignation morale](#)
- [Étude de l'Université de l'Iowa sur les algorithmes de YouTube et les biais émotionnels](#)
- [Centre scientifique de l'UE - Pourquoi les enfants et les adolescents sont vulnérables aux réseaux sociaux](#)
- [La lutte pour attirer l'attention humaine : entre abus des réseaux sociaux et bien-être numérique](#)



MISE EN PLACE DE L'ACTIVITÉ

Préparation

1. Le formateur s'assure que tous les supports pédagogiques nécessaires sont disponibles. La section **MATÉRIAUX ET RESSOURCES** (ci-dessus) est terminée.

2. Trouvez ou inventez 5 titres courts pour les réseaux sociaux (certains neutres, d'autres négatifs, d'autres positifs).

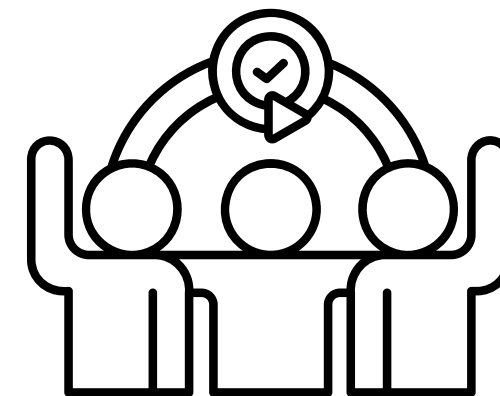
3. Préparez et partagez un document dans lequel chaque groupe pourra placer les mêmes qu'il a créés (recommandation : créez et envoyez par courriel un fichier Google Docs distinct à chaque groupe).

4. **Préparation des scénarios** : En fonction du temps disponible, choisissez les scénarios que les apprenants réaliseront. HATE-LESS propose 4 scénarios d'une durée d'environ 2 h15. Si vous disposez de moins de temps, sélectionnez les scénarios à réaliser et adaptez l'activité. Préparation des scénarios : Créez des publications ou utilisez HATE-LESS. [Module 2 - Supports visuels - À partir de la diapositive 17](#)

- **Préparez le scénario 1** : [HATE-LESS-Module 2-Matériel visuel](#) – Diapositive 17
- 3 faux messages pour le quiz 1 (options également fournies dans le document)
- **Préparez le puzzle 2** : ([HATE-LESS Module 2 - Matériel visuel](#), diapositives 21-39)

Imprimez-le, partagez-le en ligne ou sur un écran.

- Quiz Mentimeter : <https://www.mentimeter.com/app/presentation/al6pj2dfwidrmuzakqs2hxq6gz9ts2nf/view?question=km73g24qzupm>
- Comment s'inscrire et démarrer un quiz : <https://help.mentimeter.com/en/articles/4305015-how-to-host-the-quiz-competition>). Il est possible d'utiliser le quiz fourni une fois le compte créé.
- Code QR étudiant disponible ici : [HATE-LESS-Module 2 – Supports visuels](#) – Page 40



• **Préparez le scénario 3** : ([HATE-LESS Module 2 - Matériel visuel](#), diapositives 41-48) - Imprimez-le, partagez-le en ligne ou sur un écran.

5. **Préparation du formulaire d'évaluation** : Créez gratuitement un code QR d'évaluation avec <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Modèle : [HATE-LESS Module 2 - Algorithmes émotionnels](#) - Formulaire d'évaluation)

6. **Facultatif - Préparer des jetons de clarté** : Pour rendre l'apprentissage plus amusant et permettre aux groupes de partager les points principaux qu'ils ont appris, il pourrait être utile de créer un fichier de jetons de clarté pour chaque scénario, comme dans l'exemple suivant : [scénario 1 : Jeton de clarté](#)

7. **Préparer la récompense** :

a. **Option 1** - [HATE-LESS Échappez à la machine à indignation - Guide rapide.pdf](#) - Imprimez au format PDF ou fournissez le code QR

b. **Option 2 - Carte « Défi du fil d'actualité positif »** : « Pendant une semaine, abonnez-vous à un compte qui vous inspire et désabonnez-vous de celui qui vous épuise. Observez comment votre fil d'actualité change. »

c. **Option 3 - Jeton de réflexion** : Une carte ou un autocollant symbolique, le « jeton de clarté », que les participants peuvent conserver pour se rappeler qu'ils peuvent toujours « sortir du système ».



ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 4

ÉTAPE 1 DE L'ACTIVITÉ 4 - ÉNERGIZER

Étape 1 : Vérification et mini-energizer(2-3 min)

1. **Dites** : « Les gens voient énormément de contenu sur les réseaux sociaux chaque jour. Je vais maintenant vous donner quelques exemples de titres de publications fictifs. Quelle serait la réaction émotionnelle de la plupart des gens face à chacune de ces publications ? »

2. Partagez les titres fictifs des articles. Exemples possibles :

a. La ville de [nom de la ville] installe un nouveau banc sur la place principale. (Laisser une minute aux apprenants pour réagir.)

b. Des extraterrestres ont été aperçus chez McDonald's ! (Laisser une minute aux apprenants pour réagir.)

c. Mon chat m'a préparé du café ce matin ! (Laisser une minute aux apprenants pour réagir.)

d. Je n'aime pas les animaux mignons ! (Laisser une minute aux apprenants pour réagir.)

Objectifs : Ce jeu énergisant fait rire tout le monde et met en évidence comment un contenu outrancier suscite des réactions plus fortes.

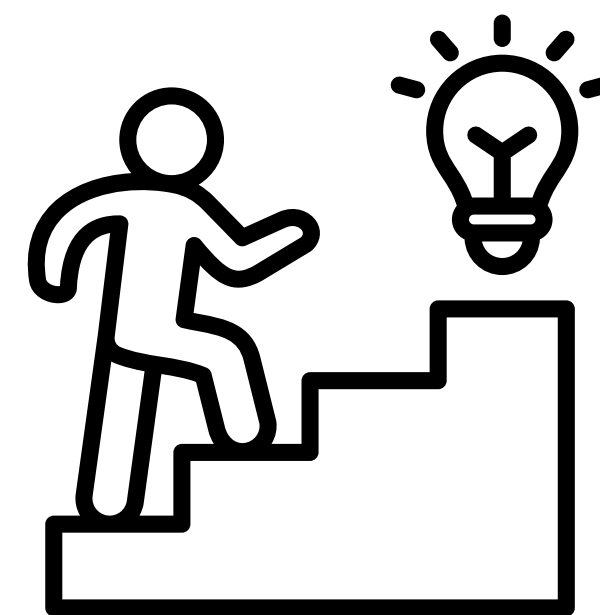
ÉTAPE 2 DE L'ACTIVITÉ 4 - ACTIVITÉ PRINCIPALE THÉORIE/CONTEXTE

Étape 2 : Activité principale : Théorie/Contexte (2-3 min)

1. **Dites** : « Les réseaux sociaux fonctionnent comme un marché, mais au lieu d'argent, la monnaie d'échange est l'attention des gens. Les publications indignées sont comme les artistes de rue les plus bruyants : elles attirent les foules les plus importantes. »

2. **Contexte** : « Les recherches montrent que les plateformes numériques sont conçues pour capter et monétiser l'attention des utilisateurs. Une étude de 2020 sur le secteur de la santé explique que cette « économie de l'attention » ne se contente pas de rivaliser pour les clics ; elle amplifie délibérément les contenus émotionnels et provocateurs, car les émotions nous maintiennent captivés et nous incitent à faire défiler les pages ([Source](#)). »

3. **Dites** : « L'indignation et la peur s'amplifient, mais l'humour, la solidarité ou la curiosité aussi. L'essentiel est de repérer ce qui attire les gens et de se demander : s'agit-il d'information ou de manipulation ? »



4. **Configuration** : Aujourd'hui, nous allons simuler la rapidité avec laquelle cette économie de l'attention peut transformer un flux neutre en un flux dominé par l'indignation.

ÉTAPE 3 DE L'ACTIVITÉ 4 - VERIFICATION

Étape 3 : Vérification (2-3 min)

1. Demandez : « La plupart des gens réagissent-ils aux publications qui les perturbent ? Quels types d'émotions pourraient les inciter à réagir ? »

2. Accordez 2 à 3 minutes pour les réponses volontaires.

Objectif : Les participants examinent comment les émotions influencent généralement les réactions des gens aux publications, sans faire référence à leurs propres expériences personnelles.

ÉTAPE 4 DE L'ACTIVITÉ 4 - ACTIVITÉ PRINCIPALE/ EXPÉRIENCE

Étape 4 : Activité principale/Expérience (40-45 min)

Partie 1 - Création de contenu (10-12 min)

1. Mise en place en 4 groupes :

a. Divisez les participants en 4 groupes (s'il y a moins d'étudiants, moins de groupes).

b. Si les apprenants utilisent leurs ordinateurs portables/appareils, partagez un code QR vers un fichier Google Docs où ils pourront modifier et créer les faux mèmes.

2. **Dites** : « Chaque groupe va maintenant devenir créateur de contenu. Pour chaque groupe, veuillez procéder comme suit :

a. Prenez environ 5 minutes pour vous mettre d'accord sur 2 courtes légendes ou mèmes émotionnels dans le but de provoquer des émotions spécifiques, telles que la peur, le dégoût, la colère ou la fierté.»

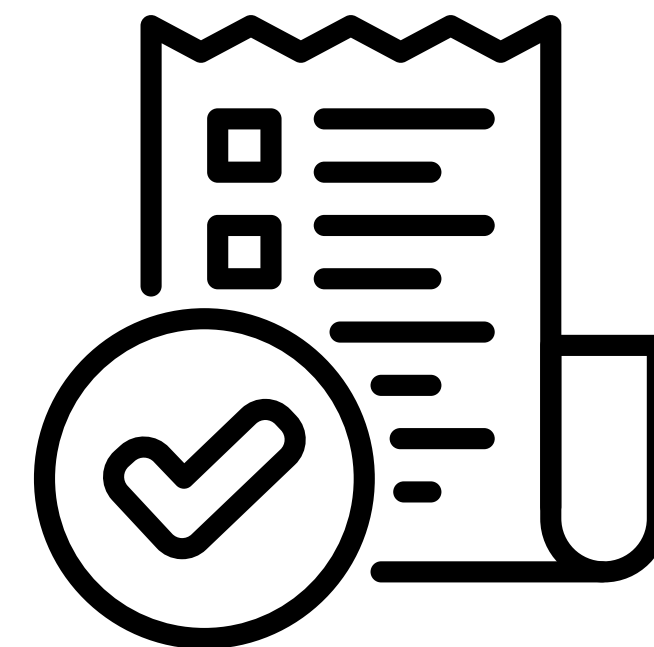
3. **Précisions supplémentaires** : « Chaque groupe se voit attribuer une émotion qu'au moins l'une des deux publications doit susciter. L'autre publication peut également être créée pour susciter des émotions positives. »

a. Groupe 1 : Peur

b. Groupe 2 : Dégoût

c. Groupe 3 : Colère

d. Groupe 4 : Orgueil



4. **Facultatif - Motiver les apprenants à créer une image pour le faux message** (si le temps le permet) : « Chaque groupe peut également utiliser une application de génération d'images (Lovart : <https://www.lovart.ai/>, ChatGPT ou Gemini) pour créer un faux message.

5. **Énoncez les règles. Dites** : « Tous les groupes doivent respecter les règles suivantes lors de la création des publications : »

- a. Les publications doivent rester des exemples fictifs et imaginaires uniquement.
- b. Légendes courtes et simples (1 à 2 phrases maximum)
- c. Noms/scénarios fictifs uniquement : aucun nom réel, aucune organisation réelle ni aucune personne identifiable ne doit être inclus.
- d. Évitez les détails graphiques, violents ou traumatisants.
- e. Le contenu doit privilégier le ton et les éléments déclencheurs émotionnels (par exemple, la peur, la fierté, l'humour, la curiosité), plutôt que des sujets sensibles ou nuisibles.
- f. Les publications doivent être conçues pour mettre en évidence la façon dont les algorithmes amplifient les émotions, et non pour promouvoir ou approuver les messages eux-mêmes.

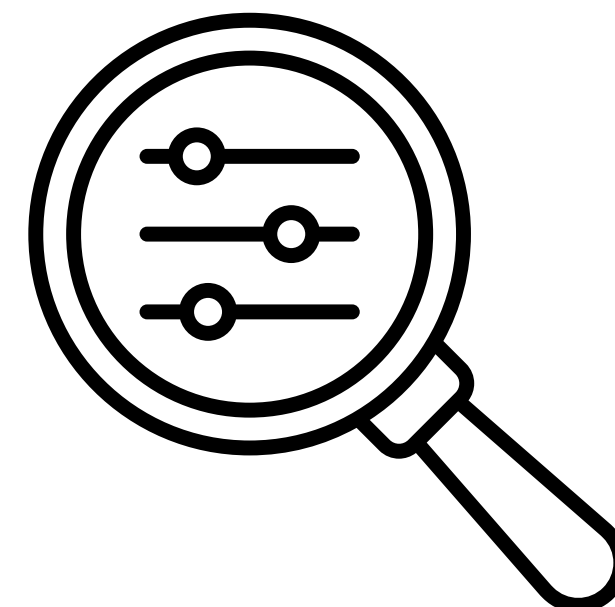
6. **Les apprenants partagent des mêmes/fausses publications** : Après environ 8 minutes, demandez aux participants de partager leurs mêmes.

Partie 2 - Simulation d'algorithme (25-30 min)

1. Mise en place : Écrivez au tableau ou sur une feuille de papier :

- a. J'aime = 1 point
- b. Partager = 2 points
- c. Commenter = 3 points
- d. Ignorer = 0 point
- e. Rester longtemps sur la publication = 3 points

2. **Dites** : « Maintenant que chaque groupe a créé ses mêmes, commençons par le groupe 1, qui va les présenter. Ensuite, chacun votera pour estimer la réaction la plus probable face à ces mêmes et publications. Vous (ou le deuxième formateur, le cas échéant) jouerez le rôle de l'algorithme et noterez les réactions.»



3. **Préparation** : Notez le nombre de mentions « J'aime », de partages, de commentaires et de personnes ignorées. Si un deuxième formateur est présent, il vous aidera.

4. **Dites** : « Commençons : présentons la légende 1 ».

5. **Chaque groupe présente des légendes (8 au total dans cette variante).**

6. **Prévoyez environ 3 à 4 minutes par groupe. Idéalement, s'il y a un deuxième formateur, celui-ci additionne les réactions de chaque légende, par exemple :**

a. J'aime = 1 point - 4 apprenants lèvent la main

b. Partager = 2 points - 2 apprenants lèvent la main

c. Commenter = 3 points - aucun apprenant ne lève la main

d. Ignorer = 0 point - 10 apprenants lèvent la main

e. Consulter la publication longtemps = 3 points - 3 apprenants lèvent la main

i. Résultat : Cette légende a obtenu 17 points

7. **Une fois terminé, additionnez les chiffres et expliquez. Dites** : « Nous venons de simuler l'interaction entre les créateurs de contenu, l'algorithme et les utilisateurs des réseaux sociaux. Chaque membre du groupe représentait un créateur de contenu et un utilisateur, et j'étais/nous étions (dans le cas d'une collaboration entre plusieurs formateurs) l'algorithme. Nous avons effectué un suivi, tout comme l'algorithme. »

8. **Conclusion** : « Plus un contenu suscite d'interactions, plus il sera visible en ligne. Progressivement, les utilisateurs neutres ne verront plus que des contenus extrêmes ou liés à leurs réactions. Je vais maintenant vous révéler la publication qui a suscité la plus forte réaction émotionnelle. »

9. **Présentez la légende qui suscite les réactions émotionnelles les plus fortes.**

10. **Facultatif** : Expliquez comment l'algorithme calcule :

a. J'aime = 1 point

b. Partager = 2 points

c. Commenter = 3 points

d. Ignorer = 0 point

e. Rester longtemps sur la publication = 3 points

Objectif : Les participants sont plongés dans un scénario fictif où ils sont piégés dans une chambre d'écho numérique. Leur mission consiste à décrypter les déclencheurs émotionnels, à identifier les tactiques de manipulation et à « s'échapper » en collaborant et en remettant en question leurs propres hypothèses.

Partie 3 - Scénarios de chambres d'écho (40-60 min)

1. **Aperçu** : Les apprenants vont maintenant résoudre 4 énigmes/scénarios pour sortir de la « chambre d'écho des réseaux sociaux ».

2. **Dites** : « Ce sont des publications fictives créées à des fins de formation. Elles peuvent paraître intenses, mais n'oubliez pas que nous analysons des tactiques, et non que nous cautionnons ce contenu. »

3. **Mettez en scène** : « Imaginez Léo, un utilisateur neutre des réseaux sociaux. Il se réveille face à un défilement infini et lumineux. Son fil d'actualité est parfait... trop parfait. Tout le monde est d'accord avec lui. Toutes les informations confirment ses convictions. Mais quelque chose cloche. Il est prisonnier d'une bulle émotionnelle. La seule issue ? Poser des questions et développer son esprit critique. »

Scénario 1 - Repérer la manipulation (15-18 min)

Aperçu du scénario

Objectif : Identifier les publications émotionnellement manipulatrices.

1. **Configuration** : Assurez-vous que les éléments suivants sont configurés avant de commencer :

- **Matériel** : 3 faux « posts » (mêmes, titres)
- **Groupes** : Divisez-vous en équipes de 2 à 3
- **Fournissez aux équipes 3 publications fictives** (HATE-LESS ou créées par le formateur) - Publications [HATE-LESS-Module 2 - Supports visuels](#) - à partir de la page 18 ou créées par le formateur.

2. **Chaque équipe doit accomplir 4 scénarios/défis**. Pour chaque défi réalisé, elle gagne un « Jeton de Clarté ». Réunir les 4 jetons permet de s'échapper.

Après chaque défi, chaque groupe remplit une ligne du tableau ([Scénario 1 : Jeton de Clarté](#)).

3. **Partagez le document avec les participants ou saisissez leurs entrées manuellement.**

4. **Dites** : « Chaque groupe va maintenant résoudre 4 scénarios/défis. Ajoutez votre jeton de clarté dans le document partagé ; il s'agit d'une brève réflexion de votre équipe. » Créez une expérience ludique. La première entrée n'est qu'un exemple. Lien vers le tableau : [Scénario 1 : Jeton de clarté](#)

5. **Dites** : « Maintenant, au sein de chaque groupe, veuillez discuter et noter les points suivants : »

- Quelles émotions ce message pourrait-il susciter chez les gens ?
- Quelle tactique est utilisée (désignation d'un bouc émissaire, fausse causalité, exagération émotionnelle) ?
- À qui profite ce partage ?
- Question bonus : Pourquoi ce message est-il efficace pour susciter une émotion ?

6. **Facultatif : Écrivez au tableau :**

- Émotion(s) déclenchée(s) :
- Tactique utilisée :
- À qui cela profite-t-il ?

7. **Les apprenants accomplissent le scénario 1 :**

Les apprenants accomplissent le scénario 1 en groupes (14-15 min)

Explication détaillée d'exemples ([Module HATE-LESS 2 - Matériel visuel](#) - à partir de la p.18)

FAUSSE PUBLICATION 1 - Post sur X

[Module 2 - Supports visuels - Diapositive 18](#)

• **Texte** : « Ils incendient à nouveau nos villes. Et les médias restent silencieux. Combien de temps allons-nous tolérer cette folie ? #RéveillezVous #InfosRéelles »

• **Commentaires (exemple)** :

- « Cela se produit partout. Ouvrez les yeux. »
- « Le gouvernement est clairement derrière cela. »
- « Encore des mensonges des médias traditionnels. Partagez avant que ce soit supprimé. »



Réponses possibles :

- Émotions déclenchées : peur, colère
- Techniques de manipulation : désignation d'un bouc émissaire, exagération émotionnelle
- À qui cela profite-t-il ? Aux influenceurs clivants ou aux colporteurs de théories du complot qui monétisent l'indignation ?

FAUSSE PUBLICATION 2 - Publication Instagram

Module 2 - Supports visuels - Diapositive 19

- Texte : « Soit vous êtes avec nous, soit vous faites partie du problème. Le silence est synonyme de violence. Aucune excuse. »
- Légende potentielle : « Partagez ceci MAINTENANT si vous n'êtes pas un lâche. Nous vous voyons. »

Réponses possibles :

- Déclenchement émotionnel : culpabilité, honte, pression morale
- Technique de manipulation : cadrage binaire, pression des pairs
- À qui cela profite-t-il ? : Aux membres du groupe qui exigent la loyauté et punissent la nuance

FAUSSE PUBLICATION 3 - Publication Facebook

Module 2 - Supports visuels - Diapositive 20

- Texte : « Une nouvelle « étude » révèle que 22 % des enfants porteurs de ce génome, exposés à un mode de vie actif, développent une instabilité mentale. Mais personne n'en parle. Pourquoi cache-t-on cela ? »
- Hashtags : #ThinkAboutTheChildren #NotHateJustFacts

Réponses possibles :

- Émotions déclenchées : panique morale, dégoût
- Technique de manipulation : Fausse science, langage biaisé
- À qui cela profite-t-il ? : Aux groupes idéologiques qui promeuvent un agenda moral

7. **Conseil** : Faites le tour de la salle et aidez les apprenants à comprendre les messages ou comment répondre aux questions, si nécessaire.



8. **Mini-réflexion** : Une fois la discussion sur les trois publications terminée, chaque groupe partage ses réponses. Dites : « Maintenant, chaque groupe partagera rapidement ses réponses. Ensuite, chaque groupe recevra un jeton de clarté pour passer au scénario 2. »

Scénario 2 - Le test des bulles (18-23 min)

Objectif : Reconnaître les bulles de filtre

Étape 1 - Préparation (2-3 min)

1. **Divisez en équipes** : Si le scénario 1 n'a pas été terminé, divisez les participants en équipes de 3 à 4.

2. **Attribution des profils** : Chaque équipe se voit attribuer un profil qui réagit différemment aux publications, par exemple :

a. « Alex le complotiste » - adore les théories du complot

b. « Mia le bien-être » - adore lire sur tout ce qui touche au bien-être et s'intéresse au yoga et à la cuisine saine

c. « Tom le politique » - s'enthousiasme pour chaque débat politique.

3. **Mise en place** :

d. Assurez-vous que chaque équipe dispose soit de papier et de stylos, soit d'un support de travail en ligne pour noter ses réponses, ainsi que d'un appareil numérique.

e. Distribuer ou projeter différents « faux flux d'actualités » pour chaque personnage (par exemple Alex le complotiste, Mia le bien-être, Tom le politique).

f. Document distribué : [HATE-LESS-Module 2- Matériel visuel](#) p. 22-39

Étape 2 - Défilement du persona(6-8 min)

1. **Dites** : « Chaque équipe s'est vu attribuer un profil de faux fil d'actualité différent. Ces profils représentent les types de publications qu'une personne pourrait voir en ligne en fonction de ses intérêts et de son comportement. Chaque groupe doit maintenant les comparer, repérer les éléments manquants et voir comment cela pourrait influencer la vision du monde d'une personne. »

2. Les apprenants parcourent le flux de leur persona et identifient :

- a. Comparez les publications.
- b. Qu'est-ce qui manque ?
- c. Comment ces publications pourraient-elles influencer la vision du monde des gens ?

3. **Bilan** (2-3 min) : « Qu'a remarqué chaque groupe en parcourant ces publications ? » Donnez à chaque groupe la possibilité de répondre, mais soyez bref.

Étape 3 - Quiz sur les faux messages et commentaires (10-12 min)

1. **Dites** : « Maintenant, nous allons examiner une fausse publication avec différents commentaires. »

a. Pour chaque commentaire, décidez :

Lesquels sont constructifs et ouverts à la discussion ?

Lesquels sont manipulateurs, toxiques ou trompeurs ?

b. Ensuite, associez chaque commentaire toxique à la tactique de manipulation utilisée.

2. Présentez le quiz :

« Nous allons maintenant explorer comment les gens réagissent au sein de leur bulle. Vous verrez une fausse publication suivie de plusieurs commentaires. Votre tâche consiste à déterminer quels commentaires sont constructifs et lesquels utilisent la manipulation ou des tactiques toxiques. »

3. Installation :

a. Commencez le quiz Mentimeter (conseils pour démarrer)

<https://help.mentimeter.com/en/articles/4305015-how-to-host-the-quiz-competition>

b. Partagez le lien Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/app/presentation/al6pj2dfwidrmuzakqs2hxq6gz9ts2nf/edit?source=share-modal>) ou code QR à l'écran

(Première diapositive du quiz)

c. Code QR disponible ici : [HATE-LESS-Module 2-Matériel visuel](#) (Page 40)



d. Dites : « Veuillez participer au quiz depuis nos téléphones ».

4. Expliquez comment participer :

a. Dites : « Chaque question présente l'une des fausses publications et plusieurs commentaires. Nous allons maintenant répondre en temps réel. »

b. Consignes : « Veuillez noter que toutes les réponses seront soumises individuellement. Les réponses collectives s'afficheront en direct à l'écran, ce qui nous permettra de voir émerger des tendances et des émotions. »

Conseil : Encouragez une brève discussion ouverte avant de passer à la diapositive suivante. Faites une synthèse après la dernière question sur la base des résultats.

Scénario 3 : Le piège de la pensée de groupe (15-20 min)

Objectif : Démontrer l'influence des pairs dans la formation de l'opinion.

Étape 1 - Préparation :

1. **Dites** : « Imaginez ceci : un influenceur suivi par 20 millions de personnes publie une théorie du complot dangereuse. Tous les commentaires sont unanimes : ils y adhèrent. Les abonnés ne savent pas quoi penser. Que feraient la plupart des gens ? »

2. **Consigne pour l'équipe** : « Votez pour la réaction la plus probable des abonnés : »

- Signaler
- Ignorer
- Republier
- Vérifiez les faits et contactez le créateur par message privé.

1. **Suivi** : Après le vote, demandez aux équipes :

a. « Comment chaque réponse serait-elle perçue émotionnellement ? »

b. « Quelles pressions empêchent les gens de remettre en question le groupe ? »

Étape 2 - Quiz sur les mêmes viraux :

1. **Dites** : « Observons maintenant trois mêmes viraux. Pour chacun d'eux, identifiez :

a. Quelle émotion est déclenchée ?

b. Quel message caché ou quel biais est présent ?

c. Quelle serait la meilleure réponse critique ?

2. Fournir des mèmes

1. Projetez ou distribuez chaque mème (images ou texte) - Mèmes HAINE-LESS

[HATE-LESS-Module 2 - Supports visuels - Scénario 3 : Le piège du groupe](#) - (à partir de la diapositive 41)

2. Lisez les questions et les options à voix haute.

3. Les équipes discutent pendant 2 minutes par mème et donnent/notent leurs réponses.

Mèmes parodiques :

Mème 1 (Peur)

[HATE-LESS-Module 2 - Matériel visuel - Diapositive 42](#)

Texte de la publication Instagram : « Ils surveillent tout ce que vous faites. »

Même maintenant, vous pensez toujours que les lois sur la protection de la vie privée ont de l'importance ?

[HATE-LESS-Module 2 - Supports visuels - Diapositive 43](#)

Question:

Quelle émotion est déclenchée ici ?

Peur

Joie

Fierté

Confusion

Quel est le message caché ?

Les lois ne protègent pas les individus, donc on ne peut pas faire confiance aux institutions

Les plateformes devraient être mieux réglementées.

Il est nécessaire d'utiliser des mots de passe plus robustes. Partager son écran plus souvent est une bonne idée.



Quelle serait une bonne réponse ?

Ajoutez une autre théorie du complot dans les commentaires.

Faites des recherches et vérifiez les faits.

Partagez-la pour avertir les autres.

Ignorez-la sans réfléchir.

Mème 2 (Indignation)

[HATE-LESS-Module 2 - Supports visuels - Diapositive 44](#)

Texte du message X : « Constatation de pratiques de santé persistantes. Que pensez-vous des approches communautaires actuelles ? »

[HATE-LESS-Module 2 - Supports visuels - Diapositive 45](#)

Questions:

Quelle émotion est utilisée pour provoquer une réaction ?

Curiosité

Humour

Indignation

Compassion

Quelle tactique est utilisée ?

Éviter la honte et les moqueries

Encourager la discussion

Expliquer les faits

Célébrer la diversité

Comment répondre de manière critique ?

Réagissez avec colère.

Vérifiez qui en est l'auteur et pourquoi.

Partagez avec des personnes qui partagent votre avis.

Bloquez immédiatement l'auteur.



Mème 3 (Appartenance + Manipulation)

[HATE-LESS-Module 2 - Supports visuels - Diapositive 46](#)

Légende de la publication X : « Nous ne cesserons jamais de nous battre pour notre enfants! »

[HATE-LESS-Module 2 - Supports visuels - Diapositive 47](#)

Questions:

Quelle émotion est utilisée ici ?

Envie

Peur

Nostalgie

Haine

Quel est la technique de manipulation ?

Susciter davantage d'inquiétudes quant à l'avenir commun

Utiliser l'humour à bon escient

Inspirer la pensée critique

Expliquer les algorithmes



Résumé des réponses correctes :

Mème	Émotion	Tactique	Action critique
1	Peur	méfiance envers les institutions	Faites des recherches
2	Curiosité	Susciter la conversation	Vérifier la source
3	Appartenance	Pression des pairs	Nommez la tactique

Mini-réflexion :

Demander:

- « Comment l’approbation ou la désapprobation d’un groupe rend-elle plus difficile pour les individus de remettre en question un contenu préjudiciable ? »
- « Quelles stratégies un spécialiste recommanderait-il pour aider les gens à résister à la pensée de groupe en ligne ? »

2. Donnez à tous les apprenants volontaires la possibilité de répondre.

Scénario 4 : Énigme algorithmique (1 à 3 min)

Objectif : Comprendre les déclencheurs émotionnels algorithmiques. Les participants apprennent à décoder **les tons toxiques**, à repérer **la manipulation émotionnelle** et à reconnaître quand un commentaire vise à **diviser plutôt qu’à discuter**.

1. **Dites** : « Je vais maintenant vous poser une devinette :
Je vois ce que les gens aiment, je montre ce qu'ils partagent. Je cache ce qu'ils craignent, mais je sais que c'est là. Je nourris leur joie, j'attise leur rage. J'apprends d'eux et je leur construis une cage. Qui suis-je ? »
2. Laissez les participants proposer des réponses possibles.
3. Ensuite, partagez la bonne réponse. Dites : « **Je suis l'algorithme.** » »

ÉTAPE 5 DE L'ACTIVITÉ 4 - RÉFLEXION

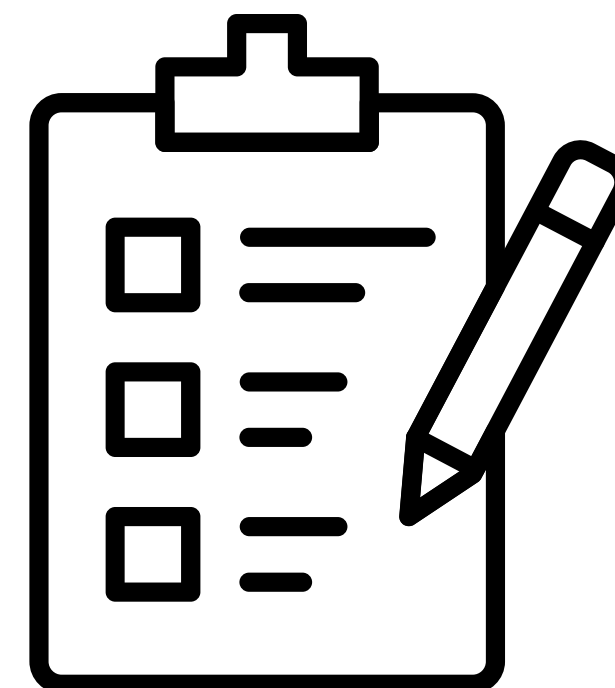
Étape 5 : Réflexion (15-20 min)

1. **Dites** : « Waouh ! Nous avons enfin réussi à passer le cap de la machine à indignation !
Merci d'avoir tenu bon et pour l'excellent travail d'équipe ! »
2. **Demandez aux participants** :
 - « Quelles émotions semblaient dominer toutes les activités ? »
 - « Quelles tactiques se sont avérées les plus efficaces pour capter l'attention des gens (peur, culpabilité, colère, appartenance, humour) ? »
 - « Comment les gens peuvent-ils trouver un équilibre entre le fait de s'informer et le fait de ne pas se laisser entraîner dans l'indignation ? »
 - « Quelles stratégies pourraient aider à sortir d'une chambre d'écho dans la vie réelle ? »
3. Donnez aux volontaires la possibilité de répondre.

ÉTAPE 6 DE L'ACTIVITÉ 4 - ÉVALUATION

Étape 6 : Évaluation (3-5 min)

3. **Dites** : « Avant de terminer cette activité, veuillez l'évaluer dans son ensemble en répondant par Oui ou par Non. »
4. **Diffuser l'évaluation** :
 - a. Fournir aux apprenants un code QR généré avec <https://www.canva.com/qr-code-generator/>.
 - b. Modèle de formulaire d'évaluation : [HATE-LESS Module 2 – Algorithmes émotionnels – Modèle de formulaire d'évaluation](#)



Les questions portent notamment sur :

1. Avez-vous appris quelque chose ?
2. Cette activité a-t-elle été transformatrice ?
3. Avez-vous compris les informations ?
4. Cela contribue-t-il à votre mission ? / Vous sentez-vous responsabilisé(e) ?
5. Ces connaissances/compétences amélioreront-elles votre vie ?
6. Avez-vous apprécié l'activité ?
7. Vos interrogations ont-elles reçu une réponse ?

Objectif : Comprendre l'impact de l'activité.

**ÉTAPE 7 DE L'ACTIVITÉ 4 -
RÉCOMPENSES ET
RESSOURCES**

Étape 7 : Récompense et ressources (2-3 min)

1. **Conclusion. dites :** « Bravo ! Vous avez tous survécu à la machine à indignation ! Nous avons tous constaté à quelle vitesse un contenu neutre peut se transformer en contenu manipulateur sur le plan émotionnel, et à quel point la pression est forte pour que les gens réagissent. Le plus important est de prendre conscience de ces réactions et de choisir consciemment les siennes. »

2. **Offrez une récompense :** À la fin de ces activités, offrez une récompense aux apprenants. Voici quelques idées de récompenses :

Option de récompense SANS HAINE 1 :

- a. PDF : [HATE-LESS-Echapper à la machine à indignation - guide](#)
- b. Code QR

3. **Citation finale, dites :** « J'aimerais conclure cette séance par cette citation d'Alice Walker : “La façon la plus courante dont les gens abandonnent leur pouvoir est de penser qu'ils n'en ont pas.” »



MODULE 3

**LA RECHERCHE
ET LA PHASE D'EXPLORATION**

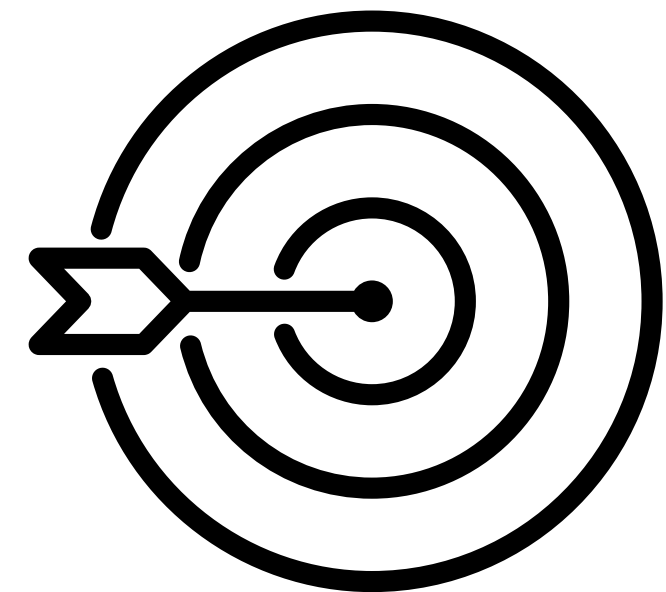


OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Le module 3 vise à immerger les jeunes dans un parcours de recherche expérientiel et participatif, les transformant de consommateurs passifs de médias en créateurs de connaissances et narrateurs actifs en ligne. Grâce à des méthodes participatives, créatives et exploratoires telles que la photographie participative, la cartographie sonore, les journaux audio et la vidéo participative, ce module pose les bases d'une conscience critique, d'une réflexion collective et d'un engagement citoyen.

Les objectifs généraux de ce module sont les suivants :

- Donner aux jeunes participants les moyens d'identifier, d'étudier et de représenter les réalités sociales qui leur importent, en particulier celles liées aux discours de haine, à la désinformation, au sentiment d'appartenance et à la discrimination.
- Développer une compréhension de la recherche via l'action participative (RAP) comme un processus collaboratif, fondé sur les droits et réflexif, dans lequel les jeunes co-crésent des connaissances plutôt que d'être de simples sujets d'étude.
- Développer une sensibilité à l'éthique, au consentement et à la représentation lors de la collecte ou du partage d'histoires, d'images ou de sons provenant de leurs communautés.
- Renforcer la capacité des jeunes à analyser de manière critique comment les médias façonnent la perception de soi et des autres, tout en apprenant à utiliser les outils numériques et créatifs de manière responsable pour la documentation et la narration.
- Encourager les participants à relier leurs expériences vécues à des enjeux sociaux plus larges tels que les discours de haine, le racisme, les migrations ou l'exclusion sociale, afin de cultiver l'empathie et la compréhension mutuelle.
- Utiliser le dialogue de groupe, la production créative et le retour d'information entre pairs comme outils de réflexion sur la manière dont les récits sont construits, dont le pouvoir s'exerce et comment les jeunes peuvent contribuer à des contre-récits.
- Générer des idées et des supports créatifs (par exemple, de courtes vidéos, des collections de *photovoice* des journaux audio) qui alimenteront les modules ultérieurs axés sur l'activisme, la production médiatique et la diffusion.



RÉSULTATS ATTENDUS

Connaissances

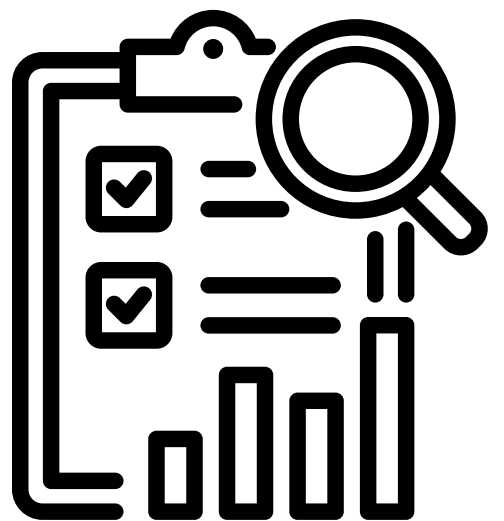
À la fin du module 3, les participants seront capables de :

- Comprendre **les principes et l'objectif de la recherche via l'action participative (RAP)** et en quoi elle diffère de la recherche traditionnelle.
- Reconnaître le pouvoir des médias, du son et du récit visuel comme outils d'exploration et de communication des expériences vécues.
- Comprendre les normes éthiques en matière de recherche, notamment le consentement, la confidentialité, la représentation et l'utilisation responsable des médias numériques.
- Identifier comment les discours de haine, la désinformation et les récits d'exclusion fonctionnent dans les environnements médiatiques quotidiens et les contextes communautaires.
- Prendre conscience de l'interconnexion entre les histoires personnelles et les problèmes structurels tels que la discrimination, la migration et les inégalités sociales.

Compétences

Grâce aux activités expérientielles et créatives de ce module, les participants seront capables de :

- Co-concevoir et mener des enquêtes participatives, notamment en sélectionnant les sujets, en formulant des questions et en collectant des données par des méthodes visuelles, audio et narratives.
- Utilisez des outils numériques et médiatiques (par exemple, des applications vidéo, des enregistreurs audio, des plateformes de retouche photo, des storyboards, des outils de cartographie) pour documenter et interpréter les expériences.
- Adopter des pratiques narratives éthiques : obtenir le consentement, protéger les informations sensibles et assurer une représentation respectueuse des participants et des communautés.
- Collaborer efficacement à l'exploration, à la prise de décision et à l'analyse collective en groupe.
- Analyser de manière critique les récits médiatiques et identifier les biais, les cadrages et la manipulation émotionnelle dans les contenus numériques.



RÉSULTATS ATTENDUS

- Synthétiser et communiquer les résultats à travers des formats créatifs (galeries de photos, paysages sonores, vidéos participatives ou expositions numériques).
- Réfléchir à leur rôle en tant que jeunes chercheurs, narrateurs et agents de changement, capables de contribuer à des contre-récits et à la cohésion sociale.

CONSIGNES AUX PARTICIPANTS

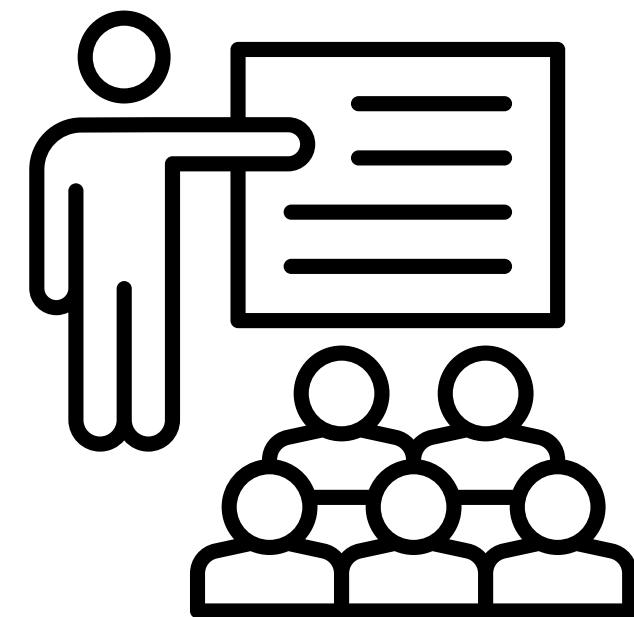
Tout au long de ce module, les participants sont invités à interagir activement avec des exemples concrets et des expériences médiatiques du quotidien. Apporter les smartphones ou tablettes pour documenter, photographier, enregistrer des sons ou explorer les contenus des réseaux sociaux en lien avec les thèmes abordés. Cet atelier se veut interactif, créatif et collaboratif, avec des activités favorisant l'apprentissage entre pairs et la co-création. La participation aux discussions, aux récits et aux exercices numériques est fortement encouragée, mais jamais obligatoire : chacun est libre de s'impliquer à son rythme. Le respect des expériences, de la vie privée et des points de vue d'autrui est essentiel pour garantir un environnement d'apprentissage sûr et inclusif.

Note au facilitateur

Avant de commencer les activités, expliquez clairement le caractère participatif et volontaire du module. Soulignez que l'objectif est l'exploration et l'apprentissage partagé, et non la performance ou le jugement. Encouragez les participants à ne contribuer qu'à ce qui leur semble sûr et authentique, et rappelez-leur que le consentement et les limites émotionnelles, les leurs comme celles des autres, doivent toujours être respectés. Créez un climat de confiance, de confidentialité et de bienveillance en faisant preuve d'ouverture, d'écoute active et d'empathie tout au long des séances.

STRUCTURE DU MODULE 3

1A : Nos vérités quotidiennes - **1B** : Nos vérités quotidiennes – enquête *Photovoice* menée par des jeunes - **1C** : “Voix marginalisées” – Cartographie sonore
Activité 2 : Regard civique : Explorer notre communauté à travers la photographie participative



Activité 3A : “Sortir des sentiers battus” – Vidéos explicatives menées et animées par des jeunes - **3B** : “Échos en ligne” – Journaux audio de radicalisation et de résistance - **Activité 4** : “Écouter à travers un prisme” – Laboratoire d’entretiens participatifs menés par des jeunes - **4A** : Conduite d’entretiens sensibles - **4B** : Cartographiez-le, marquez-le ! – Laboratoire éthique de cartographie et d’annotation mené par des jeunes

OBJECTIFS

Cette activité vise à initier un processus de recherche via l’action participative (RAP) mené par les jeunes, en codécidant sur un sujet pertinent, en pratiquant des méthodes de recherche collaborative et en utilisant la narration participative via la vidéo pour explorer, documenter et réfléchir sur les réalités vécues.

Résultats d’apprentissage :

- Les jeunes choisissent ensemble un thème d’enquête.
- Les participants acquièrent des compétences fondamentales en matière de recherche via l’action participative.
- Les récits sont élaborés par le biais d’une réflexion autoethnographique et d’un storyboard.
- Les jeunes produisent et partagent des vidéos participatives qui mettent en lumière des expériences personnelles et collectives liées à l’identité, à l’exclusion et à la désinformation.
- La réflexion critique et l’apprentissage entre pairs sont encouragés.

DURÉE

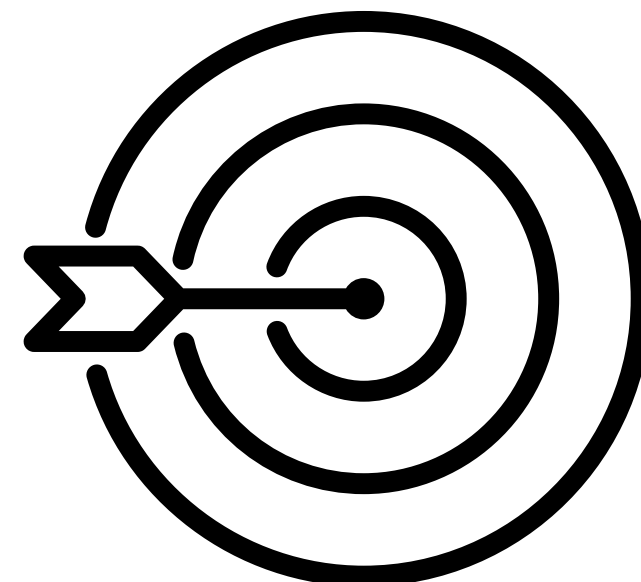
4 séances de 90 minutes chacune (adaptables)

ÉTAPES DE L’ACTIVITÉ 1A

Séance 1 : Choix commun du sujet (90 min)

1. **Instauration de la confiance et cercle de partage d’histoires** – Partagez de brèves expériences personnelles liées aux médias ou à l’identité. (15 min)
2. **Introduction à la recherche participative** – Explication de la recherche participative et de l’appropriation partagée. (15 min)
3. **Discussion thématique** – Quelles réalités quotidiennes sont souvent mal comprises, invisibles ou déformées ? (30 min)
4. **Consensus et cadrage** – Votez et choisissez un sujet d’enquête (par exemple : désinformation, sentiment d’appartenance, stéréotypes). (30 min)

**ACTIVITÉ 1A -
Nos vérités
quotidiennes**



Séance 2 : Mettre en scène nos vérités (90 min)

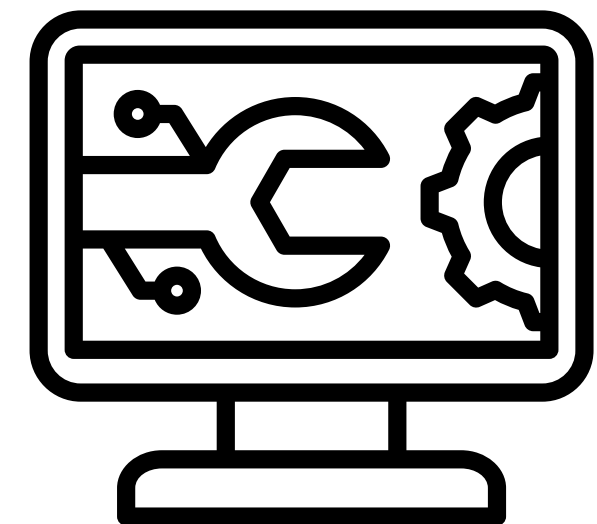
1. **Sujet d'autoethnographie** : Réfléchissez à une vérité ou un souvenir personnel lié au sujet choisi. (30 min)
2. **Storyboard** – Transformer les idées de l'histoire en un scénario visuel à l'aide de modèles de 4 à 6 images. (40 min)
3. **Retour du groupe** – Échange entre pairs et soutien pour plus de clarté et de cohérence. (20 min)

Séance 3 : Production et planification vidéo (90 min)

1. **Principes de la vidéo participative** – Visionnez des exemples et discutez du rôle de la vidéo comme outil de recherche. (20 min)
2. **Exercices pratiques avec les outils numériques** – Testez les bases du montage vidéo à l'aide des applications sélectionnées (CapCut, KineMaster). (30 min)
3. **Plan de tournage** – Définir les rôles, le calendrier et les considérations éthiques. Élaborer un calendrier de production. (40 min)

Séance 4 : Partage et réflexion (90 min)

1. **Projection vidéo** – Partager tous les clips vidéo finaux avec le groupe (en personne ou en ligne). (30–40 min)
2. **Cercle de réflexion** – Utilisez des amorces créatives pour une réflexion approfondie :
 - « Quelle histoire vous a le plus ému ? »
 - « Quelles vérités ont été révélées dans ces histoires ? »
 - « Qu'avez-vous ressenti en prenant possession de votre récit ? »
 - « Qu'est-ce qui vous a surpris dans ce processus ? » (30 min)
3. **Temps d'échange au sein du groupe** – Explorer comment les vidéos peuvent éclairer les actions futures, sensibiliser le public ou être partagées avec un public plus large (par exemple, expositions, événements scolaires, réseaux sociaux). (20 min)



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Matériel/Outils nécessaires à la mise en œuvre de l'activité :

- Smartphones ou caméras vidéo
- Modèles de storyboard
- Post-it, marqueurs, papier pour tableau de conférence
- Enregistreurs audio (facultatifs)
- Logiciels de montage : CapCut, KineMaster, WeVideo ou Adobe

Rush

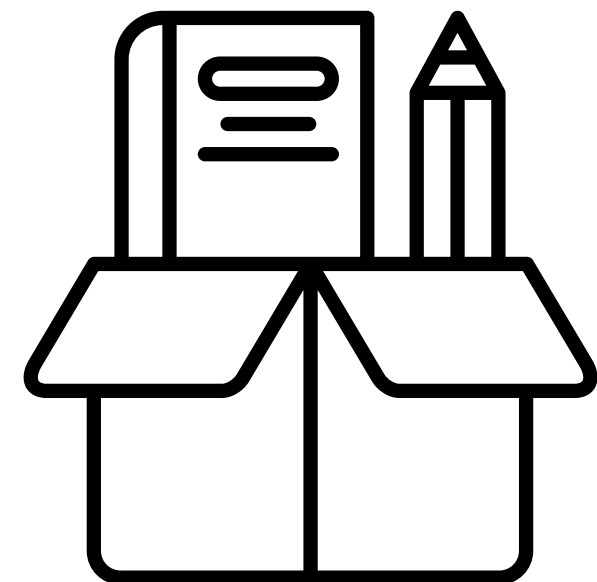
- Projecteur/écran ou plateforme en ligne pour le partage des vidéos finales
- Suggestions de réflexion (imprimées ou numériques)

Outils numériques/médias que vous pouvez utiliser :

- Production vidéo participative
- StoryboardThat ou storyboards imprimables
- CapCut, KineMaster, WeVideo
- Google Drive ou Padlet pour la collaboration
- Facultatif : VoiceThread ou YouTube (non répertorié) pour le partage

Notes complémentaires / Références :

- Inspiré par les Lignes directrices méthodologiques du projet HATE-LESS pour les actions participatives, notamment par :
 - Chapitre 4.2 (Cercles d'histoires),
 - 4.3 (Narration numérique et auto-narration),
 - Chapitre 5.1 (Vidéo participative),
 - Et les principes de facilitation éthique du chapitre 3.
- Reflète les valeurs de la recherche via l'action participative (RAP) fondée sur les droits : inclusion, réflexivité et participation des jeunes à la rédaction.
- S'inscrit dans les thématiques de la campagne HATE-LESS : éducation aux médias, discours haineux, autonomie des jeunes.



Ressources pédagogiques destinées aux animateurs et aux jeunes participants pour approfondir leur compréhension de la vidéo participative, de la narration et de l'enquête menée par les jeunes :

Vidéo et narration participatives

- **InsightShare – Manuel de la vidéo participative :**

<https://insightshare.org/resources/> Un guide pratique étape par étape pour mener à bien des projets vidéo participatifs.

- « **Vidéo participative : une approche pratique pour utiliser la vidéo de manière créative dans le travail de développement de groupe** » – par Nick et Chris Lunch (InsightShare)

- **Kit vidéo** : « Vidéo participative et changement le plus significatif » – <https://www.betterevaluation.org/tools-resources/participatory-video-most-significant-change-guide-for-facilitators>

- **StoryCenter – La narration numérique au service du changement social :**

<https://www.storycenter.org>

Autoethnographie et réflexion

- **Guide abrégé d'autoethnographie** (par Adams, Holman Jones et Ellis) – extraits accessibles : <https://qualpage.com/tag/autoethnography/>

- **Youth Lens : une méthodologie vidéo autoethnographique pour les éducateurs** – extraite de Learning to Teach for Social Justice de Cochran-Smith et al.

Outils gratuits/accessibles pour la création vidéo

- **Canva Video** (web et application) – pour un montage intuitif par glisser-déposer :

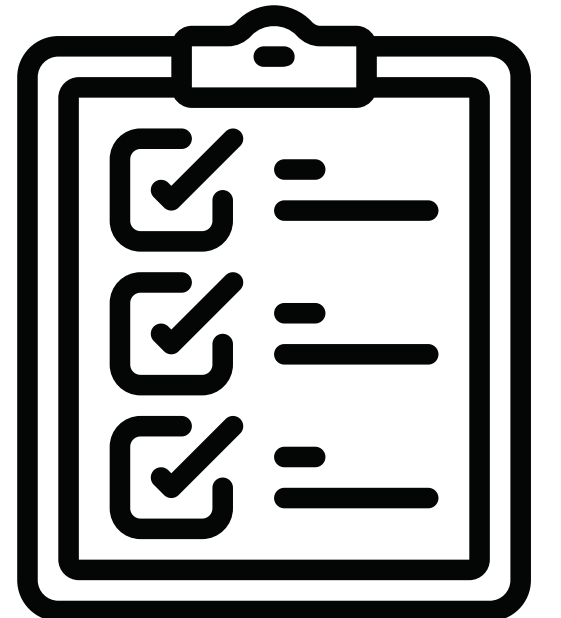
<https://www.canva.com/video-editor/>

- **WeVideo** (web) – montage vidéo collaboratif via navigateur : <https://www.wevideo.com>

- **InShot** (mobile) – éditeur vidéo convivial pour smartphones

- **Storyboard That** – outil de création de storyboards numériques : [https://](https://www.storyboardthat.com)

www.storyboardthat.com



AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 1A

Cette section vise à encourager les participants à réfléchir sur leur expérience durant le processus de vidéo participative, à identifier leurs axes de développement personnel et à reconnaître leur rôle en tant que jeunes chercheurs et narrateurs.

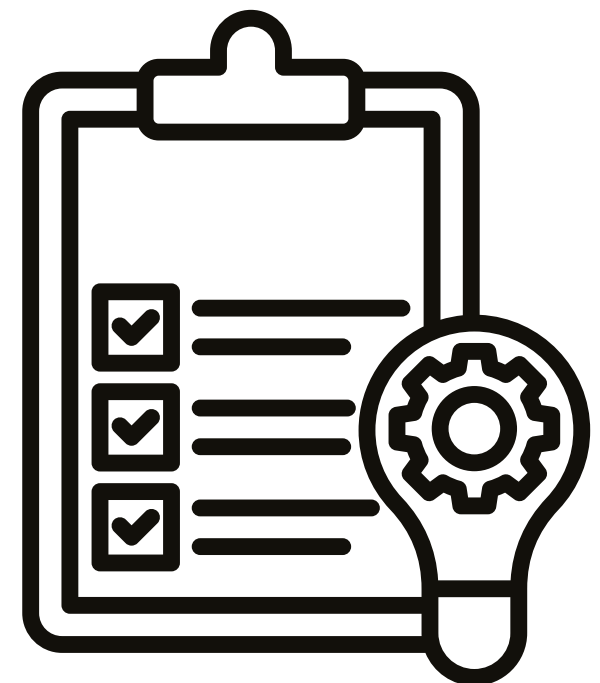
Instructions:

Les participants devront remplir cette auto-évaluation à la fin de la séance 4, après avoir partagé leurs vidéos et réfléchi à leur réalisation. Ils pourront y répondre individuellement par écrit ou lors d'une discussion animée par un facilitateur.

Partie A : Questions de réflexion (Ouvertes)

1. Quelle a été la vérité la plus importante que vous avez partagée ou entendue au cours de cette activité ? Pourquoi ?
2. Quelle partie du processus de vidéo participative avez-vous le plus appréciée ? Quelle a été la plus grande difficulté ?
3. Qu'avez-vous ressenti en décidant du sujet et en façonnant votre histoire avec d'autres personnes ?
4. Qu'avez-vous appris sur votre communauté ou vos pairs au cours de ce processus ?
5. Comment votre histoire ou vidéo pourrait-elle contribuer à un changement positif dans votre école, votre quartier ou les espaces en ligne ? Comment contribue-t-elle à lutter contre la haine et/ou la désinformation ?

Partie B : Évaluation de la confiance et des compétences (Évaluez de 1 = Pas du tout confiant à 5 = Très confiant)



Je comprends ce qu'est la recherche via l'action participative (RAP).					
Je me sens capable d'identifier les sujets de société qui me tiennent à cœur.					
J'ai participé au choix du sujet de recherche de notre groupe.					
J'ai développé et communiqué une histoire personnelle à l'aide de la vidéo.					
J'ai utilisé des outils numériques (par exemple, storyboard, applications vidéo) pour raconter mon histoire efficacement.					
J'ai écouté avec respect et j'ai donné mon avis aux autres.					
Je suis plus consciente de la façon dont les médias peuvent façonner les opinions et les identités des gens.					
Je crois que les voix des jeunes comme la mienne peuvent influencer le changement.					

OBJECTIFS

Cette activité vise à initier les jeunes à la pratique de la recherche-action participative (RAP) en co-décidant un axe de recherche par le biais d'un dialogue guidé et d'une cartographie collaborative, puis en utilisant la méthode **Photovoice** pour explorer les expériences vécues liées à ce sujet.

Résultats de l'apprentissage:

- Comprendre et mettre en pratique les principes fondamentaux de la recherche via l'action participative
- Définir ensemble un sujet pertinent et formuler des questions de recherche
- Utilisez la photographie numérique pour raconter des histoires personnelles et communautaires
- Réfléchir collectivement à l'impact des récits visuels

**ACTIVITÉ 1B -
Nos vérités
quotidiennes –
enquête
Photovoice
menée par des
jeunes**

DURÉE

2 séances de 90 minutes (plus le temps de collecte des photos entre les séances)

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 1B

Séance 1 – Codéterminer l'axe de recherche (90 minutes)

Instructions étape par étape :

1. **Accueil et introduction à la recherche via l'action participative** (15 min) : Expliquez brièvement ce qu'est la recherche via l'action participative et comment elle place les jeunes au cœur du changement. Utilisez des supports visuels simples (chronologie, rôles, exemples). Insistez sur leur rôle de co-chercheurs, et non de simples participants.

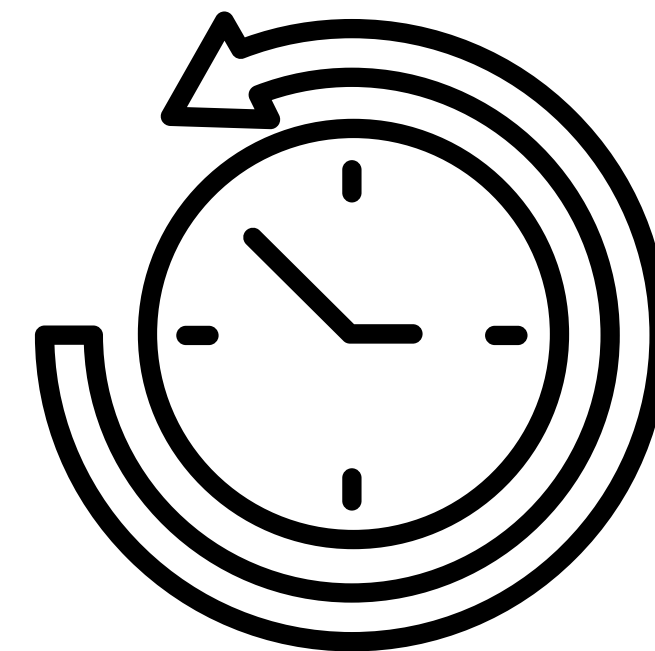
2. **Mur « Ce qui compte pour nous »** (20 min) :

Demandez aux participants de réfléchir individuellement aux problèmes auxquels ils sont confrontés ou dont ils sont témoins dans leur école/communauté (en particulier en ce qui concerne la haine, l'exclusion, la désinformation, etc.).

- Écrivez ou dessinez-les sur des post-it (réelles ou virtuelles).
- Affichez-les sur un mur ou sur un tableau partagé Jamboard/Miro.

3. **Regroupement thématique** (15 min) :

En groupe, regroupez les idées par thèmes (par exemple, la haine en ligne, les espaces non sécuritaires, les stéréotypes, la parole des jeunes, les fausses nouvelles, l'intimidation, l'appartenance).



4. **Vote et priorisation** (10 min) :

Distribuez des autocollants aux participants ou utilisez un système de sondage numérique pour qu'ils votent sur le sujet qu'ils jugent le plus urgent ou le plus intéressant à explorer.

5. **Questions d'enquête 5W1H** (20 min) : En petits groupes, appliquez la méthode 5W1H au sujet choisi pour créer des questions de recherche directrices (Quoi, Qui, Où, Pourquoi, Quand, Comment).

6. **Conclusion et devoirs** (10 min) : Expliquez que la prochaine séance portera sur l'utilisation de la photographie pour explorer leur expérience vécue en lien avec le sujet choisi. Invitez-les à réfléchir aux images qu'ils souhaiteraient prendre. Abordez les questions d'éthique, de consentement et de respect.

Séance 2 – Enquête Photovoice (90 minutes)

Instructions étape par étape :

1. **Récapitulatif et présentation de la méthode Photovoice** (10 min) : Rappeler aux participants le sujet choisi conjointement et les questions de recherche. Présenter la méthode Photovoice comme un moyen d'exprimer visuellement leurs expériences.

2. **Planification photo** (10 min) : Reflexion des jeunes : « Quelles images de votre vie quotidienne reflètent ce problème ? » Créez un mini storyboard ou un plan photo.

3. **Exercice photo** (flexible – entre les séances) : Les jeunes prennent 3 à 5 photos sur 2 à 3 jours à l'aide de téléphones portables ou d'appareils photo numériques. Ils peuvent, s'ils le souhaitent, les annoter avec Snapseed ou Google Photos.

4. **Partage de photos et réflexion** (40 min) : Les jeunes téléchargent des images sur Padlet ou Miro. En cercle, chaque participant présente 1 ou 2 photos et explique son choix et l'histoire qu'elles racontent.

5. **Rédaction de légendes** (10 min) : Les participants rédigent une légende de 1 à 2 phrases pour chaque photo.

6. **Découverte du thème** (10 min) : Discussion : Quels sont les thèmes ou les émotions récurrents ? Que révèlent ces histoires sur le sujet choisi ? Qu'est-ce qui nous a surpris ?

MATÉRIEL PEDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Matériel/Outils nécessaires à la mise en œuvre de l'activité :

- Post-it, stylos/marqueurs OU Miro/Jamboard
- Téléphones portables ou appareils photo
- Accès à Internet
- Padlet, Miro ou Google Drive pour le téléchargement
- Facultatif : Snapseed ou Google Photos

Pour les animateurs et les jeunes participants afin de soutenir les compétences en matière de photovoix, de narration et de recherche via l'action participative (RAP) :

Méthodologie Photovoix

- **Wang, C. et Burris, M. (1997).** Photovoix : concept, méthodologie et utilisation pour l'évaluation participative des besoins. Health Education & Behavior.

➤ [Article de synthèse](#)

- **PhotoVoice UK – Ressources pour les jeunes et les éducateurs :**

➤ <https://photovoix.org/>

Propose des guides et des récits issus de projets de photovoix internationaux.

- **UNICEF – Lignes directrices pour la participation des jeunes** (adaptées à la participation des jeunes) :

➤ <https://www.unicef.org/media/73296/file/adap-guidelines-for-participation.pdf>

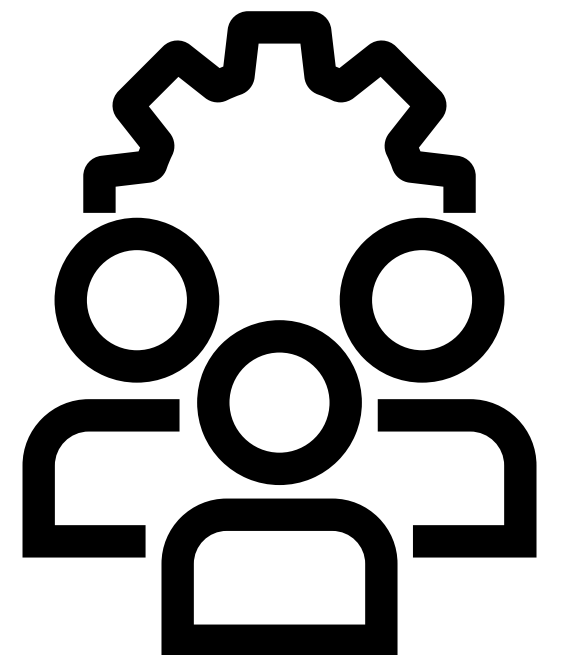
Outils de narration et d'expression

- **Modèle de cartographie de l'empathie** – Utile pour identifier les points de vue des autres et structurer des récits photographiques ➤

<https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>

- **Éditeur photo Canva** (gratuit, en ligne) : Idéal pour les légendes et la narration visuelle ➤ <https://www.canva.com/photo-editor/>

- **Adobe Express** – Outil en ligne convivial pour les jeunes, permettant de créer des collages photo ou des cartes de citations ➤ <https://express.adobe.com/>



Transition optionnelle vers la vidéo :

- L'approche Photovoice-Vidéo d'InsightShare – <https://insightshare.org>
- Chapitres 4 et 5 des Lignes directrices méthodologiques HATE-LESS pour **Actions participatives – Recommande de combiner la méthode photovoice** avec la narration visuelle et la vidéo comme outils de plaidoyer et d'auto-défense représentation.

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 1B

Sujets de réflexion (journal ou groupe)

1. Quelle photo avez-vous choisie comme étant la plus marquante ? Pourquoi ?
2. Quelle histoire ou quel message votre photo raconte-t-elle sur votre vérité quotidienne ?
3. Comment le fait de collaborer avec d'autres personnes a-t-il façonné ou modifié votre perspective ?
4. Avez-vous découvert quelque chose de nouveau sur votre communauté grâce aux photos des autres ?
5. Comment ces reportages photos pourraient-ils inspirer des actions ou remettre en question les stéréotypes ?

OBJECTIFS

Cette activité vise à sensibiliser les jeunes aux dimensions environnementales et émotionnelles de la marginalisation en les amenant à co-créditer une « carte sonore » de leur communauté qui révèle comment la haine, les préjugés ou l'exclusion peuvent se manifester dans la vie quotidienne.

ACTIVITÉ 1C – Voix marginalisées – Cartographie sonore

DURÉE

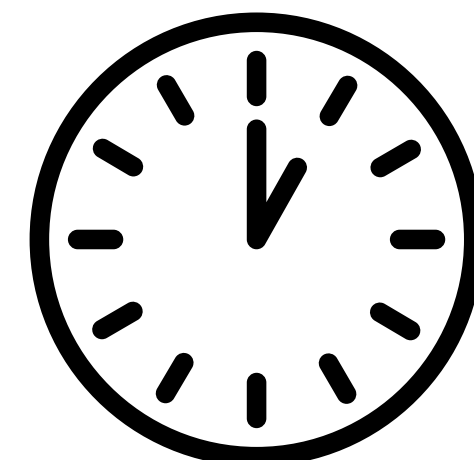
60 à 75 minutes (plus le temps d'enregistrement en extérieur)

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 1C

Instructions étape par étape :

1. Introduction et exploration des outils (10 min) :

Présentez brièvement les environnements sonores. Diffusez quelques extraits audio. Montrez comment enregistrer de courts clips sonores avec des applications de mémo vocal mobiles ou des outils en ligne comme Soundtrap.



2. **Mise en place et planification** (10 min) :

Demandez aux jeunes de penser à des lieux où ils vivent ou sont témoins d'exclusion, de tensions ou de résilience (par exemple, une cour d'école, une station de métro, un café). Quels sons représentent ces espaces ?

3. **Collecte sonore** (flexible - 1 jour ou sur place) :

Les jeunes enregistrent de courts sons d'ambiance (20 à 40 secondes) dans 2 ou 3 lieux différents. Ils peuvent également enregistrer leur propre voix décrivant ce que représente l'espace.

4. **Création d'une carte sonore en groupe** (20 à 30 min) :

Téléversez les extraits audio sur une plateforme partagée (Soundtrap, Google Slides avec audio intégré ou ThingLink). Placez-les sur une carte numérique (via Google Maps ou Miro) à l'endroit où le son a été enregistré.

5. **Réflexion et lien avec le projet PAR** (20 min) : Par deux, discutez :

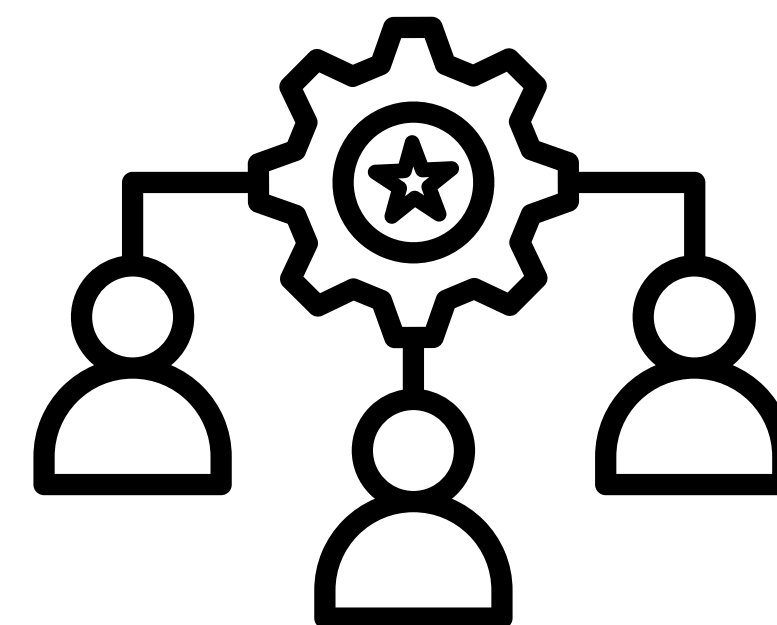
- Quelles histoires racontent ces sons ?
- Quelles sont les zones « silencieuses » ou sous-représentées ?
- Comment ces observations peuvent-elles orienter nos recherches ?

Résumez en groupe et formulez des questions de recherche préliminaires.

MATÉRIEL PEDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Matériel/Outils nécessaires à la mise en œuvre de l'activité :

- Les smartphones dotés d'applications de mémo vocal ou de Soundtrap
 - Téléchargement de Google Slides, ThingLink ou Soundcloud
 - Miro ou Google Maps pour la cartographie numérique
- Ressources recommandées pour les jeunes et les animateurs afin de soutenir la narration audio, la cartographie sonore et l'éducation critique aux médias :



Paysage sonore et méthodes audio participatives

- Centre pour les paysages sonores mondiaux – Section Outils : propose des outils libres pour la gestion, l'analyse et la lecture d'enregistrements sonores de terrain, utiles pour la recherche audio participative et l'engagement communautaire ➤ <https://centerforglobalsoundscapes.org/tool/>

Outils numériques gratuits pour l'enregistrement et le montage audio

- Application Dictaphone / Enregistreur vocal facile (Android/iOS) – Outils d'enregistrement mobile de base.
- Audacity – Éditeur audio gratuit et open source pour Windows/Mac/Linux ➤ <https://www.audacityteam.org/>
- Soundtrap par Spotify pour l'éducation – Station de travail audio numérique collaborative en ligne pour le montage audio adapté aux jeunes ➤ <https://www.soundtrap.com/edu/>

Éducation aux médias et écoute critique

- Linsten In: une boîte à outils pour l'écoute profonde et la narration audio – Centre pour la stratégie basée sur les récits ➤ <https://www.storybasedstrategy.org/>
- Guide de l'UE sur la désinformation (Jeunesse) – Comprendre la désinformation par l'analyse des médias ➤ https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/disinformation_toolkit_youth.pdf

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 1C

A. Sujets de réflexion (Journal ou partage en groupe)

1. Quel a été le son le plus significatif que vous ayez enregistré ? Pourquoi ?
2. Quelle histoire ou quel problème caché ce son révèle-t-il sur votre communauté ou votre environnement ?
3. Cette activité a-t-elle changé votre façon d'écouter votre environnement ou les autres ?



4. Comment le son peut-il être utilisé pour lutter contre les stéréotypes et la discrimination ?

incitation à la haine ou discours haineux ?

5. Comment la collaboration a-t-elle influencé vos choix lors du processus de création du paysage sonore ?

B. Auto-évaluation des acquis (1 = Pas du tout, 5 = Beaucoup)

J'ai appris ce qu'est un environnement sonore et comment en créer un.					
J'ai participé activement à l'enregistrement de sons et à la réalisation d'interviews.					
J'ai réfléchi à la façon dont différents sons représentent ma réalité ou celle des autres.					
J'ai contribué à la co-création de l'univers sonore de notre groupe.					
J'ai écouté attentivement et avec respect les choix judicieux des autres.					
J'ai appris à utiliser au moins un nouvel outil ou une nouvelle application audio.					
Je suis plus consciente de la manière dont les médias et le son peuvent être utilisés pour raconter des histoires et susciter un changement social.					

OBJECTIFS

- Sensibiliser le public aux enjeux civiques locaux grâce à la narration visuelle
- Encourager la pensée critique et le dialogue démocratique chez les jeunes
- Donner aux participants les moyens d'identifier les domaines d'engagement civique
- Promouvoir l'expression inclusive par le biais des médias numériques

DURÉE

Total: 2h30

(30 minutes d'introduction et de planification, 60 minutes de promenade photo, 30 minutes de réflexion, 30 minutes de partage/discussion de la galerie).

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 2

1. Introduction (30 minutes) :

- Présenter brièvement aux participants le concept de Photovoice comme outil d'exploration civique et d'expression démocratique.
- Discuter d'exemples de problèmes civiques (par exemple, l'accessibilité, l'utilisation de l'espace public, la représentation, l'injustice).
- Demandez : À quoi ressemble la citoyenneté active dans votre quartier ?
- Partager les directives relatives à la sécurité numérique, à la confidentialité et au consentement.

2. Promenade photo (60 min) :

- Les participants sortent individuellement ou par paires pour photographier des images qui représentent la participation civique ou son absence dans leur environnement (par exemple, des affiches de vote, des espaces publics négligés, des pancartes de manifestation, des événements culturels).
- Encouragez l'utilisation d'applications photo mobiles gratuites comme Snapseed, Canva ou les appareils photo intégrés aux téléphones.

3. Cercle de réflexion (30 min) :

- Retournez en petits groupes et réfléchissez aux photos sélectionnées.
- Questions directrices :
- Quelle histoire raconte votre photo ?
- Quel enjeu ou opportunité civique met-il en lumière ?
- Quel est le lien avec la participation démocratique ?

**ACTIVITÉ 2 -
Regard civique :
Explorer notre
communauté à
travers la
photographie
participative**



	<p>4. Partage et dialogue avec la galerie (30 min) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Créez une galerie virtuelle à l'aide de Padlet, Miro ou Jamboard. • Chaque participant télécharge et nomme 1 à 2 images-clés. • Animer un dialogue de groupe autour des tendances, des surprises et des appels à l'action. 	
<p>MATÉRIEL</p>	<p>Matériel nécessaire à la mise en œuvre de l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Section théorique de la boîte à outils et sélection des lignes directrices méthodologiques HATE-LESS pour les actions participatives (en particulier les chapitres 3 à 5) • Smartphones avec appareils photo • Applications gratuites de retouche photo (Snapseed, Canva mobile) • Plateformes de galeries numériques : Padlet / Jamboard / Miro • Facultatif : document imprimé sur les concepts d'engagement civique 	
<p>AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quels problèmes civiques ai-je constaté dans ma communauté ? • En quoi cette activité a-t-elle modifié ou renforcé ma compréhension de la citoyenneté active ? • Quel rôle puis-je jouer pour aborder l'un des problèmes que j'ai photographiés ? 	
<p>OBJECTIFS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Déconstruire les récits médiatiques et identifier les techniques utilisées dans les contenus radicaux ou polarisants (par exemple, le recours au bouc émissaire, l'appel aux émotions). • Créer de courtes vidéos explicatives animées, réalisées par des jeunes, à l'aide d'outils gratuits, pour décoder et contrer la désinformation et la propagande. 	<p>ACTIVITÉ 3A - Sortir des sentiers battus – Vidéos explicatives menées et animées par des jeunes</p>
<p>DURÉE</p>	<p>Total : 3 séances (90 à 120 minutes chacune)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Séance 1 : Déconstruction narrative et storyboard • Séance 2 : Écriture de scénarios et animation • Séance 3 : Sélection et évaluation par les pairs 	

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 3A

Séance 1 – Comprendre et déconstruire les récits

1. Échauffement : Regardez une courte vidéo de style propagande (par exemple, TikTok avec un cadrage radical).
2. Déconstruire à l'aide d'une carte narrative médiatique (adaptée des outils du Project Look Sharp ou du Radicalisation Awareness Network).
3. Discussion : Quelles techniques de cadrage sont utilisées ? Quelles émotions sont déclenchées ? Qui est « l'ennemi » ?
4. En petits groupes, choisissez un récit que vous souhaitez contrer et commencez à élaborer des storyboards.

Séance 2 – Écriture de scripts et animation

1. À l'aide d'outils gratuits comme l'animation de Canva ou Animaker, créez une vidéo explicative animée de 1 à 2 minutes.
2. Le scénario est relu par des pairs avant le début de l'animation.
3. Les groupes produisent la vidéo, en intégrant des informations exactes, un langage inclusif et des techniques narratives de contre-discours.

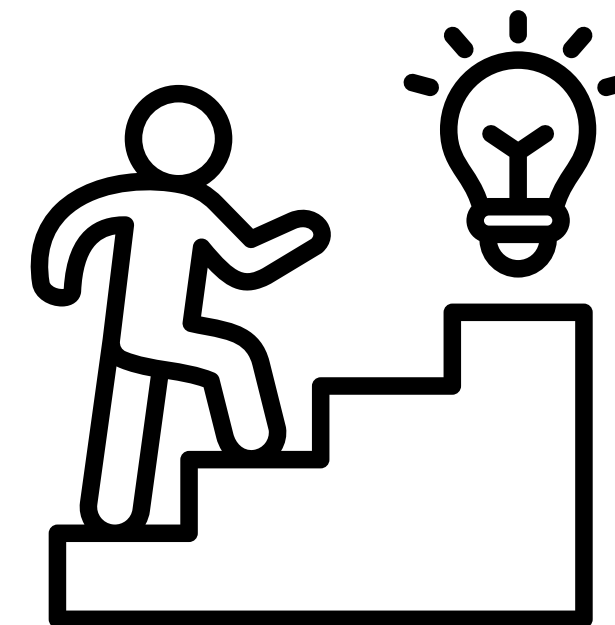
Séance 3 – Sélection et évaluation par les pairs

1. Chaque groupe présente son exposé.
2. Utilisez une grille de réflexion : Qu'est-ce qui a fonctionné ? Quel message a été transmis ?
3. Discuter des possibilités de diffusion : réseaux sociaux, campagnes de sensibilisation contre la haine, etc.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Matériel nécessaire

- Exemples de publications médiatiques radicales ou clivantes (courtes vidéos ou extraits de journaux télévisés)
- Feuille de travail sur la carte narrative médiatique
- Canva (compte gratuit), Animaker ou Powtoon
- Exemples de vidéos explicatives animées (par exemple, Kurzgesagt ou les vidéos explicatives de TikTok)



**Les animateurs peuvent utiliser le document ci-dessous pour animer la séance 1 :
CARTE NARRATIVE DES MÉDIAS – DOCUMENT DISTRIBUÉ**

Utilisez cette carte pour décomposer et analyser un contenu multimédia (vidéo, publication, mème ou article). Cela aidera votre groupe à identifier les techniques employées et à créer votre vidéo explicative animée.

1. Quel est le message ?

- **Quelle est l'idée principale ou l'affirmation de cette œuvre médiatique ?**

→ Rédigez le titre ou le message principal avec vos propres mots :

2. Quel est le public cible ?

- **À qui s'adresse ce contenu ?**

Jeunes Parents Électeurs Groupes marginalisés Groupes nationalistes

Autres : _____

- **Quelles émotions ou peurs les médias tentent-ils de provoquer ?**

Colère Peur Orgueil Appartenance Culpabilité Empathie Espoir



3. Techniques narratives

Indiquez les techniques utilisées dans les médias que vous analysez :

Blâmer une personne ou un groupe pour un problème social

Présenter quelqu'un comme fondamentalement différent/inférieur

Utiliser les menaces ou le danger pour faire passer un message

Simplifier à l'excès un problème complexe

Affichage des faits/images sélectionnés uniquement

Créer des personnages clairement « bons » et « méchants »

Diviser les gens en camps polarisés

Notez **les mots ou images spécifiques** utilisés dans les médias pour 1 ou 2 des techniques ci-dessus :

4. À qui profite ce récit ?

- Qui est susceptible de tirer profit de ce message en termes de pouvoir, d'attention ou d'argent ?
- Qui pourrait être lésé, exclu ou mal représenté ?

5. Qu'est-ce qui manque ?

- Quelles voix, quels faits ou quels points de vue sont absents de ces médias ?
- Quelles questions un spectateur critique devrait-il se poser après avoir vu cela ?

6. Réflexion sur les contre-récits

Maintenant, réfléchissez : comment réagiriez-vous à ce récit ?

- Quel nouveau message souhaitez-vous partager ?
- Quel format convient le mieux ?
 - Vidéo animée Mème Extrait sonore Publication
- Quelles émotions souhaitez-vous que votre public ressente ?
 - Autonomisation Solidarité Curiosité Esprit critique

Dernier conseil :

Soyez un décodeur, pas une éponge.

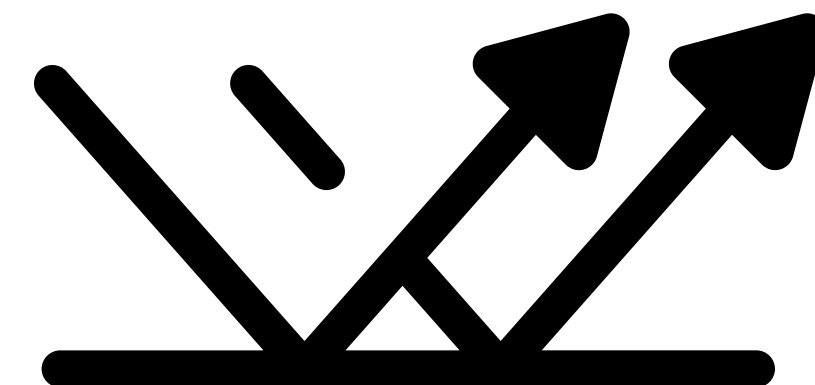
Les médias ne sont jamais neutres. Apprenez à vous poser les questions suivantes : Qui a fait ça ? Pourquoi ? Qui y gagne ? Qui y perd ?

Cet outil est adapté de :

- Projet Look Sharp : <https://www.projectlooksharp.org> – Stratégies de décodage des médias pour les éducateurs.
- RAN (Réseau de sensibilisation à la radicalisation)

Groupe de travail Communication et récits – « Contre-récits et récits alternatifs » : lignes directrices pour identifier et combattre les mécanismes de radicalisation.

- **Directives méthodologiques HATE-LESS pour les actions participatives** – Chapitres 4 et 5 sur l'analyse des médias, la construction narrative et les méthodes participatives pour les jeunes.



AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 3A

L'auto-évaluation peut être réalisée lors de la séance 3.
Les facilitateurs peuvent utiliser le guide suivant pour soutenir l'auto-évaluation des participants.

Partie 1 : Réflexion individuelle (15 à 20 minutes)

Accordez aux participants un temps de réflexion et d'écriture au calme, en utilisant ce format de journal individuel. Vous pouvez leur fournir des exemplaires imprimés ou utiliser un document numérique partagé (par exemple, Google Forms ou Jamboard).

1. Comprendre les récits médiatiques

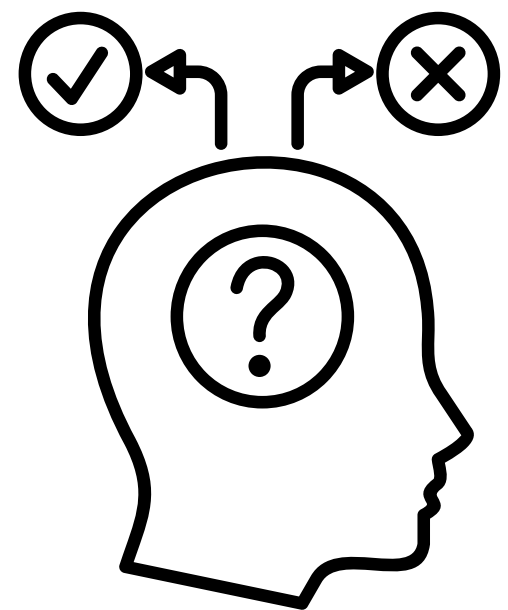
- Qu'ai-je découvert sur la manière dont sont construits les contenus médiatiques radicaux ou haineux ?
- Y a-t-il eu quelque chose de surprenant ou de nouveau pour moi ?

2. Réactions émotionnelles

- Qu'ai-je ressenti en analysant le contenu médiatique ? (par exemple : colère, confusion, sentiment de puissance, indifférence, inspiration)
- Quelles émotions les médias originaux ont-ils cherché à susciter ? Suis-je tombé dans le panneau à un moment donné ?

3. Choix créatifs

- Quel message souhaitais-je transmettre avec ma vidéo explicative animée ? Pourquoi ?
- Quels choix narratifs (voix, ton, visuels, personnages) ai-je faits, et comment remettent-ils en question ou reformulent-ils le récit original ?



4. Processus de groupe et contribution

- Quel rôle ai-je joué au sein de mon groupe ? (par exemple, générateur d'idées, artiste, éditeur, chercheur)
- Dans quelle mesure avons-nous bien collaboré, et qu'ai-je appris sur le travail en équipe sur des sujets sensibles ?

5. Développement personnel

- Qu'ai-je appris sur mes propres croyances ou suppositions ?
 - Quelles compétences ai-je acquises ou renforcées grâce à ce processus ?
- Pensée critique des médias Narration Outils d'animation Animation de groupe Recherche Empathie Culture visuelle Prise de parole/activisme

Partie 2 : Partage en petits groupes (15 à 20 minutes)

Les animateurs dirigent un cercle de débriefing. Suggestions de pistes de discussion :

- 1. Quel a été votre plus grand moment de révélation durant ce projet ?**
- 2. La création du contre-récit a-t-elle présenté des difficultés ou des frustrations ?**
- 3. Comment pensez-vous que votre vidéo explicative animée peut influencer les autres ?**
- 4. Quels conseils donneriez-vous à ceux qui tentent de décrypter les récits médiatiques ?**
- 5. Que signifie pour vous aujourd'hui la narration responsable ?**

Facultatif : Clôturez la séance par un rituel créatif (par exemple, un mur de gribouillages collectif, un collage numérique ou une « boîte à réflexions » anonyme).

OBJECTIFS

- Cartographier la manière dont les discours de haine et de division se propagent à travers les interactions numériques quotidiennes.
- Développer une culture médiatique critique et de l'empathie en collectant et en montant des récits audio ou des ambiances sonores qui reflètent des moments de tension ou de résistance.

ACTIVITÉ 3B - « Échos en ligne » – Journaux audio de radicalisation et de résistance

DURÉE

2 séances (90 minutes chacune) + assistance au montage optionnelle

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 3B

Séance 1 – Collecte des « Échos en ligne »

1. Introduction à l'ethnographie numérique et aux méthodes autoethnographiques.
2. Les jeunes réfléchissent collectivement aux situations quotidiennes où ils sont confrontés à la haine ou à la désinformation (par exemple, les chats de jeux vidéo, les pages de mèmes, les groupes WhatsApp).
3. Chaque participant enregistre un court journal audio relatant une expérience personnelle de confrontation ou de résistance à des contenus haineux en ligne (l'anonymat est possible).

Pour faciliter l'enregistrement, les participants peuvent utiliser le Journal de réflexion pour journaux audio.

(Annexe) pour soutenir la narration, la réflexion éthique et l'introspection personnelle.

Entre les séances :

- Les participants modifient leur enregistrement audio (à l'aide d'outils comme Audacity ou Anchor.fm) et peuvent ajouter de la musique, des sons d'ambiance ou des citations pour enrichir leur récit.

Séance 2 – Écoute et discussion

1. Créer un « cercle d'écoute » où des morceaux sélectionnés sont joués (avec consentement).
2. Le groupe analyse comment les discours haineux apparaissent de manière subtile.
3. Discussion : Que nous apprennent ces « échos en ligne » sur nos mondes numériques ?

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Matériel nécessaire à la mise en œuvre de l'activité :

- Téléphones portables ou ordinateurs portables dotés d'une fonction d'enregistrement
- Audacity, Anchor.fm ou GarageBand
- Principes éthiques pour la narration numérique et l'anonymisation des données
- Des exemples de journaux audio ou d'extraits de podcasts réalisés par des jeunes



Ressources sur l'ethnographie numérique et les méthodes autoethnographiques

Ces ressources aideront les jeunes et les animateurs à approfondir leur compréhension du récit personnel, de la voix comme donnée et de l'utilisation éthique des espaces numériques pour la recherche et les récits de résistance.

Ressource	Description	Lien / Accès
Centre de recherche en ethnographie numérique (DERC) – RMIT Université	Cet ouvrage propose des guides pratiques et des études de cas sur l'ethnographie numérique, particulièrement pertinents pour la culture, l'activisme et l'expression des jeunes en ligne. Il aborde des sujets tels que le récit numérique, l'observation des réseaux sociaux et l'éthique dans les espaces numériques.	https://digital-ethnography.net
L'autoethnographie comme enquête auprès des jeunes – par Stacy Holman Jones et al.	Un ouvrage fondamental et un ensemble d'exercices qui présentent l'autoethnographie comme une méthode permettant aux jeunes de relier leurs expériences vécues à des phénomènes sociaux plus larges (tels que la radicalisation, l'identité et la résistance). Particulièrement utile pour les éducateurs et les animateurs jeunesse.	ISBN du livre : 9780367335 353 – Disponible en bibliothèque ou sous forme d'extraits sur https://www.routledge.com

Outils et ressources numériques :

Plateformes de montage audio et de narration

Ces outils sont recommandés pour la planification, l'enregistrement, le montage et le partage de journaux et de récits audio réalisés par des jeunes :

Outil	But	Accès/Notes
Soundtrap par Spotify	Enregistrement et montage audio collaboratifs (musique, podcasts, voix)	Version en ligne gratuite disponible pour l'éducation : https://www.soundtrap.com/edu
Audace	Logiciel libre et gratuit pour l'édition audio multipiste	Idéal pour une utilisation hors ligne : https://www.audacityteam.org/
Anchor par Spotify	Création de journaux audio et publication de podcasts	Application mobile/web ; facile à utiliser ; https://anchor.fm
StoryCorps DIY	Kit d'outils de narration orale/ audio pour les communautés	Guide en ligne gratuit : https://storycorps.org/participate/storycorps-diy/
SpeakPipe	Enregistreur vocal en ligne pour la collecte de messages vocaux ou de réflexions	En ligne, aucun téléchargement : https://www.speakpipe.com/voice-recorder

Méthodes participatives audio et inspirations

Utilisez ces éléments pour guider une facilitation éthique, valoriser la diversité des opinions et garantir une recherche significative menée par les jeunes :

- « **Guide du podcasting par les jeunes** » – par RadioActive Youth Media. Guide pratique pour permettre aux jeunes de créer des podcasts narratifs sur l'identité, la justice et la liberté d'expression. <https://kuow.org/youth-radio>
- **Boîte à outils pour un podcast éthique (Transom)** : axée sur les contenus sensibles, les entretiens tenant compte des traumatismes et la mise en valeur des perspectives marginalisées. <https://transom.org/tools/>
- **Série audio « Jeunesse pour les droits humains »** : Courts exemples de récits et de résistance liés aux droits humains, au format podcast. <https://www.youthforhumanrights.org>

Littératie critique et sensibilisation à la radicalisation

- **Projet Look Sharp** – Ressources d'éducation aux médias : Comprend des études de cas, des outils d'analyse narrative et une déconstruction de la propagande pour les jeunes. <https://www.projectlooksharp.org>
- « **Comment fonctionne la propagande** » – Kit d'outils pour les jeunes de MediaSmarts : Apprend à détecter la manipulation et la désinformation. <https://mediasmarts.ca/>
- « **Carnets de désinformation** » de Tactical Tech Audio : récits numériques interactifs sur l'impact personnel de la désinformation. <https://ourdataourselves.tacticaltech.org/>

Éthique et consentement

- Fournir aux participants un formulaire d'autorisation de diffusion audio adapté à leur âge et à leurs besoins en matière de confidentialité.

- Proposer l'option de pseudonymes ou d'enregistrements vocaux modulables.
- Consultez les **Directives méthodologiques Hate-Less pour les actions participatives : Chapitre 3.2 – Éthique, facilitation et sujets sensibles** avant le lancement de l'activité.

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 3B

- J'ai exploré et décrit un moment numérique qui m'a marqué personnellement.
- J'ai utilisé le son/l'audio comme outil de narration et de réflexion.
- J'ai acquis une meilleure compréhension de la manière dont les messages radicaux apparaissent sur les plateformes du quotidien.
- J'ai collaboré avec d'autres personnes pour analyser et comprendre les récits en ligne.

ANNEXES

Carnet de réflexion pour journaux audio : Réflexion contextuelle

1. Où avez-vous découvert pour la première fois ce contenu haineux ou incitant à la radicalisation ? (par exemple, sur les réseaux sociaux, un forum, un même, une section de commentaires)
2. Quelle a été votre première réaction, sur le plan émotionnel et mental ?
Quand l'avez-vous découvert ?
3. Avez-vous eu l'impression que cela vous visait personnellement, vous, quelqu'un que vous connaissez ou un groupe auquel vous vous identifiez ?
4. Qu'est-ce qui vous a fait hésiter ou vous interroger sur ce que vous avez vu ou entendu ?

Conscience critique

5. Comment avez-vous identifié ce contenu comme haineux ou manipulateur ?
6. Y a-t-il eu un moment où vous ne saviez pas trop ce que vous deviez ressentir ?
Pourquoi ?
7. Qui ou quoi a influencé votre interprétation de ce contenu ? (par exemple : amis, école, créateurs de contenus en ligne, communauté)



Stratégies d'adaptation et de résistance

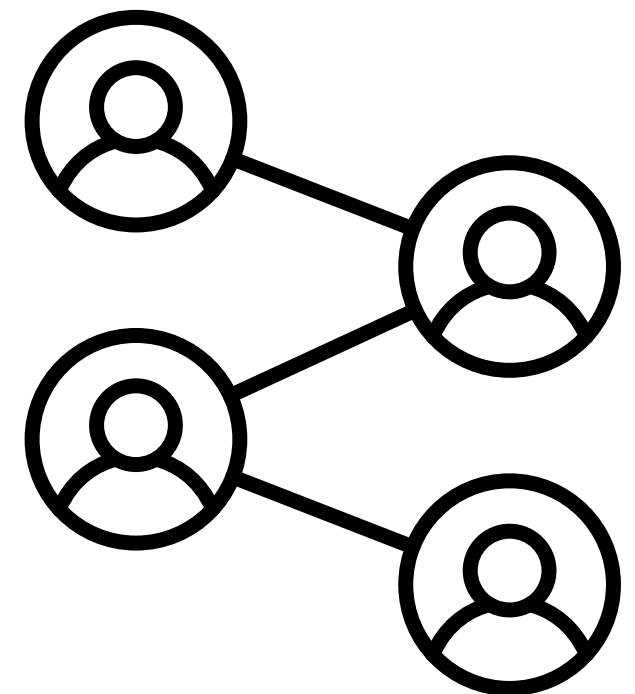
8. Quelles actions avez-vous entreprises en réaction ? Avez-vous signalé, ignoré, répondu, partagé ou parlé à quelqu'un ?
9. Vous êtes-vous senti(e) fort(e) ou impuissant(e) à ce moment-là ? Pourquoi ?
10. Quelles stratégies vous ont aidé à gérer de manière critique la haine en ligne depuis lors ?

Perspective personnelle

11. En quoi cette expérience a-t-elle changé votre façon d'interagir avec les médias ?
12. Que diriez-vous à une personne exposée aujourd'hui à un contenu similaire ?
13. Si vous deviez résumer cette histoire en une seule phrase, quelle serait-elle ?

Lien avec des thèmes plus larges

14. Observez-vous des schémas ou des répétitions dans ce type de contenu en ligne ?
15. Que révèle cette histoire sur la plateforme ou la communauté dans laquelle elle s'est déroulée ?
16. En quoi votre histoire personnelle s'inscrit-elle dans un problème social plus vaste ?



OBJECTIFS

Dans cet atelier expérientiel en trois séances, de jeunes chercheurs s'exercent à mener des entretiens respectueux des traumatismes et des rapports de pouvoir, grâce à la vidéo participative. Après des cercles de partage d'histoires et une préparation éthique, ils participent à des simulations d'entretiens par le jeu de rôle, puis enregistrent de courts entretiens à l'aide de téléphones portables ou de tablettes. L'objectif est de comprendre la charge émotionnelle et la responsabilité liées à l'écoute, au questionnement et au partage éthique d'histoires, notamment lorsqu'il s'agit de haine, d'exclusion ou de cyberharcèlement.

Résultats d'apprentissage :

- Comprendre et appliquer les principes de prise en compte des traumatismes lors des entretiens
- Pratiquer le consentement éclairé et le questionnement éthique
- Identifier et réduire les asymétries de pouvoir dans la narration
- Acquérir des compétences en matière d'entretien vidéo, de montage et d'analyse.

**ACTIVITÉ 4A -
« Écouter à
travers un
prisme » –
Conduite
d'entretiens
sensibles**

DURÉE

3 séances (90 à 120 minutes chacune)

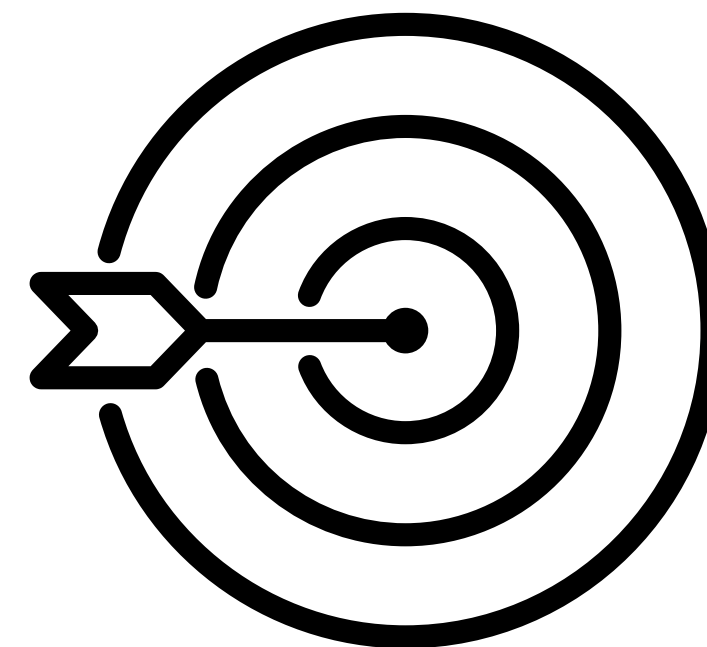
ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 4A

Séance 1 : Mise en contexte – Pouvoir, consentement et éthique

- Durée : 90 min
- Activités:
 - Présenter les dynamiques de pouvoir dans la narration et ce que signifie être un intervieweur sensible aux traumatismes
 - Explorer le consentement éclairé selon une approche fondée sur les droits
 - Organisez un « atelier sur le consentement » : jeux de rôle en petits groupes avec des scénarios de consentement écrits et vidéo.
 - Co-créez des normes de groupe et un plan de sécurité pour les entretiens

Séance 2 : Mise en pratique des entretiens – Jeux de rôle et réflexivité

- Durée : 120 min



- Mise en route : « Interrogez-moi en tant que... » (exercice basé sur le jeu de rôle)
- Les jeunes élaborent leur propre série de questions d'entretien éthiques en utilisant la « méthode 3L » (Écouter – Apprendre – S'impliquer).
- Chaque jeune réalise un entretien simulé, en s'exerçant à utiliser des signaux verbaux et non verbaux.
- Réflexion de groupe : Qu'est-ce qui vous a semblé sûr, risqué ou stimulant ?

Séance 3 : Témoignages – Entretiens participatifs filmés

- Durée : 90 min
- Activités:
 - Les jeunes se mettent par deux et réalisent de courts entretiens vidéo participatifs avec consentement.
 - Utilisez des outils numériques pour capturer, monter et sous-titrer un court « moment d'histoire » d'une minute.
 - Chaque paire reflète : Quels dilemmes éthiques ou émotions ont émergé ? Qu'avez-vous appris sur le pouvoir et la vulnérabilité ?

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Ressources complémentaires :

- **Le guide « Raconter des histoires de manière éthique » de StoryCenter :**
<https://www.storycenter.org/ethical-practice>
- **Directives RAN YF&C pour lutter contre l'extrémisme :**
[Boîte à outils du Réseau de sensibilisation à la radicalisation]
- **Description (transcription IA et montage vidéo) :**
<https://www.descript.com>
- **Application de montage mobile KineMaster :**
<https://www.kinemaster.com/>



AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 4A

- Comment ai-je géré les moments de malaise pendant les entretiens ?
- Ai-je veillé à ce que le récit de mon interlocuteur soit respecté et non déformé ?
- Quelles techniques m'ont permis de maintenir un environnement sûr et de confiance ?
- Quelles émotions ont émergé pendant l'écoute ? Pourquoi ?
- En quoi ma position a-t-elle influencé le processus d'entretien ?

OBJECTIFS

Cette activité initie les jeunes à l'analyse collaborative et éthique des données par le biais de l'annotation multimédia et de la cartographie participative. À partir d'extraits d'entretiens ou de contenus médiatiques (vidéos de discussions en ligne, enregistrements sonores, captures d'écran de réseaux sociaux, etc.), ils apprennent à compiler, coder et analyser les données de manière éthique grâce à des outils comme Kumu, Kialo Edu ou VideoAnt. La méthode favorise la reconnaissance de schémas, la protection des données sensibles et la co-analyse par le biais de récits et de cartographies interactifs.

Objectifs d'apprentissage :

- Comprendre les considérations éthiques et l'anonymisation dans le traitement des données.
- Appliquer le codage collaboratif et la reconnaissance de formes aux échantillons de médias.
- Veillez à protéger les données lors des analyses de groupe.
- Apprendre à annoter et à interpréter des documents multimodaux de manière pertinente et respectueuse.

**ACTIVITÉ 4B -
Cartographiez-le,
notez-le ! –
Laboratoire
éthique de
cartographie et
d'annotation
mené par des
jeunes**

DURÉE

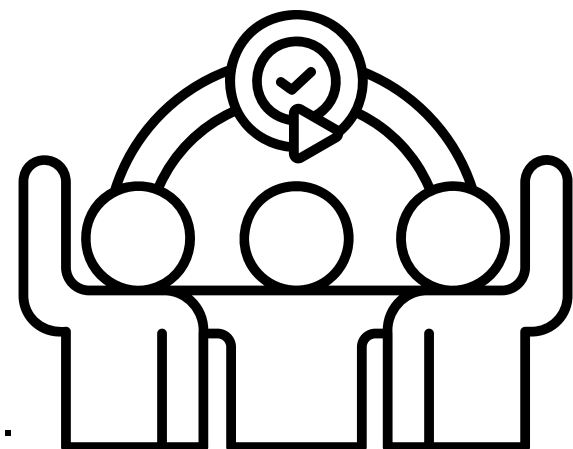
120 minutes

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 4B

Résumé des étapes (adapté au modèle de l'activité) :

Séance 1 : Introduction à la gestion éthique des données (30 min)

- Note d'information sur la protection des données, l'anonymisation et l'éthique centrée sur la jeunesse.
- Discuter d'exemples de données sensibles (par exemple, des extraits d'interviews, des publications incitant à la haine).
- Présenter les outils d'annotation et les principes de cartographie (en utilisant Kumu ou Miro).



Séance 2 : Atelier d'annotation et de cartographie collaborative (60 min)

- Les participants forment des petits groupes.
- Chaque groupe sélectionne un court extrait numérique (par exemple, un extrait sonore, un clip, une publication).
- À l'aide de VideoAnt, ils identifient certaines parties avec leurs remarques (par exemple, « déclencheur », « biais », « émancipateur »).
- Cartographie des mots-clés, des liens et des parties prenantes dans Kumu ou Miro.

Séance 3 : Analyse des tendances et réflexions (30 min)

- Les groupes partagent leurs extraits numériques et leurs cartes annotées.
- Questions d'orientation :
 - Quels modèles ou regroupements sont apparus ?
 - Y a-t-il eu des interprétations contradictoires ?
 - Dans quelle mesure la protection des données a-t-elle été respectée ?

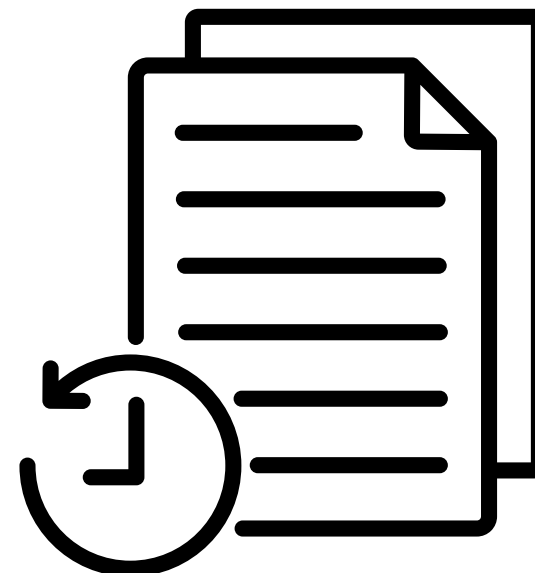
MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Outils/platformes numériques suggérés :

- [Kumu](#) – pour la cartographie des systèmes et l'exploration des relations entre les parties prenantes, y compris le balisage des éléments sensibles pour des raisons de confidentialité.
- [VideoAnt](#) – pour annoter des fichiers vidéo/audio de manière collaborative et éthique.
- [Kialo Edu](#) – pour examiner collaborativement des arguments, détecter la désinformation ou retracer des tendances dans le discours médiatique.
- [Miro](#) ou [Padlet](#) – pour une synthèse visuelle et sécurisée des notes collaboratives et du balisage numérique.

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 4B

1. Ai-je anonymisé ou protégé les informations sensibles lors de leur collecte ou de leur partage ?
2. Ai-je écouté avec respect et pris en compte les différentes interprétations ?
3. Puis-je identifier au moins un dilemme éthique et la manière dont je l'ai résolu ?
4. Ai-je utilisé efficacement un outil d'annotation ou de cartographie numérique ?
5. Qu'ai-je appris sur le pouvoir de la co-analyse et du retour d'information entre pairs ?



MODULE 4

FONDEMENTS DE L'ACTION PARTICIPATIVE



OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Comprendre les biais algorithmiques, l'éthique numérique et les nouvelles formes de participation. Analyse des médias.

RÉSULTATS ATTENDUS

Connaissances

- Les participants comprennent les caractéristiques de base du contenu généré par l'IA
- Une confiance accrue dans la capacité à repérer les médias manipulés ou inauthentiques
- Création collaborative d'une liste de contrôle ou d'un ensemble de conseils pour la détection par IA
- Une meilleure compréhension de la manière dont l'IA peut être utilisée en ligne, de façon positive comme de façon néfaste.
- Comment les appels aux émotions et les préjugés sont utilisés dans les discours de haine et la désinformation
- Les types de manipulation émotionnelle courants et leurs effets sur le public
- Reconnaître les sophismes courants et la manière dont ils faussent le raisonnement

Compétences

- Identifier et analyser les appels aux émotions dans les messages.
- Analyser et évaluer de manière critique les déclarations manipulatrices ou biaisées
- Appliquer des stratégies pour répondre de manière réfléchie aux contenus trompeurs ou nuisibles
- Identifier les sophismes, évaluer les arguments de manière critique et...répondre logiquement

STRUCTURE DU MODULE

Activité 1 : Réel ou robot ? Repérez le robot !

Activité 2 : Contre-discours Chatterpix « Si les images pouvaient parler... Dénoncez la haine ! »

Activité 3 : PromptCraft.

Activité 4 : Identifie qui parle.

Activité 5 : CheckGPT (Vérifier Chat GPT)

Activité 6 : Quiz sur l'appel aux émotions : reconnaître les biais dans le discours de haine et la désinformation

Activité 7 : Décryptage de la persuasion : identifier les biais et la manipulation

Un jeu de détection de contenu IA contre humain. Activité de détection IA conçue comme un jeu ou un atelier participatif, où les participants explorent comment distinguer le contenu réel du contenu généré par l'IA – une compétence clé dans la lutte contre la désinformation et les discours haineux en ligne.

OBJECTIFS

- Sensibiliser à la manière dont les textes, images ou vidéos générés par l'IA peuvent être utilisés pour diffuser de la désinformation ou inciter à la haine
- Renforcer la culture numérique et l'esprit critique dans l'évaluation des contenus en ligne
- Fournir aux participants des stratégies pratiques pour identifier les documents générés par l'IA
- Encourager le dialogue sur l'éthique, la confiance et la responsabilité des médias à l'ère de l'IA

**ACTIVITÉ 1 -
Réal ou robot ?
Repérez le
robot !**

DURÉE

60 à 90 minutes

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 1

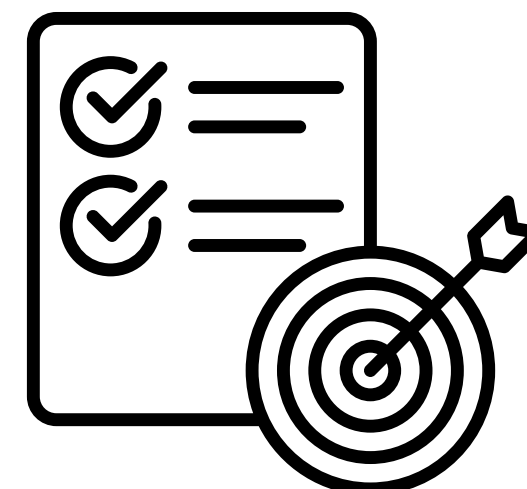
1. Introduction et contexte (10–15 min)

Méthode : Discussion de groupe ou court quiz

- Question : Avez-vous déjà vu un deepfake, un article généré par une IA ou une fausse citation en ligne ?
- Présenter de brefs exemples (par exemple, une fausse citation de célébrité, une image de manifestation générée par IA, une publication sur les réseaux sociaux générée par un chatbot).
- Expliquez comment les outils d'IA peuvent générer du contenu réaliste mais faux et comment cela peut alimenter la haine, la désinformation et la division.

2. Jeu : « Réel ou robot ? » (30–40 min)

Méthode : Jeu d'équipe de type quiz (analogique ou numérique)



Mise en place de l'activité:

- Préparez 6 à 10 diapositives, fiches ou documents imprimés contenant des paires de contenus : un contenu réel et un contenu généré par l'IA.
- Types de contenu :
- Publications courtes sur les réseaux sociaux (réelles vs. générées par IA)
- Portraits ou images (photos vs. art IA)
- Titres d'actualité courts (réels vs. style GPT)
- Exemples de discours de haine (message authentique de troll vs. rhétorique générée par un bot)

Comment jouer :

- Divisez-vous en petites équipes (2 à 5 personnes)
- À chaque tour, les équipes doivent deviner : lequel est réel ? Lequel est généré par l'IA ?
- Bonus : Expliquez votre raisonnement – quels signes vous ont mis la puce à l'oreille ?

Attribution des points :

- 1 point par bonne réponse
- Points bonus pour les justifications pertinentes

3. Atelier stratégique – Créez votre boîte à outils de détection (15–20 min)

Méthode : Réflexion en groupe

- À partir du jeu, créez une liste de contrôle de groupe pour repérer le contenu de l'IA :
- Grammaire artificielle ou répétitions ?
- Trop générique ou vague ?
- Éclairage ou mains/visages incohérents (images) ?
- Aucune source ou auteur crédible ?
- Un ton émotionnellement manipulateur ?

Notez-le sur un tableau de conférence ou dans un document numérique partagé.

4. Mini-défi (Extension facultative, 10 à 15 min)

Les participants créent leur propre contenu complexe, qu'il s'agisse d'IA ou de contenu réel (texte ou image), en utilisant :

- Outils d'IA (par exemple ChatGPT, Bing Image Creator, etc., s'ils sont disponibles)



- Leur imagination (pour de fausses citations ou des images retouchées)
Ensuite, jouez à un jeu de devinettes où il faut tromper le groupe.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Projecteur/impressions avec exemple de contenu (texte, images, vidéos)
Accès optionnel à des outils d'IA pour la génération de contenu (ChatGPT, générateur d'images IA), tableau de conférence ou checklist, tableau de score ou feuille de pointage pour le jeu.
Optionnel : tablettes ou ordinateurs pour la recherche en groupe.

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 1

1. Suggestions d'auto-réflexion

- Dans quelle mesure suis-je désormais capable de repérer les contenus générés par l'IA ?
- Quels types de contenu ont été les plus difficiles à évaluer ?
- Comment de faux contenus générés par IA pourraient-ils être utilisés pour propager la haine ? Comment puis-je réagir ?

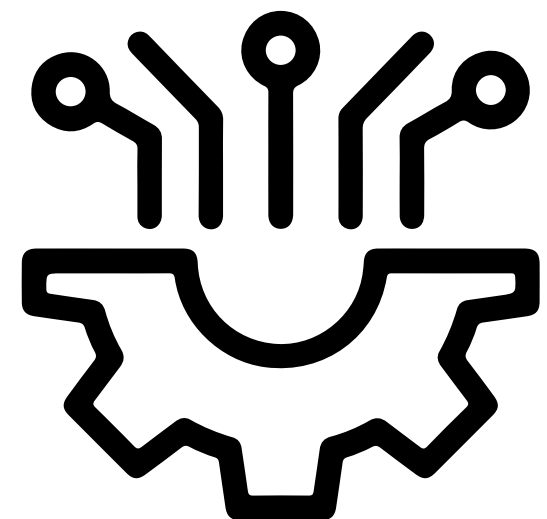
2. Ticket de sortie : « Un indice dont je me souviendrai... »

Chaque participant complète la phrase : « La prochaine fois que je verrai quelque chose de suspect en ligne, je ferai attention à... »

3. Vote facultatif entre pairs

Les participants votent pour :

- Le faux le plus convaincant
- Meilleur détective IA
- Meilleur travail d'équipe ou explication



OBJECTIFS

- Donner aux participants les moyens de reconnaître et de réagir aux discours de haine et à la discrimination en ligne
- Favoriser l'empathie en donnant la parole à des messages positifs et inclusifs à travers la narration.
- Introduire des outils créatifs pour la contre-discours et l'intervention narrative
- Soutenir l'éducation aux médias et la pensée critique dans les environnements numériques

DURÉE

90 minutes

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 2

1. Introduction à la contre-argumentation (15–20 min)

Méthode : Brève discussion de groupe ou exemples

- Demandez : Qu'est-ce qu'un discours de haine? Où l'avez-vous vu ou entendu ?
- Introduire le concept de contre-discours : utiliser sa voix pour répondre avec empathie, faits ou créativité plutôt que par le silence ou la haine.
- Présentez 1 à 2 exemples de campagnes de contre-discours ou d'interventions numériques adaptés aux jeunes (par exemple, Love Speech, #CreateRespect).

2. Échauffement : Qui prendrait la parole ? (10–15 min)

Méthode : Imagination et jeu de rôle

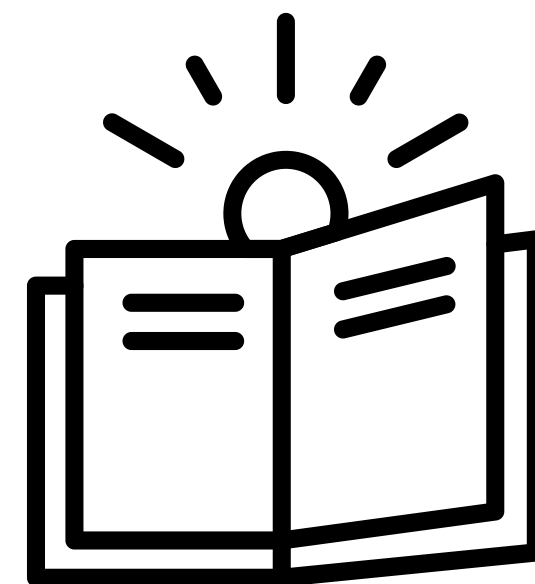
- Montrer des images d'objets ordinaires ou symboliques (par exemple, des baskets, un arbre, un crayon, un chien, un livre, un masque de super-héros).
- Question : Si cet objet pouvait parler, que dirait-il à quelqu'un qui répand la haine ou l'exclusion en ligne ?
- Trouvez ensemble des phrases drôles, audacieuses ou gentilles.

3. Production avec ChatterPix (30–40 min)

Méthode : Création de médias par la pratique, en petits groupes ou en binômes

- Les participants choisissent ou prennent une photo (objet, dessin ou personnage symbolique).

**ACTIVITÉ 2 -
Contre-discours
Chatterpix « Si les
images pouvaient
parler...
Dénoncez
la haine ! »**



- Utilisez l'application **ChatterPix Kids** pour :
- Dessinez une bouche
- Enregistrez un message de contre-discours (30 secondes maximum)
- Ajoutez des autocollants ou du texte (si vous le souhaitez)
- Idées de sujets :
 - « Halte à la haine, parlez avec le cœur ! »
 - « La gentillesse a du pouvoir. »
 - « Nous n'avons pas besoin d'être d'accord, mais nous devons nous respecter. »
 - « Les mots peuvent guérir, et non blesser. »
- 4. Partage et débriefing (10–15 min)**
 - Visionnez les vidéos finales en groupe
 - Applaudissez et réfléchissez : Lesquelles vous ont surpris, marqués ou fait rire ?
 - Facultatif : Créez un « Mur de résistance » (physique ou numérique) où vous rassemblez tous les clips ChatterPix

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

- Tablettes ou smartphones avec ChatterPix Kids installé (iOS uniquement)
- Accès Internet (facultatif, pour des exemples ou des téléchargements)
- Objets/images imprimés ou physiques servant d'inspiration
- Casque audio (facultatif, pour un enregistrement plus silencieux)
- Projecteur ou moniteur pour partager les vidéos (facultatif)

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 2

- 1. Suggestions de réflexion rapide**
À utiliser après l'activité d'écriture, de dessin ou en petits groupes.
- Qu'ai-je appris aujourd'hui sur les discours haineux ?
 - Quel message voulais-je transmettre avec ma vidéo ?
 - Qu'avez-vous ressenti en prenant la parole, même à travers un objet ?
 - Me sentirais-je plus prêt à répondre à la haine en ligne maintenant ?



2. **Évaluation par émojis** (pour les groupes plus jeunes)

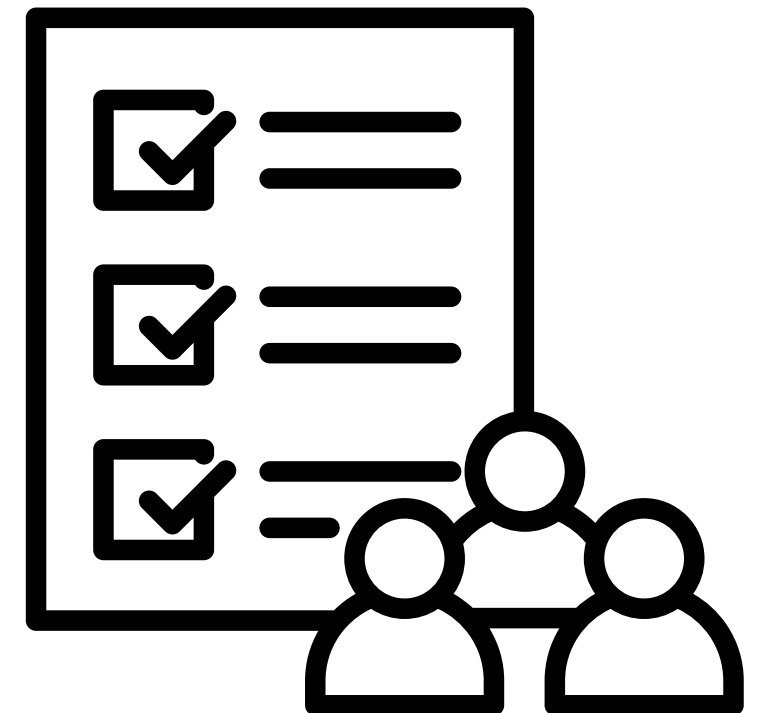
Chaque participant choisit un émoji (dessiné ou imprimé) qui exprime ce qu'il a ressenti :

- = Je me suis bien amusé et j'ai beaucoup appris
- = C'était bien, mais je ne suis pas encore sûr
- = Je n'ai pas vraiment compris ou je ne me suis pas senti à l'aise

3. **Activité « Mise en correspondance des messages »** (jeu de clôture facultatif)

Imprimez les messages des vidéos (ou écrivez-les sur des cartes)

Mélangez et redistribuez – les participants essaient de les associer à l'image ou à l'objet correct → Renforce la mémoire, la clarté du message et l'appréciation du travail de chacun.



OBJECTIFS

Familiarisez les participants avec les principes fondamentaux de la conception de requêtes efficaces (ingénierie des requêtes) pour l'interaction avec l'IA. Les jeunes qui souhaitent influencer le monde numérique doivent savoir formuler correctement les questions à poser à l'IA afin d'obtenir des informations pertinentes. Il s'agit d'une compétence essentielle pour une utilisation responsable des outils d'IA.

Développez vos compétences en matière de formulation de questions claires et pertinentes. Pour lutter contre les discours de haine, il est essentiel de communiquer avec précision, de traiter des sujets sensibles et d'éviter toute ambiguïté. Une formulation judicieuse des questions permet une meilleure modélisation de la communication, une analyse de contenu plus efficace et la production de réponses pertinentes.

Apprenez aux participants à adapter les consignes à différents objectifs : informer, analyser, générer du contenu, modérer, etc. Cela élargit les possibilités pour les jeunes d'utiliser l'IA comme outil : de la création de contenu éducatif ou de sensibilisation à la détection des biais cognitifs dans les textes ou à la préparation de campagnes en ligne contre la discrimination.

ACTIVITÉ 3 - PromptCraft

DURÉE

90 minutes

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 3

1. INTRODUCTION Suggestion de discussion d'ouverture : « **Qu'est-ce qu'un prompt?** »

En début de séance, invitez les participants à réfléchir à une question simple mais essentielle : comment communiquer avec l'intelligence artificielle pour qu'elle nous comprenne et nous fournisse des réponses utiles et pertinentes ? La clé réside dans les requêtes. **Une requête ou prompt** est une instruction ou une question adressée à l'IA afin qu'elle génère une réponse, produise du texte, analyse des données ou accomplisse une autre tâche. **Note du formateur** : insistez sur le fait que la qualité du résultat dépend directement de la formulation de la requête. Un même système d'IA peut fournir des résultats extrêmement pertinents ou totalement hors sujet ; le facteur déterminant est la formulation de la requête.



Question d'engagement pour les participants :

Selon vous, qu'est-ce qui rend une prompt« efficace » ? Encouragez les participants à suggérer des éléments possibles tels que : la clarté, la spécificité, la structure logique, les considérations éthiques, la pertinence thématique et la facilité d'interprétation pour le système.

Démonstration : Un prompt – des résultats différents

Présentez des exemples concrets à l'écran pour mettre en évidence la différence entre des prompts mal formulés et des prompts améliorés.

Exemple 1 : Prompt général vs. prompt affiné

- Message inefficace :

Parlez-moi des discours haineux. (Afficher la réponse de l'IA à l'écran)

- Message de prompt amélioré :

En 100 mots, expliquez comment les discours haineux se propagent sur les réseaux sociaux et donnez deux exemples concrets des dernières années (2020-2024). (Afficher la réponse de l'IA à l'écran)

Exemple 2 : Contexte insuffisant vs. consignes claires

- Message inefficace :Rédigez un article.

• Message de prompt amélioré :Rédigez un court post Instagram (100 mots maximum) pour une campagne jeunesse encourageant le signalement des discours haineux en ligne. Adoptez un ton valorisant.

Points clés de l'introduction

À la fin de l'introduction, insistez sur le fait que, durant cette formation, les participants apprendront à créer des prompts efficaces pour atteindre des objectifs précis, tels que la production de contenu inclusif, la détection des discours haineux ou l'évaluation des biais dans les textes. Rappelez-leur que ces prompts constituent un langage pour...

communiquer avec l'IA. Plus la communication est claire et intentionnelle, plus la formulation sera précise, plus les résultats seront pertinents.

Conseil du facilitateur pour favoriser l'engagement du groupe :

Invitez 2 à 3 participants à proposer leurs propres versions améliorées d'une des prompts jugés « inefficaces ». Cela favorise une implication immédiate et une réflexion active sur l'influence du choix des mots sur les réponses de l'IA.

2. RÈGLES POUR DES INSTRUCTIONS EFFICACES

Il existe plusieurs règles simples mais pratiques qui peuvent vous aider à « parler le langage de l'IA » : de manière claire, structurée et avec des résultats pertinents. Lors de la conception d'un prompt, les formateurs doivent encourager les participants à garder à l'esprit les principes suivants :

Clarté et spécificité

Plus la question est claire et précise, plus la réponse sera exacte. Évitez les questions vagues ou trop générales.

Comparaison:

- Moins efficace : « Que savez-vous de la discrimination ? »
- Plus efficace : « Décrivez brièvement trois types de discrimination fréquemment rencontrés sur les réseaux sociaux et donnez un exemple pour chacun. »

Contexte

L'IA n'est pas télépathe ; elle ne peut déduire les suppositions implicites. Sans contexte suffisant, elle fournira des réponses génériques, « devinera » l'intention de l'utilisateur ou produira un contenu superficiel. Plus le contexte est riche, moins le système risque d'inventer ou de mal interpréter les réponses.

Note au formateur : Lors de l'attribution d'une tâche, expliquez que le contexte désigne toute information supplémentaire permettant à l'IA de mieux comprendre ce qui est requis.

Le contexte peut inclure :

- Public cible (étudiants, professionnels, enfants, etc.)
- Objectif (informer, divertir, persuader)
- Style et ton (formel, amical, humoristique, etc.)
- Format (article, présentation, guide, etc.)
- Conditions supplémentaires (nombre de mots, terminologie, sujets à éviter)

Exemple de prompt:

« À partir de ce texte sur les discours haineux, élaborer trois thèmes de discussion stimulantes et accessibles pour un débat de niveau universitaire destiné aux étudiants. Veillez à ce qu'elles soient en lien avec l'actualité et encouragent la réflexion critique. »

- Public cible : étudiants âgés de 18 à 22 ans
- Objectif : stimuler la réflexion et le débat
- Style : convivial mais intellectuel
- Format : 3 questions de discussion

Rôle et ton

Une technique puissante consiste à programmer l'IA pour qu'elle réponde dans un rôle précis. Cela peut radicalement modifier le style et la perspective de la réponse.

Exemples :

- Expliquez le triangle des Bermudes du point de vue d'un scientifique.
- Expliquez le Triangle des Bermudes du point de vue d'une personne qui croit au mysticisme.
- Résumez ce texte du point de vue d'un militant des droits de l'homme.
- Imaginez que vous êtes formateur en droits numériques. Comment expliqueriez-vous aux étudiants pourquoi il est important de signaler les discours haineux en ligne ?

De plus, précisez le ton attendu : formel, amical, inspirant, critique, etc.

Format de réponse attendu

L'IA est plus performante lorsqu'elle connaît à l'avance le format de sortie.

Formats possibles :

- Listes
- Tables
- Articles ou textes courts
- Contenu des réseaux sociaux
- Scénarios vidéo
- Guides ou instructions étape par étape

Exemple de prompt :

« Créez une liste de 5 étapes pratiques pour répondre aux discours haineux dans les discussions de groupe, sous forme de conseils pour une chaîne Telegram. »

Incitation à la chaîne de pensée

Pour les sujets complexes, encouragez les participants à concevoir des questions qui décomposent le raisonnement en étapes. Cette approche aide l'IA à construire une progression logique plutôt qu'à produire une réponse superficielle.

Approche:

1. « Identifiez les principales causes de X. »
2. « Expliquez comment chaque cause affecte Y. »
3. « Proposez des stratégies pour remédier à ces problèmes. »

Exemple de prompt :

« Premièrement, énumérez trois raisons pour lesquelles les discours haineux se propagent parmi les jeunes. Ensuite, proposez des stratégies pour les contrer sur les réseaux sociaux. »

3. EXERCICE PRATIQUE : « MAUVAIS VS. PROMPT AMÉLIORÉ »**Format de l'activité :**

Les participants travaillent par binômes. Chaque binôme reçoit trois prompts « peu pertinents » et doit les améliorer. Après amélioration, ils comparent les réponses de l'IA aux versions originales et améliorées.

Note du formateur :

Cet exercice illustre concrètement comment de petits ajustements en matière de clarté, de contexte, de public cible ou de format peuvent transformer radicalement la qualité des résultats de l'IA. Il favorise également la collaboration et l'esprit critique.

Exemples de prompts à améliorer:

1. Mauvais prompt : Qu'est-ce qu'un discours haineux ? Trop générale, elle manque de précision, de format et de cible.

Prompt amélioré : Qu'est-ce qu'un discours haineux ? Fournissez une explication de 100 mots adaptée à un document de cours pour un atelier jeunesse, en incluant un exemple concret.

2. Mauvais prompt : Écrivez un texte sur le harcèlement en ligne. Sujet imprécis, sans format ni public cible.

Prompt amélioré : Rédigez un court paragraphe informatif (80 mots maximum) sur le harcèlement en ligne pour une campagne de sensibilisation scolaire destinée aux jeunes de 16 à 18 ans.

3. Mauvais prompt : Expliquez-moi pourquoi la discrimination est mauvaise. Manque de structure, sonne comme un jugement, sans objectif clair.

Prompt amélioré : Citez trois impacts négatifs majeurs de la discrimination raciale sur la santé mentale, en fournissant une brève explication pour chacun.

4. Mauvais prompt : Rédigez un article. Aucun sujet, format, objectif ni ton n'est précisé.

Prompt amélioré : Rédigez une publication Instagram (100 mots maximum) dans un ton encourageant qui incite les jeunes à s'opposer aux discours haineux en ligne.

5. Mauvais prompt : Donnez-moi une idée de campagne. Trop abstrait. Sur quoi ? Pour qui ? Sous quel format ?

Prompt amélioré : Proposez 3 idées de campagnes créatives pour sensibiliser les étudiants universitaires à la haine en ligne fondée sur le genre, en incluant un slogan et un type de contenu.

6. Mauvais prompt : Comment l'IA peut-elle aider ? Trop générale. Dans quel domaine ? Pour qui ?

Prompt amélioré : Décrivez deux façons dont l'IA peut aider les modérateurs de contenu à détecter les discours haineux sur les plateformes de réseaux sociaux, en donnant des exemples.

7. Mauvais prompt : Parler des droits. Aucun sujet, aucun contexte, aucun type de réponse.

Prompt amélioré : Résumez en 5 points les droits numériques fondamentaux que les jeunes devraient connaître lorsqu'ils utilisent les réseaux sociaux, en vous basant sur les principes internationaux relatifs aux droits de l'homme.

8. Mauvais prompt : Dites quelque chose de motivant. Sans objectif, sans ton, sans contexte ni public.

Prompt amélioré : Rédigez un court message de motivation (3 phrases maximum) pour une campagne anti-haine menée par des jeunes, en utilisant un langage inclusif et encourageant.

9. Mauvais prompt : Que savez-vous des trolls ? Objectif imprécis, terme non défini, question non structurée.

Prompt amélioré : Expliquez brièvement qui sont les trolls d'Internet, comment ils opèrent dans les campagnes de haine et comment leur répondre en toute sécurité.

10. Mauvais prompt : Aide moi contre la haine. Trop courte, sans format, action, public cible ni thème.

Prompt amélioré : Proposez 5 idées d'activités interactives pour un atelier universitaire sur la lutte contre les discours de haine en ligne.

11. Mauvais prompt : Connaissez-vous les groupes haineux ? Non formulée comme une tâche, elle manque d'objectif, de format et de ton.

Prompt amélioré : Énumérez et décrivez brièvement trois caractéristiques des groupes haineux en ligne, notamment leurs méthodes de recrutement et de communication.

12. Mauvais prompt : Qu'est-ce que la sécurité numérique ? Manque de contexte et de précision. Pour qui ? Dans quel but ?

Prompt amélioré : Expliquez le concept de sécurité numérique en termes simples adaptés aux élèves du secondaire (âgés de 14 à 17 ans), en utilisant un exemple tiré des réseaux sociaux.

13. Mauvais prompt : Expliquez la culture de l'annulation. Trop générale, elle manque de perspective, de ton et de contexte.

Prompt amélioré : Expliquez ce qu'est la culture de l'annulation sur un ton neutre, en fournissant un exemple positif et un exemple négatif liés à l'activisme en ligne.

14. Mauvais prompt : Créer quelque chose de cool pour les réseaux sociaux. Tâche imprécise. Que faut-il créer ? Sur quel sujet ? Pour qui ?

Prompt amélioré : Créez un exemple de tweet (280 caractères maximum) pour une campagne menée par des jeunes qui remet en question les stéréotypes sur les réfugiés, en utilisant un ton amical.

15. Mauvais prompt : Quel est votre avis sur la haine ? Aucun objectif clair, aucune tâche, trop abstraite.

Prompt amélioré : En tant qu'IA entraînée sur des données relatives aux droits de l'homme, veuillez fournir une analyse neutre de la manière dont les discours haineux peuvent affecter la cohésion sociale dans les sociétés multiculturelles.

16. Mauvais prompt: Parlez de liberté. Ambiguë : quelle liberté, pour qui, et dans quel contexte ?

Prompt amélioré : En 100 mots, décrivez l'équilibre entre la liberté d'expression et la réglementation des discours haineux sur les réseaux sociaux.

17. Mauvais prompt : Que suggérez-vous ? Aucun sujet, aucun contexte, aucune tâche claire.

Prompt amélioré : Proposez 3 actions simples que les élèves peuvent entreprendre pour soutenir leurs camarades confrontés à la haine en ligne, avec un exemple par action.

18. Mauvais prompt : Écrivez quelque chose de créatif. Trop abstrait. Sur quoi ? Dans quel style ?

Prompt amélioré : Rédigez un court dialogue créatif (5 à 6 lignes), une conversation entre deux personnages qui discutent de la manière dont ils ont signalé un commentaire haineux sur Instagram.

19. Mauvais prompt : Les préjugés sont-ils mauvais ? Imprécise, provocatrice, sans objectif ni structure.

Prompt amélioré : Expliquez en 3 à 4 phrases comment les biais algorithmiques peuvent conduire à des résultats inégaux en matière de modération de contenu sur les réseaux sociaux.

20. Mauvais prompt : Faites une liste. Sur quoi ? Pour qui ? Dans quel contexte ?

Prompt amélioré : Élaborez une liste de 5 conseils pour reconnaître les discours haineux codés dans les memes en ligne, à destination des jeunes cyber-activistes.

Suggestion du formateur : Après l'activité, invitez les participants à réfléchir aux améliorations apportées aux prompts qui ont eu le plus d'impact (par exemple, préciser le public, le ton ou le format). Cela renforce l'apprentissage en rendant concrètes les « règles d'un prompt efficace ».

4. EXERCICE PRATIQUE : « CONCEVOIR DES PROMPTS SPÉCIFIQUES À UNE TÂCHE »

Format de l'activité :

Les participants sont répartis en groupes de trois.

- En guise d'échauffement, chaque groupe utilise l'IA pour générer un nom créatif pour son équipe et se prépare à expliquer les indications qu'il a utilisées pour y parvenir.

Ensuite, chaque groupe reçoit un thème et doit concevoir un prompt efficace qui pourrait aider à résoudre le problème grâce à l'IA. Ils testent ensuite leur prompt et analysent les résultats.

Note du formateur :

Cette activité développe à la fois des compétences techniques et réflexives : les participants s'exercent à créer des prompts tout en analysant le raisonnement qui sous-tend leurs choix. Encouragez les groupes à partager non seulement leurs prompts finaux, mais aussi le processus de leur élaboration.

Exemples de thèmes pour la création de prompts en groupe :

1. Votre équipe prépare des supports pour une campagne en ligne visant à inciter les jeunes à signaler les cas de discours haineux sur les réseaux sociaux.
2. Vous travaillez sur l'analyse de contenu médiatique et vous souhaitez vérifier si un article de presse présente des signes de partialité à l'encontre d'une communauté particulière.
3. Un groupe d'utilisateurs débutants demande conseil sur la marche à suivre face à un commentaire haineux sur TikTok. Vous souhaitez créer un guide simple, étape par étape, à leur intention.
4. Vous animerez une discussion entre jeunes sur les discours haineux dans les jeux en ligne et vous aurez besoin de questions d'introduction intéressantes pour lancer la conversation.

5. Votre groupe se prépare à un débat et doit rassembler des arguments pour et contre la restriction de la liberté d'expression dans le contexte de la lutte contre les discours de haine en ligne.
6. L'équipe est en train de créer une courte vidéo pour TikTok ou Reels qui illustre des situations réelles où des jeunes sont confrontés à des discours haineux dans les salons de discussion.
7. Vous devez examiner une publication de campagne pour identifier les formulations problématiques ou non inclusives et rendre le texte plus inclusif.
8. Votre groupe développe du contenu visuel éducatif pour les réseaux sociaux afin d'aider les jeunes à reconnaître les formes cachées de discours de haine dans les commentaires.
9. Vous conseillez un jeune influenceur qui souhaite savoir comment répondre de manière éthique et constructive aux messages de haine dans la section commentaires.
10. Vous effectuez des recherches sur la manière dont différents pays abordent la réglementation des discours de haine en ligne et vous souhaitez préparer un bref aperçu pour un blog ou une présentation.

Suggestion du formateur :

Après avoir testé leurs prompts, demandez à chaque groupe de réfléchir aux points suivants :

- Quels détails (public, format, ton, contexte) ont rendu leur intervention plus efficace ?
- Comment les résultats de l'IA ont évolué après l'amélioration de ses instructions. Cette réflexion renforce les principes d'une incitation efficace en reliant la théorie à la pratique.

5. PRÉSENTATIONS DE GROUPE

Chaque groupe présente :

- leur prompt,
- le résultat généré par l'IA,
- et leurs impressions sur le processus.

Point de discussion :

Quelles questions ont été les plus efficaces et pourquoi ? Encouragez les participants à souligner les éléments (clarté, contexte, ton, public, format) qui ont fait la différence.

6. SYNTHÈSE ET RÉFLEXION

Concluez la séance par une réflexion guidée. Questions suggérées :

- Quelles nouvelles connaissances avez-vous acquises ?
- Quelles erreurs courantes sont apparues ?
- Comment les compétences en conception de prompts peuvent-elles être appliquées dans votre propre travail ou vos activités ?

Conseil du facilitateur:

Utilisez la méthode « un mot / une phrase à tour de rôle » pour recueillir rapidement les réflexions de tous les participants. Cela permet à chacun de partager un point essentiel et contribue à consolider les apprentissages.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

- Appareils permettant d'accéder à ChatGPT ou à un outil similaire (les versions gratuites sur les smartphones des participants sont acceptées).
- Tableau de conférence et diapositives de présentation décrivant les règles d'une conception efficace des incitations
- Documents imprimés contenant des exemples de « mauvais prompts »
- Post-it / marqueurs (pour faciliter le travail de groupe)
- Projecteur
- Accès Wi-Fi

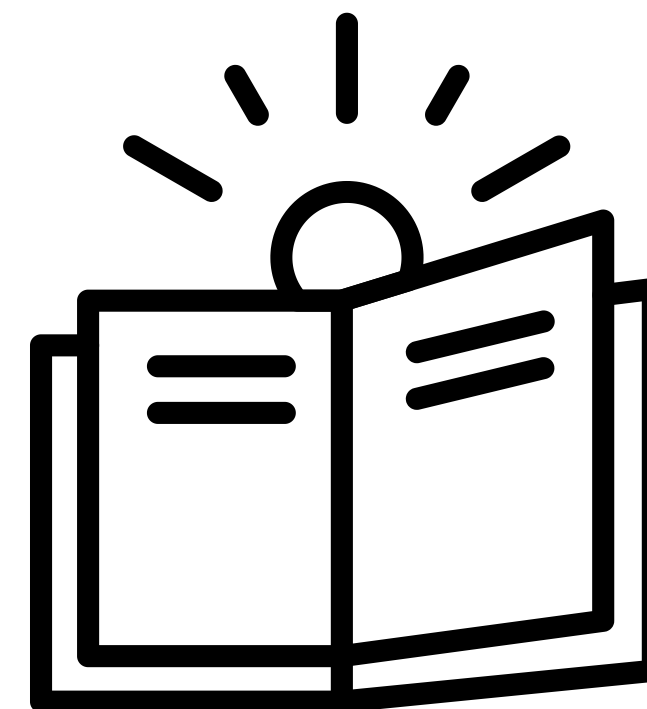
AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 3

Évaluation formative (pendant les activités)

- Qualité des messages formulés (spécificité, structure, efficacité)
- Niveau d'engagement dans le travail de groupe
- Réflexion orale

Questions directrices (rhétoriques) tout au long de la formation

- Ma consigne était-elle suffisamment précise ?
- Ai-je/avons-nous fourni un contexte suffisant ?
- La réponse de l'IA était-elle conforme à l'objectif visé ?



OBJECTIFS

Familiariser les participants avec l'utilisation de l'IA générative dans les scénarios de simulation. Aujourd'hui, les simulations basées sur l'IA offrent la possibilité de développer des compétences en matière de prise de décision, de communication et de traitement de l'information sans risque pour les personnes réelles. Cela permet aux participants d'explorer en toute sécurité des situations complexes ou conflictuelles et d'apprendre à y réagir efficacement.

Développer l'esprit critique face aux contenus générés par l'IA (y compris les contenus biaisés ou toxiques). L'IA peut reproduire, voire amplifier, les biais existants. Savoir les identifier permet aux utilisateurs de distinguer consciemment les faits des interprétations, et de rectifier ou remettre en question les informations reçues. Cela améliore la qualité des décisions et réduit le risque de diffusion de fausses informations.

Développer un esprit critique face aux contenus médias (en particulier les reportages sensationnalistes ou ceux provenant de sources anonymes). À l'ère de l'information instantanée et des réseaux sociaux, les participants doivent apprendre à analyser les sources, à vérifier les faits et à déceler les messages manipulateurs. Ceci est particulièrement important pour lutter contre la panique, la polarisation et la désinformation.

Renforcer l'éducation aux médias et l'éthique numérique. L'éducation aux médias et le comportement responsable dans l'environnement numérique sont des compétences essentielles pour les utilisateurs responsables. Une approche réfléchie du contenu, le respect du droit d'auteur et la protection de la vie privée contribuent à un espace en ligne plus sûr et plus inclusif.

Pratiquer la communication interpersonnelle dans des situations sociales difficiles comportant des éléments de conflit ou de discrimination.

S'engager dans de telles situations développe des compétences en matière de dialogue, d'empathie et de résolution constructive de problèmes. Cela contribue à réduire les tensions au sein des communautés et favorise l'instauration d'une culture de respect mutuel.

ACTIVITÉ 4 - Identifie qui parle.

DURÉE

60 minutes

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 4

1. INTRODUCTION ET EXPLICATION DE LA TÂCHE

Objectif de l'exercice :

Les participants mèneront une interview avec une personnalité connue en utilisant l'IA.

La personne interrogée peut être :

- une figure historique (par exemple, Martin Luther King, Stepan Bandera, Virginia Woolf),
- un leader d'opinion contemporain,
- une personnalité controversée,
- une icône culturelle, un militant ou un scientifique,
- ou une autre personnalité connue choisie par les participants. L'IA jouera ce rôle, tandis que les participants incarneront des journalistes préparant une publication pour un média reconnu.

Tâche:

Explorez les points de vue de cette personnalité sur des sujets sociaux complexes tels que :

- liberté d'expression,
- discours de haine,
- la censure,
- intelligence artificielle,
- dialogue interculturel,
- ou toute autre question sociale pertinente choisie par les participants

2. FORMATION DES GROUPES ET SÉLECTION DE LA PERSONNE

Les participants forment des groupes de trois. Chaque groupe choisit une personne parmi une liste préétablie de personnalités historiques/connues ou propose sa propre idée de personne à interviewer.



3. PRÉPARATION À L'ENTRETIEN

- Chaque groupe élabore 5 à 6 questions d'entretien.
- Au moins 2 à 3 de ces questions devraient aborder des enjeux socialement importants liés aux discours de haine (par exemple, leur détection, leurs conséquences ou les stratégies de lutte contre ces discours).
- Des outils d'IA peuvent être utilisés pour générer des questions, sans toutefois révéler l'identité de la personne interviewée.

L'IA jouera le rôle du personnage sélectionné, tandis que les participants joueront le rôle de journalistes préparant des articles pour un média responsable.

Exemple de prompt :

« Veuillez vous comporter comme Bruce Willis. Je suis un journaliste qui vous interviewe en 2025 et je souhaite connaître votre expertise sur un sujet important. »

4. DÉROULEMENT DE L'ENTRETIEN

Le groupe organise une conversation vocale en direct avec une IA, posant ses questions préparées en temps réel. Important : n'utilisez pas la même conversation/chat que celle utilisée pour d'autres discussions.

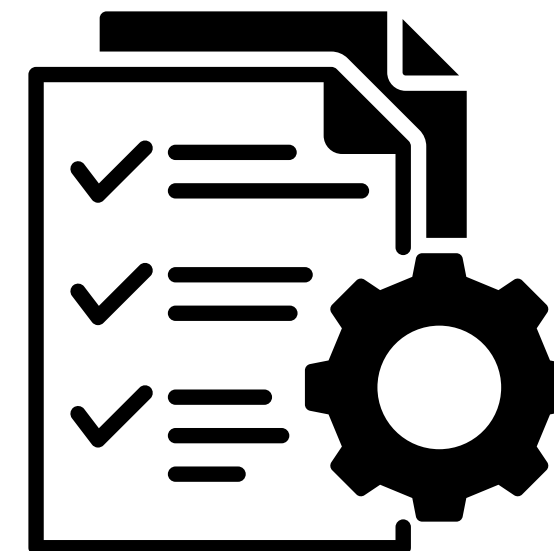
Vous êtes en train de formuler les questions. Créez-en une nouvelle !

- L'IA réagit en incarnant le personnage sélectionné.
- Les participants notent les formulations intéressantes, les déclarations controversées, les biais potentiels, les fabrications évidentes ou les « distorsions des faits ».
- La transcription du dialogue est automatiquement enregistrée sous forme de texte dans la conversation.

5. ANALYSE ET COURT « BRIEF EDITORIAL »

Le groupe discute de :

- Dans quelle mesure les réponses de l'IA correspondaient-elles aux chiffres réels ?
- Y a-t-il eu des distorsions de l'histoire ou des changements de valeurs ?



- Comment l'IA a-t-elle exprimé des opinions sur d'importants conflits sociaux ou sociétaux ?
- Des stéréotypes, des clichés ou des formulations trop douces/neutres sont-ils apparus ?
- Des énoncés factuels ont-ils été inclus ?
- À quel point un lecteur trouverait-il une telle interview crédible ?

6. PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Chaque groupe présente brièvement (2 minutes maximum) les points suivants :

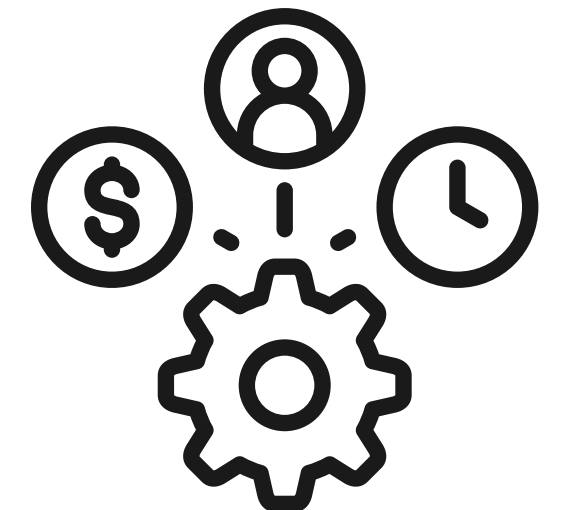
- Les personnes qu'ils ont interviewées,
- Ce qui était surprenant dans les réponses de l'IA,
- Ce qu'ils ont appris sur le travail avec l'IA comme source,
- Quelle est la responsabilité d'un journaliste lorsqu'il utilise ce type d'interview générée par l'IA ?

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

- Smartphones ou ordinateurs portables ayant accès à ChatGPT (ou à une autre plateforme) et équipés d'un microphone et d'un haut-parleur pour mener des interactions vocales.
- Liste de personnes célèbres (fiches ou diapositives).
- Feuilles ou modèles pour la prise de notes et la synthèse.
- Projecteur pour la démonstration d'un exemple d'entretien et de la question d'amorce recommandée.

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 4

- Capacité d'analyser de manière critique les documents médias
- Réflexion de groupe sur les risques liés à une confiance « aveugle » dans les informations sensibles partagées en ligne (notamment sur les réseaux sociaux).



OBJECTIFS

Développer des compétences pour évaluer de manière critique les informations générées par l'IA. L'IA peut produire des contenus à la fois exacts et trompeurs ou biaisés. La capacité d'évaluer les réponses de manière critique permet d'identifier les inexactitudes, de reconnaître les manipulations et de maintenir l'objectivité dans la prise de décision.

Renforcer les compétences en vérification des faits en utilisant des sources fiables.

La vérification de l'information est essentielle pour lutter contre la désinformation. S'appuyer sur des sources dignes de confiance améliore la qualité du contenu, empêche la propagation de fausses informations et favorise une culture de partage responsable des données.

Sensibiliser davantage aux risques de désinformation, notamment en ce qui concerne les discours de haine.

La désinformation, associée à une rhétorique hostile, peut exacerber les tensions sociales et provoquer des conflits. Comprendre ces risques favorise une consommation d'information plus responsable et une résistance plus active aux discours de haine.

Former les participants à l'analyse des réponses de l'IA.

Cette analyse va au-delà de la simple vérification des faits ; elle implique d'identifier le contexte, le ton, les biais potentiels et les significations cachées. Ces compétences permettent aux participants d'utiliser l'IA plus efficacement et de prendre des décisions éclairées.

**ACTIVITÉ 5 -
CheckGPT
(Vérifier Chat
GPT)**

DURÉE

60 minutes

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 5

1. INTRODUCTION

Aujourd'hui, l'IA n'est plus un gadget futuriste, mais un assistant du quotidien qui a déjà transformé notre façon de travailler, d'apprendre et de créer. Elle peut trouver des informations plus rapidement que n'importe quel moteur de recherche, rédiger des textes et des poèmes, générer des images et de la musique, analyser des documents juridiques et même assister les médecins dans leurs diagnostics. Pourtant, malgré toute cette « magie », l'IA reste un simple outil. Sa capacité à devenir une source d'innovation – ou un vecteur d'erreurs, de biais et de manipulation – dépend de la manière critique et responsable dont nous l'utilisons.



Question d'engagement pour les participants

Le formateur affiche la question sur une diapositive :

« Peut-on faire confiance aux réponses de l'IA ? » Les participants partagent brièvement leurs réflexions (une ou deux phrases chacun). Le formateur note les réponses sur un tableau, les résume et les commente. Exemple :
« C'est formidable d'avoir des opinions diverses. Aujourd'hui, nous allons apprendre à vérifier les informations fournies par l'IA et pourquoi c'est si important, surtout lorsqu'il s'agit de sujets où les discours haineux ou les stéréotypes se propagent facilement. »

Introduction à la désinformation et aux « hallucinations » de l'IA

Le formateur explique en termes simples : « On a tendance à considérer l'IA comme intelligente et omnisciente, mais en réalité, elle ne “connaît” pas les faits. Elle génère seulement des réponses plausibles à partir des schémas présents dans les données sur lesquelles elle a été entraînée. Parfois, cela fonctionne parfaitement. D'autres fois, elle peut tout simplement “inventer” des faits, des noms, des dates ou des citations qui n'ont jamais existé. C'est ce qu'on appelle une hallucination de l'IA. Pourquoi cela se produit-il ? Les grands modèles de langage (LLM) génèrent des réponses en analysant les associations de mots et en établissant les liens les plus probables statistiquement, à partir de leurs données d'entraînement. »

Exemple illustratif :

Question : « Qui a inventé Internet ? » Réponse de l'IA : « C'est Elon Musk qui l'a inventé. » Il ne s'agit pas d'une simple erreur, mais d'une affirmation totalement infondée. La réponse fait référence à une personnalité bien connue du secteur informatique, créateur et propriétaire de services importants et populaires. La réponse la plus probable est donc...

Points clés du formateur :

« Lorsqu'on aborde des sujets comme les discours de haine ou d'autres questions sociales importantes, de telles erreurs peuvent être encore plus dangereuses, car elles peuvent renforcer les stéréotypes ou propager des mensonges. »

Conclusion de l'introduction :

« Aujourd'hui, nous allons nous exercer à la pensée critique et à la vérification des faits afin d'éviter – ou du moins de minimiser – le risque d'être victimes de désinformation ou d'hallucinations générées par l'IA. »

2. DÉMONSTRATION : EXEMPLES CONCRETS ET RÈGLES DE VÉRIFICATION DES FAITS ET DES RÉPONSES GÉNÉRÉES PAR L'IA

Le formateur présente plusieurs réponses d'IA pré-enregistrées contenant des hallucinations ou des erreurs (une par diapositive). Avec les participants, il analyse chaque réponse selon les critères suivants :

1. **Décomposez la réponse en affirmations vérifiables** : identifiez les faits tels que les dates, les noms, les chiffres, les citations, les statistiques ou les événements historiques. Vérifiez si la réponse contient des faits avérés.
2. **Utilisez des sources fiables pour la vérification** : sites web officiels (institutions gouvernementales, organisations internationales telles que l'ONU, l'OMS, l'UNESCO), médias réputés (BBC, The Guardian, Deutsche Welle, Reuters), ressources académiques (Google Scholar, JSTOR, Research-Gate) et encyclopédies de confiance (Britannica).
3. **Utilisez des outils de vérification des faits** : plateformes de vérification des faits (Snopes, PolitiFact, FactCheck.org, StopFake, VoxCheck), recherche d'images inversée (Google Images, TinEye, CircleToSearch sur smartphones) et archives (Wayback Machine) pour vérifier si une page/source existait à l'époque concernée.
4. **Vérifiez auprès de plusieurs sources** : ne vous contentez pas de la première correspondance de sources. Trouvez au moins deux confirmations indépendantes et faisant autorité. Si les sources se répètent sans vérification initiale, il s'agit d'une « chaîne sans origine » ; approfondissez vos recherches ou rejetez l'affirmation.
5. **Identifier les « signaux d'alarme »** : des affirmations trop confiantes ou persuasives sans sources, des formulations vagues (« les experts disent », « les recherches montrent ») sans citations, ou un mélange de faits réels et de détails fabriqués, ce qui rend la vérification des faits plus difficile.

3. TRAVAIL DE GROUPE

Les participants forment des groupes de trois. Chaque groupe reçoit plusieurs réponses d'IA pré-établies à différentes questions (portant sur l'histoire, les problèmes sociaux, les droits de l'homme, les discours haineux, etc.), ainsi que des instructions sur la manière de vérifier la fiabilité des informations.

Tâche de groupe :

- Lisez la réponse de l'IA.
- Identifier les faits qui nécessitent une vérification.
- Vérifiez l'information à l'aide de sources fiables.

Note du formateur : Diffuser les tâches et les instructions via Padlet pour faciliter l'accès. Après avoir terminé la tâche, chaque groupe présente ses conclusions (2 à 3 minutes par groupe). Le formateur complète, clarifie et donne son avis.

4. RÉFLEXION ET CONCLUSION

Le formateur anime une discussion de groupe et note les réponses sur un tableau de conférence/flipchart :

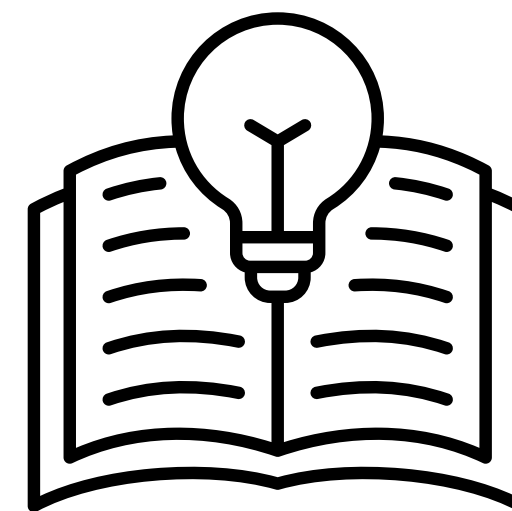
- Qu'est-ce qui était surprenant ?
- Qu'est-ce qui était difficile ?
- En quoi cela change-t-il votre perception de l'IA ?

Conseils de clôture du formateur :

- À quoi faut-il faire attention lorsqu'on travaille avec l'IA ?
- Quelles sources peuvent être considérées comme fiables ?
- Comment éviter de diffuser de la désinformation, notamment concernant les groupes vulnérables ?

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

- Ordinateurs ou smartphones avec accès Wi-Fi pour tous les participants
- Réponses IA pré-enregistrées à diverses requêtes
- Tableau Padlet pré-rempli avec instructions, réponses de l'IA à analyser et affectations de groupe
- Diapositive de présentation avec un exemple de fausse réponse d'IA (à titre de démonstration)
- Tableau de conférence et marqueurs



AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 5

- Capacité à identifier de manière critique et convaincante les informations fausses ou non fiables
- Réflexion sur l'évolution de la compréhension de l'utilisation de l'IA par les participants après l'exercice

OBJECTIFS

Cette activité vise à aider les participants à reconnaître et à analyser les appels aux émotions, les biais et les tactiques de manipulation présents dans les discours haineux et la désinformation. En identifiant comment les messages utilisent la peur, la culpabilité, la colère ou d'autres émotions pour influencer les opinions, les participants développent leur esprit critique, leurs compétences médiatiques et une meilleure compréhension de l'influence du langage sur les croyances et les comportements. L'activité encourage la réflexion sur ses propres réactions face aux messages persuasifs et favorise des réponses éclairées et responsables aux contenus trompeurs ou nuisibles.

DURÉE

Une durée appropriée pour cette activité serait de 45 à 60 minutes. Cela laisse suffisamment de temps aux participants pour lire et analyser chaque énoncé, discuter de leurs réponses en binômes ou en groupes et réfléchir aux techniques émotionnelles utilisées, tout en maintenant une séance stimulante et interactive.

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 6

Conseils pour l'animateur ou le formateur

Étapes :

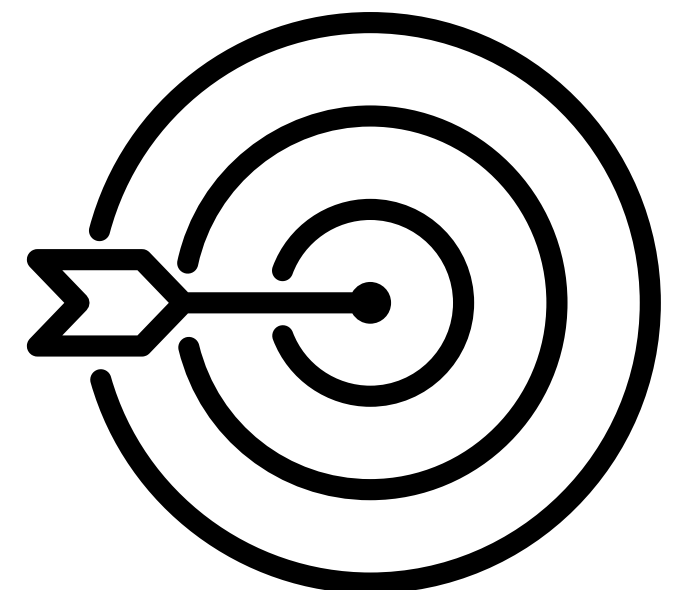
1. Introduction (5–10 min)

- Expliquer l'objectif : reconnaître les appels aux émotions et les préjugés dans les discours de haine et la désinformation.
- Définissez brièvement les termes clés : appels aux émotions, biais, désinformation.

2. Travail individuel ou travail de groupe (15–20 min)

Les participants lisent les énoncés et indiquent le type d'appel émotionnel ou de biais. Ils doivent choisir la bonne réponse parmi quatre propositions.

ACTIVITÉ 6 - Quiz sur l'appel aux émotions : reconnaître les biais dans le discours de haine et la désinformation



3. Discussion en binômes ou en petits groupes (10–15 min)

- Comparez les réponses, expliquez vos choix et discutez des interprétations possibles.

4. Débriefing et correction des réponses (10–15 min)

- Passez en revue les réponses ensemble, lisez les explications et discutez de la façon dont les messages manipulent les émotions.

5. Réflexion et conclusion (5 à 10 min)

- Réfléchissez à vos réactions personnelles et aux stratégies mises en œuvre pour évaluer de manière critique des messages similaires dans la vie réelle.

**MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE
ET RESSOURCES**

QUESTIONNAIRE

1. Ils sont tous pareils : violents, dangereux et réfractaires au changement. Il suffit de regarder les infos tous les jours.

- A) Appel à la logique C) Appel à l'autorité
B) Appel à la peur D) Appel à l'unité

2. Nous devons protéger nos enfants de leur influence ; ils essaient de prendre le contrôle de nos écoles et de nos esprits !

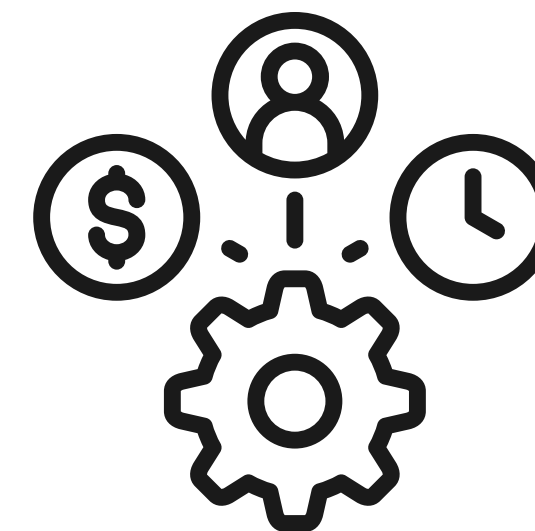
- A) Appel à la culpabilité C) Appel à la peur
B) Appel à la tradition D) Appel à la compassion

3. Les vrais patriotes ne feraient jamais confiance aux étrangers. Si vous aimez votre pays, vous vous opposerez à eux.

- A) Appel au nationalisme C) Appel à la pitié
B) Appel à la raison D) Appel à l'autorité

4. Comment peuvent-ils se plaindre de racisme ? Regardez toute l'aide qu'ils reçoivent déjà !

- A) Appel à l'équité C) Appel à la colère
B) Appel à la jalousie D) Appel à la compassion



5. **Seuls les ignorants se laisseraient prendre à ça. Tu es plus intelligent que ça, n'est-ce pas ?**

- A) Appel à la vanité C) Appel à la compassion
- B) Appel à l'autorité D) Appel à la peur

6. **Nous avons toujours fait comme ça, pourquoi changer maintenant à cause d'eux ?**

- A) Appel à la nouveauté C) Appel à la tradition
- B) Appel à la peur D) Appel à l'unité

7. **Vous ne voulez pas que votre famille soit en danger, n'est-ce pas ? Alors soutenez cette politique.**

- A) Appel à la compassion C) Appel à la raison
- B) Appel à la peur D) Appel à la diversité

8. **Ils n'ont rien à faire ici ! Ils ne seront jamais des nôtres, quoi qu'ils disent.**

- A) Appel à l'unité C) Appel à l'altérité
- B) Appel à la peur D) Appel à la logique

9. **Ces gens affluent, vous prennent vos emplois, vos maisons, votre avenir !**

- A) Appel au progrès C) Appel à l'empathie
- B) Appel à la rareté D) Appel à la colère

10. **Imaginez ce que ressentiraient vos ancêtres en vous voyant prendre leur parti.**

- A) Appel à la tradition C) Appel à la pitié
- B) Appel à la culpabilité D) Appel à l'espoir

11. **Ce politicien sourit toujours – il cache clairement quelque chose.**

- A) Appel à la peur C) Appel à la logique
- B) Appel à la suspicion D) Appel à l'autorité

12. **Pensez aux générations futures : ne souhaitez-vous pas que vos enfants grandissent dans un monde meilleur ?**

- A) Appel à la peur C) Appel à la tradition
- B) Appel à la compassion D) Appel à l'autorité

13. **Pourquoi les défendez-vous ? Êtes-vous l'un d'eux maintenant ?**

- A) Appel au tribalisme C) Appel à la pitié
B) Appel à la logique D) Appel à la culpabilité

14. **Si on les laisse rester, avant même qu'on s'en rende compte, ils seront aux commandes.**

- A) Appel à l'espoir C) Appel à la nouveauté
B) Appel à la peur D) Appel à l'unité

15. **Ils crient à la discrimination, mais ils sont juste paresseux et prétentieux.**

- A) Appel à la justice C) Appel à la colère
B) Appel à l'équité D) Appel à la vérité

16. **Vous devriez avoir honte de prendre le parti des terroristes.**

- A) Appel à la culpabilité C) Appel au courage
B) Appel à la vérité D) Appel à la logique

17. **Ils n'essaient même pas de s'intégrer, regardez comment ils s'habillent.**

- A) Appel au style C) Appel à la vanité
B) Appel à la normalité D) Appel à la peur

18. **Seuls les vrais citoyens ont le droit de s'exprimer à ce sujet ; les autres devrait rester silencieux.**

- A) Appel à l'autorité C) Appel à l'exclusion
B) Appel à l'unité D) Appel à la peur

19. **Si nous n'agissons pas maintenant, certaines de nos traditions pourraient disparaître avec le temps.**

- A) Appel à la peur C) Appel à la tradition
B) Appel à l'espoir D) Appel à l'unité

20. **Ne vous laissez pas culpabiliser et réduire au silence. C'est notre pays, pas le leur.**

- A) Appel à la fierté C) Appel à la peur
B) Appel à la culpabilité D) Appel au statut

21. Ils profitent de votre gentillesse, ne soyez pas idiot !

- A) Appel à la logique C) Appel à la peur
B) Appel à la cupidité D) Appel à la méfiance

22. Ils jouent toujours les victimes, c'est comme ça qu'ils obtiennent ce qu'ils veulent.

- A) Appel à la vérité C) Appel à la pitié
B) Appel à la colère D) Appel à la logique

23. Si vous n'êtes pas avec nous, vous êtes contre nous. Choisissez votre camp.

- A) Appel à la loyauté C) Appel à l'unité
B) Appel à la compassion D) Appel à la honte

24. Ils pratiquent un culte différent, mangent des aliments étranges et parlent d'autres langues, comment pouvons-nous leur faire confiance ?

- A) Appel à la nouveauté C) Appel à l'altérité
B) Appel à l'exotisme D) Appel à l'admiration

25. Ce n'est pas du racisme. Je ne fais que constater les faits, regardez leurs taux de criminalité.

- A) Appel à la logique C) Appel à la colère
B) Appel à une fausse objectivité D) Appel à l'émotion

26. Nous sommes le peuple élu. Nos valeurs sont supérieures, et les leurs sont barbares.

- A) Appel à la culpabilité C) Appel à la supériorité
B) Appel à la tradition D) Appel à la peur

27. Ils bénéficient d'un traitement de faveur, et c'est nous qui en subissons les conséquences. Quand est-ce que ce sera enfin juste pour nous ?

- A) Appel à la compassion C) Appel à l'unité
B) Appel à la victimisation D) Appel à la nouveauté

28. Notre société était propre et bonne jusqu'à leur arrivée, et maintenant tout change pour le pire.

- A) Appel à la pureté C) Appel au progrès
B) Appel à l'humour D) Appel à l'autorité

29. **Ils nous ont fait du mal dans le passé ; il est temps de leur rendre la pareille.**

- A) Appel à la tradition C) Appel à la vengeance
B) Appel au pardon D) Appel à l'unité

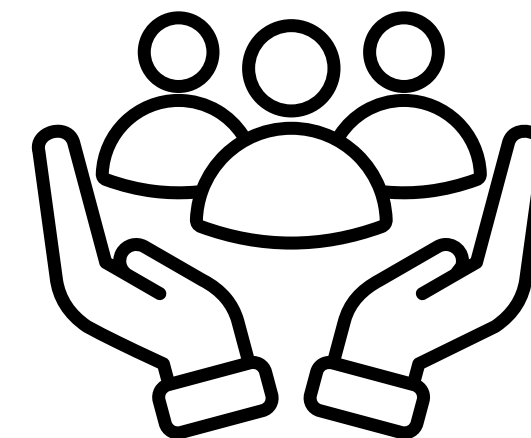
30. **S'opposer à eux n'est pas seulement politique, c'est ce que Dieu veut.**

- A) Appel à la peur C) Appel à la loyauté
B) Appel à l'autorité religieuse D) Appel à la logique

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 6

Réponses et explications

1. B) Appel à la peur. Explication : Cette affirmation généralise et déshumanise un groupe tout en faisant référence à l'actualité pour susciter la peur de la violence et du danger. Elle vise à effrayer le public afin qu'il adhère à une position particulière ou la soutienne.
2. C) Appel à la peur. Explication : Ce message instille la peur en suggérant une menace pour les enfants et l'éducation. Il les dépeint comme des envahisseurs dangereux, manipulant les émotions plutôt que de présenter des faits.
3. A) Appel au nationalisme. Explication : Il s'agit d'un appel émotionnel nationaliste. Il associe la loyauté envers son pays à la méfiance envers les étrangers, incitant à une action fondée sur le patriotisme plutôt que sur la logique.
4. B) Appel à la jalousie. Explication : Cette affirmation sous-entend du ressentiment envers le soutien reçu par un groupe, suggérant qu'il ne mérite pas davantage. Elle joue sur la jalousie plutôt que d'aborder le problème sérieusement.



5. A) Appel à la vanité. Explication : Cette technique manipule l'ego ou la fierté de l'auditeur, suggérant qu'être intelligent signifie être d'accord. Elle flatte l'auditoire pour l'orienter vers un certain point de vue.
6. C) Appel à la tradition. Explication : Cet argument repose sur l'idée que l'ancienne méthode est meilleure simplement parce qu'elle est traditionnelle. Il s'agit de résister au changement en invoquant la cohérence historique.
7. B) Appel à la peur. Explication : Il s'agit d'une tactique clairement fondée sur la peur, qui consiste à mettre en garde contre un danger (pour votre famille) si la politique n'est pas soutenue. Elle vise à contraindre les gens à s'y conformer en utilisant des menaces.
8. C) Appel à l'altérité Explication : Utilise l'altérité, un appel émotionnel déshumanisant qui sépare « nous » d'« eux ». Cela renforce l'exclusion et la division fondées sur l'identité ou l'origine.
9. B) Appel à la rareté. Explication : Il s'agit d'un appel à la rareté, suggérant que les ressources sont insuffisantes pour tous. Cela déclenche la peur et la concurrence pour des emplois, des logements, etc., en nombre limité.
10. B) Appel à la culpabilité. Explication : Cette technique vise à culpabiliser l'interlocuteur en évoquant ses ancêtres et en sous-entendant une trahison. Elle est conçue pour manipuler émotionnellement en suscitant la honte ou le regret.
11. B) Appel à la suspicion Explication : Ceci suscite la méfiance sans preuve, en manipulant les émotions plutôt qu'en présentant des preuves.
12. B) Appel à la compassion Explication : Cet appel fait appel à l'empathie et à la responsabilité envers les enfants, guidant les gens par la préoccupation émotionnelle plutôt que par les faits.

13. A) Appel au tribalisme. Explication : Ce procédé exploite la mentalité « nous contre eux ». Il incite les individus à se conformer au groupe et à se méfier des personnes extérieures, souvent en recourant à la culpabilisation ou à la suspicion.
14. B) Appel à la peur. Explication : Cela sous-entend une pente glissante où l'inclusion mène à une perte de contrôle. Cela suscite la peur d'être dominé ou remplacé.
15. C) Appel à la colère. Explication : Ce changement blâme et provoque du ressentiment ou de l'hostilité, encourageant le public à se sentir en colère plutôt qu'empathique ou réfléchi.
16. A) Appel à la culpabilité. Explication : Cette déclaration est destinée à manipuler par la honte, suggérant que soutenir un groupe est moralement honteux, un appel émotionnel littéral basé sur la culpabilité.
17. B) Appel à la normalité. Explication : Cette stratégie encourage la conformité en sous-entendant qu'être différent est mal. Elle fait appel à ce qui est considéré comme « normal », incitant au rejet de ceux qui ne s'y conforment pas.
18. C) Appel à l'exclusion. Explication : Cette tactique établit une distinction entre les « vrais » et les « autres », privant ainsi ces derniers de parole. Il s'agit d'une stratégie d'exclusion manifeste visant à marginaliser.
19. A) Appel à la peur. Explication : Ceci joue sur la peur de l'extinction culturelle, incitant à une action immédiate en exagérant la menace.
20. Correct : A) Appel à la fierté. Explication : Cet argument fait appel à la fierté nationale ou collective, renforçant le sentiment d'appartenance et de loyauté envers son pays tout en rejetant les étrangers. Il s'agit d'une incitation subtile à se sentir supérieur et protecteur.
21. D) Appel à la méfiance. Explication : Cette affirmation suscite la suspicion et met en garde contre la naïveté. Elle cherche à persuader en instaurant la méfiance envers un groupe, plutôt qu'en apportant des preuves.

22. B) Appel à la colère. Explication : Cette technique vise à susciter la colère ou le ressentiment chez l'auditoire, en suggérant une manipulation par un autre groupe. Il s'agit d'un déclencheur émotionnel classique basé sur la colère.

23. A) Appel à la loyauté. Explication : Il s'agit d'un test de loyauté, qui pousse les gens à choisir un camp sous peine d'être considérés comme des traîtres. Il est couramment utilisé pour renforcer la conformité au groupe et l'allégeance émotionnelle.

24. C) Appel à l'altérité. Explication : Ce procédé met l'accent sur les différences pour aliéner et exclure autrui, renforçant ainsi une mentalité de « nous contre eux ». Il s'agit d'un exemple classique d'appel à l'altérité.

25. B) Appel à la fausse objectivité. Explication : Ce procédé consiste à dissimuler un propos biaisé ou raciste sous une apparence neutre ou factuelle. Il s'agit d'un appel émotionnel se faisant passer pour objectif – une fausse objectivité.

26. C) Appel à la supériorité. Explication : Cette affirmation fait appel à la fierté ethnocentrique et présente un autre groupe comme inférieur. Il s'agit d'un appel émotionnel fondé sur la supériorité, qui favorise l'exclusion par le biais d'une domination morale ou culturelle perçue.

27. B) Appel à la victimisation. Explication : Ce raisonnement utilise le langage du ressentiment, nous présentant comme opprimés. Il fait appel à un sentiment de victimisation injuste, même en l'absence de preuve d'injustice réelle.

28. A) Appel à la pureté. Explication : Cela sous-entend que la société était pure, idéale ou non corrompue avant l'arrivée des étrangers. Il s'agit d'un appel émotionnel qui impute le déclin perçu aux étrangers, un argument classique de pureté ou de contamination culturelle.

29. C) Appel à la vengeance. Explication : Cet argument encourage directement les représailles fondées sur des griefs historiques. Il fait appel à des émotions comme la colère, la vengeance et le sens de la justice.

30. B) Appel à l'autorité religieuse. Explication : Ceci justifie une position politique ou morale en invoquant la volonté de Dieu, un puissant appel émotionnel et religieux qui contourne le débat en revendiquant une autorité divine ou religieuse.

OBJECTIFS

Pour aider les participants à développer leur esprit critique en reconnaissant et en comprenant les sophismes et les biais logiques courants, afin qu'ils puissent évaluer les arguments de manière plus objective et répondre efficacement aux raisonnements manipulateurs ou biaisés.

DURÉE

Une durée appropriée pour cette activité serait de 60 à 90 minutes. Cela laisse suffisamment de temps aux participants pour lire et analyser chaque énoncé, discuter de leurs réponses en binômes ou en groupes et réfléchir aux techniques émotionnelles utilisées, tout en maintenant une séance stimulante et interactive.

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 7

1. Introduction (5 minutes)

- Expliquez brièvement ce que sont les sophismes et pourquoi il est important de les reconnaître.
- Donnez quelques exemples simples pour illustrer votre propos.

2. Distribution des énoncés (5 minutes)

- Fournir aux participants la liste des énoncés (ou les afficher).
- Expliquez que chaque affirmation contient un type de sophisme.

3. Travail individuel ou en binôme, travail de groupe (30 minutes)

- Les participants lisent chaque énoncé et choisissent le type de sophisme qu'il représente.
- Encouragez-les à réfléchir aux raisons pour lesquelles il s'agit d'une erreur, et non pas simplement à mémoriser des réponses.

ACTIVITÉ 7 - Décryptage de la persuasion : identifier les biais et la manipulation



4. **Discussion/révision en groupe (10 minutes)**

- Examinez chaque énoncé ensemble.
- Demandez aux participants d'expliquer leur raisonnement avant de donner la bonne réponse.
- Clarifier les idées fausses et mettre en évidence les caractéristiques clés de chaque erreur de raisonnement.

5. **Réflexion (5 à 15 minutes)**

- Analysez comment ces erreurs de raisonnement se manifestent dans la vie quotidienne, les médias ou la politique.
- Demandez aux participants comment ils peuvent répondre de manière logique face à de tels arguments.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

QUESTIONNAIRE

1. **On ne peut pas se fier à ses opinions sur la liberté ; elle porte le hijab !**

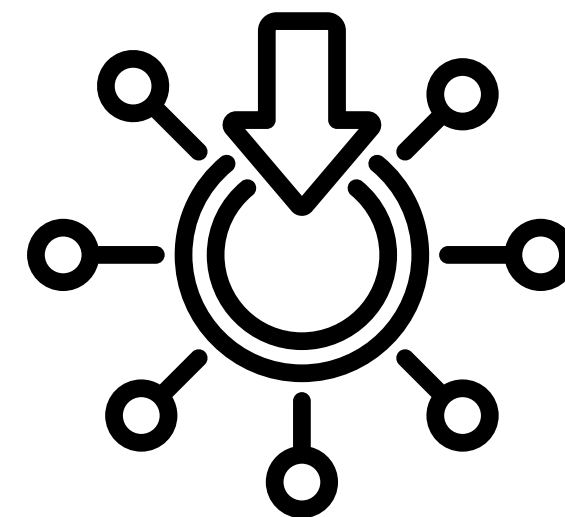
- A) Argument de épouvantail C) Argument ad hominem
B) Sophisme génétique D) Ethnocentrisme

2. **Si nous laissons ces gens parler maintenant, ils prendront ensuite le contrôle de tout notre système éducatif.**

- A) Raisonnement circulaire C) Fausse cause
B) Argument de l'épouvantail D) Pente glissante

3. **La majorité s'accorde à dire que les immigrants sont dangereux, donc cela doit être vrai.**

- A) Appel à l'ignorance C) Argumentaire populaire
B) Fausse piste D) Choix binaire



4. Comment peut-il parler d'égalité alors que sa propre entreprise n'embauche même pas de personnes issues des minorités ?

- A) Fausse piste C) Argument de l'épouvantail
B) Argument ad hominem D) Fausse cause

5. Si vous n'êtes pas d'accord avec cette interdiction, c'est que vous détestez votre pays.

- A) Pente glissante C) Choix binaire
B) Moyen D) Argument fallacieux

6. Nos traditions les ont toujours exclus, pourquoi changer maintenant ?

- A) Appel à la tradition C) Argument ad populum
B) Sophisme génétique D) Sophisme naturaliste

7. Regardez ce qu'ils ont fait il y a 100 ans ! Ils ont toujours été très violents.

- A) Fausse cause C) Erreur génétique
B) Argument de l'épouvantail D) Argument ad populum

8. Ce groupe est mauvais, ils mangent des aliments étranges, s'habillent bizarrement et ne parlent même pas anglais.

- A) Ethnocentrisme C) Appel à l'émotion
B) Fausse piste D) Choix binaire

9. **Leur culture me dégoûte profondément. C'est tout simplement inacceptable.**

- A) Argument de l'épouvantail C) Raisonnement circulaire
B) Appel à l'ignorance D) Appel aux émotions

10. **Nous devons interdire cette religion, souvenez-vous de ce qui s'est passé le 11 septembre !**

- A) Pente glissante C) Erreur génétique
B) Indignation excessive D) Fausse cause

11. **Ces gens n'ont rien à faire ici, regardez comment ils se comportent dans les films.**

- A) Argument d'autorité fallacieux C) Argument de l'épouvantail
B) Fausse cause D) Fausse piste

12. **À chaque fois qu'ils apparaissent, la criminalité augmente. Coïncidence ? Je ne crois pas.**

- A) Fausse cause C) Sophisme génétique
B) Appel à l'émotion D) Appel à l'ignorance

13. **Aucune preuve n'a démontré qu'ils ne préparaient rien, donc ils le font probablement.**

- A) Fausse piste C) Argumentaire populaire
B) Appel à l'ignorance D) Argument de l'épouvantail

14. Ce professeur soutient les réfugiés, mais il a menti à sa femme. Comment pouvons-nous le croire ?

- A) Fausse cause C) Appel à la tradition
B) Argument ad hominem D) Raisonnement circulaire

15. Si nous autorisons le port d'un seul foulard, demain tout le monde portera des symboles religieux partout !

- A) Pente glissante C) Fausse piste
B) Choix binaire D) Appel à l'émotion

16. Ce sont des criminels ! Vous refusez simplement de l'admettre.

- A) Raisonnement circulaire C) Argument ad populum
B) Appel à l'ignorance D) Indignation excessive

17. Si vous voulez remettre en question l'interdiction, alors vous soutenez forcément ces terroristes.

- A) Appel à l'émotion C) Argument de l'épouvantail
B) Choix binaire D) Erreur génétique

18. Ils sont manifestement violents, vous n'avez pas regardé les informations récemment ?

- A) Fausse piste C) Argumentaire populaire
B) Cause fallacieuse D) Argument de l'épouvantail

19. **Ne parlons pas de leur discrimination, et nos impôts, alors ?**

- A) Appel à la tradition C) Indignation excessive
- B) Fausse piste D) Pente glissante

20. **Je ne fais pas confiance à son opinion ; elle n'est pas née ici.**

- A) Erreur génétique C) Fausse cause
- B) Appel à la tradition D) Fausse piste

21. **Cet activiste prétend soutenir l'égalité des droits, mais il a divorcé trois fois.**

- A) Argument de l'épouvantail C) Pente glissante
- B) Argument ad hominem D) Appel à l'ignorance

22. **Chaque fois que je vois un hijab, je me sens mal à l'aise, donc cela doit être une menace.**

- A) Argument ad populum C) Choix binaire
- B) Appel aux émotions D) Fausse cause

23. **Si nous leur accordons des droits, avant même qu'on s'en rende compte, ils dirigeront le pays.**

- A) Fausse piste C) Argument de l'épouvantail
- B) Pente glissante D) Appel à la tradition

24. **Notre culture a toujours été supérieure à la leur, il suffit de regarder notre histoire.**

- A) Ethnocentrisme C) Appel à la tradition
- B) Raisonnement circulaire D) Fausse cause

25. Nous devrions écouter le rappeur ; il a dit que les Juifs contrôlent tout.

- A) Argument ad populum C) Argument d'autorité fallacieux
B) Sophisme génétique D) Fausse piste

26. Si nous leur accordons des droits égaux, cela signifie que nous perdons les nôtres !

- A) Choix binaire C) Fausse piste
B) Argumentaire populaire D) Argument de l'épouvantail

27. Nous avons toujours exclu ce groupe de la direction, et c'est mieux ainsi.

- A) Appel à la tradition C) Erreur génétique
B) Pente glissante D) Raisonnement circulaire

28. Vous ne croyez pas à cette théorie du complot ? Vous devez avoir subi un lavage de cerveau.

- A) Attaque personnelle C) Fausse piste
B) Appel à l'ignorance D) Indignation excessive

29. Ils ne sont pas dignes de confiance, à en juger par leur origine.

- A) Erreur génétique C) Argument de l'épouvantail
B) Argumentaire populaire D) Fausse piste

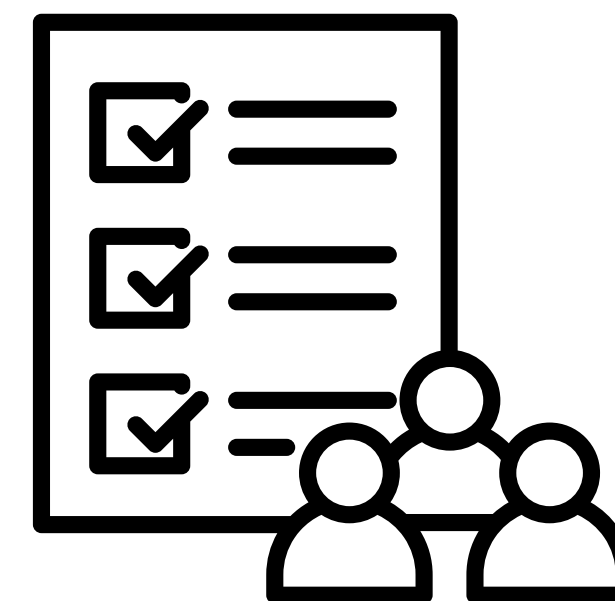
30. Nous n'avons pas besoin de tenir compte de leurs opinions ; ils croient à des choses bizarres.

- A) Argument d'autorité fallacieux C) Appel à l'ignorance
B) Ethnocentrisme D) Argument ad hominem

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 7

Réponses correctes et explications

1. C) Attaque ad hominem – Ce type d'attaque s'en prend à l'apparence ou à l'identité de la personne plutôt qu'à son argumentation. Il s'agit d'une attaque personnelle qui évite d'aborder le contenu de ses propos.
2. D) Pente glissante – Il s'agit d'un sophisme de la pente glissante, où l'on prétend qu'une première étape relativement petite conduit inévitablement à des résultats extrêmement négatifs sans preuve d'une telle réaction en chaîne.
3. C) Argument ad populum – L'argument ad populum, aussi appelé « appel à la majorité » ou « effet d'entraînement », repose sur l'idée que si beaucoup y croient, c'est forcément vrai, ce qui ne constitue pas une preuve logique.
4. B) Argument ad hominem – Ce type d'argument s'attaque à la personne ou à ses actions plutôt qu'à son argument. Il s'agit d'un argument ad hominem fondé sur l'hypocrisie, également appelé *tu quoque* (« toi aussi »).
5. C) Soit l'un, soit l'autre – Ceci présente un faux dilemme en ne donnant que deux options extrêmes (soutenir l'interdiction ou haïr son pays) alors qu'il existe clairement plus d'options ou de positions possibles.
6. A) Appel à la tradition – Cela suppose que quelque chose est juste ou meilleur simplement parce que cela a toujours été ainsi, indépendamment du raisonnement ou de l'éthique actuels.
7. C) Sophisme génétique – Cet argument consiste à juger des personnes ou des idées en fonction de leurs origines ou de leur histoire plutôt que de les évaluer aujourd'hui. Il utilise des associations passées pour discréditer le présent.



8. A) Ethnocentrisme – Il s'agit d'un ethnocentrisme classique, consistant à juger une autre culture comme inférieure en fonction de ses propres normes ou standards culturels (nourriture, vêtements, langue).
9. D) Appel à l'émotion – Ce raisonnement repose uniquement sur le dégoût ou un sentiment personnel (émotion) comme fondement du jugement, sans aucun appui logique ou factuel. Il s'agit d'un exemple flagrant de sophisme émotionnel.
10. D) Fausse cause – Ceci relie faussement toute une religion à un événement tragique spécifique, impliquant une causalité sans preuve directe.
11. A) Argument d'autorité fallacieux – Cet argument s'appuie sur des films (une forme de divertissement, et non des sources factuelles) pour juger des personnes réelles. Il s'agit d'un raisonnement fallacieux, consistant à se fier à une source fictive comme preuve.
12. A) Fausse cause – Ceci suppose une causalité simplement parce que deux choses se produisent ensemble, sans prouver un lien direct.
13. B) Appel à l'ignorance – Cet argument soutient que quelque chose doit être vrai parce qu'il n'a pas été prouvé faux, ce qui est un sophisme logique basé sur le manque de preuves.
14. B) Ad hominem – Cela attaque le caractère personnel du professeur (sa malhonnêteté passée) au lieu de s'attaquer à son argument ou à son expertise.
15. A) Pente glissante – Ce sophisme suppose, sans preuve, qu'une action mineure entraînera une série d'événements extrêmes. Il instrumentalise la peur de l'escalade pour éviter toute discussion raisonnable.
16. A) Raisonnement circulaire – L'énoncé présuppose ce qu'il tente de prouver : ce sont des criminels parce que... ce sont des criminels. Il n'apporte aucune preuve et se contente de répéter l'affirmation pour la justifier.
17. B) Le raisonnement binaire – Ce raisonnement crée un faux dilemme : soit on est pour l'interdiction, soit on est du côté des terroristes, sans tenir compte de toutes les autres positions possibles. C'est un sophisme binaire au sens strict.

18. C) Argument ad populum – Ce type d’argument s’appuie sur la perception médiatique populaire comme s’il s’agissait d’un fait établi, partant du principe qu’une représentation largement diffusée équivaut à la vérité. Il s’agit d’un appel à l’opinion publique (ad populum).
19. B) Fausse piste – Cela détourne la conversation du sujet en question (discrimination) vers quelque chose qui n’a rien à voir (impôts), ce qui est une tactique de diversion classique.
20. A) Erreur génétique – Cette affirmation discrédite l’argument de quelqu’un en se basant sur son lieu de naissance (l’origine de la personne), et non sur le bien-fondé de ce qu’il dit.
21. B) Ad hominem – Il s’agit d’attaquer la vie personnelle du militant (ses divorces) pour discréditer ses opinions sur l’égalité.
22. B) Appel à l’émotion – Cela utilise le malaise personnel comme justification pour qualifier quelque chose de menace.
23. B) Pente glissante – Ceci suppose qu’un petit changement (accorder des droits) conduira à des conséquences extrêmes, sans preuve d’une telle escalade.
24. A) Ethnocentrisme – Cela consiste à juger une autre culture comme inférieure en utilisant sa propre culture comme norme.
25. C) Argument d’autorité fallacieux – Ce raisonnement repose sur une affirmation générale et préjudiciable formulée par une personne non experte (un rappeur). Se fier à une source non qualifiée constitue un sophisme d’autorité fallacieux.
26. A) Soit l’un, soit l’autre – Il s’agit d’un faux dilemme, supposant qu’il s’agit soit de « nous » soit d’« eux », comme si les droits étaient une ressource limitée.
27. A) Appel à la tradition – Cela affirme que quelque chose est juste simplement parce que cela a toujours été fait de cette façon, ignorant le contexte actuel ou l’équité.
28. A) Ad hominem – Cela attaque la capacité mentale de la personne au lieu de s’attaquer à son argument ou à son doute.
29. A) Erreur génétique – Celle-ci consiste à rejeter la fiabilité de quelqu’un uniquement sur la base de son origine, et non de ses actions ou de son caractère.
30. D) Ad hominem – Il s’agit d’attaquer les croyances de la personne pour discréditer son argument, plutôt que de s’engager dans l’argument lui-même.

MODULE 5



**GUIDE TECHNIQUE POUR LA CRÉATION
D'UNE VIDÉO PARTICIPATIVE**

OBJECTIF GÉNÉRAL

Ce module vise à doter les participants des connaissances techniques principales et des compétences pratiques nécessaires à la création d'une vidéo participative. Ils apprendront à transformer des idées en récits visuels captivants, en utilisant divers outils et plateformes en ligne, et à appréhender les enjeux éthiques liés à la production vidéo.

RÉSULTATS ATTENDUS

Connaissances

À l'issue de ce module, les participants acquerront :

- Les principes fondamentaux de la composition visuelle et leur application à la photographie et à la vidéo.
- Les techniques efficaces de construction narrative pour créer des récits captivants.
- Les principes techniques clés de l'enregistrement sonore et du tournage.
- L'importance et la bonne utilisation des formulaires de consentement dans la production vidéo.
- Les applications de montage vidéo les plus couramment utilisées et leurs fonctionnalités principales.
- Les stratégies de partage de contenu vidéo sur les réseaux sociaux et de suivi de l'engagement.

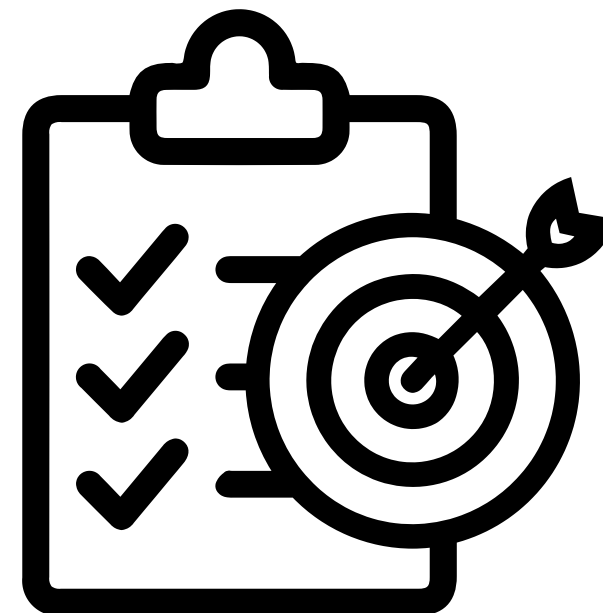
Compétences

À l'issue de ce module, les participants seront capables de :

- Réaliser des photographies et de courts clips vidéo visuellement attrayants.
- Élaborer des scénarios créatifs pour les projets vidéo.
- Mener des entretiens efficaces, en appliquant les principes du son et du tournage.
- Utiliser un logiciel de montage vidéo de base pour créer un récit cohérent.
- Partager et promouvoir leur contenu vidéo sur les plateformes de réseaux sociaux.

CONSIGNES AUX PARTICIPANTS

Ce module se veut pratique et interactif. Les participants créeront et expérimenteront activement différentes techniques de production vidéo. L'animateur ne s'attend pas à ce que les participants maîtrisent déjà tous ces concepts : les activités sont structurées pour les guider à chaque étape. Impliquez-vous dans l'apprentissage, faites preuve de créativité et n'hésitez pas à poser des questions !



STRUCTURE DU MODULE

Voici un aperçu des activités que les participants réaliseront dans ce module :

Activité 1 : Créer un récit photographique. Les participants créeront un récit visuel à partir d'une série de photos. L'accent sera mis sur l'application des règles de composition et l'intégration de techniques narratives créatives afin de transmettre une idée ou un message clair.

Activité 2 : Interview d'un ami. Les participants mettront en pratique leurs compétences en enregistrement sonore et en tournage en interviewant un ami. N'oubliez pas d'appliquer les principes techniques abordés et, surtout, d'utiliser un formulaire de consentement pour garantir des pratiques éthiques.

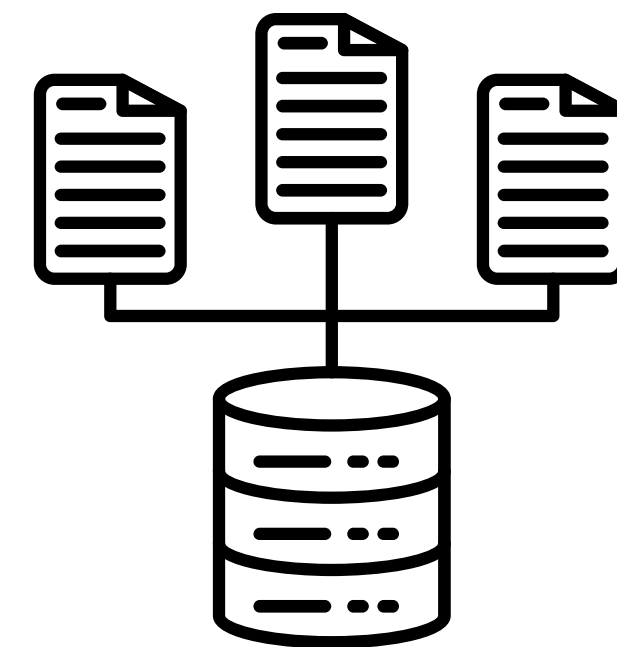
Activité 3 : Réalisez un court-métrage d'une minute. C'est l'occasion pour les participants de mettre en pratique tout ce qu'ils ont appris ! Créez un court-métrage d'une minute comprenant un début, un milieu et une fin clairs, ainsi qu'un conflit et sa résolution. Les participants utiliseront des applications de montage vidéo courantes pour donner vie à leur histoire.

Activité 4 : Partager votre vidéo. Apprenez à partager efficacement votre court-métrage d'une minute sur les réseaux sociaux. Vous vous exercerez également à suivre vos performances en consultant le nombre de partages, de réactions et de vues.

ÉVALUATION DU MODULE

L'apprentissage et les progrès des participants dans ce module seront évalués en fonction de la réussite et de la qualité de leurs travaux pratiques :

Reportage photo (Activité 1) : Évaluation du respect des règles de composition et de l'efficacité narrative. Vidéo d'entretien (Activité 2) : Évaluation de l'application des principes de prise de son et de réalisation, ainsi que de l'utilisation correcte du formulaire de consentement. Court-métrage d'une minute (Activité 3) : Évaluation de la structure narrative (début, milieu, fin, conflit, résolution), de la qualité du montage et de la cohérence générale. Partage sur les réseaux sociaux (Activité 4) : Évaluation du succès du partage de la vidéo et du suivi précis des indicateurs d'engagement.



OBJECTIFS

- Initier les participants aux principes fondamentaux de la composition visuelle en photographie.
- Permettre aux participants d'appliquer des techniques créatives de construction narrative pour transmettre un message ou une idée claire à travers une séquence d'images.
- Encourager l'observation et la réflexion critique sur la manière dont les images communiquent.

ACTIVITÉ 1 - Récits visuels à l'aide de reportages photo

DURÉE

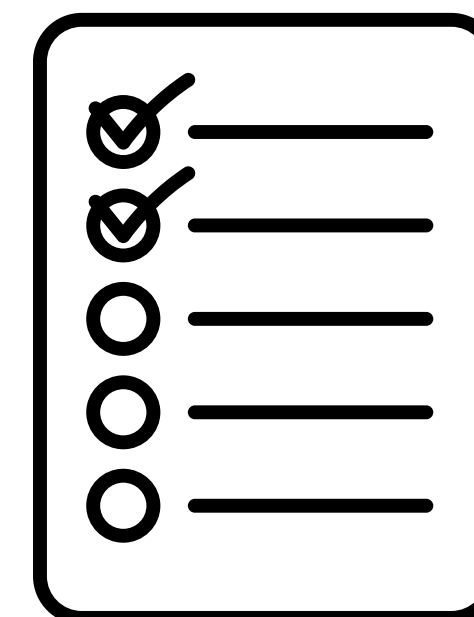
Préparation/Introduction : 15 minutes
Prise de vues : 60 à 90 minutes (selon le lieu et le rythme des participants)
Sélection et mise en séquence : 30 minutes
Présentation et discussion : 30 à 45 minutes (environ 5 minutes) par groupe/individu
Durée totale : environ 2h30 à 3h

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 1

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 1

1. Introduction à la narration visuelle et à la composition (animée par un facilitateur) :

- **Le facilitateur** expliquera brièvement le concept de narration visuelle – comment une série d'images peut raconter une histoire.
- **Le facilitateur** présentera les règles fondamentales de la composition (par exemple, la règle des tiers, les lignes de fuite, le cadrage, la symétrie, la profondeur de champ, la perspective). Il utilisera des exemples visuels pour illustrer chaque principe.
- **Le facilitateur** présentera des techniques narratives créatives adaptées aux reportages photos (plan d'ensemble, gros plans, présentation des personnages, progression de l'action, expression des émotions, résolution). Il proposera des scénarios ou des thèmes simples pour servir d'inspiration.
- **Le facilitateur** expliquera l'exercice : les participants doivent créer un récit photographique (une séquence de 5 à 10 photos) qui raconte une courte histoire ou transmet une idée/émotion spécifique, en appliquant au moins trois règles de composition et en démontrant un processus narratif clair.



2. **Brainstoring et planification (individuel/petits groupes) :**

- **Les participants** réfléchiront ensemble à des idées pour leur reportage photo. Encouragez-les à penser à un geste simple du quotidien, à un court parcours émotionnel ou à un message précis qu'ils souhaitent transmettre.
- **Les participants** planifieront brièvement leurs prises de vue, en réfléchissant à la manière dont chaque photo contribuera au récit global et aux règles de composition qu'ils comptent appliquer. Un simple croquis (même des bonshommes bâtons) peut s'avérer utile.

3. **Prise de photos (individuelles/en couple) :**

- **Les participants** utiliseront leurs smartphones ou les appareils photo disponibles pour prendre leurs photos conformément à leur plan.
- **L'animateur** circulera parmi les participants, offrant conseils et suggestions sur la composition et les idées de prises de vue. Il les encouragera à prendre plus de photos que nécessaire afin de faciliter la sélection ultérieure.

4. **Sélection et séquençement des photos :**

- **Les participants** examineront les photos qu'ils ont prises et sélectionneront les 5 à 10 meilleures images qui racontent efficacement leur histoire.
- **Les participants** devront organiser ces photos sélectionnées selon une séquence logique qui crée un récit cohérent (début, milieu, fin ou progression claire d'une idée).
- **Les participants** peuvent utiliser des applications de collage simples ou des logiciels de présentation (comme Google Slides ou PowerPoint) pour agencer leurs photos, en ajoutant un titre s'ils le souhaitent.

5. **Présentation et commentaires des pairs :**

- Chaque participant ou petit groupe présentera son reportage photo au reste du groupe.
- Après chaque présentation, **l'animateur** mènera une brève discussion, demandant **aux participants** d'identifier l'histoire, les règles de composition utilisées et ce qui a bien fonctionné.
- **L'animateur** fournira un retour d'information constructif, en soulignant les points forts et en suggérant des pistes d'amélioration.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Smartphones ou appareils photo numériques : pour la prise de photos.

Tableau blanc ou paperboard et marqueurs : pour le brainstorming et l'illustration des concepts.

Projecteur et écran : pour afficher des diapositives de présentation avec des exemples de règles de composition et de reportages photos efficaces.

Document/Ressource numérique : Un guide de référence rapide sur les règles de composition de base (par exemple, la règle des tiers, les lignes de fuite, le cadrage) et des conseils pour construire une histoire.

Facultatif : Application simple de collage photo ou de présentation (par exemple, Google Photos, InShot, Canva, Google Slides, PowerPoint, Mirot) sur les appareils des participants pour la mise en séquence.

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 1

Il est demandé aux participants de réfléchir à leur ressenti de l'activité 1 en considérant les questions suivantes :

1. **Clarté du récit** : Ai-je réussi à transmettre une histoire ou une idée claire à travers ma série de photos ? (Oui/Partiellement/Non)

- Quelle était l'histoire/l'idée que je souhaitais raconter ?
- Est-ce que je pense que les autres l'ont compris ?

2. **Application de la composition** : Ai-je appliqué avec succès au moins trois règles de composition dans mes photos ? (Oui/Partiellement/Non)

- Quelles règles ai-je essayé d'utiliser (par exemple, la règle des tiers, les lignes de fuite, le cadrage) ?
- Sur quelles photos les vois-je le plus clairement ?

3. **Construction narrative créative** : Dans quelle mesure ai-je utilisé efficacement des techniques de construction narrative créative (p. ex., plan d'ensemble, gros plan, progression) pour rendre mon reportage photo captivant ? (Très efficace/Assez efficace/À améliorer)

- Quel était le « début », le « milieu » et la « fin » de mon histoire ?
- Ai-je essayé de susciter des émotions particulières ?

4. **Exécution technique** : Dans quelle mesure suis-je satisfait(e) de la qualité technique de mes photos (par exemple, la mise au point, l'éclairage) ? (Très satisfait(e)/Satisfaisant(e)/À améliorer)



- Quels problèmes ai-je rencontrés au niveau de l'éclairage ou de la mise au point ?

5. **Apprentissage et amélioration** : Quel est l'élément le plus important que j'ai appris sur la narration visuelle ou la composition grâce à cette activité ? Quel aspect aimerais-je améliorer lors de la prochaine activité ?

OBJECTIFS

- Initier **les participants** aux principes techniques fondamentaux de **l'enregistrement sonore** pour la vidéo.
- Permettre **aux participants** d'appliquer **des techniques de tournage de base** pour la réalisation d'une interview.
- Souligner l'importance cruciale et la procédure appropriée pour obtenir **un consentement** éclairé dans le cadre de la production vidéo.
- Acquérir une expérience pratique de la conduite d'un entretien court et structuré.

**ACTIVITÉ 2 -
L'art de
l'entretien :
son, image et
consentement**

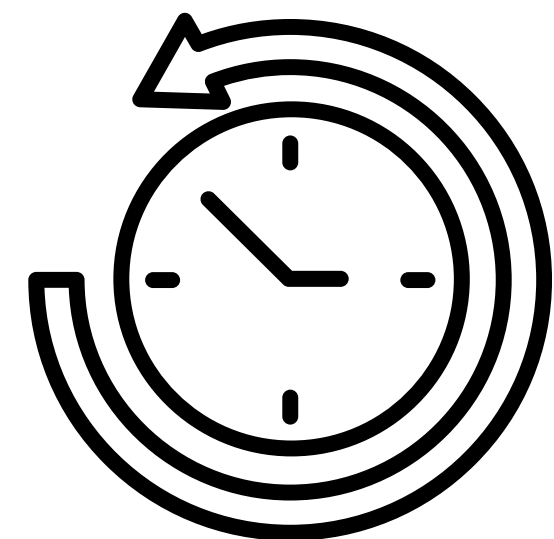
DURÉE

Introduction et théorie (animées par un facilitateur) : 30 minutes ;
Planification et pratique : 45 minutes ;
Enregistrement des entretiens : 60 à 90 minutes (prévoir plusieurs prises et la préparation) ;
Analyse et discussion : 30 minutes ;
Durée totale : environ 2h45 à 3h30

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 2

Introduction aux principes de l'interview, du son et du tournage (animé par le facilitateur) :
L'animateur expliquera l'objectif des entretiens vidéo et abordera différents styles d'entretien (par exemple, assis, en marchant, extraits sonores).

- **L'animateur** présentera les principes clés de l'enregistrement sonore :
- Types et emplacement **des microphones** (par exemple, microphones intégrés au téléphone, microphones externes si disponibles, proximité de la source).



- **Minimiser le bruit de fond** (par exemple, choisir des endroits calmes, éteindre les ventilateurs).
- **Surveillance audio** (par exemple, à l'aide d'écouteurs si possible).
- **L'animateur** présentera les **principes essentiels du tournage d'interviews** :
- **Cadrage** (par exemple, tête et épaules, règle des tiers pour le placement du sujet).
- **Éclairage** (par exemple, éviter le rétroéclairage, utiliser efficacement la lumière naturelle).
- **Stabilité** (par exemple, en utilisant des trépieds ou en s'appuyant contre des surfaces).
- **Ligne du regard** (par exemple, regarder légèrement hors champ plutôt que directement vers la caméra).
- **L'animateur** mènera une discussion approfondie sur **le consentement éclairé** :
- Expliquez pourquoi **le consentement** est crucial (aspects éthiques, juridiques et pour instaurer la confiance).
- Présentez **le formulaire de consentement** : passez en revue chaque section en expliquant son objectif (par exemple, à quoi servira la vidéo, la confidentialité des données, le droit de retrait).
- **Soulignez que le consentement doit être volontaire, éclairé et explicite.**

Planification et entraînement aux entretiens (individuels/en binômes) :

- **Les participants** formeront des paires (un intervieweur, un interviewé/sujet).
- **Les participants** réfléchiront ensemble à des questions d'entretien simples et ouvertes (par exemple : « Quel est votre passe-temps préféré ? », « Parlez-moi d'un souvenir marquant de votre enfance ? »). L'objectif est d'amener la personne interrogée à s'exprimer, et non d'obtenir des informations sensibles.
- **Les participants** choisiront le lieu de leur entretien, en tenant compte du son et de l'éclairage.
- **Les participants** s'exerceront à poser des questions et à écouter activement.

Enregistrement d'entretiens avec consentement (par paires) :

- Avant le tournage, l'« intervieweur » **doit présenter la fiche de consentement à leur « ami » (la personne interviewée)** et lui expliqueront clairement la situation. Répondez à toutes les questions et assurez-vous que votre « ami » comprenne et signe de son plein gré. **Cette étape est obligatoire.**

- **Les participants** (l'intervieweur et l'interviewé) filmeront ensuite leur court entretien (3 à 5 minutes). Ils devront veiller à appliquer les principes de prise de son et de tournage discutés précédemment.

- **L'animateur** circulera, observant les configurations et fournissant un retour d'information en temps réel sur la qualité du son, le cadrage et la technique d'interview.

- **Les participants** échangeront leurs rôles et répéteront le processus afin que chacun puisse expérimenter les deux points de vue.

Analyse et discussion :

- **Les participants** visionneront brièvement, par paires, l'enregistrement de leur entretien (au moins un segment).

- **L'animateur** dirigera une discussion de groupe axée sur :

- Les difficultés rencontrées en matière de son ou d'éclairage.

- L'efficacité des questions de l'entretien.

- L'expérience d'obtenir et de donner son consentement.

- Principaux points à retenir concernant l'organisation et l'éthique des entretiens.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Smartphones ou appareils photo numériques : avec fonction d'enregistrement vidéo.

Microphones externes (optionnels mais recommandés si disponibles) : micros-cravates, micros canon ou même enregistreurs audio dédiés, pour une meilleure qualité sonore.

Casque audio : Pour contrôler l'audio pendant l'enregistrement.

Trépieds/Stabilisateurs (optionnels mais recommandés) : pour des prises de vue stables.

Document « Formulaire de consentement » : Un modèle de formulaire de consentement préconçu, clair et concis à l'intention des participants.

Tableau blanc ou paperboard et marqueurs : pour illustrer les sons et cadrer les concepts.

Exemples : Courts extraits vidéo illustrant la qualité sonore et visuelle (bonne et mauvaise) lors d'interviews.



AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 2

Il est demandé aux participants de réfléchir à leur performance et à leur apprentissage au cours de l'activité 2 :

1. Qualité sonore : Comment évaluerais-je la qualité sonore de mon entretien ?

(Excellente/Bonne/Moyenne/Mauvaise)

- Quels défis spécifiques ai-je rencontrés en matière de son (par exemple, bruit de fond, volume) ?
- Quelles stratégies ai-je utilisées pour améliorer le son ?

2. Technique de tournage : Dans quelle mesure ai-je appliqué les principes de tournage (cadrage, éclairage, stabilité) pendant l'interview ? (Excellent/Bon/Moyen/Mauvais)

- Quels choix de cadrage ou d'éclairage ai-je faits, et pourquoi ?
- Ma caméra était-elle stable tout au long de l'interview ?

3. Consentement éclairé : Ai-je correctement expliqué le formulaire de consentement à mon ami(e), me suis-je assuré(e) de sa compréhension et ai-je obtenu sa signature volontaire avant le tournage ? (Oui/Partiellement/Non)

- Quel a été l'aspect le plus difficile de la discussion sur le consentement ?
- Pourquoi est-ce que je pense que le consentement est si important pour ce type d'activité ?

4. Compétences en matière d'entretien : Dans quelle mesure me suis-je senti(e) à l'aise et efficace pour poser des questions et obtenir des réponses de mon ami(e) ? (Très à l'aise / Assez à l'aise / À améliorer)

- Mes questions étaient-elles suffisamment ouvertes ?
- Ai-je écouté activement leurs réponses ?

5. Apprentissage global : Quelle compétence ou connaissance nouvelle la plus importante ai-je acquise grâce à cette activité ? Sur quel aspect précis je souhaite me concentrer pour améliorer mon prochain projet vidéo ?



OBJECTIFS

- Permettre **aux participants** de comprendre et de mettre en œuvre une structure narrative de base (début, milieu, fin, conflit et résolution) dans un court métrage.
- Présenter **aux participants** les fonctionnalités fondamentales des applications de montage vidéo sur mobiles.
- Offrir **aux participants** une expérience pratique du montage de séquences brutes en un court métrage cohérent et captivant.
- Encourager la résolution créative de problèmes dans la traduction d'une idée d'histoire en une expérience visuelle et auditive.

ACTIVITÉ 3 - Élaborer votre histoire : Le défi du film d'une minute

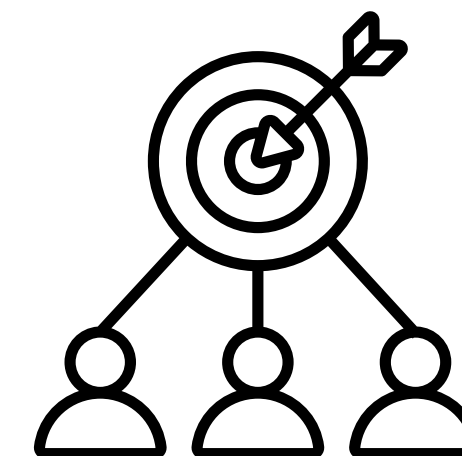
DURÉE

Introduction aux concepts de narration et de montage (facilitateur) : 30 minutes ;
Planification du scénario et liste des plans : 45 minutes ;
Tournage/Collecte des images : 90 minutes ;
Montage : 120 à 180 minutes (selon la maîtrise de l'application et la complexité du récit) ;
Projection et retours : 45 à 60 minutes ;
Durée totale : environ 6h à 7h30 (cette activité peut se dérouler sur plusieurs séances ou inclure du temps de travail à domicile).

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 3

Introduction à la narration cinématographique et au montage de base (animé par le facilitateur) :

- **L'animateur** expliquera les éléments narratifs essentiels : **le début (mise en place), le milieu (action montante, conflit) et la fin (point culminant, résolution)**. Il utilisera des exemples simples tirés d'histoires populaires ou de courts métrages.
- **L'animateur** présentera le concept de « **conflit** » (interne, externe, personne contre soi-même, personne contre personne, personne contre la nature/la société) et sa « **résolution** ». Il soulignera que même un court-métrage d'une minute a besoin de ces éléments.
- **L'animateur** présentera un aperçu des applications de montage vidéo sur mobiles courantes (par exemple, CapCut, InShot, KineMaster, DaVinci Resolve Mobile, VN Video Editor) et fera la démonstration de leurs fonctions de base :



- **Importer des séquences**
- **Rognages/coupes des séquences**
- **Disposition des séquences sur la timeline**
- **Ajout de transitions de base**
- **Réglage des niveaux sonores**
- **Ajout de texte/titres simples**
- **Exportation de la vidéo finale**

• **L'animateur définira le défi** : les participants devront créer un film d'une minute comportant un début, un milieu, une fin, un conflit et une résolution clairs.

Planification du scénario et liste des plans (individuel/petits groupes) :

- **Les participants** réfléchiront ensemble à des idées pour leur court-métrage d'une minute. Encouragez-les à privilégier la simplicité et la faisabilité dans le temps imparti. Leurs idées pourraient mettre en scène un personnage surmontant un petit obstacle, une tâche simple qui tourne mal, ou encore le parcours visuel d'un objet.
- **Les participants** élaboreront un storyboard ou une liste de plans très succincte, décrivant les scènes clés nécessaires à la narration et à la réalisation de l'arc narratif. Cela leur permettra de s'assurer qu'ils ont bien filmé toutes les séquences nécessaires.

Tournage/Collecte de séquences (individuel/petits groupes) :

- En fonction de leur plan narratif, **les participants** enregistreront tous les séquences nécessaires.
- **L'animateur** rappellera aux participants les leçons précédentes sur la composition, l'éclairage et le son, en les encourageant à prendre des plans variés (larges, moyens, rapprochés) pour faciliter le montage.
- Soulignez l'importance de filmer plus de séquences/plans que nécessaire afin de bénéficier d'une plus grande flexibilité au montage.

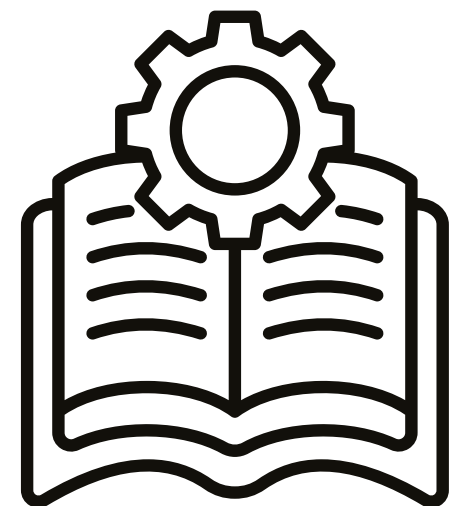
Montage du film d'une minute (individuel) :

- Les participants importeront leurs séquences vidéo dans l'application de montage de leur choix.

- **Les participants** entameront ensuite le processus de montage, en se concentrant sur :
 - Assembler les séquences dans l'ordre chronologique.
 - Couper les séquences pour créer un flux et respecter la limite de temps d'une minute.
 - S'assurer que le début, le milieu et la fin, ainsi que le conflit et sa résolution, soient clairs.
 - Ajustement sonore et ajout de musique/effets sonores simples si nécessaire (à partir de sources libres de droits).
 - Ajouter un titre et un générique de fin (facultatif, mais recommandé).
- **L'animateur** offrira un soutien individualisé et une assistance en cas de problème **aux participants** tout au long du processus de montage.

Projection et commentaires constructifs :

- Une fois terminés, **les participants** projeteront leurs courts métrages d'une minute devant le groupe.
- Après chaque film, **l'animateur** mènera une séance de **retours constructifs**, axée sur :
 - Clarté de l'arc narratif (début, milieu, fin, conflit, résolution).
 - L'efficacité du montage pour transmettre l'histoire.
 - Qualité technique (visuelle, sonore).
 - Impact et engagement globaux.
- Encouragez **les participants** à donner à leurs pairs des commentaires précis et exploitables.



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Smartphones ou tablettes : avec une capacité de stockage et une autonomie suffisantes.
Application de montage vidéo choisie : préinstallée sur les appareils des participants (par exemple, CapCut, InShot, KineMaster, VN Video Editor). **L'animateur** devrait suggérer une ou deux options gratuites et faciles d'utilisation.

Facultatif : microphones externes, petits trépieds/stabilisateurs (de l'activité 2 si disponibles).

Tableau blanc ou paperboard et marqueurs : pour schématiser les structures narratives et illustrer les concepts de montage.

Projecteur et écran : pour présenter le logiciel de montage et projeter les films des participants.

Document/Ressource numérique : Aide-mémoire sur la structure narrative et les commandes de montage de base dans les applications choisies.

En option : Accès à des bibliothèques de musique et d'effets sonores libres de droits.

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 3

Les participants sont invités à réfléchir à leur défi du film d'une minute :

1. **Structure narrative** : Mon court-métrage d'une minute était-il clairement structuré, avec un début, un milieu, une fin, un conflit et sa résolution ? (Oui/Partiellement/Non)

• Puis-je décrire brièvement le conflit de mon film et comment il a été résolu ?

2. **Maîtrise du montage** : Dans quelle mesure me suis-je senti(e) à l'aise avec l'application de montage ? Quelles fonctions de montage ai-je utilisées le plus efficacement ? (Très à l'aise/Assez à l'aise/À améliorer)

• Quelle a été la partie la plus difficile du processus de montage pour moi ?

• Quelle est une nouvelle technique de montage que j'ai apprise ou que je souhaite maîtriser ?

3. **Cohérence narrative** : Tous les éléments de mon film (images, son, rythme) contribuent-ils à raconter une histoire cohérente en une minute ? (Oui/Plutôt bien/À améliorer)

• Si quelqu'un regardait mon film sans le son, comprendrait-il quand même l'idée principale ?



4. **Qualité technique** : Comment évaluerais-je la qualité technique globale de mon film final (par exemple, images claires, son compréhensible) ? (Excellent/Bon/Passable/Mauvais)

- Y a-t-il des aspects techniques spécifiques (par exemple, caméra instable, son faible) que je dois encore améliorer ?

5. **Apprentissages généraux et prochaines étapes** : Quelle leçon la plus précieuse ai-je tirée de cette activité concernant la réalisation de films ou la narration ? Sur quel aspect précis vais-je me concentrer pour améliorer mon prochain projet vidéo ?

OBJECTIFS

- Familiariser **les participants** avec le processus de téléchargement et de partage de contenu vidéo sur les plateformes de réseaux sociaux populaires.
- Initier **les participants** au concept de **suivi des indicateurs d'engagement** (partages, réactions, vues) sur les réseaux sociaux.
- Favoriser la compréhension de la manière dont les vidéos participatives peuvent atteindre un public plus large et potentiellement inspirer des actions ou une prise de conscience.
- Encourager des pratiques de partage en ligne sûres et responsables.

ACTIVITÉ 4 - Partager votre histoire : réseaux sociaux et suivi de l'impact

DURÉE

Introduction et discussion (animées par un facilitateur) : 30 minutes ;
Téléchargement et partage : 45 à 60 minutes ;
Suivi et analyse : 30 minutes (suivi initial) + travail à domicile continu ;
Discussion et réflexion en groupe : 30 minutes ;
Total : environ 2h15 à 2h45 heures (plus observation continue à domicile)

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 4

Introduction au partage et à l'impact sur les réseaux sociaux (formation animée par un facilitateur) :

- **L'animateur** abordera le pouvoir des réseaux sociaux en tant que plateforme de partage de vidéos participatives et de diffusion auprès d'un large public.



- **L'animateur** présentera brièvement les plateformes populaires pertinentes pour les participants (par exemple, Facebook, Instagram, YouTube, TikTok) et leurs fonctionnalités uniques pour le partage de vidéos.
- **L'animateur** expliquera **les principaux indicateurs d'engagement** :
- **Vues** : Nombre de fois où la vidéo a été visionnée.
- **Réactions/J'aime** : Commentaires positifs.
- **Commentaires** : Interaction et retours directs du public.
- **Partages** : Dans quelle mesure la vidéo est diffusée par d'autres personnes.

L'animateur insistera sur **le partage responsable** : paramètres de confidentialité, sensibilisation aux droits d'auteur (notamment en matière de musique) et interdiction de partager des informations personnelles sensibles sans consentement explicite. Il rappellera l'importance des formulaires de consentement de l'activité 2.

Préparation de la vidéo pour le partage :

- **Les participants** veilleront à ce que leur film d'une minute (de l'activité 3) soit exporté dans un format compatible et soit facilement accessible sur leur appareil.
- **Les participants** réfléchiront brièvement à une légende courte et percutante pour leur vidéo. Cette légende devra inclure un titre, une brève description du message ou de l'histoire de la vidéo, et éventuellement un hashtag pertinent.

Mise en ligne et partage de la vidéo :

- **Les participants** choisiront une plateforme de réseaux sociaux sur laquelle ils possèdent un compte (ou créeront un nouveau compte temporaire si cela leur convient et est nécessaire pour l'activité, idéalement avec les conseils de **l'animateur** en matière de confidentialité).
- **Les participants** suivront les étapes pour **télécharger leur film d'une minute**.
- **Les participants** ajouteront leur légende préparée et tous les hashtags pertinents.

- **Les participants** examineront leurs paramètres de confidentialité afin de s'assurer qu'ils correspondent à leur niveau de confort (par exemple : public, amis uniquement, non répertorié). Pour cette activité, **l'animateur** pourrait recommander un partage avec un public restreint ou en mode non répertorié afin de se concentrer sur le suivi sans exposition publique, sauf si **les participants** sont pleinement à l'aise.

- **Les participants** publieront leur vidéo.

Suivi et observation initiaux :

- Immédiatement après le partage, **les participants** seront redirigés vers leur publication vidéo.
- **Les participants** devront identifier où la plateforme affiche les vues, les mentions « J'aime »/réactions et les commentaires.
- **Les participants** noteront les chiffres initiaux pour chaque indicateur.
- **L'animateur** encouragera **les participants** à vérifier périodiquement l'engagement suscité par leur vidéo au cours des prochaines 24 à 48 heures (à titre de devoir à la maison) et à noter tout changement.

Discussion de groupe et réflexion sur l'impact :

- **L'animateur** mènera une discussion au cours de laquelle **les participants** partageront leurs expériences :
 - Quelle plateforme ont-ils utilisée ?
 - Le processus de partage a-t-il été facile ou difficile ?
 - Quel a été le niveau d'engagement initial de leur vidéo ?
 - Qu'est-ce qui les a surpris dans le processus ou les résultats ?
 - Comment estiment-ils que ce processus permet aux communautés de partager leurs histoires ?
 - Quelles considérations éthiques vous sont venues à l'esprit lors du partage (par exemple, qui peut le voir, les commentaires) ?
- **L'animateur** résumera l'impact potentiel des vidéos participatives partagées en ligne et discutera des prochaines étapes pour la poursuite de l'apprentissage.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Smartphones/Tablettes/Ordinateurs avec accès à Internet : pour accéder aux plateformes de réseaux sociaux.

Film d'une minute terminé (activité 3) : Prêt à être téléchargé.

Comptes de réseaux sociaux existants : Les comptes personnels des participants, ou des conseils sur la création de comptes temporaires et privés s'ils le préfèrent pour cet exercice.

Projecteur et écran : pour illustrer le processus de partage sur une plateforme et présenter des exemples de mesures d'engagement.

Document/Ressource numérique : Un guide simple sur les paramètres de confidentialité des plateformes courantes et des conseils pour rédiger des légendes vidéo efficaces.

Fiche de suivi : Un modèle simple (numérique ou physique) permettant aux participants d'enregistrer leurs points de vue, réactions et partages au fil du temps.

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 4

Les participants sont invités à réfléchir à leur expérience de l'activité 4 :

1. Maîtrise du partage : Dans quelle mesure suis-je à l'aise avec le processus de mise en ligne et de partage d'une vidéo sur une plateforme de réseaux sociaux ? (Très à l'aise / Assez à l'aise / Nécessite plus de pratique)

- Quel a été l'aspect le plus facile du partage ? Quel a été le plus difficile ?

2. Compréhension des indicateurs : Est-ce que je comprends ce que signifient les termes « vues », « réactions » et « partages » en tant qu'indicateurs d'engagement ? (Oui, clairement/ Partiellement/Pas encore)

- Pourquoi ces indicateurs sont-ils importants lors du partage d'une vidéo ?

3. Partage responsable : Suis-je plus attentif aux considérations éthiques et aux paramètres de confidentialité lorsque je partage du contenu vidéo en ligne ? (Oui/Partiellement/Non)

- Quelle est une considération éthique importante dont je tiendrai compte lorsque je partagerai des vidéos à l'avenir ?

4. Observation et réflexion : Qu'ai-je observé concernant les performances initiales de ma vidéo après son partage ? (par exemple, nombre de vues immédiates, commentaires)

- Ma vidéo a-t-elle reçu des commentaires ou a-t-elle été partagée ? Si oui, quelle était la nature de cette interaction ?



5. **Apprentissage global** : Quel a été le principal enseignement tiré de l'apprentissage du partage et du suivi d'une vidéo en ligne ? En quoi cette compétence pourrait-elle être utile pour de futurs projets vidéo participatifs ?

OBJECTIFS

- Renforcer la cohésion du groupe par la co-création et la réflexion partagée.
- Encourager l'expression de soi par le biais du langage cinématographique et non verbal.
- Favoriser la collaboration en exigeant des participants qu'ils travaillent avec d'autres au lieu de filmer seuls.
- Initier les participants aux bases de la génération d'idées créatives, de la narration visuelle et des techniques simples de tournage et de montage.

DURÉE

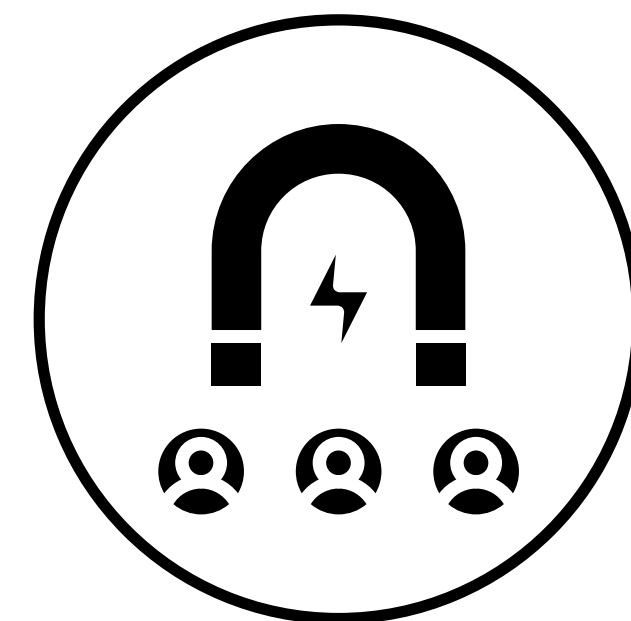
Présentation préparatoire : 30 minutes
Brainstorming/idéation : 15 minutes
Recherche d'un partenaire de tournage : 10 minutes
Tournage de sa propre vidéo : 20 minutes
Tournage de la vidéo de quelqu'un d'autre : 20 minutes
Montage de sa propre vidéo : 25 minutes
Aide au montage de la vidéo de quelqu'un d'autre : 20 minutes
Partage et visionnage collectif (si le temps le permet) : 20 minutes
Total : 160 minutes

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 5

Introduction et présentation (20 minutes)

- L'animateur présente trois **techniques** de brainstorming/idéation :
- **Storyboard** (croquis visuels des moments clés).
- **S.C.A.M.P.E.R.** (Substituer, Combiner, Adapter, Modifier, Utiliser à un autre usage, Éliminer, Inverser).
- **Réflexion collective** « Et si... » (spéculation créative).

**ACTIVITÉ 5 -
Se filmer pour
mieux se
connaître**



- L'animateur présente les règles de base du tournage : composition du plan, éclairage, stabilisation, cadrage (paysage/portrait) et enregistrement sonore avec téléphones ou microphones.

- Bref aperçu de la structure en 3 actes de la narration.

Braistorming/idéation (5 minutes)

- Les participants réfléchissent individuellement à une courte vidéo (1 à 5 plans) répondant à la question :

« **Ce que les autres ne peuvent pas voir en moi ?** »

- L'expression doit éviter la parole directe ; privilégier plutôt le langage cinématographique, les mouvements corporels, les textes poétiques ou les métaphores visuelles.

Sélection du partenaire (5 minutes)

- Chaque participant trouve une autre personne pour filmer son idée.

Ils n'ont pas le droit d'utiliser leur propre téléphone.

Tournage de sa propre vidéo (10 minutes)

- Les participants demandent à leur partenaire de tournage de filmer leur idée de vidéo (d'une durée de 7 à 20 secondes).

Filmer pour les autres (10 minutes)

- Chaque participant aide ensuite son partenaire en filmant son idée de vidéo.

Montage de sa propre vidéo (10 minutes)

- Les participants montent leur vidéo à l'aide d'applications de montage simples ou d'outils de montage sur téléphone portable.

Correction pour autrui (10 minutes)

- Les participants aident leur partenaire à monter leur vidéo (favorisant la collaboration et l'acquisition de nouvelles compétences).

Partage et visionnage collectif (10 minutes, si le temps le permet)

- Les participants téléchargent leurs vidéos finales sur le groupe WhatsApp du projet.

- Si le temps le permet, le groupe visionne toutes les vidéos ensemble afin de réfléchir à la créativité, à l'expression et à la collaboration.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Smartphones avec applications de tournage et de montage. Trépieds, petits stabilisateurs ou supports portables (si disponibles). Microphones à pince ou téléphones de rechange pour l'enregistrement audio (en option).

Diapositives ou documents de présentation sur la génération d'idées/ idéation, les bases du tournage et les outils de montage (le contenu de la présentation peut être repris et adapté des Lignes directrices méthodologiques pour les actions participatives).

Groupe WhatsApp du projet pour le partage de vidéos.

Espace bien éclairé offrant diverses possibilités de tournage.

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 5

Les participants réfléchissent aux questions suivantes :

Expression créative : Ai-je trouvé une manière significative d'exprimer quelque chose d'invisible à mon sujet à travers des images, des gestes ou des symboles ?

Collaboration : Ai-je bien communiqué mon idée à mon partenaire de tournage ? Qu'avez-vous ressenti en filmant et en montant l'idée de quelqu'un d'autre ?

Apprentissage technique : Ai-je davantage confiance en mes techniques de tournage et de montage de base ? (Oui/Plutôt/Pas encore)

Sensibilisation à l'inclusion : Comment le fait de travailler sans appareils personnels (en utilisant le téléphone de quelqu'un d'autre) a-t-il influencé le sentiment d'égalité et le travail d'équipe ?

Réflexion : Quelle a été la découverte la plus surprenante ou inspirante que j'ai faite sur moi-même ou sur les autres grâce à cette activité ?

Application future : Comment pourrais-je utiliser des méthodes de réalisation cinématographique créatives similaires dans mon travail auprès des jeunes ?



MODULE 6



APPRENDRE GRÂCE À LA RÉFLEXION

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Pour en savoir plus sur les discours de haine et l'intelligence émotionnelle, comment exprimer ses propres sentiments et comment réagir aux discours de haine.

RÉSULTATS ATTENDUS

Connaissances

Le participant saura :

- Qu'est-ce qu'un discours de haine ?
- Qu'est-ce que l'intelligence émotionnelle ?
- Comment réagir aux discours haineux.
- Développer l'esprit critique et l'empathie dans la communication.

Compétences

- Comment s'exprimer.
- Comment écrire une nouvelle.
- Comment améliorer ses capacités d'écoute.
- Réfléchir au pouvoir et à l'impact du langage.
- Apprendre à exprimer vos opinions de manière responsable et respectueuse.

CONSIGNES AUX PARTICIPANTS

Les participants doivent être prêts à partager leurs propres témoignages ou ceux d'autres personnes sur les discours haineux, à suggérer des idées pour réduire la haine et la rendre moins haineuse.

STRUCTURE DU MODULE

Activité 1 : Jeu de société

Activité 2 : Réflexion sur le monde des réseaux sociaux

Activité 3 : Photos d'évaluation

ÉVALUATION DU MODULE

Des discussions suivront la partie de jeu de société et l'activité de marche-discussion afin de partager les impressions des participants, de poser des questions sur les différents sujets abordés et de trouver des solutions pour des actions bienveillantes.



OBJECTIFS

Impliquer les participants dans le processus narratif, afin d'améliorer leurs connaissances sur les discours de haine, la liberté d'expression et l'intelligence émotionnelle.

DURÉE

Environ 1 heure

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 1

L'animateur explique les règles du jeu. Les participants lancent un dé à tour de rôle et avancent sur le plateau en fonction du résultat. Le plateau comporte des cases de 8 couleurs différentes, chaque couleur correspondant à un type de carte distinct.

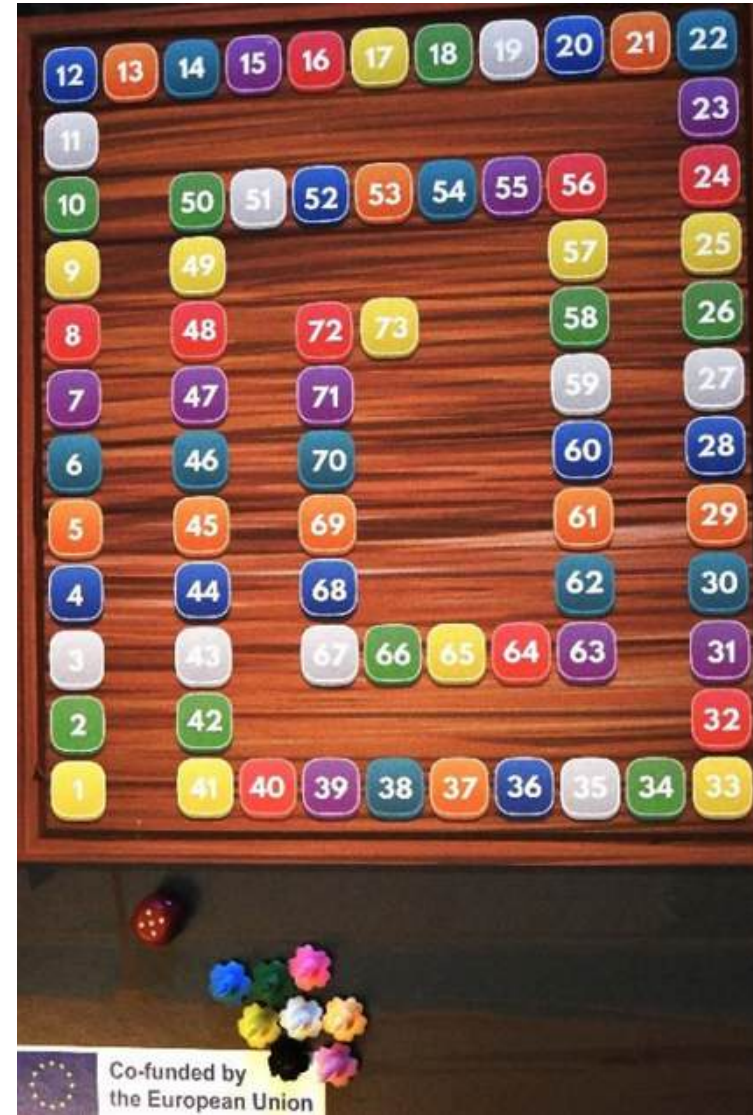
- **Jaune** : Le participant pioche une carte jaune et lit à haute voix devant le groupe une déclaration ou une citation relative aux discours de haine.
- **Vert** : Le participant tire une carte verte et raconte une courte histoire en rapport avec le sujet de la carte, mais pas personnelle.
- **Argent** : Le participant tire une carte argentée et partage une anecdote personnelle en lien avec le thème de la carte.
- **Bleu** : Le participant pioche une carte bleue et pose à l'un des autres joueurs la question qui y est inscrite.
- **Orange** : Le participant pioche une carte orange et répond à la question qui y est inscrite.
- **Turquoise** : Le participant choisit une carte turquoise représentant l'une des compétences de l'intelligence émotionnelle et y réfléchit.
- **Violet** : Le participant pioche une carte violette, lit la déclaration sur la manière de réagir aux discours haineux et la commente.
- **Rouge** : Le participant tire une carte rouge, lit la déclaration expliquant comment transformer un discours haineux en un discours bienveillant et la commente.

ACTIVITÉ 1 - Jeu de société « Jouer et apprendre »



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Le jeu comprend un plateau, un dé et des jeux de cartes de couleurs comportant des textes, des défis et des questions.



Cartons jaunes (déclarations et citations liées à des discours haineux) :

- « Les discours haineux ne sont pas que des mots : ils sèment la zizanie dans la société. »
- « La façon dont nous parlons des autres révèle qui nous sommes et ce à quoi nous accordons de la valeur. »
- « Chacun mérite de se sentir en sécurité, en ligne comme hors ligne. »
- « La liberté d'expression implique le respect d'autrui. »
- « Les mots peuvent être de puissants outils d'inclusion ou des armes de division. »
- « S'opposer aux discours haineux contribue à créer une communauté plus sûre pour tous. »
- « On peut être en désaccord sans manquer de respect. »

Réfléchissez avant de publier : vos mots peuvent blesser ou apaiser.

Les discours haineux commencent souvent de manière insidieuse, mais peuvent mener à des violences bien réelles.

Le respect des différences est le premier pas vers un véritable dialogue.

Il faut du courage pour dénoncer la haine, mais le silence lui permet de se propager.

La diversité nous rend plus forts ; les discours haineux fragilisent notre unité.

Utiliser un langage bienveillant permet de créer un espace où chacun a sa place.

Internet n'oublie jamais : choisissez des mots dont vous pouvez être fiers.

L'éducation ne se limite pas au savoir, elle englobe aussi l'empathie et le respect.

Cartes vertes (sujets d'histoires à raconter sur les discours haineux et la liberté d'expression) :

Prendre la parole ou se taire

- Une fois où vous avez été témoin de propos haineux ou blessants – comment avez-vous réagi et qu'avez-vous appris sur le courage ou le silence ?

Mots en ligne, conséquences réelles

- Une expérience où des propos tenus sur les réseaux sociaux ont provoqué un conflit, un malentendu ou un préjudice – et la manière dont ce problème a été résolu.

Discours dans la cour de récréation

- Une anecdote de l'école où les paroles de quelqu'un ont franchi une limite – et comment les enseignants, les amis ou vous-même avez géré la situation.

Apprendre le respect par le dialogue

- Une fois où vous étiez en profond désaccord avec quelqu'un, mais où vous avez réussi à maintenir une conversation respectueuse.

Quand les mots blessent

- Un moment personnel où les paroles de quelqu'un vous ont fait vous sentir exclu, jugé ou en danger.

Quand les mots guérissent

- Une fois où la gentillesse ou les excuses de quelqu'un ont permis de réparer les dégâts causés par des propos haineux ou irréfléchis.

Le pouvoir de la publication

- Une publication, un mème ou un commentaire que vous avez créé ou vu et qui vous a appris à quelle vitesse les mots peuvent se propager, pour le meilleur ou pour le pire.

Liberté contre responsabilité

- Une situation où la liberté d'expression a été utilisée pour justifier un comportement offensant ou nuisible – comment concilier droits et respect ?

Le rôle de l'auditeur

- Une fois où vous avez entendu des propos haineux et avez dû décider si vous deviez réagir et comment.

Cartes argentées (sujets sur un récit personnel) :

Changer d'avis

- Une histoire sur la déconstruction d'un stéréotype ou d'un préjugé après avoir écouté le témoignage de quelqu'un.

Appartenance et exclusion

- Un moment où le langage vous a fait (ou à quelqu'un d'autre) vous sentir exclu – ou comme faisant partie d'une communauté.

Se mobiliser en ligne

- Une expérience où vous ou une personne de votre entourage avez dénoncé la haine ou le harcèlement dans les espaces numériques.

Des mots qui inspirent la paix

- Une citation, un discours ou un message qui a changé votre façon de penser l'empathie et la communication.

Être témoin de la haine en public

- Un témoignage d'une situation où vous avez été témoin de discours haineux ou de discrimination dans un lieu public – ce que vous avez ressenti et ce que vous avez fait.

Apprendre de ses erreurs

- Une fois où vous avez dit quelque chose qui a blessé quelqu'un involontairement, et comment vous en avez tiré des leçons.

Des voix qui comptent

- Comment une personne que vous admirez (un enseignant, un artiste, un militant ou un pair) utilise sa voix pour promouvoir le respect et la compréhension.

Langue et identité

- Une réflexion personnelle sur la façon dont votre origine, votre accent ou votre culture influencent la façon dont les autres vous parlent ou parlent de vous.

Espoir et changement

- Une histoire montrant que les gens peuvent changer – comment la compréhension, l'éducation ou le dialogue ont permis de réduire la haine dans votre environnement.

Cartes bleues (questions destinées aux autres participants) :

Comment les discours haineux affectent-ils les individus, en particulier ceux issus de groupes minoritaires ?

Quel impact les discours haineux ont-ils sur la société dans son ensemble ?

Les discours haineux peuvent-ils mener à des violences ou à des discriminations dans le monde réel ? Donnez des exemples.

En quoi les discours haineux en ligne diffèrent-ils des discours haineux dans la vie réelle ?

Quel rôle jouent les médias et les réseaux sociaux dans la diffusion ou la prévention des discours haineux ?

Comment les jeunes peuvent-ils réagir lorsqu'ils sont témoins de discours haineux en ligne ou en personne ?

Quelles sont les manières respectueuses d'exprimer son désaccord sans recourir à la haine ni aux insultes ?

Avez-vous déjà vu quelqu'un s'opposer à un discours de haine ?

Qu'est-ce qui a fait son efficacité ?

Que peuvent faire les écoles ou les communautés pour promouvoir la liberté d'expression et le respect d'autrui ?

Cartes orange (questions destinées au participant qui a tiré cette carte) :

L'interdiction des discours haineux constitue-t-elle une menace pour la liberté d'expression ou une protection de la dignité humaine ?

Comment protéger à la fois le droit à la liberté d'expression et le droit à se sentir en sécurité ?

Quel genre de monde créons-nous lorsque nous utilisons les mots pour inclure plutôt que pour exclure ?

La liberté d'expression doit-elle avoir des limites ? Si oui, où faut-il tracer la frontière ?

Comment distinguer une déclaration simplement offensante d'un discours haineux ?

Qui devrait décider de ce qui constitue un discours de haine : les gouvernements, les communautés ou les individus ?

Comment l'empathie et l'éducation peuvent-elles contribuer à réduire les discours haineux ?

Pourquoi la liberté d'expression est-elle considérée comme un droit humain fondamental ?

Les discours de haine devraient-ils être limités par la loi ?

Cartes turquoise (mots/compétences de l'intelligence émotionnelle) :

Conscience de soi,

Maîtrise de soi,

Autorégulation,

Empathie,

Contrôle des réactions,

Motivation intrinsèque,

Compétences sociales,

Gestion des relations,

Motivation des équipes

Cartes violettes (comment réagir aux discours haineux) :

Rester calme

- Ne répondez pas par la colère ou par davantage de haine – cela ne fera qu'empirer la situation.
- Prenez une grande inspiration et réfléchissez avant d'agir.

Prioriser la sécurité

- Si la situation vous semble dangereuse ou menaçante, éloignez-vous et demandez de l'aide (à un enseignant, un modérateur ou une autorité compétente).
- En ligne, signalez ou bloquez la personne au lieu de vous engager dans une dispute.

Ne restez pas silencieux

- Le silence peut être interprété comme un accord.
- Si vous le pouvez, exprimez-vous calmement et clairement pour montrer que la haine n'est pas acceptable.

Utilisez les faits et respectez-les.

- Corrigez les informations erronées par des faits, mais sans insultes.
- Exemple : « Ce n'est pas vrai – voici ce que j'ai appris... »

Soutenir la cible

- Faites preuve de bienveillance et de solidarité envers la personne agressée.
- Même un simple message comme « Vous n'êtes pas seul » peut faire une grande différence.

Signaler

- La plupart des plateformes de réseaux sociaux, des écoles et des communautés disposent de moyens pour signaler les discours haineux.
- Le signalement permet de mettre fin aux comportements nuisibles et de protéger les autres.

Éduquer, ne pas humilier

- Parfois, les discours haineux sont le fruit de l'ignorance.
- Posez des questions ou partagez des expériences qui favorisent la compréhension plutôt que la honte.

Parlez-en

- Discutez de ce qui s'est passé avec vos amis, vos enseignants ou vos responsables de jeunesse.
- Parler permet de gérer ses émotions et de trouver de meilleures façons de réagir la prochaine fois.

Soyez un modèle

- Utilisez votre propre langage pour promouvoir le respect, l'empathie et l'inclusion.
- Les voix bienveillantes peuvent être plus fortes que les voix haineuses.

Cartons rouges (comment transformer un discours haineux en un discours non haineux/bienveillant) :

Réfléchissez avant de parler ou de publier

Demandez-vous : « Est-ce que je dirais ça en face à quelqu'un ? » Si la réponse est non, réécrivez-le. Réfléchissez avant d'appuyer sur « Envoyer ».

Privilégiez les idées, pas les identités.

Critiquez les actions ou les opinions, et non les personnes ou les groupes. Exemple : dites « Je ne suis pas d'accord avec cette idée » au lieu de « Les gens comme vous ont tort ».

Remplacer les catégorisations par l'écoute

Évitez les stéréotypes comme « ils sont tous comme ça... » ou « les gens comme ça... ». Écoutez les histoires individuelles : chaque personne a sa propre expérience.

Utilisez le langage de l'empathie

Essayez d'utiliser le « je » : cela permet d'exprimer une émotion sans agressivité. Exemple : « Je me sens mal à l'aise quand... » au lieu de « Tu es dégoûtant parce que... »

Transformer la colère en curiosité

Lorsque vous êtes contrarié, posez-vous des questions au lieu de réagir avec haine. Exemple : « Pouvez-vous expliquer pourquoi vous pensez cela ? » ouvre le dialogue au lieu de le clore.

Remplacez les insultes par des faits

Appuyez votre point de vue sur des preuves et des exemples. La vérité renforce la crédibilité, la haine la détruit.

Choisissez un humour respectueux

Les blagues peuvent rapprocher les gens ou les diviser. Évitez l'humour qui cible l'origine ethnique, le sexe ou l'identité d'une personne. Riez avec les autres, ne vous moquez pas d'eux.

Promouvoir un langage positif

Utilisez des termes qui incluent et rassemblent. Par exemple : dites « tout le monde », « notre communauté » ou « nous » au lieu de « nous contre eux ».

Soyez une voix pour le respect

Lorsque vous êtes témoin de discours haineux, montrez l'exemple en adoptant une meilleure façon de communiquer. Répondez calmement, faites preuve d'empathie et incitez les autres à faire de même.

AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 1

Auto-évaluation des apprentissages (1 = Pas du tout, 5 = Beaucoup)

DÉCLARATION	1	2	3	4	5
J'ai appris le processus de narration et comment créer ma propre nouvelle.					
J'ai participé activement au jeu.					
J'ai appris ce qu'est un discours haineux.					
J'ai appris ce qu'est l'intelligence émotionnelle.					
J'ai écouté attentivement et respectueusement les autres.					
J'ai amélioré mes compétences en communication.					
Je suis plus conscient(e) de la façon dont un jeu de société peut être utilisé pour raconter des histoires dans le cadre d'activités auprès de jeunes.					

OBJECTIFS

Réfléchir au contenu visuel des réseaux sociaux et comprendre que toutes les publications ne doivent pas être partagées. Développer une attitude responsable et faire preuve d'esprit critique lors de la réception et du partage de contenu sur les réseaux sociaux.

ACTIVITÉ 2 - Réflexions sur le monde des médias sociaux

DURÉE

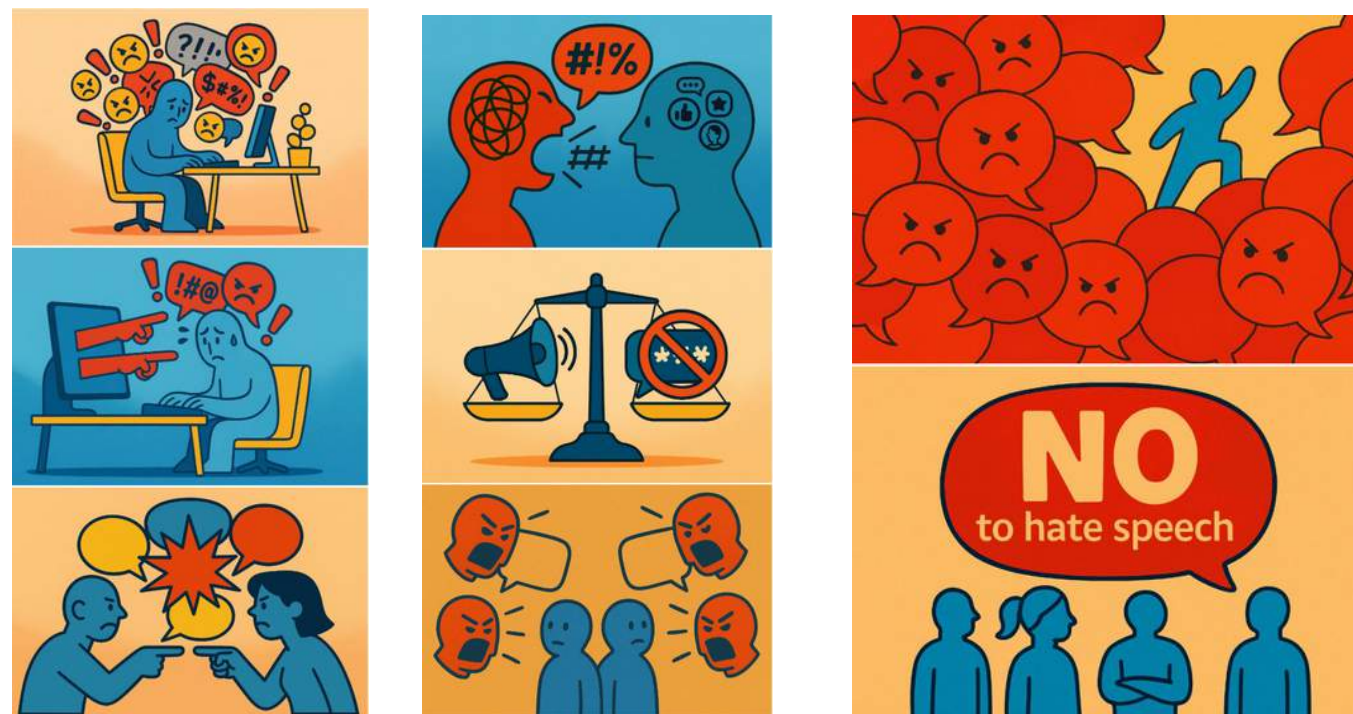
Environ 1 heure, selon la taille du groupe.

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 2

L'animateur explique les règles de l'activité et présente une série d'illustrations numériques ou imprimées issues des réseaux sociaux. Chaque participant choisit une ou deux images/affiches qu'il souhaiterait partager avec ses amis sur Facebook ou une autre plateforme. Lors de la séance de partage, en petits groupes de quatre ou cinq personnes ou en groupe entier, les participants expliquent leur choix. L'activité se conclut par une discussion de groupe sur le discours respectueux, la distinction entre faits et sentiments, l'intelligence émotionnelle, l'utilisation responsable des réseaux sociaux et l'importance de l'esprit critique chez les jeunes.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Voici quelques exemples d'illustrations créées avec des outils d'IA générative. Le formateur peut utiliser des images similaires issues des réseaux sociaux pour l'activité (formats numériques ou imprimés).



AUTO - ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 2

Auto-évaluation des apprentissages (1 = Pas du tout, 5 = Beaucoup)

DÉCLARATION	1	2	3	4	5
J'ai appris davantage sur les réseaux sociaux et leur impact sur les jeunes.					
Je comprends que toutes les publications sur les réseaux sociaux ne peuvent pas être partagées.					
Je comprends à quel point nous devons être attentifs aux émotions et aux sentiments des autres.					
Je comprends que tout le monde n'accepte pas les supports visuels de la même manière.					
J'ai amélioré mes compétences en prise de parole en public.					
J'ai trouvé cette activité pertinente pour moi et mon groupe cible.					

OBJECTIFS

Permettre aux participants de choisir une photo qui illustre ce qu'ils ont ressenti ou ce qu'ils ont pensé après l'activité.

DURÉE

Environ 30 minutes, selon la taille de votre groupe.

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ 3

L'animateur explique le déroulement de l'activité. Des photos sont disposées sur les tables. Les participants circulent, observent les photos pendant 5 à 7 minutes, puis en sélectionnent une ou deux qui suscitent en eux des réflexions et des sentiments. Ensuite, ils se réunissent en cercle pour expliquer leur choix et son lien avec le projet. C'est aussi l'occasion de formuler des recommandations et de proposer des solutions concrètes pour promouvoir un environnement exempt de haine.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE ET RESSOURCES

Ensemble de 30 à 50 photos. Photos d'évaluation (exemples) :



ACTIVITÉ 3 - Photos d'évaluation



AUTO-ÉVALUATION DE L'ACTIVITÉ 3

Discussion de groupe où les participants partagent ce qu'ils ont appris de l'activité et ce qu'ils souhaitent apprendre par la suite.

Auto-évaluation des apprentissages (1 = Pas du tout, 5 = Beaucoup)

DÉCLARATION	1	2	3	4	5
J'ai appris à réfléchir sur les activités du projet et à partager mon histoire personnelle.					
J'ai écouté avec respect et j'ai appris des autres.					
Je comprends maintenant plus clairement pourquoi les sentiments comptent lorsqu'on parle de discours haineux.					
J'aime les outils visuels comme base de réflexion.					
Une image facilite le récit.					
J'ai pris davantage conscience de moi-même et j'ai appris à mieux connaître mes propres sentiments.					
J'ai amélioré ma communication avec le groupe et ma compréhension de ce que ressentent les autres.					

SOURCES SUGGÉRÉES



Accem. 2024. INFRA-D II : « Au-delà du signalement ». Enquête qualitative financée par le ministère des Droits sociaux et l'Agenda 2030. Madrid : Accem. Consulté le 8 septembre 2025.

Arendt & Medernach. (5 avril 2023). Nouvelle législation : doublement des sanctions pénales en cas d'intention de discriminer.

Bäumler, J., Voronin, G., & Kaufhold, M. (2025). Sensibilisation à la haine en ligne : types d'informations et technologies pertinentes pour le domaine des forces de l'ordre et des centres de signalement. *i-com*, 24(1), 87–106. <https://doi.org/10.1515/icom-2024-0062>

Bulger, M., & Davison, P. (2018). Les promesses, les défis et l'avenir de l'éducation aux médias. Data & Society Research Institute.

Bundeskriminalamt. (2025). La criminalité dans le contexte de l'immigration : rapport national 2024. <https://www.bka.de/SharedDocs/Downloads/DE/Publikationen/>

Centre d'Étude et de Formation sur les Interventions Sociales. (2023). Rapport Racisme et Discrimination 2023 (RED23).

Conseil de l'Union européenne. (2018). Recommandation sur les compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie. Bruxelles.

Chronicle.lu. (30 avril 2025). Respect.lu met en avant les préoccupations croissantes liées à la radicalisation dans son rapport annuel 2024.

Commissaire aux droits de l'enfant. (s.d.). Actualités. Consulté le 2 janvier 2026, sur <https://uncrcpc.org.cy/news>

Conseil de l'Europe. (2020). Stratégie du Conseil de l'Europe pour la jeunesse à l'horizon 2030. <https://rm.coe.int/youth-strategy-2030/16809709f1>

Conseil de l'Europe. (2020). Stratégie du Conseil de l'Europe pour la jeunesse à l'horizon 2030. <https://rm.coe.int/youth-strategy-2030/16809709f1>

Conseil de l'Europe. (2022a). Manuel sur l'éducation à la citoyenneté numérique. Éditions du Conseil de l'Europe.

Conseil de l'Europe. (2022b). Recommandation CM/Rec(2022)16 du Comité des ministres aux États membres sur la lutte contre les discours de haine. <https://search.coe.int/cm?i=0900001680a67955>

Conseil de l'Europe. (2023). Rapport de l'ECRI sur Chypre (sixième cycle de suivi). Commission européenne contre le racisme et l'intolérance. <https://rm.coe.int/ecri-6th-report-oncyprus/1680aa6876>

Conseil de l'Europe. (2025). Semaine contre les discours de haine 2025. <https://www.coe.int/en/web/combating-hate-speech/no-hate-speech-week-20251>

Conseil de l'Union européenne. (2018). Recommandation sur les compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie.

Delfi AS c. Estonie, n° 64569/09 (Cour européenne des droits de l'homme, 2015). <https://hudoc.echr.coe.int/eng?i=001-1553>

Centre estonien des droits de l'homme. (2021). Examiner. Participer. Changer : Renforcer la résilience et la cohésion sociale grâce à l'éducation aux médias et à l'engagement civique. <https://humanrights.ee/en/events/examine-participate-change-workshop-on-hate-speech-for-young-people/>

Centre estonien des droits de l'homme. (s.d.). Les droits de l'homme en Estonie 2023. <https://humanrights.ee/en/topics-main/inimoigused-eestis/inimoiguste-aruanne/>

Commission européenne. (2022). Plan d'action pour l'éducation numérique (2021-2027) : Repenser l'éducation et la formation à l'ère numérique.

Commission européenne. (2025a). Nouveau plan d'action contre les crimes de haine et recherche sur l'inclusion des migrants en Espagne.

Commission européenne. (2025b). Code de conduite sur la lutte contre les discours de haine illégaux en ligne +.

Commission européenne, DG HOME. (16 juillet 2025). Lutte contre les crimes de haine, nouvelles mesures de régularisation et modifications du règlement sur l'immigration en Espagne [Communiqué de presse]. https://home-affairs.ec.europa.eu/news/tackling-hate-crime-new-regularisation-measures-and-changes-immigration-regulation-spain-2025-07-16_en

Représentation de la Commission européenne à Chypre. (2023). Renforcement du code de conduite de l'UE en matière de lutte contre les discours de haine illégaux en ligne. https://cyprus.representation.ec.europa.eu/news/no-place-hate-europe-commission-and-high-representative-launch-call-action-unite-against-all-forms-2023-12-06_en

Parlement européen. (2020). Lutter contre les discours de haine et les crimes de haine dans l'UE. Service de recherche du Parlement européen.

Parlement européen. (2022). Ingérence étrangère dans tous les processus démocratiques de l'Union européenne, y compris la désinformation (2020/2268(INI)). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0064_EN.html

Parlement européen. (2024). Criminalisation des discours de haine et des crimes de haine dans certains pays de l'UE.

Union européenne. (2022). Règlement (UE) 2022/2065 relatif à un marché unique des services numériques (loi sur les services numériques). Journal officiel de l'Union européenne, L 277.

Agence des droits fondamentaux de l'Union européenne. (2019a). Intégration des jeunes réfugiés dans l'UE : bonnes pratiques et défis. <https://fra.europa.eu/en/publication/2019/integration-young-refugees-eu-good-practices-and-challenges>

Agence des droits fondamentaux de l'Union européenne. (2019b). Être noir dans l'UE. Office des publications de l'Union européenne.

Fiscalía General del Estado. (2019). Circulaire 7/2019, du 14 mai, relative aux lignes directrices pour l'interprétation des délits de haine visés à l'article 510 du Code pénal. Journal officiel de l'État. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2019-7771

- Fondation Friedrich Ebert. (s.d.). Publications : FES Chypre. Consulté le 2 janvier 2026, sur <https://cyprus.fes.de/publications.html>
- FSM e.V., Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, & Google Zukunftswerkstatt. (2021). Désinformation et discours de haine : les médias à l'école (Module 4). Les médias à l'école. https://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien-in-die-Schule_Modul_Desinformation_Hate-Speech_gesamt.pdf
- Gilbert, A., & Karam, R. (2021). Technologie et inclusion : un cadre pour la participation numérique des jeunes migrants. *Journal of Youth Studies*, 24(7), 926–944.
- Goldzycher, J., Röttger, P., & Schneider, G. (2024). Améliorer la collecte de données contradictoires en soutenant les annotateurs : leçons tirées de GAHD, un ensemble de données allemand sur les discours de haine. Actes de la conférence 2024 de la section nord-américaine de l'Association for Computational Linguistics : Human Language Technologies (Volume 1 : LongPapers), 4405–4424. <https://doi.org/10.18653/v1/2024.naacl-long.248>
- Hobbs, R. (2017). Créer pour apprendre : Introduction à la culture numérique. Wiley-Blackwell.
- La Moncloa. (5 février 2025). Le gouvernement présente le rapport 2024 sur l'évolution des crimes haineux en Espagne. <https://www.lamoncloa.gov.es/lang/en/presidente/intervenciones/paginas/2025/20250205-digital-rights-observato-ry-speech.aspx>
- La Moncloa. (18 juillet 2025). Les crimes et incidents haineux ont diminué de 13,8 % en 2024. <https://www.lamoncloa.gov.es/serviciosdeprensa/notasprensa/interior/paginas/2025/180725-informe-delitos-odio.aspx>
- Leets, L. (2002). Expérimenter les discours de haine : perceptions et réactions face à l'antisémitisme et aux préjugés anciens. *Journal of Social Issues*, 58(2), 341–361. <https://doi.org/10.1111/1540-4560.00264>
- Légifrance. (2020). Loi n° 2020-766 du 24 juin 2020 visant à lutter contre les contenus haineux sur internet (1). <https://www.legifrance.gov.fr/loda/id/JORFTEXT000042031970>
- Légifrance. (2024). Loi n° 2024-449 du 21 mai 2024 visant à sécuriser et à réguler l'espace numérique (1). <https://www.legifrance.gov.fr/jorf/id/JORFTEXT000051593180>

Luxembourg Times. (11 juillet 2025). Le procureur a ouvert une enquête sur 43 cas de crimes de haine l'année dernière. <https://www.luxtimes.lu/luxembourg/prosecutor-launched-investigation-into-43-cases-of-hate-crime-last-year/77212417.html>

Ministère de l'Égalité. (2022). Recommandations pour l'intégration des réfugiés et la lutte contre la discrimination (Résumé). https://www.igualdad.gov.es/wpcontent/uploads/Executive_summary_2022_ING_VIVIENDA.pdf

Ministère de l'Intérieur. (2024). Rapport sur l'évolution des crimes de haine en Espagne en 2023. Gouvernement espagnol.

Loi sur l'application de la loi sur les réseaux sociaux. (2018). Loi visant à améliorer l'application de la loi sur les réseaux sociaux. <https://www.gesetze-im-internet.de/netzdg/>

Observatoire espagnol du racisme et de la xénophobie. (2025). Système FARO : Surveillance de l'incitation à la haine sur les réseaux sociaux. <https://www.inclusion.gob.es/web/oberaxe/w/el-sistema-faro-clave-contr-a-el-discurso-de-odio-racista-y-xenofobo-en-redes-sociales>

Observatoire espagnol du racisme et de la xénophobie. (2021). Guide méthodologique sur les communautés locales d'apprentissage (CLAP). Ministère de l'Inclusion, de la Sécurité sociale et des Migrations.

Bureau des institutions démocratiques et des droits de l'homme de l'OSCE. (2022). Rapport sur les crimes de haine : Luxembourg 2022. <https://hatecrime.osce.org/luxembourg>

Bureau des institutions démocratiques et des droits de l'homme de l'OSCE. (2024). Rapport sur les crimes de haine : Chypre. <https://hatecrime.osce.org/cyprus>

Bureau de l'OSCE pour les institutions démocratiques et les droits de l'homme. (s.d.-a). Législation sur les crimes de haine en Espagne. Consulté le 2 septembre 2025, sur <https://hatecrime.osce.org/spain>

Bureau de l'OSCE pour les institutions démocratiques et les droits de l'homme. (s.d.-b). Rapports sur les crimes de haine : Allemagne. <https://hatecrime.osce.org/germany>

République de Chypre. (2011). Lutte contre certaines formes et manifestations de racisme et de xénophobie au moyen du droit pénal, loi n° 134(I)/2011. http://www.cy-law.org/nomoi/arith/2011_1_134.pdf

République de Chypre. (2015). Modification du Code pénal, loi 87(I)/2015. http://www.cylaw.org/nomoi/arith/2015_1_087.pdf

Quartier général de la police de la République de Chypre. (2023). Consigne n° 3/38 : Procédures d'identification et d'enregistrement des crimes de haine et des incidents de discrimination.

Révision de la sécurité sociale. (14 mai 2024). L'OBERAXE intègre l'intelligence artificielle pour lutter contre les discours de haine. Ministère de l'Inclusion, de la Sécurité sociale et des Migrations. <https://revista.seg-social.es/-/el-oberaxe-incorpora-la-inteligencia-artificial-para-combatir-el-discurso-de-odio>

Riigikogu. (2015). La Constitution de la République d'Estonie. <https://www.riigiteat-aja.ee/en/eli/522012015002/consolide>

RTL Today. (29 octobre 2024). Le Centre pour l'égalité de traitement fait état d'une charge de travail importante et d'un poste de direction vacant. <https://today.rtl.lu/news/luxembourg/equal-treatment-centre-reports-heavy-case-load-and-leadership-vacancy-2350174>

Secrétariat d'État aux Migrations. (19 mars 2025). Le ministère des Migrations redouble d'efforts dans la surveillance des discours de haine grâce à un nouveau système qui a permis d'en identifier plus de 2 000 dès la première semaine. Revue Sécurité sociale.

Serrano, A., & Teixeira, P. (2019). Innovation dans le travail avec les jeunes : méthodologies créatives pour l'inclusion sociale. *International Journal of Youth and Adolescence*, 48(10), 1992–2005.

UNHCR. (2021). Moteur de recherche de données sur les réfugiés. Haut-Commissariat des Nations Unies pour les réfugiés. <https://www.unhcr.org/refugee-statistics/>

Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). Désordre de l'information : vers un cadre interdisciplinaire pour la recherche et l'élaboration des politiques. Conseil de l'Europe. <https://edoc.coe.int/en/media/7495-information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research-and-policy-making.html>

PARTENAIRES DU PROJET



**RÉSEAU EUROPÉEN YOUTH4MEDIA EV
(ALLEMAGNE)**



ESTONIE DE PEUPLE À PEUPLE (ESTONIE)

**MITRA
FRANCE**

MITRA FRANCE (FRANCE)



**FORMATION ET SENSIBILISATION DE
LUXEMBOURG (LUXEMBOURG)**



**CONSULTATION SUR LES ARCHÉTYPES
ÉVOLUTIONNAIRES SL (ESPAGNE)**



**FONDATION WAVES POUR L'ÉDUCATION
MONDIALE (CHYPRE)**

Conception graphique : Michael Pogorilyi (Estonian People to People)

Photos : Leonid Smulskiy (Estonian People to People)

Cette boîte à outils est distribuée sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>