



Pourquoi tu doutes ?



Philéas & Autobule 8-13 ans
Les enfants philosophes n°78

Philo
Moments de doute

Médias
Profondément faux!

Récit
Vertigo

Pourquoi tu doutes ?

Ed. resp. : Paul Knudsen - 33 rue Lambert Fortunaire - 1300 Wavre - Belgique - W78 - février - mars 2022 - Belgique : 5 € - Europe : 8 € - P.02103 - Belgique (ne paraît pas en août-septembre) - Bureau de dépôt : Bruxelles X

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

LA LANGUE FRANÇAISE EN FÊTE



Auteur de la séquence philo « Pourquoi tu doutes ? » **Jean-Charles Pettier** (philosophe)

Autrice de la séquence médias « Et si on changeait de tête ? » **Sophie Lapy** (rédactrice et journaliste)

Dessins de Philéas et Autobule **Gally** / éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Secrétaires de rédaction **François Labar** et **Niels Thorez** / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent** (www.louiselaurent.be).

Février – Mars 2022 – éditeur responsable : Paul Knudsen

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

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



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



Chaire UNESCO
* Pratiques de la philosophie avec les enfants :
une base éducative pour le dialogue interculturel
et la transformation sociale *



UNIVERSITÉ DE NANTES



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Wallonie



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

DANS CE DOSSIER



Une séquence philo **Pourquoi tu doutes ?** **4**

- * Définir le doute
- * Problématiser le concept de doute
- * Élargir la réflexion

Mots-clés : doute douter

Annexe **13**



Une séquence médias **Et si on changeait de tête ?** **15**

- * Reconnaître un deepfake et en expliquer les enjeux
- * Donner son point de vue sur un deepfake et justifier sa réponse
- * Créer un deepfake et faire passer un message à travers ce média

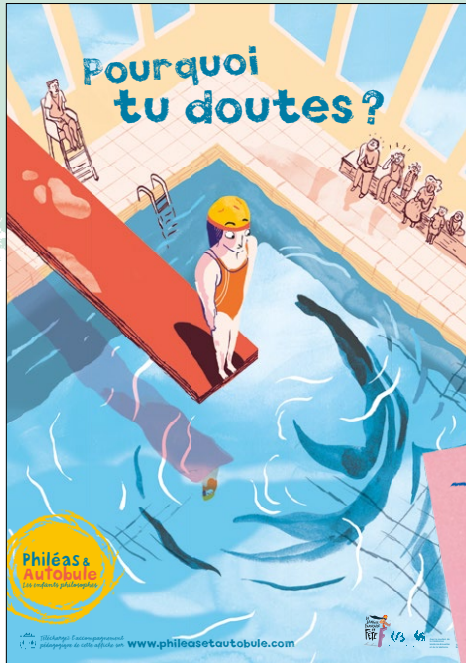
Mots-clés : deepfake vidéo

Séquence philo



Pourquoi tu doutes ?

Auteur : Jean-Charles Pettier (philosophe)



À partir de l'affiche
« Pourquoi tu
doutes ? »
Philéas & Autobule n° 78



Objectifs

- * Clarifier et définir le doute dans ses acceptions physiques, intellectuelles, éthiques, sociales, politiques, par opposition à ses antonymes et/ou comparaisons avec des synonymes ou termes proches
- * Problématiser le concept de doute en l'inscrivant dans une pensée complexe questionnante
- * Élargir la réflexion : interroger, en référence au doute, l'expérience humaine

Durée

2 X 50 minutes

Âge

De 8 à 13 ans

Matériel

- L'affiche parue dans la revue *Philéas & Autobule* n°78, « Pourquoi tu doutes ? »
- Par petit groupe d'enfants, une feuille pour produire éventuellement une affiche
- Un cahier de pensées personnelles par enfant (réutilisable d'une séance à l'autre)



Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté¹

1. Élaborer un questionnement philosophique

☉ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1)

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes, etc., et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (étape 1)

☉ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3)

- Comparer et confronter différentes alternatives (étape 3)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☉ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté (2.1)

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (étape 2)
- Identifier les différentes significations d'un concept en fonction du contexte (étape 2)
- Distinguer un concept d'autres concepts (étape 3)

☉ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Passer du particulier au général, du général au particulier (étape 3)

3. Prendre position de manière argumentée

☉ Se positionner (3.2)

- Relier une prise de position ou une action à des raisons (étape 2)
- Nuancer une prise de position (étape 3)

5. Se décentrer par la discussion

☉ Élargir sa perspective (5.2)

- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (étape 3)

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

PRÉPARATION

1. PRENDRE CONNAISSANCE DE CETTE SÉQUENCE

Tout est là. L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages, ainsi que le document « Comment lire cette séquence » (annexe, p. 13) qui s'adresse plus particulièrement aux animateurs se préparant à animer pour la première fois ce type de séquence philo portant sur une affiche *Philéas & Autobule*.

2. SE POSER PERSONNELLEMENT LES QUESTIONS QUE DÉCOUVRIRONT LES ENFANTS PENDANT L'ANIMATION

L'animateur peut se préparer utilement en explorant personnellement le questionnement et les démarches réflexives qu'il s'apprête à proposer aux enfants.

Cela lui permet d'une part de clarifier le champ de discussion auquel s'attendre, identifier les enjeux, les questions peu évidentes, etc. et d'autre part d'identifier ses propres croyances et présupposés, pour s'offrir un pas de recul et animer dans une posture plus consciente des biais personnels qu'il pourrait être tenté de donner à la discussion.

Quelques pistes pour chercher à **définir** :

Par opposition : à la confiance aveugle et irraisonnée, à la croyance absolue, à la témérité, à un rapport à la foi absolue, aux « fake news » (« vérités » sans fondement rationnel).

Par comparaison : en distinguant le doute (interrogation potentiellement transitoire) du refus (définitif), du simple questionnement (éclairer le jugement sans forcément douter), de la crainte ou de la peur (plus émotionnelles).

En justifiant : d'une part le « pourquoi douter ? » En évoquant des situations ou exemples de doutes légitimes dans la vie courante, dans la vie scolaire, dans la connaissance (le doute constructeur du savoir), d'autre part le « pourquoi ne pas douter ? », en évoquant notamment l'idée d'évidence (au fondement des mathématiques par exemple), les situations où le doute disparaît.

En déclinant : 1) des « champs » du doute : la vie quotidienne, la vie scolaire, la science comme construction du savoir, 2) des formes et expressions de doutes : de la simple interrogation justifiée par la raison à un doute absolu, radical, dépassant les fondements rationnels, 3) des expressions du doute : physiques (corporelles et physiologiques), ou verbales (ton employé et nature du questionnement).

En décrivant : des occasions, légitimes ou pas, de douter, des façons de douter, des méthodes d'interrogation dont certaines vues à l'école, en élargissant la réflexion sur le doute à son importance pour l'ensemble des êtres humains.

On pourra alors **problématiser** :

Est-il toujours justifié de douter ? Faudrait-il ne jamais douter ? Tous les doutes ont-ils la même valeur ? Douter ou au contraire ne jamais douter, est-ce être bête ? La connaissance exclut-elle le doute ou le crée-t-elle : dans la façon dont on la construit, dans ses résultats ? Que serait un monde où l'on ne douterait jamais de rien ? Que serait un monde où l'on douterait systématiquement de tout ?

On tentera enfin d'**ouvrir les perspectives** :

Que serait un doute « raisonnable » ? Peut-on dépasser le doute : comment ? Faudrait-il essayer de supprimer le doute, ou bien accepter qu'il existe ?



DÉROULEMENT

1. PREMIÈRE APPROCHE DU PROBLÈME POSÉ, ANCRAGE DANS LE QUOTIDIEN (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Cadrer l'activité

Vous débutez ? La fiche « Comment lire cette séquence » (annexe, p. 13) rappelle quelques questions de cadre bien utiles en introduction de chaque séance.

1.2. Décrire l'affiche sans montrer la question

Les **objectifs** sont d'identifier les éléments du support ; donner sens à la question posée ; permettre aux enfants une première expression simple (des constats), puis plus complexe (des avis, des hypothèses).

L'animateur donne cette **consigne** : « Nous allons examiner cette affiche pour pouvoir la décrire et tenter de la comprendre. »

Exemples de questions pour faire décrire :

Que voit-on sur l'affiche ? Combien y a-t-il de personnages : combien y a-t-il d'adultes, d'enfants, de filles, de garçons ? Comment les personnages sont-ils habillés ? Tous de la même façon ? À part des personnages, que voit-on sur l'affiche : quels objets, quel environnement ? Quel lieu l'image représente-t-elle ? Dans quelle situation est le personnage principal : sur quoi est-il debout, qu'y a-t-il sous lui ? Où se trouve-t-il ?

Que font ces personnages ? Sont-ils tous ensemble ? Si on devait les « classer », on pourrait dire qu'il y a : untel qui fait..., untel qui fait..., etc. ? Comment se tiennent-ils ? Certains personnages ont-ils une expression particulière ? Laquelle ? Que regarde chacun des personnages ?

Exemples de questions pour donner son avis concernant l'affiche :

À votre avis, qui sont les différents personnages ? Si vous pouviez choisir, à la place de quel personnage aimeriez-vous être ? Pourquoi ? Qu'est-ce que la situation de ce personnage a de mieux que celle des autres personnages ?



À la place de quel personnage n'aimeriez-vous pas être ? Pourquoi : qu'est-ce que la situation de ce personnage vous pose comme problème ? Tout le monde fait-il le même choix de personnage (personnage désiré ou rejeté) : comment cela se fait-il que les choix soient différents selon vous ?

D'après ce que vous observez, quelles questions pourrait se poser à chacun des personnages dans la situation représentée ? À votre avis, pourrait-il y avoir un problème dans la situation que nous observons sur l'affiche ? Pensez-vous que certains personnages se rendent compte, ou non, qu'il pourrait y avoir ce problème : à quoi pourrait-on voir si c'est bien le cas ?



1.3. Passer de l'examen des problèmes soulevés par l'affiche à une problématique plus générale

Les **objectifs** sont de créer une dynamique de questionnement sur l'affiche ; permettre de comprendre le problème posé en faisant le lien entre question et dessin, en établissant des liens pour donner au problème un sens concret et proche.

L'animateur donne cette première **consigne** (sans dévoiler la question) : « À partir de ce que nous avons décrit, nous allons essayer de trouver de quoi nous allons parler à propos de cette affiche. »

Exemples de questions pour permettre des hypothèses : Quel va être notre sujet ? Qu'est-ce qui vous y a fait penser sur cette affiche : y a-t-il des détails particuliers qui ont attiré votre attention ? Quelles pourraient alors être les questions posées ?

L'animateur donne cette deuxième **consigne** (après avoir dévoilé la question) : « Nous allons examiner le rapport entre l'affiche et la question. »

Exemples de questions pour examiner le lien question/dessin : Avions-nous trouvé la « bonne » question ? Quel est le rapport entre la question de l'affiche et le dessin selon vous ? Quels sont les détails importants du dessin qui nous font comprendre à qui on pourrait poser cette question d'abord ? De quoi le personnage principal pourrait-il douter ? Avez-vous l'impression qu'à la place du personnage, vous auriez aussi un doute ? Pensez-vous que ce personnage aurait raison de douter dans cette situation ? D'après vous, est-ce que la question « Pourquoi tu doutes ? » se pose pour d'autres personnages de l'affiche : de quoi chacun des personnages pourrait-il douter ; de la même chose ou d'autre chose que le personnage principal ? Est-ce que selon vous, même si d'autres personnages que le personnage principal se posent la même question que lui, cette question est aussi grave pour eux que pour lui : pourquoi ? Et vous, si l'on vous posait cette question à propos de la situation sur l'affiche, de quoi douteriez-vous ?

L'animateur donne cette troisième **consigne** : « Nous allons maintenant voir si vous aviez déjà entendu parler du doute, ou réfléchi sur le doute. »

Exemples de questions pour faire du lien avec la vie courante : Pouvez-vous décrire une situation où vous avez déjà eu un doute : à l'école, dans la vie de tous les jours, en dehors de l'école, à la maison ? Comment le doute se manifestait-il alors pour vous ? Est-ce que d'autres personnes avaient le même doute que vous, ou bien étiez-vous le seul ou la seule à douter ? Connaissez-vous une situation dans laquelle vous avez entendu dire que beaucoup de gens dans notre pays, ou même dans le monde, doutaient ou avaient douté de quelque chose : de quoi s'agissait-il ? Est-ce que d'autres personnes ne doutaient pas du tout de cette chose-là au même moment ?

Exemples de questions pour examiner ce lien : Pourquoi, dans chacune des situations que vous avez trouvées, y avait-il un doute ; semblait-il y avoir un problème ? De quoi alors doutiez-vous ou doutaient certaines personnes : quelle question semblait se poser ? Pourquoi d'autres personnes ne doutaient-elles pas dans la même situation ? Est-ce le même genre de doute dans chacune de ces situations ou bien y a-t-il « des » doutes différents ? Le doute était-il aussi important dans toutes ces situations ? Pouvez-vous trouver une différence entre tous ces doutes ? Pouvez-vous trouver une ressemblance entre tous ces doutes ? Y a-t-il parmi ces situations certaines où, selon vous, on n'aurait pas dû douter : pourquoi ? Si l'on n'aurait pas dû douter, cela signifie-t-il que l'on était bête de le faire ?

Pour chacune des situations de doute : comment cela se passe-t-il pour vous lorsque vous doutez : dans votre tête ? sur votre visage ? dans votre corps ? Est-ce que lorsque quelqu'un doute, une autre personne peut s'en rendre compte ? Tout le monde est-il d'accord avec ce qui est dit ? Est-ce que cela se passe toujours pareil pour tous les enfants dans cette situation : par exemple, dans la situation de l'affiche, chaque personnage pense peut-être différemment des autres, alors est-ce pareil dans l'exemple que vous indiquez ?

1.4. Caractériser le sujet et apporter de premières réponses à la question

L'animateur donne cette **consigne** : « D'après ce que nous avons dit, nous allons essayer d'expliquer ce qu'est le doute. »

Exemples de questions pour généraliser et définir : Dans toutes les situations que vous avez trouvées, à quoi cela se voyait-il qu'il y avait un doute ? Quels sont les éléments que l'on trouve à la fois dans les exemples que nous avons pris et dans la situation proposée sur l'affiche, concernant le doute ? Qu'est-ce qui pose parfois problème, dans la vie de tous les jours, à l'école, ou par rapport à ce que les gens font, ou encore par rapport à ce que les gens pensent, qui fait qu'il y a un doute ? Si vous vouliez expliquer à un petit enfant ce que c'est qu'avoir un doute, que pourriez-vous lui dire ?

Quel est selon vous le sens de l'expression « avoir un doute » ? Quelle réponse apportez-vous à la question qui est posée sur l'affiche : « Pourquoi tu doutes ? »

1.5. Identifier l'essentiel

Ce temps de retour sur les échanges et d'identification de ce qui paraît important peut se faire selon **l'une des trois modalités suivantes** :

a. Une prise de parole individuelle, en retournant à l'affiche

L'animateur donne cette **consigne** : « Chacun va essayer d'exprimer l'idée qui, dans tous nos échanges, lui paraît la plus importante. Nous voterons ensuite pour n'en retenir que quatre. Lors de la prochaine séance, les quatre idées retenues seront réexaminées par tout le groupe. »

Exemples de questions pour faire exprimer un élément essentiel : Si vous deviez retenir un mot de tous nos échanges, lequel retiendriez-vous pour parler du doute ? Si vous deviez mettre dans un dictionnaire l'explication du mot « doute », que diriez-vous ? Nous allons tracer deux colonnes où vous placerez, d'un côté, une situation où vous pensez que personne n'aurait un doute, de l'autre, une situation où vous pensez que tout le monde aurait un doute.

b. Un échange par petits groupes et un choix argumenté

L'animateur donne cette **consigne** : « Dans chaque petit groupe, chacun va essayer de trouver le mot le plus important dans ce qui a été dit aujourd'hui à propos du doute, en particulier concernant le doute à l'école. Puis, toujours par groupe, vous choisirez le mot qu'il y a le plus de raisons de retenir parmi vos propositions, et vous l'illustrerez par un exemple. Lors de la prochaine séance, le choix de chaque groupe sera réexaminé par toute la classe. »

L'opportunité des petits groupes

L'animateur peut constituer un groupe de « petits parleurs » où il prévoit d'intervenir davantage, par exemple pour aider les enfants à construire, structurer, choisir, etc. Il pourrait se centrer dans un groupe où il a regroupé des enfants qui semblent particulièrement en proie à un doute « paralysant » dans les apprentissages pour saisir l'occasion de les « guider » dans la réflexion sur le doute.

Il peut également, prenant la logique inverse, répartir tacitement un de ces enfants dans chaque petit groupe, pour susciter l'entraide.

c. Des idées pour le groupe

Cette troisième modalité, qui repose sur une démarche d'opérationnalisation, permet aux enfants de reformuler l'essentiel des échanges en le traduisant en actions concrètes.

L'animateur donne cette **consigne** : « Chacun essaye de proposer une façon de douter qui serait utile à notre groupe. Nous ferons une liste de celles qui paraissent importantes et nous l'afficherons. »

2. PROBLÉMATISER, ÉLARGIR ET ABSTRAIRE VERS L'UNIVERSEL (SÉANCE 2 - 50 MIN)

1.1. Cadrer l'activité

Vous débutez ? La fiche « Comment lire cette séquence » (annexe, p. 13) rappelle quelques questions de cadre bien utiles en introduction de chaque séance.

1.2. Se rappeler la séance précédente avant d'approfondir

L'animateur donne cette **consigne** : « Sans reprendre l'affiche sous les yeux, nous allons prendre un petit moment pour nous souvenir de ce qui a été dit la dernière fois. Vous avez une minute pour y réfléchir, puis nous échangerons. »

Exemples de questions pour se remémorer la séance précédente : Qu'y avait-il sur l'affiche, que montrait-elle ? Plus précisément : qu'y avait-il sur l'affiche qui faisait penser au doute ? Quelles sont les questions que nous nous sommes posées ? Qu'avons-nous fait à la fin de la séance ?

1.3. Examiner de façon critique certaines des réalisations précédentes, ou les mots essentiels sélectionnés en fin de première séance

L'**objectif** est d'approfondir le sujet en problématisant les réponses apportées et en poursuivant le travail de définition du doute.

L'animateur donne cette **consigne** : « Nous allons maintenant examiner un par un les choix retenus la dernière fois, et en discuter. »



Exemples de questions pour problématiser :

Questions générales : Ce qui vient d'être dit est-il toujours vrai ? Toujours faux ? Vrai (ou faux) pour tous les êtres humains ? Pour personne ?

Connaissez-vous un exemple qui montrerait que ce n'est pas forcément vrai (ou faux) ?

Questions spécifiques à la réflexion sur le doute : Est-ce que lorsque quelqu'un pose une question ou s'interroge, cela veut dire forcément qu'il a un doute ? Est-ce que quand on doute, cela signifie forcément qu'on ne sait pas quelque chose ? Peut-on parfois douter parce que l'on sait quelque chose ? Avez-vous un exemple de doute « par ignorance », et de doute « par connaissance » ?

Est-ce que tout le monde est pareil du point de vue du doute : y a-t-il des « douteurs », des personnes qui seraient toujours en train de douter de tout ? Y a-t-il des « pas douteurs », des personnes qui ne douteraient jamais de rien ?

À votre avis, quand on doute, a-t-on forcément toujours raison de le faire ? Selon vous, que faudrait-il (ou non) faire par rapport au doute : ne pas s'occuper du doute, faire comme s'il n'existait pas, y penser au contraire tout le temps, ou bien encore autre chose ?

Pensez-vous que le doute doit avoir des limites : en voyez-vous une par rapport à ce qui est représenté sur l'affiche ? De quoi le personnage ne devrait-il pas douter selon vous ? Que pourrait-il se passer s'il doutait quand même de cela ? À l'école, douter de tout pourrait-il poser un problème ? Et dans la vie de tous les jours, peut-on douter de tout ? Y a-t-il selon vous une limite au doute, ou pas du tout ?

Exemples de questions pour conceptualiser, articuler certaines des idées :

Questions générales : Ce que tu dis là, est-ce forcément opposé à ce qui était dit avant ? Est-ce la même chose que ce que disait untel ? Qu'est-ce que cela a de pareil, de différent ? Est-il possible de combiner ce que tu dis avec ce que disait untel ?

Questions spécifiques à la réflexion sur le doute : Ne pas douter, ce serait être comment ? Douter, est-ce la même chose que ne pas avoir confiance du tout ? Peut-on se mettre parfois à douter alors que l'on ne doutait pas avant ? Peut-on parfois arrêter de douter : qu'est ce qui le permet ?

Est-ce que douter revient à la même chose que « se poser des questions », « refuser de faire quelque chose », « avoir peur de quelque chose » : quelles seraient les différences entre ces mots ?

Que serait un doute « raisonnable » ? Comment peut-on faire, parfois, pour ne plus douter de quelque chose ? Selon vous, faudrait-il essayer de supprimer le doute, ou bien accepter qu'il existe ?

1.4. Répondre à la question posée

Le premier **objectif** est de permettre au groupe de construire une réponse visant l'universel.

L'animateur donne cette **consigne** : « Nous allons maintenant essayer de répondre à la question posée, en essayant d'avoir une réponse vraie pour tous les êtres humains. »

Exemples de questions générales pour conceptualiser : Que proposez-vous comme réponse ? Telle et telle réponse veulent-elles dire la même chose ? Qu'ont-elles de pareil, de différent ? Ce que tu dis là, est-ce une définition ou bien un exemple ?



Exemple de consigne spécifique articulée à la question du doute : Nous allons essayer d'expliquer ce qu'est « avoir des doutes » en disant ce que ce n'est pas, puis ce que c'est, et à chaque fois en donnant un exemple pour faire mieux comprendre ce que nous voulons dire. Nous allons essayer de donner une réponse à la question posée qui pourrait aller pour tous les êtres humains, et essayer de trouver une raison de douter qui pourrait concerner tout le monde.

Le deuxième **objectif** est de permettre à chacun de se positionner par rapport à la question posée.

L'animateur donne cette **consigne** : « Chacun, lorsqu'il en aura le temps cette semaine, pourra inscrire dans son cahier de pensées soit un moment où il a eu un doute en expliquant pourquoi, soit une situation où il a entendu dire que des personnes doutaient et dans laquelle il ou elle n'a pas le même doute, en expliquant s'il ou si elle le peut, pourquoi. »

1.5. Retour à l'affiche et proposition d'une activité de synthèse

Les **objectifs** sont de permettre à chacun de ressaisir certains éléments des échanges, apporter « sa » réponse et la communiquer ; identifier des suites possibles du travail.

L'animateur peut se référer aux **consignes** suivantes :

« À partir de nos échanges, nous allons (au choix) :

- expliquer ce que signifie tel mot (un des mots issus de la discussion) et le noter sur une affiche.
- noter les quatre questions les plus importantes auxquelles nous avons réfléchi.
- oralement, expliquer les quatre activités faites (1.1. à 1.4.).
- oralement, se rappeler les différentes réponses que nous avons trouvées.
- oralement, expliquer quatre idées que nous n'avions pas au départ sur ce sujet.
- noter, sur l'affiche, des questions auxquelles nous n'avons pas encore répondu sur ce sujet. »

Exemples de questions pour valider : Pensez-vous que cette proposition pourrait poser problème : de quel genre de problème s'agirait-il alors ? Est-ce toute la proposition qui poserait alors problème, ou juste une partie ? Quelle est cette partie ? Les autres, qu'en pensez-vous ?

PROLONGEMENTS

Proposer aux enfants de rechercher des moments de l'histoire de l'humanité où le doute a été très utile et des moments où le doute a empêché les humains de faire une chose importante. On peut utiliser pour ce faire un jeu de cartes historiques du type « Discovery » ou « Chroni ».

Faire une frise historique des « moments de doute » étudiés en histoire, en sciences, ou dans tout autre connaissance scolaire.

Proposer soit un « moment du doute » collectif dans la classe où celui ou celle qui le souhaite pourrait expliquer un doute qu'il a eu dans la classe et pour lequel il aurait besoin d'aide.

Proposer (par un affichage) un « marché du doute » : chacun-e pourrait y inscrire un doute lorsqu'il ou elle le souhaite, avec son nom, d'autres pouvant s'inscrire pour l'aider à réfléchir avec lui ou elle.



Comment lire cette séquence

Une structure récurrente et des questions propres à chaque affiche

La structure de nos séquences prenant une affiche *Philéas & Autobule* pour support de discussion est toujours identique. Cette structure est augmentée d'éléments portant sur l'affiche propre à chaque numéro.

La séquence est constituée de deux séances de discussion, qui débutent chacune par un temps de cadrage.

Nous offrons ensuite un très large panel de questions et d'activités portant sur la problématique illustrée sur l'affiche. L'animateur n'hésitera pas à s'en affranchir pour sélectionner les étapes et questionnements en fonction de la situation du groupe dans lequel il intervient. Il est parfois plus commode de regrouper, abréger une phase ou au contraire insister sur une phase cruciale.

Les questions sont données à titre indicatif. L'animateur ne devrait jamais hésiter à en inventer d'autres, les inverser, en supprimer, les formuler différemment, et bien sûr, accueillir les questions des enfants.

Certaines activités font appel à un « cahier de pensées personnelles » par enfant. Le recours à cet outil est laissé à l'appréciation de l'animateur. Il prend plus particulièrement sens s'il est réemployé plus tard dans de futures activités philo.

Quatre règles sont souvent mises en avant dans les échanges. Il est important de les faire rappeler régulièrement, elles garantissent aux enfants les plus craintifs qu'ils auront accès à la parole sans moquerie. Les voici :

- Chacun a droit à la parole.
- On doit essayer d'expliquer ce que l'on veut dire, l'argumenter.
- On ne se moque jamais.
- Celui qui a moins parlé peut obtenir la parole en priorité.

Pourquoi une structure récurrente ?

Cela permet à **l'animateur** de se familiariser avec les dimensions successives d'un travail d'échanges philosophiques avec de jeunes enfants.

Pour **les enfants**, dont les plus en difficulté, cela offre des points de repère, un cadre assuré à partir duquel les risques intellectuels de l'examen d'une problématique avec les autres (donner son avis, faire des hypothèses, proposer des réponses, etc.) seront plus facilement accessibles.

Le cadrage de l'activité

Ce temps de cadrage permet de rappeler la nature de l'activité et les conditions de l'échange, ses règles. L'animateur débute donc chaque séance de la façon suivante : « *Pour commencer cette activité, il faut se souvenir de ce que l'on y fait. Nous allons donc rapidement le dire (ou le rappeler).* »

« *Pourquoi sommes-nous ensemble en ce moment ?* » Par exemple : faire de la philosophie, penser, réfléchir.

« Qu'allons-nous faire ? En quoi cette activité consiste-t-elle ? » Par exemple : observer l'affiche, la décrire, dire ce à quoi elle nous fait penser, s'interroger sur la question qui est posée.

« Quel est mon rôle pour vous y aider ? » Par exemple : « Tu nous poses des questions, tu demandes des précisions, tu rappelles ce qu'on a dit. »

« Quelles règles allons-nous suivre durant nos échanges ? » L'animateur s'assure que les règles indiquées ci-dessus sont citées, et anime la discussion si d'autres propositions sont faites. Par exemple : « Ne pas se couper la parole : est-ce une de nos règles de discussion ? Est-ce tout de même important, même si ce n'est pas une de nos règles ? »

« En général, comment procédons-nous quand nous échangeons ? » Par exemple : « On prend le temps de réfléchir, quelqu'un distribue la parole, etc. »



Séquence médias



Et si on changeait de tête?

Autrice : Sophie Lapy (rédactrice et journaliste)

Profondément faux!
 Quel point commun entre la vidéo d'un président qui fait des câlins aux arbres et celle de chefs d'États qui chantent tous ensemble ? Ce sont des vidéos deepfakes...

C'est quoi, le deepfake?
 C'est une technique de tramage vidéo. Grâce à l'intelligence artificielle, des programmes informatiques peuvent fabriquer de fausses vidéos en intégrant de nouveaux sons ou de nouvelles images dans des fichiers qui existent déjà. Il est possible, par exemple, de recréer les mouvements d'un visage, de reproduire une voix humaine, et de les superposer ensuite à une autre image, à un autre visage... Souvent très réalistes, les deepfakes sont aujourd'hui de plus en plus faciles à produire, et de plus en plus difficile à repérer!

Comment ça marche?
 Voici comment on pourrait remplacer le visage de la reine Mathilde par celui de la chanteuse Angèle dans une vidéo...
 1. L'intelligence artificielle (IA) reçoit des photos ou des vidéos d'Angèle.
 2. Elle en analyse et mémorise tous ses détails (l'expression du regard, l'apparence du nez, les contours de la bouche...)
 3. L'IA peut maintenant recréer le visage de la chanteuse et simuler ses expressions.
 4. Elle superpose alors le visage d'Angèle à celui de la reine Mathilde. Et le tour est joué!

Comment repérer un deepfake?
 Parfois, ça saute aux yeux, mais pas toujours, et cette technique évolue vite ! Voici quelques astuces pour mener l'enquête :
 → Tu te demandes pourquoi la personne filmée ou ses paroles sont inhabituelles, suspectes, ou mont aucun sens ?
 → Tu as repéré des défauts dans l'image ? Un mélange de visages, un teint inégal, une mauvaise synchronisation des lèvres ?
 → Tu as des doutes sur celui qui a produit cette intention ?
 ⚠ Il s'agit peut-être d'une vidéo deepfake. Si c'est le cas, tu pourrais bien la retrouver ailleurs sur internet en ajoutant le mot **deepfake** à ta recherche !

Pourquoi faire?
 • Pour s'amuser ! Tu peux d'ailleurs créer tes propres vidéos deepfakes - plus ou moins convaincantes - grâce à certaines applications.
 • Au cinéma, cette technique permet de simuler le visage d'un acteur absent ou décédé.
 • Mais le deepfake permet aussi de faire passer une fausse vidéo pour vraie, et de diffuser une **info** fautive. Changer la voix, le visage d'une personne, c'est aussi pouvoir faire croire que celle-ci a dit ou fait certaines choses, alors que ce n'est pas le cas.

As-tu déjà vu un deepfake ?
 Comment l'as-tu repéré ?
 As-tu pensé que c'était drôle, bizarre, méchant ?
 Autre chose ?
 D'après toi, les deepfakes, qu'est-ce que ça change ?

Que pouvons-nous croire ?
 MOUAIS, C'EST BIZARRE, TOUT ÇA... VOUS AVEZ BIEN VÉRIFIÉ VOS SOURCES ?
 VOUS NE VOYEZ PAS QUE CE SONT DES FAKES, VOS VIDÉOS ? LE ROI N'A PAS LE TEMPS DE DANCER PUISQU'IL EST AUX JEUX OLYMPIQUES EN TRAIN DE FAIRE DU CANOE !
 IMPOSSIBLE REGARDER ! C'EST UN MEGA FAN DE COUNTRY!

LES VÉRÉS NOUS TRAMPENT-ILS ?

As-tu déjà...
 Intelligence artificielle (IA) : programmes informatiques capables de réaliser des tâches habituellement réservées à l'intelligence humaine.
 Synchronisation : ici, correspondance entre le mouvement des lèvres et les paroles articulées.
 Info : contenu factuel présenté comme une information.

À partir des pages médias « Profondément faux ! »
 Philéas & Autobule n°78, pp. 22-23

Objectifs

- ✳ Reconnaître un deepfake, détecter ses caractéristiques et en expliquer les enjeux
- ✳ Donner son point de vue sur un deepfake et justifier sa réponse
- ✳ Créer un deepfake et faire passer un message à travers ce média

Durée

2 X 50 minutes

Âge

De 10 à 12 ans

Matériel

- 👉 un projecteur
- 👉 une connexion wifi
- 👉 les liens vers les vidéos en ligne
- 👉 deux cartes de couleur (au format A6) par enfant, une rouge et une verte
- 👉 une tablette pour 4 enfants, avec l'application Reface (gratuite durant 3 jours) ou une autre application permettant de produire des deepfakes
- 👉 des feuilles A4



Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias¹

Catégorie de compétence : lire – dimension informationnelle

- Relever les caractéristiques médiatiques du média
- Identifier les codes et les signes des langages utilisés dans le message
- Apprécier le degré de véracité du contenu transmis

Catégorie de compétence : lire – dimension technique

- Identifier les techniques utilisées pour produire le média

Catégorie de compétence : lire – dimension sociale

- Identifier le type de message en fonction du contexte de sa production et de sa diffusion
- Repérer les enjeux éthiques et déontologiques liés au contexte de réception du média
- Repérer les risques et les opportunités liées au contexte du média
- Reconnaître la diversité des acteurs qui peuvent intervenir dans le dispositif médiatique, et la variété de leurs intentions

Catégorie de compétence : écrire – dimension informationnelle

- Écrire un contenu en produisant du sens

Catégorie de compétence : écrire – dimension technique

- Maîtriser « l'appareil médiatique » choisi pour écrire ainsi que ses commandes, et paramétrer son interface

Catégorie de compétence : écrire – dimension sociale

- Comprendre le contexte dans lequel le message doit être reçu
- Expliciter pour lui-même sa démarche dans le but d'être le plus conscient possible du sens global de sa communication

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté²

4. Développer son autonomie affective

⊗ Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3)

- Se fier à l'autre avec prudence (étape 3)
- Identifier des bonnes pratiques pour garantir sa sécurité et son intimité sur Internet (étape 3)

8. Se reconnaître, soi et tous les autres, comme sujets de droits

⊗ S'opposer aux abus de droits et de pouvoir (8.2)

- Identifier des situations de transgression des droits fondamentaux (étape 3)

¹ Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2013, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

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

PRÉPARATION

1. S'INFORMER SUR LES DEEPFAKES

L'animateur parcourt les documents renseignés en bibliographie pour cerner les enjeux de la séquence.

2. ORGANISER LA CLASSE

Avant de commencer la séquence, l'animateur dispose le mobilier de la classe (tables et chaises) afin d'installer les enfants en quatre petits groupes.

3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'animateur installe d'emblée un climat de confiance en classe. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute, de bienveillance et de respect. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe.

DÉROULEMENT

1. OBSERVER ET ANALYSER DES DEEPFAKES (50 MIN)

1.1. Découvrir des deepfakes (20 MIN)

L'animateur et les enfants découvrent le concept de deepfakes. « Sur la base de l'article de la revue, nous allons nous interroger sur la notion de deepfake durant deux séances. »

a. Lire les pages médias « Profondément faux ! »




L'animateur demande aux enfants de lire l'article et vérifie la compréhension des mots et des idées. « Avez-vous des questions sur l'article ? Avez-vous compris tous les mots ? »

S'il y a des questions, l'animateur demande d'abord aux enfants de tenter d'y répondre et, le cas échéant, guide l'ensemble de la classe vers la compréhension des termes.

Il interroge les enfants sur les deepfakes sur la base de l'article. « Après avoir lu l'article, qui peut m'expliquer avec ses propres mots ce qu'est un deepfake ? Comment cela est créé ? Qui en fait ? Pourquoi ? Avez-vous déjà vu des deepfakes ? Pouvez-vous nous les raconter ? »

b. Observer des deepfakes

L'animateur présente trois deepfakes aux enfants.

- Dior version Mr Bean 
- Le président français Emmanuel Macron sur le climat 
- Staline et Hitler, deux dictateurs historiques chantent en duo 



Il demande aux enfants d'expliquer en quoi ce sont des deepfakes. « Pourquoi peut-on dire que ce sont des deepfakes ? Quels sont les éléments qui vous ont paru bizarres ? »

Un second visionnage, ponctué de pauses, permet de relever les éléments qui ont été évoqués par les enfants.

Si toutes les conditions sont rassemblées pour que cela se passe bien (contenus appropriés, accès à la logistique, aisance de l'animateur, climat de visionnage adéquat...), l'animateur peut compléter la projection de deepfakes avec ceux que les enfants ont proposés. Après coup, l'enfant qui a proposé l'exemple répond à cette question : « Quels éléments de cette vidéo t'ont laissé penser qu'il s'agissait d'un deepfake ? L'as-tu compris dès le premier visionnage ? »

1.2. Analyser des deepfakes (30 MIN)

a. Créer une grille d'analyse

L'animateur demande aux enfants de former des groupes de deux et d'établir une grille d'analyse pour repérer les deepfakes.


Pour ce faire, les enfants doivent écrire 3 questions précises que l'internaute pourrait se poser lorsqu'il découvre une vidéo sur internet. Les réponses aux questions permettront aux destinataires de vérifier la véracité de la vidéo ; si elle est véridique ou si c'est un trucage. « À partir des exemples découverts ensemble, vous allez écrire une liste de 3 questions à se poser lorsqu'on regarde une vidéo. Les questions peuvent concerner le personnage de la vidéo, les paroles, le titre de la vidéo, etc. »

Après 5 minutes, l'animateur demande aux enfants de présenter leurs questions et les écrit au tableau.

b. Utiliser la grille d'analyse

L'animateur présente entre 3 et 5 vidéos et demande aux enfants de les analyser en se posant les questions qu'ils ont listées à l'étape précédente, afin de tenter de repérer les deepfakes. Il précise que les enfants devront justifier leur réponse.

Pour animer cet exercice, il distribue des cartes de couleurs. « Voici une carte verte et une carte rouge. Je vais vous montrer différentes vidéos. Vous analyserez la vidéo en vous posant les questions que nous venons de lister ensemble. Après chaque vidéo, je compterai jusqu'à 3. À trois, vous lèverez soit la carte verte, si vous pensez qu'il s'agit d'un deepfake, soit la carte rouge si, pour vous, ce n'est pas un deepfake. J'interrogerai l'un de vous et lui demanderai de justifier sa réponse. »

Exemples de vidéos (choisir parmi celles-ci, ou d'autres, en fonction du public) 

Deepfakes

- Home Stallone
- @deptomcruise
- Queen Elizabeth's deepfake delivers 'weirdest' Christmas speech with viral dance challenge

Vidéos non modifiées

- Discours de Noël 2020 du roi Philippe
- 4 questions auxquelles Angèle en a marre de répondre
- Raymond Devos « Parler pour ne rien dire »

c. Comprendre les enjeux des deepfakes

L'animateur conclut cette séquence en introduisant le débat social autour des deepfakes. Il ébauche une discussion autour des questions suivantes, médiatiquement débattues : « Pourquoi le deepfake fait débat aujourd'hui ? Qu'est-ce qui pourrait poser problème ? Qui peut s'interroger sur leur but ? Qu'est-ce qu'ils craignent ? Pourquoi ? »

2. PRODUIRE UN DEEPFAKE SELON UN CONTEXTE (50 MIN)

2.1. Distinguer l'outil et l'usage (5 MIN)

L'animateur invite les enfants à rappeler les enjeux évoqués à la fin de la séance précédente. En distinguant préalablement l'outil de son usage, il interroge ensuite les enfants sur les usages qui, selon eux, pourraient poser problème. « Le deepfake est une vidéo qui diffuse un message. Tout comme un texte ou un post Facebook, ce n'est pas tellement l'outil (le média vidéo, dans le cas du deepfake) qui pose problème mais plutôt le message qui est diffusé à travers cet outil. Comme pour tout média, un message dépend de la personne qui le produit, du contenu à proprement parler, des personnes à qui il s'adresse, du contexte de diffusion... Pour vous, dans quel usage le deepfake pourrait poser problème ? »

Si nécessaire, l'animateur soutient la discussion en faisant référence aux deepfakes visionnés en classe : « Qu'est-ce qui pourrait poser problème dans une vidéo où le discours d'un président est modifié ? Pour la personne dont l'image est détournée ? Pour les personnes qui regardent la vidéo ? De quoi parle le deepfake avec Mister Bean ? Qu'est-ce qui est en jeu ? »

2.2. Identifier différents usages médiatiques (10 MIN)

L'animateur demande aux enfants de former des groupes de 4. Il demande alors à chaque groupe de réfléchir à différents usages possibles des deepfakes et d'en présenter des exemples. « Sur une feuille de papier, identifiez entre 3 et 5 types de messages différents parmi les deepfakes : humoristique, pédagogique, pratique... »

Exemples

Humour : parodier pour faire rire

Pédagogie : animer un personnage historique pour le faire découvrir

Marketing : « essayer » virtuellement des vêtements

Art, cinéma : exploiter l'image d'un acteur absent, malade ou décédé

Politique : prêter de faux propos à un politicien pour dénoncer sa politique

Diffamation : attribuer à quelqu'un un message raciste qui n'est pas le sien

Moquerie : associer le visage d'une personne à une situation gênante ou inconfortable

Usurpation d'identité : faire passer pour véridique l'image de quelqu'un dans un deepfake

Désinformation : diffuser un faux message pour alimenter une fausse information

Si nécessaire, l'animateur peut rappeler, voire diffuser, certains deepfakes déjà analysés. « Par exemple, dans le deepfake du discours de la reine d'Angleterre, quel était le message ? Dans quelle intention cette vidéo a-t-elle été réalisée ? »

Après quelques minutes, les différents groupes rendent oralement compte de leurs réponses.



2.3. Créer un deepfake (30 MIN)

L'animateur propose aux enfants de réaliser un deepfake par groupe. La vidéo finale sera le résultat de l'ajout d'un visage au choix, par exemple le visage d'une célébrité, sur une vidéo réalisée initialement par leurs soins, à partir de leur propre image.

a. Déterminer un sujet et une intention de communication

« Avant de vous lancer concrètement dans la réalisation de la vidéo, vous allez identifier votre intention de communication. Considérez les sujets qui vous concernent, par exemple l'école, votre club de sport, l'environnement, les personnalités que vous aimez, etc. Ensuite, à propos du sujet choisi, décidez si l'intention de votre deepfake sera de faire rire, de dénoncer une pratique, d'attirer l'attention sur un sujet méconnu, de sensibiliser à une cause, de mobiliser face à une injustice, etc. »

b. Rédiger le message

Les enfants discutent ensemble du sujet qu'ils ont choisi. Ils rédigent alors, sous la forme d'un petit texte de 3 à 5 lignes les propos qu'ils prêteront à un personnage dans leur vidéo. Ils discutent également du ton sur lequel ces propos seront tenus.

« En ayant à l'esprit le but que vous vous êtes fixé à l'étape précédente, rédigez en 3 à 5 lignes les paroles que dira le personnage de votre vidéo. »

c. Créer la vidéo originale

Un ou plusieurs enfants du groupe se filment à l'aide d'une tablette dans une très courte vidéo (max. 15 secondes) en prononçant le message préparé à l'étape précédente.

d. Sélectionner le visage qui sera associé par l'application à votre vidéo originale

« Soit en sélectionnant une photo dont vous disposez, soit en recherchant une image en ligne, choisissez le visage que vous souhaitez associer à votre message. »

e. Produire le deepfake à l'aide d'une application

À l'aide de la tablette et d'une application, par exemple Reface, les élèves associent la photo à leur vidéo originale.

Testez la démarche !

Bien que les technologies actuelles en fassent un jeu d'enfant, nous conseillons à l'animateur de tester la démarche complète à domicile ; si possible à l'aide du matériel qui sera effectivement mis à la disposition des enfants, pour en garantir le bon fonctionnement.

2.4 Conclusion (5 MIN)

Les enfants concluent la séquence en présentant leur travail. « Un représentant de chaque groupe va montrer le deepfake réalisé, et expliquer sa démarche. Avez-vous réussi à produire un deepfake ? Quelles difficultés avez-vous rencontrées ? Le résultat est-il proche de votre intention initiale ? Quels usages pourriez-vous faire de votre vidéo ? »

PROLONGEMENTS

RÉALISER LA LIGNE DU TEMPS DES MÉDIAS « RÉALISTES » OU « HYPER RÉALISTES »

L'animateur présente différents médias (peinture, lettre, films, photos...) où l'aspect réaliste a posé problème à une certaine époque. Il demande aux enfants de les remettre sur une ligne du temps et d'imaginer ce qui a fait débat à chaque époque.

Bibliographie

🔍 pour la préparation de la séquence

- Vidéo : comment repérer une « deepfake » ?
<https://www.lesechos.fr/tech-medias/intelligence-artificielle/video-comment-reperer-une-deepfake-1297327>
- Les deepfakes expliqués par BRUT
<https://www.youtube.com/watch?v=WE88bkPt7Uo>
- Les deepfakes expliqués aux enfants
https://www.youtube.com/watch?v=OBnLi_QUB18
- Deepfake : les bénéfices méconnus de cette technologie
<https://mbamci.com/les-benefices-meconnus-du-deepfake>
- Pourquoi les vidéos deepfake de Tom Cruise sont-elles si flippantes ?
<https://www.rts.ch/info/culture/12033222-pourquoi-les-videos-deepfake-de-tom-cruise-sontelles-si-flippantes.html>

🔍 pour la séquence pédagogique

- J'adore starring Mr Bean [DeepFake]
<https://www.youtube.com/watch?v=tDAToEnJEY8>
- On veut une vraie Loi Climat !
<https://www.youtube.com/watch?v=Lq-aYj-yka4>
- Hitler and Stalin singing Video Killed The Radio Star
<https://www.youtube.com/watch?v=r7T6x0cl48Q>
- Home Stallone [DeepFake]
<https://www.youtube.com/watch?v=2svOtXaD3gg>
- Discours Macron - Président des jeunes (deepfake)
<https://www.youtube.com/watch?v=kCIZd-yu9DM>
- @deeptomcruise
<https://www.tiktok.com/@deeptomcruise?lang=en>
- Queen Elizabeth's deepfake delivers 'weirdest' Christmas speech with viral dance challenge
<https://www.youtube.com/watch?v=n0iczsVdRHI>
- Discours de Noël 2020 du Roi Philippe
<https://www.youtube.com/watch?v=bfNFIPw33Qk>
- 4 questions auxquelles Angèle en a marre de répondre
<https://www.youtube.com/watch?v=AKo6u7cecRQ>
- Raymond Devos « Parler pour ne rien dire »
<https://www.youtube.com/watch?v=hz5xWgjSUIk>

