Scénarios de vidéos explicatives

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.
Pr. Nr: 2025-2-LU01-KA210-VET-000371932

Cofinancé par l'Union européenne

Cofinancé par
l'Union européenne

Scénarios de vidéos explicatives

DeepTech pour la confiance créative : Lutter contre les deepfakes et favoriser une IA éthique dans l'industrie audiovisuelle (DeepTech)

Numéro de projet : 2025-2-LU01-KA210-VET-000371932

Kofinanziert von der
Europäischen Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Cofinancé par
l'Union européenne

Nom du document	Scénarios de vidéos explicatives
Type de révision	Final
Date de révision	Juin 2026
Auteurs	XU Exponential University of Applied Sciences (Allemagne), Luxembourg Creative Lab (Luxembourg), Budakov Films (Bulgarie)

Déclaration relative aux droits d'auteur :

Ce document est protégé par la licence Creative Commons Attribution-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Vous êtes libre de :

- Partager — copier et redistribuer le contenu sur tout support ou format
- Modifier — remixer, transformer et créer des œuvres dérivées à partir du contenu selon les conditions suivantes :
- Attribution — vous devez citer la source de manière appropriée, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées. Vous pouvez le faire de toute manière raisonnable, mais pas d'une manière qui suggère que le concédant de licence vous approuve ou approuve votre utilisation.

- Pas d'utilisation commerciale — Vous ne pouvez pas utiliser le contenu à des fins commerciales.
- Partage à l'identique — Si vous remixez, transformez ou créez des œuvres dérivées à partir du contenu, vous devez distribuer vos contributions sous la même licence que l'original.

Toute utilisation ou reproduction non autorisée du contenu de ce module de formation sera considérée comme une violation de la loi sur le droit d'auteur et fera l'objet de poursuites judiciaires.

Deep Tech

Cofinancé par l'Union européenne

TABLE DES MATIÈRES

	Introduction	5
2	Vidéo 01	Les fondements de l'IA générative et la culture du deepfake	7
3	Vidéo 02	Détection appliquée des deepfakes et vérification audiovisuelle	10
4	Vidéo 03	Conseils pédagogiques et conception pédagogique assistée par l'IA	13
5	Vidéo 04	Protection des données, vie privée et identité dans les médias basés sur l'IA	16
6	Vidéo 05	Propriété intellectuelle et droits d'auteur dans le travail créatif assisté par l'IA	22
7	Vidéo 06	Intégration dans les programmes d'études et workflows d'IA responsables	22
8	**Conclusion**	25

INTRODUCTION

Objectif et justification pédagogique

Ce livrable présente les scripts narratifs complets de six vidéos explicatives produites dans le cadre de l'activité 2 du projet de partenariat à petite échelle Erasmus+ KA210-VET « DeepTech for Creative Trust » (numéro de projet : 2025-2-LU01-KA210-VET-000371932).

Ces vidéos font partie intégrante du programme de formation « Ethical AI for Creative Trust », un cours de développement professionnel axé sur les compétences, conçu pour les éducateurs, les formateurs, les professeurs d'université et les enseignants de l'EFP dans les établissements d'enseignement supérieur et de formation professionnelle européens.

Chaque vidéo correspond directement à l'une des cinq lacunes en matière de compétences fondamentales identifiées lors de l'analyse des besoins du projet — culture du deepfake, détection appliquée, accompagnement pédagogique, protection des données et propriété intellectuelle —, la sixième vidéo proposant une synthèse intégrative à travers l'intégration dans les programmes d'études et des flux de travail responsables en matière d'IA.

Publics cibles et diffusion

Les vidéos sont produites et exportées au format MP4, sous-titrées pour en faciliter l'accessibilité, et publiées sous licence Creative Commons CC BY-NC-SA. Elles sont conçues pour s'adresser simultanément à plusieurs publics : les éducateurs et formateurs de l'enseignement supérieur et de l'EFP qui développent des compétences en IA ; les étudiants dans les disciplines créatives, des médias et de la communication ; ainsi que les responsables d'établissements et les concepteurs de programmes d'études qui s'efforcent d'intégrer une IA responsable dans les programmes de formation professionnelle.

Aperçu du cadre de compétences

V01	**Connaissances en matière de deepfakes**	Comprendre l'IA générative, les médias synthétiques et les risques éthiques pour la confiance créative
V02	**Détection appliquée**	Outils de vérification médico-légale, analyse des métadonnées et techniques d'inspection au niveau des images

V03	**Prompt pédagogique**	Conception de prompts IA éducatifs, évaluation des résultats, maintien d'un contrôle humain
V04	**Protection des données**	Conformité au RGPD, droits relatifs aux données biométriques, cadres de consentement dans les médias basés sur l'IA
V05	**Propriété intellectuelle**	Droit d'auteur, paternité des œuvres générées par l'IA, licences Creative Commons, attribution éthique
V06	**Intégration dans les programmes d'études**	Intégration de l'IA éthique dans les programmes d'études grâce à des processus transparents et responsables

Spécifications de production vidéo : Les six vidéos sont scénarisées pour une durée maximale de 2 min 30 s à 3 min, optimisées pour la postproduction vidéo professionnelle, le sous-titrage professionnel, le visionnage sur appareils mobiles et l'adaptation aux réseaux sociaux. Les scénarios sont rédigés dans un registre conversationnel, en évitant le jargon académique, afin de garantir leur accessibilité à divers publics éducatifs européens.

01 VIDÉO 01	**Principes fondamentaux de l'IA générative et de la culture du deepfake dans des contextes créatifs** Durée : 2 min 30 s - 3 min | Sous-titrée | CC BY-NC-SA

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Après avoir visionné cette vidéo, les apprenants seront en mesure d'expliquer les concepts clés de l'IA générative et des deepfakes, et d'identifier les risques éthiques et les implications en matière de confiance qu'ils posent dans les contextes créatifs et éducatifs.

INTRODUCTION | Le modérateur lit directement

Bonjour et bienvenue dans notre vidéo explicative — Les fondements de l'IA générative et de la culture des deepfakes dans les contextes créatifs — dans le cadre du projet cofinancé par Erasmus+ : DeepTech for Creative Trust.

SCÉNARIO COMPLET DE LA NARRATION

PARTIE A	**Pourquoi cette compétence est-elle importante ?**	*0:20 – 0:50*

Dans cette vidéo, vous découvrirez ce que sont les deepfakes, comment fonctionne la technologie qui les sous-tend et pourquoi le développement d'une culture du deepfake est désormais une responsabilité professionnelle fondamentale pour chaque enseignant.

PARTIE B	**Comprendre la compétence**	*0:50 – 1:50*

Alors, qu'est-ce qu'un deepfake exactement ? Pour faire simple : il s'agit d'un contenu multimédia généré ou manipulé par l'IA qui donne l'impression qu'une personne dit ou fait quelque chose qu'elle n'a jamais fait. Et cette technologie est devenue remarquablement accessible.

Le moteur qui alimente la plupart des deepfakes s'appelle un réseau antagoniste génératif, ou GAN. Imaginez deux modèles d'IA en compétition : l'un génère un faux, l'autre tente de le repérer. Ils continuent jusqu'à ce que le faux soit suffisamment convaincant pour passer inaperçu. Cela se produit rapidement, et les résultats peuvent être surprenants.

Il existe plusieurs types de deepfakes à connaître. L'échange de visages remplace le visage d'une personne dans une séquence existante. Le clonage de voix reproduit la voix d'une personne à partir de quelques secondes d'enregistrement audio. La synthèse texte-vidéo génère des séquences entièrement nouvelles à partir d'un script écrit. Et les deepfakes en temps réel peuvent manipuler votre identité pendant un appel vidéo en direct.

Conseil pratique : si quelque chose vous semble légèrement bizarre dans une vidéo — un clignement des yeux peu naturel, un léger flou autour de la racine des cheveux, un son qui n'est pas tout à fait synchronisé —, fiez-vous à votre instinct. Ces micro-incohérences sont souvent les premiers indices.

Une chose doit être claire : tous les médias générés par l'IA ne sont pas malveillants. L'IA crée de puissants outils pédagogiques, des simulations et du contenu créatif. La question porte toujours sur la divulgation et l'intention. Le contenu a-t-il été clairement identifié ? Le consentement a-t-il été donné ? Le public est-il induit en erreur ?

PARTIE C	**Développer et mettre en pratique cette compétence dans l'éducation**	*1:50 – 2:45*

FOCUS SUR LA CLASSE : Atelier sur la maîtrise des deepfakes

Voici comment cela se déroule en classe — de manière pratique et efficace.

Un atelier sur la reconnaissance des deepfakes fonctionne ainsi : montrez aux élèves trois versions d'un même clip vidéo — une vraie, une générée par l'IA et une entièrement synthétique. Ne leur donnez aucune indication au départ. Demandez-leur de regarder attentivement et de se faire leur propre opinion.

Stratégie pédagogique clé : ne dévoilez pas les réponses tout de suite. Laissez d'abord les élèves comparer leurs impressions en petits groupes. C'est dans la conversation qui s'ensuit — « qu'est-ce qui vous a convaincu ? » ou « qu'est-ce qui vous a semblé suspect ? » — que s'opère le véritable apprentissage.

Conseil concret pour les enseignants : élaborez ensemble avec vos élèves une courte liste de contrôle. Identifiez ensemble cinq indices visuels ou sonores susceptibles d'indiquer un deepfake. Affichez-la en classe. Revoyez-la chaque fois que vous présentez un nouvel exemple.

Demandez ensuite aux élèves de trouver un cas concret de désinformation liée au deepfake — dans l'actualité, sur les réseaux sociaux ou dans la vie professionnelle — et de le présenter en classe. Les présentations entre pairs qui en résultent comptent systématiquement parmi les sessions les plus captivantes que les enseignants rapportent avoir animées.

L'objectif n'est pas de rendre les élèves paranoïaques. Il s'agit de les rendre précis et professionnellement vigilants.

PARTIE D	**Points clés à retenir et conclusion**	*14 h 45 – 15 h*

Voici l'essentiel : dans un monde où « voir » ne signifie plus automatiquement « croire », la maîtrise des deepfakes est le point de départ de tout le reste dans une éducation responsable à l'IA.

Un défi pratique pour votre prochaine séance : montrez une vidéo à vos élèves sans leur dire si elle est authentique. Observez leurs réactions. Quelles questions se posent-ils ? Qu'acceptent-ils sans réfléchir ? Cette conversation vous indiquera exactement sur quoi concentrer votre enseignement.

Commencez modestement : une vidéo, une discussion, une liste de contrôle. C'est tout ce qu'il faut pour commencer à instaurer une culture de classe qui prend la vérité au sérieux.

Merci de votre attention !

02 VIDÉO 02	**Détection des deepfakes et vérification audiovisuelle** Durée : 2 min 30 s - 3 min | Sous-titré | CC BY-NC-SA

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Après avoir visionné cette vidéo, les apprenants seront capables d'utiliser des outils de criminalistique numérique et des techniques de vérification pour détecter les contenus audiovisuels manipulés et évaluer leur authenticité.

INTRODUCTION | Le modérateur lit directement

Bonjour et bienvenue dans notre vidéo explicative — Détection appliquée des deepfakes et vérification audiovisuelle — dans le cadre du projet cofinancé par Erasmus+ : DeepTech for Creative Trust.

SCÉNARIO COMPLET DE LA NARRATION

PARTIE A	**Pourquoi cette compétence est-elle importante ?**	*0:20 – 0:50*

Dans cette vidéo, vous découvrirez un processus pratique en quatre étapes pour vérifier les contenus audiovisuels : les outils, les techniques et les habitudes professionnelles qui permettent de transformer la méfiance envers les médias en un jugement fondé sur des preuves.

PARTIE B	**Comprendre la compétence**	*0:50 – 1:50*

La vérification n'est pas compliquée, mais elle est méthodique. Et une fois que vous disposez d'un processus reproductible, cela devient une seconde nature. Voici les quatre étapes.

Première étape : recherche inversée d'images et de vidéos. Avant d'accepter une vidéo telle quelle, passez une image clé dans Google Reverse Image Search ou TinEye. Si la même image apparaît ailleurs dans un contexte ou à une date différents, quelque chose ne va pas. Pour les vidéos en particulier, InVID et WeVerify sont des extensions de navigateur gratuites qui effectuent cette vérification automatiquement.

Deuxième étape : vérifiez les métadonnées. Chaque fichier numérique contient des données cachées : quand il a été créé, quel appareil l'a généré, s'il a été modifié. Des outils comme Jeffrey's Exif Viewer ou ExifTool vous permettent de les consulter en quelques secondes. Une divergence entre la date indiquée et la date de création du fichier est un signal d'alerte majeur.

Troisième étape : passez image par image. La plupart des lecteurs vidéo vous permettent de parcourir les séquences image par image. Observez la racine des cheveux et les oreilles — c'est là que les algorithmes de deepfake ont le plus de mal. Recherchez les clignements des yeux qui ne correspondent pas à un rythme naturel, et écoutez si le son semble légèrement décalé par rapport au mouvement des lèvres.

Étape 4 : utilisez les outils de détection par IA comme un soutien, et non comme un verdict définitif. Deepware, FotoForensics et Sensity AI sont accessibles et gratuits ou peu coûteux. Passez le contenu dans l'un d'entre eux et notez ce qu'il signale. Mais n'oubliez pas : ces outils viennent en aide à votre jugement, ils ne le remplacent pas.

Conseil de pro : créez une liste de contrôle personnelle et consultez-la chaque fois que vous examinez un contenu multimédia. Cinq questions, deux minutes. Cela deviendra rapidement un réflexe.

PARTIE C	**Développer et mettre en pratique ces compétences dans l'éducation**	*1:50 – 2:45*

ZOOM SUR LA CLASSE : Atelier de vérification : la vidéo virale suspecte

Voici comment cela se déroule dans une véritable classe ou lors d'une session de formation.

Organisez un atelier de vérification à partir d'une vidéo suspecte sélectionnée à l'avance. Donnez aux élèves un brief d'enquête : qui apparaît dans cette vidéo ? Quand a-t-elle été supposément enregistrée ? Les métadonnées correspondent-elles ? La voix est-elle synchronisée avec les lèvres ?

Répartissez les élèves en équipes d'enquête. Chaque équipe suit la liste de contrôle étape par étape : recherche inversée, extraction des métadonnées, inspection des images, résultats des outils d'IA. Chaque étape est consignée par écrit.

Conseil concret : exigez un registre écrit des preuves de chaque équipe. Les étudiants notent ce qu'ils ont trouvé à chaque étape et évaluent leur niveau de confiance. Cela impose une rigueur analytique — et renforce considérablement la présentation finale du groupe.

C'est lors du débriefing que la dimension de l'éthique professionnelle entre en jeu. Demandez : que feriez-vous si vous trouviez cela dans votre boîte mail, dans un fil d'actualité ou cité dans un article universitaire ? Quelle est la prochaine étape responsable ? Travaillez avec les élèves pour rédiger un protocole de vérification personnel qu'ils pourront réellement utiliser.

Les étudiants indiquent systématiquement que c'est la première fois qu'on leur demande de réfléchir de manière systématique à la crédibilité des médias. Ce changement à lui seul rend cette session transformatrice.

PARTIE D	**Points clés à retenir et conclusion**	*14 h 45 – 15 h*

Point clé : la vérification n'est pas une tâche ponctuelle réservée aux journalistes. C'est une habitude professionnelle — et comme toute habitude, plus on la pratique, plus elle devient rapide et facile.

Exercice pratique : prenez un contenu que vous avez partagé au cours du dernier mois – une vidéo, une image, un article. Appliquez-y dès maintenant le processus de vérification en quatre étapes. Qu'avez-vous découvert ?

À l'ère des médias synthétiques, les enseignants qui vérifient avant de partager protègent non seulement leur propre crédibilité, mais aussi la confiance que leurs élèves et leurs collègues leur accordent.

Merci de votre attention !

Cofinancé par
l'Union européenne

03 VIDÉO 03	**Conseils pédagogiques et conception pédagogique assistée par l'IA** Durée : 2 min 30 s - 3 min | Sous-titré | CC BY-NC-SA

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Après avoir visionné cette vidéo, les apprenants seront capables de concevoir des consignes pédagogiques efficaces pour les outils d'IA, d'évaluer de manière critique les contenus éducatifs générés par l'IA et de maintenir un contrôle humain significatif dans la pratique pédagogique.

PHASE D'INTRODUCTION | Le modérateur lit directement

Bonjour et bienvenue dans notre vidéo explicative — Consignes pédagogiques et conception pédagogique assistée par l'IA — dans le cadre du projet cofinancé par Erasmus+ : DeepTech for Creative Trust.

SCÉNARIO COMPLET DE LA NARRATION

PARTIE A	**Pourquoi cette compétence est-elle importante ?**	*0:20 – 0:50*

Dans cette vidéo, vous apprendrez à rédiger des invites d'IA qui fonctionnent réellement dans le cadre de l'enseignement, à repérer et corriger les erreurs de l'IA avant qu'elles n'atteignent vos élèves, et à conserver votre rôle de professionnel — et non celui d'utilisateur passif.

PARTIE B	Comprendre la compétence	*0 h 50 – 1 h 50*

Considérez une consigne comme un cahier des charges, et non comme une question. Plus vos instructions sont précises et fondées sur des principes pédagogiques, plus le résultat généré par l'IA sera utile — et moins vous passerez de temps à le corriger par la suite.

Voici un cadre pratique. Avant de rédiger une consigne pour du contenu pédagogique, posez-vous cinq questions : Qui est l'apprenant ? Quel est l'objectif de compétence ? De quel format ai-je besoin ? Quel ton est approprié ? Que l'IA ne doit-elle en aucun cas faire ? Intégrez directement ces réponses dans la consigne.

Concrètement, cela signifie qu'au lieu d'écrire « crée une leçon sur le droit d'auteur », vous écrivez : « Concevez une leçon de 45 minutes sur les licences Creative Commons pour des étudiants en médias de 20 ans en deuxième année. Utilisez des exemples tirés de cas concrets. Évitez le jargon juridique. Intégrez une brève activité de groupe. » La différence de qualité du résultat est spectaculaire.

Une compétence essentielle à développer parallèlement à la formulation de consignes consiste à repérer les « hallucinations » de l'IA — lorsque le modèle génère un contenu qui semble tout à fait plausible mais qui est factuellement erroné. Citations inventées, lois incorrectes, dates inexactes. Vérifiez toujours les affirmations et les références spécifiques avant d'utiliser les résultats de l'IA avec vos élèves. Traitez chaque brouillon généré par l'IA comme une première ébauche d'un stagiaire enthousiaste : plein d'énergie, mais nécessitant une révision.

Le principe éthique est clair : les enseignants sont les auteurs de l'expérience d'apprentissage. L'IA est un outil à leur service, et non l'inverse.

PARTIE C	Développer et mettre en œuvre la compétence en éducation	*1 h 50 – 2 h 45*

FOCUS SUR LA CLASSE : Atelier sur les incitations pédagogiques

Voici une structure d'atelier concrète que vous pouvez mettre en place avec vos collègues ou vos élèves.

Proposez aux participants un véritable défi pédagogique : concevoir une session de 45 minutes sur un sujet précis pour un groupe spécifique. Ils doivent utiliser l'IA, mais chaque décision doit être mûrement réfléchie et chaque résultat évalué de manière critique.

Organisez l'atelier en trois phases. Première phase : rédigez votre première consigne et consignez le résultat brut. Deuxième phase : identifiez deux éléments erronés, génériques

ou manquants, puis affinez la consigne et relancez l'atelier. Troisième phase : évaluez le nouveau résultat par rapport à vos objectifs d'apprentissage. Notez ce que vous modifieriez avant de l'utiliser avec vos élèves.

Présentez le « Prompt Journal » comme un outil — un journal de bord où sont consignées les questions posées par les participants, les réponses obtenues et les décisions prises. Au fil du temps, cela devient une référence personnelle pour formuler des consignes efficaces dans leur discipline. Il est particulièrement utile de le partager au sein d'une équipe pédagogique.

La question de débriefing qui suscite systématiquement la meilleure discussion : « Qu'avez-vous failli accepter sans vérifier — et que se serait-il passé si vous l'aviez fait ? » C'est dans ce moment où l'on a failli se tromper que s'opère l'apprentissage professionnel le plus profond.

Clôturez la session par un contrat de classe : quelles tâches d'IA est-il approprié de déléguer dans ce contexte pédagogique, et quelles décisions nécessiteront toujours un jugement professionnel humain ? Le fait de le mettre par écrit modifie le comportement des gens.

PARTIE D	**Points clés à retenir et conclusion**	*14 h 45 – 15 h*

Point clé à retenir : la qualité du résultat produit par l'IA dépend presque entièrement de la qualité de votre consigne. La formulation de consignes est une compétence professionnelle qui s'apprend et s'enseigne — et elle fait désormais partie intégrante de ce qu'est un éducateur compétent.

Conseil pratique pour cette semaine : choisissez un cours à venir et essayez de le concevoir avec l'aide de l'IA. Effectuez trois itérations de la consigne, documentez chacune d'entre elles et réfléchissez à ce que vous avez dû ajouter, corriger ou réécrire entièrement. Cette réflexion est l'apprentissage.

Le meilleur enseignement assisté par l'IA ne ressemble pas à de l'automatisation. Il ressemble plutôt à un professionnel expérimenté utilisant un assistant de recherche très rapide, puis prenant lui-même toutes les décisions finales.

Merci de votre attention !

04

VIDÉO 04

Protection des données, confidentialité et identité dans les médias basés sur l'IA

Durée : 2 min 30 s - 3 min | Sous-titré | CC BY-NC-SA

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Après avoir visionné cette vidéo, les apprenants seront en mesure d'identifier les risques liés à la vie privée et à l'identité dans les médias générés par l'IA et d'appliquer les principes du RGPD ainsi que les cadres éthiques pour prendre des décisions responsables dans le domaine de l'éducation créative.

PREMIÈRE RÉPLIQUE | Le modérateur lit directement

Bonjour et bienvenue dans notre vidéo explicative — Protection des données, vie privée et identité dans les médias basés sur l'IA — dans le cadre du projet cofinancé par Erasmus+ : DeepTech for Creative Trust.

SCÉNARIO COMPLET DE LA NARRATION

PARTIE A	Pourquoi cette compétence est-elle importante ?	*0:20 – 0:50*

Dans cette vidéo, vous découvrirez ce que le RGPD signifie concrètement pour les enseignants qui utilisent des outils d'IA, où se situent les véritables risques liés aux données, et comment adopter des habitudes respectueuses du consentement qui protègent vos élèves, votre établissement et vous-même.

PARTIE B	Comprendre la compétence	0:50 – 1:50

Soyons concrets quant à ce que le RGPD signifie pour les enseignants qui travaillent avec l'IA — car la réalité juridique est plus immédiate que beaucoup ne le pensent.

En vertu de la législation européenne sur la protection des données, les données biométriques — enregistrements vocaux, images faciales, empreintes digitales et schémas comportementaux — sont classées dans la catégorie des données sensibles. Leur utilisation nécessite un consentement explicite, éclairé et spécifique. Pas un consentement présumé, ni des conditions d'utilisation enfouies dans les petits caractères. Un consentement explicite, documenté.

Qu'est-ce que cela signifie au quotidien ? Si vous enregistrez la voix d'un élève en classe puis que vous téléchargez cet enregistrement vers un outil d'IA à des fins de transcription ou d'analyse — sans son consentement clair —, vous enfreignez le RGPD. Si vous photographiez des élèves et utilisez ces images dans un outil d'IA, le problème est le même. Il ne s'agit pas de cas marginaux. Ce sont des pratiques courantes que de nombreux enseignants n'ont pas encore examinées.

Conseil concret : avant d'introduire un outil d'IA dans votre enseignement, posez-vous trois questions. Premièrement : quelles données cet outil collecte-t-il ? Deuxièmement : où sont-elles stockées et qui peut y accéder ? Troisièmement : existe-t-il un accord de traitement des données conforme au RGPD avec le fournisseur ? Si vous ne pouvez pas répondre à ces trois questions, l'outil n'est pas prêt pour votre classe.

Les droits à l'identité vont au-delà de la conformité juridique. Chaque personne a le droit de contrôler la manière dont sa voix et son image apparaissent dans les contenus générés par l'IA. Ce n'est pas parce qu'une chose est techniquement autorisée qu'elle est éthiquement acceptable. En tant qu'enseignants, nous incarnons des normes professionnelles — et cela inclut la manière dont nous traitons les données des personnes.

Une idée fausse à corriger d'emblée : « c'est en ligne, donc c'est public » n'est pas une position juridique valable dans l'UE. La disponibilité publique n'équivaut pas à un consentement au traitement par l'IA. Point final.

PARTIE C	Développer et mettre en œuvre la compétence dans l'éducation	1 h 50 – 2 h 45

FOCUS SUR LA CLASSE : Étude de cas sur le clonage de voix

Voici une activité en classe qui rend ces principes concrets et véritablement captivants.

Dans un atelier consacré à l'étude de cas sur le clonage vocal, présentez aux élèves un scénario réaliste : le clonage vocal d'un éducateur bien connu apparaît dans une vidéo synthétique diffusée sur les réseaux sociaux. La personne n'a jamais donné son consentement. Que se passe-t-il ensuite ?

Divisez la classe en trois groupes d'analyse travaillant simultanément. Le premier groupe se penche sur l'aspect juridique : quels articles du RGPD s'appliquent ? Quels droits ont été violés ? Quels sont les recours juridiques ? Le deuxième groupe adopte une perspective éthique : au-delà de ce qui est légal, qu'est-ce qui est juste ? Quel préjudice a été causé et à qui ? Le troisième groupe examine le niveau institutionnel : quelles politiques auraient dû être mises en place ? Quelle devrait être la réponse de l'institution à l'heure actuelle ?

Une fois que chaque groupe a présenté ses conclusions, passez à la partie pratique. Ensemble, les étudiants rédigent un protocole de consentement conforme au RGPD pour un module fictif de production médiatique. Ils précisent quelles données peuvent être collectées, par qui, dans quel but, pendant combien de temps elles sont conservées et dans quelles conditions elles sont supprimées.

Conseil concret pour les enseignants : utilisez cet exercice de rédaction de protocole pour évaluer votre propre pratique aux côtés des étudiants. Quelles données collectez-vous actuellement ? Chaque collecte est-elle légale, nécessaire et transparente ? Que changeriez-vous cette semaine ? Donner l'exemple d'une réflexion honnête sur soi-même est ici très efficace.

C'est ce type d'application personnelle directe qui transforme une réglementation abstraite en une habitude professionnelle — une habitude qui perdure bien au-delà de l'atelier.

PARTIE D	**Points clés à retenir et conclusion**	*14 h 45 – 15 h*

Point clé : la protection des données dans l'enseignement axé sur l'IA n'est pas une simple formalité administrative. C'est une marque d'attention — la preuve que vous prenez au sérieux les droits de vos élèves, en tant que professionnels et en tant qu'êtres humains.

Action concrète pour cette semaine : identifiez un outil d'IA que vous utilisez actuellement dans votre enseignement. Consultez sa politique en matière de données. Vérifiez s'il dispose d'un accord de traitement des données conforme au RGPD. Si vous ne trouvez pas facilement ces informations, c'est le premier signe qu'il faut que quelque chose change.

Lorsque nous protégeons rigoureusement les données des élèves, nous ne limitons pas les possibilités créatives : nous instaurons la confiance qui rend l'éducation riche en technologies durable à long terme.

Merci de votre attention !

05 VIDÉO 05	**Propriété intellectuelle et droits d'auteur dans le cadre des œuvres créatives assistées par l'IA** Durée : 2 min 30 s - 3 min | Sous-titré | CC BY-NC-SA

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Après avoir visionné cette vidéo, les apprenants seront capables d'analyser de manière critique les implications en matière de droit d'auteur et de paternité des œuvres créatives générées par l'IA, et d'appliquer des pratiques éthiques en matière de licence et d'attribution dans des contextes éducatifs et professionnels.

PHRASE D'INTRODUCTION | Le modérateur lit directement

Bonjour et bienvenue dans notre vidéo explicative — Propriété intellectuelle et droits d'auteur dans les œuvres créatives assistées par l'IA — dans le cadre du projet cofinancé par Erasmus+ : DeepTech for Creative Trust.

SCÉNARIO COMPLET DE LA NARRATION

PARTIE A	**Pourquoi cette compétence est-elle importante ?**	*0:20 – 0:50*

Dans cette vidéo, vous découvrirez où en est actuellement la législation européenne sur le droit d'auteur en matière de contenu généré par l'IA, ce que cela signifie concrètement pour les enseignants et les étudiants, et comment faire de la mention de la source et de la divulgation une norme professionnelle dans votre programme — et non une simple formalité.

PARTIE B	Comprendre la compétence	0:50 – 1:50

Commençons par la réalité juridique fondamentale, car elle est plus nuancée que ne le pensent la plupart des gens.

Le droit d'auteur protège les œuvres créatives originales produites par des auteurs humains. Dans la plupart des juridictions européennes, les contenus générés exclusivement par l'IA — sans aucune contribution créative humaine significative — ne bénéficient pas automatiquement de la protection du droit d'auteur. Ils peuvent se situer dans une zone grise juridique ou relever du domaine public.

C'est là que cela revêt une importance pratique : si vous ou un étudiant dirigez, organisez, sélectionnez et modifiez de manière significative le contenu généré par l'IA — en faisant des choix créatifs authentiques tout au long du processus —, il existe un argument plus solide en faveur d'une forme de paternité. Plus le jugement humain est exercé, plus l'attribution est claire. La frontière n'est pas toujours évidente, et c'est précisément pour cette raison que les enseignants doivent apprendre aux étudiants à s'y repérer.

L'imitation de style est une question distincte et épineuse. Demander à une IA de générer une œuvre « dans le style » d'un artiste vivant ne constitue généralement pas une violation du droit d'auteur — le style artistique en soi n'est pas protégé par la loi. Mais cela soulève de sérieuses questions éthiques concernant le consentement, l'équité et l'impact sur les professionnels de la création en activité. Abordez explicitement ces tensions avec vos élèves. Ne les évitez pas.

Les licences Creative Commons constituent votre boîte à outils pratique. La licence CC BY exige la mention de la source. La licence CC BY-NC-SA est à usage non commercial et avec partage à l'identique. Ces licences permettent de partager les œuvres assistées par l'IA selon des conditions claires et éthiques. Assurez-vous que vos élèves savent les lire et les appliquer — et montrez l'exemple en les utilisant dans votre propre pratique.

Conseil de pro : dans tout cours où les étudiants utilisent l'IA pour générer du contenu créatif, intégrez une obligation de divulgation dans le cahier des charges dès le premier jour. Non pas comme une sanction, mais comme une norme professionnelle — de la même manière qu'un film crédite tous les contributeurs à l'œuvre.

PARTIE C	Développer et mettre en pratique les compétences en éducation	13 h 50 – 14 h 45

THÈME DE LA CLASSE : Débat sur le droit d'auteur : à qui appartient l'image générée par l'IA ?

Voici une approche pédagogique qui suscite un véritable débat et un véritable apprentissage professionnel.

Présentez ce scénario aux élèves : un élève a généré une série d'images saisissantes à l'aide de l'IA, en mentionnant explicitement le style d'un artiste vivant dans la consigne. Il prévoit d'exposer ces œuvres à des fins commerciales et de s'en attribuer la paternité exclusive. Est-ce éthique ? Est-ce légal ?

Divisez la classe en trois groupes : le groupe A défend le droit de l'élève à revendiquer la paternité de l'œuvre. Le groupe B représente les intérêts de l'artiste original. Le groupe C est un comité d'éthique indépendant.

Chaque groupe reçoit un dossier d'une page contenant des extraits de la législation européenne sur le droit d'auteur, des directives Creative Commons et les politiques d'utilisation de l'IA des plateformes utilisées. Ils disposent de 20 minutes pour monter leur dossier. Le débat est chronométré, modéré et fondé sur des preuves. Les étudiants n'ont pas besoin de devenir des avocats — ils doivent construire un argumentaire raisonné à partir des preuves disponibles. C'est là toute la compétence requise.

Une fois que le comité d'éthique a rendu son verdict, la classe rédige en commun un ensemble de lignes directrices pour les travaux créatifs assistés par l'IA dans le cadre de leur programme. Point essentiel : ces lignes directrices sont intégrées à la documentation du cours pour l'avenir. Les étudiants les prennent au sérieux parce qu'ils les ont rédigées eux-mêmes.

Terminez par une question invitant à la réflexion personnelle : comment allez-vous divulguer et attribuer le mérite de l'IA dans votre propre travail professionnel — à un client, une galerie, une revue universitaire, un employeur ? La transparence n'est pas facultative. C'est ce qui distingue la pratique professionnelle d'une habitude négligente.

PARTIE D	**Points clés et conclusion**	*14 h 45 – 15 h*

Point clé à retenir : la paternité éthique dans les travaux assistés par l'IA ne dépend pas de la personne qui a cliqué sur « générer ». Elle dépend de la personne qui a fait les choix créatifs significatifs, qui assume la responsabilité du résultat et qui fait preuve d'honnêteté quant au processus.

Mesure concrète : passez en revue vos consignes d'évaluation actuelles. Existe-t-il une exigence claire en matière de divulgation de l'utilisation de l'IA ? Si ce n'est pas le cas, rédigez-en une cette semaine — deux phrases qui définissent la norme professionnelle pour vos étudiants dès le premier jour.

Les enseignants qui enseignent l'attribution, la transparence et la paternité éthique ne limitent pas la créativité. Ils construisent la crédibilité professionnelle sur laquelle leurs étudiants s'appuieront tout au long de leur carrière.

Merci de votre attention !

06 VIDÉO 06	**Intégration des programmes d'études et workflows d'IA responsable dans les pratiques créatives et médiatiques** Durée : 2 min 30 s - 3 min | Sous-titré | CC BY-NC-SA

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Après avoir visionné cette vidéo, les apprenants seront en mesure de repenser les programmes d'études en création et médias afin d'y intégrer des principes éthiques en matière d'IA, des flux de travail transparents entre l'humain et l'IA, ainsi que des pratiques d'innovation responsables qui préparent les étudiants à la pratique professionnelle.

PHASE D'INTRODUCTION | Le modérateur lit directement

Bonjour et bienvenue dans notre vidéo explicative — Intégration des programmes d'études et flux de travail responsables en matière d'IA dans les pratiques créatives et médiatiques — dans le cadre du projet cofinancé par Erasmus+ : DeepTech for Creative Trust.

SCÉNARIO COMPLET DE LA NARRATION

PARTIE A	**Pourquoi cette compétence est-elle importante ?**	*0:20 – 0:50*

Dans cette vidéo, vous apprendrez comment intégrer une réflexion éthique sur l'IA dans un programme d'études consacré aux médias créatifs — de manière pratique et systématique —, tout en préservant pleinement l'ambition créative et en préparant les étudiants à ce que le secteur attend déjà d'eux.

PARTIE B	Comprendre la compétence	0:50 – 1:50

Une intégration responsable de l'IA dans un programme d'études ne consiste pas à ajouter l'éthique sous la forme d'un module autonome. Cette approche échoue presque toujours. Les étudiants s'y intéressent pendant une semaine, puis la mettent de côté. L'objectif est d'intégrer la réflexion éthique sur l'IA dans la structure de chaque unité.

Il existe quatre piliers sur lesquels s'appuyer. Transparence : les étudiants et les enseignants savent quels outils sont utilisés et pourquoi. Supervision : un être humain reste responsable de chaque décision créative et éthique. Divulgation : l'implication de l'IA est ouvertement reconnue dans les travaux universitaires et professionnels. Documentation : le processus — y compris les entrées et les sorties de l'IA — est consigné à des fins de responsabilité.

Voici à quoi cela ressemble en pratique. Dans un module de photographie, le cahier des charges comprend une clause : « Indiquez tous les outils d'IA utilisés pour le montage ou la création, et décrivez comment ils ont influencé vos décisions créatives. » Cette simple phrase change complètement la donne. Les étudiants commencent à considérer l'IA comme un collaborateur à citer, et non comme un raccourci à cacher.

Considérez cela comme le générique d'un film. Dans l'industrie, chaque contributeur est reconnu : le directeur de la photographie, le monteur son, le studio d'effets visuels. Les workflows éthiques en matière d'IA appliquent le même principe à l'enseignement créatif. Si un outil d'IA a influencé le travail, il doit figurer dans les remerciements.

Conseil pratique pour commencer : choisissez un module et remaniez un sujet d'évaluation pour y inclure une obligation de mentionner l'IA. Enseignez-le, recueillez les commentaires des étudiants, puis adaptez-le en fonction de ces retours. Tout changement systémique commence toujours par un exemple bien mis en œuvre.

PARTIE C	Développer et appliquer la compétence en éducation	1 h 50 – 2 h 45

FOCUS SUR LA CLASSE : Le défi de la refonte des programmes scolaires

Voici à quoi ressemble une refonte réussie du programme d'études.

Dans le cadre d'un défi de refonte des programmes d'études, réunissez une équipe interdisciplinaire d'éducateurs et confiez-leur un programme d'études existant en médias créatifs. Leur mission : identifier les domaines où l'IA est déjà présente — de manière

explicite ou invisible — et repenser certains éléments afin d'y intégrer des principes éthiques liés à l'IA sans réduire l'ambition créative ni la rigueur disciplinaire.

La phase d'audit est toujours révélatrice. Où les étudiants utilisent-ils déjà des outils d'IA sans aucune obligation de divulgation ? Où les considérations éthiques sont-elles supposées mais jamais enseignées ? Où l'IA est-elle totalement évitée en raison de l'incertitude institutionnelle ?

Mesures concrètes de refonte qui fonctionnent : ajouter un champ de déclaration d'utilisation de l'IA sur les pages de garde des devoirs. Remplacer le critère d'évaluation « qu'avez-vous créé ? » par « comment l'avez-vous créé, et quels choix avez-vous faits en cours de route ? ». Intégrer une réflexion éthique sur l'IA comme évaluation formative — une brève note dans un journal par projet, et non un essai indépendant.

Point essentiel : impliquer les étudiants dans le processus de refonte. Organiser un groupe de discussion. Leur demander comment ils utilisent actuellement l'IA dans leur pratique, quels dilemmes éthiques ils ont déjà rencontrés et quelles lignes directrices ils souhaiteraient voir mises en place. Leurs points de vue seront plus actuels et plus précis que n'importe quel document de politique que vous pourriez trouver.

Le résultat est un programme d'études vivant — un programme qui évolue avec la pratique professionnelle, qui place l'autonomie des étudiants au centre et qui incarne la transparence que les industries créatives commencent à exiger.

PARTIE D	**Points clés et conclusion**	*14 h 45 – 15 h*

L'idée centrale de l'ensemble de ce programme de formation : c'est dans l'intégration au programme d'études que les cinq compétences précédentes se rejoignent. La maîtrise des deepfakes, la vérification, la formulation de consignes, la protection des données et le droit d'auteur ne sont pas des sujets distincts. Ce sont les dimensions d'une seule et même responsabilité professionnelle. Un programme d'études bien intégré les traite de cette manière.

Défi pratique pour cette semaine : identifiez un module de votre programme dans lequel la réflexion éthique sur l'IA pourrait être intégrée — non pas ajoutée en surface, mais tissée dans la trame même du travail. À quoi ressemblerait le cahier des charges révisé ? Rédigez-le dès maintenant, même sous forme d'ébauche.

Les enseignants qui s'attellent à cette tâche ne se contentent pas de mettre à jour un programme. Ils définissent ce que signifie l'enseignement créatif professionnel à l'ère de l'IA. C'est un travail considérable — et il commence par un seul devoir bien conçu.

Merci de votre attention !

CONCLUSION

Promouvoir l'adoption d'une IA éthique grâce à des vidéos pédagogiques

Les six vidéos explicatives présentées dans ce livrable constituent une ressource pédagogique cohérente et axée sur les compétences pour le programme de formation « Ethical AI for Creative Trust ». Ensemble, elles couvrent un parcours allant de la sensibilisation de base — comprendre ce que sont l'IA générative et les deepfakes — aux compétences professionnelles de haut niveau en matière de conception pédagogique, de conformité juridique, de créativité éthique et de leadership en matière de programmes d'études, en passant par les compétences appliquées en matière de détection et de vérification.

Chaque vidéo s'appuie sur le principe pédagogique selon lequel la compétence ne se résume pas à la connaissance seule : il s'agit de la connaissance mise en pratique, développée par l'exercice, la réflexion et une expérience éducative authentique. Les scénarios d'ateliers, les études de cas et les activités collaboratives présentés dans les six vidéos sont conçus pour traduire des principes éthiques abstraits en une réalité concrète en classe.

Collectivement, ces vidéos abordent les défis les plus urgents en matière de confiance auxquels sont confrontés aujourd'hui les enseignants en création et en médias en Europe : le risque de désinformation, l'érosion de l'authenticité, la violation de la vie privée et les vides éthiques créés par l'adoption rapide de l'IA sans préparation pédagogique adéquate.

Le rôle des enseignants dans l'adoption responsable de l'IA

Ces vidéos ne sont pas de simples ressources informatives — ce sont des invitations à la transformation professionnelle. Chacune d'entre elles positionne les enseignants non pas comme des destinataires passifs du changement induit par l'IA, mais comme des acteurs actifs, informés et éthiquement responsables qui façonnent la manière dont l'IA est intégrée dans l'enseignement supérieur et l'EFP européens.

À travers ces six compétences, un message cohérent se dégage : la confiance et la transparence ne sont pas des contraintes pour la créativité ou l'innovation — elles

constituent les fondements qui rendent possible une adoption durable, éthique et centrée sur l'humain de l'IA. Lorsque les enseignants développent ces compétences et les intègrent dans leur pratique pédagogique, ils ne se contentent pas d'améliorer leur propre confiance professionnelle. Ils construisent les cultures éthiques, les normes institutionnelles et les standards professionnels qui définiront la manière dont les industries créatives européennes interagiront avec l'IA pour les générations à venir.

Le projet DeepTech for Creative Trust invite tous les enseignants, établissements et apprenants participants à aborder ces ressources avec un esprit critique, dans un esprit d'ouverture et avec le courage de mener les discussions éthiques dont leurs étudiants, leurs établissements et leurs sociétés ont un besoin urgent.

Une IA responsable commence en classe.

DeepTech for Creative Trust | Erasmus+ KA210-VET | 2025–2026

Numéro de projet : 2025-2-LU01-KA210-VET-000371932 | CC BY-NC-SA 4.0