Animer un atelier « Questions éthiques autour du numérique »

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions : http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/fr/

Table des matières

1. Objectifs 3
2. Introduction 4
3. Mise en place ~ 10 minutes 5
4. Phase 1 : Préparation ~ 20 minutes 6
5. Phase 2 : Animation ~ 20 minutes 7
6. Debrief ~ 10 minutes 9

1. Objectifs

L'objectif de cette activité est de faire animer des petits ateliers par à propos de questions éthiques autour du numérique.

2. Introduction

- Durée : 1h
- Pré-requis : étudiant·es déjà sensibilisé·es à une partie des questions.
- Matériel : Cartes Numérique Éthique — https://www.metacartes.cc/numerique-ethique/

3. Mise en place ~ 10 minutes

Cartes Méthode

- On utilise 1 jeu de cartes pour le groupe (~10 personnes).
- On utilise uniquement les 20 cartes `critère` : cartes violettes avec le tag #critère en bas à droite.
- On dispose les cartes visibles pour toutes et tous sur une table..

Remarque

On peut retrancher certaines cartes `critère` (si on ne voit pas de question éthique associée) :

- Modularité

Remarque

On peut ajouter certaines cartes `usage` :

- Accès à Internet

Groupes Méthode

- Séparer le groupe en deux sous-groupes (~5 personnes).
- Puis organiser chaque sous-groupe en binômes (2-3 binômes).
- On doit disposer d'un espace accessible séparément par binôme (un stand).

Présentation de l'activité complète Méthode

- Présentation du dispositif.
- Présentation du présent support.

4. Phase 1 : Préparation ~ 20 minutes

Méthode

- Chaque binôme se lève et consulte les cartes ; il choisit 1 carte et retourne à sa table.
- Il prépare un argumentaire (en consultant le site des méta-cartes, d'autres ressources de son choix...).
- Objectif : prendre des notes pour animer une discussion de 5 minutes environ.
- Temps de préparation indicatif : 10 minutes.
- Quand l'argumentaire est prêt, il se lève et choisit une autre carte (on procède ainsi tant qu'il reste des cartes et qu'il reste du temps, 1 à 3 cartes par binôme à la fin de la phase de préparation).

Guide

Fondamental

L'objectif pour le binôme sera d'animer un échange avec des visiteuses et visiteurs, donc de répondre à leurs questions et/ou de leur en poser.

Exemples de questions posées par les animatrices et animateurs :

- « Comment définirais-tu ... ? »
- « Que vois-tu de bénéfique avec... »
- « Que vois-tu de toxique, problématique... »
- « Dans un monde idéal, comment penses-tu que ça devrait fonctionner... »

Exemples de questions posées par les visiteuses et visiteurs :

- « Je ne vois pas l'enjeu avec... »
- « À quoi ça sert de s'intéresser à... »

Plan type

Conseil

- Définition : expliquer simplement le concept.
- Questions éthiques associées : relever des éléments bénéfiques et toxiques en lien avec la thématique.
- Préparer des exemples.
- Préparer des références, des preuves...
- Projection et conclusion : trouver comment finir par « Dans un monde idéal... ».

5. Phase 2 : Animation ~ 20 minutes

Phase 2.1 : Animation 1 ~ 10 min

Le groupe 1 joue le rôle des animateurs, chaque binôme se répartit dans le salle avec ses cartes bien visibles (invitation à traiter les sujets).

Le groupe 2 joue le rôle des visiteurs, il rencontre les animateurs, choisit un binôme et joue le jeu de l'interaction avec lui.

- Les enseignant·es se joignent au groupe visiteur, ils s'insèrent dans les visites.
- 5 minutes par "visite" ; 2 visites par session.
- Une fois une carte animée le binôme peut l'escamoter s'il souhaite qu'une autre soit traitée.
- Après chaque "visite" le binôme animateur s'auto-évalue rapidement : est-ce que je pense que les visiteuses et visiteurs ont appris des choses qu'ils et elles ne savaient pas ?
- Après chaque visite le binôme visiteur évalue l'action : est-ce que j'ai appris des choses que je ne savais pas ?

Phase 2.2 : Animation 2 ~ 10 min

On échange les groupes 1 et 2.

⚠ Attention

- Gestion du temps : garder son timing (~7 minutes) pour gérer son message tout en respectant l'interaction.
- Gestion des digressions : veiller à ne pas partir sur un tout autre sujet.
- Gestion du niveau de discours : utiliser ses connaissances pour rester sur le terrain du discours argumenté (ne pas passer en mode "café du commerce" ou de l'opinion pure).
- Gestion de ses limites : savoir dire « je ne sais pas ».

Conseil

Faire déplacer les visiteuses et visiteurs à chaque nouvelle carte, c'est à dire faire en sorte que les mêmes visiteurs et animateurs ne traitent pas plusieurs cartes ensemble ; cette rotation permet le renouvellement.

Grille d'auto-évaluation animation Méthode

- Est-ce que je pense que les visiteuses et visiteurs ont appris des choses qu'ils et elles ne savaient pas ?
  - -- / - / + / ++
  - exemples

Grille d'auto-évaluation visiteur

Méthode

- Est-ce que j'ai appris des choses que je ne savais pas ?
  - -- / - / + / ++
  - exemples

6. Debrief ~ 10 minutes

Chaque binôme expose :

- Ce que je pense avoir le moins bien réussi à faire passer
- Ce que je pense avoir le moins bien réussi à comprendre
- Ce que je pense avoir le mieux réussi à faire passer
- Ce que je pense avoir le mieux réussi à comprendre