Animer un atelier « Questions éthiques autour du Web »

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 ~ 50 minutes 6

5. Phase 2 : Animation ~ 50 minutes 7

6. Questionnaire de fin d'activité ~ 10 minutes 9

7. Annexe : Suggestions de questions éthiques associées aux cartes 11

8. Conclusion 12

1. Objectifs

L'objectif de cette activité est de faire animer des petits ateliers par des étudiant·es à propos de questions éthiques autour du numérique en général et du Web en particulier.

2. Introduction

- Durée : 2h
- 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 par groupe (15 à 25 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 (environ 10 personnes).
- Puis organiser chaque sous-groupe en binômes (5 ou 6 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 ~ 50 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 : 20-40 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, environ 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 ~ 50 minutes

Phase 2.1 : Animation 1 ~ 25 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 à 10 minutes (max) par "visite" ; 3 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 suis parvenu à exposer des idées ? est-ce 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 ~ 25 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. Questionnaire de fin d'activité ~ 10 minutes

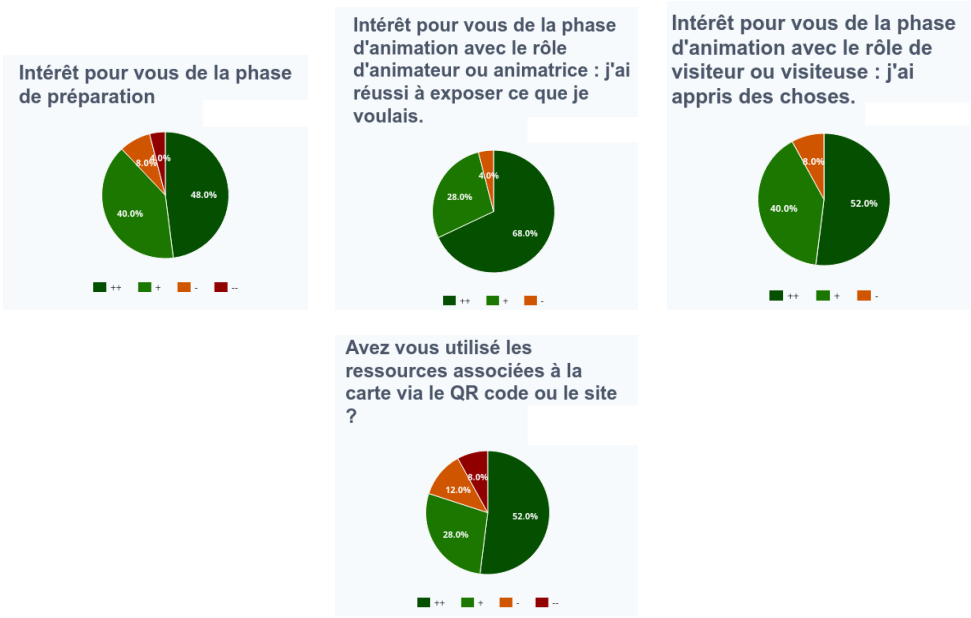
Demander à remplir un formulaire de retour d'expérience en fin de session.

Exemple

- Groupe n°
- Intérêt pour vous de la phase de préparation
- Intérêt pour vous de la phase d'animation avec le rôle d'animateur ou animatrice : j'ai réussi à exposer ce que je voulais.
- Intérêt pour vous de la phase d'animation avec le rôle de visiteur ou visiteuse : j'ai appris des choses.
- Avez vous utilisé les ressources associées à la carte via le QR code ou le site ?
- Quelles autres ressources avez-vous utilisées ?
- Vos remarques et suggestions

Résultat de la session du 1er décembre 2021 à l'UTC

Exemple



Évaluation du 1er décembre 2021 (25 réponses sur 27 participant·es)

Exemple de ressources utilisées

Exemple

- Google, Wikipedia
- Wikipedia, le cours, culture personnelles
- Wikipédia

- Connaissances personnelles
- Wikipedia, connaissances personnelles
- le cours, divers sites
- Les ressources complémentaires sur le site web lié au QR code.
- Wikipédia
- Google, connaissances personnelles
- Google, livres lus
- Aucune, les liens étaient très bien documentés
- Connaissances et recherches
- Google
- Connaissance, sites
- Recherche sur Internet
- Recherches

Remarques et suggestions Exemple

- *Très bon TD, original et intéressant. Certains thèmes se croisent et peuvent devenir redondants.*
- *Intéressant et assez "sympa", ça change des formats de TD plus classiques.*
- *Très bonne idée, très interactif. TD très agréable.*
- *Un TD original, interactif et très intéressant permettant d'échanger sur des notions vues en cours. Ce TD permet de voir si on a bien compris les notions mises en jeu !*
- *Merci beaucoup pour cet atelier ! C'était une séance de TD très vivante, ça fait vraiment du bien de rencontrer les autres étudiants et de dialoguer avec eux.*
- *Change des TD habituels. Pourrait être intéressant avec des notions en rapport avec un cours particulier, par exemple sur le cours qui a eu lieu juste avant, cela permettrait d'apprendre le cours de façon ludique.*
- *Très bien et instructif.*
- *Un chronomètre visible pour assurer une bonne cadence. Obliger à changer de stand après un certain temps fixe.*
- *Laisser plus de temps pour les phases de débat.*
- *C'était un TD très intéressant qui change de d'habitude !*
- *Faire notre propre jeu avec des notions proposées par les étudiants.*
- *Gérer le roulement des équipes pour qu'il n'y a de flottement en phase visiteur.*

7. Annexe : Suggestions de questions éthiques associées aux cartes

Ergonomie Exemple

On peut discuter de l'ergonomie en tant que frein à des comportements souhaités, par exemple quand en facilitant l'usage, elle en masque les enjeux, ou la mécanique.

Exemples :

- les outils Google sont "ergonomiques", donc je me préoccupe moins des questions liées à la surveillance ou l'autonomie.
- Gérer des vidéos lourdes sur YouTube est "facile" donc je ne me pose pas la question de l'empreinte écologique de mes usages.
- Apple propose des outils "intuitifs", donc je ne m'interroge pas sur leur modèle économique.
- ...

8. Conclusion

J'ai eu un ressenti positif en tant qu'enseignant, ils et elles faisaient ce que j'attendais ; les gens souriaient, riaient, avaient l'air de prendre plaisir à l'exercice.