

Atelier « Dans la peau d'un algorithme »

Descriptif

Les algorithmes de recommandation sont au cœur du fonctionnement des plateformes numériques, comme Youtube, Netflix ou Spotify. Alors qu'ils influencent de plus en plus les pratiques médiatiques, leur fonctionnement reste pourtant très opaque pour les utilisateurs et utilisatrices.

Avec seulement quelques feuilles et un stylo, cet atelier propose aux élèves de créer les règles de leur algorithme de recommandation, à partir de données fournies concernant des vidéos en ligne. Il s'agit ensuite d'appliquer ces règles en se mettant dans la peau de cet algorithme pour établir un classement des prochaines vidéos suggérées à un public cible. Ce classement, différent pour chaque groupe d'élèves, leur montrera qu'un algorithme informatique est en réalité le résultat de décisions humaines prises par le groupe.

Adapté pour cet atelier, le matériel pédagogique de cette activité ludique a été créé en Belgique par l'*Université de Namur* et l'association *Action Médias Jeunes*.

Objectifs

Appréhender certains principes de base du fonctionnement des systèmes algorithmiques.

Réfléchir au fonctionnement des algorithmes de recommandation pour soutenir la réflexivité, l'esprit critique et l'émancipation des utilisateurs et utilisatrices.

Confronter les représentations des élèves sur les algorithmes et susciter un débat autour du fait que la recommandation de contenu dépend en réalité de choix effectués par la politique commerciale des plateformes.

Âge ciblé : travail en groupes (4 élèves par groupe) dans des classes de 14-16 ans (10^e-11^e Harmos).

Matériel requis : Juste des feuilles et des stylos, éventuellement un tableau pour présenter son algorithme aux autres groupes

Durée : 2 heures

Disponibilité : Lundi 05.02, mardi 06.02 et jeudi 08.02

Lieu : Canton de Vaud

Intervenante : Après plusieurs années à travailler comme ingénieure informatique, Céline Dupuis est aujourd'hui doctorante à l'Académie du journalisme et des médias (AJM) à l'Université de Neuchâtel. Par le passé, elle a notamment animé des ateliers de robotique et d'informatique pour des jeunes entre 10 et 16 ans avec le service de promotion des sciences de l'EPFL.