




# Activité d'évaluation

 De 5 à 10 jeunes

 30 minutes d'activité



 Une grande table et un espace de projection

 Une connexion Internet, un ordinateur, un projecteur, ainsi que les supports papier de l'évaluation [📄] :

- les 2 grilles d'évaluation (1 exemplaire pour l'animateur·rice)

À préparer avant la séance :

- ☐ Lisez attentivement l'explication pour chacune des grilles d'évaluation avant de vous emparer de celles-ci.
- ☐ Visionnez à l'avance la vidéo prévue pour évaluer les participant·es. Vous pouvez la retrouver sur YouTube sous le titre "Uninvited Guests (2015)" - [bit.ly/3AIXzCH](https://bit.ly/3AIXzCH) sur la chaîne "Superflux". Le contenu est en anglais mais ce n'est pas grave si tous les mots ne sont pas compris, les images parlent d'elles-mêmes.



## CONTEXTE DE LA VIDÉO “UNINVITED GUESTS”

Ce petit film a été créé par le *Superflux Lab* et commandité par un groupe de recherche appelé “ThingTank” - [bit.ly/46ONvyj](https://bit.ly/46ONvyj) pour explorer l'évolution des maisons intelligentes\* et des objets connectés\*. Les chercheur·ses se penchent sur l'idée que les objets chez nous pourraient devenir autonomes, capables de comprendre nos besoins et de fournir des services en conséquence. Le projet se centre sur les questions soulevées par cette évolution, en particulier dans le contexte des soins aux personnes âgées à domicile, où des dispositifs intelligents sont utilisés pour surveiller à distance la santé. À travers l'histoire de Thomas, un homme de 70 ans vivant seul, la vidéo examine les défis et les tensions lorsque la technologie entre dans nos foyers. L'objectif est de susciter une réflexion sur la manière dont nous interagissons avec ces “invités non invités” à mesure que la technologie deviendra de plus en plus présente dans nos vies quotidiennes.

## OBJECTIF DE L'ÉVALUATION

L'objectif est d'évaluer la capacité des participant·es à adopter une perspective critique envers les technologies, tout en encourageant une réflexion approfondie sur les implications sociétales qu'elles soulèvent. L'exercice implique le visionnage d'une production audiovisuelle mettant en scène une technologie d'un futur proche susceptible de stimuler la réflexion chez les jeunes.

L'activité peut être réalisée avant et/ou après les 4 ateliers précédemment décrits. La proposer en amont des ateliers permet d'évaluer le niveau de réflexion des jeunes envers les nouvelles technologies et d'éventuellement adapter la pédagogie en conséquence. Si l'évaluation est proposée uniquement en fin de parcours, elle aide à mieux se rendre compte de la progression des participant·es en termes de réflexion critique. Si elle est réalisée avant et après le parcours de Design Fiction, les résultats peuvent faire l'objet d'une comparaison.

## DÉROULEMENT

### Étape 1 : Visionnage de la vidéo – 5'

Invitez les participant·es à visionner “Uninvited Guests (2015)”. À la demande des participant·es, la vidéo peut être diffusée deux fois.

## Étape 2 : Réflexions critiques et analyse médiatique – 15'

Amenez les jeunes à engager une discussion constructive sur la manière dont la technologie est représentée dans la vidéo. Au moment de la discussion en groupe, proposez aux jeunes de former un cercle afin de favoriser une interaction optimale entre elles et eux. L'utilisation d'un micro ou d'un objet représentant le droit de parole aidera à maintenir une écoute attentive lors des échanges.

Pour guider les participant-es dans leur(s) réflexion(s), voici quelques questions à poser :

- **Que raconte la vidéo ?** Cette étape vise à identifier les éléments clés du petit film et à susciter des réflexions sur le sujet.
- **Qu'avez-vous pensé de la vidéo ?** Cette question permettra d'explorer les réactions émotionnelles, les opinions et les premières interprétations que chacun-e a pu avoir lors du visionnage.
- **Y a-t-il des éléments qui vous interpellent ou vous choquent ?** Cette phase vise à creuser plus en profondeur pour comprendre les perceptions de chacun-e et à encourager une réflexion critique sur les thèmes abordés dans la représentation technologique.

Lors des échanges, vous devez vous équiper des grilles d'évaluation pour noter ce que les participant-es parviennent à accomplir.

### Astuces :

- Tout au long de l'exercice, abstenez-vous d'évoquer la moindre référence aux éléments contextuels de la vidéo, tels que des explications sur le fait qu'il s'agit d'une production d'un *lab* appelé *Superflux* ou que la technologie questionne l'autonomie des personnes âgées. L'objectif est d'éviter de fournir des éléments qui pourraient influencer l'évaluation de manière biaisée.
- Si vous réalisez l'activité d'évaluation à la fois en pré-test et en post-test ou si la vidéo "Uninvited Guests" ne vous inspire pas, vous pouvez décider d'utiliser une autre production. Des extraits d'épisodes de la série "Black Mirror" peuvent tout à fait être une bonne base pour l'exercice proposé.



## *VARIANTE*

Si vous avez un groupe où il est difficile d'amener la discussion, nous vous proposons de diviser le groupe en deux sous-groupes : l'un représentant les partisan-es de l'intégration de la technologie évoquée dans la vidéo et l'autre représentant les sceptiques. Cette approche permettra non seulement de diversifier les perspectives, mais aussi de créer un environnement où les participant-es seront incité-es à réfléchir aux différents enjeux de telles technologies.

# Grilles d'évaluation

L'évaluation est structurée en trois grandes catégories : les thèmes, les enjeux et l'attitude.

## *1. LES THÈMES*

Les thèmes visent à identifier les sujets abordés au cours des discussions des participant-es. Si l'objectif des activités était de sensibiliser les jeunes à certaines thématiques, telles que le système économique entourant la production médiatique, cela permet d'évaluer s'il y a eu une progression dans l'une ou l'autre de ces thématiques après avoir suivi les activités de Design Fiction. Dans tous les cas, un indicateur clé de leur développement en pensée critique sera leur capacité à mobiliser plusieurs thèmes ou des thèmes plus variés après avoir participé aux activités. L'objectif est de vérifier leur capacité à appréhender les divers aspects des technologies médiatiques et à élargir leur compréhension de leurs dimensions multiples.

## 2. LES ENJEUX

Les enjeux permettent d'identifier non seulement le type d'enjeux soulevés par les participant-es, mais également de déterminer si iels se limitent aux enjeux évoqués dans la vidéo ou non. En ce qui concerne le type d'enjeux, il est important de vérifier si les jeunes se centrent uniquement sur des aspects techniques ou fonctionnels de la technologie, ou si iels parviennent à élargir le débat à des enjeux plus globaux tels que des enjeux culturels, politiques, économiques, sociaux ou éthiques. En outre, il est essentiel d'observer si les participant-es évoquent spontanément de nouvelles thématiques au-delà des enjeux représentés dans la production visionnée. Par exemple, si la vidéo ne discute pas des enjeux politiques liés à la mise en place d'une telle technologie, il est intéressant de voir si les jeunes abordent ce sujet. L'objectif est de déterminer dans quelle mesure iels sont capables de transférer leurs connaissances acquises lors des activités à d'autres contextes en évaluant leur aptitude à élargir leur perspective à de nouvelles thématiques.

## 3. L'ATTITUDE

L'attitude permet d'identifier si les participant-es reconnaissent clairement qu'il s'agit d'une fiction médiatique. Cela se manifeste rapidement dans leur discours et dans la manière dont iels en parlent. Cette catégorie de la grille d'évaluation vise également à déterminer si les jeunes discutent du média en tant que tel (et pas seulement de la technologie représentée). L'objectif est de vérifier si iels parviennent à prendre du recul par rapport au contenu médiatique.

La grille 1 vise à identifier les différents thèmes abordés par les participant-es. La grille 2 vise à observer leur marge de progression dans les différentes catégories présentées précédemment.

À ce stade, il est essentiel de souligner que l'évaluation est collective et prend en considération les individualités de chacun. Même si un-e participant-e rejoint le projet à un stade ultérieur, cela ne pose aucun problème pour l'évaluation, car l'évaluateur-ice examinera le niveau global du groupe. Un-e participant-e rejoignant plus tard le projet bénéficiera des avancées du groupe, se trouvant ainsi tiré-e vers l'avant par le progrès des autres membres. Cette approche garantit que tout le monde peut profiter des progrès collectifs à la fin de l'évaluation.

## GRILLE 1

Elle propose à l'évaluateur-riche de cocher les **thèmes** qui sont évoqués spontanément par les participant-es ou amenés par l'encadrant-e lors de la discussion. Nous proposons une liste de thèmes ci-dessous, que vous pouvez mobiliser telle quelle ou ajuster en fonction de vos objectifs d'évaluation :

1. **Concepteur-rices** : ce thème renvoie aux sujets de discussion abordant l'identité de l'inventeur-riche derrière la technologie et les éléments relatifs à la propriété intellectuelle de la technologie.
2. **Motivations et objectifs** : ce thème se centre sur les aspects liés aux objectifs sous-jacents de la conception de la technologie. Cela inclut l'analyse des intentions et des finalités visées par le-a concepteur-riche, permettant de comprendre les motivations qui sous-tendent la création de la technologie.
3. **Commercialisation** : ce thème rassemble les sujets liés à la commercialisation des technologies, dans la mesure où elles suscitent des interrogations sur les sources financières et/ou la finalité commerciale des inventions.
4. **Usages et pratiques** : ce thème concerne les échanges sur les différentes utilisations potentielles de la technologie, les diverses façons dont elle peut être appropriée, les opinions des utilisateur-rices à son égard, ainsi que leurs expériences et émotions.
5. **Design et fonctionnement** : ce thème englobe les discussions sur les caractéristiques techniques et physiques de la technologie, liées à son fonctionnement, à son design mais également ses potentielles dérives en cas de panne ou de *bug*\*, par exemple.
6. **Monde de l'histoire** : ce thème élargit les discussions pour prendre en compte les enjeux sociétaux de la technologie sur l'univers représenté. Il aborde notamment les avantages et inconvénients que la technologie pourrait apporter si elle existait.

## GRILLE 2

Elle propose à l'évaluateur-riche de sélectionner l'indicateur qui correspond le mieux au niveau des participant-es. Dans chaque catégorie (**thèmes, enjeux et attitudes**), un à deux critères ont été établis pour évaluer la pensée critique des apprenant-es dans le contexte des activités liées au Design Fiction. Chaque critère est accompagné de deux indicateurs, fournissant ainsi des observations sur la pensée critique des apprenant-es en relation avec les technologies médiatiques.

**NB :** Notez bien que ces indicateurs offrent une manière assez binaire de présenter la pensée critique des apprenant-es. Cependant, l'objectif n'est pas nécessairement que les participant-es se retrouvent tous et toutes dans les indicateurs 2 des critères. Les objectifs, c'est à vous de les déterminer, en fonction de vos propres objectifs pédagogiques. Tout résultat, qu'il soit positif ou négatif, reste un résultat, et même si les apprenant-es semblent présenter des difficultés dans l'un ou l'autre critère, il est toujours intéressant de voir également leur force et ce qu'ont permis ou non les activités mobilisant la pratique de Design Fiction.

Critère	Indicateur 1	Indicateur 2
<b>Multi-thèmes</b>	Les participant-es discutent d'un thème en particulier.	Les participant-es parviennent à discuter de plusieurs thèmes sur la technologie représentée.
<b>Types d'enjeux</b>	Les participant-es sont limité-es aux enjeux techniques de la technologie (fonctionnement, panne...).	Les participant-es discutent des enjeux économiques, politiques, culturels, sociaux ou éthiques de la technologie.
<b>Enjeux représentés</b>	Les participant-es discutent d'enjeux sociétaux déjà évoqués dans la vidéo **.	Les participant-es évoquent des enjeux sociétaux qui sortent du cadre de la vidéo et qui sont nouveaux **.
<b>Rapport à la fiction médiatique</b>	Les participant-es n'ont pas compris qu'il s'agissait d'une fonction médiatique ou ne le mentionnent pas.	Les participant-es ont conscience qu'il s'agit d'une fiction médiatique et évoquent explicitement sa nature fictionnelle.
<b>Prise de recul avec le contenu médiatique</b>	Les participant-es n'évoquent pas le média dans lequel la technologie est représentée (pub, affiche, film, etc.).	Les participant-es discutent du média représentant la technologie, par exemple du format, de l'auteur ou du public visé du média.

L'évaluateur-riche est libre dans l'interprétation de ce tableau : vous pouvez mettre des notes si vous le désirez en fonction de vos objectifs d'évaluation. Cependant, ce qui revêt une importance particulière est la discussion approfondie des résultats avec les participant-es. Ceci permet d'identifier d'éventuelles incompréhensions et lacunes, favorisant ainsi une compréhension mutuelle et une amélioration continue.

**\*\*** Par exemple, dans le cas de "Uninvited Guests", les participant-es pourraient discuter d'enjeux présents dans la vidéo comme l'omniprésence des objets connectés dans notre quotidien et leur impact sur notre santé en termes de contrôle ou de surveillance. De nouveaux sujets de conversation pourraient concerner le prix de cette technologie, son implémentation à plus large échelle, les conséquences que cela pourrait avoir sur notre quotidien, d'un point de vue personnel.