



# Atelier 1


## ***Concevoir une nouvelle technologie***



### ***Point de vue des créateur·rices***

 ± 2h d'activité

 De 5 à 10 jeunes



 Un grand espace et plusieurs tables pour que les différents groupes puissent travailler chacun de leur côté

 Un ordinateur, un projecteur, une connexion Internet, des feuilles de brouillon, de grandes feuilles A3, des marqueurs de couleur, des bics, des magazines (facultatif) ainsi que les supports papier de l'atelier 1  :

Pour chaque groupe :

- 4 cartes “conception”
- 10 cartes “problématique”
- 14 cartes “technologie”



## À préparer avant la séance :

- ☐ Prenez le temps de découvrir les différentes cartes à utiliser durant l'atelier 1, à savoir les cartes choix de "problématique", les cartes "technologie" ainsi que les cartes "conception" comportant les questions de chaque manche du jeu.
- ☐ Visionnez la vidéo de Brut : "L'intelligence artificielle, c'est quoi ?" - [bit.ly/4dywDi0](https://bit.ly/4dywDi0) avant de la montrer aux jeunes.
- ☐ Lisez l'article du journal Le Monde : "Les technologies, entre magie et perte de contrôle" - [bit.ly/4fM8PbQ](https://bit.ly/4fM8PbQ) pour pouvoir aborder les grandes différences entre les nouvelles technologies et la magie afin d'éveiller l'esprit critique des jeunes à ce sujet.
- ☐ Lisez attentivement toutes les fiches **Contenu Théorique** de cet outil pédagogique excepté "5W et angle journalistique".

Pour vous aider à y voir plus clair, voici à quelle(s) carte(s) "problématique" chaque thématique est reliée :

Dialogue en ligne	-> Démocratie
Désinformation et Fact-Checking	-> Information
Discriminations numériques	-> Discriminations + Emploi
Récolte de données personnelles	-> Vie privée + Contrôle
Écologie numérique	-> Écologie
Économie de l'attention	-> Attention
Bien-être numérique	-> Temps + Santé mentale

# Déroulement :

## ÉTAPE 1 : Introduction et présentation du projet – 10'

Expliquez aux jeunes le principe de Design Fiction, qui consiste à imaginer des technologies futures répondant à des problématiques existantes. Profitez également de cette phase d'introduction pour signaler qu'en tant que créateur·rice, iels vont devoir créer, sur papier, une nouvelle technologie qui sera ensuite critiquée, questionnée et décortiquée lors des prochaines séances.

## ÉTAPE 2 : Mais, c'est quoi l'intelligence artificielle ? – 25'

Lancez un premier brainstorming concernant l'intelligence artificielle\*. L'idée est simplement d'appréhender les connaissances préalables des jeunes sur cette thématique. Prenez note de ces éléments sur un tableau ou une grande feuille blanche et laissez-les visibles tout au long de la séance sans forcément commencer à discuter ou à débattre à propos de leur(s) proposition(s).

Une fois que les participant·es n'ont plus d'idées supplémentaires à proposer, projetez la vidéo de Brut : "L'intelligence artificielle, c'est quoi ?". À la fin du visionnage, demandez aux jeunes de donner les éléments-clés qui permettent de comprendre la notion d'intelligence artificielle. Comme pour le brainstorming, notez sur le même tableau ou la même feuille blanche les informations complémentaires qui n'auraient pas encore été dites ou qui réfutent des propos évoqués précédemment.

Établissez la différence entre la technologie et la magie en vous basant sur l'article du journal Le Monde : "Les technologies, entre magie et perte de contrôle". Cette introduction à l'IA vous permettra de canaliser les potentielles envies des jeunes qui ne seraient pas ou peu réalistes par rapport aux technologies déjà existantes.

### INTRO - 5'

*“ Nous sommes en l'an 2035 ! De nouvelles technologies n'ont de cesse de voir le jour mais aujourd'hui, c'est votre jour ! Vous participez à l'émission “Le futur, c'est maintenant !”*

*Vous allez devoir créer votre propre technologie qui aura pour but de répondre à une problématique qui vous semble importante à traiter dans notre société ! Jeunes designer-ses, nous comptons sur vous pour rendre notre société meilleure grâce à vos inventions ! ”*

Constituez des groupes de 2 à 3 jeunes.

### MANCHE 1 - 25' : “À chaque problème, sa solution !”.

*“ Voici la première des 4 manches du jeu. Elle s'intitule “À chaque problème, sa solution !”. On vous rappelle l'objectif de l'émission “Le futur, c'est maintenant !” : Vous devez créer - en équipe - une nouvelle technologie (objet, service, etc.) et nous convaincre, nous les expert-es, que cette technologie est réaliste et répond à des besoins. Nous allons vous distribuer une première liste de questions. Nous passerons dans les groupes pour vous aider si nécessaire. Bonne réflexion ! ”*

Pour cette manche, distribuez à chaque groupe la carte “conception” n°1 ainsi que les cartes “problématique” et “technologie”. N'hésitez pas à les lire tout haut avec les jeunes pour vous assurer que tout soit compris. Invitez les groupes à prendre des notes sur des feuilles de brouillon que vous reprendrez à la fin de l'atelier et qui vous aideront à préparer l'atelier 2 et/ou prenez vous-mêmes des notes lors des phases de présentation, histoire d'accentuer votre rôle de juré-e d'une émission télé.

Entre chaque manche, prévoyez une phase de présentation de l'état d'avancement des groupes durant laquelle vous ferez vos retours et/ou répéterez vos remarques. Ensuite, lancez la manche suivante.

## **MANCHE 2 - 20' : “À chaque projet, sa promotion !”.**

*“ Commençons la manche 2 intitulée “À chaque projet, sa promotion !”. Maintenant que vous avez votre idée de base, vous allez devoir la vendre de la façon la plus convaincante possible.*

*Créez une affiche comprenant un slogan, un visuel, le nom de votre produit, etc. puis venez nous la présenter. Vous avez environ 15 minutes. Faites preuve de créativité ! ”*

Pour cette manche, distribuez la carte “conception” n°2 ainsi que du matériel pour la création de l’affiche de promotion. Celle-ci peut se faire en version papier (prévoyez alors de grandes feuilles, marqueurs de couleur, bics plus éventuellement des magazines dans lesquelles découper pour les visuels) ou en version numérique (les jeunes peuvent créer un visuel sur leur smartphone via l’option story d’Instagram ou des applis de graphisme telles que CANVA).

## **MANCHE 3 - 15' : “À chaque produit, son utilisation !”.**

*“ C’est parti pour la manche n°3 intitulée “À chaque produit, son utilisation !”. Il est maintenant temps de réfléchir un peu plus aux conditions d’utilisation de votre produit. Cette phase est importante pour convaincre les expert-es que vous savez où vous allez avec votre idée, histoire de ne pas avoir de mauvaises surprises quand votre produit arrivera sur le marché. C’est le moment de faire preuve de prévoyance ! Vous avez environ 10 minutes. ”*

Pour cette manche, distribuez uniquement la carte “conception” n°3. C’est le moment de commencer à challenger les jeunes sur les enjeux de leur nouvelle technologie, même si ce n’est qu’en surface puisque l’idée est d’aller plus loin lors des ateliers suivants.

#### MANCHE 4 - 15' : “À chaque émission, sa conclusion !”.

*“ C’est la quatrième et dernière manche, intitulée “À chaque émission, sa conclusion !”. Maintenant que votre projet est bien défini, vous devez pouvoir en résumer les principales forces et faiblesses. Cela finira de vous préparer à défendre votre idée face aux critiques positives et négatives auxquelles toutes les nouvelles technologies font face. C’est l’ultime effort. Courage ! ”*

Pour cette manche, distribuez uniquement la carte “conception” n°4. En posant la question des atouts et des faiblesses des technologies créées, cette dernière phase conclut ce premier atelier tout en lançant la réflexion qui sous-tendra les ateliers suivants.

#### Astuces :

- N’hésitez pas à laisser les jeunes rechercher des informations sur Internet si nécessaire. Il sera plus intéressant - pour nourrir leur réflexion et faire ressortir des problématiques - de partir de faits réels et de vraies informations plutôt que d’inventer une technologie qui ne pourrait jamais voir le jour.
- Au niveau de la dynamique de travail en groupe, laissez chaque groupe en autonomie, surtout au début de l’activité, afin de les laisser discuter et échanger de manière à faire émerger leurs propres idées. Par contre, par la suite, n’hésitez pas à intervenir pour aider les groupes à réfléchir sur certaines problématiques auxquelles ils n’auraient pas pensé (voir le Contenu Théorique lié à l’activité 1).
- N’hésitez pas à placer des moments de pause quand cela s’avère nécessaire.

