



**aventure  
pédagogique**

**PRÉSENTATION**

## SOMMAIRE

<b>CARACTÉRISTIQUES.....</b>	<b>3</b>
<b>ORDRE DE LECTURE .....</b>	<b>3</b>
<b>OBJECTIFS .....</b>	<b>3</b>
<b>SYNOPSIS DU JEU .....</b>	<b>3</b>
<b>LES 5 ATELIERS.....</b>	<b>4</b>
<b>CRÉDITS ALT NEWS .....</b>	<b>5</b>
<b>CONTACT .....</b>	<b>5</b>
<b>CONTEXTE.....</b>	<b>6</b>
<b>IOTA - L'ESCAPE GAME SUR NOTRE SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE .....</b>	<b>6</b>

Alt News vous propose de mettre en place gratuitement et facilement une aventure ludique et pédagogique de 2 heures traitant de l'intelligence artificielle, des fausses informations et des données personnelles.

## CARACTÉRISTIQUES

- › Nombre de participants : de 5 à 15
- › Âge : à partir de 9 ans
- › Durée : 2 heures
- › Préparation : entre 3 et 6 heures (Lecture du déroulé, impression et découpages des outils papier, installation du matériel informatique)
- › Matériel : 1 ordinateur avec webcam, 1 vidéoprojecteur ou 1 écran de TV, 1 connexion internet, 1 imprimante et 1 paire de ciseaux
- › Composition : 5 activités liées par une trame narrative

## ORDRE DE LECTURE

Afin de mettre en place le jeu, nous vous invitons à lire les documents dans l'ordre suivant :

- › Ce dossier de présentation
- › Préparation
- › Déroulement
- › Optionnel : dossier pédagogique

Quatre des cinq activités peuvent être proposées de manière indépendante sous une forme « augmentée » plus longue et proposant du contenu supplémentaire. Pour les mettre en place, il vous suffit de lire leurs règles du jeu se trouvant dans la rubrique « approfondir » du site internet.



## OBJECTIFS

- › Comprendre comment sont construites et comment se diffusent les fausses informations.
- › Découvrir les différentes catégories de la désinformation.
- › S'interroger sur les enjeux sociétaux liés à l'informatique et au numérique.
- › Se questionner sur ses données personnelles, leurs valeurs et leurs utilisations.
- › Découvrir ce qu'il se cache derrière le terme « intelligence artificielle ».
- › Questionner l'intelligence artificielle d'aujourd'hui et de demain.



## SYNOPSIS DU JEU

Vous venez d'intégrer l'équipe de rédaction de l'entreprise Alt News. Si l'existence d'Alt News était connue du grand public, elle serait certainement controversée. Alt News est une entreprise mandatée pour créer des fausses informations et contrôler leurs diffusions. Fausses informations qui sont de véritables leviers d'action pour faire adhérer, faire évoluer les opinions, acter de nouveaux prospects ou clients... Les possibilités sont vastes !

L'entreprise propose différentes formules à ses clients : allant de l'accompagnement pour la création jusqu'à la diffusion sur les réseaux sociaux via des leaders d'opinion. Il est bien sûr évident que cette société est une société de l'ombre connue uniquement par les professionnels et les institutions peu scrupuleux.

Pour votre premier jour vous êtes conviés, avec d'autres nouveaux employés, à un atelier permettant de comprendre les rouages de l'entreprise et de mieux connaître leur potentiel de création d'informations alternatives. Tout se passera-t-il comme prévu ?

## LES 5 ATELIERS

### 1<sup>ère</sup> activité : **Histoire de dires...**

Ce jeu permet de découvrir différents exemples de désinformation à travers les âges et dans différents pays. En constatant que la désinformation existait avant Internet, les élèves pourront s'interroger sur les différentes formes que peut prendre la désinformation, et, à partir d'exemples divers, de questionner les différents objectifs et effets de la désinformation.

### 2<sup>ème</sup> activité : **Ça buzz !**

Ce jeu de cartes en groupe permet de mieux comprendre les mécanismes d'un "buzz" sur les réseaux sociaux. Les élèves doivent inventer une histoire et faire en sorte qu'elle soit diffusée pour gagner un maximum de likes.

### 3<sup>ème</sup> activité : **Vos collègues non humains**

Cette activité est un questionnaire collectif portant sur l'IA. Il permet de faire un tour d'horizon sur l'univers de l'IA et d'en apprendre plus sur l'histoire de l'IA, les biais, les créations artistiques à travers l'IA, l'utilisation de l'IA dans les entreprises...

### 4<sup>ème</sup> activité : **Apprendre à se (re)connaître**

À l'aide du site [teachablemachine](http://teachablemachine.com), les participants sont invités à découvrir un modèle de machine learning en entraînant un algorithme à reconnaître des images, des sons ou des postures.

### 5<sup>ème</sup> activité : **Donner ses données**

Afin de trouver qui est à l'origine du piratage de la société Alt News, les participants devront croiser les informations que l'équipe de sécurité a réussi à récupérer sur l'ordinateur du hacker avec les données personnelles des employés collectées lors de leur navigation en ligne. Cette activité permettra de mettre en évidence l'importance d'une gestion éclairée de ses propres données personnelles.



**ART'M** créateurs associés



ville de **Saint-Étienne**  
L'expérience design



- › Alt News est une création ART'M Créateurs associés en partenariat avec Calcul Québec.
- › Alt News a reçu le soutien du Ministère de la Culture dans le cadre de l'Appel à projets national d'éducation aux médias et à l'information 2020.
- › Alt News a reçu le soutien de la Ville de Saint-Etienne.
- › Alt News a été réalisé avec le soutien du Service de Coopération et d'action culturelle du Consulat général de France à Québec.
- › Alt News a reçu le soutien de La Fondation Blaise Pascal dans le cadre de l'appel à projets hiver 2019-2020.

## CRÉDITS ALT NEWS

Commissariat : Kévin Fauvre (ART'M Créateurs associés)  
Recherche, écriture et conception : Clément Fauvre (ART'M Créateurs associés), Marion Lavenir (ART'M - Créateurs associés), Kévin Fauvre (ART'M Créateurs associés), Amélia Richard (Sciencéa), Julie Fortin (ART'M Créateurs associés),  
Partenariat : Calcul Québec  
Design graphique : Ling Wang  
Développement web : Hongsheng Chen  
Réalisation vidéos : Hongsheng Chen  
Montage vidéos : ART'M Créateurs associés et Hongsheng Chen  
Actrices : Manon Mourguiart et Périne Le Gras  
Réalisation musicale : Clément Fauvre (KAL)  
Soutiens : Ministère de la Culture, Ville de Saint-Étienne, Consulat Général de la France à Québec, Fondation Blaise Pascal  
Production : ART'M Créateurs associés  
Merci à Julie Fortin, Émilie Renaude et Cécile Crozet, membres du bureau d'ART'M,  
Merci à l'école de Ailleux pour l'accueil et les retours des élèves,  
Merci à Marina Pascussi pour les relectures.

## CONTACT

[www.artm.fr](http://www.artm.fr)  
[kevin.fauvre@artm.fr](mailto:kevin.fauvre@artm.fr)  
+ 33 6 23 26 60 18

## CONTEXTE

Alt News fait partie du projet IotA, un projet d'éducation au numérique abordant les thèmes suivants :

- › Les fausses informations
- › Les données personnelles
- › L'intelligence artificielle

IotA était composé de 2 entités distinctes mais complémentaires :

- › IotA - L'Escape Game sur notre société numérique
- › Alt News

## IOTA - L'ESCAPE GAME SUR NOTRE SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

IotA - L'escape game sur notre société numérique IotA est un Escape Game pédagogique sur le thème de la société numérique. Au-delà d'offrir aux joueurs la possibilité de relever un défi collectif et de vivre une aventure, IotA propose de transmettre des connaissances tout en attisant la curiosité, en plaçant l'aspect ludique et l'esprit d'équipe au cœur de ce nouveau mode d'apprentissage.

Ce projet est finalisé et a commencé son itinérance en mars 2019. Il a été accueilli par La Cité du Design, La Foire Internationale de Saint-Étienne, La Rotonde Centre de Culture Scientifique de La Loire, La Commanderie des Templiers (Saint-Quentin-en-Yvelines), le Palais de l'Univers et des Sciences (Dunkerque), la médiathèque du Roannais Agglomération et la médiathèque Louis Aragon de Rive-de-Gier par l'intermédiaire d'un partenariat avec le département de la Loire.