

Fiche
04

Atelier Éducation numérique / Formation
générale / Capacités transversales

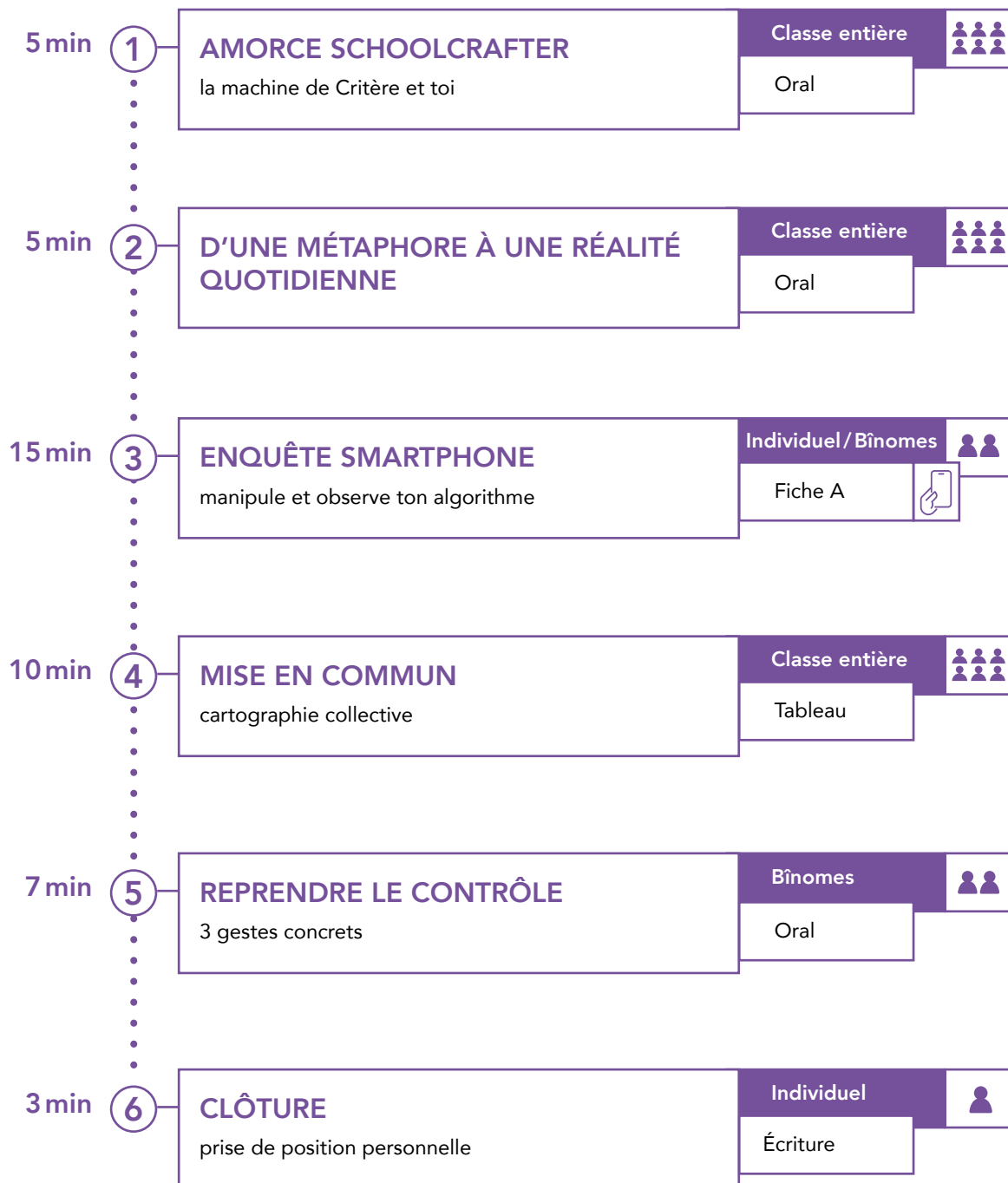
L'ALGORITHME QUI TE FAÇONNE

Une activité complémentaire à Connected 04, le moyen d'enseignement
pour les MITIC (médias, images et technologies de l'information et de la
communication)

01 - ANCRAGE PÉDAGOGIQUE

Cycle 2 10H	1 période (45 minutes) OBJECTIFS VISÉS	
Education numérique / Formation générale / Capacités transversales	EN 33	Exploiter des outils numériques pour collecter l'information, pour échanger et pour réaliser des projets
	FG 32	Répondre à ses besoins fondamentaux par des choix pertinents.
	FG 37	Analyser quelques conséquences, ici et ailleurs, d'un système économique mondialisé.
	CT	Démarche réflexive · Pensée critique · Communication argumentée.

02 - CHRONOLOGIE DE LA PÉRIODE (45 MIN)



03 - DÉROULÉ DÉTAILLÉ

5 min

1

AMORCE SCHOOLCRAFTER

la machine de Critère et toi

Classe entière



Oral

Si la classe a joué à SchoolCrafter

Deux questions rapides, sans corriger :

« Dans l'Univers 3, qu'est-ce que la machine de tri faisait aux graines jugées non conformes ? »

« Si vous étiez une graine dans ce jeu, laquelle des règles vous aurait éliminés ? »

Si la classe n'a pas joué (variante)

Lire à voix haute :

« Dans un jeu VR que vous allez peut-être découvrir, une machine trie les élèves selon leurs notes, leurs absences, leur façon de bouger. Ceux qui ne correspondent pas à la norme sont éliminés. Est-ce que ça vous rappelle quelque chose dans votre vie numérique ? »

5 min

2

D'UNE MÉTAPHORE À UNE RÉALITÉ QUOTIDIENNE

Classe entière



Oral

L'enseignant·e pose la question, puis laisse les réponses émerger sans les orienter

« La machine de tri suivait des règles pour décider ce qu'on voit, ce qu'on entend, ce qui compte. Est-ce que vous connaissez des machines qui font la même chose — pas dans un jeu, mais dans votre téléphone ? »

Faire émerger sans corriger : YouTube, TikTok, Instagram, Spotify, jeux en ligne...

Noter les plateformes citées au tableau, elles seront réinvesties en phase 3.

Ce que SchoolCrafter met en scène

- Règles opaques fixées par le régime des Précepteurs
- Tri selon des critères normatifs
- Exclusion automatique sans recours
- L'élève subit — il ne choisit pas

Ce que font les plateformes réelles

- Règles opaques fixées par les entreprises
- Tri selon l'engagement, le temps d'écran, les données
- Certains contenus / profils invisibilisés sans raison visible
- L'utilisateur·trice subit — ou reprend le contrôle

15 min

3

ENQUÊTE SMARTPHONE

Manipule et observe ton algorithme

Individuel / binômes



Chaque élève / binôme choisit UNE plateforme et suit le protocole en annexe (Annexe A).

Consigne

Les élèves utilisent leur propre téléphone. Chaque élève choisit la plateforme de son choix ci-dessous. L'objectif est d'observer, tester et formuler une hypothèse.

Note pour l'enseignant·e

Si certains élèves n'ont pas de smartphone ou ne souhaitent pas utiliser leurs données personnelles, ils peuvent s'associer à un·e camarade

**YouTube / TikTok / Reels Instagram****Consigne**

Ouvre l'application. Ne cherche rien. Observe la page d'accueil ou le feed pendant 30 secondes SANS interagir.

- « Qu'est-ce que ce feed révèle sur tes intérêts et goûts personnels ? »
- Compare-le avec le feed de ton voisin / ta voisine

Ensuite : effectue une recherche sur un sujet inhabituel pour toi (ex. : recettes, sport extrême, architecture, chats, ...) Pour une thématique fait environ 5 à 8 recherches. Retourne sur l'accueil. Est-ce que quelque chose à changer ?

Questions

1. « Quelle proportion des vidéos de départ concerne un même thème dominant ? »
2. « Après tes recherches, quelles nouvelles vidéos apparaissent ? »
3. « Combien de recherches ont suffi pour que l'algorithme modifie ta page d'accueil ? Quand est-ce que cela a eu lieu ? Immédiatement ou plus tard ? »

Votre hypothèse de règle

Si _____
 Alors l'algorithme _____

Qui bénéficie de cette règle ? _____

Qui pourrait en être exclu ? _____

Spotify / Apple Music / Deezer

Consigne

Ouvre l'application. Cherche un artiste ou un genre que tu n'écoutes jamais (ex. : musique classique, rap en langue étrangère, métal). Écoute 10 secondes d'un morceau, puis quitte. Reviens sur la page d'accueil. Observe les recommandations.

Questions

1. « Est-ce que la page d'accueil a changé après cette seule écoute de 10 secondes ? »
2. « L'algorithme te recommande-t-il maintenant d'autres morceaux du même style ? »
3. « Que penses-tu qu'il ferait si tu n'écoutes QUE ça pendant une semaine ? »

Votre hypothèse de règle

Si _____
 Alors l'algorithme _____

Qui bénéficie de cette règle ? _____

Qui pourrait en être exclu ? _____

Jeux en ligne / matchmaking

Consigne

Pense à un jeu en ligne que tu connais avec un système de classement ou de matchmaking (Fortnite, Rocket League, Chess.com, Clash of Clans...). Rappelle-toi ou observe : qui tu affrontes selon ton niveau.

Questions

1. « Sur quels critères le jeu décide-t-il qui tu affrontes (niveau, score, comportement, région) ? »
2. « Y a-t-il des joueurs que tu ne vois JAMAIS — et pourquoi ? »
3. « Est-ce que ce tri te semble juste ? À qui profite-t-il le plus ? »

Votre hypothèse de règle

Si _____
 Alors l'algorithme _____

Qui bénéficie de cette règle ? _____

Qui pourrait en être exclu ? _____

10 min

4

MISE EN COMMUN

Cartographie collective

Classe entière



L'enseignant·e construit le tableau collectif au fil des restitutions.

Consigne détaillée

Tableau collectif à construire au tableau (ou sur paperboard). Pour chaque plateforme mentionnée, noter en 3 colonnes : Règle supposée (Si... Alors...) | Qui en bénéficie | Qui pourrait être exclu ou invisibilisé

Questions de relance pour la discussion :

- « Est-ce que vos feeds se ressemblent entre vous - ou sont-ils très différents ? »
- « Si votre téléphone vous « connaît » aussi bien, qu'est-ce qu'il ne vous montrera probablement jamais ? »
- « Dans SchoolCrafter, vous avez reprogrammé la machine. Dans la vraie vie, qui peut faire ça ? »

Éléments à analyser	Machine de tri (SchoolCrafter)	Algorithmes réels (plateformes)
	Réponses attendues des élèves	Réponses attendues des élèves
OBJECTIF	Optimiser la conformité et la productivité scolaire	Maximiser le temps d'écran et l'engagement
DONNÉES UTILISÉES	Notes, absences, langue, comportement	Clics, durée de visionnage, interactions, localisation, données personnelles, sexe, âge, ...
CE QUI EST AMPLIFIÉ	Les élèves « conformes » selon le régime des Précepteurs	Les contenus qui génèrent le plus d'engagement émotionnel
CE QUI EST INVISIBILISÉ	Les profils atypiques, créatifs, multilingues	Les contenus nuancés, lents, complexes, minoritaires
QUI FIXE LES RÈGLES	Les Précepteurs (fictifs)	Les entreprises privées (réel)
PEUT-ON LES CHANGER ?	Oui — c'est l'objet du jeu	Partiellement - c'est l'objet de cette activité

7 min

5

REPRENDRE LE CONTRÔLE

3 gestes concrets

Binômes



Chaque binôme reçoit la fiche en annexe (Annexe B) . Mission : choisir 3 gestes à tester cette semaine pour modifier l'algorithme intentionnellement.

Menu des gestes disponibles

Les élèves choisissent 3 gestes dans cette liste — ou en inventent de nouveaux.

**Gestes d'observation**

- Vérifier si ton feed ressemble à celui de tes camarades
- Chercher un contenu que l'algorithme ne t'a jamais proposé
- Observer ce qui apparaît dans les publicités après avoir cherché quelque chose

**Gestes de modification**

- Vider son historique de visionnage et observer ce qui change
- Utiliser YouTube / TikTok en navigation privée pendant 1 jour
- Activer le mode « pas intéressé-e » sur 5 contenus différents

**Gestes d'élargissement**

- Regarder une chaîne ou un compte dans une langue que tu ne maîtrises pas.
- Cliquer/ consulter des vidéos/ contenus qui ne t'intéressent pas
- Suivre un créateur-trice dont les contenus te sont totalement étrangers
- Comparer le même sujet sur 2 plateformes différentes

**Gestes de discussion**

- Demander à un-e adulte ce que son algorithme lui propose — comparer
- Partager un contenu hors de ta bulle à un-e camarade
- Expliquer à quelqu'un ce qu'est une « bulle de filtre » avec tes propres mots

3 min

6

CLÔTURE

Prise de position personnelle

Individuel



Oral

Consigne détaillée

L'enseignant-e lit la question à voix haute. Les élèves écrivent 2-3 phrases dans leur carnet ou sur un post-it. Cette réponse n'est pas partagée en classe sauf si l'élève le souhaite. Elle peut servir de point de départ pour une séance de suivi 1-2 semaines plus tard (ont-ils tenté les gestes?).

«Après cette séance : est-ce que tu veux changer quelque chose dans ta façon d'utiliser tes plateformes ? Si oui, quoi ? Si non, pourquoi ?»

04 - ANNEXES

ANNEXE A — PROTOCOLE D'ENQUÊTE SMARTPHONE (PHASE 3)

1 fiche par élève ou binôme. Choisir **UNE** plateforme.

Nom :

Plateforme choisie :

ÉTAPE 1 — AVANT DE TOUCHER L'ÉCRAN

Ouvre l'application. Observe la page d'accueil / le feed pendant 30 secondes sans interagir. Décris ce que tu vois (thèmes, types de contenus, langues, personnes...) et compare avec ton voisin / ta voisine :

ÉTAPE 2 — L'EXPÉRIENCE : MODIFIER INTENTIONNELLEMENT

Effectue les actions proposées sur ta fiche (selon la plateforme choisie). Note tes observations en temps réel.

Action effectuée : _____

Qu'est-ce qui a changé dans le feed / les recommandations ? :

Combien d'actions ont suffi pour que quelque chose change ?

ÉTAPE 3 — FORMULE TON HYPOTHÈSE DE RÈGLE

Complète cette phrase :

└ Si l'utilisateur·trice _____
└ Alors l'algorithme _____

Qui bénéficie de cette règle ? _____

Qui pourrait être exclu·e ou invisibilisé·e ? _____

ÉTAPE 4 — LIEN AVEC SCHOOLCRAFTER

Dans SchoolCrafter, la machine de tri éliminait les graines non conformes.

En quoi l'algorithme que tu viens d'observer lui ressemble — et en quoi il en diffère ?

Ressemblance : _____

Différence : _____

04 - ANNEXES**ANNEXE B — REPRENDRE LE CONTRÔLE (PHASE 5)**

Binôme : _____	Plateforme(s) visée(s) : _____
Choisissez 3 gestes dans le menu de la phase 5. Pour chacun, expliquez :	
Geste 1 : _____ Pourquoi ce geste modifie-t-il l'algorithme ? _____ À qui cela profite — à moi, à d'autres, aux deux ? _____	
Geste 2 : _____ Pourquoi ce geste modifie-t-il l'algorithme ? _____ À qui cela profite — à moi, à d'autres, aux deux ? _____	
Geste 3 : _____ Pourquoi ce geste modifie-t-il l'algorithme ? _____ À qui cela profite — à moi, à d'autres, aux deux ? _____	