MODULE 2 : NUMÉRIQUE RESPONSABLE

Semaine 1 - Nos interfaces numériques nous laissent-elles vraiment choisir ?

DOCUMENT SOURCE STRUCTURÉ POUR MOODIA / BUBUL - version pilote

Format cible : parcours Moodle autonome de 45 minutes, cinq activités séquencées, avec questions et rétroactions. Prolongement distinct : atelier collectif de 45 minutes sur la viralité musicale. Public : 16-18 ans.

1. Intention pédagogique et objectifs

Question directrice : Comment les interfaces, les médias et les algorithmes influencent-ils les informations auxquelles nous accédons et les connaissances que nous pouvons construire ?

À la fin de la semaine, l'élève pourra : (1) distinguer push et pull ; (2) identifier affordance, nudge et médiation ; (3) comparer des dispositifs d'accès à l'information ; (4) distinguer accès, explication et compréhension ; (5) justifier un choix d'outil pour une enquête.

PEC fédéral - compétences centrales : Savoir travailler avec des données et des informations ; Comprendre la société de l'information. Complémentaires : Comprendre et appliquer des procédures d'automatisation ; Participer à la communication et à la collaboration.

Consigne de génération : conserver les exemples, les distinctions conceptuelles, les bonnes réponses et les rétroactions ; ne pas transformer ce parcours en cours général sur les biais cognitifs, la mémoire humaine, les fichiers ou les métadonnées.

2. Activité 1 - Le piège de l'attention (10 min)

Mise en situation - Pourquoi rêvons-nous ?

Tu veux comprendre pourquoi les êtres humains rêvent. Trois interfaces fictives proposent des parcours différents. A - Plateforme vidéo : une vidéo « Pourquoi rêvons-nous ? », lecture automatique, recommandations « Les chats rêvent-ils ? » et « 5 mystères du sommeil ». B - Moteur de recherche : une liste classée de liens vers une encyclopédie, un article de vulgarisation et une ressource scientifique. C - Assistant IA : une réponse synthétique et fluide, qui ne donne pas nécessairement de références consultables.

Notion : pull = démarche déclenchée par une demande de l'utilisateur (saisir une requête). Push = contenu proposé ou envoyé sans nouvelle demande explicite (notification, suggestion, lecture suivante). Les deux logiques peuvent coexister.

Question : Quelle interface illustre le plus directement une recommandation push ?

A. La vidéo suivie de suggestions et de lecture automatique

B. La saisie volontaire d'une requête

C. L'ouverture d'un article déjà choisi

Bonne réponse : A

Rétroaction : Les contenus suivants sont proposés sans nouvelle recherche. Cela ne signifie pas que l'utilisateur est privé de choix.

Question : Une interface épurée est-elle nécessairement neutre ?

A. Oui, car elle affiche peu d'éléments

B. Non, car le classement et la sélection des résultats orientent aussi ce qui est visible

Bonne réponse : B

Rétroaction : Même sans notification, l'ordre des résultats influence les contenus rencontrés.

Question : Une réponse immédiate de l'IA prouve-t-elle que tu as compris ?

A. Oui, si elle est bien rédigée

B. Non, recevoir une explication n'est pas encore pouvoir la reformuler, la questionner et l'appliquer

Bonne réponse : B

Rétroaction : L'accès rapide à une réponse et la construction d'une connaissance sont deux opérations différentes.

Micro-réflexion

Écris une phrase : « L'interface qui me donne la réponse le plus vite n'est pas nécessairement celle qui me permet le mieux de comprendre, parce que… »

3. Activité 2 - Que nous permet de faire une interface ? (8 min)

Notion : une affordance désigne une possibilité d'action offerte par un environnement relativement aux capacités de l'utilisateur. Dans une interface, les éléments visuels peuvent rendre ces possibilités plus ou moins perceptibles.

Exemple : sur une application musicale, un bouton « Voir les paroles » facilite la lecture du texte ; un bouton « Crédits » permet d'identifier les auteurs. Une autre application peut mettre surtout en avant « Écouter » et « Passer à la chanson suivante ».

Question : Quel élément offre directement une possibilité de retrouver les auteurs d'une chanson ?

A. Un compteur d'écoutes

B. Un bouton « Crédits »

C. Une lecture automatique

Bonne réponse : B

Rétroaction : La fonctionnalité « Crédits » ouvre une action utile à la connaissance de l'œuvre.

Question : Une affordance est-elle forcément une manipulation ?

A. Oui

B. Non, elle décrit d'abord une possibilité d'action

Bonne réponse : B

Rétroaction : L’existence d’un bouton de partage permet une action ; l’encouragement à cliquer relève d’une autre analyse.

Réponse courte : Quelle information sur une chanson est plus difficile à découvrir si l’interface ne montre que le titre, la pochette et le bouton de lecture ? Attendu : auteurs, contexte de production, paroles, date, sources complémentaires. Rétroaction : une interface rend certaines opérations faciles et d’autres moins visibles.

4. Activité 3 - Quand le design nous pousse à agir (9 min)

Notion : un nudge est une caractéristique de l’architecture des choix qui influence les comportements sans supprimer les alternatives. Exemple : la lecture automatique est activée par défaut ; l’utilisateur peut la désactiver, mais le réglage favorise la poursuite de l’écoute.

Question : Quel cas illustre le mieux un nudge ?

A. Une application interdit de quitter la page

B. Une plateforme présélectionne « Lire automatiquement la vidéo suivante » tout en permettant de décocher l’option

C. Un site affiche simplement le titre d’un article

Bonne réponse : B

Rétroaction : L’option par défaut oriente le comportement sans imposer une action irréversible.

Question : Une même fonctionnalité peut-elle être à la fois une possibilité d’action et une incitation ?

A. Oui

B. Non

Bonne réponse : A

Rétroaction : Le bouton « Partager » rend le partage possible ; sa mise en avant répétée peut également encourager ce comportement.

Question de transfert : Une application recommande dix nouvelles vidéos sur le sommeil. Cela garantit-il une meilleure compréhension du sommeil ? Attendu : non ; quantité et facilité d’accès ne garantissent ni pertinence, ni cohérence, ni compréhension.

5. Activité 4 - Le médium transforme l’expérience (10 min)

Notion : la médiation technique signifie que le dispositif n’est pas un canal transparent : sa forme contribue à organiser les actions possibles et l’accès aux contenus. La réflexion s’inspire notamment de Marshall McLuhan, sans supposer que le média détermine entièrement la pensée.

Exemple précis - végétalisation urbaine : une découverte sur les effets des arbres en ville est présentée sous trois formats. A - Article documenté : méthodes, résultats, limites et références consultables. B - Vidéo courte : images concrètes, rythme rapide, place limitée pour les méthodes. C - Notification : titre accrocheur, information très condensée, nécessité d’ouvrir un autre contenu pour approfondir.

Question : Quel format facilite le plus directement l’examen des méthodes d’une étude, dans les exemples proposés ?

A. L’article documenté avec références

B. La notification seule

C. Le titre d’une vidéo sans description

Bonne réponse : A

Rétroaction : Les méthodes et les références sont accessibles dans l’article présenté. Cela ne signifie pas que tous les articles sont fiables.

Question : Pourquoi une notification ne suffit-elle généralement pas à comprendre une découverte scientifique ?

A. Parce qu’elle est numérique

B. Parce qu’elle condense l’information et ne fournit pas à elle seule les méthodes et les conditions de l’étude

Bonne réponse : B

Rétroaction : La limite tient au format et aux éléments accessibles, non au fait d’être numérique.

Réponse courte : Pour le même sujet, indique une chose qu’une vidéo peut rendre plus facile à saisir et une chose qu’un article documenté peut rendre plus facile à vérifier. Attendu : la vidéo peut visualiser un phénomène ; l’article permet de revenir aux méthodes et aux données. Transition : ce corpus sur la végétalisation sera repris en semaines 2 et 3.

6. Activité 5 - Est-ce encore moi qui choisis ce que j’écoute ? (8 min)

Expérience de pensée : Camille choisit un album précis ; Alex lance une playlist algorithmique. Première impression : Camille semble plus autonome. Révélation : Camille a découvert cet album par recommandation automatisée ; Alex a volontairement choisi la playlist pour explorer de nouveaux artistes.

Question : Après la révélation, quelle conclusion est la plus solide ?

A. Toute recommandation supprime l’autonomie

B. Un choix libre ne subit jamais d’influence

C. L’autonomie dépend aussi de la conscience des influences, des objectifs et de la possibilité de choisir autrement

Bonne réponse : C

Rétroaction : Une recommandation peut orienter un choix sans l’annuler ; l’autonomie demande un jugement contextualisé.

Production finale (80 à 100 mots) : « Être autonome dans un environnement numérique signifie-t-il ne subir aucune influence ? » Prends position, donne un exemple précis et formule une nuance. Critères : position claire ; exemple pertinent ; distinction entre influence et contrainte ; nuance argumentée. Feedback indicatif : « Tu identifies une influence, mais explique aussi quelles possibilités de choix restent ouvertes à l’utilisateur. »

7. Atelier collectif complémentaire - Pourquoi certaines chansons deviennent-elles virales ? (45 min)

À ne pas fusionner avec le parcours autonome. Par équipes de 3 ou 4, les élèves enquêtent avec un seul environnement attribué : moteur généraliste, YouTube, Wikipédia ou Google Scholar. La question d'enquête est : « Quels mécanismes contribuent à la viralité d'une chanson ? » La question réflexive est : « Comment notre outil influence-t-il les informations que nous trouvons sur ce phénomène ? »

0-7 min : deux chansons fictives, une virale et une inconnue ; hypothèses. 7-12 min : répartition des outils, prédiction de leurs possibilités et limites. 12-24 min : recherche et observation de l'interface. 24-33 min : confrontation entre groupes. 33-39 min : limites des conclusions. 39-45 min : stratégie de recherche complémentaire et synthèse.

Fiche d'enquête : outil utilisé ; requête ; trois informations trouvées ; deux éléments d'interface qui facilitent ou orientent l'enquête ; une information manquante ; ce que l'on peut conclure ; ce que l'on ne peut pas conclure ; outil complémentaire choisi et justification.

Point de vigilance : un grand nombre de vues est une observation d'audience, pas une preuve que l'algorithme en est la cause. Ne pas réenseigner ici la causalité comme chapitre de logique ; se concentrer sur ce que l'instrument permet de voir et de connaître.

8. Trace finale et contrôle qualité

Trace : « Ce que mon interface me permet de savoir » : une possibilité, une incitation, une information accessible, une limite, un outil complémentaire. Vérification Moodle : chaque activité possède une consigne, une durée, au moins une réponse vérifiable et une rétroaction explicative ; l'ensemble doit tenir en 45 minutes.

Non-redondance : pas de chapitre sur la concentration (Module 1), les biais cognitifs (Module 3), la mémoire humaine (Module 4), l'évaluation générale des sources et la causalité (Module 6), les fichiers ou les métadonnées (Informatique DF).

Note d'usage : les exemples d'interfaces et de chansons sont fictifs. Le document est une source éditoriale structurée pour une génération automatique : relire et tester le cours obtenu avant publication aux élèves.