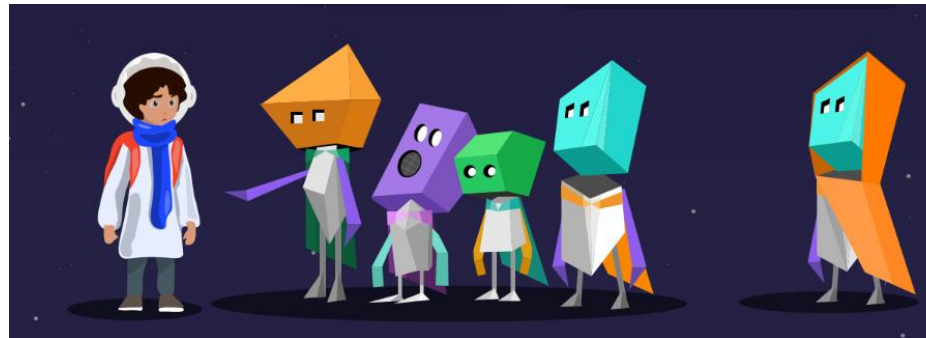




Document d'accompagnement pédagogique Eunopia : mission IA



Le jeu se passe dans un futur lointain, sur EUNOPIA, une planète sous influence de l'IA et des algorithmes. Le joueur est un terrien qui s'est écrasé sur cette planète, et dont la mission est d'aider les résistants d'Eunopia à enquêter sur des rumeurs créées ou diffusées par des algorithmes dopés à l'IA et à développer des stratégies de lutte contre la désinformation en ligne...

Ce document est destiné à accompagner les enseignants, les formateurs et les médiateurs éducatifs dans leur utilisation pédagogique du jeu, dans tout contexte d'éducation formelle et non formelle.

--	--

LES ATOUTS DE LA PÉDAGOGIQUE PAR LE JEU

- Espace d'expérimentation sécurisé
- Apprentissage actif
- Récompenses immédiates
- Motivation
- Valorisation d'élèves moins « scolaires »
- Appropriation en mise en œuvre de connaissances

PRÉSENTATION DU JEU

Ce jeu a été conçu par des chercheurs de la National University of Ireland at Maynooth (NUIM) sur la base du référentiel de compétences en Algo/AI littératie développé au sein d'Algowatch par Savoir Devenir. La conception de ce jeu a bénéficié de sessions de co-création réunissant plus de 100 adolescents en Irlande. Il est disponible gratuitement en 4 langues : français, anglais, portugais et croate

Age

13-17 ans

Matériel requis

PC connecté

Tablettes

Smartphones

Le jeu est accessible depuis le site AlgoWatch.eu, rubrique ressources

Objectifs clés

- Faire prendre conscience de l'influence des algorithmes et de l'IA dans l'information, et plus largement dans notre vie de tous les jours
- Développer l'esprit critique
- Acquérir des connaissances sur le fonctionnement et l'impact des algorithmes et des IA sur l'information
- Développer les savoir-faire nécessaires pour identifier ces technologies et atténuer leurs influences néfastes potentielles, en matière de désinformation
- Favoriser des attitudes et valeurs citoyennes

Le pitch

Se déroulant sur la planète extraterrestre EUNOPIA, le jeu suit le parcours du protagoniste, Alai, dont la mission est d'aider les Eunopéens à découvrir et à comprendre l'influence omniprésente des algorithmes et de l'IA dans leur vie de tous les jours. Le joueur se rend rapidement compte qu'Eunopia est sous le contrôle d'une IA malveillante, dont les effets sont bien plus importants que ceux observés sur la planète Terre.

L'influence de l'IA et des algorithmes sur les Eunopéens se manifeste à travers la prévalence de la désinformation, la création de chambres d'échos et de bulles de filtres, ainsi que par des dysfonctionnements sociétaux et les obsessions médiatiques malsaines qui en résultent. En explorant un vaste paysage urbain, le joueur découvre des lieux particuliers et des zones cachées. Il rencontre et parle avec des Eunopéens, des personnages non jouables (PNJ) qui lui permettent de recueillir des informations sur Eunopia et l'impact de l'IA sur leur société.

L'objectif du jeu est de découvrir la vérité derrière les diverses rumeurs qui circulent sur la planète. A chaque rumeur correspond une série d'indices que le joueur doit collecter. Ces rumeurs s'inscrivent dans 4 thèmes, les mêmes que ceux des quiz Algowatch : changement climatique, démocratie et citoyenneté, relations en ligne, santé et bien-être

Les interactions entre le joueur et les Eunopéens sont des métaphores des actions que l'on peut mener pour maîtriser les algorithmes et les systèmes d'IA informationnels. Elles mettent en récit interactif des apprentissages fondamentaux sur la désinformation en ligne.

Par ailleurs, au sein du jeu sont insérés des mini-jeux conçus pour une expérience de jeu plus courte, indispensables pour mener à bien les enquêtes en cours. Chacun comporte plusieurs niveaux qui proposent autant d'énigmes conçues pour encourager la réflexion critique sur les types d'algorithmes et d'IA informationnels. Chaque partie de ces mini-jeux est l'occasion pour le joueur d'acquérir de nouvelles compétences en Algo-IA littéraire.

A chaque fois que le joueur résout une rumeur ou un mini-jeu, il reçoit un « trophée » en guise de récompense.

Modes de jeu

Ce jeu est un jeu individuel – pas un jeu multiplayers, pour des raisons de sécurité.
Il peut toutefois se jouer en équipe de deux ou en mode collectif pour favoriser les débats.

Gameplay

Pour explorer l'univers des Eunopéens, le joueur doit :

- Utiliser les touches **QSDZ** pour se déplacer
- Appuyer sur la barre **ESPACE** pour interagir avec les objets et parler aux extraterrestres
- Appuyer sur **TAB** (touche avec 2 flèches) pour ouvrir la carte d'Eunopia
- Utiliser la souris ou le pad pour explorer les interfaces utilisateurs et les mini jeux

Au fur et à mesure que le joueur progresse dans son enquête et dans la vérification des sources, il débloque les mini-jeux.

Les mini-jeux sont activés à chaque fois qu'un Eunopéen demande l'aide du joueur pour résoudre un problème lié aux médias sociaux ou au contenu en ligne, qui découle de l'influence de l'IA malveillante qui affecte Eunopia .

La résolution de l'énigme proposée dans le mini jeu permet de résoudre l'enquête en cours, et d'en mener une nouvelle.

Les mini-jeux sont également accessibles en mode autonome à partir du menu principal du jeu

DONNEES PERSONNELLES

Conformément au RGPD, ce jeu ne collecte aucune donnée personnelle.

Les seules métriques récoltées sont le nombre de parties jouées et le pourcentage de joueurs ayant accompli leurs missions.

COMPÉTENCES DU RÉFÉRENTIEL ALGO/IA LITTÉRATIE ABORDÉES

SAVOIR > Connaissances

Savoir, comprendre, être conscient de...

Compétence 10 : Comprendre les mécanismes algorithmiques qui peuvent encourager les campagnes de désinformation sur les médias sociaux

SAVOIR FAIRE > Aptitudes

Être capable de, savoir, pouvoir...

Compétence 14 : Savoir développer des stratégies pour lutter contre la désinformation algorithmique et le discours de haine

Compétence 15 : Savoir développer des stratégies pour limiter l'influence des algorithmes de recommandation sur les médias sociaux

SAVOIR-ÊTRE > Valeurs

Se positionner, se comporter de sorte à...

Compétence 21 : Être enclin à lutter contre les manipulations

ZOOM SUR LES APPRENTISSAGES DES MINI-JEUX

NIVEAU	1. BASES ALGORITHMIQUES	2. PRÉFÉRENCES ET RÉGLAGES	3. DATA & TRAÇAGE
Thématiques	- Profil utilisateur - Règles des algorithmes de prédiction - Règles des algorithmes de recommandation	- Autorisations de collecte de données - Préférences d'affichage	- Données personnelles, informations personnelles, données sensibles, metadonnées
Savoirs	- Savoir que Les plateformes collectent des informations sur leurs utilisateurs et suivent leurs activités - Comprendre le principe et le mode de création du profil utilisateur - Découvrir les règles de base des algorithmes de recommandation et de prédiction - Comprendre leurs impacts sur la personnalisation des contenus - Savoir que les plateformes utilisent nos données et analysent nos comportements pour s'améliorer à l'aide de l'apprentissage automatique - Être conscient que chaque plateforme a des systèmes d'IA, des algorithmes et des politiques de recueil de données spécifiques	- Comprendre les fonctions des paramétrages d'affichage du contenu - Comprendre le principe des autorisations en matière de collecte de données - Savoir que les paramètres peuvent changer d'une plateforme à l'autre	- Connaitre la différence entre données personnelles et métadonnée. - Savoir que certaines métadonnées peuvent être recueillies sans autorisation. - Comprendre sur quelles données il est possible d'agir pour modifier son expérience utilisateur - Être conscient qu'une autorisation révoquée ne signifie pas que les plateformes suppriment les données récoltées auparavant avec notre autorisation
<u>Savoir-Faire</u>	Être capable d'influer sur le contenu qui est présenté sur les plateformes en modifiant ses interactions.	Être capable d'influer sur le contenu qui est présenté en utilisant le paramétrage de collecte de données et d'affichage des plateformes	Choisir, en étant conscient de l'impact de cette décision quelles informations on souhaite donner- ou pas_ aux plateformes. Être capable de bien gérer les informations données sur un profil public

PROPOSITION DE SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES

Le jeu peut être joué de trois façons au moins :

- 1) En binômes, dans le cadre d'un atelier
- 2) En mode collectif avec un vidéo projecteur, dans le cadre d'un atelier
- 3) En mode individuel, dans une exposition ou à la maison

Exemple d'atelier de 45 minutes

- 13 ans +
- 1 tablette / ordinateur pour deux participants
- Objectif : initiation à l'Algo-IA littéraire

CONTENU	DURÉE	DÉROULE	OBJECTIFS
Introduction	10 min	Présentation du jeu et de ses règles Constitution de binômes Chaque binôme est invité à choisir le mode « story » ou « mini-jeu » Ceux qui choisissent le mode « story » sont invités à choisir une des 4 thématiques : changement climatique, relations en ligne, démocratie et citoyenneté ou santé et bien-être	Instaurer le contrat d'apprentissage
Jeu	25 min	Les élèves jouent en paire pour favoriser la discussion. Ensemble, ils discutent et élaborent des stratégies. Ils prennent des notes qui permettra d'exposer leurs décisions et /ou questionnements à la classe L'enseignant circule dans la classe, répond aux questions, sollicite les interrogations	Acquérir des notions clés en matière d'IA et algorithmes informationnels
Restitution	10 min	Débat autour des notes prises par le participant orchestré par l'intervenant qui pourra aussi apporter des éléments de réponses à des questions	Reformuler les apprentissages

¹
Exemple d'atelier de 90 minutes

- 13 ans +
- 1 tablette / ordinateur pour deux participants
- Objectif général : Aider les jeunes à comprendre les différents types d'algorithmes et IA informationnels et les risques de désinformation qu'ils peuvent représenter

CONTENU	DUREE	DEROULE	OBJECTIFS
Introduction	5 min	Présentation de l'atelier	Instaurer le contrat d'apprentissage
Recueil des représentations des jeunes sur l'IA et la désinformation	25 min	Débat Création d'un nuage de mot	Positionner le groupe en termes d'idées reçues, de peurs, de fascinations, d'espoirs, de critiques... dans une approche bénéfiques / riques
Activité brise-Glace	10 min	A choisir dans le Tool-Kit	Donner des clés permettant de détecter les infox créées par IA
Jeu	40 min	Les élèves jouent en paire pour favoriser la discussion. Ensemble, ils discutent et élaborent des stratégies. Ils prennent des notes qui permettra d'exposer leurs décisions et /ou questionnements à la classe L'enseignant circule dans la classe, répond aux questions, sollicite les interrogations	Acquérir des savoirs et savoir-faire clés en Algo-IA littératie
Restitution	10 min	Débat autour des notes prises par les participants orchestré par l'intervenant qui pourra aussi apporter des éléments de réponses à des questions	Reformuler les apprentissages