



Scénario d'animation - Self DATA

De quoi s'agit-il

Cette animation d'une durée de 2 heures permet de sensibiliser les participants au domaine particulier des informations personnelles, du "quantified self" et de l'usage marketing qui peut en être fait.

Le public visé est principalement un public de jeunes. L'atelier est accessible à partir de 15 ans. Il peut néanmoins intéresser un public d'adultes.

Les objectifs poursuivis sont les suivants :

Donner aux jeunes les moyens de reprendre la main sur leurs données.

- Il s'agit donc, dans un premier temps, de les aider à prendre conscience de leur statut de producteur de données.
- Il s'agit également de les aider à identifier les usages effectifs ou potentiels de ces données collectées.

Les compétences suivantes sont identifiées :

- Comprendre le rôle des technologies numériques dans le développement de la production de données
→ *Le participant identifie les pratiques et composants technologiques permettant de produire massivement des données.*
 - Identifier et comprendre le fonctionnement du single sign on - SSO
 - Identifier et comprendre le fonctionnement des capteurs
- Comprendre les enjeux socio-économiques associés à la production massive de données

→ *Le participant comprend la valeur économique des données et identifie les enjeux éthiques qui y sont associés*

- Connaître le modèle économique des services numériques en ligne
- Connaître le cadre juridique de la production et de la diffusion de données personnelles

Comment ça se passe ?

L'atelier s'appuie sur une activité "fil rouge" de manipulation d'une application de type "quantified self". La découverte de cette application, son installation, son exploitation permettent à l'animateur d'introduire progressivement des notions et d'enclencher la discussion.

Il s'appuie donc sur l'équipement mobile des participants, une connexion 3G/4G ou Wifi.

En parallèle l'intervenant s'appuie sur des ressources vidéo-projetées appuyant certaines de ses explications.

Déroulé détaillé

INTRODUCTION / 10 minutes

- Présentation de l'intervenant
- Enjeu de l'activité
- Sommaire
- Installation des participants en groupe

Première étape - Installer une application de comptage de pas / 20 minutes

Action de l'intervenant	Action des participants	Objectif	Support
<p>L'intervenant invite chaque groupe à installer sur un équipement une application type "runtastic podometer".</p> <p>Au fur et à mesure de l'avancée des participants, il les interpelle sur les questions posées par la création du compte : identité numérique (mentir ou pas mentir, question de la taille et du poids), single sign on – SSO et CGU.</p>	<p>Les groupes se connectent via un smartphone à la wifi visiteur de la Région puis se rendent sur Google Play ou Apple Store pour télécharger l'app Runtastic Podometer.</p> <p>Ils acceptent les CGU et synchronisent ou pas l'app avec un profil FB >> échanges et débats.</p> <p>Les participants testent lightbeam (add-on Mozilla préalablement installé).</p>	<p>Connaître le principe des CGU et ses implications, notamment en termes de selfdata.</p> <p>Comprendre les implications des synchronisations. Mettre en question le « don » de données personnelles aux différents services web.</p> <p>Visualiser et prendre conscience du tracking des sites tiers.</p>	<p>Slide sur CGU, SSO, quantified self</p> <p>Slide tracking Add on Lightbeam sur portable.</p>

Deuxième étape - Compter ses pas / 20 minutes

Action de l'intervenant	Action des participants	Objectif	Support
<p>L'intervenant invite chaque groupe à enregistrer leur "performance" sur un parcours qu'il a préalablement délimité. Il interpelle les participants sur la technologie permettant le comptage.</p>	<p>Un participant par groupe réalise un parcours dans les locaux de la Région. Le parcours doit être suffisamment long pour créer des différences.</p>	<p>Comprendre que notre activité sur le web produit une gigantesque masse de données. Identifier les capteurs à l'œuvre.</p>	<p>Slide Capteurs (accéléromètre), Objets connectés,</p>
<p>Il reporte les données collectées et les ajoutent aux données déclaratives présentes sur Facebook dans un tableur.</p>	<p>Le groupe donne ensuite à un des animateurs le résultat ainsi que les données facebook (genre, âge, localisation, centre d'intérêt).</p>	<p>Comprendre que l'ensemble de ces données une fois collectées, croisées, décortiquées permettent d'en savoir beaucoup sur nous.</p>	<p>Slide Big data.</p>

Les champs du tableur :

Nombre de pas	Genre	Age	Géolocalisation	Centre d'intérêt
---------------	-------	-----	-----------------	------------------

Troisième étape - Imaginer des usages de ces données / 20 minutes

Action de l'intervenant	Action des participants	Objectif	Support
<p>L'intervenant leur propose de croiser les différents champs du tableur pour imaginer des usages soit "marketing" soit d'utilité sociale de ces données.</p> <p>Les intervenants appuient les groupes en cas de blocage. Idées à souffler : magasin de vente d'article de sport, marque de basket, club de remise en forme, méthode de régime...</p>	<p>Les participants réfléchissent par groupe à une ou deux manières de monétiser ces données.</p>	<p>Comprendre les enjeux sociaux économiques associés à la production massive de données.</p> <p>Comprendre comment le marketing digitale fonctionne. Comprendre le rôle des algorithmes dans ce contexte</p>	<p>Slide « consigne ».</p> <p>Slide Algorithmes.</p>

Quatrième étape - Questionner les limites éthiques / 10 minutes

Action de l'intervenant	Action des participants	Objectif	Support
L'intervenant présente un scénario questionnant : l'usage par les mutuelles de ces données et invite les participants à réagir	Les participants écoutent et peuvent réagir et débattent.	Identifier les enjeux citoyens et éthiques autour de la marchandisation des données.	Slide « PJLR »

Cinquième étape - Bilan / 10 minutes

Coup de gueule / coup de cœur sur l'atelier et discussion.

Sixième étape - Préparation de la restitution / 10 minutes

Chaque groupe enregistre un Vine et doit en 6 secondes et donne ses impressions, coup de cœur /coup de gueule.