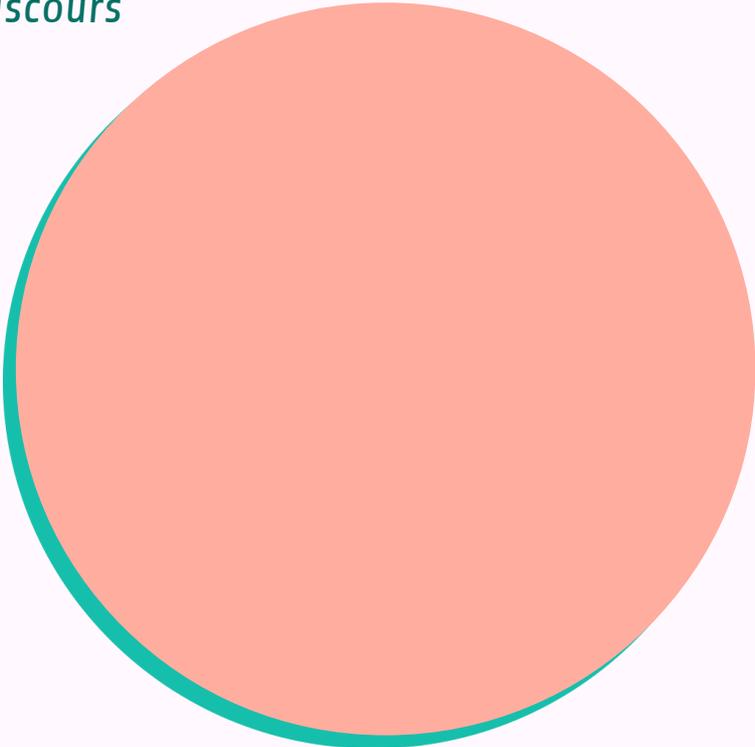


Datalireladata

# DATA PUB

*Une donnée, plusieurs discours*



DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

# DATA PUB

<b>Contexte d'usage</b>	Loisir
<b>Tranche d'âge du public</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ 9-12 ans</li> <li>→ 12-15 ans</li> <li>→ 15-18 ans</li> </ul>
<b>Durée de l'activité</b>	1h30
<b>Objectif de l'activité</b>	Peut-on manipuler les données pour les adapter à ses intérêts et à son discours ? Grâce à cette activité, les jeunes vont comprendre qu'un même jeu de données peut-être utilisé de plusieurs manières différentes et à des fins différentes. Tout dépend de notre objectif, de notre intérêt... et de notre discours !
<b>Résumé de l'activité</b>	Dans cette activité, les jeunes sont invités à partager des données sur le moyen de transport qu'ils-elles ont utilisé pour venir au centre de loisirs. Ils-Elles analysent ces données et imaginent comment et par qui elles pourraient être exploitées. Ils-Elles réfléchissent aux différents discours possibles et créent des affiches publicitaires pour porter leur discours.
<b>Compétence développée</b>	Adopter une attitude critique face aux données que nous consommons et que nous produisons
<b>Capacité(s) développée(s)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Être capable de formuler une problématique en s'appuyant sur des données (ex : imaginer les différents usages d'une même donnée)</li> <li>→ Être capable de cerner les limites d'un discours basé sur les données</li> </ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Feuilles, stylos, feutres, ciseaux, règles, colle</li> <li><input type="checkbox"/> Document "coupons"</li> <li><input type="checkbox"/> Document "tableau"</li> <li><input type="checkbox"/> Support "Data Pub"</li> <li><input type="checkbox"/> Exemples de tableaux, d'affiches, de magazines</li> <li><input type="checkbox"/> Éventuellement ordinateurs (pour réaliser les affiches numériquement ou chercher des images)</li> </ul>
<b>Préparation de l'atelier</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Préparer en amont de l'atelier les tableaux au tableau</li> </ul>

## DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

# DATA PUB

Description des étapes		Temps	Contenus en lien avec l'étape
Étape 1	<p><b>RASSEMBLER LES DONNÉES</b></p> <p>Le jour de l'atelier, l'animateur-trice demande aux jeunes de partager des données :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quel moyen de transport avez-vous utilisé pour venir au centre de loisirs ?</li> <li>- Combien de temps avez-vous mis pour venir ?</li> </ul> <p>L'animateur-trice inscrit ces données dans 2 grands tableaux :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. un tableau qui recense les différents moyens de transport utilisés</li> <li>2. un tableau qui recense le temps mis par les jeunes pour venir</li> </ol> <p>À l'intérieur des tableaux, l'animateur-trice note les prénoms des jeunes.</p>	20 minutes	<p>Document "tableau"</p> 
Étape 2	<p><b>QUI POURRAIT EXPLOITER CES DONNÉES ?</b></p> <p>L'animateur-trice demande : Quelles sont les personnes qui pourraient être intéressées par ces données ?</p> <p>Ex : un médecin, un vendeur de vélo, le directeur du métro...</p>	5 minutes	
<b>Constitution des jeunes par groupes.</b>		5 minutes	
Étape 3	<p><b>LE TRAITEMENT DES DONNÉES</b></p> <p><b>L'AGENCE DE COM'</b></p> <p>Chaque groupe de jeunes incarne une agence de communication qui reçoit une commande pour la création d'une affiche publicitaire. Les briefs créatifs sont différents (les clients aussi) mais toutes les agences travaillent à partir du même jeu de données (les données récoltées dans l'étape 2).</p> <p>À partir de ce brief et en s'aidant du guide en annexe, les jeunes créent une datavisualisation (et/ou une affiche avec des informations chiffrées si cela est pertinent) qui leur permet d'interpréter le jeu de données commun à tout le groupe en fonction des besoins de leur client.</p> <p>L'affiche peut-être dessinée à la main (dessin, découpage, collage). Elle doit forcément présenter une information chiffrée (ex : sous forme de pourcentage).</p>	40 minutes	<p>Document "coupons"</p>  <p>Diapositives n°3 à 10</p>  <p>Attention : les affiches données en exemple ne contiennent pas forcément de slogan. Il sera important d'en faire apparaître un dans les affiches créées dans le cadre de l'activité.</p>
Étape 5	<p><b>LA PRÉSENTATION DES AFFICHES</b></p> <p>Chaque groupe présente aux autres groupes son affiche publicitaire et sa démarche.</p>	20 minutes	
Étape 6	<p><b>CONCLUSION</b></p> <p>Et oui.. à partir d'un même jeu de données on peut tirer des informations différentes et porter des discours multiples. Et une représentation visuelle, même si elle semble comporter des données, peut aussi simplement servir des intérêts.</p>	5 minutes	
		= 100 minutes	