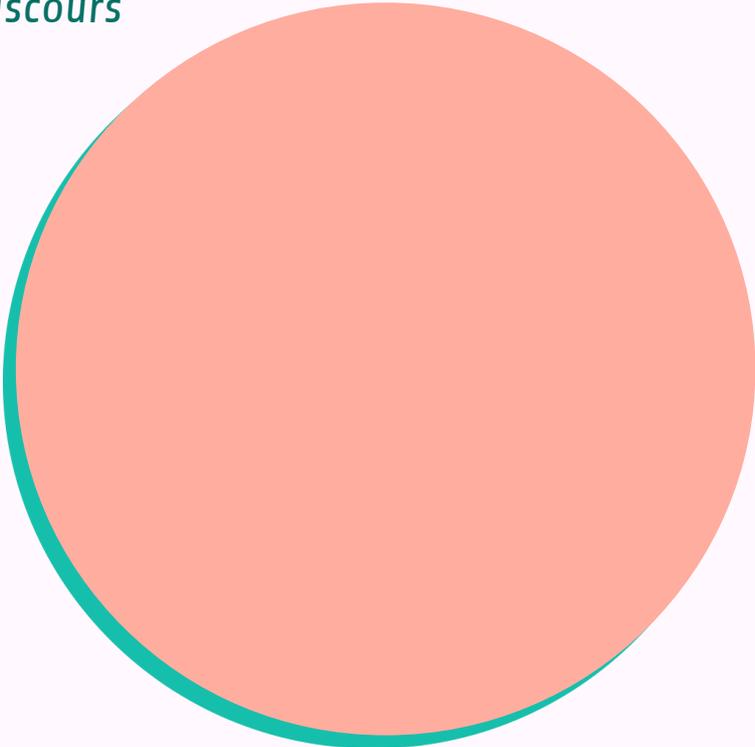


Datalireladata

DATA PUB

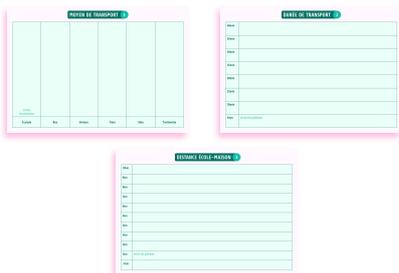
Une donnée, plusieurs discours



DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

DATA PUB

Contexte d'usage	Scolaire
Tranche d'âge du public	<ul style="list-style-type: none"> → 12-15 ans → 15-18 ans
Durée de l'activité	1h30
Objectif de l'activité	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 !
Résumé de l'activité	Dans cette activité, les élèves sont invités à partager des données sur le moyen de transport qu'ils-elles utilisent pour venir à l'école le matin. 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.
Compétence développée	Adopter une attitude critique face aux données que nous consommons et que nous produisons
Capacité(s) développée(s)	<ul style="list-style-type: none"> → Être capable de formuler une problématique en s'appuyant sur des données (ex : imaginer les différents usages d'une même donnée) → Être capable de cerner les limites d'un discours basé sur les données
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Feuilles, stylos, feutres, ciseaux, règles, colle <input type="checkbox"/> Document "tableau" <input type="checkbox"/> Document "coupons" <input type="checkbox"/> Support "Data Pub" <input type="checkbox"/> Exemples de tableaux, d'affiches, de magazines <input type="checkbox"/> Éventuellement ordinateurs (pour réaliser les affiches numériquement ou chercher des images)
Préparation de l'atelier	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Préparer en amont de l'atelier les tableaux au tableau

Description des étapes		Temps	Contenus en lien avec l'étape
Étape 1	<p>RÉCOLTER DES DONNÉES</p> <p>La veille de l'atelier, l'enseignant-e demande à ses élèves de récolter des données le lendemain matin quand ils viendront à l'école :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quel moyen de transport avez-vous utilisé pour venir à l'école ? - Combien de temps avez-vous mis pour venir ? - À quelle distance habitez-vous de l'école ? 		
Étape 2	<p>RASSEMBLER LES DONNÉES</p> <p>Le jour de l'atelier, l'enseignant-e rassemble les données récoltées par les élèves dans 3 grands tableaux :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. un tableau qui recense les différents moyens de transport utilisés 2. un tableau qui recense le temps mis par les élèves pour venir à l'école 3. un tableau qui recense à quelle distance les élèves habitent de l'école <p>À l'intérieur des tableaux, l'enseignant-e note les prénoms des élèves.</p>	20 minutes	<p>Document "tableau"</p> 
Étape 3	<p>QUI POURRAIT EXPLOITER CES DONNÉES ?</p> <p>L'enseignant-e 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>	10 minutes	
Constitution des élèves par groupes.		5 minutes	
Étape 4	<p>L'AGENCE DE COM'</p> <p>Chaque groupe d'élèves incarne une agence de communication qui reçoit un brief créatif pour la création d'une affiche publicitaire. Les briefs 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 élèves croisent les données pour en tirer une information. Par exemple, ils-elles peuvent calculer le km/h des trajets pour en déduire quel moyen de transport permet d'aller le plus vite.</p> <p>Ils-Elles créent ensuite 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 toute la classe en fonction des besoins de leur client.</p> <p>L'affiche peut-être dessinée à la main (dessin, découpage, collage) ou bien réalisée sur ordinateur.</p> <p>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	LA PRÉSENTATION DES AFFICHES Chaque groupe présente au reste de la classe son affiche publicitaire et sa démarche.	20 minutes
Étape 6	CONCLUSION 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.	5 minutes
		= 100 minutes