

Atelier « Mes data et moi »

Domaines de compétences



1. Des langages pour penser et communiquer
(repérer, représenter, échanger)
Langages mathématiques

4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Capacités

- Collecter, trier et analyser des données
- Comprendre un algorithme en langage naturel
- Comprendre une instruction itérative

Compétences transversales

- Communiquer, coopérer

Cet atelier propose aux élèves de découvrir comment leurs recherches internet se transforment d'abord en code numérique puis en informations. Grâce à des activités débranchées, ils apprennent à organiser les données personnelles d'un personnage fictif en catégories. Ensuite, un jeu de plateau illustre le fonctionnement d'un algorithme de tri. Ainsi, ils obtiennent des informations sur les préférences de leur personnage. Une dernière activité montre la façon dont ces informations sont utilisées, notamment à des fins commerciales.



1. AVANT L'ATELIER

Proposer aux élèves de chercher des définitions pour le concept « information ».

2. DÉROULÉ

- D'abord, les élèves essaient d'organiser une grande quantité d'images en 8 catégories. Le nombre d'images obtenu par catégorie (sport, animaux etc.) donne une première information sur les préférences d'un personnage fictif.
- Le jeu de plateau illustre ensuite un algorithme de tri et permet de classer les données de chaque personnage dans l'ordre croissant ou décroissant. Pour terminer, les élèves s'interrogent comment les données ainsi obtenues pourront être exploitées.



3. APRÈS L'ATELIER

Le jeu du crêpier psychorigide permet d'approfondir la notion d'algorithme. Des explications se trouvent par exemple ici : [Le crêpier psychorigide | Site de Mathématiques](#)



Pour approfondir la thématique au Vaisseau :

L'exposition la Fabrique

Ressources

[Service jeunesse de la Collectivité européenne d'Alsace](#) : mise à disposition gratuite du jeu coopératif « Place2be » pour aborder les pratiques numériques : [Catalogue Outils Pédagogiques](#)

Formations DIScERNE : [Cercle FSER | DIScERNE](#)