



Guide Exposition



Co-funded by
the European Union

Les ressources du projet Algowatch – notamment les activités de sensibilisation, les affiches, les quiz interactifs, le jeu vidéo Eunopia, le site web du projet et la présentation PowerPoint informative – peuvent être efficacement mises en valeur dans le cadre d'expositions interactives.

L'équipe Algowatch a déjà organisé de telles expositions dans les pays partenaires sous différents formats, en tenant compte des spécificités locales, dans des musées, des écoles et des bibliothèques. Inspirés par les enseignements tirés de ces premières expériences, voici deux exemples d'exposition pouvant servir de modèles ou inspiration pour organiser des expositions Algowatch dans des écoles ou des bibliothèques. Ces deux exemples impliquent la participation des élèves et visent à sensibiliser le public aux algorithmes et à l'intelligence artificielle. Un questionnaire d'évaluation est proposé (disponible en version papier ou en ligne, détaillé séparément dans la boîte à outils), pour recueillir les avis et commentaires des participants de ces types d'événements.

1. Exemple d'exposition en collège ou lycée (2 jours, si possible)

Il s'agit ici d'une exposition interactive de deux jours en collège ou lycée, organisée par deux enseignants et des élèves de deux classes participantes.

1.1. Concept et planification

Concept

Créer une expérience interactive ludique, animée par des pairs, dans le cadre scolaire, afin de sensibiliser les élèves aux algorithmes, à l'IA et à la désinformation à l'aide des ressources d'Algowatch.

Public

Principalement les élèves de différentes classes de l'établissement, mais éventuellement aussi le personnel scolaire et les parents à certaines heures (par exemple, après les cours un jour donné).

Espace

Utiliser un espace adapté au sein de l'école, comme le CDI, le hall, ou des salles de classe communicantes. S'assurer d'avoir des prises électriques et une connexion Wi-Fi.



Co-funded by
the European Union

Planification

Les enseignants coordonnent l'ensemble du projet tandis que les deux classes participantes prennent en charge l'exposition.

Créer des équipes d'élèves chargées de différentes missions :

- Contenu et conception : sélectionner des éléments spécifiques des quiz, décider du mode de jeu à proposer (jeu complet/mini-jeu), concevoir des affiches/infographies simples, planifier la disposition des différents éléments de l'exposition-atelier.
- Installation et logistique : installer le matériel (ordinateurs portables, tablettes, projecteur), disposer le mobilier, s'assurer que tout est prêt.
- Promotion : créer des annonces et des affiches.
- Animation : gestion des différents espaces, explication des activités, assistance aux visiteurs, gestion du flux de visiteurs.
- Évaluation : distribution/promotion du questionnaire d'évaluation, comptage des visiteurs.

Établir un calendrier clair pour la préparation, l'installation, l'animation de l'exposition et le démontage.

1.2. Promotion and communication

Annonce

Faites la promotion de l'exposition en interne par le biais d'assemblées scolaires, de bulletins, d'[affiches Algowatch](#) ou conçues par les élèves et placées dans l'établissement, et de publications sur l'ENT de l'établissement.

Inauguration

Vous pouvez organiser une petite cérémonie d'inauguration pendant la récréation du premier jour, éventuellement animée par les élèves participants, afin de susciter l'intérêt dès le départ.

1.3. Aménagement et contenu de l'exposition

Délimiter des zones ou espaces distincts dans l'espace alloué :

- Point d'accueil : les élèves accueillent les visiteurs et organisent une ou deux [activités Brise-Glace](#) pour susciter leur intérêt. [Une ou plusieurs affiches disponibles](#) peuvent être utilisées pour marquer l'entrée de l'exposition.
- Espace contenu : les visiteurs découvrent les posters et [panneaux informatifs](#) (disponibles sur le site



Co-funded by
the European Union

Algowatch, ou que vous pouvez créer avec les élèves à partir de termes du glossaire ou d'éléments du référentiel de compétences). Eventuellement, diffuser la [présentation PowerPoint Algowatch](#) sur un écran.

- Espace quizzes : plusieurs ordinateurs portables ou tablettes permettent aux visiteurs d'essayer un ou plusieurs quiz Algowatch. Des élèves sont disponibles pour aider les visiteurs
- Espace jeu Eunopia : des ordinateurs sont mis à la disposition des visiteurs pour jouer au jeu vidéo Eunopia. Vous pouvez soit vous concentrer sur le mode mini-jeu (plus court), soit explorer le jeu principal. Les élèves impliqués expliquent les commandes et les objectifs de base.
- Espace d'information Algowatch : il donne accès au site web du projet Algowatch pour une exploration plus approfondie. Il est recommandé d'afficher les QR codes renvoyant vers les quizzes et le jeu. Ces QR codes sont disponibles sur [l'affiche générique du programme](#).
- Espace questionnaire : À la sortie de l'exposition, sont mises à disposition une ou plusieurs tables avec des formulaires papier et des stylos, et/ou un QR code renvoyant vers une version en ligne de ce questionnaire.

1.4. Rapport final et évaluation

Collecte des données

Les élèves impliqués dans le projet comptabilisent simplement le nombre de visiteurs qui entrent, et le nombre de participants aux différentes activités. Ils collectent aussi les formulaires d'évaluation papier remplis et ceux soumis en ligne.

Rapport

Les enseignants supervisent la rédaction d'un bref rapport final. Celui-ci inclut :

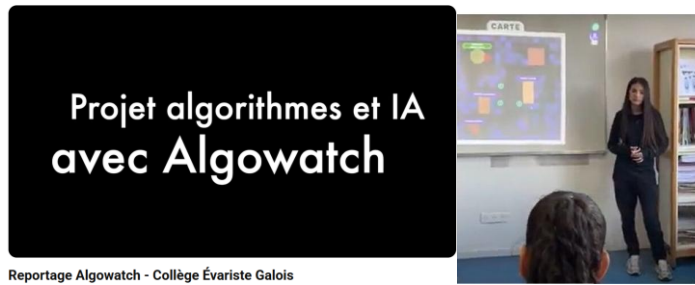
- Le nombre total estimé de visiteurs.
- Un résumé des commentaires issus des questionnaires d'évaluation (points positifs, domaines à améliorer).
- Les réflexions des élèves impliqués sur leur expérience dans l'organisation et la gestion de l'exposition.
- Des photographies ou courtes vidéos (conformément aux politiques de droits à l'image de l'école).

Pensez à partager les résultats au sein de la communauté scolaire (par exemple, dans un bulletin d'information ou lors d'une assemblée).



Co-funded by
the European Union

Un exemple d'exposition, réalisée avec la classe média de 3ème d'un collège parisien



<https://www.youtube.com/watch?v=f6dR3YvzzJc&t=2s>

2. Exemple d'exposition dans une bibliothèque (2 jours si possible)

Ce projet détaille une exposition organisée dans une bibliothèque, fruit d'une collaboration entre la bibliothèque et établissement scolaire (représentée par deux enseignants et deux classes d'élèves).

2.1. Concept et planning

Concept

Tirer parti de l'accessibilité publique de la bibliothèque pour présenter les ressources d'Algowatch et promouvoir la culture algorithmique/IA auprès d'un public plus large, démontrant ainsi la valeur d'un partenariat entre l'école et la communauté.

Public

Grand public visitant la bibliothèque (tous âges confondus, bien que les éléments interactifs principaux s'adressent aux plus de 13 ans) : familles, visites organisées de groupes scolaires et d'usagers de la bibliothèque.

Espace

Espace dédié et visible au sein de la bibliothèque (par exemple, un espace d'exposition, une salle d'activités, une zone bien en vue du rez-de-chaussée). Il faudra être attentif à l'alimentation électrique, l'accès à Internet, la sécurité et la disponibilité de mobilier.



Co-funded by
the European Union

Programmation

Pour plus d'impact, l'exposition peut être organisée à l'occasion d'un événement spécifique comme la semaine de la presse et des médias, le Safer Internet Day ou tout autre événement local lié aux usages numériques. Une ouverture durant le week-end permet de favoriser l'accès à tous les publics.

Planning

Mettre en place un comité de planification composé de deux enseignants, du personnel de la bibliothèque (par exemple, le bibliothécaire, le coordinateur des relations publiques) et de représentants d'élèves.

Définir clairement les rôles :

- Bibliothèque : fournit l'espace, le soutien logistique (mobilier, électricité, Wi-Fi), assure la promotion de l'événement, aide à la gestion des visiteurs pendant les heures d'ouverture de la bibliothèque.
- École (enseignants et élèves) : fournit l'expertise en matière de contenu, conçoit la disposition de l'exposition et les activités des stands, crée des supports supplémentaires (affiches), anime l'exposition.

Élaborer un calendrier commun, précisant les dates des réunions de planification, les jours d'installation, les heures d'ouverture de l'exposition (en coordonnant la disponibilité des élèves/du personnel) et le démontage. Obtenir les autorisations nécessaires et procéder aux évaluations des risques.

2.2. Promotion et communication

Une stratégie de promotion conjointe devrait mobiliser à la fois les canaux de communication de l'école et ceux de la bibliothèque. Pour la bibliothèque, cela pourrait inclure la publication de l'événement sur son site web, des publications sur les réseaux sociaux, des bulletins d'information destinés aux usagers, des dépliants et des affiches exposés dans la bibliothèque et les espaces communautaires locaux, et éventuellement un communiqué de presse destiné aux médias locaux. L'école pourrait contribuer par le biais d'annonces internes, de bulletins d'information destinés aux parents et de publications sur le site web de l'école, son ENT ou sur les réseaux sociaux.

Inauguration

Organiser un événement de lancement et inviter les élus locaux, la direction de l'école, les membres du conseil d'administration de la bibliothèque, la presse locale et les membres de la communauté afin de donner de la visibilité à ce partenariat et de le faire connaître.



Co-funded by
the European Union

2.3. Aménagement et contenu de l'exposition

Adapter le modèle proposé pour une exposition dans un cadre scolaire, présenté en point 3.1 du présent document, à un contexte de bibliothèque publique :

- Veiller à ce que chaque espace soit dotée d'une signalisation claire
- Fournir des instructions très claires et simples pour jouer avec les quizzes et le jeu, en partant du principe que la supervision sera moins directe que dans un contexte scolaire.
- Les élèves impliqués travaillent par roulement, éventuellement aux côtés du personnel de la bibliothèque ou de bénévoles, pour expliquer les ressources et aider les visiteurs.
- Proposer des créneaux horaires dédiés pour des « visites guidées » animées par des jeunes pour des groupes ou des personnes intéressées.
- Mettre en place un espace d'information et des espaces ateliers (animés pendant les heures de pointe ou lors de sessions spécifiques) : zones pour les affiches, les quizzes, le jeu Eunopia,
- Ajouter, si possible un point « Informations à emporter » avec des résumés imprimés, des QR codes QR renvoyant vers le site web Algowatch et des ressources.

2.4. Rapport final et évaluation

Pour la collecte des données, le personnel de la bibliothèque doit compter le nombre de visiteurs dans la zone d'exposition, tandis que les jeunes et le personnel de la bibliothèque doivent encourager activement les visiteurs à remplir le questionnaire d'évaluation, disponible en version papier ou en ligne.

Un rapport final conjoint sera rédigé par les enseignants et le personnel de la bibliothèque.

Il comprendra le nombre total de visiteurs et leur niveau d'engagement estimé.



Co-funded by
the European Union