

Sensibiliser les élèves aux rouages du **Big Data**

« Imaginez que vous vivez dans un monde sans secrets: à quoi ressemblerait votre vie si tout le monde savait tout sur chacun? » Ainsi commence l'enquête en ligne proposée par le Musée de la communication à Berne. L'outil pédagogique BIG DATA encourage les enseignant·es à faire comprendre aux élèves des degrés secondaires les principes de la collecte et de la monétisation des données personnelles. Et à prendre du recul par rapport à leurs usages.

Avez-vous déjà lu les conditions générales de vente (CGV) d'une application avant de les accepter? Nous non plus... Ou pas souvent. À l'heure où des millions d'usagèr·es se détournent de WhatsApp, on se dit que le vent est peut-être en train de tourner. « Rien n'est gratuit », rappelle BIG DATA. À chaque fois qu'on paie sur internet, qu'on *like*, qu'on fait une recherche, qu'on publie des photos, on laisse des traces numériques. Toutes ces traces alimentent ce qu'on appelle le Big Data. Et nos données, c'est le pétrole du XXI^e siècle!

À partir de situations concrètes (comme le contenu effectif de leur smartphone), les élèves sont invité·es par BIG DATA à divers exercices d'exploration et de réflexion. Y compris en se mettant dans la peau des exploiters!

Comment imagineraient-ils gagner beaucoup d'argent s'ils possédaient eux-mêmes les données de tou·tes les habitant·es de leur propre ville?

BIG DATA propose une sensibilisation aux bulles de filtres, à la surveillance de masse, mais aussi des conseils et des parades pour protéger ses données personnelles. De nombreux exercices suggérés font appel à l'imagination et à la créativité des élèves. L'accent n'est pas exclusivement mis sur les aspects négatifs. La mise à profit des données offre parfois des opportunités altruistes et humanistes: que l'on songe aux domaines de l'alimentation, du climat, de la santé, de l'agriculture ou de l'éducation.

BIG DATA comporte des liens vers des films explicatifs, mais aussi des références, un jeu (qui nécessite d'allouer deux périodes) et des commentaires spécifiques pour les enseignant·es. Le jeu démarre par cette énigme tirée d'une histoire vraie: une jeune Américaine de 17 ans tombe enceinte. Elle ne le dit à personne. Une chaîne de supermarchés lui envoie des bons de réduction pour des vêtements de grossesse et des produits pour bébé, éveillant la colère de son père qui demande des comptes aux responsables...

