



DATACTIVIST

en collaboration avec le réseau
de la médiation numérique de Nantes Métropole

CC BY SA



Design graphique : LEKSI x MATTHIASORSI

CONSIGNES D'ANIMATION



OBJECTIFS DE L'ATELIER

- ◆ Comprendre le fonctionnement d'une IA générative de texte, en resituant son cycle de vie depuis l'extraction des minéraux jusqu'au coût énergétique des data centers
- ◆ Débattre des conséquences sociales, environnementales et éthiques des IA
- ◆ Faire des choix en conscience de nos usages de cette technologie

INFORMATIONS LOGISTIQUES

PUBLIC CIBLE : Tout citoyen intéressé par l'IA générative (aucun prérequis nécessaire)

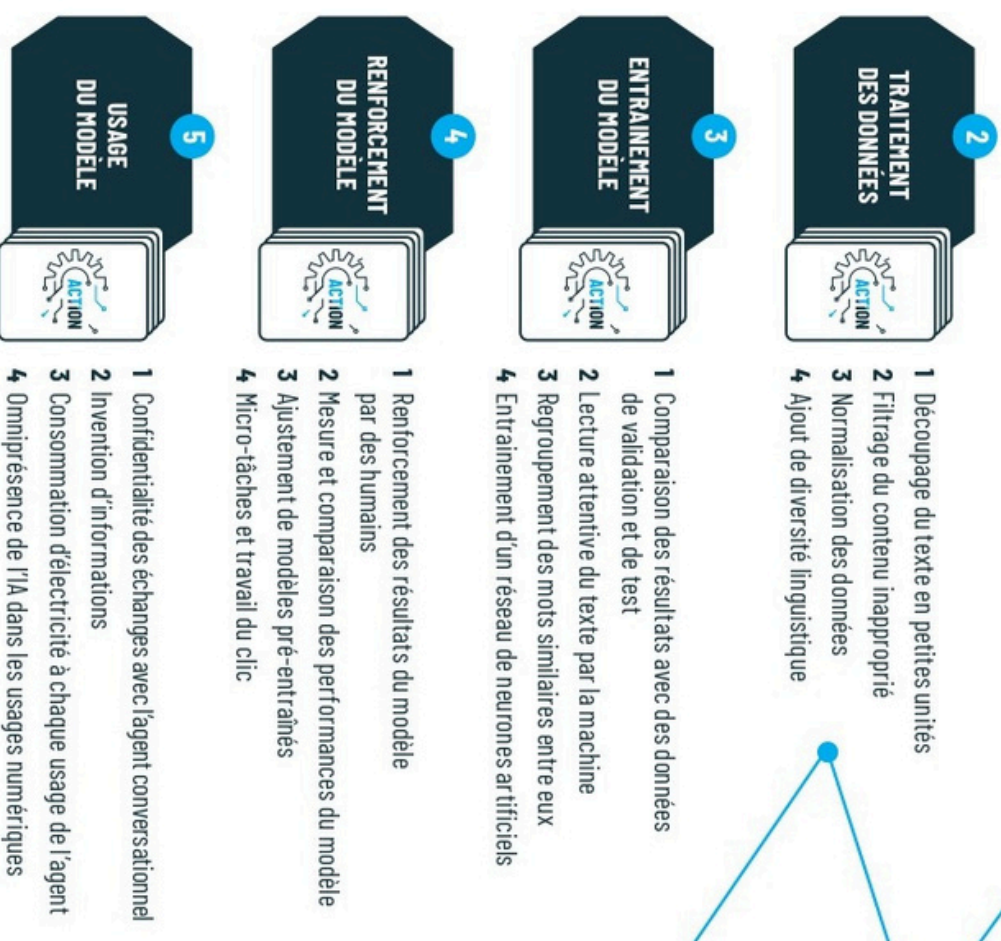
NOMBRE DE PARTICIPANTS : Groupe de 7 personnes idéalement

DURÉE : 2h

NOMBRE D'ANIMATEURS : 1 animateur par groupe de 7

- ◆ La Boîte Noire contenant les hexagones et les cartes (24 cartes actions et 6 cartes controverses)
- ◆ Une table d'1m de large sur 3m de long (de manière à pouvoir placer les 6 étapes sous forme de ruche)
- ◆ Feutres et post-its pour d'éventuelles annotations
- ◆ Smartphones/ordinateurs pour tester **Compar-IA** durant l'introduction (possibilité de se mettre par 2-3)

CONFIGURATION DE L'ESPACE : table accessible par tous les côtés, participants de préférence debout autour (prévoir quelques chaises au besoin)



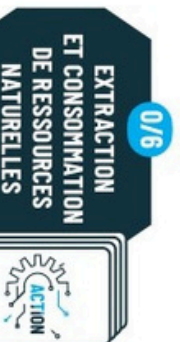
CONCLUSION

TOUR DE TABLE : chaque participant partage en 1 minute ce qu'il a retenu et ce qu'il souhaite faire suite à cet atelier (avoir un usage plus responsable ? se documenter sur une dimension particulière de l'IA générative ?).



Retrouvez l'ensemble du jeu et les ressources associées
en ligne, en licence libre CC-BY-SA.
<https://open.dataactivist.coop/products/boiteiro-ia>

SOLUTION POUR LE PLACEMENT DES CARTES



- 1 Coûts écologiques de l'Intelligence Artificielle
- 2 Difficultés dans l'évaluation de l'impact écologique de l'IA
- 3 Consommation en électricité et en eau des data centers
- 4 Extraction de ressources pour la production de semi-conducteurs



- 1 Respect des droits d'auteur
- 2 Biais dans les données d'entraînement
- 3 Transparence et opacité des modèles
- 4 Épuisement des données disponibles pour l'IA

5

DÉROULÉ DÉTAILLÉ

PHASE 1 INTRODUCTION (20 min)

OBJECTIF : découvrir ce qu'est une IA générative et ses principaux concepts

CONSIGNES D'ANIMATION 1

- 1  Inviter les participants à se connecter à **Compar:IA** (www.comparia.beta.gouv.fr) avec leur smartphone ou ordinateur.

- 2 Les laisser explorer librement l'outil et tester différents prompts.
- 3 Demander aux participants de partager :
 - ♦ le modèle qui a donné la réponse la plus claire/utile selon eux ;
 - ♦ les différences remarquées entre les modèles.
- 4 Expliquer les notions clés rencontrées à partir de la présentation (voir ressources).



ASTUCE D'ANIMATION

Pendant cette phase, votre rôle est d'accompagner la découverte, pas de donner un cours magistral. Valorisez les observations des participants et complétez au besoin.

2

PHASE 2

RECONSTITUTION DES ÉTAPES DE L'IA (1h10)

ÉTAPE 2.1 : PLACEMENT DES HEXAGONES (15 MIN)

OBJECTIF : comprendre les grandes étapes de fabrication d'une IA générative



CONSIGNES D'ANIMATION 2.1

- 1 Inviter les participants à ouvrir la Boîte Noire, leur demander de reconstituer le cycle de fabrication d'une IA en plaçant les hexagones dans le bon ordre, en forme de ruche (dans le sens horaire).

SOLUTION DE L'ORDRE DES ÉTAPES :

0/6 Extraction et consommation de ressources naturelles > 1 Collecte de données d'entraînement > 2 Traitement des données > 3 Entraînement du modèle > 4 Renforcement du modèle > 5 Usage de l'agent conversationnel > (Retour à l'étape 0/6 pour monter le caractère cyclique de l'IA).

POINT DE VIGILANCE : insistez sur la forme circulaire du placement pour montrer que l'extraction des ressources et la consommation d'énergie est à la fois un prérequis et une conséquence de l'IA.

ÉTAPE 2.2 : PLACEMENT DES CARTES ACTIONS (45 MIN)

OBJECTIF : approfondir la compréhension de chaque étape

CONSIGNES D'ANIMATION 2.2

- 1 Sortir les cartes actions et les distribuer aux participants (ou mettre le tas de cartes au milieu de la ruche pour que chaque participant puisse piocher).
- 2 Les participants doivent lire (individuellement ou à voix haute) et comprendre les cartes, puis les placer dans l'ordre chronologique sur l'étape hexagonale correspondante.

3

CONSEIL : rappelez aux participants que chaque carte comporte un texte en gras (essentiel) et un texte complémentaire. Ils doivent au minimum lire le texte en gras des 24 cartes.

POINT IMPORTANT : les cartes doivent être placées sur une seule étape (pas entre deux étapes). Les participants doivent se mettre d'accord sur le placement.

ÉTAPE 2.3 : PLACEMENT DES CARTES CONTROVERSES (10 MIN)

- ♦ Elles peuvent être placées plus librement sur les différentes étapes bien que certaines cartes controverses correspondent davantage à certaines étapes.
- ♦ Les participants doivent discuter et déterminer à quelle étape ils les associent.

PHASE 3 DÉBAT ET CONCLUSION (30 min)

OBJECTIF : discuter des enjeux soulevés par l'IA générative

OPTIONS D'ANIMATION POUR LE DÉBAT

- OPTION 1**  l'animateur choisit une carte controversée (le débat où il est le plus à l'aise)
- 1 D'abord débattre à partir de la question au recto (5-10 min).
 - 2 Retourner la carte et découvrir les différents points de vue au verso.
 - 3 Poursuivre le débat à partir de la question finale.

- OPTION 2**  le groupe choisit une carte controversée et en débat ensemble
- 1 D'abord débattre à partir de la question au recto (5-10 min)
 - 2 Retourner la carte et découvrir les différents points de vue au verso.
 - 3 Poursuivre le débat à partir de la question finale.

- OPTION 3**  diviser en 2-3 sous-groupes qui prennent chacun une carte controversée
- 1 Chaque groupe débat d'abord sur le recto.
 - 2 Puis découvrir et discuter les points de vue au verso.
 - 3 Les groupes partagent ensuite leurs réflexions.

4