



5 min, 20 données

Un jeu d'inclusion rapide, passe-temps d'introduction.

Résumé

5 minutes avant d'introduire une activité, cette courte méthodo demande aux participants de collecter 20 données dans le lieu où ils sont. *5 minutes, 20 données* est un **tour de chauffe générique** qui permet aux participants d'avoir une **posture orientée donnée**.

Comment ça se déroule ?

1. Chronomètre lancé, les participants cherchent et signalent les données trouvées dans toute la salle.
2. L'animateur confirme ou infirme la pertinence de chaque donnée proposée (je vois un siège "vert", "vert" n'est pas une donnée).
3. Enfin, lorsque le jeu se clôt, la transition peut être faite avec l'activité suivante.

durée	Participants	Matériel	Notes
5-7min	3-15 pers <u>Tout public</u> à partir de 12 ans	un environnement de vie lambda (au travail, chez soi, dans la rue), un support A1 type paperboard et 1 stylo-marqueur , un compte-à-rebours (smartphone ou http://e.ggtimer.com/)	Sans connexion internet

Participants

Animateur



Consignes

- en 5 min, trouver 20 valeurs (données).
- annoncer à l'oral la donnée trouvée.
- un support utilisable une seule fois.
- Interdit aux écrans.
- Ex : « Je vois une bouteille d'eau, je peux lire 50 cl ».

- s'assurer que le lieu investi est suffisamment fertile.
- gérer son compte à rebours : le démarrer, signaler l'approche de la fin, déclarer la fin.



Pré-requis

Aucun pré-requis.
La définition de la donnée n'est pas nécessaire à connaître, on sait tous chercher une valeur. Les erreurs sont bienvenues car elles amènent les interventions de l'animateur.

Averti sur les données.
L'animateur interviendra pour éclaircir les propos de chacun. Il doit connaître la définition d'une donnée et d'une information.



Quels sont objectifs visés ?

- Introduction active dans les questions des données, les participants investissent la posture orientée-donnée.
- Explorer la définition de la donnée.



Enfin, quelles poursuites ?

- Nous pouvons confronter d'anciens résultats avec les nouveaux.
- Prolonger l'échange sur les enjeux des données de l'atelier : Médiation, Publication, Manipulation, Crowdsourcing, Gouvernance, etc.
- Connaître les données suffit-il pour agir en conséquence ?



5 min, 20 données

Un jeu d'inclusion rapide, passe-temps d'introduction.

Les poursuites possibles (facultatives)

Compléter les résultats voire les confronter avec une éventuelle précédente session de *5 minutes, 20 données*

Dans le cas où il existe une précédente session de ce jeu, dans le même environnement, il peut être intéressant de comparer, avec les participants, les résultats obtenus dans les deux sessions.

Il est également possible de compléter les résultats avec des exemples plus ou moins "classiques" qui n'auraient pas été trouvés :

- les vêtements des participants possèdent, par exemple, à coup sûr des données relatives à leur composition et à leurs conditions de lavage
- les téléphones des participants possèdent très certainement un numéro de série quelconque
- les participants ont probablement sur eux des papiers d'identité ou administratifs divers qui sont bourrés de données
- moins classique, certains participants peuvent posséder une donnée sur leur propre corps comme la marque d'un vaccin (BCG)

Faire un bref bilan sur la récente récolte

Les données collectées peuvent soulever quelques questions :

- Les données privées manquent-elle de transparence ?
- Comment puis-je rajouter d'autres données à ce produit ? (ex : critère d'allergie, de comptabilité électronique, etc.)
- Peut-on partager ces données librement ? Les synchroniser avec ses pairs ?
- Est-ce qu'il est facile d'obtenir et de réexploiter ces données ?
- Suffit-il de connaître ces données pour agir en conséquence ? (ex : les calories d'un produit alimentaire, la consommation de CO2, etc.)