

RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

"Dans la peau d'un algorithme"

Jacques, Jerry; Grosman, Jérémy; Collard, Anne-Sophie; François, Valentine; Verbesselt, Maxime

Publication date:
2019

Document Version
Autre version

[Link to publication](#)

Citation for published version (HARVARD):

Jacques, J, Grosman, J, Collard, A-S, François, V & Verbesselt, M 2019, "Dans la peau d'un algorithme": construire une éducation critique aux algorithmes de recommandation', LUDOVIA , Ax-les-Thermes, France, 21/08/19 - 23/08/19.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

"Dans la peau d'un algorithme": construire une éducation critique aux algorithmes de recommandation

Jerry Jacques

jerry.jacques@unamur.be

 @jerry_jacques


Jérémy Grosman

jeremy.grosman@unamur.be

Anne-Sophie Collard

anne-sophie.collard@unamur.be

Valentine François

valentine.francois@acmj.be

Maxime Verbesselt

maxime.verbesselt@acmj.be

Ludovia 2019



<http://www.actionmediasjeunes.be/>

Algorithmes ?

algorithm

Tous Images Vidéos Actualités Maps Plus Paramètres Outils

Environ 209 000 000 résultats (0,52 secondes)

Algorithm - Wikipedia
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Algorithme> • Traduire cette page
 In mathematics and computer science, an algorithm is an unambiguous specification of how to solve a class of problems. Algorithms can perform calculation, List of algorithms, Euclidean algorithm, Algorithm characterizations, Ambiguity

Vidéos

What is an algorithm and why should you care?
 Khan Academy Computing
 Khan Academy • 17 nov. 2014

MUSE - Algorithm [Official Music Video]
 Muse
 YouTube • 9 nov. 2016

MANIPULATING THE YOUTUBE ALGORITHM (Part 1/3) Smarter Every Day 213
 SmarterEveryDay
 YouTube • 31 mars 2018

Algorithms | Computer science | Computing | Khan Academy
<https://www.khanacademy.org/computing/computer-algorithms> • Traduire cette page
 We've partnered with Dartmouth college professors Tom Cormen and Devin Balkcom to teach introductory computer science algorithms, including searching...

What is a "computer algorithm"? | HowStuffWorks
<https://computer.howstuffworks.com/> • Programming • Traduire cette page
 That's where computer algorithms come in. The algorithm is the basic technique used to get the job done. Let's follow an example to help get an understanding...

djfm algorithm

동영상 검색 백과사전 지도 입 블로그 카페 사이트 동영상 더보기

관련 알고리즘 algorithm 알고리즘 알고리즘 Basic Life support coding

어학사전
algorithm ³ ⁴ ⁵ ⁶ ⁷ ⁸ ⁹ ¹⁰ ¹¹ ¹² ¹³ ¹⁴ ¹⁵ ¹⁶ ¹⁷ ¹⁸ ¹⁹ ²⁰ ²¹ ²² ²³ ²⁴ ²⁵ ²⁶ ²⁷ ²⁸ ²⁹ ³⁰ ³¹ ³² ³³ ³⁴ ³⁵ ³⁶ ³⁷ ³⁸ ³⁹ ⁴⁰ ⁴¹ ⁴² ⁴³ ⁴⁴ ⁴⁵ ⁴⁶ ⁴⁷ ⁴⁸ ⁴⁹ ⁵⁰ ⁵¹ ⁵² ⁵³ ⁵⁴ ⁵⁵ ⁵⁶ ⁵⁷ ⁵⁸ ⁵⁹ ⁶⁰ ⁶¹ ⁶² ⁶³ ⁶⁴ ⁶⁵ ⁶⁶ ⁶⁷ ⁶⁸ ⁶⁹ ⁷⁰ ⁷¹ ⁷² ⁷³ ⁷⁴ ⁷⁵ ⁷⁶ ⁷⁷ ⁷⁸ ⁷⁹ ⁸⁰ ⁸¹ ⁸² ⁸³ ⁸⁴ ⁸⁵ ⁸⁶ ⁸⁷ ⁸⁸ ⁸⁹ ⁹⁰ ⁹¹ ⁹² ⁹³ ⁹⁴ ⁹⁵ ⁹⁶ ⁹⁷ ⁹⁸ ⁹⁹ ¹⁰⁰ ¹⁰¹ ¹⁰² ¹⁰³ ¹⁰⁴ ¹⁰⁵ ¹⁰⁶ ¹⁰⁷ ¹⁰⁸ ¹⁰⁹ ¹¹⁰ ¹¹¹ ¹¹² ¹¹³ ¹¹⁴ ¹¹⁵ ¹¹⁶ ¹¹⁷ ¹¹⁸ ¹¹⁹ ¹²⁰ ¹²¹ ¹²² ¹²³ ¹²⁴ ¹²⁵ ¹²⁶ ¹²⁷ ¹²⁸ ¹²⁹ ¹³⁰ ¹³¹ ¹³² ¹³³ ¹³⁴ ¹³⁵ ¹³⁶ ¹³⁷ ¹³⁸ ¹³⁹ ¹⁴⁰ ¹⁴¹ ¹⁴² ¹⁴³ ¹⁴⁴ ¹⁴⁵ ¹⁴⁶ ¹⁴⁷ ¹⁴⁸ ¹⁴⁹ ¹⁵⁰ ¹⁵¹ ¹⁵² ¹⁵³ ¹⁵⁴ ¹⁵⁵ ¹⁵⁶ ¹⁵⁷ ¹⁵⁸ ¹⁵⁹ ¹⁶⁰ ¹⁶¹ ¹⁶² ¹⁶³ ¹⁶⁴ ¹⁶⁵ ¹⁶⁶ ¹⁶⁷ ¹⁶⁸ ¹⁶⁹ ¹⁷⁰ ¹⁷¹ ¹⁷² ¹⁷³ ¹⁷⁴ ¹⁷⁵ ¹⁷⁶ ¹⁷⁷ ¹⁷⁸ ¹⁷⁹ ¹⁸⁰ ¹⁸¹ ¹⁸² ¹⁸³ ¹⁸⁴ ¹⁸⁵ ¹⁸⁶ ¹⁸⁷ ¹⁸⁸ ¹⁸⁹ ¹⁹⁰ ¹⁹¹ ¹⁹² ¹⁹³ ¹⁹⁴ ¹⁹⁵ ¹⁹⁶ ¹⁹⁷ ¹⁹⁸ ¹⁹⁹ ²⁰⁰ ²⁰¹ ²⁰² ²⁰³ ²⁰⁴ ²⁰⁵ ²⁰⁶ ²⁰⁷ ²⁰⁸ ²⁰⁹ ²¹⁰ ²¹¹ ²¹² ²¹³ ²¹⁴ ²¹⁵ ²¹⁶ ²¹⁷ ²¹⁸ ²¹⁹ ²²⁰ ²²¹ ²²² ²²³ ²²⁴ ²²⁵ ²²⁶ ²²⁷ ²²⁸ ²²⁹ ²³⁰ ²³¹ ²³² ²³³ ²³⁴ ²³⁵ ²³⁶ ²³⁷ ²³⁸ ²³⁹ ²⁴⁰ ²⁴¹ ²⁴² ²⁴³ ²⁴⁴ ²⁴⁵ ²⁴⁶ ²⁴⁷ ²⁴⁸ ²⁴⁹ ²⁵⁰ ²⁵¹ ²⁵² ²⁵³ ²⁵⁴ ²⁵⁵ ²⁵⁶ ²⁵⁷ ²⁵⁸ ²⁵⁹ ²⁶⁰ ²⁶¹ ²⁶² ²⁶³ ²⁶⁴ ²⁶⁵ ²⁶⁶ ²⁶⁷ ²⁶⁸ ²⁶⁹ ²⁷⁰ ²⁷¹ ²⁷² ²⁷³ ²⁷⁴ ²⁷⁵ ²⁷⁶ ²⁷⁷ ²⁷⁸ ²⁷⁹ ²⁸⁰ ²⁸¹ ²⁸² ²⁸³ ²⁸⁴ ²⁸⁵ ²⁸⁶ ²⁸⁷ ²⁸⁸ ²⁸⁹ ²⁹⁰ ²⁹¹ ²⁹² ²⁹³ ²⁹⁴ ²⁹⁵ ²⁹⁶ ²⁹⁷ ²⁹⁸ ²⁹⁹ ³⁰⁰ ³⁰¹ ³⁰² ³⁰³ ³⁰⁴ ³⁰⁵ ³⁰⁶ ³⁰⁷ ³⁰⁸ ³⁰⁹ ³¹⁰ ³¹¹ ³¹² ³¹³ ³¹⁴ ³¹⁵ ³¹⁶ ³¹⁷ ³¹⁸ ³¹⁹ ³²⁰ ³²¹ ³²² ³²³ ³²⁴ ³²⁵ ³²⁶ ³²⁷ ³²⁸ ³²⁹ ³³⁰ ³³¹ ³³² ³³³ ³³⁴ ³³⁵ ³³⁶ ³³⁷ ³³⁸ ³³⁹ ³⁴⁰ ³⁴¹ ³⁴² ³⁴³ ³⁴⁴ ³⁴⁵ ³⁴⁶ ³⁴⁷ ³⁴⁸ ³⁴⁹ ³⁵⁰ ³⁵¹ ³⁵² ³⁵³ ³⁵⁴ ³⁵⁵ ³⁵⁶ ³⁵⁷ ³⁵⁸ ³⁵⁹ ³⁶⁰ ³⁶¹ ³⁶² ³⁶³ ³⁶⁴ ³⁶⁵ ³⁶⁶ ³⁶⁷ ³⁶⁸ ³⁶⁹ ³⁷⁰ ³⁷¹ ³⁷² ³⁷³ ³⁷⁴ ³⁷⁵ ³⁷⁶ ³⁷⁷ ³⁷⁸ ³⁷⁹ ³⁸⁰ ³⁸¹ ³⁸² ³⁸³ ³⁸⁴ ³⁸⁵ ³⁸⁶ ³⁸⁷ ³⁸⁸ ³⁸⁹ ³⁹⁰ ³⁹¹ ³⁹² ³⁹³ ³⁹⁴ ³⁹⁵ ³⁹⁶ ³⁹⁷ ³⁹⁸ ³⁹⁹ ⁴⁰⁰ ⁴⁰¹ ⁴⁰² ⁴⁰³ ⁴⁰⁴ ⁴⁰⁵ ⁴⁰⁶ ⁴⁰⁷ ⁴⁰⁸ ⁴⁰⁹ ⁴¹⁰ ⁴¹¹ ⁴¹² ⁴¹³ ⁴¹⁴ ⁴¹⁵ ⁴¹⁶ ⁴¹⁷ ⁴¹⁸ ⁴¹⁹ ⁴²⁰ ⁴²¹ ⁴²² ⁴²³ ⁴²⁴ ⁴²⁵ ⁴²⁶ ⁴²⁷ ⁴²⁸ ⁴²⁹ ⁴³⁰ ⁴³¹ ⁴³² ⁴³³ ⁴³⁴ ⁴³⁵ ⁴³⁶ ⁴³⁷ ⁴³⁸ ⁴³⁹ ⁴⁴⁰ ⁴⁴¹ ⁴⁴² ⁴⁴³ ⁴⁴⁴ ⁴⁴⁵ ⁴⁴⁶ ⁴⁴⁷ ⁴⁴⁸ ⁴⁴⁹ ⁴⁵⁰ ⁴⁵¹ ⁴⁵² ⁴⁵³ ⁴⁵⁴ ⁴⁵⁵ ⁴⁵⁶ ⁴⁵⁷ ⁴⁵⁸ ⁴⁵⁹ ⁴⁶⁰ ⁴⁶¹ ⁴⁶² ⁴⁶³ ⁴⁶⁴ ⁴⁶⁵ ⁴⁶⁶ ⁴⁶⁷ ⁴⁶⁸ ⁴⁶⁹ ⁴⁷⁰ ⁴⁷¹ ⁴⁷² ⁴⁷³ ⁴⁷⁴ ⁴⁷⁵ ⁴⁷⁶ ⁴⁷⁷ ⁴⁷⁸ ⁴⁷⁹ ⁴⁸⁰ ⁴⁸¹ ⁴⁸² ⁴⁸³ ⁴⁸⁴ ⁴⁸⁵ ⁴⁸⁶ ⁴⁸⁷ ⁴⁸⁸ ⁴⁸⁹ ⁴⁹⁰ ⁴⁹¹ ⁴⁹² ⁴⁹³ ⁴⁹⁴ ⁴⁹⁵ ⁴⁹⁶ ⁴⁹⁷ ⁴⁹⁸ ⁴⁹⁹ ⁵⁰⁰ ⁵⁰¹ ⁵⁰² ⁵⁰³ ⁵⁰⁴ ⁵⁰⁵ ⁵⁰⁶ ⁵⁰⁷ ⁵⁰⁸ ⁵⁰⁹ ⁵¹⁰ ⁵¹¹ ⁵¹² ⁵¹³ ⁵¹⁴ ⁵¹⁵ ⁵¹⁶ ⁵¹⁷ ⁵¹⁸ ⁵¹⁹ ⁵²⁰ ⁵²¹ ⁵²² ⁵²³ ⁵²⁴ ⁵²⁵ ⁵²⁶ ⁵²⁷ ⁵²⁸ ⁵²⁹ ⁵³⁰ ⁵³¹ ⁵³² ⁵³³ ⁵³⁴ ⁵³⁵ ⁵³⁶ ⁵³⁷ ⁵³⁸ ⁵³⁹ ⁵⁴⁰ ⁵⁴¹ ⁵⁴² ⁵⁴³ ⁵⁴⁴ ⁵⁴⁵ ⁵⁴⁶ ⁵⁴⁷ ⁵⁴⁸ ⁵⁴⁹ ⁵⁵⁰ ⁵⁵¹ ⁵⁵² ⁵⁵³ ⁵⁵⁴ ⁵⁵⁵ ⁵⁵⁶ ⁵⁵⁷ ⁵⁵⁸ ⁵⁵⁹ ⁵⁶⁰ ⁵⁶¹ ⁵⁶² ⁵⁶³ ⁵⁶⁴ ⁵⁶⁵ ⁵⁶⁶ ⁵⁶⁷ ⁵⁶⁸ ⁵⁶⁹ ⁵⁷⁰ ⁵⁷¹ ⁵⁷² ⁵⁷³ ⁵⁷⁴ ⁵⁷⁵ ⁵⁷⁶ ⁵⁷⁷ ⁵⁷⁸ ⁵⁷⁹ ⁵⁸⁰ ⁵⁸¹ ⁵⁸² ⁵⁸³ ⁵⁸⁴ ⁵⁸⁵ ⁵⁸⁶ ⁵⁸⁷ ⁵⁸⁸ ⁵⁸⁹ ⁵⁹⁰ ⁵⁹¹ ⁵⁹² ⁵⁹³ ⁵⁹⁴ ⁵⁹⁵ ⁵⁹⁶ ⁵⁹⁷ ⁵⁹⁸ ⁵⁹⁹ ⁶⁰⁰ ⁶⁰¹ ⁶⁰² ⁶⁰³ ⁶⁰⁴ ⁶⁰⁵ ⁶⁰⁶ ⁶⁰⁷ ⁶⁰⁸ ⁶⁰⁹ ⁶¹⁰ ⁶¹¹ ⁶¹² ⁶¹³ ⁶¹⁴ ⁶¹⁵ ⁶¹⁶ ⁶¹⁷ ⁶¹⁸ ⁶¹⁹ ⁶²⁰ ⁶²¹ ⁶²² ⁶²³ ⁶²⁴ ⁶²⁵ ⁶²⁶ ⁶²⁷ ⁶²⁸ ⁶²⁹ ⁶³⁰ ⁶³¹ ⁶³² ⁶³³ ⁶³⁴ ⁶³⁵ ⁶³⁶ ⁶³⁷ ⁶³⁸ ⁶³⁹ ⁶⁴⁰ ⁶⁴¹ ⁶⁴² ⁶⁴³ ⁶⁴⁴ ⁶⁴⁵ ⁶⁴⁶ ⁶⁴⁷ ⁶⁴⁸ ⁶⁴⁹ ⁶⁵⁰ ⁶⁵¹ ⁶⁵² ⁶⁵³ ⁶⁵⁴ ⁶⁵⁵ ⁶⁵⁶ ⁶⁵⁷ ⁶⁵⁸ ⁶⁵⁹ ⁶⁶⁰ ⁶⁶¹ ⁶⁶² ⁶⁶³ ⁶⁶⁴ ⁶⁶⁵ ⁶⁶⁶ ⁶⁶⁷ ⁶⁶⁸ ⁶⁶⁹ ⁶⁷⁰ ⁶⁷¹ ⁶⁷² ⁶⁷³ ⁶⁷⁴ ⁶⁷⁵ ⁶⁷⁶ ⁶⁷⁷ ⁶⁷⁸ ⁶⁷⁹ ⁶⁸⁰ ⁶⁸¹ ⁶⁸² ⁶⁸³ ⁶⁸⁴ ⁶⁸⁵ ⁶⁸⁶ ⁶⁸⁷ ⁶⁸⁸ ⁶⁸⁹ ⁶⁹⁰ ⁶⁹¹ ⁶⁹² ⁶⁹³ ⁶⁹⁴ ⁶⁹⁵ ⁶⁹⁶ ⁶⁹⁷ ⁶⁹⁸ ⁶⁹⁹ ⁷⁰⁰ ⁷⁰¹ ⁷⁰² ⁷⁰³ ⁷⁰⁴ ⁷⁰⁵ ⁷⁰⁶ ⁷⁰⁷ ⁷⁰⁸ ⁷⁰⁹ ⁷¹⁰ ⁷¹¹ ⁷¹² ⁷¹³ ⁷¹⁴ ⁷¹⁵ ⁷¹⁶ ⁷¹⁷ ⁷¹⁸ ⁷¹⁹ ⁷²⁰ ⁷²¹ ⁷²² ⁷²³ ⁷²⁴ ⁷²⁵ ⁷²⁶ ⁷²⁷ ⁷²⁸ ⁷²⁹ ⁷³⁰ ⁷³¹ ⁷³² ⁷³³ ⁷³⁴ ⁷³⁵ ⁷³⁶ ⁷³⁷ ⁷³⁸ ⁷³⁹ ⁷⁴⁰ ⁷⁴¹ ⁷⁴² ⁷⁴³ ⁷⁴⁴ ⁷⁴⁵ ⁷⁴⁶ ⁷⁴⁷ ⁷⁴⁸ ⁷⁴⁹ ⁷⁵⁰ ⁷⁵¹ ⁷⁵² ⁷⁵³ ⁷⁵⁴ ⁷⁵⁵ ⁷⁵⁶ ⁷⁵⁷ ⁷⁵⁸ ⁷⁵⁹ ⁷⁶⁰ ⁷⁶¹ ⁷⁶² ⁷⁶³ ⁷⁶⁴ ⁷⁶⁵ ⁷⁶⁶ ⁷⁶⁷ ⁷⁶⁸ ⁷⁶⁹ ⁷⁷⁰ ⁷⁷¹ ⁷⁷² ⁷⁷³ ⁷⁷⁴ ⁷⁷⁵ ⁷⁷⁶ ⁷⁷⁷ ⁷⁷⁸ ⁷⁷⁹ ⁷⁸⁰ ⁷⁸¹ ⁷⁸² ⁷⁸³ ⁷⁸⁴ ⁷⁸⁵ ⁷⁸⁶ ⁷⁸⁷ ⁷⁸⁸ ⁷⁸⁹ ⁷⁹⁰ ⁷⁹¹ ⁷⁹² ⁷⁹³ ⁷⁹⁴ ⁷⁹⁵ ⁷⁹⁶ ⁷⁹⁷ ⁷⁹⁸ ⁷⁹⁹ ⁸⁰⁰ ⁸⁰¹ ⁸⁰² ⁸⁰³ ⁸⁰⁴ ⁸⁰⁵ ⁸⁰⁶ ⁸⁰⁷ ⁸⁰⁸ ⁸⁰⁹ ⁸¹⁰ ⁸¹¹ ⁸¹² ⁸¹³ ⁸¹⁴ ⁸¹⁵ ⁸¹⁶ ⁸¹⁷ ⁸¹⁸ ⁸¹⁹ ⁸²⁰ ⁸²¹ ⁸²² ⁸²³ ⁸²⁴ ⁸²⁵ ⁸²⁶ ⁸²⁷ ⁸²⁸ ⁸²⁹ ⁸³⁰ ⁸³¹ ⁸³² ⁸³³ ⁸³⁴ ⁸³⁵ ⁸³⁶ ⁸³⁷ ⁸³⁸ ⁸³⁹ ⁸⁴⁰ ⁸⁴¹ ⁸⁴² ⁸⁴³ ⁸⁴⁴ ⁸⁴⁵ ⁸⁴⁶ ⁸⁴⁷ ⁸⁴⁸ ⁸⁴⁹ ⁸⁵⁰ ⁸⁵¹ ⁸⁵² ⁸⁵³ ⁸⁵⁴ ⁸⁵⁵ ⁸⁵⁶ ⁸⁵⁷ ⁸⁵⁸ ⁸⁵⁹ ⁸⁶⁰ ⁸⁶¹ ⁸⁶² ⁸⁶³ ⁸⁶⁴ ⁸⁶⁵ ⁸⁶⁶ ⁸⁶⁷ ⁸⁶⁸ ⁸⁶⁹ ⁸⁷⁰ ⁸⁷¹ ⁸⁷² ⁸⁷³ ⁸⁷⁴ ⁸⁷⁵ ⁸⁷⁶ ⁸⁷⁷ ⁸⁷⁸ ⁸⁷⁹ ⁸⁸⁰ ⁸⁸¹ ⁸⁸² ⁸⁸³ ⁸⁸⁴ ⁸⁸⁵ ⁸⁸⁶ ⁸⁸⁷ ⁸⁸⁸ ⁸⁸⁹ ⁸⁹⁰ ⁸⁹¹ ⁸⁹² ⁸⁹³ ⁸⁹⁴ ⁸⁹⁵ ⁸⁹⁶ ⁸⁹⁷ ⁸⁹⁸ ⁸⁹⁹ ⁹⁰⁰ ⁹⁰¹ ⁹⁰² ⁹⁰³ ⁹⁰⁴ ⁹⁰⁵ ⁹⁰⁶ ⁹⁰⁷ ⁹⁰⁸ ⁹⁰⁹ ⁹¹⁰ ⁹¹¹ ⁹¹² ⁹¹³ ⁹¹⁴ ⁹¹⁵ ⁹¹⁶ ⁹¹⁷ ⁹¹⁸ ⁹¹⁹ ⁹²⁰ ⁹²¹ ⁹²² ⁹²³ ⁹²⁴ ⁹²⁵ ⁹²⁶ ⁹²⁷ ⁹²⁸ ⁹²⁹ ⁹³⁰ ⁹³¹ ⁹³² ⁹³³ ⁹³⁴ ⁹³⁵ ⁹³⁶ ⁹³⁷ ⁹³⁸ ⁹³⁹ ⁹⁴⁰ ⁹⁴¹ ⁹⁴² ⁹⁴³ ⁹⁴⁴ ⁹⁴⁵ ⁹⁴⁶ ⁹⁴⁷ ⁹⁴⁸ ⁹⁴⁹ ⁹⁵⁰ ⁹⁵¹ ⁹⁵² ⁹⁵³ ⁹⁵⁴ ⁹⁵⁵ ⁹⁵⁶ ⁹⁵⁷ ⁹⁵⁸ ⁹⁵⁹ ⁹⁶⁰ ⁹⁶¹ ⁹⁶² ⁹⁶³ ⁹⁶⁴ ⁹⁶⁵ ⁹⁶⁶ ⁹⁶⁷ ⁹⁶⁸ ⁹⁶⁹ ⁹⁷⁰ ⁹⁷¹ ⁹⁷² ⁹⁷³ ⁹⁷⁴ ⁹⁷⁵ ⁹⁷⁶ ⁹⁷⁷ ⁹⁷⁸ ⁹⁷⁹ ⁹⁸⁰ ⁹⁸¹ ⁹⁸² ⁹⁸³ ⁹⁸⁴ ⁹⁸⁵ ⁹⁸⁶ ⁹⁸⁷ ⁹⁸⁸ ⁹⁸⁹ ⁹⁹⁰ ⁹⁹¹ ⁹⁹² ⁹⁹³ ⁹⁹⁴ ⁹⁹⁵ ⁹⁹⁶ ⁹⁹⁷ ⁹⁹⁸ ⁹⁹⁹ ¹⁰⁰⁰

어학사전
algorithm ³ ⁴ ⁵ ⁶ ⁷ ⁸ ⁹ ¹⁰ ¹¹ ¹² ¹³ ¹⁴ ¹⁵ ¹⁶ ¹⁷ ¹⁸ ¹⁹ ²⁰ ²¹ ²² ²³ ²⁴ ²⁵ ²⁶ ²⁷ ²⁸ ²⁹ ³⁰ ³¹ ³² ³³ ³⁴ ³⁵ ³⁶ ³⁷ ³⁸ ³⁹ ⁴⁰ ⁴¹ ⁴² ⁴³ ⁴⁴ ⁴⁵ ⁴⁶ ⁴⁷ ⁴⁸ ⁴⁹ ⁵⁰ ⁵¹ ⁵² ⁵³ ⁵⁴ ⁵⁵ ⁵⁶ ⁵⁷ ⁵⁸ ⁵⁹ ⁶⁰ ⁶¹ ⁶² ⁶³ ⁶⁴ ⁶⁵ ⁶⁶ ⁶⁷ ⁶⁸ ⁶⁹ ⁷⁰ ⁷¹ ⁷² ⁷³ ⁷⁴ ⁷⁵ ⁷⁶ ⁷⁷ ⁷⁸ ⁷⁹ ⁸⁰ ⁸¹ ⁸² ⁸³ ⁸⁴ ⁸⁵ ⁸⁶ ⁸⁷ ⁸⁸ ⁸⁹ ⁹⁰ ⁹¹ ⁹² ⁹³ ⁹⁴ ⁹⁵ ⁹⁶ ⁹⁷ ⁹⁸ ⁹⁹ ¹⁰⁰ ¹⁰¹ ¹⁰² ¹⁰³ ¹⁰⁴ ¹⁰⁵ ¹⁰⁶ ¹⁰⁷ ¹⁰⁸ ¹⁰⁹ ¹¹⁰ ¹¹¹ ¹¹² ¹¹³ ¹¹⁴ ¹¹⁵ ¹¹⁶ ¹¹⁷ ¹¹⁸ ¹¹⁹ ¹²⁰ ¹²¹ ¹²² ¹²³ ¹²⁴ ¹²⁵ ¹²⁶ ¹²⁷ ¹²⁸ ¹²⁹ ¹³⁰ ¹³¹ ¹³² ¹³³ ¹³⁴ ¹³⁵ ¹³⁶ ¹³⁷ ¹³⁸ ¹³⁹ ¹⁴⁰ ¹⁴¹ ¹⁴² ¹⁴³ ¹⁴⁴ ¹⁴⁵ ¹⁴⁶ ¹⁴⁷ ¹⁴⁸ ¹⁴⁹ ¹⁵⁰ ¹⁵¹ ¹⁵² ¹⁵³ ¹⁵⁴ ¹⁵⁵ ¹⁵⁶ ¹⁵⁷ ¹⁵⁸ ¹⁵⁹ ¹⁶⁰ ¹⁶¹ ¹⁶² ¹⁶³ ¹⁶⁴ ¹⁶⁵ ¹⁶⁶ ¹⁶⁷ ¹⁶⁸ ¹⁶⁹ ¹⁷⁰ ¹⁷¹ ¹⁷² ¹⁷³ ¹⁷⁴ ¹⁷⁵ ¹⁷⁶ ¹⁷⁷ ¹⁷⁸ ¹⁷⁹ ¹⁸⁰ ¹⁸¹ ¹⁸² ¹⁸³ ¹⁸⁴ ¹⁸⁵ ¹⁸⁶ ¹⁸⁷ ¹⁸⁸ ¹⁸⁹ ¹⁹⁰ ¹⁹¹ ¹⁹² ¹⁹³ ¹⁹⁴ ¹⁹⁵ ¹⁹⁶ ¹⁹⁷ ¹⁹⁸ ¹⁹⁹ ²⁰⁰ ²⁰¹ ²⁰² ²⁰³ ²⁰⁴ ²⁰⁵ ²⁰⁶ ²⁰⁷ ²⁰⁸ ²⁰⁹ ²¹⁰ ²¹¹ ²¹² ²¹³ ²¹⁴ ²¹⁵ ²¹⁶ ²¹⁷ ²¹⁸ ²¹⁹ ²²⁰ ²²¹ ²²² ²²³ ²²⁴ ²²⁵ ²²⁶ ²²⁷ ²²⁸ ²²⁹ ²³⁰ ²³¹ ²³² ²³³ ²³⁴ ²³⁵ ²³⁶ ²³⁷ ²³⁸ ²³⁹ ²⁴⁰ ²⁴¹ ²⁴² ²⁴³ ²⁴⁴ ²⁴⁵ ²⁴⁶ ²⁴⁷ ²⁴⁸ ²⁴⁹ ²⁵⁰ ²⁵¹ ²⁵² ²⁵³ ²⁵⁴ ²⁵⁵ ²⁵⁶ ²⁵⁷ ²⁵⁸ ²⁵⁹ ²⁶⁰ ²⁶¹ ²⁶² ²⁶³ ²⁶⁴ ²⁶⁵ ²⁶⁶ ²⁶⁷ ²⁶⁸ ²⁶⁹ ²⁷⁰ ²⁷¹ ²⁷² ²⁷³ ²⁷⁴ ²⁷⁵ ²⁷⁶ ²⁷⁷ ²⁷⁸ ²⁷⁹ ²⁸⁰ ²⁸¹ ²⁸² ²⁸³ ²⁸⁴ ²⁸⁵ ²⁸⁶ ²⁸⁷ ²⁸⁸ ²⁸⁹ ²⁹⁰ ²⁹¹ ²⁹² ²⁹³ ²⁹⁴ ²⁹⁵ ²⁹⁶ ²⁹⁷ ²⁹⁸ ²⁹⁹ ³⁰⁰ ³⁰¹ ³⁰² ³⁰³ ³⁰⁴ ³⁰⁵ ³⁰⁶ ³⁰⁷ ³⁰⁸ ³⁰⁹ ³¹⁰ ³¹¹ ³¹² ³¹³ ³¹⁴ ³¹⁵ ³¹⁶ ³¹⁷ ³¹⁸ ³¹⁹ ³²⁰ ³²¹ <

Les algorithmes de recommandation

- Un **algorithme** est une procédure stabilisée et formalisée afin de manipuler des données discrètes (Grosman, 2016).
- Une tâche de **recommandation** vise à soutenir les interactions entre les usagers et les objets (Ricci *et al.*, 2011).
- On attribue aux systèmes de recommandation des effets perturbateurs, alimentant divers **espoirs et peurs** (Rouvroy & Berns, 2013).

Perspective de l'éducation aux médias

"Un média est une activité humaine distincte qui organise la réalité en textes lisibles en vue de l'action" (Anderson, 1998)

- La littératie médiatique est un ensemble de compétences nécessaires pour être **critique, créatif, autonome et socialisé** dans l'environnement médiatique contemporain (Fastrez, 2011).
- Les compétences numériques incluent **l'usage, la compréhension et l'évaluation** des technologies numériques (Voogt & Roblin, 2012; Vuorikari et al., 2016).

Perspective de l'éducation aux médias

Croiser la littératie médiatique et la littératie technologique pour former des **citoyens critiques** (Henry et al., 2018; Collard & Jacques, 2018)

 L'éducation critique à la technologie :

*“to consider in a **reflective way** technology’s role in societies and people’s everyday lives”* (Saariketo, 2014)

Perspective “Science and Technology Studies”

- Une explication est une “**description d’un phénomène**” (Keller, 2003)
 - Un schéma décrit les parties composant l’objet technique et rend compte de leurs opérations dans le fonctionnement de l’objet technique (Polanyi, 1966).
 - Le schéma constitue un point d’entrée privilégié vers l’objet technique au sein de la culture (Simondon, 1958).
- Une description qui **rencontre les besoins** d’une communauté donnée (Keller, 2003)

Question de recherche

Quelles devraient être les problématiques principales des initiatives de l'éducation aux médias centrées sur les médias numériques basés sur les algorithmes de recommandation ?

Notre approche : ancrer la réponse dans les représentations réelles des usagers et les problèmes qu'ils rencontrent

Méthode : focus groupes en “jeux de rôle”

Une recherche “design-based” (The Design-Based Research Collective, 2003; Wang & Hannafin, 2005)

- 4 sessions de jeu (2h) avec des jeunes d'école secondaire
 - 2 du cycle inférieur, 2 du cycle supérieur
 - dans des orientations différentes (2 maths, 1 informatique, et 1 professionnel)
- 2 entretiens (1h) avec les animateurs d'Action Médias Jeunes
- 1 session de jeu (2h) avec des chercheurs et académiques du Centre de Recherche Information, Droit et Société

DANS LA PEAU D'UN ALGORITHME

<https://algo.actionmediasjeunes.be/>

But du jeu : recommander des clips vidéos de Youtube pour deux adolescents, Janelle et Nicolas.

"Dans la peau d'un algorithme"

Phase 1 [plusieurs algorithmes] : 3 équipes sont formées (3 à 4 membres). Chaque équipe reçoit un ensemble de données différent et doit formaliser une règle de calcul pour recommander les vidéos. Les équipes reçoivent les mêmes vidéos.

Equipe A : données sur les vidéos

	Date	Vues	Likes	Dislikes	Coms.	Dates	Abo.	Vues	Vidéos	Progr.
Orelsan – Basique	Sept. 2017	52 288 395	608k	37k	36 873	Août 2006	1 017 432	258 045 093	25	21.70%

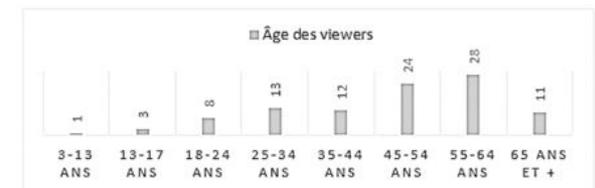
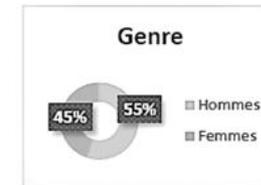
Equipe B : données sur les interactions

	Michel Telo - Ai Se Eu Te Pego	Bigflo et Oli - Papa ft. Notre père Fabian	Ed Sheeran - Shape of You	Tyler, The Creator - OKRA	Beyoncé Halo	Damso - Macarena (Clip Officiel)	Orelsan - Basique [CLIP OFFICIEL]
Nicolas	✓	✓	✓	✓	✓		
Maïté	✓	✓	✓		✓	✓	
Thomas		✓		✓		✓	✓
Bilal		✓				✓	✓
Julie	✓		✓		✓		

Equipe C : données sur les usagers

ANDRÉ RIEU – THE SECOND WALTZ

Set n°1



"Dans la peau d'un algorithme"

Phase 2 [le super-algorithme] : les équipes rassemblent et comparent leur liste de recommandation. Elles découvrent les différents ensembles de données. Elles doivent trouver un équilibre entre chaque type de recommandation et calculer la liste de recommandation finale.

INTERACTIONS : Janelle			INTERACTIONS : Nicolas			UTILISATEURS : Janelle			UTILISATEURS : Nicolas		
Palmarès	Vidéos	Score									
1			1			1			1		
2			2			2			2		
3			3			3			3		
4			4			4			4		
5			5			5			5		
6			6			6			6		
7			7			7			7		
8			8			8			8		
9			9			9			9		
10			10			10			10		

"Dans la peau d'un algorithme"

Phase 3 [la validation empirique] : la liste de recommandation finale est comparée avec ce que Nicolas et Janelle ont déclaré aimer et l'ordre dans lequel ils ont décidé de regarder les vidéos.

Janelle, 17 ans, Liège

Liste d'ordre de visionnage:

- 1) The Beatles
- 2) André Rieu
- 3) Florence + The machine
- 4) Robert Johnson
- 5) Jul
- 6) Damso
- 7) DJ Khaled
- 8) Bébé Requin danse
- 9) Justin Bieber
- 10) Orelsan

Ordre de préférence:

- 1) Damso
- 2) DJ Khaled
- 3) Orelsan
- 4) Florence + The machine
- 5) The Beatles
- 6) Robert Johnson
- 7) André Rieu
- 8) Justin Bieber
- 9) Jul
- 10) Bébé requin danse

Phase 4 [la discussion ouverte] : le jeu se termine par une discussion collective, encourageant les participants à réfléchir à leur expérience du jeu et aux algorithmes de recommandation en général.

Résultats

Pour répondre à la question de recherche, nous avons analysé :

- les difficultés, questions, débats soulevés par les participants durant les premières phases de jeu ;
- les réflexions qu'ils ont partagées durant la discussion finale.

Nous avons produit une liste de thèmes et de problématiques apparus durant les sessions de jeu.

Nous avons organisé cette liste autour de trois axes qui constituent la structure centrale de nos résultats.

Axe 1 : données et calcul

“Nous avons pris en compte le nombre de vues. Nous avons des vidéos avec 1 milliard, d’autres avec 200 millions. Les différences étaient trop grandes, donc on a pris le logarithme du nombre de vues et on l’a multiplié par 10 pour avoir une différence suffisamment significative. Ensuite on a multiplié ce nombre par le pourcentage de like et on a divisé tout cela par le nombre de mois depuis la sortie de la vidéo pour que les vidéos les plus récentes soient favorisées.”

Axe 1 : données et calcul

- Difficultés à interpréter et manipuler les ensembles de données :
 - ex. : les origines des usagers, les dates
 - ex. : transformer les noms en nombres
- Difficultés à formaliser, exécuter et comprendre le calcul des résultats :
 - difficultés à formuler des règles de calcul abstraites
 - difficultés à créer une formule calculable et maniable
 - difficultés à anticiper les résultats du calcul (processus essai-erreur)

→ *Les algorithmes de recommandation sont des calculs définis et implémentés par des humains, basés sur des opérations formalisées d'ensemble de données, et conçues pour produire des classifications*

Axe 2 : goût et recommandation

“Le plus dur c’était de trouver quel critère est plus pertinent, c’est très personnel, c’est pas très objectif. On ne peut pas trouver exactement ce que la personne recherche, parce que ça dépend de son humeur, etc. On n’est pas toujours logique et rationnel.”

"On peut être jeune et regarder des trucs de vieux."

Axe 2 : goût et recommandation

- Difficultés à définir les goûts
 - les goûts humains ne sont pas toujours logiques
 - les goûts humains évoluent à travers le temps
- Les discussions et les débats sont essentiellement ancrés dans les expériences personnelles et les clichés

Nécessité d'avoir une approche des goûts complexe et nuancée

→ *Les goûts sont des constructions dynamiques qui émergent des interactions entre les humains et leurs environnements*

Axe 3 : algorithmes de recommandation

"%! Les Beatles avec le score le plus bas, ça me brise le coeur !"*

Niveau micro: "mon" algorithme

- discussions et difficultés au sujet des critères à utiliser, de leur importance
- discussions sur les normes, valeurs, objectifs liés à leurs choix
- discussions sur le public visé par la recommandation

Axe 3 : algorithmes de recommandation

“On regarderait moins de vidéos, ils gagneraient moins d’argent... Parce qu’on regarderait ce que nous on aime bien, et pas ce que le monde entier préfère, et les vidéos les plus vues sont celles qui rapportent le plus d’argent. (...) C’est nul. Parfois on n’arrive pas à s’arrêter, même si c’est nul... On ferait mieux d’aller un petit peu dehors, c’est gratuit.”

Niveau meso : l’algorithme de YouTube

- objectifs : argent, capter l’attention, générer de l’envie
- une boîte noire qui dysfonctionne parfois
- favorise les gros acteurs vs. la diversité des recommandations

Axe 3 : algorithmes de recommandation

Niveau macro : les recommandations

- discussions sur le choix de suivre ou pas les recommandations
- discussions sur les bénéfices de la recommandation dans un monde numérique d'abondance informationnelle
- difficultés à connecter leur expérience à des formes de recommandation alternatives ou plus anciennes

→ *Les algorithmes de recommandation sont des constructions sociales et des constructeurs sociaux de goûts*

Autres points d'attention pour l'éducation aux médias

- "Coût d'entrée" pour les plus faibles en math
- Les jeunes ont déjà des connaissances (techniques, en lien avec les modifications des algorithmes), mais ont besoin d'une "image d'ensemble"
- Ce n'est pas seulement un problème économique
- Aller au-delà du "c'est bien/pas bien"
- Aborder les recommandations/calculs **alternatifs**

Conclusion : 3 axes pour une éducation aux médias

Axe 1 : *Les algorithmes de recommandation sont des calculs définis et implémentés par des humains, basés sur des opérations formalisées d'ensemble de données, et conçues pour produire des classifications*

Axe 2 : *Les goûts sont des constructions dynamiques qui émergent des interactions entre les humains et leurs environnements*

Axe 3 : *Les algorithmes de recommandation sont des constructions sociales et des constructeurs sociaux de goûts*

Merci !
Des questions ?



Bibliographie

- Anderson, J. A. (1988). Examen de quelques concepts éclairant la position de l'éducateur aux médias, in *Rencontre de la recherche et de l'éducation : actes du Symposium, 27-30 juin 1988*, Lausanne (Suisse), Centre d'initiation aux communications de masse, (pp. 11–23).
- Collard, A.-S., & Jacques, J. (2018). Eduquer aux robots : les enjeux de la métaphore du vivant. *Actes du Séminaire M@rsouin 2018*, online (<https://www.marsouin.org/article1089.html>)
- Collective, T. D.-B. R. (2003). Design-Based Research: An Emerging Paradigm for Educational Inquiry. *Educational Researcher*, 32(1), 5–8.
- Fastrez, P. (2011). Quelles compétences le concept de littératie médiatique englobe-t-il ? une proposition de définition matricielle. *Recherches en communication*, 33(33), 35–52.
- Grosman, J. (2017). Perspectives historique philosophique sur un objet numérique : l'algorithmique, in *Neuf essentiels: pour un numérique humain et critique*, Culture & Démocratie, 34–45.
- Henry, J., Hernalesteen, A., Dumas, B. & Collard, A-S. (2018). Que signifie éduquer au numérique ? Pour une approche interdisciplinaire, *De 0 à 1 ou l'heure de l'informatique à l'école: Actes du colloque Didapro 7 - DidaSTIC*. Peter lang, 61–82
- Keller, E. F. (2003). *Making Sense of Life: Explaining Biological Development with Models, Metaphors, and Machines*, Harvard University Press.
- Polanyi, M. (1966). *The Tacit Dimension*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Ricci, F., Rokach, L., Shapira, B., & Kantor, P. B. (2011). *Recommender Systems Handbook*, Springer.
- Rouvroy, A., & Berns, T. (2013). Algorithmic governmentality and prospects of emancipation, *Réseaux*, 177, 163–196 (translated by Elizabeth Libbrecht).
- Saariketo, M. (2014). Imagining alternative agency in techno-society: outlining the basis of critical technology education (EN). *Media Practice and Everyday Agency in Europe*, 129–138.
- Saariketo, M. (2014). Reflections on the question of technology in media literacy education. In *Reflections on media education futures: contributions to the Conference Media Education Futures in Tampere, Finland* (pp. 51–61).
- Simondon, G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier-Montaigne.
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies. *Journal of curriculum studies*, 44(3), 299–321.
- Vuorikari, R., Punie, Y., Gomez, S. C., & Van Den Brande, G. (2016). *Digcomp 2.0 : The digital competence framework for citizens. Update phase 1 : The conceptual reference model*. Rapport de recherche EUR 27948 EN, European Commission.
- Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5–23. <https://doi.org/10.1007/BF02504682>