



l'Algora

Un kit-outil pour évaluer collectivement
les impacts des algorithmes publics.

Imaginé et développé par etalab^{public} et 

Manuel d'utilisation



l'Algora | Présentation du kit-outil

Qu'est-ce que l'Algora ?

- Un **outil de discussion pour comprendre les impacts** souhaités, inattendus et indésirables d'un algorithme existant et déjà en place et agir en retour.
- Un outil imaginé pour **une utilisation au cours d'un atelier collectif** et ainsi faire échanger différents profils (décideurs, concepteurs, agents, usagers).
- Un outil pour que chacune et chacun puisse **exprimer son point de vue et se confronter aux réalités des autres**, et identifier collectivement ce que produit réellement l'algorithme discuté.
- Un outil **flexible et ouvert pour favoriser des usages émergents**, comme la mobilisation des cartes de discussion dans des contextes de réunion de travail ou d'exercices de réflexivité au sein des administrations.

Pensé avant tout pour une utilisation en session présentielle, l'Algora se décline aussi en une version numérique qui peut être mobilisée lors d'ateliers en ligne.

Quelques précautions d'usage avant de se lancer

- Ce kit est proposé en **version alpha** : bien qu'il ait été testé à petite échelle, il est possible que certains contenus restent à expliciter lors de l'animation. De même, les interactions de jeu peuvent demander certaines adaptations pour s'intégrer aux contextes de votre administration ou de votre territoire.
- Une session de l'Algora ne demande pas de prérequis pour y participer. Cependant, **une expérience en facilitation d'ateliers est souhaitable** pour préparer et animer les échanges.
- Lorsque l'équipe qui porte l'algorithme discuté anime la session de discussion, il est important **de prendre du recul dans ses choix d'animation afin de ne pas biaiser les échanges**.
- L'Algora **n'est pas un outil de délibération** : il est important de préciser que les pistes d'action qui ressortent des sessions de discussion ne valent pas pour engagement de la part de la collectivité qui porte cet algorithme.



l'Algora | Manuel d'utilisation

| | | | |
|--|-----------|---|-----------|
| Les contenus du kit | 4 | 3. La Discussion : | 11 |
| L'assemblage du kit | 5 | Croiser les points de vue et les expériences pour cerner les impacts de l'algorithme | |
| Une session de l'Algora, en bref | 6 | 3.1. Une discussion pour identifier les impacts réels de l'algorithme | 11 |
| Utiliser le kit en présentiel, étape par étape | 7 | 3.2. Mobilisation des cartes de discussion et cartes joker | 11 |
| En amont de l'atelier : | | 4. La Synthèse : | 14 |
| 1. La Préparation : | 7 | Synthétiser les raisons de maintenir et défaire l'algorithme | |
| Recruter les personnes participantes et documenter l'algorithme discuté | | (Optionnelle) | |
| 1.1. Recruter les personnes participantes | 7 | 5. L'Ouverture : | 14 |
| 1.2. Documenter l'algorithme discuté | 8 | Décider du devenir de l'algorithme | |
| 1.3. Assembler le paquet de cartes à discuter | 8 | Utiliser le kit pour un atelier en distanciel | 16 |
| Pendant l'atelier : | | Détournements vertueux | 18 |
| 2. La Découverte : | 10 | À vous de jouer ! | 19 |
| Présenter l'atelier et l'algorithme discuté | | À propos | 19 |
| 2.1. Configuration de l'atelier | 10 | | |
| 2.2. Présentation de l'atelier et de ses règles | 10 | | |
| 2.3. Présentation de l'algorithme discuté | 11 | | |

Les contenus du kit

Le kit-outil « L'Algora » contient :

Des cartes, pour nourrir la discussion :

- Des **cartes de discussion**, pour partager les expériences et croiser les points de vue.
- Des **cartes joker**, pour réagir aux échanges.

Des canevas pour synthétiser les réflexions et structurer les pistes d'action :

- Le **canevas «La synthèse»** pour regrouper les arguments-clés en faveur du maintien, du retrait ou de la transformation de l'algorithme discuté.
- Le **canevas «L'ouverture»** pour identifier les pistes d'action qui permettraient de maintenir, retirer ou transformer l'algorithme.

Des ressources pour préparer et animer une session :

- La **fiche *L'algorithme en question(s)*** pour préparer la présentation de ce qu'est et fait un algorithme.
- La **fiche *Algo kézako ?*** pour préparer la présentation de ce qu'est et fait un algorithme.

Ces différents contenus peuvent être trouvés dans les dossiers éponymes du kit.

Décliné en version numérique

Les cartes et canevas sont également disponibles en version numérique dans le dossier du même nom, dans un fichier .odp (*PowerPoint/Impress*).

Ces éléments peuvent être directement copiés-collés dans votre support d'animation pour faciliter une session en ligne de l'Algora.

L'assemblage du kit

L'Algora est disponible en deux versions, présentant le même contenu :

- **La version *print'n'play***, à imprimer, découper et assembler soi-même pour des ateliers en présentiel.
- **La version numérique**, à intégrer au sein d'un support-écran pour des ateliers en ligne.

Consignes d'assemblage pour la version *print'n'play* :

- Les **cartes de discussion** et **cartes joker** : à imprimer au format A4 et à découper.
- Les canevas «**La Synthèse**» et «**L'Ouverture**» : à imprimer au format A3 ou A2.

Consignes d'assemblage pour la version numérique :

- Les **cartes de discussion** : à copier-coller dans un document PowerPoint ou Impress pour assembler le paquet de cartes.
- La **barre des jokers** : à insérer sur la slide de chaque carte de discussion, pour mémo des jokers à disposition des participants.
- Les canevas «**La Synthèse**» et «**L'Ouverture**» : à copier-coller dans un document PowerPoint ou Impress en fond de slide, pour pouvoir écrire par-dessus.

Une session de l'Algora, en bref

Le principe du jeu :

À tour de rôle, les personnes participantes tirent des cartes qui créent des dynamiques d'échange propices à cerner les impacts de l'algorithme mis en discussion.

Les personnes participantes peuvent mobiliser leurs cartes jokers pour intervenir à la volée au cours des discussions.

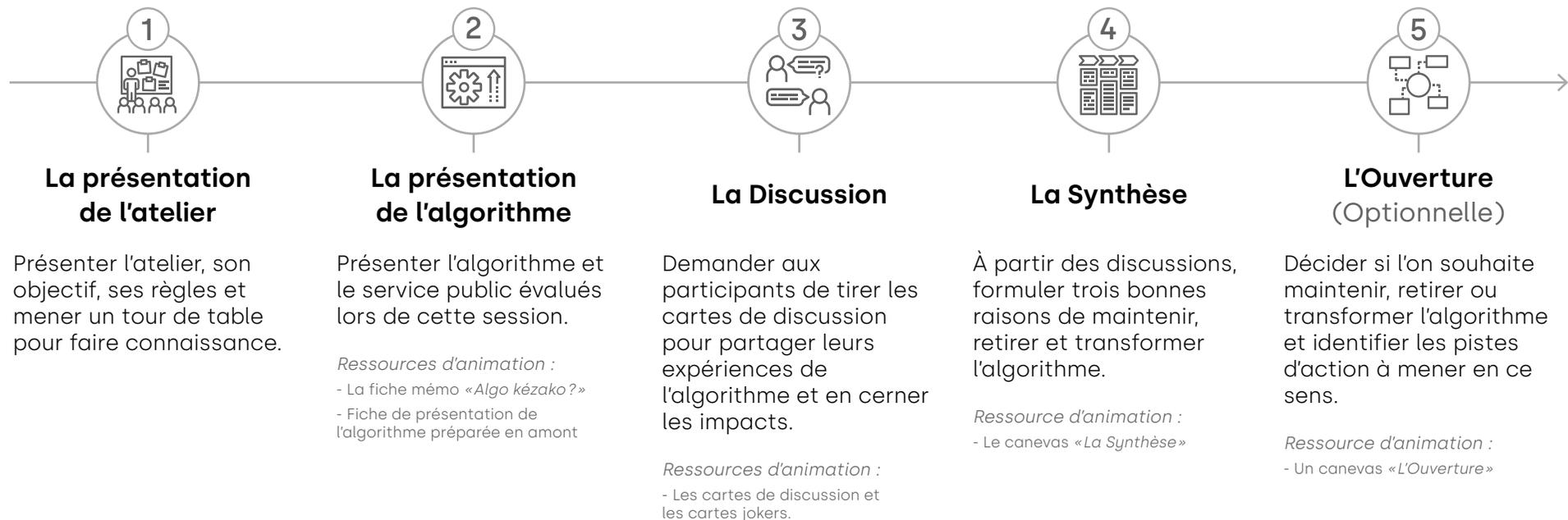
Après la session :

L'Algora vous est proposé version alpha, autrement dit ce kit peut encore être amélioré !

N'hésitez pas à nous partager vos retours et idées :

- Par mail, contact@nosalgorithms.fr
- Via notre questionnaire : algora.design-friction.com

Le déroulement de la session :



Utiliser le kit en présentiel, étape par étape

En amont de l'atelier

1. La préparation

Recruter les personnes participantes et documenter l'algorithme discuté

1.1. Recruter les personnes participantes

En amont de l'atelier et de son animation, ce temps vise à identifier les parties prenantes au contact de l'algorithme qui seront conviées à cette session de l'Algora.

L'objectif est de mobiliser une pluralité de profils, pour balayer un large spectre d'expériences et de perceptions vis-à-vis de cet algorithme.

Qui recruter pour cette session ?

Deux catégories principales d'acteurs sont mobilisées :

Les concepteurs et conceptrices, qui ont mis en place l'algorithme :

- Chef ou cheffe de projet
- Développeur ou développeuse
- Décideur ou décideuse (élue, administratrice, directrice)
- Agent-concepteur (étant intervenu dans la conception de l'algorithme ; dans sa définition ou sa réalisation)

Les utilisateurs et utilisatrices, qui utilisent l'algorithme :

- Les usagers
- Les agents

Combien de personnes sont à mobiliser ?

Le nombre de personnes participantes mobilisées dépend de l'algorithme discuté et du temps imparti pour la session. En effet, certains algorithmes mobilisent de nombreux acteurs et s'adressent à différents publics.

La facilitation peut alors nécessiter une journée entière d'échanges, pour que tout le monde puisse s'exprimer sur les différentes questions.

À titre indicatif, nous préconisons :

Jauge minimale de participantes et participants

pour une table (soit une série de cartes et un animateur ou animatrice)

3 personnes, dont :

- **1 utilisatrice ou utilisateur** (usager ou agent)
- **2 conceptrices ou concepteurs** (chef de projet ou décideur + agent-concepteur ou développeur)

Jauge idéale de participantes et participants

pour une table (soit une série de cartes et un animateur ou animatrice)

5 personnes, dont :

- **3 utilisatrices ou utilisateurs** (usagers et agents)
- **2 conceptrices ou concepteurs** (chef de projet ou décideur + agent-concepteur ou développeur)

La composition du panel de participants à une session de l'Algora a une influence sur les discussions et l'évaluation des impacts de l'algorithme.

Utiliser le kit en présentiel, étape par étape : 1. La préparation

Il est donc important de veiller à la diversité des personnes conviées, du côté utilisateurs comme concepteurs ; avec des participants de différents genres, âges, ethnicités, expériences avec l'algorithme (néophyte ou habitué), opinions vis-à-vis de l'algorithme (réfractaire ou enthousiaste).

1.2. Documenter l'algorithme discuté

Pour amorcer l'atelier, il est important de poser les bases pour que toutes les personnes participantes se sentent autorisées à s'exprimer sur le sujet.

En introduction de l'atelier, l'animateur ou animatrice vient présenter l'algorithme et les démarches administratives ou les services publics qu'il supporte, avant de lancer la discussion. Pour ce faire, il est nécessaire d'avoir documenté ce qu'est et fait cet algorithme, pour expliciter l'objet de discussion et répondre aux questions des personnes participantes.

N'hésitez pas à vous appuyer sur la grille de questions disponible en ressource d'animation pour préparer votre présentation de l'algorithme discuté.

Ressource d'animation

La **fiche *L'algorithme en question(s)***, avec une série de questions pour préparer la présentation de l'algorithme.

1.3. Assembler le paquet de cartes à discuter

Les échanges de l'atelier sont facilités par un ensemble de cartes de discussion qui interroge les personnes participantes sur leurs expériences avec l'algorithme discuté (*cf. 3. La Discussion - p.11*). L'intégralité du kit comprend 40 cartes de discussion et 6 cartes joker.

Dernière étape de la préparation de l'atelier, il s'agit de sélectionner les différentes cartes qui vont alimenter les réflexions.

Les cartes du paquet peuvent être :

- **ordonnées** pour apparaître dans un ordre prévu,
- **non triées** pour être tirées au hasard.

Comment sélectionner les « bonnes » cartes ?

Il n'y a pas de règles pré-établies ici, tout dépend de « pourquoi » ce kit est mobilisé !

La sélection des cartes doit faire écho aux objectifs de l'atelier : que souhaite-t-on mettre en discussion avec ce panel pluriel ? Quels aspects sont à évaluer ?

Comment cette session s'articule avec d'autres outils ou méthodes d'évaluation des politiques publiques ?

Deux cas de figure sont possibles :

1. Sélectionner des cartes en lien avec les questionnements et les réflexions actuelles portées en interne de l'administration ou de la collectivité au sujet de cet algorithme.
2. Sélectionner des cartes qui, au contraire, soulèvent des questions impensées jusque-là ou abordent des angles morts de la phase de conception.

Utiliser le kit en présentiel, étape par étape : 1. La préparation

Dans quel ordre placer les cartes ?

L'ordre du tirage des cartes influe sur la discussion. Il est recommandé de placer dans le haut du paquet les cartes que l'on souhaite voir prioritairement discutées.

Concernant l'agencement des autres cartes, comme pour la sélection des cartes, il n'y a pas de règles à suivre, car tout dépend ici aussi du contexte de l'atelier. Il est toutefois possible de préparer d'imaginer des enchaînements logiques entre plusieurs cartes pour approfondir un aspect de l'algorithme. Dans un autre ordre d'idée, on peut également imaginer passer d'une carte à une autre, sans lien direct, pour couvrir différents impacts et volets de l'algorithme.

Si le kit est utilisé dans une approche plus exploratoire, le tirage au hasard des cartes peut apporter d'heureuses réflexions inattendues, suivant le principe de sérendipité.

Toutefois, qu'importe l'ordre de priorisation des cartes retenu, nous recommandons de placer tout en haut de la pile la carte de lancement qui est pensée pour lancer les échanges :

« Racontez-nous la dernière fois où vous avez utilisé ce service ou travaillé sur son algorithme ».

Cette carte d'amorce peut être personnalisée pour proposer une autre forme de « brise-glace »; des modèles vierges sont disponibles dans ce kit.

Astuce : Une fois le *deck* composé, pensez à noter l'ordre des cartes du paquet : c'est un mémo utile pour l'animation de la session.

Combien de cartes sont à sélectionner ?

Le nombre de cartes à sélectionner pour être discutées dépend de la durée de l'atelier et du nombre de participants (*cf. 2.1. Configuration de l'atelier - p.10*).

Peut-on créer ses propres cartes ?

Oui, tout à fait !

Des modèles vierges pour les différents types de cartes peuvent être personnalisés avec vos propres questions ou interpellations.

Pendant l'atelier

2. La Découverte

Présenter l'atelier et l'algorithme discuté

2.1. Configuration de l'atelier

Facilitation de l'atelier

Facilitation minimale :

Animation de la session par une animatrice ou un animateur, qui présente le format de la session, anime les échanges et documente les prises de parole.

Facilitation idéale :

Dans l'idéal, deux personnes sont mobilisées en animation :

- Un ou une documentaliste, qui présente l'algorithme en début d'atelier, répond aux questions des participants pendant les échanges, documente les discussions.
- Un ou une animatrice ou animateur qui anime les échanges : respect du temps, passage de parole, relances.

Durée de l'atelier

- *Durée de l'atelier* : de 1 h 30 à 3 h, selon le nombre de participants et de cartes tirées et discutées.
- *Temps imparti pour chaque carte* : de 10 à 25 min, extensible par les participants via leur carte bonus dédiée.
- *Nombre de cartes discutées* : 3 cartes minimum.

Durée et nombre de cartes discutées à adapter par l'animateur selon les besoins et les contextes.

2.2. Un temps de présentation de l'atelier et de ses règles

L'animateur ou l'animatrice présente les objectifs de l'atelier, ses règles et son déroulement. Sont ici notamment présentés :

- Les trois types de cartes de discussion (carte collective, individuelle, dédiée).
- Les cartes joker à disposition de chaque participante et participant.

Pour plus d'informations sur les cartes de discussion et les cartes joker, rendez-vous à la section **3.2. Des cartes ludiques pour discuter (p.11)**.

Ce temps d'introduction de l'atelier se poursuit avec un tour de table lors duquel chaque participante ou participant peut se présenter.

Astuce : Des badges avec prénom et statut (concepteur/conceptrice ou utilisateur/utilisatrice) permettent aux participantes et participants de s'identifier mutuellement.

2.3. Présentation de l'algorithme discuté

Avant de lancer la discussion, l'animateur présente à partir des éléments documentés en phase de préparation et de **la fiche mémo Algo kézako ?**.

Ce temps doit permettre aux participants, notamment publics utilisateurs, de se mettre à niveau sur ce qu'est un algorithme dans les grandes lignes et découvrir ce que fait l'algorithme ici mis en discussion.



Ressource d'animation

La **fiche mémo Algo Kézako ?** à destination de l'animateur, qui reprend les grandes généralités autour des algorithmes pour poser les termes de la discussion.

3. La Discussion

Croiser les points de vue et les expériences pour cerner les impacts de l'algorithme

3.1. Une discussion pour identifier les impacts réels de l'algorithme

L'objectif d'une session de l'Algora est d'identifier collectivement les impacts réels de l'algorithme; qu'ils soient souhaités, indésirables ou encore inattendus de l'algorithme.

Le temps de «La discussion» favorise des échanges qui croisent les expériences, expertises (technique ou d'usage) et vécus des participants. Il s'agit ici de mêler analyse objective et subjective, pour une évaluation transversale des impacts de l'algorithme.

Les discussions peuvent ne pas se limiter au fonctionnement de l'algorithme en tant que tel, mais également aller vers des sujets organisationnels (conception, gestion, gouvernance de l'algorithme).

3.2. Des cartes ludiques pour discuter

Pour libérer la parole et animer les échanges, le deck (ou paquet) de cartes de discussion — préparé en amont de l'atelier — est placé sur la table. Au fur et à mesure de la discussion, les participants et participantes tirent les cartes pour approfondir les échanges et faire émerger les prises de position autour de l'impact de cet algorithme.

Utiliser le kit en présentiel, étape par étape

Les cartes permettent tour à tour de se questionner soi-même et de s'interroger collectivement sur un ensemble d'enjeux liés aux impacts de l'algorithme au cœur des discussions.

Différents types de cartes viennent créer des dynamiques d'échange propices à identifier et évaluer les impacts de l'algorithme sous toutes les coutures :

- Des **cartes individuelles**, qui invitent chaque participant à exprimer son point de vue, son idée ou son vécu.
- Des **cartes collectives**, qui amènent l'intégralité du groupe à réfléchir à une même question.
- Des **cartes dédiées**, qui interpellent ou questionnent un profil spécifique (ex : une carte qui invite uniquement le(s) participant(s) au profil « concepteur / conceptrices » à s'exprimer dans un premier temps et les autres à ensuite l'interroger).

Pour lancer les échanges

Les échanges débutent en tirant la carte de lancement du deck — préparé à l'avance — qui invite à partager son expérience la plus récente avec l'algorithme :

« Racontez-nous la dernière fois où vous avez utilisé ce service ou travaillé sur son algorithme » ;
ou toute autre carte personnalisée prévue par vos soins.

Selon le groupe de personnes participantes mobilisé et le contexte du projet, il est également possible de proposer une activité « brise-glace » avant de tirer la carte de lancement.

Les cartes arrivent ensuite dans l'ordre tel que défini lors de la phase de préparation (*cf 1.3. Assembler le paquet de cartes à discuter - p.8*).

Animer le tour de discussion

Un tour de discussion débute avec le tirage d'une carte. Les dynamiques d'échanges peuvent varier selon le type de la carte :

- Pour les **cartes collectives** : débiter par un temps de réflexion individuel, puis partage collectif des réflexions.
- Pour les **cartes individuelles** : débiter par temps de réflexion individuel, puis s'exprime la première personne qui le souhaite ; puis passage de la parole dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Pour les **cartes dédiées** : répondent d'abord les personnes dont le profil est ici concerné (concepteurs ou utilisateurs), puis les autres participants peuvent poser des questions ou rebondir sur ce qui a été dit.

L'animateur ou animatrice veille au bon déroulement des échanges :

équilibre du temps et des dynamiques de parole,

- relance sur des réflexions à approfondir,
- rappel et respect du temps imparti à chaque carte.

À la fin du tour de discussion, tirer une nouvelle carte jusqu'à ce que toutes les cartes aient été discutées ou si l'animateur ou animatrice invite à passer à **la Synthèse**.

Utiliser le kit en présentiel, étape par étape

Les cartes Joker

Chaque personne participante dispose des six cartes suivantes et peut les mobiliser pour « réagir » :

Attention jargon !

Une fois posée, cette carte invite les participants et participantes à faire attention à ne pas utiliser des termes trop techniques et spécifiques ou à reformuler sans jargon ce qui vient d'être dit, pour s'assurer que leur discours soit intelligible.

Attention généralisation !

Une fois posée, cette carte signale à la personne s'exprimant qu'elle risque de tomber dans la généralisation d'un cas spécifique ou faire un amalgame.

Discutons encore un peu de cette carte

Posée par un participant, cette carte permet d'ajouter encore 5 minutes de discussion au temps imparti sur le point d'expirer, pour approfondir un peu plus les réflexions. Ce temps supplémentaire peut s'appliquer à l'expression du groupe (ex : lors d'une carte collective), ou à la personne qui la joue (ex : lors d'une carte individuelle ou dédiée).

Je passe mon tour

Le participant ou la participante qui pose cette carte se met en retrait et écoute les autres s'exprimer, sans avoir à partager son point de vue ; choix que les autres s'engagent à respecter. Libre à la personne qui a posé la carte d'expliquer ou non pourquoi elle ne souhaite pas discuter cette carte.

Je souhaite apporter un éclairage ou un retour d'expérience

À l'image d'un bâton de parole, cette carte est posée par la personne qui souhaite prendre la parole à la suite de la personne qui s'exprime, pour apporter un éclairage complémentaire ou une expérience qui met en perspective ce qui a été dit.

Je souhaite reformuler ce qui vient d'être dit

Le participant ou la participante demande à répéter soi-même ce qui vient d'être dit, avec ses propres mots, pour s'assurer d'avoir bien compris.



Ressources d'animation

Les cartes de discussion sélectionnées pour être discutées, sur les 40 cartes à disposition.

Les 6 cartes Joker par participant ou participante.

Utiliser le kit en présentiel, étape par étape

4. La synthèse

Synthétiser les raisons de maintenir et défaire l'algorithme

Suite aux réflexions stimulées par les cartes de discussion, ce temps d'atterrissage propose de prendre du recul sur les échanges et de faire la synthèse de ce qui a été dit.

À partir des discussions et des arguments posés, les personnes participantes sont invitées à définir ensemble trois «*bonnes raisons*» de maintenir l'algorithme en place, trois autres de le transformer et enfin trois raisons de le retirer. La documentation des échanges réalisée par les animateurs peut être mobilisée à cet effet.

Cet exercice de synthèse dure entre 15 et 20 minutes.



Ressource d'animation

Le canevas «*La Synthèse*» à remplir, avec **ses trois colonnes** («*Trois bonnes raisons de maintenir, retirer ou transformer l'algorithme*») et **trois arguments-clés** par colonne (un par argument-clé).

5. L'ouverture

Décider du devenir de l'algorithme

Optionnel : Cette dernière phase temps peut être ou non intégrée à l'atelier, selon les objectifs de ce dernier.

Il est recommandé d'inclure «L'Ouverture» dans le déroulement de l'animation si les objectifs de l'atelier se veulent actionnables (ex : chercher à identifier des pistes d'évolution pour cet algorithme).

En fin de session et à partir de la Synthèse, les participants se voient proposer trois voies pour le devenir de cet algorithme :

- **Maintenir l'algorithme en l'état**
- **Retirer l'algorithme**
- **Transformer l'algorithme**

Les personnes participantes discutent pour choisir une de ces trois voies. Utilisant le canevas connexe à leur choix, elles explicitent pourquoi et comment maintenir, retirer ou transformer l'algorithme. L'objectif de cette phase d'Ouverture est d'identifier des pistes d'action à mener au sortir de ce temps d'évaluation collective.

Ces pistes d'action peuvent concerner l'algorithme en lui-même (son fonctionnement, ses données) ou peuvent être à mener du côté des concepteurs/conceptrices, des usagers ou des décideurs/décideuses.

Utiliser le kit en présentiel, étape par étape

Dans le cas de la transformation de l'algorithme, l'emphase est mise sur la question de « *comment pourrait-on faire autrement ?* » :

- Ce qui pourrait venir en complément de l'algorithme (nouveaux services/communications),
- La manière dont pourrait évoluer l'algorithme (nouvelles fonctionnalités/manières de calculer).

À noter qu'aucun de ces choix ne vaut pour engagement ou feuille de route de la part de l'administration. Cependant, ces pistes d'action croisées avec les discussions de fond ont vocation à venir éclairer de futures orientations et décisions.



Ressource d'animation

Les 3 canevas « **L'Ouverture** » à remplir : un pour le **maintien** de l'algorithme, un pour son **retrait**, un pour sa **transformation**.

Utiliser le kit pour un atelier en distanciel

L'Algora se décline en version numérique pour des sessions en ligne. Les étapes de préparation et d'animation sont identiques au format de l'Algora en présentiel.

Quelques adaptations sont néanmoins nécessaires :

Facilitation numérique

Une session numérique de l'Algora peut s'appuyer sur un simple service de visioconférence avec la fonction de partage d'écran. Pour faciliter les échanges, l'animateur ou l'animatrice partage alors à l'écran un document-support (slides *PowerPoint/Impress*) préparé en amont.

En cas d'atelier en ligne, il est conseillé de mobiliser une personne facilitatrice supplémentaire en charge des questions techniques.

Adaptation des cartes des cartes de discussion

Les cartes de discussion au format numérique

La version numérique du kit inclut une présentation au format *OpenDocument* (.odp) qui peut être ouverte avec *PowerPoint* ou *Impress* (*LibreOffice*).

Les différentes cartes y sont rassemblées. Elles peuvent être copiées-collées depuis ce document dans votre présentation (diaporama) pour composer le support d'animation partagé à l'écran lors de l'atelier. L'idée est d'inclure une carte par page, pour en simuler le tirage.

Si vous le souhaitez, vous pouvez même y ajouter des effets d'animation !

Les cartes super-pouvoirs

Dans un souci de praticité pour les participants, les cartes joker sont directement affichées dans une barre en bas d'écran. Celle-ci doit être ajoutée à chaque écran présentant une carte à discuter.

Elle fait ici office de mémo, rappelant les jokers à disposition du groupe et les mots-clés à mobiliser dans le tchat pour « jouer » une carte.

À noter que comme pour la version en présentiel, il est indispensable de présenter ces cartes jokers et ce qu'elles font lors de l'introduction de l'atelier.

Exemple d'affichage d'une carte à discuter



Pour jouer un joker : l'énoncer à l'oral ou écrire le mot-clé correspondant dans le tchat.

Utiliser ce kit pour un atelier en distanciel

Adaptation des canevas de *Synthèse et d'Ouverture*

Sur le même principe que les cartes, les canevas peuvent être copiés-collés dans le document support d'animation et affichés via le partage d'écran.

L'animateur ou l'animatrice-documentaliste peut alors le remplir en direct avec les idées des participants, en insérant du texte directement sur le fond du canevas.

Détournements vertueux

L'Algora se veut un kit-outil flexible et ne demande qu'à être détourné pour lui trouver de nouveaux usages !

Quelques pistes pour (ré)utiliser l'Algora dans un format différent de celui présenté auparavant :

Au sein d'une administration, lors de la conception d'un nouvel algorithme

Pourquoi ?

Un exercice de réflexivité qui propose de se projeter 10 ans après la mise en place de ce nouvel algorithme, pour anticiper les problématiques et les enjeux que son déploiement pourrait soulever.

Comment ?

Tirer une carte de discussion (collective ou individuelle) au hasard et se demander, dans dix ans, quelles pourraient être les réponses apportées à la problématique ou la situation qu'esquisse cette carte.

En auto-organisation par une association d'utilisateurs

Pourquoi ?

Animer un groupe de paroles pour mener une évaluation critique et cathartique de l'impact des algorithmes sur la qualité des services publics.

Comment ?

Regrouper un panel d'utilisateurs au contact de l'algorithme et tirer (au hasard ou non) une succession de cartes pour animer les échanges, en évaluant ce que produit l'algorithme du point de vue d'utilisateur, citoyen ou non.

Bien d'autres détournements existent, laissez parler votre imagination et votre esprit critique !

À vous de jouer !

Nous espérons que l'Algora viendra éclairer vos travaux autour de la mise en place d'un algorithme public.

Ce kit est proposé en version alpha, n'hésitez pas à nous partager vos commentaires, suggestions et idées pour le faire évoluer dans de possibles versions ultérieures.

Pour cela, deux canaux :

- Par mail, contact@nosalgorithmes.fr
- En remplissant notre questionnaire : algora.design-friction.com

À propos

L'Algora est un outil développé dans le cadre de la collaboration entre Etalab et Design Friction autour des problématiques d'opportunité et d'éthique algorithmes publics.

Pour découvrir les autres opus de cette collaboration, rendez-vous sur nosalgorithmes.fr

etalab^{gouv.fr}

Ouvrir, partager et valoriser les données

Etalab est un département de la direction interministérielle du numérique (DINUM), dont les missions et l'organisation sont fixées par le décret du 30 Octobre 2019. Il coordonne notamment la conception et la mise en œuvre de la stratégie de l'État dans le domaine de la donnée.

etalab.gouv.fr



Explorer demain pour agir aujourd'hui

Design Friction est un studio de design fiction dont l'ambition est d'ouvrir et d'enrichir les imaginaires liés aux futurs, de susciter la réflexion et le débat autour des attentes pour demain et en retour d'outiller la prise de décision aujourd'hui.

design-friction.com