

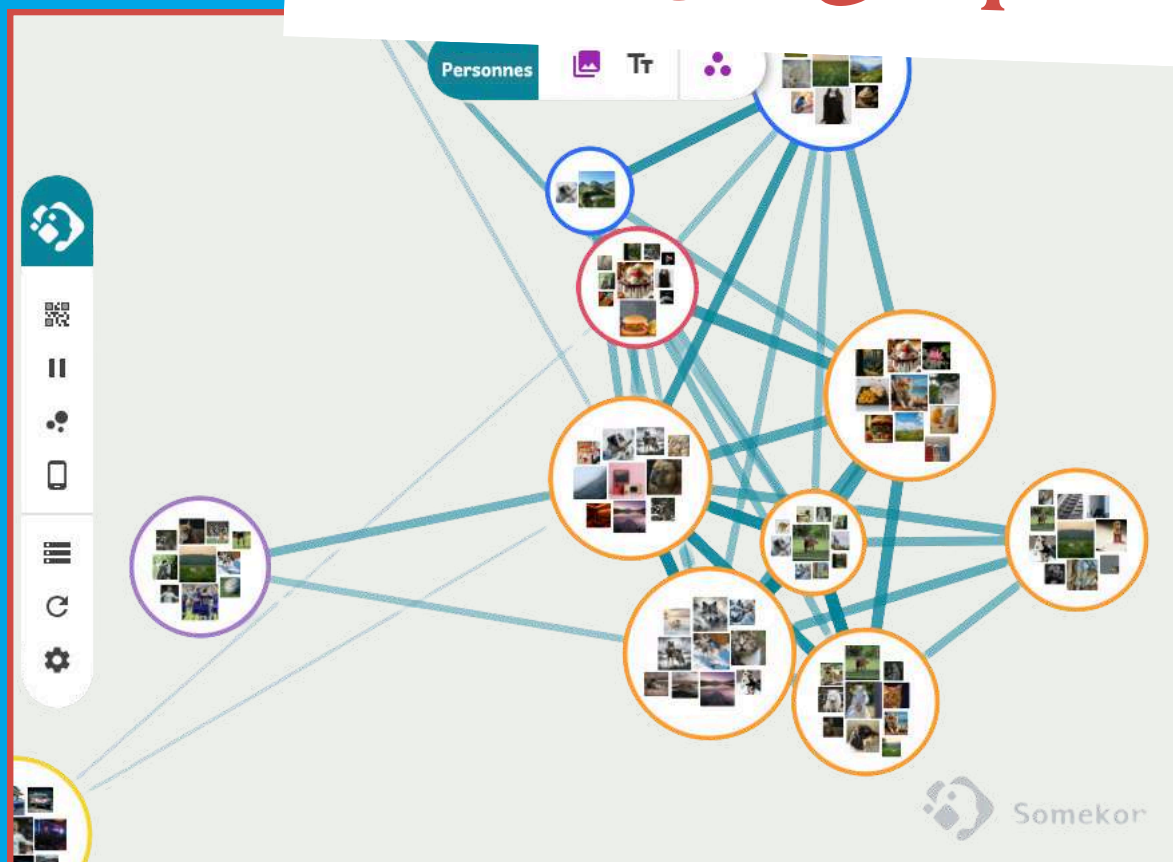


Gen ai

hep/

Guide

pédagogique



Somekone

Activité Réseaux sociaux 7-8H
Emma Schenkenberg van Mierop
Février 2026



Préambule

Somekone est un réseau social fictif développé par des chercheurs de l'université de Oulu en collaboration avec des enseignants dans le cadre du projet *Generation AI* en Finlande : <https://www.generation-ai-stn.fi/tag/somekone/>.

Sa traduction française a été réalisée par Emma Schenkenberg van Mierop.
Contact : emma.schenkenberg-van-mierop@hepl.ch

Plan d'études romand

Objectifs pédagogiques

- **EN 21 - Développer son esprit critique face aux médias**
(1) ...en confrontant ses usages à ceux de ses pairs, aux questionnements éthiques et aux normes légales
- **EN 22 - S'approprier les concepts de base de la science informatique**
(1) ... en découvrant les relations entre informatique et société
- **EN 23 — Utiliser des outils numériques pour réaliser des projets**
(6) ...en respectant les règles d'usage et de sécurité

Progression des apprentissages

- Mise en évidence des différences dans le traitement de l'information selon le média et interrogation sur sa pertinence
- Sensibilisation aux enjeux de la collecte et de l'exploitation des données personnelles et des traces numériques
- Analyse de sa consommation et de ses usages des médias
- Découverte de la notion d'identité et d'empreinte numérique

Objectifs d'apprentissage spécifiques

- Comprendre comment les réseaux collectent les données personnelles.
- Identifier les mécanismes de profilage et de recommandation.
- Réfléchir aux enjeux de l'identité numérique et des traces laissées en ligne.
- Développer une attitude critique vis-à-vis des algorithmes et de la personnalisation des contenus.



Présentation de l'activité

Somekone permet de simuler le fonctionnement d'un réseau social pour observer la collecte de données des utilisateurs, la création de profils ainsi que les recommandations personnalisées fondées sur l'activité des utilisateurs.

Les élèves interagissent comme sur un vrai réseau social : ils likent, commentent, repostent et découvrent comment un algorithme construit leur profil.

Durée de l'activité : 1-2 périodes

Matériel nécessaire

- 1 iPad ou ordinateur par élève avec connexion Internet.
- Accès au site : <https://somekone.gen-ai.fi>.
- 1 iPad ou ordinateur enseignant connecté à un projecteur.

Intention pédagogique

Les réseaux sociaux jouent aujourd'hui un rôle central dans notre façon de nous informer, de nous exprimer, de nous relier aux autres et de construire notre identité en ligne. Leur fonctionnement repose sur des mécanismes algorithmique complexes (personnalisation des contenus, collecte de traces numériques, recommandations automatisées) qui influencent l'ensemble des usagers, souvent de manière peu visible.

Ce scénario propose d'explorer ces mécanismes à l'aide de *Somekone*. L'outil permet d'expérimenter de manière concrète comment les interactions en ligne génèrent des données, comment celles-ci sont utilisées pour adapter le fil d'actualité et comment se forment les bulles de filtres.

Phase 1 - Lancement et cadrage

Durée : 15 minutes

Déroulement

- **Présentez le but de l'activité**

Comprendre comment un réseau social et un algorithme de recommandation fonctionnent.

- **Lancez le réseau social**

Se rendre sur le site : <https://somekone.gen-ai.fi/start>

Créez une nouvelle session et choisissez "concepts clés".

Projetez le QR code et le code de connexion aux élèves.

Les élèves se connectent au réseau en indiquant un pseudonyme. Ils peuvent refuser la caméra. Elle n'est pas nécessaire pour cette activité.

1



Français 

[Créer une nouvelle session](#)

ou

[Saisir le code PIN](#)

[Aller](#)

Sélection du contenu

Concepts clés

Présenter les principaux mécanismes des réseaux sociaux avec une interface guidée pas à pas pour la classe.

Contenu générique

Plus de 700 images libres soigneusement sélectionnées dans 7 catégories principales : nourriture, loisirs, animaux, style de vie, mode, sport et paysages.

Démonstration publique

Utiliser un réseau social restreint et plus sûr lors de présentations à un large public.

Données d'exemple

Démontrer avec des données anonymisées provenant de 19 enfants en contexte de classe.

Contenu original

Le jeu de données Somekone original sélectionné par des enfants.

Vierge

Ajouter vos propres photos ou sélectionner depuis le web pour créer un contenu personnalisé pour l'app.

3



Allez à l'adresse ci-dessous et entrez le code CODE, ou utilisez le code QR.

somekone.gen-ai.fi

En attente de personnes...

 [Démo](#)
 [Démarrer](#)

Interface enseignant



Emma Schenkenberg van Mierop - HEP Vaud

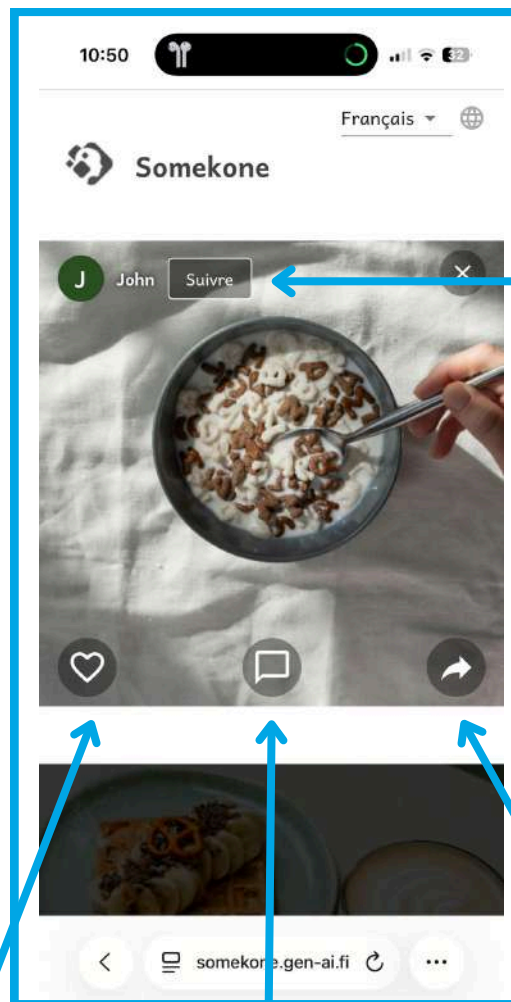
Phase 1 - Lancement et cadrage

Déroulement

1. Les élèves explorent librement l'interface pendant 5 minutes, sans rien faire à part regarder.
2. Observation guidée : demander aux élèves de repérer les éléments visuels (boutons, fil d'actualité, profils).



Interface élève



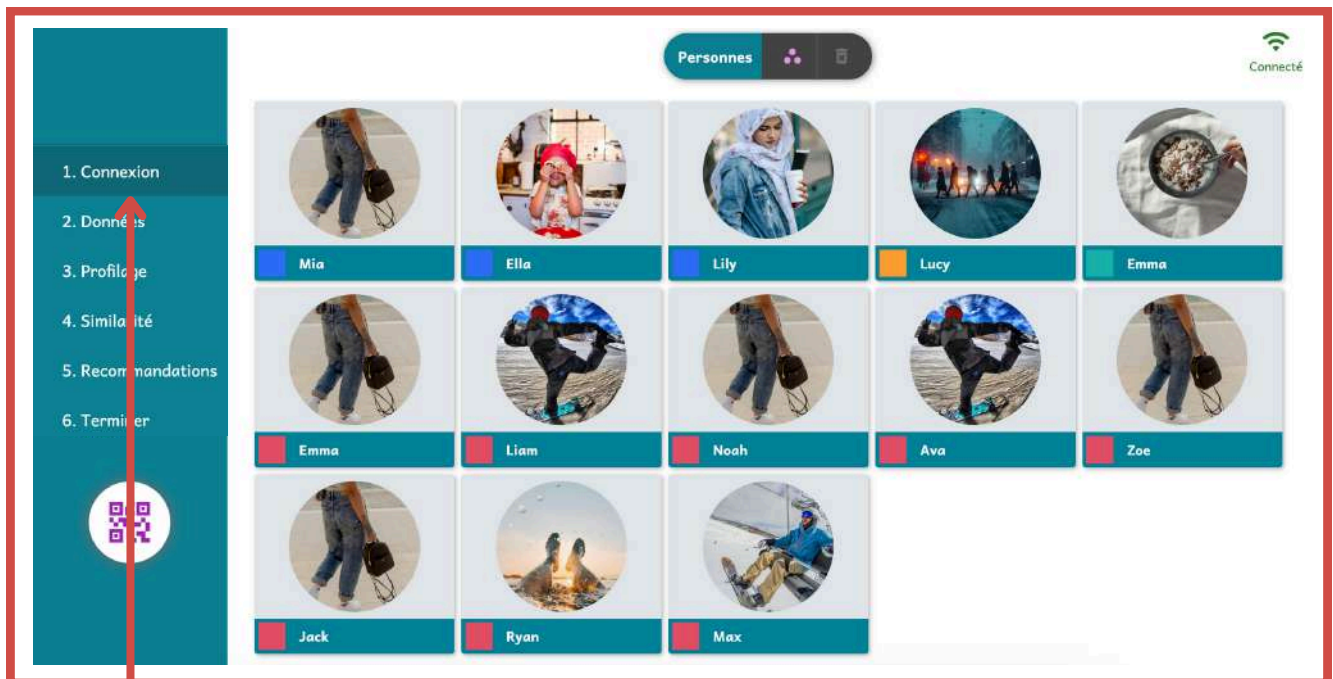
Suivre la personne

Aimer (liker) l'image

Commenter sur l'image

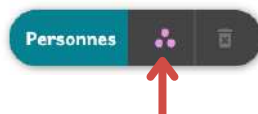
Partager l'image à une autre personne (reposter)

Phase 1 - Lancement et cadrage



Interface enseignant

Restez dans l'onglet **1. Connexion** pendant que les élèves se connectent au réseau et découvrent la plateforme.



Regrouper en clusters

Dans cet onglet, on peut voir les profils des élèves et on peut les regrouper en clusters. Les clusters représentent des groupes d'utilisateurs qui se ressemblent, c'est-à-dire qui ont interagi de manière similaire sur le réseau social. Plus on augmente le nombre de clusters, plus les groupes sont petits et précis (avec 2 clusters, on aurait 2 grands groupes, par exemple nature vs sport).

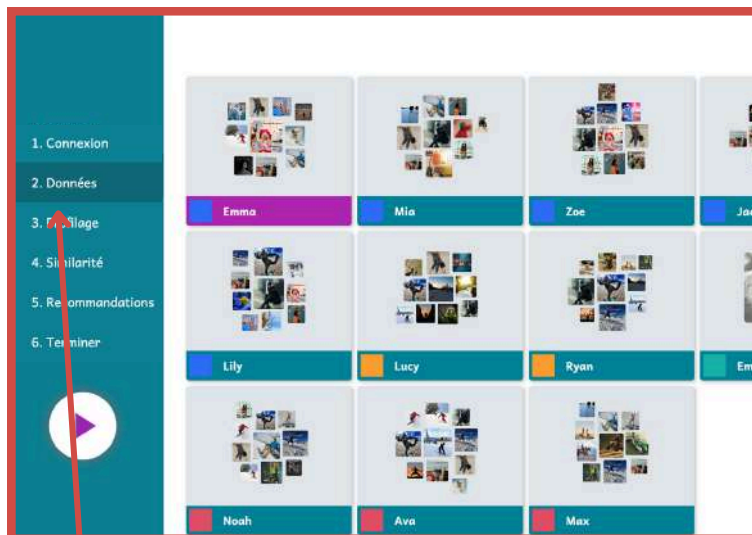
Phase 2 - Likes uniquement

À retenir : Les interactions génèrent des données comportementales. Ces données servent de signaux implicites permettant aux plateformes d'estimer nos préférences.

Durée : 5 minutes

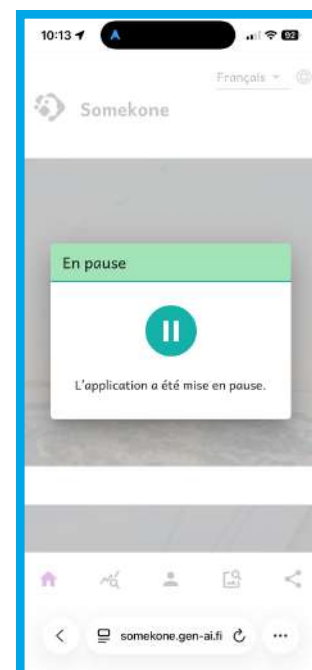
Déroulement

1. Mettez l'activité sur pause en allant sur l'onglet **2. Données** et donnez les consignes : mettre un coeur sur les images que vous aimez.
2. Mettez l'activité sur ▶ (jouer).
3. Les élèves interagissent maintenant en aimant (liker) les images qu'ils ou elles apprécient pendant 5 minutes.
4. À la fin du temps imparti, cliquez sur || (pause). Le réseau social s'interrompt.
5. Montrez à l'écran l'engagement des élèves sur les images. Plus un élève a interagi (liker, visionner, commenter, etc.) avec une image, plus le pourcentage augmente.



Interface enseignant

Onglet 2. Données

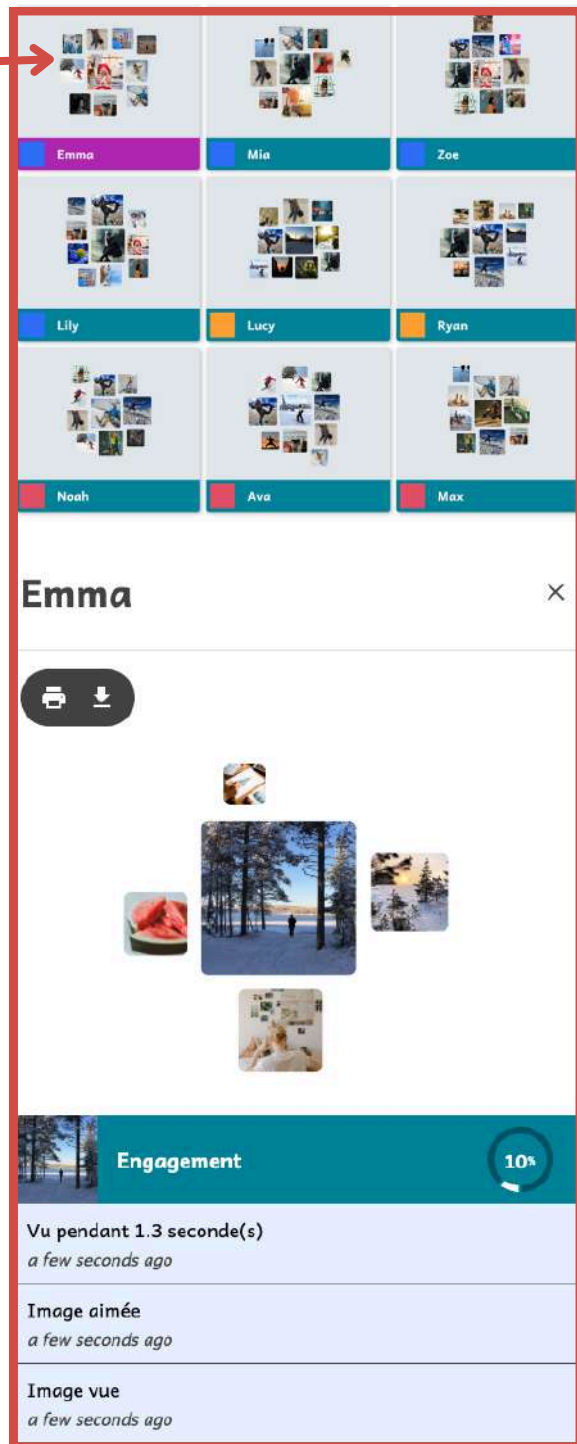


Interface élève

On trouve ici les données qui ont été recueillies sur chaque utilisateur à partir de ses actions. Chaque utilisateur dispose d'une mosaïque d'images qui représentent les contenus qu'il a aimés, regardés ou avec lesquels il a interagi. Ces mosaïques sont les **traces numériques** de l'activité de chaque utilisateur. Plus une image est grande et centrale, plus elle est importante. Somekone rend ici visible ce qui, dans les réseaux sociaux réels, reste invisible (les données comportementales). Ce qu'on voit ici, c'est ce que l'algorithme sait de nous (le temps de visionnage, les likes, les commentaires, etc.).

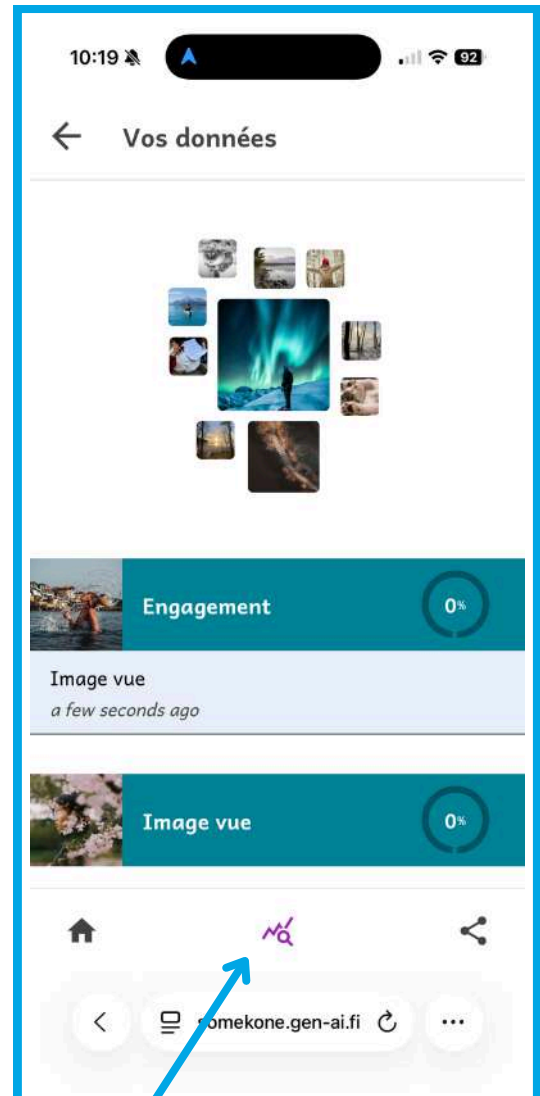


Phase 2 - Likes uniquement



Interface enseignant

Cliquez sur un.e élève pour voir son engagement. En tant qu'enseignant vous pouvez voir l'engagement de tous vos élèves.



Interface élève

Indiquez aux élèves de cliquer sur le symbole suivant.

Cela va leur permettre de voir leur engagement sur chaque image. Ce pourcentage va augmenter selon les actions de l'utilisateur (visionner, liker, commenter, etc.)

Mettez l'application sur pause pour permettre aux élèves de le voir sur leur écran.

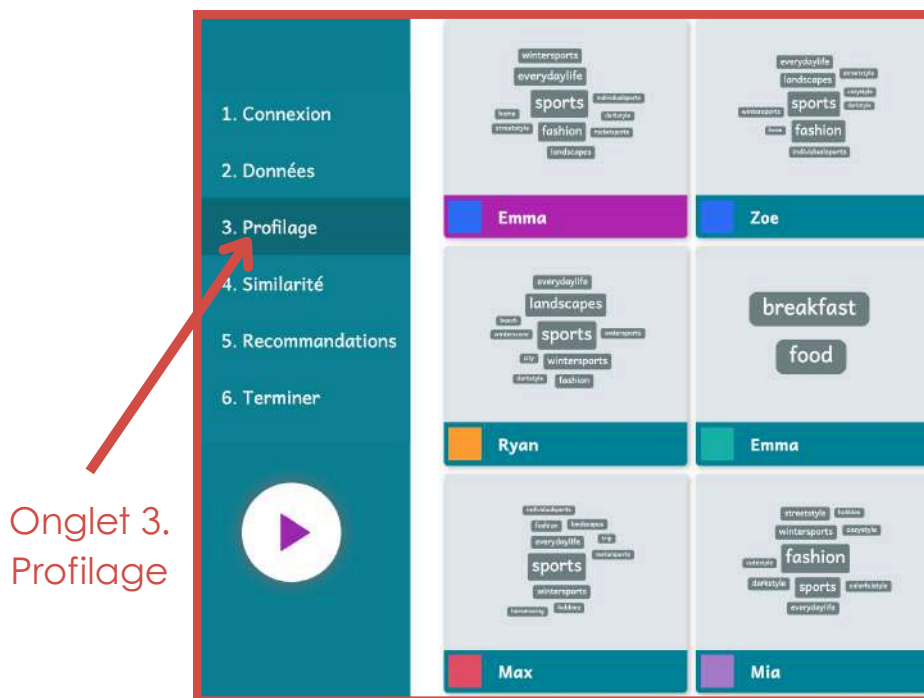
Phase 3 - Données et Profilage

À retenir : Les plateformes transforment ces traces en un profil utilisateur grâce à des modèles d'analyse qui infèrent nos centres d'intérêt, notre niveau d'engagement et nos habitudes à partir de nos comportements observés.

Durée : 5 minutes

Déroulement

1. Mettez l'activité sur *pause* et donnez les consignes : likez, commentez et repostez les images sur le fil d'actualité.
2. Mettez l'activité sur *jouer*.
3. Les élèves interagissent maintenant en testant toutes les fonctionnalités du réseau (liker, commenter, reposter, suivre).
4. À la fin du temps imparti, cliquez sur *pause*. Le réseau social s'interrompt.
5. Vous pouvez maintenant observer dans l'onglet **2. Données**, le pourcentage d'engagement qui a dû augmenter par rapport à avant.
6. Dans l'onglet **3. Profilage**, vous pourrez voir les profils des élèves.



Interface enseignant

Dans cet onglet, on peut voir les profils des élèves et les types d'images avec lesquels les élèves ont interagi. Plus le texte est grand et central, plus le genre d'image est apprécié. Vous pouvez cliquer sur un profil et analyser son engagement avec différentes catégories.

Phase 3 - Profilage



Interface enseignant

Cliquez sur un.e élève pour voir son engagement avec différentes catégories. En tant qu'enseignant vous pouvez voir l'engagement de tous vos élèves.

Mettez l'application sur pause pour permettre aux élèves de le voir sur leur écran.



Interface élève

Indiquez aux élèves de cliquer sur le symbole suivant. Cela va leur permettre de voir leur engagement sur chaque catégorie d'image.

La jauge "votre engagement 99%" indique le niveau d'activité de l'utilisateur : combien d'images il a vues, aimées ou commentées. Juste en dessous, on voit des catégories d'intérêts (ex. #sports). Le cercle indique le pourcentage d'intérêt estimé par le système pour chaque catégorie.

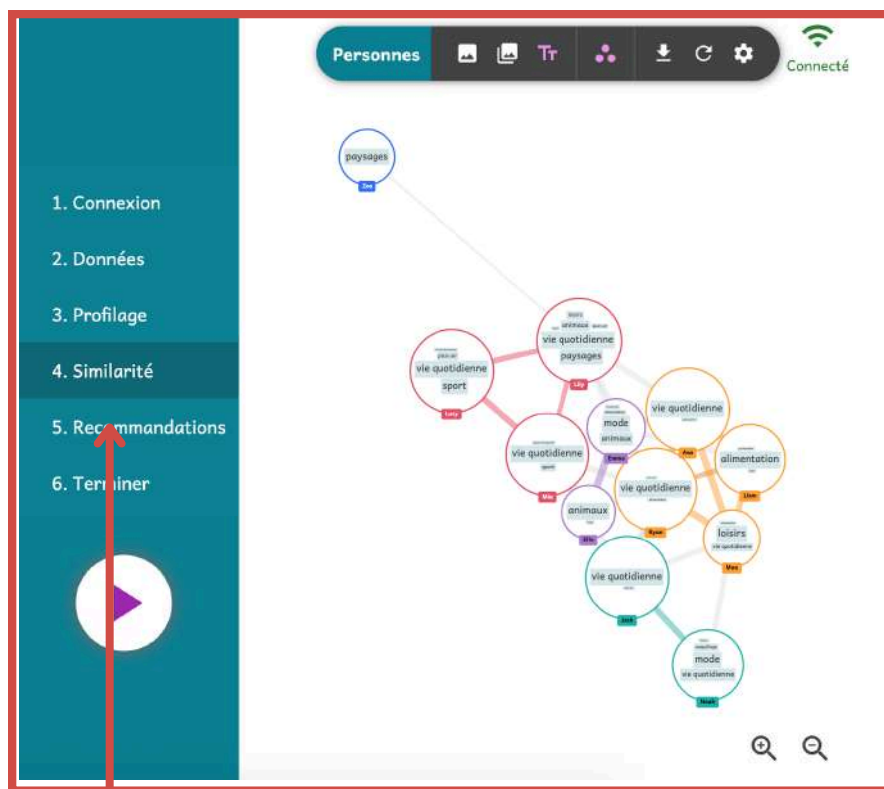
Phase 4 - Similarité

À retenir : Les algorithmes comparent les profils entre eux en calculant des mesures de similarité. Cela permet de regrouper les utilisateurs (clustering) selon leurs comportements et leurs intérêts.

Durée : 5 minutes

Déroulement

1. Montrez à l'écran l'onglet **4. Similarité**. Le réseau social va se mettre en pause automatiquement.



Interface enseignant

Onglet 4. Similarité

Dans cet onglet, on peut voir comment les profils individuels sont reliés entre eux en fonction de leur similarité. L'objectif est de visualiser la proximité entre les utilisateurs selon leurs centres d'intérêt. Chaque lien (trait) entre deux personnes montre à quel point leurs profils se ressemblent. Plus le trait est épais, plus les personnes ont des centres d'intérêt communs.

On peut observer que certaines personnes forment un réseau avec beaucoup d'autres et créent des ponts avec des utilisateurs ayant d'autres centres d'intérêt.

Les élèves ne peuvent pas voir leur similarité, il faut donc le montrer au projecteur.

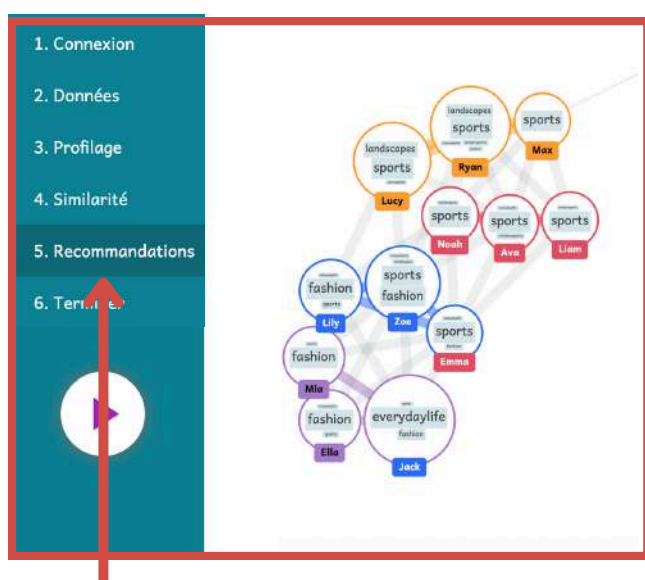
Phase 5 - Recommendations

À retenir : Les systèmes de recommandation utilisent les données de l'utilisateur et celles d'utilisateurs similaires pour prédire la probabilité d'engagement avec chaque contenu, puis proposer ce qui maximise cet engagement.

Durée : 5 minutes

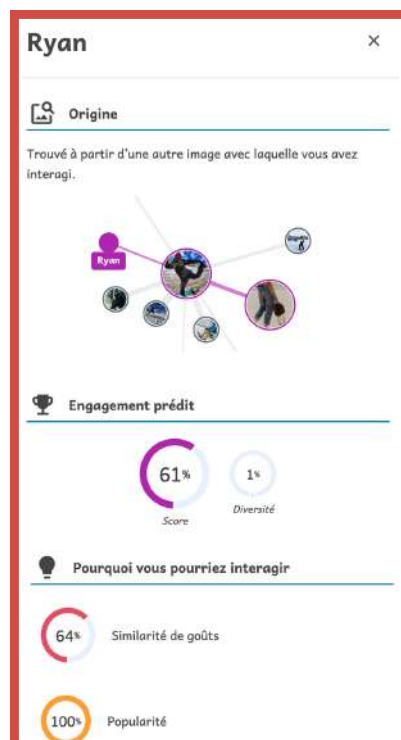
Déroulement

1. Montrez à l'écran l'onglet **5. Recommendations**.



Onglet 5. Interface enseignant Recommandations

Dans cet onglet, on peut voir comment les plateformes choisissent quel contenu recommander à un utilisateur, en se basant sur les données de similarités. On peut choisir une image qui n'a pas encore été vue par un utilisateur et voir pourquoi est-ce qu'elle est recommandée par l'algorithme.



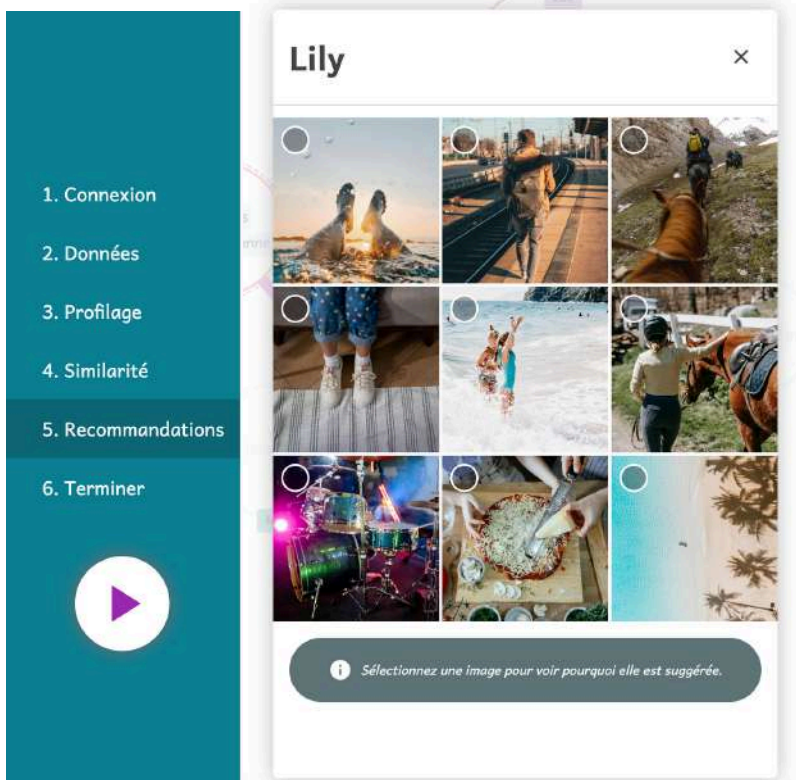
Généralement, elles sont proposées parce qu'elle ressemble à une image qui a déjà été aimée par l'utilisateur. On va ici prédire les futurs goûts de l'élève. L'algorithme va estimer la probabilité que l'utilisateur va aimer ou interagir avec le contenu (score d'engagement). On va aussi mesurer à quel point la recommandation sort de ses habitudes (1% = le contenu reste très semblable à ce qu'il aime déjà).

Similarité de goûts : contenu proche des préférences passées de l'utilisateur.

Popularité : Contenu aimé par beaucoup d'autres utilisateurs.

Engagements communs : d'autres utilisateurs du cluster ont aimé l'image.

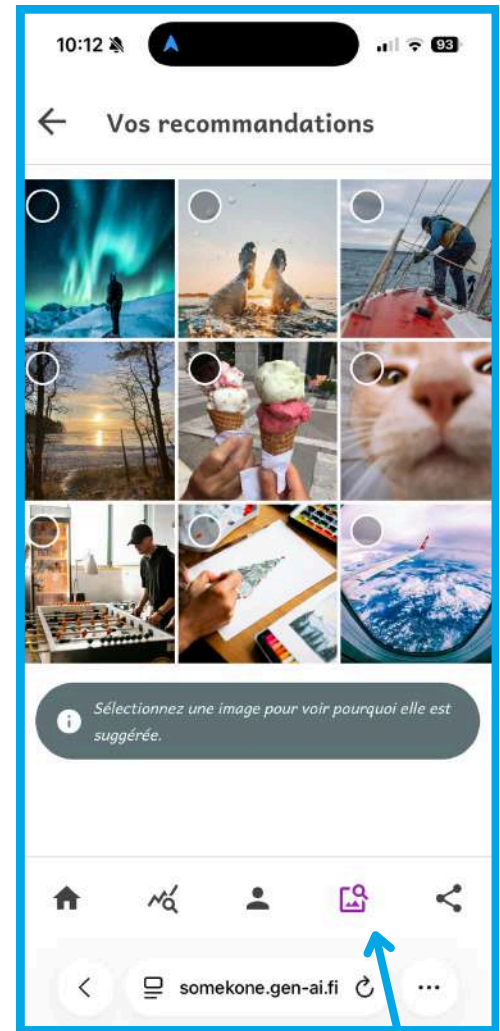
Phase 5 - Recommendations



Interface enseignant

Cliquez sur un cercle. Vous allez pouvoir sélectionner une image pour voir pourquoi elle a été suggérée.

Mettez l'application sur pause pour permettre aux élèves de le voir sur leur écran.



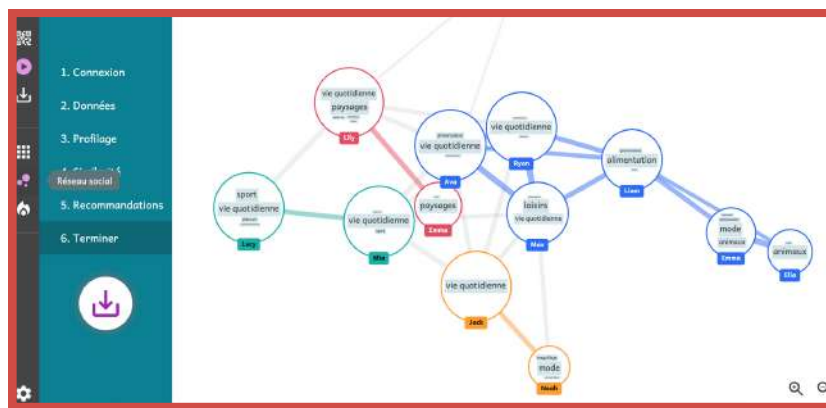
Interface élève

Indiquez aux élèves de cliquer sur le symbole suivant. Cela va leur permettre de voir pourquoi certaines images apparaissent sur leur fil d'actualité et d'autres non.

Phase 6 - Terminer

Durée : 5 minutes

1. Choisissez l'onglet **6. Terminer** afin de mettre le réseau social en pause pour tous les élèves.
2. Vous pouvez ici revoir le réseau social schématisé et la grille des utilisateurs afin de faire une conclusion sur l'activité.
3. Lorsque vous cliquez sur **cartes thermiques** vous pourrez voir toutes les images avec lesquelles les élèves ont interagi. Vous pouvez comparer plusieurs élèves entre eux.



Réseau social



Grille d'utilisateurs



Cartes thermiques

Bilan et transfert

Durée : 30-45 minutes

Cette dernière phase permet d'aider les élèves à prendre du recul sur leur expérience vécue dans Somekone.

L'objectif n'est plus de manipuler l'outil, mais de comprendre et de discuter des mécanismes invisibles qu'ils ont expérimentés (collecte de données, profilage, recommandations, etc.) et de transférer ces apprentissages à leur vie numérique quotidienne.

Déroulement

1. Retour d'expérience (5-10 min)

Inviter les élèves à décrire ce qu'ils ont vécu :

- Avez-vous tous vu les mêmes images ? Pourquoi ?
- Certains avaient-ils presque le même profil ?
- Est-ce que vous avez remarqué que vos actions changeaient ce que vous voyiez ?

→ But : faire émerger l'idée que nos actions influencent ce que nous voyons.

À faire ressortir :

- Personne n'a exactement le même fil : le contenu n'est pas identique pour tout le monde.
- Chaque action effectuée (like, commentaire, temps passé) laisse une trace.
- Ces traces servent à construire un profil unique pour chaque élève.

2. Analyse guidée des mécanismes (10-15 min)

Amener les élèves à relier leurs observations aux notions suivantes :

- | | |
|---------------------|---------------------|
| • données | • bulles de filtres |
| • traces numériques | • popularité |
| • similarité | • influence sociale |
| • recommandation | |

Vous pouvez vous aider du tableau disponible sur la page suivante.

→ L'idée n'est pas qu'ils sachent tout « techniquement », mais qu'ils comprennent ce que cela change pour eux.



Bilan et transfert

Notion	Question	Réponses des élèves	Lien à faire
Données	Qu'a-t-on enregistré ?	Likes, temps...	Les données sont des informations mesurables et enregistrées par un système numérique (clics, likes, temps passé, localisation, etc.). Elles sont stockées, traitées et utilisées par les plateformes, par exemple pour personnaliser des contenus ou des publicités.
Traces	Qu'est-ce qui a laissé une trace ?	Mosaïque, profil	Une trace numérique est l'empreinte laissée par une action en ligne, volontaire ou non. Ces traces s'accumulent dans le temps et participent à la construction d'une identité ou d'un profil numérique.
Similarité	Comment voit-on qu'on se ressemble ?	Traits + épaisseur	La similarité montre que deux personnes ont des goûts proches. Les plateformes regroupent les utilisateurs qui aiment des choses semblables.
Recommandation	Pourquoi cette image ?	ressemblance, popularité	Une recommandation est une prédiction faite par un système numérique. Le système propose des contenus qu'il pense que vous aimerez, en s'appuyant sur vos traces numériques et sur celles d'autres utilisateurs.
Bulle de filtre	Que se passe-t-il si on aime toujours pareil ?	On ne voit que ça	Une bulle de filtre se forme lorsque les recommandations montrent surtout des contenus similaires à ceux déjà consultés. Peu à peu, on est exposé à moins de points de vue différents, sans forcément s'en rendre compte.
Popularité	Pourquoi certains contenus explosent ?	Beaucoup de likes	Les contenus populaires sont davantage montrés. Populaire ne veut pas dire meilleur : c'est juste ce qui fait réagir le plus.
Influence	Est-ce que les autres influencent ?	Oui	On est influencé par ce que les autres aiment à plusieurs niveaux. On veut être comme les autres, donc on aime ce que les autres aiment. On est aussi influencé par ce qu'on aime. Les plateformes utilisent cette influence sociale pour mettre en avant certains contenus.

Bilan et transfert

3. Transfert à la vie réelle (10–15 min)

On connecte explicitement Somekone aux différents réseaux sociaux qu'ils connaissent (TikTok, Instagram, Snapchat, BeReal, etc.)

Quelques questions de discussions

Thème	Questions de discussion	À retenir
Bulle de filtre	- Que se passe-t-il quand on voit surtout du contenu aimé par les personnes "comme nous" ? - Quels sont les avantages ? Les risques ?	Les plateformes créent des profils pour personnaliser les contenus. Les algorithmes montrent du contenu qui nous plaît, mais limitent la diversité.
Traces numériques	- Quelles actions laissent des traces ? (likes, temps passé, commentaires...) - Quelles données Somekone a-t-il utilisées pour créer ton profil ?	Les plateformes enregistrent de nombreuses données, souvent invisibles. Chaque clic laisse une trace (même involontaire)
Contrôle des données	- Qu'est-ce que tu peux faire pour garder la main sur tes données ? - Quelles informations veux-tu partager ou non ?	Chacun peut décider de ce qu'il partage, mais pas toujours de ce qui est enregistré. Nous avons un certain pouvoir de contrôle : diversifier nos sources, réfléchir avant de partager, paramétrer nos comptes.
Influence sociale	- Pourquoi certains contenus sont-ils populaires ? - La popularité veut-elle dire que c'est mieux ?	Les plateformes privilégient les contenus qui génèrent beaucoup de réactions.