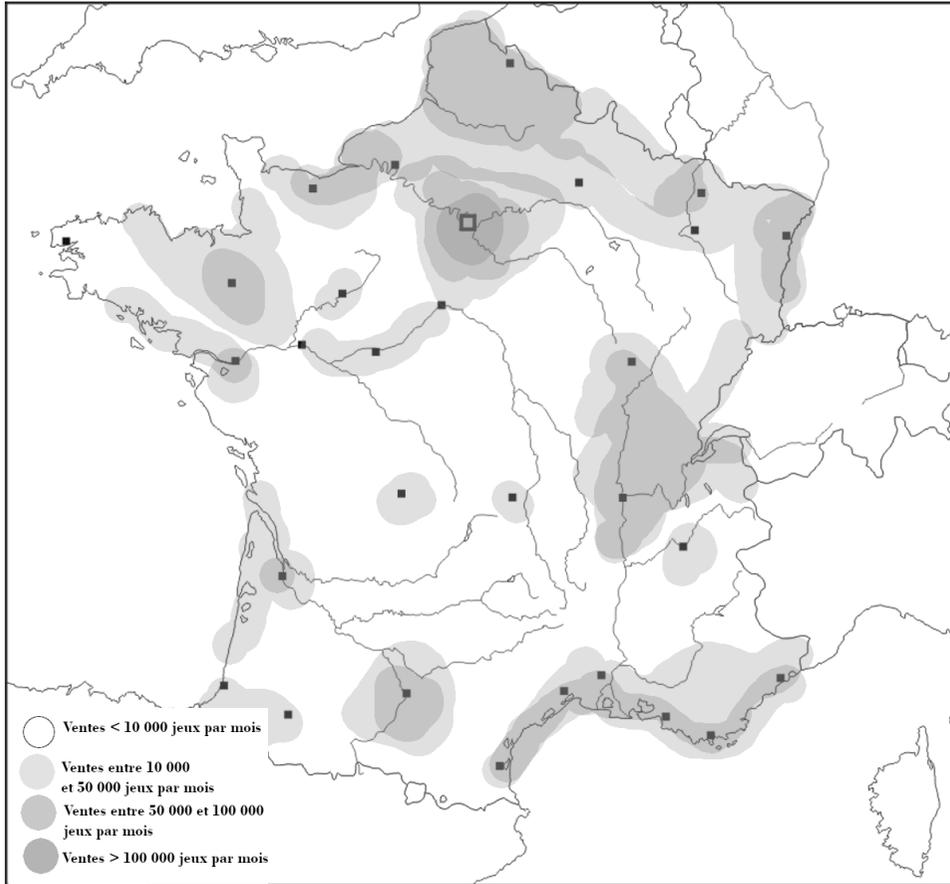
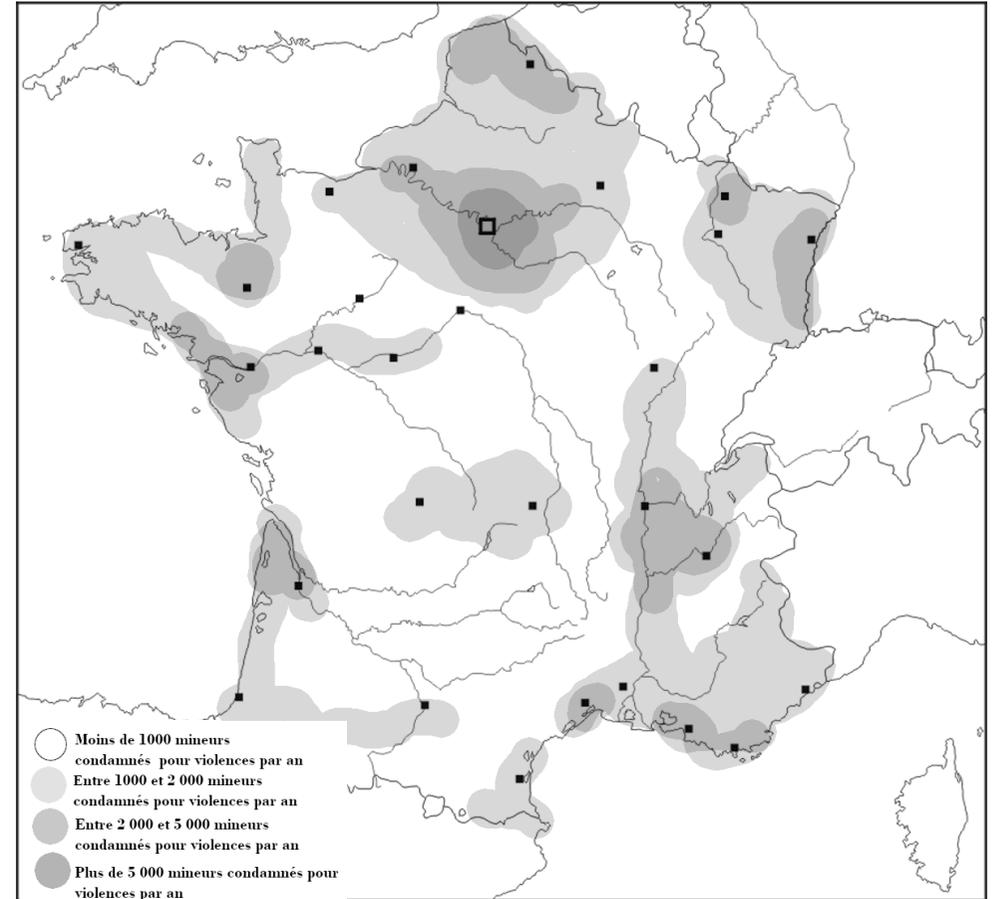


Activité 1 – Violence et jeux vidéo¹

On compare deux cartes pour voir si les jeux vidéo rendent les jeunes violents. Est-ce que ces cartes permettent d'affirmer cela ?



Carte de France du nombre de jeux vidéo vendus par mois



Carte de France du nombre de mineurs condamnés pour violence par an.

¹ Attention : toutes les données utilisées dans ces exercices sont purement fictives et n'ont été inventées qu'à des fins pédagogiques.

Données sur le rhume		Données sur la bronchite	
Médicament A	Médicament B	Médicament A	Médicament B
81 guérisons sur 87 cas	234 guérisons sur 270 cas	192 guérisons sur 263 cas	55 guérisons sur 80 cas

Activité 2 – les médicaments

On compare l'efficacité de deux médicaments pour traiter le rhume et la bronchite. Lequel des deux est le plus efficace ?

Total sur les deux maladies	
Médicament A	Médicament B
273 guérisons sur 350 cas	289 guérisons sur 350 cas

Activité 3 – le procès

Une caméra de surveillance a identifié une personne comme étant un criminel en comparant son visage à une base de donnée de la police. Est-ce que cette personne a plus de chance d'être coupable ou innocente ?

Caractéristiques de la caméra

La caméra utilise un logiciel de reconnaissance faciale. Elle scanne les visages des passants et les compare à une base de données où se trouvent les visages de **100 personnes recherchées**.

Elle a un taux d'erreur de 1%, c'est-à-dire que quand elle scanne un visage, il y a 1% de chance qu'elle identifie une personne innocente comme étant un criminel, et 1% de chance qu'elle n'identifie pas un criminel.

Position de la caméra

La caméra est dans une rue très passante. Elle a scanné toute la population de la ville depuis sa mise en service. Dans cette ville, il y a **100 000 personnes innocentes** et **100 criminels**.