Créer un réseau social

|  |
| --- |
| Auteur : ACMJ  Public visé : 10-15 ans (groupe de 25 jeunes maximum)  Matériel :   * Affiches * Cartes ou post-it * Pas besoin de PC   Durée totale : 50 minutes  Nombre de séquences : |

|  |
| --- |
| Objectifs**:**   * Analyser une page web * Construire une identité numérique * Comprendre les codes des réseaux sociaux |

|  |
| --- |
| **Déroulement** |
| L’activité consiste à réaliser son propre réseau social. Après avoir discuté des réseaux sociaux que les élèves utilisent, le professeur/animateur/éducateur/formateur/etc. leur propose de créer leur propre réseau social, pour la classe, l’école, leur groupe d’amis, etc.  Il pose sur le tableau une affiche, illustrée à la manière d’une page web vierge (possibilité de la dessiner sur le tableau).  Sur une table devant la classe se trouvent des cartes avec les informations potentiellement affichables sur les réseaux sociaux : photos de profil, nom, prénom, publication, etc.  Les élèves choisissent ensemble ce qui doit figurer sur leur réseau social et justifient leur choix. Il est important d’arriver à un consensus dans le groupe, et ce afin de pousser les jeunes à argumenter. Chaque carte est l’occasion d’aborder différents sujets (le droit à l’image, la diffusion de buzz…) et peut être catégorisée (informations personnelles, travaillées ou sociales).  Une fois toutes les cartes posées (ou délibérément laissées de côté), la classe réfléchit aux conditions d’utilisation : quels sont les 5 conseils qu’ils voudraient donner aux utilisateurs pour bien utiliser leur outil (exemple : demander l’accord des amis avant de publier une photo d’eux) ?  Ces conseils sont écrits sur une autre affiche qui peut rester en classe. Garder une trace visuelle de l’animation permettra aux jeunes de se la remémorer de temps en temps et, éventuellement, de la compléter au fur et à mesure de leurs réflexions. |