La vie d’internet s’invite en classe

|  |
| --- |
| Auteur : ACMJPublic visé : 15-18 ansMatériel :* Documents (pas de PC nécessaire)

Durée totale : 50 minutesNombre de séquences : |

|  |
| --- |
| Objectifs**:*** Comprendre les codes sociaux qui se jouent sur Internet
* Interroger les stéréotypes
 |

|  |
| --- |
| **Déroulement**  |
| L’activité met en scène les élèves à partir d’une réalité vécue sur Internet. En petits groupes, le professeur/animateur/éducateur/formateur/etc. propose de choisir un site internet (Facebook, Twitter, Wikipédia, Google, Foursquare, par exemple). Pour chaque site, les élèves analysent comment se déroulent les interactions à partir du document issu d’Internet (capture d’écran, par exemple).A partir de cette analyse, ils vont préparer un jeu de rôles pour présenter au reste du groupe les interactions. Pour cela, ils réfléchissent à cinq modes d’interactions (pax exemple, sur Facebook, on « like » pour partager, comment le faire passer en jeu de rôle ?).*Elève A : Je « like » ta photo et je commente publiquement : « tu es trop biche, ma chérie »**Elève B : J’aime son commentaire et je commente : « toi aussi, ma puce, tu es canon »**Elève A : J’aime son commentaire, je partage sa photo**Elève C : je découvre la photo, je copie, j’envoie un message privé à A et je lui demande qui est cette fille en collant sur la photo.*L’intérêt, ici, est de prendre conscience des codes utilisés sur différents sites internet et de les mettre en perspective par rapport à nos interactions hors-ligne. On peut mettre l’accent sur plusieurs enjeux importants : les comportements différents lorsqu’on est derrière son écran, la réception non-maitrisée du message communiqué, les contraintes imposées par les sites en matière de communication, le principe du don-contre-don, etc. |