La vie d’internet s’invite en classe

|  |
| --- |
| Auteur : ACMJ  Public visé : 15-18 ans  Matériel :   * Documents (pas de PC nécessaire)   Durée totale : 50 minutes  Nombre 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. |