



Les formations sont conçues
en partenariat entre



Le projet a bénéficié du Programme
d'Investissements d'Avenir



PARCOURS

“(S’)INFORMER AVEC LES MÉDIAS SOCIAUX”



SYNTHÈSE DU PARCOURS PROPOSÉ :

À l'issue du parcours, les enfants ont :

- Découvert différents médias.
- Décrypté des informations et leurs modalités de fabrication.
- Produit une information qu'ils auront diffusé sur le média social de leur choix.

Le parcours est conçu pour laisser à l'animateur la possibilité de sélectionner tout ou partie des fiches, et d'en changer l'ordre en fonction du temps global qu'il a à sa disposition et du projet qu'il souhaite mener avec le groupe d'enfants, ou que ceux-ci proposent.

INTRODUCTION DES CHOIX ÉDUCATIFS ET PÉDAGOGIQUES

Les écrans sont présents dans notre vie quotidienne, et le "numérique" plus largement. Les sources d'information multimédia sont multiples, d'accès fréquents et instantanés, sollicitant et captant notre attention, celles des enfants et des jeunes.

Nous sommes conscients que c'est une évolution sociale et technologique majeure des 10 ou 20 dernières années, et qu'elle a des conséquences importantes sur l'ensemble des situations que nous vivons tous les jours (acheter, s'informer, dialoguer, diffuser des images, écouter de la musique...). Notre rapport au temps et à l'espace en est lui-même transformé. Par ailleurs, nous sommes sans cesse en interaction avec les autres : s'exprimer, communiquer de façon implicite ou explicite font partie de notre quotidien et de nos droits.

L'expression des enfants et des adolescents, même si elle prend des formes nouvelles, reste un enjeu majeur. Les acteurs de la communauté éducative doivent développer de nouvelles compétences permettant d'accompagner les jeunes dans ces nouvelles pratiques, basées à la fois sur leurs droits et leurs envies.

Nouvel espace de socialisation, Internet nous donne une occasion incontournable de développer le partage et la construction collective des savoirs et de la culture, lutter contre les discriminations, et de développer son esprit critique.



Les différents parcours de la thématique "(s')informer, avec le numérique" répondent à des enjeux :

- **de participation** : agir en faisant entendre sa voix, écrire pour être lu, proposer ses idées, les mettre en débat, créer, exercer sa citoyenneté, participer, prendre confiance en soi ;

- **d'identité numérique** : maîtriser son identité numérique en comprenant l'importance des données personnelles, en décryptant les différents espaces de publication et leurs enjeux économiques, dédramatiser l'accès à Internet (traces numérique, charte déontologique, droit à revendiquer, droit à l'oubli et de recontextualisation...);

- **de littératie numérique*** : faire partie de la société numérique, créer et mettre à jour sa culture numérique, s'amuser, développer des compétences nombreuses et utiles, y compris dans sa future vie professionnelle, coopérer et créer des partenariats ;

- **de citoyenneté** : avoir conscience que l'on peut parler de tout mais pas n'importe comment, connaître la liberté de la presse (loi 1881), la liberté d'expression, le droit à l'image et la Convention Internationale des Droits de l'Enfant, apprendre à décrypter l'information.

*Pour l'OCDE la digital literacy est « l'aptitude à comprendre et à utiliser le numérique dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses compétences et capacités. »

DÉCOUVRIR

Les différentes séances permettent de découvrir différents médias. Elles sont aussi l'occasion de se questionner : s'exprimer pourquoi ? Vers qui ? Comment ?

DÉCRYPTER

Le décryptage de l'information, des médias, leur fabrication, leur diffusion sont autant de thèmes que le groupe d'enfants pourra aborder en étant lui-même en situation de recherche, de questionnements, d'expérimentations.

DIFFUSER

La production par le groupe d'enfants d'une information, La définition de ses modalités de publication et de diffusion représentent l'aboutissement du projet.

ET APRÈS ?

Des ressources pour aller plus loin sont proposées, afin d'encourager l'animateur et le groupe d'enfants à poursuivre l'activité au-delà du parcours, dans un cadre à inventer...

UN PARCOURS QUI INTÈGRE LES GRANDS ENJEUX DE L'ÉCOLE DU SOCLE COMMUN

Les parcours proposés dans la thématique “(s’)informer avec le numérique”, partie intégrante du projet de D-Clics numériques, répondent transversalement aux enjeux de l'école du socle commun, comme définis au décret n° 2015-372 relatif au socle commun de connaissances, de compétences et de culture du Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche.



“LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER”

Il permet l'accès aux savoirs rendant possible l'exercice de l'esprit critique: “L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.” (Décret n° 2015-372). Au travers du projet D-Clics numériques, l'élève prend conscience de son environnement numérique, de sa capacité à agir sur ce dernier: la rédaction par le groupe d'enfants d'un article, l'enregistrement d'une émission (radio), l'utilisation collective d'un réseau social sont autant de projets proposés pour investir ce domaine du socle commun.



“MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE”

Autrement dit, comment apprendre à apprendre. Ce domaine vise entre autres un enseignement explicite des outils numériques. “La maîtrise des méthodes et outils pour apprendre [...] favorise l'implication dans le travail commun, l'entraide et la coopération” (Décret n° 2015-372). Plus précisément, l'enfant sera amené à identifier les besoins des membres de l'équipe en permettant à tous de s'exprimer, d'écouter, à créer une cohésion dans le groupe, à se fixer des objectifs communs, et à apprendre à collaborer. La connaissance des médias et démarches de recherche et de traitement de l'information est également au cœur du projet D-Clics. Les parcours proposés vont permettre à l'enfant d'“utiliser de façon réfléchie des outils de recherche (...), de confronter différentes sources et d'évaluer la validité des contenus” - notamment par la vérification et la confiance dans les sources; de “comprendre la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse”: cette dimension sera notamment abordée dans les ateliers autour de la liberté d'expression et des droits liés aux médias numériques.



“LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN”

Ce domaine est abordé pleinement dans le projet D-clics, avec plusieurs entrées:

Coopération et réalisation de projets

Travail en équipe, partage des tâches, engagement dans un dialogue constructif, nécessité d'accepter la contradiction tout en défendant son point de vue, diplomatie, négociation et recherche un consensus: les enfants apprennent à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Ils en planifient les tâches, en fixent les étapes et évaluent l'atteinte des objectifs.

L'enfant sait que l'atelier est un lieu de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

L'enfant connaît des éléments d'histoire de l'écrit et de ses différents supports, comprend les modes de production et le rôle de l'image. Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur Internet, traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme.

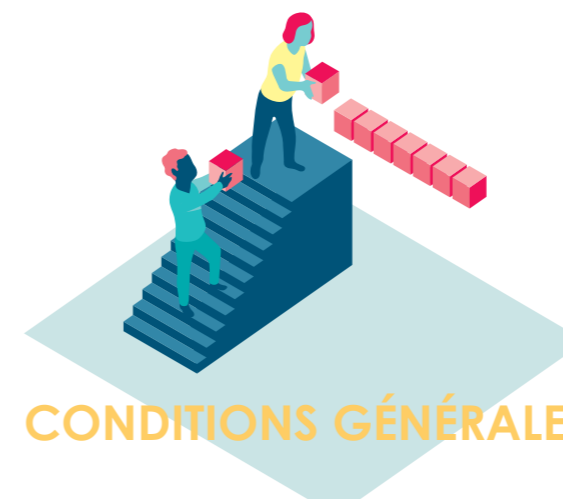
Il les met en relation pour construire ses connaissances et apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus.

L'enfant apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler, il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe ainsi une culture numérique.

Outils numériques pour échanger et communiquer

L'enfant sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres. Il sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur.

L'élève saura utiliser les espaces collaboratifs et apprendra à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres. L'objectif étant de d'appréhender notamment la différence entre les sphères publique et privée, et d'être attentif aux traces laissées et à l'identité numérique.



CONDITIONS GÉNÉRALES DE MISE EN PLACE DES PARCOURS

En général, si l'animateur en a la possibilité, il est conseillé d'organiser l'atelier dans la salle informatique de l'école. Sinon, la mise en place des parcours ne nécessite pas d'aménagement particulier en dehors d'une salle de classe ou d'animation.

Néanmoins, la thématique de ces parcours nécessite l'utilisation d'ordinateurs ou de terminaux numériques. Dans un cas idéal, il serait intéressant de pouvoir proposer aux enfants de manipuler différents terminaux : ordinateurs (utilisant différents systèmes d'exploitation : Windows, MacOS et Linux), tablettes et smartphones (utilisation différents systèmes d'exploitation : Android, MacOS ou Firefox).

Cela est évidemment contraignant, mais cela permet aux enfants de découvrir les différents environnements disponibles, les possibilités offertes par ces outils et leurs impossibilités.

Un ratio de un ordinateur pour trois enfants permet une plus grande manipulation par les enfants, et une plus grande participation.

Si cela n'est pas possible, il est nécessaire de pouvoir utiliser pour quasiment toutes les séances au minimum un ordinateur et soit un vidéo-projecteur, soit un grand écran pour que les enfants puissent voir l'écran dans les meilleures conditions possibles.

Si cela n'est vraiment pas possible, l'animateur devra prévoir des impressions des documents, au moins un exemplaire pour deux enfants. Cela réduira fortement l'interactivité des parcours. Enfin, et pour certaines séances, une connexion à internet est indispensable.

Si ce matériel n'était pas du tout disponible ou utilisable, l'animateur peut également étudier la possibilité d'organiser les ateliers dans une médiathèque ou un espace public numérique à proximité de l'établissement.

En dehors de ce matériel informatique, la mise en place du parcours nécessite un matériel classique : papeterie réduite (feuilles, stylos, feutres, crayons à papier, gommes, règles, quelques feuilles cartonnées, pastilles de couleur et post-it pour certaines séances).

S É

A N

C E



S

Retrouvez, ci-après, les fiches séances qui vous permettront de pratiquer, avec les enfants, l'ensemble des activités proposées dans le cadre de ce parcours "S'informer avec les médias sociaux".

LE PARCOURS

"(S)INFORMER AVEC LES MÉDIAS SOCIAUX"

12	SÉANCE 1	REPRÉSENTATIONS SUR LES MÉDIAS SOCIAUX
14	SÉANCE 2	LIBERTÉ D'EXPRESSION ET DROITS LIÉS AUX MÉDIAS
16	SÉANCE 3	CHOISIR UN SUJET, UNE CIBLE, UN SUPPORT, DÉFINIR SON IDENTITÉ, SA LIGNE ÉDITORIALE
18	SÉANCE 4	À LA DÉCOUVERTE DES MÉDIAS SOCIAUX
20	SÉANCE 5	LA FABRICATION DE L'IMAGE
22	SÉANCE 6	VÉRIFICATION ET CONFIANCE DANS LES SOURCES
24	SÉANCE 7	CRÉER LE MÉDIA
25	SÉANCE 8	FAIRE VIVRE ET ÉVOLUER LE MÉDIA AU QUOTIDIEN
26	SÉANCE 9	MISE EN RÉSEAU - FAIRE CONNAÎTRE CE MÉDIA
27	SÉANCE BONUS	DÉBUSQUER LA PUBLICITÉ

Nb : chaque séance mentionne des annexes regroupées dans un dossier ad'hoc ainsi que des ressources externes.

SÉANCE 1

Durée – 1 heure

REPRÉSENTATIONS SUR LES MÉDIAS SOCIAUX

📱 besoin d'un PC/tablette
🌐 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Cette première séance a pour objet de recueillir les représentations des enfants en ce qui concerne les outils numériques et les médias sociaux et la façon dont les enfants sont en interaction avec eux. Cette séance débat doit aussi permettre au groupe d'enfants de faire connaissance et d'initier un fonctionnement du groupe fondé sur l'écoute bienveillante, la réflexion, le partage, le respect, la confiance.

Objectifs pédagogiques

- apprendre à s'interroger, à analyser pour construire sa réflexion, son jugement, sa conscience,
- libérer sa parole, écouter sans juger,
- oser prendre position par rapport à ses camarades (droit de ne pas être d'accord),
- s'exprimer, argumenter,
- commencer à appréhender la notion de médias sociaux.

Matériel

Murs d'expression qui peut prendre plusieurs formes (papier, vidéos...) éventuellement ordinateur et vidéo-projecteur (en fonction du contenu choisi pour la séance).

Déroulement

1 La préparation

La séance doit permettre d'ouvrir une réflexion avant de progresser au fil du parcours vers un tableau plus approfondi du sujet. Il est important de bien choisir l'amorce : question, parole libre, image... C'est elle qui va générer le questionnement des enfants.

2 Recueil des représentations et échange

- L'animateur présente le sujet pour faire émerger les représentations et les connaissances des enfants sur le sujet, cueillir les questions, les problèmes et les intérêts sur le sujet.

Plusieurs possibilités pour cela, à choisir en fonction de la taille du groupe, de l'âge des enfants et du cadre d'intervention : remue méninges ; expression libre ; photolangage à partir d'images ; temps de réflexion individuel ; débat mouvant (positionnement des enfants dans une pièce en fonction de leur adhésion à une proposition : d'accord/pas d'accord/ doute).

Dans tous les cas, l'animateur proposera un point de départ (des mots clefs ; des questions ouvertes ; des images ; ...).

- Une fois les représentations formalisées par les enfants, elles sont présentées aux autres (affichage, présentation orale, ...) pour que chacun puisse s'y référer à tout moment et que l'échange s'installe dans le groupe. Les enfants vont alors s'exprimer sur le sujet dans l'objectif d'argumenter, d'expliquer son point de vue, son accord ou désaccord avec celui d'une autre personne. Il n'y a pas de but à atteindre dans la discussion, pas de bonne réponse à chercher.

Les règles sont posées : respect de la parole de chacun, modalité de circulation de la parole (bâton de parole, lever de main ou autre), répartition des rôles entre l'animateur et les enfants (président de séance garant des règles de la discussion, secrétaire de séance, maître du temps et tout rôle jugé utile pour rendre le groupe le plus actif possible). L'animateur reste garant de la bienveillance et de la qualité des propos.

L'animateur organise l'échange sans donner son avis, pour faire avancer une discussion, la relancer, identifier les arguments qui vont nourrir des positions, reformuler, résumer les idées principales, faire des synthèses intermédiaires et savoir réagir aux arguments développés.

- L'animateur va enfin synthétiser toutes les idées qui ont été brassées en mettant en lumière ce qui fait accord ou désaccord. Il n'y a pas de conclusion à ce stade mais un recueil de réflexions sur lesquels on pourra revenir durant le parcours. Il est important de consigner d'une manière ou d'une autre cette synthèse.

3 Amorcer l'approfondissement

Ce temps d'échanges se poursuivra par la présentation du "Panorama des médias sociaux 2015" de Frédéric Cavazza (annexe 1), dans l'objectif de découvrir ce que sont les médias sociaux, avant de poursuivre le parcours.

SÉANCE 1

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Pour ce temps d'échange, il est recommandé d'installer un lieu propice à l'échange : chaises en rond ou en arc de cercle, carré de tables.

Ressources pour aller plus loin

- www.education-aux-medias.ac-versailles.fr/IMG/pdf/memotice_identite_numerique.pdf
- La famille tout écran (guide du CLEMI) : http://www.clemi.fr/fileadmin/user_upload/espace_familles/guide_emi_la_famille_tout_ecran.pdf
- Internet, ça s'apprend - Guide parents (Internet sans crainte - Cemea - Ligue de l'enseignement - Francas) : www.internetsanscrainte.fr/pdf/docs/ISCparents.pdf
- Donnons aux jeunes la maîtrise de leur vie numérique ! Guide éducation (Internet sans crainte - Cemea - Ligue de l'enseignement - Francas) : www.internetsanscrainte.fr/pdf/docs/InternetCitoyen-Guide-JUIL14-DEF.pdf
- Site du Collectif Enjeux e-médias (ressources éducation, médias, information et citoyenneté) : www.enjeuxemedias.org/
- Françoise Werkmann et Frédérique Sturm dans le cadre du groupe de recherche de l'IUFM d'Alsace, Apprentissage du débat et citoyenneté, des clés pour la classe, Coll. Les clés du quotidien, sous la direction de Françoise Werckmann, Réseau Canopé, mai 2012 ;
- Sous la direction de Claudine Leleux, L'ensemble de la collection "Apprentis Citoyens", De Boeck, 2014-2015. Des ateliers d'éveil philosophique pour les enfants de 5 à 14 ans ;
- Michel TOZZI, l'éveil de la pensée réflexive à l'école primaire, pour favoriser l'émergence de la pensée chez les enfants.

Boîte à outils

- (1) Panorama Cavazza
- (16) Livret Médias, pour d'autres images

Capacité de l'animateur, gestion de groupe

Animer ce temps nécessite pour l'animateur de s'être renseigné et enrichi de plusieurs sources sur le sujet au préalable, afin d'être en capacité de rebondir et de relancer le débat constamment par rapport aux remarques et questions des enfants. Il doit être en mesure de recevoir la parole de l'enfant, c'est-à-dire d'écouter sans mettre en doute les propos entendus, de décentrer le propos en faisant appel à des références communes entre l'enfant et lui et être attentif à l'ensemble du groupe. L'animateur doit être particulièrement attentif aux émotions des enfants : il doit être capable de les identifier, de les comprendre et de les réguler.



SÉANCE 2

Durée – 1 heure

LIBERTÉ D'EXPRESSION ET DROITS LIÉS AUX MÉDIAS

📱 besoin d'un PC/tablette
🌐 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Cette séance permet de faire découvrir les droits fondamentaux liés à l'expression et à la presse, afin de pouvoir situer le cadre dans lequel s'inscrit tout projet de média, y compris porté par des enfants.

Objectifs pédagogiques

– découvrir les droits de l'enfant et la Convention Internationale des Droits de l'Enfant,
– prendre conscience de l'importance de la liberté d'expression,
– découvrir les limites de l'expression : les droits liés aux médias et les délits de presse.

Matériel

1 tableau, 1 ordinateur, 1 projecteur si possible ou 1 grand écran.

Déroulement

1 Quiz sur les Droits de l'enfant (~20 minutes)

À l'aide du diaporama sur les Droits de l'enfant ((2) Extraits de la convention internationale des droits de l'enfant), l'animateur anime un quizz sur la Convention Internationale des Droits de l'Enfant (CIDE). À chaque illustration, les enfants proposent une "réponse" en imaginant le droit qui est représenté sur l'image. L'animateur conclue ensuite avec une explication simplifiée des articles de la CIDE (voir diapo suivant l'image). Le but de cette étape est d'amener l'enfant à se sentir "concerné" par ses droits et ses devoirs.

Ci-dessous quelques questions, au cas où les propositions des enfants se font attendre :

- Peut-on annoncer que l'école a brûlé alors que ce n'est pas vrai ? (trouble à l'ordre public/fausse nouvelle) ;
- Peut-on parler de son maître/maîtresse ? (à mettre dans la "bouche")
- Peut-on parler d'amour ? de sexe ? (à mettre dans la "bouche")
- Peut-on parler des candidats aux prochaines élections présidentielles ? (à mettre dans la bouche)
- Puis-je publier une photo de mes copains/copines sans leur demander l'autorisation ? (atteinte à la personne/droit à l'image)

Dans ce cas, chaque question nécessite forcément un échange.

2 Peut-on parler de tout? Jeu du Smiley (~30 minutes)

À partir des questions : "qu'est-ce que je n'ai pas le droit d'écrire ? De quoi est-ce que je ne dois pas parler ?", l'animateur enregistre les réponses des enfants sur un tableau (tableau noir, blanc, TBI/TNI, paperboard...), en les organisant en fonction de leur nature. En fin de document se trouvent des questions plus précises à poser aux enfants, s'ils sont "à court".

Les délits de presse (interdits par la loi) d'une part, en haut du tableau, en les distinguant en deux catégories : ceux qui touchent un individu (atteinte à la personne) et ceux qui touchent à la société (trouble à l'ordre public). D'autre part, et plutôt vers le bas du tableau, l'animateur enregistre les autres sujets, qui peuvent leur sembler tabou mais ne sont pas interdits dans la réalité.

Il est important que chaque proposition des enfants soit bien répétée par l'animateur avec une proposition de reformulation, avant d'être écrite. Par exemple, la proposition "on ne peut pas parler des juifs/chrétiens/musulmans/bouddhistes etc.", sera reformulée en "on ne peut pas parler de religion" et donc sera placée dans l'espace "bouche" et non dans "l'œil droit". Il faut veiller à ce que les propos des enfants soient bien compris par tous.

Une fois toutes les propositions des enfants inscrites au tableau, l'animateur fait apparaître la forme du smiley en entourant les délits de presse, qui correspondent aux yeux du smiley, et en dessinant autour des autres sujets une forme de bouche.

Un temps d'échange permet de commenter les catégories et les propositions qui ont été faites, et aux enfants d'exprimer leur surprise, de poser d'autres questions... Il est important de retenir de cette séquence que les journalistes "peuvent parler de tout, mais pas n'importe comment!". La liberté d'expression est une liberté fondamentale, garantie par la Déclaration des droits de l'Homme de 1789, qui est à la base de la Constitution française et la CIDE. Par ailleurs, la loi sur la liberté de la presse date 1881. Mais elle n'est pas un droit absolu et rencontre des limites : les délits de presse.

SÉANCE 2

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Ressources pour aller plus loin

Site à consulter :
www.droitsenfant.fr/
www.cartooningforpeace.org/cartoonotheque/

Et si je dispose de plus de temps ?

Découverte illustrée d'expressions d'enfants

(~10 minutes)

L'animateur présente des exemples de comment les enfants exercent leurs droits d'expression (en les mettant en situation de recherche et de traitement) :

- sites web :
cdde42.wix.com/accueil (spécifiquement sur les droits de l'enfant),
aumenuducanard.wordpress.com,
webazinejulesferry.blogspot.fr,
passerelle.ac-nantes.fr/pierrecharlesfaitsonnumero,
cassinfo.wordpress.com,
www.dufynews.fr,
www.moulins-news.net/category/actu,
leptitbrailard.blogspot.fr,
collegesaintdominique71.info,
colleges.ac-rouen.fr/gautier/spip_journal/?lang=fr,
www.lapierredersard.fr,
blog.ac-rouen.fr/college-delvincourt-journal

- radios : **Radio Sommières** (radio-sommieres.fr/#), **Radio Francas Pays de Loire** (www.francaspaysdelaloire.fr/), **Radio-Francas 52**, **RécréaZoom** (radio.assocecl.fr/), **Radio Cartable** (radio-cartable.ouvaton.org/)...
- différents médias scolaires recensés par le CLEMI : www.netvibes.com/mediasscolaires#webtv_et_video
- Concours international d'affiches "Agis pour tes droits" (agispourtesdroits.org/).
- réseaux sociaux : [twitclasses.fr](https://twitter.com/twitclasses)

Boîte à outils

- (7) Fiche outil A : Législation
- (14) Définition des délits de presse ;
- (2) Extrait Convention internationale des droits de l'enfant Jeu des CEMEA - "je publie, je publie pas"
- (11) Modèle d'autorisation - Captation CEMEA
- (12) Autorisation d'utilisation de l'image de mineurs
- (13) Autorisation d'utilisation de la voix

Capacité de l'animateur, gestion de groupe

- Le rôle de l'animateur dans le débat est fondamental. Il doit être en mesure de recevoir la parole de l'enfant, c'est-à-dire d'écouter sans mettre en doute les propos entendus, de décentrer le propos en faisant appel à des références communes entre l'enfant et lui et être attentif à l'ensemble du groupe.
- Les enfants doivent être autorisés à parler de ce qui se passe au sein de leur école, leur centre de loisirs, y compris à faire part de leurs attentes aux adultes. Pour cela, l'animateur doit avoir conscience qu'il n'est pas le seul dépositaire de cette parole, mais qu'il représente l'ensemble de l'équipe éducative.
- L'animateur doit être particulièrement attentif aux émotions des enfants : il doit être capable de les identifier, de les comprendre et de les réguler.



SÉANCE 3

Durée – 1 heure à 2 heures

CHOISIR UN SUJET, UNE CIBLE, UN SUPPORT, DÉFINIR SON IDENTITÉ, SA LIGNE ÉDITORIALE



besoin d'un PC/tablette
besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Cette séance a un double objectif: d'une part, faire découvrir aux enfants différents médias existants, dans la perspective qu'ils puissent choisir un support d'expression dans le cadre de l'atelier. D'autre part, il s'agit de leur faire découvrir le "fil rouge", la structuration et les choix nécessaires à l'identité d'un média, et de comprendre comment cerner un sujet en vue de l'écriture d'un article.

Matériel

Tableau, tables et chaises, des pastilles de 2 couleurs différentes, au moins une par enfant, des post-it (un gros paquet), et si possible des ardoises individuelles pour les enfants, un ordinateur et un vidéoprojecteur pour montrer des exemples variés en presse jeunesse (magazines, journaux, émissions radios, tv...), des journaux papiers avec des lignes éditoriales différentes et des ressources les plus variées possibles en presse jeunesse. On peut prendre des journaux de la presse jeunesse et adultes pour montrer des exemples.

Objectifs pédagogiques

- comprendre ce qu'est une ligne éditoriale*,
- aider les enfants à se positionner sur leurs propres choix éditoriaux de façon individuelle et collective,
- découvrir différents médias sur différents supports: radio, webdocumentaire, presse écrite,
- se mettre d'accord collectivement pour créer un média, en définissant sa forme et son thème, sa ligne éditoriale.

***Définition:** La ligne éditoriale est l'ensemble des choix et des décisions de la rédaction qui fondent la philosophie, l'esprit général du média et qui donne une cohésion au contenu. La ligne éditoriale est en quelque sorte le "fil rouge" du média.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Séances 1 & 2

Déroulement

1 Déterminer une ligne éditoriale (20 à 30 minutes)

L'animateur utilise la technique dite des **QQOQCCP** ("Qui? Quoi? Où? Quand? Comment? Combien? Pourquoi?") ou en version anglaise, des **5 W** (Who, What, Where, When, Why).

Cette technique peut être utilisée à la fois pour déterminer la nature de la publication à venir, et le contenu de chaque article.

Construire un média nécessite de faire des choix: le but de la séance est de définir ceux de ce groupe d'enfants particulier, dans le cadre de cet atelier en particulier.

L'animateur pose des questions au groupe d'enfants, qui tentent de convenir d'une réponse commune après un temps d'échange. Certaines questions peuvent ne pas remporter l'adhésion de tous les enfants. Dans ce cas, elles peuvent être écartées provisoirement pour être reprises en fin de séance.

– Qui?: Qui est la cible du média? Pour qui écrit-on? Qui va nous lire (autres enfants, parents, les professeurs)? Est-on plutôt en milieu urbain? Rural? Que sait-on de la cible?
Mais aussi, qui souhaite écrire? Prendre des photos? Enregistrer ou filmer?

– Quoi?: De quoi va-t-on parler dans ce média? De sciences, de culture? De ce qui se passe à l'école, en dehors de l'école? Quels seront les sujets ou thématiques récurrentes à proposer (rubriques)? Quels types d'articles seront présents (interview, billets, reportage...)?

– Quand?: Quand sera la 1ère publication? Et les suivantes?
– Comment?: Quel est le parti pris du journal? Quel angle ou point de vue choisir? Dans quel style rédactionnel? Humoristique? Sérieux? Va-t-on plutôt informer? Diffuser son opinion? Recueillir des témoignages? Divertir? Quel effet cherche-t-on à provoquer?
– Combien?: la question peut éventuellement se poser si l'on cherche à diffuser des documents imprimés.
– Pourquoi?: c'est l'enjeu même du média qui est posé ici!

Au fil des questionnements et des discussions, les enfants précisent petit à petit le format du média. Il est important de rendre visible par tous, les choix qui sont fait au fur et à mesure, et de les inscrire soigneusement pour en garder la trace.

Les échanges peuvent être ponctués par des temps de visionnage de différents médias réalisés par des jeunes (web, journal papier, radio...cf fiche précédente).

SÉANCE 3

Déroulement (suite)

2 Analyser un média existant (~20 minutes)

En petits groupes, les enfants choisissent un média parmi journaux/magazines et éventuellement audios/vidéos apportées par l'animateur (et éventuellement complétées par ceux apportés par les enfants).

En reprenant les discussions précédentes, mais cette fois dans le but de décrire le média choisi, ils répondent aux questions suivantes:

- Quel est le sujet traité?
- À quel public s'adresse-t-il?
- Quels sont les choix éditoriaux? Quels en sont les différentes parties?
- Ce média a-t-il permis de faire le tour du sujet? Lui manque-t-il des éléments?
- Quel est votre avis général sur ce média?
- Que savez-vous de son fonctionnement de ce média?
- Qu'est ce qui est le plus important à noter dans ce média?

Après quelques minutes de réflexions, chaque petit groupe donne ses arguments à l'ensemble du groupe et l'animateur note les réponses.

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

SÉANCE 4

Durée – 1 heure

À LA DÉCOUVERTE DES MÉDIAS SOCIAUX

📱 besoin d'un PC/tablette
🌐 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Il s'agit ici de faire découvrir aux enfants ce que sont les réseaux sociaux et comment ils peuvent servir à la fois à la diffusion d'un blog ou d'un contenu radio, mais aussi comment et pourquoi il est intéressant de construire un réseau autour des productions numériques.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir ce qu'est un réseau social, un média social,
- Utiliser un réseau social et ses fonctionnalités,
- Définir des stratégies de veille, de recherche d'information, de diffusion en fonction de sa propre publication.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Les 6 fiches du tronc commun.

Matériel

3 - 4 ordinateurs ou tablettes si possible, au minimum 1, 1 grand écran ou vidéoprojecteur.

Déroulement

1 Découvrir ce qu'est un réseau social – jeu de découverte

((4) Jeu de découverte - Qu'est-ce qu'un réseau social ?).

- Demander aux enfants quels moyens ils connaissent pour communiquer leurs pensées avec les autres.
- Montrer l'image 1, puis l'image 2 et demander aux enfants comment les enfants sur les 2 images expriment leur réponse à la question posée.
- Faire le point sur les moyens de communication proposés par les enfants.
- Demander ensuite quels moyens les enfants connaissent pour communiquer à distance avec les autres.
- Répartir les enfants en petits groupes et leur présenter l'image 3. Demander aux groupes d'observer le document et d'expliquer ce qu'ils voient.
- Demander aux groupes de présenter à tous les enfants leurs observations.

À partir de ce qui est dit par les enfants, identifier les réponses aux questions suivantes : les enfants sont-ils tous dans la même pièce ? Où habitent-ils ? Comment peut-on le savoir ? Que peut-on dire des pseudos ? Donnent-ils des informations sur les enfants ? Que vient faire le loup sur l'image ? Cette séquence met en avant la définition d'un réseau social à partir d'un intérêt commun : les desserts.

2 Découvrir les réseaux sociaux existants (à partir du panorama des médias sociaux de Frédéric Cavazza - voir (1) Panorama Cavazza) :

Par petits groupes, les enfants listent TOUS les médias sociaux qu'ils connaissent et éventuellement ceux sur lesquels ils sont inscrits.

Un tour de table permet à chacun de présenter ses listes (l'animateur peut réaliser un affichage sur le même modèle que le panorama de Frédéric Cavazza). Le groupe cherche une définition collective de "réseaux sociaux", "communauté", "forum", "site internet", "WIFI", etc.

Enfin, l'animateur projette ou affiche le panorama "Medias sociaux 2015" de Fred Cavazza et engage un temps de discussion sur : "combien existe-il de réseaux sociaux ?", "Reconnaissez-vous des réseaux sociaux ?", "Existe-t-il différents types de réseaux sociaux ?", etc.

3 Quelles sont les spécificités des différents réseaux sociaux ? Quels en sont les usages ? Quel est celui qui correspond le mieux à nos besoins ?

Les 2 étapes précédentes doivent permettre au groupe d'enfants et à l'animateur de définir le média qu'ils souhaitent réaliser.

4 Foire aux titres (10 à 20 minutes)

Chaque enfant reçoit autant de post-it qu'il le souhaite afin d'y noter une proposition de nom de média par post-it. Les post-it sont ensuite collés sur les murs de la salle. Au bout de 5 min, on passe au vote : l'animateur donne deux pastilles de couleurs différentes à chaque enfant : vert = j'aime beaucoup ; jaune = j'aime bien. Les enfants collent la pastille verte sur leur titre préféré et la jaune sur leur deuxième choix. On comptabilise ensuite 5 points par pastille verte et 2 par pastille jaune. Les 2 titres les plus populaires sont conservés. On s'assure que les enfants confirment ce choix, avant de passer au vote final.

Conseils :

Préparer des ressources en amont (sites web, webTV, magazines, journaux...). Cette préparation peut nécessiter un temps important. Des "malles presses" contenant ces ressources préparées en amont pourraient être préparées et partagées dans un groupe d'animateurs.

Ces malles pourraient être spécialisées en plus par âge des enfants (ou des animateurs en formation).

SÉANCE 4

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Ressources pour aller plus loin

- Sur Twitter, voir la page : www.netpublic.fr/2016/01/utiliser-twitter-dans-un-contexte-pedagogique-10-guides-pratiques/ où de nombreuses ressources ont été rassemblées.
- MOOC sur l'utilisation de Twitter proposé en CC BY NC SA par Stéphanie de Vanssay : www.2vanssay.fr/twitmooc/
- promeneursdunet.fr
- Sur les réseaux sociaux et leur usage avec les enfants et les adolescents, les ressources sont nombreuses. Voir par exemple : (17) Poster - 10 conseils de la CNIL pour rester net sur le web
- La famille Tout-Ecran (CLEMI 2017)

Capacité de l'animateur, gestion de groupe :

L'animateur doit avoir testé la création d'un compte Twitter, la publication de tweets et les différentes fonctionnalités évoquées dans la fiche au préalable. Il est très important que l'animateur teste les hashtags qui pourraient être utilisés par le groupe AVANT la séance, ou si ce n'est pas possible, AVANT que les enfants ne le fassent eux-mêmes, pour éviter toute mauvaise rencontre.

L'animateur doit également relire les publications qui sont rédigées par les enfants, même si elles ne sont pas publiées : cela crée une habitude d'usage.

Boîte à outils :



(4) Jeu de découverte - Qu'est-ce qu'un réseau social ?



SÉANCE 5

Durée – 1 heure

LA FABRICATION DE L'IMAGE

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Au cours de cette séance, il s'agit à la fois de faire percevoir aux enfants, confrontés chaque jour à une abondance d'images variées, que celles-ci sont des représentations porteuses de sens (stéréotypes, émotions, symboles,...) et que leur visée peut être explicitée pour mieux les comprendre. Un temps de manipulation permet de s'approprier ces concepts.

Objectifs pédagogiques

- comprendre différentes fonctions de l'image (illustrative, argumentative, informative),
- analyser les liens entre le texte et l'image,
- décrypter la construction des images: champ/hors-champ, retouche des images.

Matériel

TBI ou ordinateur et vidéo-projecteur ou grand écran

Déroulement

1 Décrypter les images - stéréotypes (~15 minutes)

Les enfants se répartissent en petits groupes afin de remplir leur mission:
À partir d'images publicitaires, de captures d'écrans de sites web (de jeux ou de réseaux sociaux par exemple) habituellement fréquentés par les enfants et récoltées par l'animateur ou apportées par les enfants, ils doivent trouver des éléments de réponse aux questions suivantes:
- trouver un maximum d'éléments publicitaires dans chaque page web imprimée, les entourer,
- grâce aux éléments publicitaires présents, proposer une identification de la cible: à qui est adressée la publicité? qui fréquente le site?
- distinguer si possible ce qui cible les filles et ce qui cible les garçons et expliquer,
- décrire les attitudes et activités ou métiers mis en avant pour les filles et les garçons,
- décrire les modèles représentés (vêtements, couleur de peau, coiffures...).

Comparer ce qui est trouvé entre les groupes.
À partir des éléments trouvés, décrire les stéréotypes véhiculés par ces images, c'est-à-dire les idées toutes faites à la fois sur ce que font les filles et les garçons, mais aussi en ce qui concerne l'apparence.
Expliquer ce qu'est un stéréotype et les problématiques que cela pose: cantonnement des filles et des garçons à certaines activités supposées leur correspondre, normes imposées par ces images dans l'apparence (critères physiques, vestimentaires...).
Engager une discussion avec les enfants sur ce qu'ils en pensent.

2 Décrypter les images - fabrication (~15 minutes)

Proposer un deuxième temps d'analyse et d'échange à partir d'images de journaux et de magazines. Les enfants doivent établir une relation entre le texte et l'image choisie en répondant aux questions suivantes:
- est ce que l'image illustre exactement le texte?
- est ce qu'elle donne des informations supplémentaires?
- est ce qu'elle montre un autre point de vue?
- est ce qu'elle essaie de convaincre?
- est ce qu'elle cherche à créer des émotions? Comparer ce qui est trouvé entre les groupes et engager une discussion avec les enfants sur ce qu'ils en pensent.
Visionner le spot publicitaire pour la marque "Dove" (voir lien dans la boîte à outils). Éventuellement et si le temps le permet, engager une discussion sur les images diffusées dans les médias.

SÉANCE 5

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Intérieur, table au centre.

Ressources pour aller plus loin

- Le site du Clemi propose de nombreuses fiches à utiliser, notamment pour cette thématique (www.clemi.org/fr/).
- Jeu des CEMEA "Je publie?" (voir tronc commun)
- sites: frequence-ecoles.org/2013/03/21/un-film-pour-decrypter-les-stereotypes-de-genre-dans-les-medias/ et site de Fréquence écoles en général: frequence-ecoles.org/
- Parcours D-Clics numériques Axe 2 (Photo et vidéo numérique)

Et si je dispose de plus de temps?

Il peut être intéressant de proposer au groupe une deuxième séance sur la fabrication des images, en particulier pour leur donner plus le temps de la manipulation et de la conception de leurs images.
Un jeu "Je publie?" peut être également proposé au cours de cette deuxième séance.

Créer des images (30 minutes)

En fonction du nombre d'ordinateurs ou tablettes disponibles, l'animateur constitue des groupes. Dans chaque groupe, les enfants préparent une "image personnelle construite", à l'aide d'un logiciel de retouche d'images préinstallé (Gimp, Paint, Photofiltre par exemple).
Pour réaliser cette image, les enfants doivent se poser les questions suivantes:
- quel message je souhaite passer avec cette image?
Quel sentiment je souhaite évoquer? (proposer aux enfants d'essayer de renverser de haut en bas leur visage et visualiser la différence des sentiments exprimés)
- quelle image de base vais-je choisir (photo, image récoltée...)?
- est ce que cette image sera actuelle, récente, ancienne?
- qu'est ce qui sera dans le champ? hors champ (et donc suggéré)?

En fonction du projet qui sera choisi par les enfants pour cet atelier et du temps disponible, il pourrait être intéressant de créer une image collective pour le groupe, du type image de profil.
Cette image pourrait ensuite être utilisée comme "avatar" ou image de profil du groupe dans ses publications sur Internet.

Boîte à outils

Spot "publicitaire Dove"
[youtube.com/watch?v=iYhCn0jf46U](https://www.youtube.com/watch?v=iYhCn0jf46U)

SÉANCE 6

Durée – 1 heure

VÉRIFICATION ET CONFIANCE DANS LES SOURCES

besoin d'un PC/tablette
besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Cette séance double est construite autour de 2 jeux dont les objectifs sont la découverte des principes de recherche et de vérification de l'information sur Internet.

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à chercher, à trouver et hiérarchiser une source d'information.
- Reconnaître les différents types de source (et leur niveau de fiabilité).
- Aborder la nécessité de savoir se positionner par rapport à une source.

Matériel

Petit matériel d'animation, matériel numérique et/ou magazines, quotidiens adaptés si pas de matériel numérique.

Déroulement

1 Initiation (au moins 30 minutes)

Poser au groupe une question qui fait débat dans l'actualité ou qui se rapporte à votre ligne éditoriale (par exemple : "La vaccination est-elle obligatoire ?" ou "quelle est la dernière actualité marquante de Mark Zuckerberg ?" ...).

Par groupe, les enfants lancent une recherche sur Internet en utilisant différents moteurs de recherche (Google, Framabee, Qwant, Qwant junior par exemple).

Ils doivent :

- comparer les résultats trouvés (factuels : combien y a-t-il de pages proposées par le moteur de recherche, et en terme de contenus : quelle est l'information principale),
- trouver des sites fiables où puiser de l'information sur le sujet posé,
- sélectionner des URL (adresse Web) à proposer comme sources d'information.

Les résultats des groupes sont ensuite comparés. L'animateur aide les enfants à décoder les URL proposées (.perso, .org, net, .fr, .com...).

Par rapport aux sites trouvés, les dates de mises à jour sont comparées.

Une discussion entre les enfants doit permettre de faire le point sur les résultats.

L'animateur suggère ensuite des "astuces" pour mieux chercher sur Internet :

- délimiter au maximum le sujet de la recherche en tapant plusieurs mots-clés, en les choisissant les plus précis possibles et en évitant les termes qui peuvent prêter à confusion,

- croiser les sources d'informations obtenues par la recherche : donnent-elles la même information ? Récolter des informations d'après une seule source, un seul site ne suffit pas,
- identifier systématiquement l'auteur de l'information et s'interroger sur ses intentions (informer ? vendre ? faire rire ? faire peur ?...). C'est un bon réflexe à adopter.

L'animateur doit également avoir à l'esprit la nécessité d'approfondir la notion de source :

- dissocier l'outil, le canal des sources que l'on y trouve : un même outil pouvant contenir plusieurs types de source. (par exemple YouTube),
- s'attacher aux contenus hybrides (ex : un teaser est un mixte entre information et le prosélytisme).

2 Mise en pratique (au moins 30 minutes).

Info ou intox ? Enquêtez dans la logique Cluedo ! À partir d'une question d'actualité ou intéresse le groupe, les enfants, en binôme, remplissent une grille d'enquête (voir fiche ressource) pour chercher l'information essentielle et déterminer la fiabilité de leur source.

Il est possible, en guise de conclusion de la séance, de rédiger des fiches webographiques décrivant les informations nécessaires sur un site pour son utilisation ultérieure (voir (15) Réaliser une webographie).

Variantes [éventuellement - pour transposition au collège et en temps scolaire] :

Au programme de français en 4^e, les élèves doivent travailler sur l'entrée : "Informer, s'informer, déformer".

SÉANCE 6

Capacité de l'animateur, gestion de groupe

Attention cependant au rapport au réel des enfants (au moins jusqu'à 11 ans), différent de celui des adultes.

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Boîte à outils

(3) Grille d'enquête pour le cluedo des sources

Et si je dispose de plus de temps ?

Proposer cette fiche sur 2 séances.

Ressources pour aller plus loin

- Il est possible de proposer aux enfants de produire un article sur Wikipédia ou wikimini.

- Fiches CLEMI : (15) Réaliser une webographie

- Sites à consulter :

www.lafabriquedelapaix.org (sur les préjugés)

education.francetv.fr/education-aux-medias/sixieme/article/les-cles-des-medias (série proposée par France TV)

eduscol.education.fr/numerique/dossier/competences/rechercher/methodologie/url (fiche activité pour éva-

luer l'information, décrypter une adresse), www.hoaxbuster.com, www.debunkersdehoax.org, www.uhb.fr/urfist/Supports/evaluationinfo/InternetDetective/0.html

pour débusquer et recenser des fausses infos (rumeurs, canulars) qui circulent sur Internet :

lewebpedagogique.com,

www.ebsi.umontreal.ca/jetrouve/internet/recherch.htm (méthodologie de la recherche)

www.pointdecontact.net (pour signaler les contenus illégaux et choquant)



www.lemonde.fr/les-decodeurs/ pour des conseils pratiques sur le relais d'informations via les médias sociaux.



SÉANCE 7

Durée – 1 heure

CRÉER LE MÉDIA

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

C'est au cours de cette séance que le groupe va organiser et commencer son expression sur la toile.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir un outil de publication connecté et public
- Préciser une ligne éditoriale principale
- Construire les principes d'une écriture collaborative
- Appréhender les bases du statut et de la modération des publications

Matériel

3 - 4 ordinateurs ou tablettes si possible, au minimum 1, 1 grand écran ou vidéoprojecteur.

Déroulement

1 Reprise, rappel et précision du sujet de publication en référence à la séance 03 et 04).

2 Ouverture du média (création ou utilisation de l'existant).

Le groupe aborde alors les besoins liés à la création du média : adresse mail (collective ?), pseudos, mot de passe pour la connexion, nom du média, mise en page et thème à choisir. Charte graphique.

3 Publication des premiers articles-tests et réflexion sur l'organisation des productions à venir :

- Qui administre ?
- Qui publie ?
- Qui modère ?
- Qui anime ?

(voir également (10) Fiche outil D: Statut éthique et politique de la production).

4 Si besoin, création des comptes individuels ou collectifs en petits groupes.

5 En fin de séance, l'animateur peut proposer aux enfants de préparer des contenus pour la prochaine séance, ou de rédiger d'autres articles si le temps le permet.

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle de classe.

Ressources pour aller plus loin

Canailleblog est une plateforme de blogs qui pourrait être utilisée pour des blogs plutôt personnels, par exemple dans le prolongement de l'atelier.



Capacités de l'animateur, gestion du groupe

Passer du temps en amont à manipuler le média choisi pour se familiariser avec les fonctions. Nous recommandons d'utiliser wordpress car c'est une solution libre, exempte de publicité et facile à manipuler (pour un blog). La création d'un blog sous wordpress nécessite une adresse mail valide et testée avant la séance. Il est judicieux de préparer une solution de secours (blog existant avec des comptes créés) à utiliser au cas où la connexion soit mauvaise et la création en direct du blog et des comptes impossible. Attention à ne pas minimiser le temps à passer sur la modération des commentaires : il faut être conscient que les choix faits par le groupe, notamment sur la modération, et la possibilité pour les enfants d'intervenir en dehors des séances engendrent des différences importantes dans le temps que l'animateur y passera éventuellement.

SÉANCE 8

Durée – 1 heure

FAIRE VIVRE ET ÉVOLUER LE MÉDIA AU QUOTIDIEN

 besoin d'un PC/tablette
 besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Le but de cette séance, à renouveler en fonction du temps disponible dans le parcours, est de développer et d'approfondir les fonctionnalités d'un blog ainsi que de faire de publication.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir et apprendre à maîtriser les différentes fonctionnalités du média
- S'exercer à l'écriture et à la publication
- Définir les choix collectifs pour la diffusion, la republication des contenus

Matériel

3 - 4 ordinateurs ou tablettes si possible, au minimum 1, 1 grand écran ou vidéoprojecteur.

Déroulement

La séance est dédiée à des publications en petits groupes sur différents sujets (si possible apportés par les enfants) et différents supports (texte, images, sons). Il s'agit également d'enrichir les publications en cherchant des ressources en ligne à intégrer, et la façon de les intégrer (place des liens - dans l'article, sur une page à part; en passant par la page d'accueil des sites choisis ou en pointant directement sur l'information sélectionnée).

Le moment de la dernière séance avec les enfants venu, il est intéressant de faire un bilan de ce qu'ils ont pensé du projet de média, en envisageant également la façon dont le projet pourrait se poursuivre dans d'autres contextes (en classe, au centre de loisirs...). Il est également important de définir collectivement ce que le média deviendra à la fin de la séance : sera-t-il arrêté ? poursuivi ? par qui ? quand ? S'il est poursuivi, il est important de réfléchir aux outils de partage (fiche navette...).

S'il est poursuivi, il est important de finir la séance en étant clairs sur les règles de publication : est-ce possible ? Qui modère ? ...

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Capacités de l'animateur, gestion du groupe

Les supports vidéos sont déconseillés, étant donné le temps de chargement, d'encodage avant utilisation, ainsi que la bande passante nécessaire.

Et si je dispose de plus de temps ?


La publication de contenus sur le média peut être l'occasion de plusieurs séances avec le groupe.

Il peut être intéressant de créer un groupe-témoin de contributeurs extérieurs pour générer des commentaires sur le blog de l'atelier.

SÉANCE 9

Durée – 1 heure

MISE EN RÉSEAU - FAIRE CONNAÎTRE CE MÉDIA

 besoin d'un PC/tablette
besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Cette séance conclue le parcours.

Son but est d'organiser l' "éco-système" de son expression c'est-à-dire comment, à partir d'une source principale de publication, il est possible d'élargir sa visibilité ; comment prendre une place d'acteur/auteur en ligne et développer son réseau d'intérêt.

Objectifs pédagogiques

- Comprendre l'enjeu de la visibilité d'un média et l'action volontaire que l'on peut exercer pour son identification,
- Comprendre la logique de partage et d'échange intrinsèque à l'utilisation des réseaux sociaux,
- Comprendre l'enjeu de la transversalité et de l'enrichissement mutuel dans un réseau de pairs,
- Adapter et modifier son expression en fonction du réseau choisi.

Matériel

3 - 4 ordinateurs ou tablettes si possible, au minimum 1, 1 grand écran ou vidéoprojecteur.

Déroulement

1 La séance permettra de définir comment porter à la connaissance des publics visés les informations produites et publiées.

- 2 En guise de conclusion, il est important :
- de faire le bilan du parcours,
 - de faire réagir les enfants sur l'intérêt d'utiliser un média social,
 - d'envisager la façon dont le projet pourrait se poursuivre dans d'autres contextes (en classe, au centre de loisirs...),
 - de définir collectivement ce que le média deviendra à la fin de la séance : sera-t-il arrêté ? poursuivi ? par qui ? quand ?

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Et si je dispose de plus de temps ?

La publication de contenus via les médias sociaux peut être l'occasion de plusieurs séances avec le groupe.


Ressources pour aller plus loin

Voir le site : www.educavox.fr/,
www.educavox.fr/dossiers/medias

SÉANCE BONUS

Durée – 1 heure

DÉBUSQUER LA PUBLICITÉ

 besoin d'un PC/tablette
besoin d'une connexion internet

Descriptif général et enjeux

Cette séance a pour objectif de mieux comprendre la publicité sur Internet : où elle se trouve ? à qui elle s'adresse ? comment la distinguer de l'information. Cette séance peut être proposée à tout moment du projet.

Objectifs pédagogiques

- Développer son esprit critique et des compétences liées à l'utilisation d'Internet,
- Être sensibilisé à l'omniprésence de la publicité sur Internet, à la nécessité de prendre de la distance par rapport aux contenus
- Développer la capacité à distinguer les différences de nature des contenus : publicité, opinion, information.

Matériel

Ordinateur et vidéo-projecteur ou grand écran.

Déroulement

1 Définition de la publicité (10 min)

L'animateur propose aux enfants de se fixer ensemble une définition de la publicité. Chaque enfant propose sa définition de la publicité en l'écrivant sur une feuille de papier. Les définitions de chaque enfants sont ensuite lues. Un temps d'échange permet de partager les propositions et d'analyser les points de convergence et de divergence des textes proposés. Cette première étape permet de faire le point sur les représentations des enfants et de partager des éléments qui permettront le décryptage des pages web.

2 La publicité sur Internet (15 min)

En visionnant différents sites Internet (au préalable sélectionnés par l'animateur pour qu'ils soient diversifiés et représentatifs et en lien avec le sujet éditorial retenu), et en gardant en tête ou affichés les éléments évoqués précédemment, le groupe passe en revue différentes formes de publicité :

- les pop up
- les bannières
- les encarts
- les publi-reportages

3 Analyse de site d'information (20 min)

L'animateur constitue des groupes d'enfants et projette un site web sur l'écran ou le tableau de façon à ce que l'image soit visible par tous. Chacun des groupes doit compter le nombre et le type de publicité qu'il trouve sur le site, par rapport aux catégories définies précédemment. L'opération est répétée 3 ou 4 sites.

Ensuite, chaque groupe partage ses résultats avec l'ensemble des enfants : site par site, combien chaque groupe a trouvé de publicités et de quelle nature, en essayant de les qualifier sur le fond et sur la forme : polices, couleurs, animées ou non, etc. L'animateur anime les échanges entre les groupes. Il est également possible, d'utiliser des sites de réseaux sociaux, ou des sites qui seront utilisés dans la suite du développement du projet.

4 Conclusion (15 min)

L'animateur propose un jeu de positionnement (ou débat mouvant) avec les affirmations suivantes :

- du point de vue du créateur du site : la publicité contribue à la visibilité du site et le rend intéressant pour les internautes.
- du point de vue de l'annonceur : la publicité permet à des nouveaux sites peu connus de devenir populaires
- du point de vue des enfants : la publicité informe sur les nouveaux produits en vente et donne la possibilité de les acheter.

L'animateur présente les différents espaces où les enfants pourront se positionner : ceux qui sont d'accord avec la proposition d'un côté, ceux qui ne sont pas d'accord d'un autre. À chaque question, les enfants prennent position dans l'espace en réfléchissant rapidement à des arguments. Une fois que tous les enfants sont en place, l'animateur propose aux enfants d'un côté de prendre la parole pour expliquer ses choix. Si des enfants souhaitent changer de côté, c'est possible à tout moment. L'animateur distribue la parole aux enfants sur les 2 espaces.

Ressources pour aller plus loin

- Vidéo sur comment fonctionne un moteur de recherche : www.youtube.com/watch?v=gYZgbB6UFkU
- Vidéo sur l'utilisation des données personnelles Datagueule "Big Data" : www.youtube.com/watch?v=5o-taBKsz7k4
- REZO : Portail agrégateur de différents sites d'informations moins classiques : rezo.net/
- Site d'information Renseignements généraux (www.les-renseignements-generaux.org/)
- Association Fréquence écoles sur l'éducation aux médias : frequence-ecoles.org/, et en particulier sur la publicité : frequence-ecoles.org/2015/10/20/ils-ne-ont-pas-les-courses-tout-seul-mais-restent-la-cible-privilegiee-des-publicitaires/

Lieu ou aménagements spécifiques nécessaires

Une salle.

Le parcours a mobilisé des experts locaux et nationaux :



Maéva Belin,
Radio Sommières, les Francas du Gard
www.radio-sommières.fr



Christian Combier, les Francas Rhône-Alpes,
groupe Cyber Francas
Aïala Ellenberger, Fédération nationale des Francas
Charlie Guillot, Les Francas de la Sarthe
Benjamin Lambert, Les Francas Midi-Pyrénées
Luciana Margeot, Les Francas d'Ile-de-France
www.francas.asso.fr



Renaud Denis, association Zoomacom
Antoine Durigan-Cueille,
association Zoomacom, les Francas Rhône-Alpes
www.zoomacom.org



Anahide Franchi
et Fanny Morange,
CANOPE
www.reseau-canope.fr



Cédric Ougier,
CEMEA de Franche-Comté
et Hélène Paumier,
association nationale des CEMEA
www.cemea.asso.fr



Michaël Ramalhosa, Collectif pour l'Education,
la Culture et les Loisirs (CECL),
les Francas de Bourgogne
www.assocecl.fr



Camille Montorio, La Ligue de l'enseignement 42
Régine Roué, La Ligue de l'enseignement 29
Philippe Rulié, La Ligue de l'enseignement 31
www.laligue.org



Jérôme Ruchou
et Mélanie Suhas,
association Jets d'encre
www.jetsdencre.asso.fr

Julien Duguet – Francas du Tarn
Clément Hérouard – stagiaire CRII
Hervé Prévost - Fédération nationale des Francas

et tous les participants au séminaire de travail de décembre 2015.

Votre avis est important et nous permet d'améliorer la qualité de notre parcours éducatif.

Prenez quelques minutes pour nous le laisser sur :

www.frama.link/satisfactionmediassociaux

Les contenus sont en Licence Creative Commons

<https://creativecommons.org/choose> partagé dans les mêmes conditions

et pas d'autorisation pour une utilisation commerciale



Cette licence permet aux autres de remixer, arranger, et adapter cette œuvre à des fins non commerciales tant qu'on nous crédite en citant nos noms et que les nouvelles œuvres sont diffusées selon les mêmes conditions.

D-clicsnumeriques.org

Le projet national
est coordonné par

