

COMPRENDRE LE WEB ET LES MÉDIAS/RÉSEAUX SOCIAUX



Séance n°1

90 min

Contexte de la séance

C'est la première séance en classe de l'itinéraire, il importe de refaire un point sur le projet.

Objectifs de la séance

- > Pouvoir se représenter le fonctionnement technique d'Internet
- > Permettre aux élèves de formuler leurs représentations sur la fonction des médias et réseaux sociaux
- > Comprendre qu'il existe une diversité de réseaux sociaux pour une diversité d'usages
- > Prendre conscience de la notion d'identité numérique

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'expliquer ce qu'est un média social et de savoir qu'il en existe pour des usages très variés
- de définir à quelle catégorie de média social appartient Wikipédia
- d'expliquer simplement (avec ses mots) comment marche internet

Matériel nécessaire

- le [support de présentation de la séance 1](#)
- un vidéoprojecteur
- des postes informatiques (ou tablettes) connectés à internet (6 postes minimum et jusqu'à un poste pour 2)
- 2 pelotes de laines (ou bobines de fil épais) de 2 couleurs différentes
- 6 petites pinces métalliques (fournies)

Déroulement

1/ UNE TOILE D'ARAIGNÉE



Crédits : La Pachamama Ferme éco-citoyenne

L'intervenant.e explique qu'Internet, ce sont des millions d'ordinateurs reliés entre eux, comme une immense toile d'araignée.

Animation :

“Vous avez peut-être déjà entendu le mot “web”, “page web” ? Savez-vous ce que ça signifie ? Ça veut dire "toile" en anglais, comme toile d'araignée (spider web).”

Grâce à ce réseau, que peut-on faire ? : (montrer les petites cartes à chaque fois qu'une réponse est évoquée)

- regarder des pages web
- regarder des vidéos
- écouter de la musique
- discuter en direct
- s'envoyer des messages, des photos

Ensuite, faire faire l'exercice :

- Tisser tout d'abord 2 toiles (une de chaque couleur) entre les élèves (relier 6 ou 7 élèves à travers la classe pour chaque toile, dont certains peuvent tenir un bout des 2 pelotes)

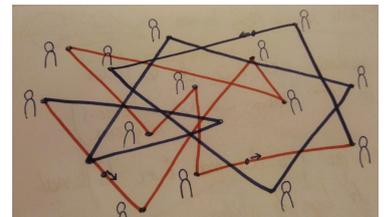
- Chaque élève représente un ordinateur ou un serveur.

- Un-e élève tient le bout de la pelote, et ensuite chaque élève relié-e tient le fil de laine dans ses doigts pendant la durée de l'activité.

- Deux élèves qui ne tiennent pas de toile s'échangent les contenus qu'ils veulent (via les cartes “vidéos”, “images”, “musique”, etc) qu'ils font glisser le long du réseau filaire à l'aide des petites pinces métalliques, pour symboliser le partage et les échanges d'information sur le réseau.

Puis deux autres s'échangent d'autres contenus à travers les ondes (fil d'une autre couleur).

Deux autres enfin, (qu'on imagine sur 2 continent différents, donc entre 2 élèves-ordinateurs-serveurs éloignés dans la classe), discutent en direct, toujours en faisant circuler l'étiquette sur le fil.



2/ COMMENT ÇA MARCHE INTERNET ?

(SLIDES 1-6)

Après avoir vécu une expérience de “réseau”, reprendre ce qui a été vu dans le jeu et faire le pont avec les 4 images de qui expliquent le fonctionnement d'Internet (SLIDE 3).



Puis montrer la vidéo suivante qui reprend ce qui a été dit jusque là pour résumer le fonctionnement d'internet :

<https://www.youtube.com/watch?v=8qiEfhA-Wk4> (SLIDE 4)



→ On parle aussi de “web 2.0” : demander si ce nom leur évoque quelque chose.

(SLIDE 5)

Expliquer qu'Internet permet à tout le monde de lire, regarder et écouter des choses (texte, images, musique, vidéos) mais aussi de **partager** des contenus qu'il a produit. Nous sommes donc tous et toutes **émetteurs**, c'est à dire que nous émettons/diffusons l'information, et **récepteurs**, c'est à dire que nous recevons l'information.

3/ COMMENT ACCÈDE T-ON À INTERNET ? Navigateurs et moteurs de recherche

(SLIDES 6-14)

Le navigateur est un **logiciel** ou une **application** qui permet de lire une **page internet**.

A ne pas confondre avec un moteur de recherche, ni un système d'exploitation (Mac OS, Windows, Linux). Demander s'il connaissent les navigateurs montrés sur la slide : Firefox, IE, Google Chrome, Safari...

Les moteurs de recherche nous servent de "lunettes" pour lire le langage des ordinateurs que nous ne comprenons pas (mais que nous pouvons apprendre).



Expérience : (possible à faire au tableau en "démonstration" en fonction du temps, pour aller plus vite)

(SLIDES 9-11)

Demander aux élèves d'aller sur une page web (Youtube, un site web, etc, peu importe) et de cliquer sur le bouton droit de la souris, puis de cliquer sur "afficher le code source" et d'observer ce qu'ils voient.



→ Ce sont bien grâce aux "lunettes" que constituent les navigateurs que nous pouvons voir les pages web et les comprendre.

(SLIDES 12-14)

Le moteur de recherche (à ne pas confondre avec les navigateurs!) est un **outil** (un programme) qui permet de faire des recherches par **mots-clés** sur Internet.

Il y a **Google**, le plus connu, mais aussi **Yahoo** et **Bing**. Il y a également de moteurs de recherche qui respectent votre vie privée comme **Qwant**, **Duck Duck Go** (ne gardent pas de traces des recherches pour les réutiliser). Il y a encore les moteurs de recherche qui aident à la protection de l'environnement comme **Lilo** ou **Ecosia**.

Note : la recherche sur Internet et l'utilisation des mots-clés feront l'objet d'une séance plus tard dans l'itinéraire

3/ LES MEDIAS/RESEAUX SOCIAUX

(SLIDES 15-43)

a) Divers réseaux pour divers usages

Montrer le graphique des logos (SLIDES 16-18) et demander aux élèves : « Parmi les logos suivants y en a-t-il que vous avez déjà vus ? Savez-vous à quoi ils servent ? »

Analyser avec eux leur répartition pour leur faire comprendre qu'il existe des réseaux sociaux qui permettent différents usages.

b) Médias/réseaux sociaux et gratuité

(SLIDES 19-28)

Comment ces entreprises font-elles pour gagner de l'argent si tout est gratuit ?

A l'aide des slides, demander aux élèves de réfléchir à comment il est possible de gagner de l'argent en proposant des contenus gratuits.

b) L'âge pour utiliser les réseaux sociaux

(SLIDES 30-35)

Réaliser un sondage dans la classe pour répondre à la question suivante : "A 10 ans, ai-je l'âge de m'inscrire sur un réseau social"?

Il est possible de le faire "à mains levées", via des "oui" ou "non" sur les ardoises, ou encore via l'application Plickers (dans ce cas il faudra télécharger l'application en amont et préparer la question dans l'application).

*Réponse : **NON**, l'âge réglementaire en France pour créer un compte sur un réseau social est de **13 ans**. Au États-Unis, c'est même un âge **légal** (en dessous, la justice peut être saisie et les réseaux sociaux sont passibles d'amendes).*

Facebook, par exemple, qui est une société américaine, demande aux nouveaux inscrits de donner leur date de naissance car est illégal qu'ils aient moins de 13 ans.

Lancer une discussion avec les élèves sur ce qu'ils en pensent.

Éléments de réponse/réflexion :

On estime qu'il faut avoir suffisamment de **maturité**, de **recul** et de **capacité à se protéger** avant de **s'exposer** sur les réseaux sociaux.

Bien sûr, on peut mentir sur son âge pour créer un compte sur les RS. Mais c'est peut-être dommage de démarrer de cette manière-là. C'est à chacun-e de se poser la question.

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : les élèves peuvent citer quelques fonctions des médias/réseaux sociaux, ils savent expliquer à quoi sert un navigateur (sans confondre avec un moteur de recherche)