

MIEUX COMPRENDRE INTERNET ET LES MÉDIAS SOCIAUX



Séance n°3
100 min

Contexte de la séance

Puisque c'est une part considérable de ce qu'on appelle communément "le numérique", il paraît nécessaire de comprendre un peu mieux internet et les médias/réseaux sociaux avant d'avancer dans l'itinéraire.

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
- d'expliquer simplement (avec ses mots) comment marche internet
- de citer différents contenus possibles à échanger grâce à internet

Matériel nécessaire

- le [support de présentation de la séance 3](#)
- 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
- [cartes "contenus"](#) (à faire circuler le long des fils)
- 6 pinces à linge pour faire circuler les cartes

Déroulement

1/ UNE TOILE D'ARAIGNÉE



Crédits : La Pochette des Femmes éco-citoyennes

L'intervenant·e explique qu'Internet, ce sont des millions d'ordinateurs reliés entre eux par des câbles, 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).”

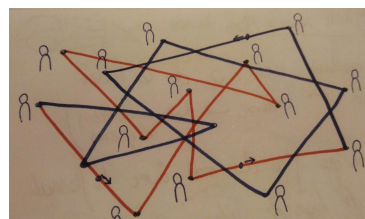
Grâce à ce réseau, que peut-on faire ? : (montrer les petites cartes à chaque fois qu'une réponse est évoquée)

- 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 :

Consulter un vidéo

- Tendre une toile en la faisant tenir par six / sept élèves. Certains élèves (les serveurs) ont les cartes contenus (en annexe). Les autres élèves impliqués dans la toile sont les ordinateurs. Un élève extérieur à la Toile demande à un élève-ordinateur une vidéo. L'élève ordinateur demande à un élève-serveur la vidéo en question.



L'élève-serveur confie la carte-vidéo à un élève hors-Toile, qui aura pour mission de la faire glisser jusqu'à l'élève-ordinateur émetteur de la demande.

Pour que la métaphore soit correcte, l'élève-ordinateur ne peut pas toucher la vidéo, juste la regarder.

Echanger un message :

Un élève hors-Toile (#1) associé à un élève-ordinateur veut envoyer un message à un autre élève hors-Toile lui-aussi associé à un élève ordinateur.

L'élève (#1) inscrit son message sur un papier sur lequel figure également le nom du destinataire.

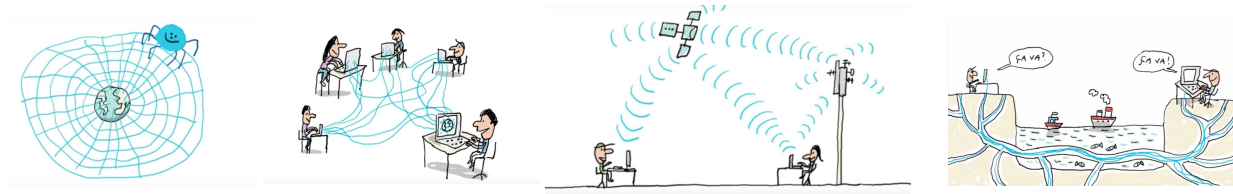
L'élève-ordinateur #1 envoie le message à un élève-serveur, seul capable de lire l'identité du destinataire, qui fait ensuite “suivre” le message à l'élève-ordinateur (#2) qui pourra à son tour le faire lire à son élève hors-Toile associé.

NB : dans cet exercice, c'est l'internet par câble qui est représenté. Pour aborder la question des connexions wifi, 4G, il suffit de demander à un élève d'inscrire son message sur un avion en papier qui sera directement adressé par un élève-portable à un élève-serveur.

2/ COMMENT ÇA MARCHE INTERNET ?

(SLIDES 3-5)

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



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 5)

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

(SLIDE 6)

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 7-14)

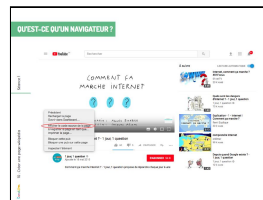
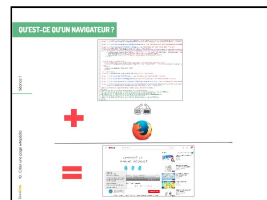
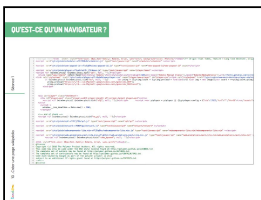
Le navigateur est un **logiciel** (= **application**) qui permet de **lire une page internet**.

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 8-10)
 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.

(SLIDE 10)

Ne pas confondre navigateur, moteur de recherche et systèmes d’exploitation

NB : un système d’exploitation est aussi appelé OS, pour *Operating System*, traduction anglaise de système d’exploitation.

NBbis : logo d’Ubuntu, OS gratuit et open source de la famille Linux

(SLIDE 11)

Un système d'exploitation, c'est ce qui permet à des personnes qui ne connaissent pas le langage informatique d'utiliser un ordinateur. Tous les ordinateurs, tablettes et smartphones ont un système d'exploitation pour les rendre simples à utiliser.

(SLIDE 12)

Un moteur de recherche 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**. Certains moteurs de recherche ne conservent pas de traces des recherches que l'on fait, comme **Qwant** ou **DuckDuckGo**. D'autres promettent de verser de l'argent à des associations ou de planter des arbres, comme **Ecosia** ou Lilo.

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

4/ LES MÉDIAS & RÉSEAUX SOCIAUX

(SLIDE 13)

a) Divers médias sociaux pour divers usages

Montrer le graphique des logos 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.

Les médias sociaux présentés sur l'axe "midi" (Blogger → Ghost) sont des plateformes de blog.

A 12h30 apparaissent les wiki (wikipedia, wikia, wikimedia...), qui sont des médias sociaux de la famille des ... wikis (acronyme de "What I Know Is")

Les autres médias sociaux sont des réseaux sociaux.

Certains sont spécialisés dans le partage de vidéos (youtube, vimeo, twitch, periscope...), de photos (Instagram, Snapshat) ou de musique (deezer, spotify, soundcloud...), d'autres pour le travail (linkedin, viadeo, slack...) ou les conversations (skype, whatsapp, messenger, etc...).

Ils fonctionnent tous de la même façon, la seule différence, c'est ce que les utilisateurs y recherchent !

b) Médias/réseaux sociaux et gratuité

(SLIDES 14-15)

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

Si les utilisateurs que nous sommes ne paient pas, qui donne autant d'argent à Facebook ?

(SLIDES 16-20)

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.

SLIDE 16 :

Montrer le circuit de l'argent :

→ les entreprises / marques donnent de l'argent aux médias (traditionnels et sociaux) en échange de la diffusion de leurs publicité. Cet argent permet aux médias de fonctionner sans faire payer les spectateurs.

Les enfants consomment des programmes gratuits, dans lesquels sont insérés des publicités.

Influencés, ils demandent à leurs parents d'acheter les produits dont ils ont vu la publicité.

L'argent dépensé par les parents est celui-dépensé par les marques pour payer les médias !

→ un produit pour lequel on fait de la publicité est plus cher qu'un produit "standard" (MDD, par exemple) car le prix intègre le coût de la publicité !

Pourquoi la publicité fonctionne aussi bien sur les réseaux sociaux ?

→ car les utilisateurs décrivent qui ils sont et ce qu'ils aiment, ce qui permet de toujours leur montrer des publicités pour des produits qu'ils auront envie d'acheter :

SLIDE 17

un jeu vidéo pour un geek ;

SLIDE 18

des baskets pour un fan de foot ;

SLIDE 19

Du maquillage pour une fille qui aime la mode.

C'est la publicité ciblée !

c) L'âge pour utiliser les réseaux sociaux

(SLIDES 20)

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).

(SLIDE 21&22)

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 il est illégal qu'ils aient moins de 13 ans.

(SLIDE 23&24)

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), ils ont compris que c'est la publicité qui finance les réseaux sociaux et contenus médiatiques gratuits ainsi que les principes de la publicité ciblée.