



Durée de l'atelier

- **Plusieurs modalités possibles**
 - > **Une séance d'1h** : Le format idéal pour réaliser les 4 étapes du parcours, laisser la place à l'échange et co-construire la trace écrite.
 - > **Une séance de 45 minutes** : Le parcours se déroule en 4 étapes pouvant faire l'objet d'une séance de 45 min, vous permettant de combiner avec un autre parcours sur une séance d'une heure.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI

Modalité

- En collectif

PRÉSENTATION DU PROGRAMME LES ÉCRANS, LES AUTRES ET MOI

À partir de 13 ans, les ados sont plus de 90% à posséder un smartphone et à avoir au moins un compte sur un réseau social. Ils échangent et partagent leur quotidien avec leur réseau sur Snapchat, exposent leur vie sur Instragram et écoutent leur musique sur Youtube.

Leur vie sur ces réseaux fait partie de leur quotidien et est un univers bien cloisonné pour les adultes qui les entourent, entraînant parfois tensions et conflits à la maison. Ces jeunes usagers du Net sont déjà dans des routines numériques et ne prennent pas le temps de s'interroger sur leurs pratiques, de s'assurer qu'ils adoptent toujours le bon comportement pour eux-mêmes et avec les autres. Ils ne connaissent pas toujours les règlementations qui s'appliquent aux réseaux sociaux, ni la manière dont ceux-ci utilisent leurs données. Les études révèlent que leurs principales craintes sur Internet est de se faire voler leurs données personnelles, d'être harcelés ou d'avoir une mauvaise réputation. Mais ils ne se rendent pas forcément compte que leurs comportements et leurs choix de paramétrage les exposent plus fortement à ce type de soucis.

Ce programme numérique invite les jeunes de 13 à 18 ans à partager et interroger leur manière de vivre avec les écrans et les autres au travers de **5 parcours** :

- **Les écrans et moi** (temps passé, équipements, usages...),
- **Mes écrans et les autres** (place du numérique quand ils sont en famille, avec mes amis...),
- **Ma vie connectée et moi** (gestion de leur identité numérique),
- **Mes amis en ligne** (qui ils sont, ce qu'ils disent, ce qu'ils montrent de leurs amis...),
- **Les inconnus sur Internet** (la liberté d'expression et ses limites).

La séance se déroule en collectif. Les jeunes seront donc amenés à réfléchir ensemble, à échanger et à co-construire les apprentissages.

Chaque parcours est abordé en **4 étapes** :

Étape 1 : On observe

Un visuel (photo, campagne de sensibilisation...) pour les interpeller sur la problématique.

Étape 2 : On questionne

Un questionnaire à compléter pour faire le point sur leurs usages réels du numérique.

Étape 3 : On analyse

Des informations visuelles (étude, campagne de sensibilisation, création d'artistes...) pour réfléchir sur leurs pratiques et y poser un nouveau regard.

Étape 4 : On change ?

Des pistes à compléter pour repenser leur rapport aux écrans et se fixer de nouvelles règles.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Objectif général :

Acquérir les bons réflexes pour une utilisation raisonnée et responsable des réseaux et des écrans.

Objectifs spécifiques :

- Interroger ses usages du numérique et les mettre en perspective avec celles de ses pairs.
- Repérer les comportements excessifs.
- Connaître les règles de publications en ligne (limite à la liberté d'expression, droit à l'image, droit d'auteur).
- Aborder les notions d'identités numériques, de traces et d'image de soi.
- Savoir se protéger et protéger ses données personnelles.
- Adopter une attitude raisonnée et responsable sur Internet et avec les écrans.

Liens avec le programme d'éducation aux médias et à l'information au cycle 4 et au lycée

Ce programme permet de couvrir les principaux champs de compétence de l'EMI au cycle 4 et au lycée :

- Être auteur : consulter, s'approprier, publier.
- Comprendre et s'approprier les espaces informationnels.
- Partager des informations de façon responsable : reproduire, produire.
- Comprendre, expérimenter le web et sa structuration.
- Assumer une présence numérique.

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE



Ce parcours invite les jeunes à s'interroger sur la place des écrans dans leur vie et quand ils sont avec les autres : leur famille, leurs amis.

Étape 1 : On observe

Objectif : introduire le thème par l'observation d'un visuel et le recueil des premières impressions des élèves.



Laissez les élèves observer cette image et poursuivez par une phase de questions/réponses sur celle-ci pour recueillir les premières impressions et les éléments de compréhension des élèves.

Pistes de questions :

Que représente cette image ?

Que font les personnages avec leurs téléphones ?

Que pourraient-ils faire dans cette situation s'ils n'avaient pas de téléphone ?

Que ressentez-vous quand vous voyez cette image ?

Avez-vous déjà vécu ce genre de situation ?

Qu'en pensez-vous ? Qu'avez-vous ressenti ?

Étape 2 : On questionne

Objectif : questionner la place des écrans dans leur vie sociale et familiale pour dresser un panorama des pratiques de la classe.

Après cette première phase où les élèves sont interpellés sur la place que peuvent prendre les écrans dans notre vie, une série de questions les interrogent sur leurs propres usages.

Trois sujets sont abordés à travers ces questions :

- **Les moments d'écran à la maison**
- **Les temps d'écran avec les copains**
- **Ce qu'ils feraient davantage si les écrans n'existaient pas**

Pour chaque question, plusieurs propositions de réponses sont formulées.

En collectif, posez les questions aux élèves et lisez chaque proposition. Pour chaque proposition, faites un vote à main levée et notez, dans l'espace prévu à côté de la réponse, le nombre de votes obtenus pour cette proposition.

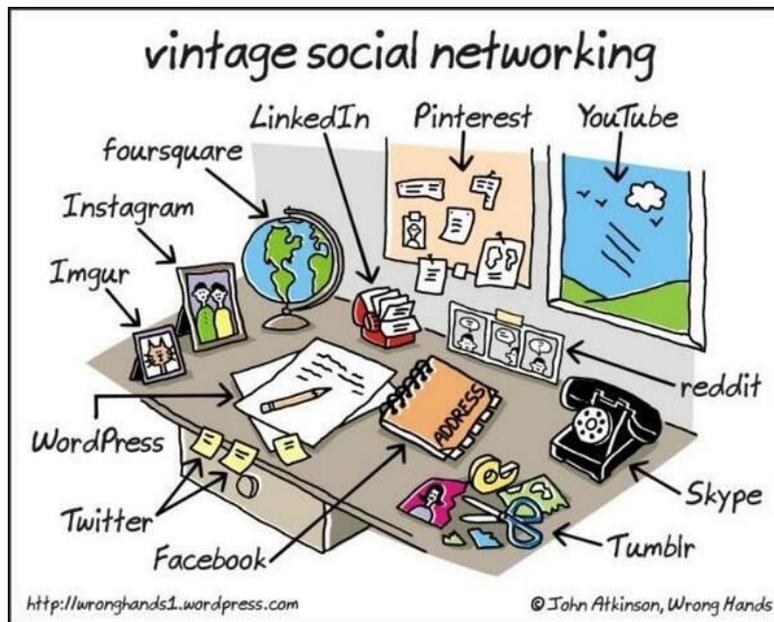
Astuce pour le vote : en collectif, les élèves risquent d'être influencés par le vote de leurs pairs. Proposez-leur de voter les yeux fermés !

Étape 3 : On analyse

Objectifs : étudier des documents de natures diverses pour réfléchir sur la place des écrans dans nos vies, identifier les bonnes pratiques et celles qui sont excessives.

Les élèves observent les documents et les commentent. Cette phase doit leur permettre de prendre conscience qu'il y a un temps pour les écrans, mais que celui-ci ne doit pas empêcher de pratiquer d'autres activités qu'ils aiment, seuls, avec les amis et en famille.

Document 1 : Le monde avant les réseaux sociaux



Imgur : site d'hébergement d'images.

Foursquare : média social permettant d'indiquer où on se trouve pour recommander des lieux de sortie, avec un système de points liées aux recommandations.

Reddit : site web communautaire d'actualités sociales fonctionnant via le partage de signets

Pistes de questions :

- Que représente cette image ?
- Que vous évoque-t-elle ?
- Imaginez-vous parfois une vie sans Internet ?
- À quoi ressembleraient vos principales activités en ligne, sans les écrans ?

Document 2 : La vie hors écran



Cette infographie est extraite de l'étude Junior connect 2017 :

<https://www.ipsos.com/fr-fr/junior-connect-2017-les-jeunes-ont-toujours-une-vie-derrriere-les-ecrans>

Pistes de questions :

- Que représente cette infographie ?
- Vous retrouvez-vous dans ces chiffres et activités ?
- À quoi consacrez-vous votre temps hors écran ?

Document 3 : Si on "supprimait" les écrans



Source : ©EricPickersgill, projet Removed <https://www.removed.social/>

Eric Pickersgill a photographié des inconnus utilisant leurs téléphones portables ou tablettes puis les a supprimés. Ce jeune photographe a réalisé ce travail artistique baptisé Removed ("Supprimé") pour démontrer notre addiction aux écrans et l'éloignement qu'ils peuvent créer entre des personnes physiquement proches.

Pistes de questions :

- Que représente cette photographie ?
- Que manque-t-il dans les mains des personnes ?
- Que pensez-vous de la situation une fois les écrans disparus ?
- Que ressentez-vous devant cette image ?

Vous pouvez raconter la démarche du photographe à l'issue de ces questions et leur montrer les autres photos de la série Removed si vous traitez ce thème sur une séance..

Document 4 : Last seen



Source : ©Ajit Johnson Nirmal

Le designer anglais Ajit Johnson s'est amusé à illustrer notre addiction aux réseaux sociaux dans une série intitulée #ThisGeneration.

Traduction :

Vu pour la dernière fois : il y a 8 secondes

Vu pour la dernière fois : il y a 8 mois

Pistes de questions :

- Que représente cette image ?

- Êtes-vous d'accord avec ce message ?
- Vous reconnaissez-vous ?
- Qu'essaie de nous dire cet artiste ?

Vous pouvez raconter la démarche du photographe à l'issue de ces questions et leur montrer les autres photos de cette série en cherchant #Thisgeneration

Étape 4 : On change ?

Objectif : définir de nouvelles règles ensemble sur la place des écrans quand on est avec les autres.

Après la phase d'analyse, les élèves imaginent ensemble des idées et de nouvelles règles pour leurs usages des écrans. Des amorces facilitent la rédaction des nouvelles règles :

- **(Relations familiales) En famille, les écrans c'est seulement : ...**
- **(Relations amicales) Avec les copains, les écrans c'est seulement : ...**
- **(Loisirs) Si les écrans n'existaient pas, on pourrait passer plus de temps à :**



Une création dans le cadre du Safer Internet France

www.tralalere.com

SAFER INTERNET // www.saferinternet.fr

Soutenu par la Commission européenne, ce programme accompagne les jeunes, leurs éducateurs et familles, entre prévention (Safer Internet) et promotion des usages positifs (Better Internet).

En France, il regroupe ces 3 lignes d'actions complémentaires :



Internet Sans Crainte, plan national de sensibilisation : des ressources pour accompagner les jeunes, leurs parents et éducateurs, dans une meilleure maîtrise de leur vie numérique.



Point de contact, service de signalement en ligne permettant à tous les internautes de signaler à l'aide d'un formulaire simple et anonyme tout contenu choquant rencontré sur Internet.



Net Ecoute, numéro national de protection des mineurs sur Internet, pour apporter aide et conseils aux jeunes confrontés à des difficultés dans le cadre de leurs usages numériques.

