



# Séquence médias

## Auteur·e

➡ Auteure de la séquence : **Sophie Lapy** (rédactrice et journaliste)

**Internet, ça change quoi ?**

Au quotidien, de nombreuses personnes donnent, échangent, s'entraident. Et parfois, ça se fait via internet. Qu'est-ce que ça change ? En quoi donner via internet est-il différent de donner sans internet ?

1 Associe chaque situation à une ou plusieurs affirmations (A à K).

2 Ensuite, coche sous chaque exemple si tu l'imagine, ou pas, dans cette situation.

**AFFIRMATIONS**

A. Utiliser internet rend cette démarche plus rapide.  
 B. Utiliser internet permet de contacter plus de monde.  
 C. Utiliser internet permet d'échanger y compris avec des personnes qu'on ne connaît pas.  
 D. Utiliser internet permet de rester en contact avec des personnes lointaines.  
 E. Utiliser internet permet de rester en contact à distance.  
 F. Utiliser internet remplace les contacts face à face par des contacts par écrans interposés.  
 G. Utiliser internet limite la géolocalisation.  
 H. Utiliser internet permet d'annoncer @ de l'argent.  
 I. Utiliser internet remplace certains métiers (hotels, magasins...)  
 J. Utiliser internet ne change rien, c'est possible de le faire autrement.  
 K. Autre : .....

**1. Non despoté philéas**

Le maître de Yvelin a décidé hier de donner à son fils une photo de sa famille et à donner à son internet.

Affirmations) : .....  
 Oui  Pas sûr  Non

**2. Pour les voisins, le maître de D'Albark a décidé d'échanger sa maison ? Grâce à internet, il a trouvé une famille qui ne veut dans leur habitation, tandis qu'il ne peut pas le leur.**

Affirmations) : .....  
 Oui  Pas sûr  Non

**3. Été est hospitalité.** Grâce à une tablette numérique à internet, elle reçoit les enfants résidents en classe.

Affirmations) : .....  
 Oui  Pas sûr  Non

**4. Le maître, le maître de Melle reçoit 15 km en voiture pour le déposer à l'école. En passant un message sur internet, elle est sûr le renouveau de L'usine qui fait le même produit. Depuis, elle peut du renouveau.**

Affirmations) : .....  
 Oui  Pas sûr  Non

**5. Yves collectionne les autocollants de toutes les villes. Il ne se rend compte et il en a plusieurs en double. Son frère passe sur internet pour qu'il puisse échanger.**

Affirmations) : .....  
 Oui  Pas sûr  Non

**6. Le maître de Tété a décidé de vendre à son prix les vêtements trop petits de son fils. Il photographie chaque pièce et publie les photos sur internet.**

Affirmations) : .....  
 Oui  Pas sûr  Non

**7. Donner, est-ce prendre des risques ?**

➡ **Remarque :** placez entre deux personnes, qui ne se connaissent pas, donnez, obtenez une autre situation pour faire le même sujet.

➡ **Remarque :** donnez, obtenez une autre situation pour faire le même sujet.

**2.3. MEDIA** Collection Bibliothèque Val-de-Seine - Média Animation ASBL  
 www.media-animation.be  
 www.media-animation.be

➡ **À partir du jeu « Internet, ça change quoi ? ... » Philéas & Autobule n°65, pp. 22-23**

## ENJEUX

### Donner, est-ce prendre des risques ?

La séquence qui suit invite les enfants à découvrir le fonctionnement du don, de l'échange et de l'entraide sur internet. Ce dispositif permettra donc d'appréhender les différentes manières de donner via le média internet, les avantages et les risques liés à ces pratiques.

Sur base d'exercices concrets et ludiques, les enfants apprendront à s'interroger sur les codes et les usages de l'échange sur internet et prendront conscience de l'ensemble de ses enjeux. L'objectif est de contribuer à en faire des citoyens informés, capables s'ils le souhaitent, de donner, d'échanger et d'aider à travers internet, tout en ayant conscience des avantages et des inconvénients.

# DISPOSITIF MÉDIAS

## Donner sur internet

### Compétences

#### Éducation aux médias

- ☛ L'enfant sera capable de lire et d'analyser un message médiatique dans un cadre social (catégorie de compétence : lire - dimensions informationnelle et sociale)
- ☛ L'enfant sera capable de produire un message médiatique, tant sur la forme que sur le fond selon un objectif précis de communication (catégorie de compétence : écrire - dimensions informationnelle, technique et sociale)
- ☛ L'enfant sera capable d'analyser les impacts de plusieurs messages médiatiques sur lui-même et sur autrui (catégorie de compétence : naviguer - dimensions informationnelle et sociale)

#### Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

##### 4. Développer son autonomie affective :

- ☛ **Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3)**
  - Se fier à l'autre avec prudence, éventuellement sur les réseaux sociaux (4.3 – étape 2)
  - Se fier à l'autre avec prudence (4.3 – étape 3)
  - Identifier de bonnes pratiques pour garantir sa sécurité sur internet (4.3 – étape 3)

### Objectifs

- ☛ L'enfant sera capable d'adopter un regard critique sur des situations d'échange à travers le média internet.
  - ☛ L'enfant sera capable de repérer l'action de donner et d'analyser ses différentes facettes, tant sur la forme que le fond.
  - ☛ L'enfant sera capable de créer du lien entre les apports théoriques et ses propres pratiques.

### Aptitudes générales

- ☛ Analyser et produire des contenus médiatiques
- ☛ Comprendre l'environnement

### Principaux concepts

don, échange, entraide, réseaux sociaux, écrans & tablettes, internet, analyser un message

### Durée

2 x 50 minutes

### Niveaux visés

De 11 à 13 ans

### Matériel

- ☛ L'article et le jeu « Internet, ça change quoi ? ... » ; prévoir autant d'exemplaires que d'enfants.
- ☛ La fiche de l'élève « Donner avec ou sans internet, ça change quoi ? » (voir annexe 1, p. 19), prévoir autant d'exemplaires que d'enfants.
- **pour réaliser la « mindmap » (voir 1.3, p. 15) :**
  - ☛ Des feuilles A3
  - ☛ Des marqueurs
- **pour réaliser l'affiche (voir 2.3., p. 15) :**
  - ☛ Soit un appareil informatique avec une connexion
  - ou le matériel suivant :
    - Des feuilles vierges format A2
    - De vieux magazines
    - De la colle
    - Des ciseaux
    - De la peinture
    - Des marqueurs
    - Des feuilles de couleurs
- **pour la mise en commun (voir 2.4., p. 18)**
  - ☛ 3 casquettes
  - ☛ 3 feuilles vierges format A6
  - ☛ Des marqueurs



## Références

- Comment utiliser internet à la maison ?

➤ [www.internetalamaison.be](http://www.internetalamaison.be)

- La famille tout écran : <https://www.clemi.fr/fr/guide-famille/guide-pratique-la-famille-tout-ecran.html>

Comprendre internet avec Clicky

➤ <http://cliky.eu/>

- Apprendre à utiliser internet

➤ <http://www.internetsans-crainte.fr/organiser-un-atelier/surfer-plus-sur-ca-s-apprend>

- Internet, expliqué aux enfants

➤ <https://fr.wikimini.org/wiki/Internet>

- Apprendre à utiliser internet avec des capsules animées de 2 minutes

➤ <https://education.francetv.fr/matiere/education-au-numerique/cel/programme/danslatoile>

## PRÉPARATION

### 1. S'INFORMER SUR L'ÉCHANGE SUR INTERNET

L'enseignant parcourt les documents proposés dans le cadre « références » ci-contre pour mieux cerner les enjeux liés à l'échange sur internet.

### 2. ORGANISER LA CLASSE

Avant de commencer la séquence, l'enseignant dispose le mobilier de la classe (tables et chaises) afin d'installer les enfants en quatre sous-groupes.

### 3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'enseignant installe d'emblée un climat de confiance en classe. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute, de bienveillance et de respect. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe et en sous-groupes.

## DÉROULEMENT

### 1. COMPRENDRE L'ARTICLE ET ANALYSER LE CONCEPT D'ÉCHANGE SUR INTERNET (50 MIN)

#### 1.1. Lire avec les enfants l'article « Internet, ça change quoi ? » (5 min)

Dans un premier temps, les enfants découvrent les différentes vignettes individuellement.

Après quelques minutes, l'enseignant accompagne les enfants à l'aide de différentes questions afin de les guider dans leurs réflexions : « De quoi parle l'article ? Avez-vous déjà vécu des expériences similaires ? Qu'avez-vous découvert ? Y a-t-il des éléments évoqués dans l'article que vous n'avez pas compris ? »

#### 1.2. Compléter le tableau avec les différences qu'internet a apportées dans nos échanges au quotidien (15 min)

L'enseignant distribue la fiche de l'élève « Donner avec ou sans internet, ça change quoi ? » (voir annexe 1, p. 19). Les enfants sont invités à comparer les différentes actions dans les vignettes, avec ou sans l'utilisation d'internet.

L'enseignant demande à plusieurs enfants de lire les consignes ainsi que les exemples indiqués sur la fiche de l'élève (voir annexe 1, p. 19).

Il est attentif à ce que les enfants comprennent bien ce qu'est internet. L'enseignant rappelle :



**Internet** est le réseau informatique mondial, connecté à travers le wifi ou la 3/4G. Internet peut s'utiliser à travers différents appareils, tels que le gsm, la tablette, l'ordinateur, etc.

Au bout de quelques minutes, l'enseignant demande aux enfants d'énoncer leurs différentes réponses. Il réalise une mise en commun au tableau en indiquant au minimum trois réponses au choix.

Au terme de cette mise en commun, les enfants seront capables d'identifier les différentes facettes de l'échange sur internet (faire du troc, échanger, vendre, etc.) ainsi que les différents outils (site de commerce, réseaux sociaux, messagerie instantanée, email, etc.)

### 1.3. Réaliser une « mindmap » avec les codes d'échange spécifiques à internet (15 min)

Après l'analyse de situations particulières, l'enseignant amène les enfants à déduire un ensemble de caractéristiques propres à l'échange et au don sur internet. Il précise le dispositif de réflexion : « À partir des vignettes et des affirmations ainsi que de votre propre expérience, indiquez toutes les caractéristiques auxquelles vous pensez lorsqu'on parle d'échange et de don sur internet.

*Par exemple, si je prends la première vignette, je peux déduire les caractéristiques suivantes. En indiquant sur les réseaux sociaux que je donne des courgettes, j'informe davantage de personnes que si j'en parle uniquement à mon voisin. Par ailleurs, ce post peut être très vite partagé car cette action est encouragée à travers cet outil. Je peux donc indiquer que l'échange sur internet peut aller très vite et qu'il peut toucher un grand nombre de personnes. »*

Pour formaliser la réflexion, les enfants sont invités à réaliser une « mindmap » (une carte d'idées) par groupe de deux. L'enseignant annonce le processus : « Après avoir formé des groupes de deux, prenez une feuille blanche A3, placez-la dans le sens horizontal, tracez un ovale au centre, écrivez les mots "échanger sur internet" dans l'ovale.

*Pour chaque idée, dessinez une ligne qui part de l'ovale et se dirige vers l'extérieur de la feuille, au bout de cette ligne, écrivez votre idée sous forme de mots-clés, par exemple, "échange très rapide" ou "large audience". »*



L'enseignant illustre son explication sur le tableau afin de guider au mieux les enfants. Il s'inspire également de l'annexe 2 (voir p. 20), intitulé « Mindmap de l'échange sur internet » (à noter que les idées ont été énoncées à travers des phrases et non des mots-clés afin de faciliter la compréhension).

L'enseignant réalise la mise en commun. Il demande aux enfants d'énoncer leurs idées et les indique au tableau.

À la fin de cette mise en commun, les enfants seront en mesure d'énoncer toutes les propriétés qui forment ensemble la spécificité du média internet.

#### 1.4. Analyser les affirmations à travers un jeu de rôles (15 min)

L'enseignant annonce que l'activité va continuer sous la forme d'un jeu de rôle avec l'ensemble des enfants de la classe. D'emblée, il précise qu'un jeu de rôle est une activité où chaque enfant interprétera un rôle, sans s'impliquer personnellement.

L'enseignant énonce les consignes précisément. « Je vais diviser la classe par 4, ce qui correspond au nombre d'équipes. Deux équipes interpréteront les points positifs et les deux autres, les points négatifs. Une fois les groupes formés, je choisis une des affirmations issues de l'article. Par exemple, "Utiliser internet remplace les contacts face à face par des contacts par écrans interposés". Chaque groupe devra réfléchir à une série d'idées autour de cette proposition, selon son rôle. Par exemple, un des groupes qui représentent les éléments négatifs peut dire qu'à cause d'internet, les gens ne se parlent plus, qu'ils ne connaissent pas leur voisin. »

Après 3 minutes de concertation en sous-groupe, l'enseignant lance le débat en partageant la parole entre les quatre groupes, en alternant points positifs et points négatifs. Le débat s'arrête lorsque les groupes n'ont plus d'arguments. L'enseignant insiste sur l'importance de répondre aux arguments énoncés par le groupe précédent.

En fonction du temps, l'enseignant peut proposer d'analyser plusieurs affirmations.

L'enseignant clôture cette partie de l'activité en invitant les enfants à exprimer les éventuelles interrogations autour des arguments. Les différents documents indiqués dans le cadre « références » (voir p. 14) lui permettront de répondre à ces questions à la séance suivante.

## 2. PRODUCTION (50 MIN)

### 2.1. Rappel de la spécificité de l'échange sur internet sur base de l'article (5 min)

L'enseignant demande aux enfants de se rappeler les différentes caractéristiques de l'échange sur internet en repartant des exemples illustrés dans l'article. Il rappelle les concepts-clés : « Qu'est-ce que le média internet permet de faire en matière d'échange ? »

L'enseignant indique rapidement au tableau les mots-clés : diffusion rapide, audience importante, offre importante, recherche rapide, etc.

### 2.2. Mise en place du dispositif (5 min)

L'enseignant invite les enfants à former des groupes de quatre. Chaque groupe devra réaliser une affiche avec le top 5 des conseils à donner pour bien échanger sur internet, en tenant compte des risques qui existent.

D'emblée, l'enseignant expose les notions de « risque » et de « danger » : « Le risque<sup>1</sup> représente un danger éventuel, plus ou moins prévisible, inhérent à une situation ou une activité. Le danger<sup>2</sup>, lui, indique une situation où une personne est menacée dans sa sécurité ou, le plus souvent, dans son existence. » Il précise en illustrant les définitions : « Lorsque j'échange des autocollants sur internet. Il se peut qu'un des autocollants soit abîmé ou déchiré, ou que la personne se soit trompée dans les numéros. Ce n'est pas un danger immédiat, mais une potentialité, ce n'est pas automatique : c'est donc un risque. Tout comme quand je marche dans la rue, c'est possible que je tombe et

1 <http://www.cnrtl.fr/definition/risque>

2 <http://www.cnrtl.fr/definition/danger>



*que je me casse une jambe. Ce n'est pas automatique de se casser une jambe dans la rue. Par contre, si sur une route très fréquentée par les voitures, juste après un virage, je marche sur la route au lieu de marcher sur le trottoir, la probabilité d'avoir un accident est très élevée : c'est donc un danger. »*

L'enseignant indique que chaque groupe devra créer une affiche sympa en jouant avec le texte (avec de l'humour par exemple) et la présentation (avec des couleurs notamment) afin de donner aux autres enfants l'envie de lire les conseils. Il explique : « *Votre objectif est d'informer de manière positive les autres enfants concernant les risques liés aux échanges sur internet* ».

### 2.3. Construction d'une affiche de conseils pour bien échanger sur internet (30 min)

Dans un premier temps, l'enseignant propose aux enfants de réfléchir aux risques liés aux échanges sur internet, en s'inspirant des réflexions menées lors de la première séance. Il énonce le processus de réflexion, en indiquant des mots-clés de chaque étape au tableau, en laissant entre chacune d'elles, un temps de réflexion.

« 1. *Écrivez sur un papier les actions d'échange que vous faites ou que vos parents font généralement sur internet. Par exemple, échanger des autocollants. Sélectionnez les cinq actions les plus fréquentes au sein du groupe.*

2. *Indiquez pour chaque action, de manière précise les différentes étapes pour la réaliser. Par exemple, j'indique les numéros des autocollants dont j'ai besoin, je poste un message sur Facebook, je vais échanger les autocollants dans la rue.*

3. *Indiquez ensuite les différents risques liés à cette action. Par exemple, la personne avec qui je devais échanger mes autocollants n'est pas venue. Préciser s'il y a danger direct ou pas, avec un point d'exclamation. Par exemple, le fait que la personne n'est pas venue m'a ennuyé.e mais ne m'a pas mis.e en danger, donc je n'indique pas de point d'exclamation. Entourez les 5 risques avec un point d'exclamation qui vous semblent les plus fréquents.*

4. *Écrivez pour chaque proposition entourée une mise en garde humoristique (ou qui rime) ou conseils pour informer du risque. Par exemple, "les pièces jointes d'un inconnu sont toujours mal venues", "recevoir un téléphone sur internet est trop beau pour être vrai" ou "les commentaires d'un vendeur sont de bons indicateurs". »*

Dans un deuxième temps, les enfants sont amenés à réaliser une affiche avec les 5 conseils. En fonction de l'environnement médiatique de l'école, les enfants peuvent réaliser une affiche de deux manières :

➤ Les enfants réalisent une affiche sur une feuille A2 en classe. L'enseignant met à disposition du matériel afin de stimuler la créativité des enfants (marqueurs, peinture, feuilles de couleurs, ciseaux, vieux magazines, colle, etc.)

➤ Les enfants créent une affiche sur un écran. L'enseignant leur propose de la réaliser à l'aide de Canva<sup>3</sup>, une application de création graphique en ligne. Il invite les enfants à se rendre dans la salle informatique ou à se servir des tablettes connectées (dans ce cas, prévoyez un temps supplémentaire pour appréhender l'outil).

Cette activité permettra aux enfants de produire eux-mêmes un message médiatique afin de formaliser les différentes notions apprises précédemment.

<sup>3</sup> <https://www.canva.com/>

## 2.4. Mise en commun des affiches (10 min)

Enfin, cette séance se termine par la présentation des affiches au reste de la classe. Par groupe, chaque enfant énonce un des conseils de l'affiche.

Afin d'encourager les échanges autour des affiches, l'enseignant lance un jeu de rôle sur le principe des casquettes : « Les commentaires constructifs aident à améliorer les productions. Pour les encourager, je vais lancer un jeu de rôle. J'ai pris trois casquettes sur lesquelles j'ai collé un papier où on peut voir un symbole, ce dernier représente un rôle à interpréter : la première casquette représente le symbole plus. Cela signifie que la personne qui porte la casquette devra émettre un commentaire positif sur l'affiche présentée. La deuxième représente le symbole moins, ce qui indique que la personne qui la porte devra émettre un commentaire négatif mais néanmoins constructif. Enfin, la troisième casquette indique un point d'interrogation. Cela signifie que la personne qui la porte devra poser une question afin d'étendre la réflexion. Les rôles sont redistribués à chaque présentation ».

Pour terminer l'activité, l'enseignant demande aux enfants d'écrire sur un bout de papier un des conseils qu'ils ont appris lors de ces séances et qu'ils transmettront ensuite à quelqu'un (par exemple leur petit frère ou petite sœur). L'enseignant donne la parole à chaque enfant, qui lit le conseil qu'il a retenu.

## PROLONGEMENTS

### 1. MENER UNE CAMPAGNE D'INFORMATION SUR L'ÉCHANGE SUR INTERNET AU SEIN DE L'ÉCOLE

Cette campagne peut se faire de différentes manières : accrocher les affiches dans les couloirs de l'école, réaliser des signets à partir des affiches et les distribuer aux différents enfants, organiser une mini-conférence pour présenter les affiches aux parents, etc.

### 2. ÉCRIRE UNE HISTOIRE EN IMAGINANT UN MONDE OÙ LES ÉCHANGES NE SE RÉALISERAIENT QUE SUR INTERNET

« Imaginez que les échanges ne se déroulent plus qu'à travers la toile. Aucun contact physique ne peut avoir lieu. Comment cela se passerait-il ? »

### 3. LANCER UN GROUPE SUR UNE PLATEFORME D'ÉCHANGE EXISTANTE AU SEIN DE LA CLASSE OU DE L'ÉCOLE SELON UN INTÉRÊT COMMUN

Choisissez avec les enfants une problématique de l'école (par exemple, le manque de transport, le gaspillage alimentaire...) et proposez de créer un groupe sur internet afin de faciliter les échanges et résoudre, en partie, le problème : covoiturage, échange de nourriture, etc.

# ANNEXE 1

## FICHE DE L'ÉLÈVE 1

### DONNER AVEC OU SANS INTERNET, ÇA CHANGE QUOI ?

Pour chaque action illustrée dans les vignettes, indiquez :

☉ dans la deuxième colonne, les moyens utilisés aujourd'hui, sans l'aide d'internet, pour réaliser cette action ? *Par exemple, donner des courgettes : proposer aux voisins de vive voix, téléphoner à ses amis et leur en proposer, déposer les courgettes dans une caisse devant la maison et indiquer « à donner », indiquer un mot sur la maison « courgettes à donner », les déposer à l'école, etc.*

☉ dans la troisième colonne, les moyens utilisés aujourd'hui sur internet, pour réaliser cette action ? *Par exemple, donner des courgettes : poster le message sur Facebook, envoyer un mail à un ami ou la famille, utiliser une application de don, envoyer un message via une messagerie connectée, faire une photo et la poster sur un site d'échange, etc.*

<b>Action d'échange et de don</b>	<b>Moyens de communication sans utiliser internet</b>	<b>Moyens de communication en utilisant internet</b>
Donner des courgettes	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Échanger sa maison durant les vacances	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Accéder aux activités réalisées en classe	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Échanger des autocollants	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Rencontrer des gens autour d'intérêt commun	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Revenir des habits de seconde main	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>



