

□ **Catégorie** : Savoir

□ **Thématique** : Numérique

□ **Nom de l'animation** : Ma vie privée sur le numérique

▣ **Objectifs visés** :

- Les participant.e.s ont compris que l'identité numérique partagée sur les réseaux sociaux ne reflète pas toujours la réalité et faire attention à ce que l'on partage avec les autres sur Internet.
- Les participant.e.s ont développé une position critique quant aux usages sur les réseaux sociaux.
- Les participant.e.s distinguent les différentes sphères de communication privées et publiques.
- Les participant.e.s ont compris l'importance d'utiliser un niveau de langage approprié au mode de communication utilisé.

□ **Profil du Participant** : 7 à 12 ans

□ **Nombre de participants** : 25 participant.e.s maximum

▣ **Moyens et ressources** :

Ressources humaines nécessaires :

- 1 animateur.trice

Ressources matérielles nécessaires :

- 1 ordinateur, 1 vidéoprojecteur ou une connexion internet
- 1 paperboard et des feutres

□ **Modules ou compétences préalables** : aucun

□ **Choix pédagogiques** : Il est important d'évaluer le niveau de connaissances des jeunes pour orienter l'atelier. L'animateur.trice doit mettre les enfants à l'aise pour qu'ils puissent exprimer leurs idées et ressentis car l'activité repose sur des échanges et une réflexion collective.

□ **Durée** : 1h30 à 1h45

▣ **Déroulement** :

Accueillir les participants et les enregistrer sur une feuille de présence.

Introduction (10 min)

- Se présenter et remercier les participants pour leur présence
- Animer un brise-glace pour faciliter l'interconnaissance et recueillir les attentes des participant.es (*voir des exemples de brise-glace dans la boîte à outils du Guide d'Éducation populaire*)
- Expliquer en quelques mots la thématique du jour et les objectifs de l'activité, et présenter le déroulé.

Déroulé de l'activité

Etape 1 - Introduction au sujet (15 min)

- Inviter les participant.e.s à s'exprimer sur le sujet pour faire un premier état des lieux de leurs idées et ressentis et faire émerger les représentations que les jeunes se font d'internet.

Quelques exemples de questions :

- Qu'est-ce qu'un forum de discussion en ligne ? Qu'est-ce qui le caractérise ?
- Qu'est-ce qu'un Chat en ligne ?

- Pourquoi utilise-t-on ces plateformes/outils ?
- Sur Internet, qu'est-ce qu'un espace public ? Un espace privé ?
- Y-a-t-il des risques à chatter avec des personnes sur Internet ? Lesquels ? Pourquoi ?
- Y-a-t-il des règles à respecter ?
- Est-on vraiment anonyme sur Internet ?
- L'anonymat nous autorise-t-il à dire et faire tout ce qu'on veut ?

- Noter les réponses au tableau / sur un paperboard afin de pouvoir les réutiliser en fin d'atelier et permettre un retour réflexif.

Etape 2 - Décryptage de la vidéo "Vinz et Lou sur Internet - Le Chat et la Souris" (30 à 45 min)

- Projeter le dessin animé "[Vinz et Lou sur Internet - Le Chat et la Souris](#)" (Youtube)
- Décrypter en groupe le dessin animé à l'aide du tableau ci-dessous.

Problématiques abordées	Éléments du scénario	Questions associées	Analyse
Réseau sociaux, messagerie instantanée	Vinz s'installe devant son ordinateur pour chatter sur un site en utilisant sa webcam avec ses amis, fans comme lui des Destroys Boys.	Est-ce que Vinz est le même quand il chatte que dans la vie ? Pourquoi éprouve-t-il le besoin de se déguiser ? Crois-tu qu'il montre la même chose à ses « contacts », qu'à ses amis dans la vraie vie ? Pourquoi utilise-t-il un pseudo ?	Les réseaux sociaux sont des espaces où l'on peut communiquer, échanger, partager, soit de façon asynchrone, comme sur un forum, soit de façon synchrone, avec les services de messageries instantanées. Les échanges peuvent se faire entre personnes qui ne se connaissent pas (forum) ou à partir d'une liste de contacts authentifiés (chat privés). Avec les réseaux sociaux, les services de messagerie instantanés – où l'on chat, donc - sont devenu l'un des moyens de communication les plus plébiscités par les jeunes. Si, sur ces plateformes de messageries on connaît en général la plupart de ses interlocuteurs, il y a des failles. Les amis de mes amis sont-ils toujours mes amis ? L'un d'eux n'a-t-il pas ajouté quelqu'un qu'il ne connaît pas ? La question mérite d'être posée quand on ajoute un contact dans sa liste, surtout si on ne connaît pas la personne dans la vie réelle.
Identité numérique, pseudonyme,	Vinz fait la connaissance d'un nouvel internaute,	Quels indices auraient pu alerter Vinz ?	Sur les messageries instantanées,

avatar...	qui a une voix bizarre. Il ne s'en méfie pas a priori, jusqu'à ce que cet étrange interlocuteur parle de ... poilonours !		<p>souvent l'usage veut qu'on ne donne pas sa véritable identité (nom, prénom) et utilise un pseudo.</p> <p>Plusieurs indices auraient pu alerter Vinz sur l'identité réelle du nouvel internaute : sa voix mais aussi son pseudo, « Poilonoy ».</p> <p>Le choix d'un pseudo est important pour donner le ton aux échanges. Si vous choisissez BoGosse75 ou Lolita666 vous risquez davantage avoir des propositions sexy ou entrer en contact avec des adultes malintentionnés se faisant passer pour des mineurs.</p>
Supercherie, usurpation d'identité	<p>Vinz découvre la supercherie.</p> <p>C'est Lou qui se cache derrière cet internaute étrange.</p>	<p>Lou a-t-elle eu raison de mentir sur son identité ?</p> <p>Que risque-t-elle ?</p>	<p>Caché derrière son clavier, il peut être tentant de s'inventer une autre vie, de se dire actrice ou cascadeur, habitant le Japon, les Amériques ou une île paradisiaque... mais attention la vérité peut toujours vous rattraper.</p> <p>Remettez en question le mythe de l'anonymat : tout internaute est traçable et peut être retrouvé via son adresse IP (Internet Protocol). Si les pseudos peuvent protéger, ils doivent être utilisés de façon responsable.</p>

- Faire visionner à nouveau le dessin animé pour que les jeunes puissent regarder l'épisode sous un nouveau jour.

Etape 3 - Jeu de rôles : le Chat dans la vie réelle (20 min)

- Inviter les participants à imaginer et à jouer une situation de la vie réelle où plusieurs personnes entament une conversation sans se connaître (une salle d'attente, un hall de gare, une file d'attente pour un concert, un anniversaire, etc.).
- Demander leur de décrire les liens entre les personnages qu'ils auront choisi de mettre en scène (ex : ils ont été invités par la même personne ; sont fans du même chanteur...).
- Les inviter à réfléchir sur ce qu'ils s'autoriseront à dire ou non selon le contexte, les liens avec les autres personnes, sur les mensonges possibles... (si personne ne me connaît, je peux toujours mentir sur mon âge, la ville où je réside, mes parents, etc.).
- Les interroger sur la notion de « réseau ». Ce que je dis à une personne peut être répété, amplifié et arrivé aux oreilles d'une personne que je n'ai jamais vue...

Ce jeu de rôle doit leur permettre de

- Trouver les différences d'usage entre messagerie électronique en différé (email, courriel) et messagerie instantanée en temps réel (chat) ;

- Identifier les différents réseaux sociaux (chat, forum, blog) et modes de communication, public, privé, instantané, différé ;
- Connaître et appliquer les règles de vigilance en matière d'identité numérique.

- Noter au fur-et-à-mesure au tableau / sur le paperboard les idées des participants pour leur donner des pistes de réflexion.

NB : L'animateur doit rappeler que chacun est libre d'intervenir et d'avoir son propre avis. Toutes les idées sont les bienvenues et seront discutées ensuite ensemble. Le travail en binôme peut favoriser les interactions.

Conclusion (10 min)

- Remercier les participant.e.s pour leur présence et leur participation
 - Donner quelques bonnes pratiques et conseils pour les jeunes :
- Pense à fermer ta webcam après l'avoir utilisée. La prochaine fois, tu souhaiteras peut-être qu'elle ne soit pas allumée ;
 - Ne donne jamais d'informations personnelles, nom, adresse, n° de téléphone sur un site public ;
 - Ne communique jamais tes mots de passe, et pense à te déconnecter quand tu quittes ton compte. Sinon, gare à l'usurpation d'identité ;
 - Choisis bien tes "amis" et privilégie la qualité de tes relations plutôt que la quantité ;
 - Caché derrière un pseudo et un écran, on a parfois tendance à "dire" en ligne ce qu'on ne s'autoriserait jamais en face à face. Réfléchis un peu avant d'envoyer un message ;
 - Sur les réseaux sociaux, tu construis ton identité numérique, ce que tu laisses voir et savoir de toi n'est pas anodin. Ton "e-réputation" est en jeu !
 - Attention ! Pas de diffusion d'images suggestives ou ridicules ni de séance Webcam "olé olé". Elles peuvent être enregistrées et rediffusées un jour.
 - Les images et informations publiées sur Internet peuvent rester en ligne des dizaines d'années et ne sont pas toujours faciles à retirer ;
 - N'oublie pas que certains n'hésitent pas à mentir, cachés derrière un écran et un clavier !
 - Heureusement, l'anonymat total n'existe pas, il est toujours possible de retrouver quelqu'un, grâce à son adresse IP (Internet Protocol) ;
 - Entre la mauvaise blague et le harcèlement, la frontière est parfois mince !

📄 Evaluation de l'activité

Penser à évaluer l'activité et à récolter des retours des participants pour l'améliorer et mieux répondre aux besoins et attentes, suivre les changements de comportements chez les jeunes et la mise en pratique de ce qu'ils ont appris. Utiliser les notes prises en début d'atelier pour que les participants puissent voir l'évolution de leurs connaissances et perception.

Voir les bonnes pratiques d'évaluation dans la boîte à outils du Guide d'Éducation populaire.

📄 Pour aller plus loin

Série Vinz et Lou sur internet :

- ✓ Episode « [Pas de rendez-vous](#) » sur les risques de mauvaises rencontres ;

- ✓ Episode « [Un blog pour tout dire](#) » sur les risques de cyber harcèlement, et sur publication et responsabilité ;
- ✓ Episode « [Internet, quelle mémoire !](#) » sur la e-réputation.

Une fiche réalisée en collaboration avec

Logo de Tralalere + QR code qui renvoie vers <https://www.tralalere.com/>