

Objectif

Comprendre et questionner les principaux ressorts du numérique (techniques, économiques et politiques) et leur impact sur la manière de produire l'information et de s'informer. Cette séance vise à donner des repères pour comprendre le fonctionnement d'Internet et savoir situer les enjeux de l'EMI par rapport au numérique. Elle se déroule en quatre séquences : une première consacrée à la présentation de l'infrastructure d'Internet, une deuxième sur les grands repères de la culture numérique, une troisième sur les enjeux liés à l'information sur Internet qui permet, à partir d'un jeu, d'approfondir certaines thématiques ou de faire le lien avec les médias et le journalisme, et une quatrième de conclusion.

Public cible

Collège/lycée, voire premier cycle universitaire (attention dans ce dernier cas à adapter la dernière séquence à la tranche d'âge).

Compétences mises en œuvre

- Comprendre le fonctionnement de l'Internet, du web, des réseaux sociaux et d'autres plateformes numériques.
- Savoir rechercher, sélectionner, évaluer, organiser l'information et qualifier ses sources : leur fiabilité et leur pertinence.
- Savoir distinguer les médias selon les représentations du monde qu'ils transmettent.
- Savoir exploiter les informations d'utilisation des interfaces médiatiques (modes d'emploi, CGU ou CGV, etc.).
- Savoir reconnaître les enjeux culturels, économiques et sociaux qui caractérisent les institutions médiatiques et qui influencent l'évolution des systèmes médiatiques.

Matériel

Ordinateur, vidéoprojecteur et tableau pour l'animateur, jeux Tube Box de Fréquence écoles ou Médiasphères de Canopé. Optionnel : téléphone portable ou ordinateur avec connexion pour les participants si utilisation d'une application pour le quiz.

Moyens humains

Un animateur – deux dans l'idéal – pour douze participants.

Durée

1h30 - 2h

fiche atelier 1**Comprendre le fonctionnement d'Internet et ses enjeux informationnels****Déroulé****Séquence 1 [5-15 min]**

- ▶ Commencer par se présenter et présenter l'atelier.
- ▶ Interroger les groupes sur leurs connaissances par rapport au fonctionnement d'Internet.
- ▶ Lancer une vidéo explicative. Il existe plusieurs capsules disponibles avec des angles différents et des durées variant d'une à dix minutes dont voici une sélection :
 - « Comment ça marche Internet ? » du média *1jour1actu*, [courte vidéo](#) à base de dessins pour les plus jeunes qui aborde directement la question de la véracité de l'information en ligne ;
 - « La face cachée d'Internet » de Fréquence écoles, [vidéo synthétique](#) sur l'infrastructure d'Internet (du câble au World Wide Web) plutôt destinée aux adolescents ;
 - « Ça marche comment Internet ? » de la web-série *Quartier Génial* – chaîne de vulgarisation soutenue par la Fonction Orange – dont [la vidéo](#) est axée sur les moteurs de recherche et les réseaux sociaux ;
 - « Internet ! Comment ça marche ? » de la chaîne Rémi Explique, [vidéo](#) plus technique sur le fonctionnement des routeurs, adresses IP, URL et la navigation Web de manière générale ;
 - « KEZAKO : comment fonctionne Internet ? » d'Unisciel, instance universitaire de vulgarisation scientifique dont [la vidéo](#) s'attarde sur le fonctionnement de la fibre optique ;
 - « Comment fonctionne Internet » de la chaîne canadienne Apprends l'engineering, [vidéo](#) la plus longue (environ dix minutes) mais aussi la plus complète et qui place les datacenters au centre de son propos sans oublier d'aborder les questions de gouvernance.
- ▶ Demander aux participants de décrire ce qu'ils ont vu et retenu.
- ▶ Récapituler les origines et le fonctionnement d'Internet.
- ▶ Interroger les participants sur leurs représentations de ce qu'est Internet aujourd'hui : « Internet c'est quoi aujourd'hui ? Qu'est-ce que cela vous évoque ? » L'animateur note les mots au tableau. Ce tour de table permet de récolter des mots clés, faire la transition sur le concept de culture numérique et annoncer la deuxième séquence.

Séquence 2 [30-45 min]

- ▶ Annoncer le quiz sur les sujets incontournables de culture numérique qui permettra de déblayer le terrain et de mettre à niveau les groupes. L'utilisation d'applications de quiz telles que [Kahoot!](#) permettra de ludifier davantage le procédé mais impliquera une connexion minimum par groupe, soit par smartphone soit par ordinateur, et une appropriation de l'outil en amont par l'animateur.
- ▶ Répartir les participants en groupes de trois ou quatre.
- ▶ Projeter sur l'écran et lire à voix haute les questions à choix multiples (entre dix et vingt) et leurs réponses, par exemple :
 - *Qu'est-ce qu'un cookie ?*
 - A - un délicieux biscuit qui vend du rêve beurré et de l'évasion sucrée ;
 - B - un nom très répandu chez les chihuahuas ;
 - C - un fichier texte généré par le serveur du site web que je visite et stocké sur mon ordinateur qui conserve mes données comportementales (nombre de visites, temps de navigation, rubriques consultées, etc.). Ces données rendent plus facile ma prochaine consultation du site mais permettent aussi de me proposer des publicités ciblées.
- ▶ Laisser un temps de réflexion par groupe et faire un vote à main levée ou via l'application (l'avantage de l'application étant l'anonymat qui libère le choix des réponses).

Ressources bibliographiques

Gérald Bronner, *Déchéance de rationalité*, Paris : Grasset, 2019.

Dominique Cardon, *Culture numérique*, Paris : Les presses de Sciences Po, 2019.

Maurizio Ferraris, *Postvérité et autres énigmes*, Paris : PUF, 2019.

Normand Landry et Anne-Sophie Letellier, *L'éducation aux médias à l'ère numérique : entre fondations et renouvellement*, Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal, 2016.

Podcast France Culture, « L'infobésité », in *Le secret des sources*, 2016. [En ligne] < <https://www.franceculture.fr/emissions/le-secret-des-sources/l-infobesite> > (consulté le 6 janvier 2021)

Gérald Bronner, *La démocratie des crédules*, Paris : PUF, 2013.

Benoît Sillard, *Maîtres ou esclaves du numérique*, Paris : Eyrolles, 2011.

- ▶ Donner la bonne réponse et la compléter en donnant des exemples d'application et d'enjeux (dans notre exemple, expliquer qu'il est possible de choisir de limiter les cookies selon les navigateurs et par exemple faire une démonstration). La [Commission nationale de l'informatique et des libertés \(CNIL\)](#) présente comment faire pour les navigateurs les plus connus en distinguant bien les différents types de cookies et leurs utilités respectives.
- ▶ Pour chaque notion, préparer une fiche explicative qui complètera la réponse. Exemples de notions abordables : algorithmes, Big Data, Open Data, IoT, intelligence artificielle, sobriété numérique, GAFAM, uberisation, infobésité, bulles de filtre, *pure players*, *fake news*, *deep fake*... Pour la terminologie, on pourra s'appuyer sur les [lexiques thématiques](#) de l'Office québécois de la langue française. Commencer par les aspects techniques pour compléter la première séquence et aborder progressivement vers les notions relatives aux médias et à l'information.
- ▶ Pour vous aider à préparer le quiz et les fiches explicatives, vous pouvez piocher dans l'excellent [parcours](#) proposé par Alexandra Maurer et Denis Weiss du CLEMI de la Réunion. Vous y trouverez notamment un quiz aléatoire de vingt questions prêt à l'emploi et paramétrable par publics si vous êtes suffisamment à l'aise.

[Pause et mise en place des jeux pour la suite – 10 min]**Séquence 3 [30-40 min]**

- ▶ Commencer par faire un tour de table pour sonder les pratiques numériques : qui est sur les réseaux sociaux ? Lesquels ? Comment s'informent-ils ? Qui regarde des vidéos sur YouTube ? Qui suivent-ils ?
- ▶ Annoncer le jeu, énoncer les règles et animer la partie selon le choix opéré :
 - *Tube Box* de Fréquence écoles qui regroupe deux jeux pour mieux comprendre le fonctionnement de YouTube : YouTube Data sur le rôle des algorithmes et YouTube Master sur le phénomène des influenceurs et le modèle économique de la plateforme.
 - *Médiasphères* de Canopé qui permet d'aborder et de faire des mini-débats autour des données personnelles, de l'hyperconnexion et des comportements sur les réseaux sociaux.
 - *Le Fil de l'info* du Ritimo, une activité ludique qui permet de comprendre le positionnement des différents acteurs dans la chaîne de l'information dont la durée de quatre heures est toutefois à adapter.

Séquence 4 [10 min]

- ▶ Mettre fin à la partie et résumer avec les participants les thèmes évoqués pendant les séquences

Préparation en amont**Séquence 1**

- ▶ Sélectionner et visionner une capsule vidéo
- ▶ Noter les points développés dans la vidéo

Séquence 2

- ▶ Définir une liste de dix sujets incontournables
- ▶ Préparer les questions, les trois/quatre réponses par question et les fiches complémentaires explicatives (applications, exemples et enjeux)
- ▶ Si utilisation d'une application de quiz : créer un compte, importer les questions-réponses et tester son fonctionnement en situation

Séquence 3

- ▶ S'approprier et tester les jeux avec des collègues et/ou des proches
- ▶ Adapter si besoin les contenus (écarter des règles trop rigides ou des éléments dépassés ou inadaptés au public visé)