



EXPRESSION EN LIGNE



Un parcours à destination
des professionnels de
l'éducation



Avec le soutien
du Ministère de la
culture



En partenariat avec Milan presse, les Ceméa et les Francas



PARCOURS

“EXPRESSION EN LIGNE”

Introduction des choix éducatifs et pédagogiques

Les écrans sont présents dans notre vie quotidienne, et le “numérique” plus largement. Les sources d’informations multimédias sont multiples, d’accès fréquents et instantanées, sollicitant notre attention, celle des enfants et des jeunes.

Nous sommes conscients que c’est une évolution sociale et technologique majeure des dix ou vingt dernières années et qu’elle a des conséquences importantes sur l’ensemble des situations que nous vivons tous les jours (acheter, s’informer, dialoguer, diffuser des images, écouter de la musique...). Notre rapport au temps et à l’espace en est lui-même transformé.

Nous sommes sans cesse en interaction avec les autres : s’exprimer, communiquer (de façon implicite ou explicite), jouer, font partie de notre quotidien et de nos droits. Par ailleurs, le numérique est également un formidable outil d’expression, et a permis l’émergence de nouvelles formes et de nouveaux supports de création. L’expression des enfants et des adolescents, même si elle prend des formes nouvelles, reste un enjeu majeur. Les acteurs de la communauté éducative doivent développer de nouvelles compétences permettant d’accompagner les jeunes dans ces nouvelles pratiques, basées à la fois sur leurs droits et leurs envies. Nouvel

espace de socialisation, le web nous donne une occasion incontournable de développer le partage et la construction collective des savoirs et de la culture, lutter contre les discriminations, et développer son esprit critique.

Le guide “Expression en ligne” répond à des enjeux :

- **de participation** : agir en faisant entendre sa voix, écrire pour être lu, proposer ses idées, les mettre en débat, créer, exercer sa citoyenneté, participer, prendre confiance en soi ;

- **d’identité numérique** : maîtriser son identité numérique en comprenant l’importance des données personnelles, en décryptant les différents espaces de publication et leurs enjeux économiques, dédramatiser l’accès au web (traces numériques, charte déontologique, droit à revendiquer, droit à l’oubli et de recontextualisation...);

- **de littératie¹ numérique** : faire partie de la société numérique, créer et mettre à jour sa culture numérique, s’amuser, développer des compétences nombreuses et utiles, y compris dans sa future vie professionnelle, coopérer et créer des partenariats ;

- **de citoyenneté** : avoir conscience que l’on peut parler de tout mais pas n’importe comment, connaître la liberté de la presse (loi 1881), la liberté d’expression, le droit à l’image et la Convention Internationale des Droits de l’Enfant, apprendre à décrypter l’information.

1. Pour l’OCDE la digital literacy est «l’aptitude à comprendre et à utiliser le numérique dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d’atteindre des buts personnels et d’étendre ses compétences et capacités»

Découvrir

Les différentes séances permettent de découvrir différents médias. Elles sont aussi l'occasion de se questionner : s'exprimer pour-quoi ? Vers qui ? Comment ?

Décrypter

Le décodage de l'information, des médias, leur fabrication, leur diffusion sont autant de thèmes que le groupe d'enfants pourra aborder en étant lui-même en situation de recherche, de questionnements, d'expérimentations...

Diffuser

La production par le groupe d'enfants d'une information, la définition de ses modalités de publication et de diffusion représentent l'aboutissement du projet.

Et après ?

Des ressources pour aller plus loin sont proposées, afin d'encourager l'animateur et le groupe d'enfants à poursuivre l'activité au-delà du parcours, dans un cadre à inventer.

L'éducation aux médias et à l'information : un enjeu de l'éducation populaire

Contexte et enjeux

Le web et les réseaux sociaux ont modifié l'organisation spatio-temporelle de la citoyenneté. Les modes de partage et de collecte instantanée de l'information changent nos façons de communiquer et d'échanger mais aussi de nous engager et de nous positionner en tant qu'individu. L'identité et le sentiment d'appartenance à une société ne se construisent ainsi plus seulement à l'échelle d'un territoire, mais tendent à se penser et se remodeler dans nos rapports et nos interactions avec d'autres internautes sur les plateformes du web.

Les personnes et contenus avec lesquels nous interagissons sur ces réseaux, ont d'ailleurs généralement les mêmes sensibilités et les mêmes intérêts que nous. Ce phénomène correspond à ce que le militant américain Eli Pariser appelle les "bulles de filtres" : les réseaux sociaux ne sont ni une source ni des producteurs d'information, ils diffusent simplement le contenu d'acteurs de l'information (institutions, organismes d'état, organismes de presse, etc) ou non (utilisateurs, sociétés commerciales, personnalités, individus, etc). On tombe ainsi sur l'information "par accident" sans l'avoir réellement recherchée. En revanche, les réseaux sociaux poussent les internautes à interagir directement avec les informations, à prendre position

en les "likant", les partageant ou en les commentant.

Ces interactions permettent aux algorithmes d'identifier les contenus qui font réagir l'internaute et c'est pour cette raison qu'au fur et à mesure de sa navigation, l'algorithme va lui proposer des contenus semblables. Ce sont donc nos interactions, nos données et les informations que l'on donne aux réseaux sociaux et aux moteurs de recherche web qui constituent notre "bulle de filtres", sans possibilité en tant qu'utilisateur de modifier les critères de sélection des informations qu'on nous propose sur le web. Éduquer le citoyen aux enjeux de cette diffusion algorithmique constitue bien une condition majeure pour qu'internet puisse être à la hauteur de sa promesse initiale d'émancipation et de liberté.

Les espaces d'expressions en ligne ont aussi modifié la façon de produire une information. Des médias comme *Buzzfeed*, *Brut* ou *Konbini* ont ainsi transformé les codes éditoriaux de l'information, en usant surtout du format vidéo, court et rythmé, souvent traité sur le ton de l'humour. Ils ont aussi changé la manière de diffuser de l'information, en considérant les réseaux sociaux comme des canaux de diffusion si ce n'est plus important que leur site web. La liberté

de ton dans ces nouveaux médias est plus engagée et moins institutionnalisée que dans les médias plus classiques. Certains contenus prennent parfois un caractère aussi militant qu'informatif. C'est par exemple le cas de *Konbini*, et des sujets traités par le journaliste Hugo Clément, militant pour la cause animale et environnementale, et qui fait souvent apparaître cette sensibilité dans ses sujets.

La place laissée aux commentaires et aux interactions avec les internautes est souvent aussi plus importante que dans le traitement et la diffusion classique d'un sujet. Ces médias et journalistes tentent davantage de créer un lien avec les internautes, voir de créer autour d'eux une communauté. À la façon des YouTubers (eux-mêmes créateurs de contenus), les journalistes jouent donc parfois de leur personnalité pour alimenter leurs sujets. Renouveler nos pratiques d'éducation aux médias et à l'information est indispensable pour aider à prendre la mesure de ces évolutions. De la même manière, accompagner les plus jeunes dans la compréhension de ces nouveaux codes audiovisuels, c'est aussi leur permettre de devenir eux-mêmes créateurs de contenus.

Dans ce contexte à la fois de nouveaux mode de consommation et de création

d'informations, il est essentiel d'éduquer pour ne pas subir mais bien se saisir des supports numériques et de leurs possibilités. Il y a également une dimension citoyenne liée aux décryptages de l'information et aux phénomènes des fake news et théories du complot qui ont été au cœur de l'actualité de ces dernières années. Les mouvements d'éducation populaire, en tant qu'acteurs éducatifs en contacts réguliers avec les citoyens, ont ainsi un rôle clé à jouer aux côtés des médias pour éduquer aux médias et à l'information.

Les mouvements d'éducation populaire, en tant qu'acteurs éducatifs en contact régulier avec les citoyens, ont ainsi un rôle clé à jouer aux côtés des journalistes pour éduquer aux médias et à l'information.

Au cœur de la vie de l'école, des familles, des zones rurales et citadines, les associations d'éducation populaire accompagnent quotidiennement une multitude de publics. Ces accompagnements portent sur des thématiques sociétales, citoyennes et éducatives auxquelles l'éducation aux médias et à l'information ne fait évidemment pas exception. Dans les espaces numériques, les associations accompagnent également les citoyens, notamment dans leurs modes d'agir pour communiquer et s'informer. Le dispositif "Promeneurs du net" dont l'efficacité a

été démontrée est une parfaite illustration des modes d'accompagnements qui se basent sur les usages et pratiques réels des publics. Si les associations d'éducation populaire possèdent une expertise pédagogique réelle, elles ne sont pas pour autant des professionnelles des champs médiatiques. C'est pourquoi il est essentiel de pérenniser les actions éducatives entre les associations et les structures journalistiques, afin d'avoir une réelle force d'agir et un véritable impact sur les pratiques des internautes et individus pour chercher, décrypter et partager une information.

Conditions générales de mise en place du guide

Ce guide s'adresse aux professionnels de l'éducation. Il est pour eux un support pour développer avec un groupe de jeunes (pouvant être âgés de 8 à 18 ans), des activités :

- d'éducation aux médias et à l'information ;
- de création de médias de jeunes ;
 - de sensibilisation aux méthodes journalistiques ;
- des sensibilisations à l'expression en ligne et sur les réseaux sociaux.

Si le professionnel en a la possibilité, il est conseillé d'organiser l'atelier dans la salle informatique. La thématique de ces parcours nécessite l'utilisation d'ordinateurs ou de terminaux numériques.

Dans un cas idéal, il serait intéressant de pouvoir proposer aux enfants de manipuler différents terminaux : ordinateurs (utilisant différents systèmes d'exploitation : Windows, MacOS et Linux), tablettes et smartphones (utilisation de différents systèmes d'exploitation : Android, IOS).

Cela permet aux enfants de découvrir les différents environnements disponibles, les possibilités offertes par ces outils et leurs limites.

Un ratio minimum d'un ordinateur pour trois jeunes est souhaité car il permet une

plus grande manipulation et participation. Si cela n'est pas possible, il est nécessaire de pouvoir utiliser pour presque toutes les séances au minimum un ordinateur et un vidéoprojecteur, ou un grand écran pour que les jeunes puissent voir l'écran dans les meilleures conditions possibles. À défaut l'animateur devra prévoir des impressions des documents, au moins un exemplaire pour deux jeunes. Cela réduira fortement l'interactivité des fiches du guide. Enfin, pour certaines séances, une connexion à internet est indispensable. Si ce matériel n'est pas du tout disponible, l'animateur peut également étudier la possibilité d'organiser les ateliers dans une médiathèque ou un espace public numérique à proximité de l'établissement.

En dehors de ce matériel informatique, la mise en place du parcours nécessite un matériel classique : papeterie réduite, feuilles, stylos, feutres, crayons à papier, gommes, règles, quelques feuilles cartonnées, pastilles de couleur et post-it pour certaines séances.

Les fiches de ce guide sont classées en deux catégories :

- les fiches théoriques, qui abordent les enjeux éducatifs liés à l'éducation aux médias et à l'information ;
- les fiches pratiques, qui abordent les enjeux éducatifs et techniques liés à la création d'un média d'expression en ligne.

Les fiches sont proposées dans un certains "ordre". Ce modèle de déroulé est une proposition, l'ensemble des fiches pouvant être prises dans un ordre différent et s'adapter aux besoins d'animation du groupe.

De même, les jeux suivants sont rattachés à certaines fiches, mais peuvent être utilisés avec d'autres, voir indépendamment du guide :

- Les sept familles des médias ;
- Un réseau social en papier ;
- Mime-moi un réseau social ;
- Dis moi sur quoi tu cliques, je te dirais qui tu es

Synthèse du parcours proposé

À l'issue du parcours, les jeunes auront :

- découvert les fonctionnements des différents médias, les modes d'expression qui leur sont inhérents ainsi que le cadre légal qui les régit ;
- découvert les méthodes journalistiques de fabrication et de vérification de l'information ;
- été sensibilisés aux tentatives de manipulations et aux discours dangereux et haineux en ligne ;
- développé leur capacité à produire du contenu informatif et l'utilisation de plateformes d'expression en ligne.

Tableau de synthèse des séances

Séance 1 Les médias et l'information	Comprendre ce qu'est une information et comment la définir. Découvrir les différentes façons de relater une information. Développer une vision sur l'ensemble du paysage médiatique.
Séance 2 La convention internationale des droits de l'enfant	Découvrir la convention Internationale des Droits de l'Enfant. Comprendre ce qu'est un droit et comment il s'applique.
Séance 3 Liberté d'expression et principes généraux de la presse	Comprendre ce qu'est la liberté d'opinion et d'expression. Saisir les enjeux liés à ce droit pour le bon fonctionnement des systèmes démocratiques.
Séance 4 À la découverte des médias sociaux	Comprendre ce que sont les médias sociaux, leurs fonctionnements. Sensibiliser à leurs usages positifs et négatifs. Contribuer à une interrogation du groupe sur ses propres pratiques.
Séance 5 Modération des contenus	Connaître le cadre légal de la modération des contenus. Sensibiliser à la lutte contre les discours de haine en ligne.
Séance 6 Vérification et confiance dans les sources	Comprendre comment chercher et hiérarchiser une information. Sensibiliser à l'intérêt de la validation des sources.
Séance 7 Fabrication d'images	Comprendre comment il est facile de falsifier des images grâce aux nouvelles technologies. Saisir la valeur et la portée symbolique que peut avoir une image. Expérimenter la fabrication et la manipulation des images.
Séance 8 Créer le média	Simuler un comité de rédaction pour pouvoir apprendre à travailler collectivement sur l'identité éditoriale d'un média. Savoir écrire pour être lu.
Séance 9 Créer le support et les contenus	Expérimenter la création d'un web-média sur une plateforme en ligne. Définir l'identité visuelle d'un média.
Séance 10 Faire vivre et évoluer le média	Savoir diffuser et valoriser une information. Comprendre les enjeux de l'identification des lecteurs de son web-journal et de l'influence des algorithmes en information.

SOMMAIRE

SÉANCE 1 : LES MÉDIAS ET L'INFORMATION	6
Annexes	
Jeu : Chronocarte spécial média	12
Jeu : Les 7 familles des médias	24
SÉANCE 2 : LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT	43
Annexes	
Jeu : Le rallye des droits	45
SÉANCE 3 : LA LIBERTÉ D'EXPRESSION	54
Annexes	
Photolangage	56
La liberté de la presse dans le monde	65
SÉANCE 4 : À LA DÉCOUVERTE DES MÉDIAS SOCIAUX	67
Annexes	
Exemples de techniques d'expressions et de débats	70
Des moteurs de recherches et plateformes web pour enfants	71
Jeu : un réseau social en papier	72
Jeu : mime-moi un réseau social	73
Jeu : et toi, tu es sur quel réseau social ?	74
Présentation des réseaux sociaux	75
SÉANCE 5 : MODÉRATION DES CONTENUS	76
Annexes	
Jeu : publier avec modération	78
Responsabilité des contenus publiés sur internet	84

SOMMAIRE

SÉANCE 6 : VÉRIFICATION ET CONFIANCE DANS LES SOURCES	85
SÉANCE 7 : FABRICATION D'IMAGES	88
Annexes	
Photothèque	92
Valeurs de plan	93
SÉANCE 8 : CRÉER LE MÉDIA	94
SÉANCE 9 : CRÉER LE SUPPORT ET LE CONTENU	98
Annexes	
Créer collectivement	101
SÉANCE 10 : FAIRE VIVRE ET ÉVOLUER LE MÉDIA	106
Annexes	
Jeu : dis-moi sur quoi tu cliques, je te dirais qui tu es	109

1

LES MÉDIAS ET L'INFORMATION



1h30



Descriptif et enjeux

La première séance de ce parcours permet de comprendre et de définir ce qu'est une information. Une fois cette notion clarifiée il faudra expliciter comment l'information est construite, comment elle peut être exprimée et pourquoi. Enfin, cette séance permet d'interroger le rapport des jeunes à l'information (intérêt pour les médias, connaissance du champ médiatique, connaissance de l'histoire de la presse...).

Elle a également pour but d'aider les jeunes à saisir l'impact qu'une information peut avoir sur une société et une démocratie.



Objectifs pédagogiques

- Comprendre et définir ce qu'est une information.
- Savoir identifier les différents modes d'expression de l'information.
- Savoir identifier un média.



Matériel

Un ordinateur.
Un vidéoprojecteur.
Le jeu "chronocarte spécial média"
Le jeu "les 7 familles des médias".



Déroulé

1/ DÉFINIR ET EXPLIQUER (35 MIN)

Pour éduquer aux médias et user de façon intelligente des TICE, il est tout d'abord primordial de définir ce qu'est une information. Pour cela, l'animateur peut commencer par donner aux jeunes une définition institutionnelle, comme par exemple : *"Tout événement, tout fait, tout jugement porté à la connaissance d'un public plus ou moins large, sous forme d'images, de textes, de discours, de sons"*¹.

Ou, il peut aussi débattre de ce sujet avec eux en se basant sur d'autres supports comme l'épisode *C'est quoi une info* de la web-série *Les clés des médias* et/ou un exercice d'application comme celui proposé dans la fiche *Qu'est ce qu'une info* du Clemi.

Lorsque cette définition sera claire pour l'ensemble des membres du groupe, l'animateur pourra présenter comment et sous quelle forme, l'information est retranscrite dans les médias. En presse écrite, il existe trois grandes façons de relater l'information. Chacun de ces trois types se prête à des genres journalistiques différents :

- **L'information expliquée** : c'est l'information décryptée, le journaliste apporte une analyse des faits. On donne aux lecteurs des informations sur le "comment" et le "pourquoi". Ce mode d'écriture correspond aux genres journalistiques suivants : l'analyse, l'enquête, le dossier et l'interview.

¹ Source : Larrouse.fr

1

...LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

- - **L'information commentée** : le journaliste interprète et tente de déchiffrer les faits. C'est un mode d'écriture qui lui permet d'être plus libre dans son expression, de jouer sur l'humour, de donner son avis ou de porter un jugement. Ce mode d'écriture correspond aux genres journalistiques suivants : le billet, l'éditorial, la critique, la tribune ou la caricature.
- **L'information rapportée** : c'est un style journalistique très narratif. Le journaliste expose et raconte les faits de façon très détaillée. Ce mode d'écriture correspond aux genres journalistiques suivants : la dépêche, la brève, le récit, les faits divers, le compte-rendu et le reportage.

jeu "Les 7 familles des médias" pour qu'ils puissent mieux se repérer dans le paysage médiatique.

Enfin, l'animateur peut aussi aborder avec les jeunes le travail des journalistes et le circuit de production de l'information. Il peut s'appuyer sur la seconde séance du parcours les "[Veilleurs de l'info](#)²" : la Fabrique de l'info.

2/ JOUER ET CRÉER (55 MIN)

Savoir s'informer implique également de savoir se repérer dans le champ médiatique. Dans un premier temps l'animateur peut échanger avec les jeunes, définir avec eux ce qu'est un média et lesquels ils utilisent pour s'informer et se divertir.

Il peut ensuite les interroger sur l'évolution des pratiques de consommation de l'information, par exemple : au temps de leurs parents ? de leurs grand-parents ? Ces pratiques ont-elles changé et si oui comment ? Pour cela l'animateur peut s'appuyer sur le jeu "Chronocartes spécial médias".

Enfin, avant de conclure, l'animateur peut leur proposer le

² Vous pouvez retrouver le parcours en suivant ce lien : <https://laligue.org/decouvrez-le-parcours-les-veilleurs-de-linfo/>

DISPOSITIF**Effectif**

1 animateur.
4 personnes par groupe.

Matériel

1 frise chronologique avec les dates clés (identifiables sur les cartes de couleur bleue).

Durée

30 min.

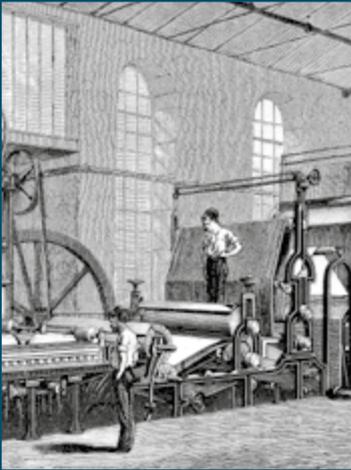
OBJECTIFS

Découvrir l'évolution de l'histoire de la presse et des médias.

CONSIGNES

L'animateur dispose une frise chronologique (assez longue) avec les dates clés du jeu, qu'il peut retrouver sur les cartes de couleur bleue. Il constitue ensuite des groupes de 4 personnes, chaque groupe doit, le plus rapidement possible, disposer les cartes par ordre chronologique. Une fois le jeu terminé, l'animateur instaure une discussion avec les jeunes pour qu'ils justifient leurs choix. Enfin, l'animateur présente aux jeunes les réponses, il peut également leur donner quelques éléments d'explications sur certains de ces faits historiques (pourquoi l'arrivée d'une femme présentatrice à la télévision s'est fait plus tard que pour les hommes par exemple) et mettre en perspective l'évolution rapide du développement des médias et des modes de consommation de l'information.

1450



INVENTION DE L'IMPRIMERIE



1^{ER} JOURNAL IMPRIMÉ EN FRANCE



LOI SUR LA LIBERTÉ DE LA PRESSE

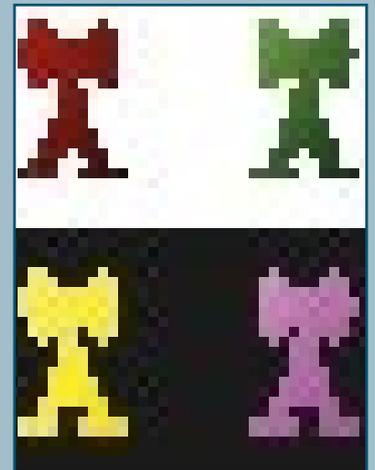


1^{ÈRE} ÉCOLE DE JOURNALISME



LES INTERVIEWS DÉBUTENT À LA RADIO

1921



1^{ÈRE} ÉMISSION RADIO DESTINÉE AU PUBLIC



SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 2 JEU : CHRONOCARTE SPÉCIAL MÉDIAS



RADIOLA

**1^{ÈRE} RADIO
FRANÇAISE PRIVÉE**



**1^{ÈRE} DÉMONSTRATION
PUBLIQUE DE LA TV**



**1^{ER} STUDIO TV ET DÉBUT
DES ÉMISSIONS**



**LOI SUR LES PUBLICA-
TIONS DESTINÉES À LA
PRESSE JEUNESSE**

1949



**1^{ER} JOURNAL TÉLÉVISÉ
EN FRANCE**



**1^{ÈRE} APPARITION DE
PRÉSENTATEUR JT**





1^{ÈRE} ALLOCUTION PRÉSIDENTIELLE



PLUSIEURS CHAÎNES TV



CRÉATION DE L'APARNET

1976



PREMIÈRE FEMME PRÉSENTATRICE



90% DES FOYERS ÉQUIPÉS DE TV



LA FRANCE AUTORISE LES RADIOS LIBRES

SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 2 JEU : CHRONOCARTE SPÉCIAL MÉDIAS





LANCEMENT
DE CCN



LANCEMENT
DE CANAL+



1^{ER} MOTEUR DE
RECHERCHE : NETSCAPE



FONDATION DE
WIKIPÉDIA



CRÉATION DE
FACEBOOK



CRÉATION DE
YOUTUBE





**CRÉATION DE
TWITTER**



**LANCEMENT DU
REPLAY**

NETFLIX

**LANCEMENT DE
NETFLIX**

2011



**CRÉATION DE
SNAPCHAT**



- Invention de l'imprimerie : 1450 (Gutenberg)

- Premier journal imprimé en France : 1631 (La Gazette, publié à Paris)
- Loi sur la liberté de la presse : 1881 (loi du 29 juillet 1881, qui détermine quels sont les délits de presse)
- Première école de journalisme : 1900 (EHES)
- Les interviews apparaissent à la radio : 1920

- Première émission radio en France destinée au public : 1921

- Première radio française privée : 1922 (Radiola)
- Première démonstration publique de la TV : 1926
- Premier studio TV et début des émissions : 1935
- Loi sur les publications destinées à la presse jeunesse : 1949

- Premier journal télévisé en France : 1949

- Première apparition de présentateur JT en France : 1954
- Première allocution présidentielle : 1961
- Plusieurs chaînes de TV : 1964
- Création de l'arpanet (ancêtre d'internet) : 1968

- Première femme présentatrice : 1976

- 90 % des foyers équipés de TV : 1980
- La France autorise les radios libres : 1981
- Lancement de CCN première chaîne d'infos continu aux États-Unis : 1980
- Lancement de Canal+ : 1984
- Apparition du premier moteur de recherche : 1990 (Netscape)
- Fondation de Wikipédia : 2001
- Création de Facebook : 2004
- Création de YouTube : 2005
- Création de Twitter : 2006
- Lancement du replay : 2006
- Lancement de Netflix : 2007

- Création de Snapchat : 2011

SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS

DISPOSITIF

Effectif

1 animateur.
2 à 6 personnes par groupe.

Matériel

Les cartes du jeu *Les 7 familles des médias*

Durée

30 min

OBJECTIFS

Différencier les catégories de média.
Comprendre le rôle de chaque média.
Découvrir l'étendue du paysage médiatique.

CONSIGNES

L'animateur mélange les différentes cartes du jeu *Les 7 familles des médias*, en distribue 7 à chaque membre du groupe, le reste des cartes constitue la "pioche" du jeu. Pour la suite de l'activité, les règles du jeu sont identiques à celle du jeu classique des 7 familles, à savoir : chaque joueur peut demander à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : dans la famille "Presse écrite" je voudrais...).

Si le joueur questionné possède cette carte il doit la donner au joueur qui l'a demandée. Dans le cas contraire, le joueur qui l'a demandé doit piocher une carte. S'il pioche la carte qu'il désirait, il doit le signaler à voix haute en disant "Bonne pioche" et il peut demander une nouvelle carte à un joueur, sinon, il passe son tour. Le joueur qui constitue le plus de familles complètes remporte la partie. Une fois la partie terminée, l'animateur prend un temps avec les jeunes pour les questionner sur leurs connaissances des différents types de médias et organismes de presse présents dans le jeu : est-ce qu'ils en connaissent certains ? Est-ce qu'ils s'informent

avec ces médias ? pourquoi ? Pour finir, l'animateur prend un temps pour expliquer pourquoi il est essentiel qu'il existe plusieurs médias avec des lignes éditoriales différentes. Pour cela il peut s'appuyer sur l'épisode des clés des médias [Le pluralisme des médias](#).

SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS

PRESSE ÉCRITE



LE MONDE

Libération · Médiapart · La voix du nord ·
Le Figaro · L'Est républicain · Le Canard Enchaîné

PRESSE ÉCRITE



LIBÉRATION

Le Monde · Médiapart · La voix du nord ·
Le Figaro · L'Est républicain · Le Canard Enchaîné

PRESSE ÉCRITE



MÉDIAPART

Libération · Le Monde · La voix du nord ·
Le Figaro · L'Est républicain · Le Canard Enchaîné

PRESSE ÉCRITE



LA VOIX DU NORD

Libération · Médiapart · Le Monde ·
Le Figaro · L'Est républicain · Le Canard Enchaîné

PRESSE ÉCRITE



LE FIGARO

Libération · Médiapart · La voix du nord ·
Le Monde · L'Est républicain · Le Canard Enchaîné

PRESSE ÉCRITE



L'EST RÉPUBLICAIN

Libération · Médiapart · La voix du nord ·
Le Figaro · Le Monde · Le Canard Enchaîné

SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS



SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS

PRESSE ÉCRITE



LE CANARD ENCHAÎNÉ

Libération · Médiapart · La voix du nord ·
Le Figaro · L'Est républicain · Le Monde

PRESSE JEUNESSE



GÉO ADO

National Geographic Kids · Julie · Le monde des ados ·
Petit quotidien · Okapi · 1jour 1actu

PRESSE JEUNESSE



1JOUR 1ACTU

National Geographic Kids · Julie · Le monde des ados ·
Petit quotidien · Okapi · Géo Ado

PRESSE JEUNESSE



JULIE

1jour 1 actu · Okapi · National Géographic Kids ·
Petit quotidien · Le monde des ados · Géo Ado

PRESSE JEUNESSE



LE MONDE DES ADOs

1jour 1 actu · Julie · National Géographic Kids ·
Petit quotidien · Okapi · Géo Ado

PRESSE JEUNESSE



NATIONAL GÉOGRAPHIC KIDS

1jour 1 actu · Julie · Le monde des ados ·
Petit quotidien · Okapi · Géo Ado

SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS



SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS

PRESSE JEUNESSE



**PETIT
QUOTIDIEN**

Tjour 1 actu · Okapi · National Géographic Kids ·
Julie · Le monde des ados · Géo Ado

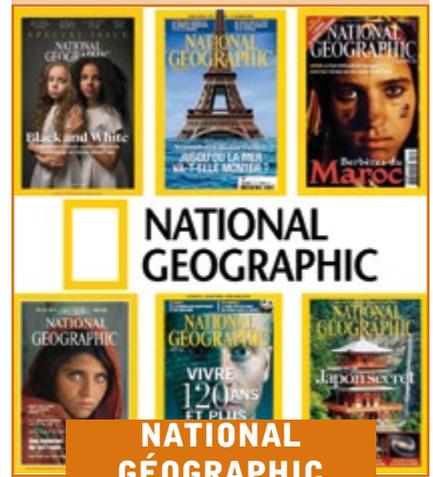
PRESSE JEUNESSE



OKAPI

Tjour 1 actu · Julie · National Géographic Kids ·
Petit quotidien · Le monde des ados · Géo Ado

MAGAZINES



**NATIONAL
GÉOGRAPHIC**

GQ · Vogue · Maxi cuisine ·
Sciences & Vie · So Foot · Rustica

MAGAZINES



GQ

National Géographic · Vogue · Maxi cuisine ·
Sciences & Vie · So Foot · Rustica

MAGAZINES



VOGUE

National Géographic · GQ · Maxi cuisine ·
Sciences & Vie · So Foot · Rustica

MAGAZINES



SCIENCES & VIE

National Géographic · Vogue · Maxi cuisine ·
GQ · So Foot · Rustica



SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS

MAGAZINES



RUSTICA

National Géographic · Vogue · Maxi cuisine ·
Sciences & Vie · So Foot · GQ

MAGAZINES



MAXI CUISINE

National Géographic · Vogue · GQ ·
Sciences & Vie · So Foot · Rustica

MAGAZINES



SO FOOT

National Géographic · Vogue · Maxi cuisine ·
Sciences & Vie · GQ · Rustica

WEB MÉDIA



KONBINI

Brut · Tataki · Ted ·
Buzzfeed · Simone Média · Slate

WEB MÉDIA



BRUT

Konbini · Tataki · Ted ·
Buzzfeed · Simone Média · Slate

WEB MÉDIA



BUZZFEED

Konbini · Tataki · Ted ·
Brut · Simone Média · Slate



SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS

WEB MÉDIA



TATAKI

Brut · Konbini · Ted ·
Buzzfeed · Simone Média · Slate

WEB MÉDIA

SLATE

Brut · Tataki · Ted ·
Buzzfeed · Simone Média · Konbini

WEB MÉDIA

SIMONE MÉDIA

Brut · Tataki · Ted ·
Buzzfeed · Konbini · Slate

WEB MÉDIA

TED

Brut · Tataki · Konbini ·
Buzzfeed · Simone Média · Slate

CHAÎNE YOUTUBE



AXOLOT

E-penser · On va faire cours · Le Mock ·
Nota Bene · WhatTheFake · Hygiène mentale

CHAÎNE YOUTUBE



E-PENSER

Axolot · On va faire cours · Le Mock ·
Nota Bene · WhatTheFake · Hygiène mentale

SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS



SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS

CHAÎNE YOUTUBE



ON VA FAIRE COURS

E-penser · Axolot · Le Mock ·

Nota Bene · WhatTheFake · Hygiène mentale

CHAÎNE YOUTUBE



LE MOCK

E-penser · Axolot · Le Mock ·

Nota Bene · WhatTheFake · Hygiène mentale

CHAÎNE YOUTUBE



NOTA BENE

E-penser · On va faire cours · Le Mock ·

Axolot · WhatTheFake · Hygiène mentale

CHAÎNE YOUTUBE



WHAT THE FAKE

E-penser · On va faire cours · Le Mock ·

Nota Bene · Axolot · Hygiène mentale

CHAÎNE YOUTUBE



HYGIÈNE MENTALE

E-penser · On va faire cours · Le Mock ·

Nota Bene · WhatTheFake · Axolot

RADIO



EUROPE 1

RMC · France Culture · France Info ·

Virgin Radio · RTL · France Inter

SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS



SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS

RADIO



FRANCE CULTURE

RMC · Europe 1 · France Info ·
Virgin Radio · RTL · France Inter

RADIO



RMC

Europe 1 · France Culture · France Info ·
Virgin Radio · RTL · France Inter

RADIO



RTL

RMC · France Culture · France Info ·
Virgin Radio · Europe 1 · France Inter

RADIO



FRANCE INFO

RMC · France Culture · Europe 1 ·
Virgin Radio · RTL · France Inter

RADIO



FRANCE INTER

RMC · France Culture · France Info ·
Virgin Radio · RTL · Europe 1

RADIO



VIRGIN RADIO

RMC · France Culture · France Info ·
Europe 1 · RTL · France Inter



SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS

CHAÎNES TV



**FRANCE 3
RÉGION**

Arte · TF1 · France 2 ·
TV5 Monde · LCI · LCP

CHAÎNES TV



FRANCE 2

Arte · TF1 · France 3 région ·
TV5 Monde · LCI · LCP

CHAÎNES TV



TF1

Arte · France 3 région · France 2 ·
TV5 Monde · LCI · LCP

CHAÎNES TV



ARTE

France 3 région · TF1 · France 2 ·
TV5 Monde · LCI · LCP

CHAÎNES TV



TV5 MONDE

Arte · TF1 · France 2 ·
France 3 région · LCI · LCP

CHAÎNES TV



LCI

Arte · TF1 · France 2 ·
TV5 Monde · France 3 région · LCP

SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS



SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS

CHAÎNES TV

LCP
ASSEMBLÉE NATIONALE

LCP

Arte · TF1 · France 2 ·

TV5 Monde · LCI · France 3 région

SÉANCE 1 LES MÉDIAS ET L'INFORMATION

ANNEXE 1 JEU : LES 7 FAMILLES DES MÉDIAS



2

LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT



1h10



Descriptif et enjeux

Cette séance est consacrée à la découverte de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant. Composée de 54 articles cette convention a été adoptée par l'Assemblée générale des Nations Unies le 20 novembre 1989 et signée par la France en 1990. Elle réaffirme le fait que les enfants ont besoin d'une protection et d'une attention particulières en raison de leur vulnérabilité. Le jeu *Le rallye des droits* permettra aux jeunes de découvrir leur droit en matière d'expression et d'accès à l'information



Objectifs pédagogiques

Découvrir et comprendre les droits de l'enfant.



Matériel

- Une tablette ou un ordinateur portable avec une connexion internet.
- Salle avec mur d'affichage.
- Matériel à imprimer :
 - fiches consignes - annexe 1,
 - quiz *Histoire CIDE* - annexe 2,
 - planches de BD et bulles de conversations - annexe 4,
 - pièces de puzzle - annexe 5.
- Un album jeunesse sur la liberté d'expression - propositions en annexe 3.
- 3 boîtes type urne.



Déroulé

1/ RALLYE DES DROITS (45 MIN)

Cette animation permet d'aborder les différents droits de l'enfant en lien avec l'expression et l'accès à l'information. Composé de quatre défis autonomes représentant chacun un droit, les jeunes doivent respecter les consignes de chaque atelier pour remporter le jeu.

L'animateur explique aux jeunes le rallye des droits : chaque défi doit être remporté pour pouvoir recomposer le puzzle collectif, les consignes sont disponibles au sein des quatre espaces de jeu proposés.

2/ COMPOSITION DU PUZZLE (15 MIN)

Tous les sous-groupes ont à leur disposition des pièces de puzzle gagnées pendant les défis. Ensemble, ils doivent reconstituer le puzzle et découvrir l'œuvre. L'animateur revient ensuite sur chaque défi et explique l'article en relation (détail du contenu des articles en annexe 6).

3/ BILAN DE SÉANCE (10 MIN)

Interrogez les jeunes sur ce qu'ils ont appris au cours de cette activité et pourquoi il est important de connaître ses droits.

2

...LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT

➤ Boîte à outils ressources

Convention Internationale des Enfants : [texte complet](#)

Application [ComicStript](#)

Site internet [Canva](#)

Et si je dispose de plus de temps ?

Découverte des autres articles de la [Convention avec le jeu de l'oie](#) en ligne

DISPOSITIF**Effectif**

8 à 16 participants
1 animateur

Matériel

- Une tablette ou un ordinateur portable avec une connexion internet.
- Salle avec un mur d'affichage.
- Un album jeunesse sur la liberté d'expression (annexe 3).
- Matériel à imprimer :
 - fiches consignes - annexe 1
 - quiz *Histoire CIDE* - annexe 2
 - planches de BD et bulles de conversations - annexe 4,
 - pièces de puzzle - annexe 5
- 3 boîtes type urne.

Durée

70 minutes

OBJECTIFS

Découvrir et comprendre les droits de l'enfant

CONSIGNES

Le groupe est séparé en équipes de 3 à 4 jeunes. Auprès de chaque pôle, une fiche consigne est proposée - annexe 1.

Défi 1 : Qu'en pensez-vous ? - Article 12 : Liberté d'opinion

L'animateur dispose trois questions au-dessus de trois urnes, chaque jeune doit formuler une réponse et la déposer dans l'urne correspondante.

Exemple de questions : " Que pensez-vous des journalistes ? ", " YouTube, Tik Tok, TV ou internet : quelle est votre source préférée d'information ? ", " Que pensez-vous des médias ? ".

Chaque membre du groupe doit s'exprimer sur les trois questions et déposer sa réponse dans l'urne. Le groupe remporte une pièce de puzzle lorsque tous les membres ont donné leur opinion.

Défi 2 : Quiz historique sur la Convention Internationale**des Droits de l'Enfant - Article 17 : Le droit à l'information**

L'animateur positionne un ordinateur avec accès à internet. Les jeunes doivent répondre au questionnaire proposé en annexe 2 sur l'histoire de la CIDE.

Défi 3 : Graine de liberté - Article 13 : Le droit à la liberté d'expression

Les jeunes doivent lire à voix haute un court album jeunesse Graine de liberté ou un autre (bibliographie en annexe) sur la liberté d'expression. Chacun doit lire un passage et ils devront s'organiser en conséquence.

Défi 4 : Crée ton histoire - Article 14 : Le droit à la liberté de pensée, de conscience et de religion

Une planche de BD vide est proposée ainsi que des bulles de conversations (annexe 4). Le groupe doit créer une histoire, l'animateur peut également proposer une réalisation en ligne de la BD avec *Canva* (il faut au préalable se créer un compte) ou *Comic Strip It* (sur tablette, installation préalable de l'application).

SÉANCE 2

LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT

ANNEXE 1

JEU : RALLYE DES DROITS

FICHE CONSIGNES

À déposer auprès de chaque pôle de jeu pour favoriser l'autonomie des groupes dans le défi.

DÉFI 1 : QU'EN PENSEZ-VOUS ?

Vous devez répondre individuellement à chacune des questions et déposer votre réponse dans l'urne correspondante.

Attention : chacun doit répondre le plus honnêtement possible !

DÉFI 2 : QUIZ "HISTOIRE DE LA CONVENTION INTERNATIONALE"

Vous devez répondre aux 10 questions proposées sur la Convention Internationale des Droits de l'Enfant. Peut-être connaissez-vous déjà la réponse... !

Sinon, vous pouvez utiliser tous les moyens à votre disposition.

DÉFI 3 : GRAINES DE LIBERTÉ

Vous devez lire l'album à tour de rôle. Une fois que vous vous êtes répartis les rôles, trouvez un adulte qui voudra bien tendre l'oreille pour valider votre défi !

DÉFI 4 : CRÉE TON HISTOIRE

Vous devez créer collectivement une histoire sur le thème de la religion.

Attention : vous devez veiller au respect des croyances de chacun.

SÉANCE 2	LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT
ANNEXE 2	JEU : RALLYE DES DROITS

QUIZ HISTORIQUE SUR LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT

QUESTIONS	RÉPONSES
Combien d'articles y a-t-il dans la Convention ?	
Les États-Unis ont-ils ratifié la Convention ?	
En quelle année a été adoptée la Convention Internationale des Droits de l'Enfant ?	
Combien de pays ont signé la Convention ?	
Quel pays a été à l'origine de la Convention ?	
Qu'est-ce qu'un enfant d'après la Convention ?	
Quel a été le premier pays européen à ratifier la Convention ?	
Avant 1989, quel est le 1^{er} pays à avoir proposé un projet de Convention des Droits de l'Enfant ?	
Le comité des droits de l'enfant est chargé de :	
Qui est Janusz Korczak ?	

SÉANCE 2	LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT
ANNEXE 2	JEU : RALLYE DES DROITS

QUIZ HISTORIQUE SUR LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT

QUESTIONS	RÉPONSES
Combien d'articles y a-t-il dans la Convention ?	54
Les États-Unis ont-ils ratifié la Convention ?	Non, les États-Unis ont signé la Convention mais ne l'ont pas ratifiée. Ils procèdent à un examen rigoureux des articles pour vérifier la conformité avec leurs lois.
En quelle année a été adoptée la Convention Internationale des Droits de l'Enfant ?	1989
Combien de pays ont signé la Convention ?	195 pays
Quel pays a été à l'origine de la Convention ?	La Pologne
Qu'est-ce qu'un enfant d'après la Convention ?	La Convention définit l'enfant comme toute personne de moins de 18 ans, sauf si la législation applicable accorde la majorité plus tôt.
Quel a été le premier pays européen à ratifier la Convention ?	L'Allemagne, le 6 mars 1992.
Avant 1989, quel est le 1^{er} pays à avoir proposé un projet de Convention des Droits de l'Enfant ?	La Pologne en 1979 demande à l'Organisation des Nations Unies de mettre au point une protection des droits de l'enfant.
Le comité des droits de l'enfant est chargé de :	Le comité des droits de l'enfant est composé de 18 experts chargés de surveiller la mise en œuvre de la Convention.
Qui est Janusz Korczak ?	Janusz Korczak, pédiatre polonais, est le premier homme à avoir réfléchi sur la protection de l'enfance. Dès le début du XX ^{ème} siècle, ce médecin s'intéresse de très près à la place des enfants dans le monde des adultes. En 1929, il écrit un livre appelé <i>Le droit des enfants au respect</i> . Ce sont ses idées qui seront principalement utilisées lors de l'écriture de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant.

SÉANCE 2	LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT
ANNEXE 3	JEU : RALLYE DES DROITS

BIBLIOGRAPHIE SUR LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

[Bibliographie](#) produite par l'Éducation Nationale et disponible en ligne.

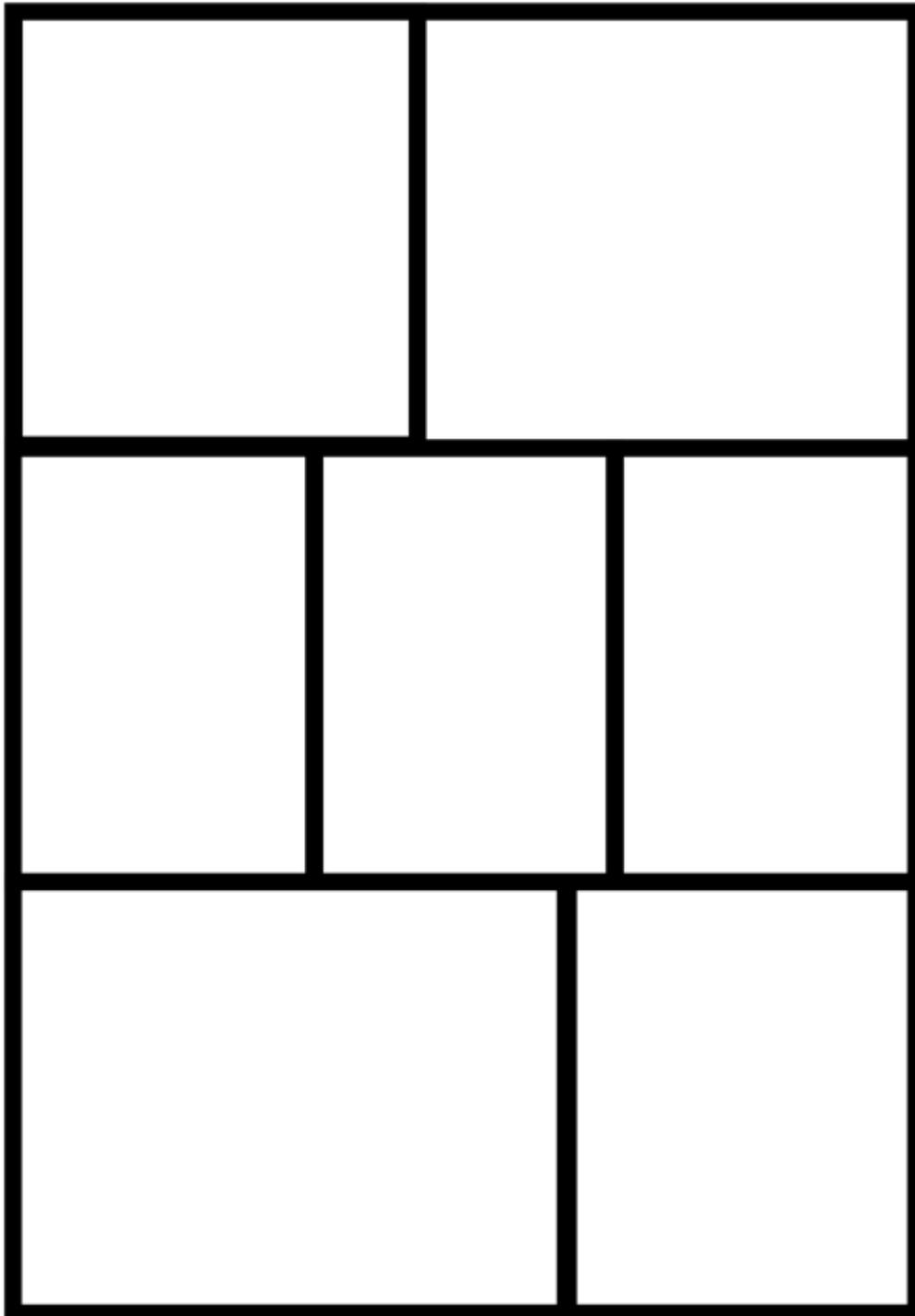
SÉANCE 2

**LA CONVENTION INTERNATIONALE
DES DROITS DE L'ENFANT**

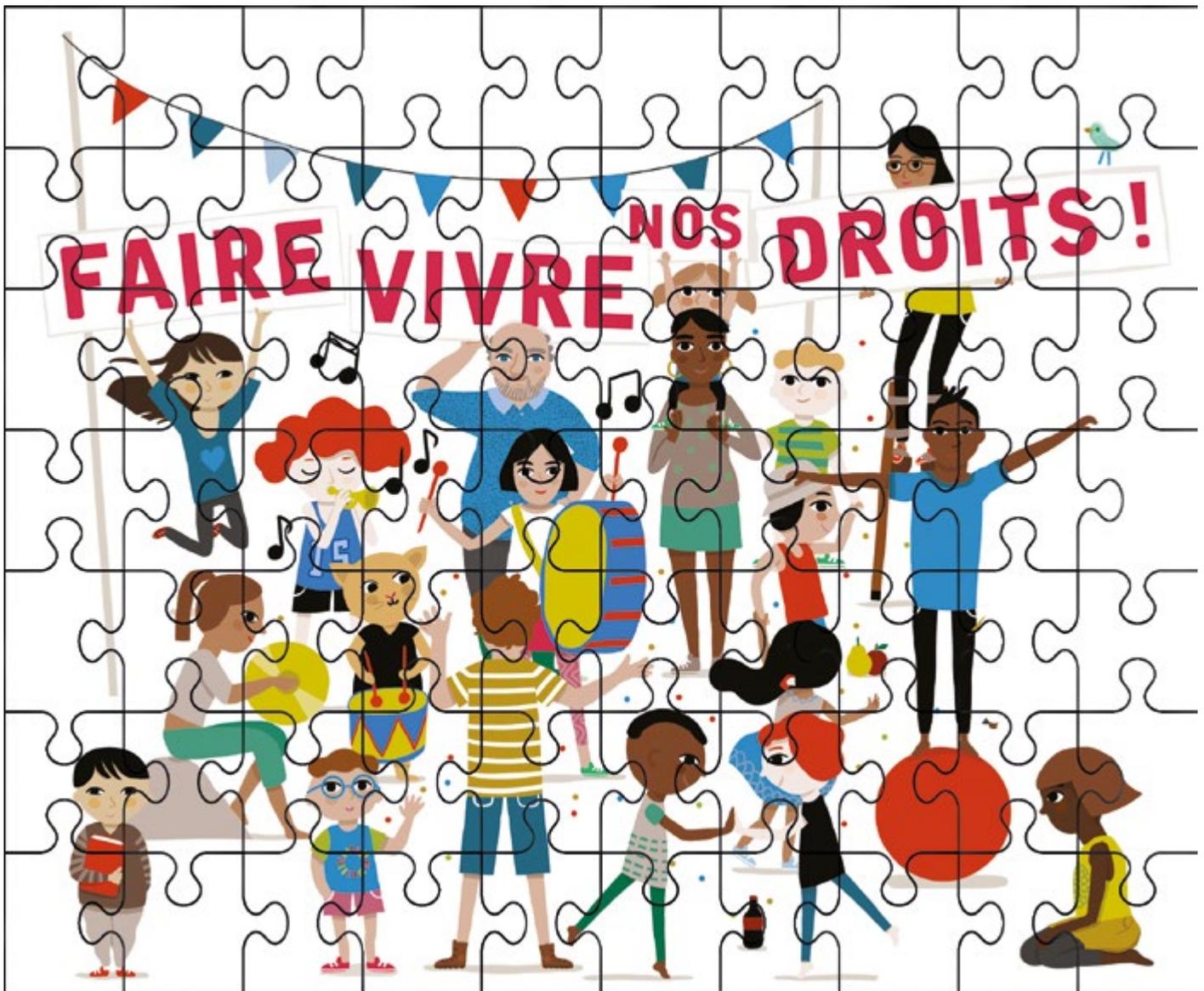
ANNEXE 4

JEU : RALLYE DES DROITS

CRÉE TON HISTOIRE : PLANCHE DE BD



PUZZLE



ARTICLES COMPLETS DE LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT

Article 12 : Liberté d'opinion

Les États ayant ratifié la convention garantissent, à l'enfant qui est capable de discernement, le droit d'exprimer librement son opinion sur toute question l'intéressant, les opinions de l'enfant étant dûment prises en considération eu égard à son âge et à son degré de maturité. À cette fin, on donnera notamment à l'enfant la possibilité d'être entendu dans toute procédure judiciaire ou administrative l'intéressant, soit directement, soit par l'intermédiaire d'un représentant ou d'un organisme approprié, de façon compatible avec les règles de procédure de la législation nationale.

Article 13 : Le droit à la liberté d'expression

L'enfant a droit à la liberté d'expression. Ce droit comprend la liberté de rechercher, de recevoir et de répandre des informations et des idées de toute espèce, sans considération de frontières, sous une forme orale, écrite, imprimée ou artistique, ou par tout autre moyen du choix de l'enfant. L'exercice de ce droit ne peut faire l'objet que des seules restrictions qui sont prescrites par la loi et qui sont nécessaires :

- a - au respect des droits ou de la réputation d'autrui ;
- b - à la sauvegarde de la sécurité nationale, de l'ordre public, de la santé ou de la moralité publiques.

Article 14 : Le droit à la liberté de pensée, de conscience et de religion

Les États parties respectent le droit de l'enfant à la liberté de pensée, de conscience et de religion. Les États parties respectent le droit et le devoir des parents ou, le cas échéant, des représentants légaux de l'enfant, de guider celui-ci dans l'exercice du droit susmentionné d'une manière qui corresponde au développement de ses capacités. La liberté de manifester sa religion ou ses convictions ne peut être soumise qu'aux seules restrictions qui sont prescrites par la loi et qui sont nécessaires pour préserver la sûreté publique, l'ordre public, la santé et la moralité publiques, ou les libertés et droits fondamentaux d'autrui.

Article 17 : Le droit à l'information

Les États parties reconnaissent l'importance de la fonction remplie par les médias et veillent à ce que l'enfant ait accès à une information et à des matériels provenant de sources nationales et internationales diverses, notamment ceux qui visent à promouvoir son bien-être social, spirituel et moral ainsi que sa santé physique et mentale. À cette fin, les États parties :

- a - Encouragent les médias à diffuser une information et des matériels qui présentent une utilité sociale et culturelle pour l'enfant et répondent à l'esprit de l'article 29.
- b - Encouragent la coopération internationale en vue de produire, d'échanger et de diffuser une information et des matériels de ce type provenant de différentes sources culturelles, nationales et internationales.
- c - Encouragent la production et la diffusion de livres pour enfants.
- d - Encouragent les médias à tenir particulièrement compte des besoins linguistiques des enfants autochtones ou appartenant à un groupe minoritaire.
- e - Favorisent l'élaboration de principes directeurs appropriés destinés à protéger l'enfant contre l'information et les matériels qui nuisent à son bien-être, compte tenu des dispositions des articles 13 et 18.

3

LIBERTÉ D'EXPRESSION ET PRINCIPE GÉNÉRAUX DE LA PRESSE



1h



Descriptif et enjeux

Cette séance est consacrée à l'approfondissement du principe de la liberté d'expression. Le photolangage va permettre à chaque jeune et adulte d'expliquer son point de vue face à la liberté d'expression, ses convictions, ses doutes... Une mise en perspective permet aux jeunes de voir que la situation n'est pas la même dans tous les pays du monde et pourquoi les citoyens et journalistes peuvent être menacés. Il est également important d'expliquer les limites de cette liberté d'expression. Pour terminer, l'écriture d'une charte des jeunes reporters permettra de garder traces de leur réflexion pour la future création de support médiatique.



Objectifs pédagogiques

Expérimenter l'analyse d'images, de paroles. Prendre la parole au sein d'un groupe et débattre de sa position.

Comprendre que la liberté d'expression est un droit fondamental et qu'il a des limites.

Comprendre qu'internet soit un espace social soumis aux mêmes lois que le monde "réel".



Matériel

- Une tablette ou un ordinateur portable avec une connexion internet.
- Rétroprojecteur.
- Matériel à imprimer :
- photolangage - annexe 1.
- carte du monde vierge - annexe 2.



Déroulé

1/ LIBERTÉ D'EXPRESSION (15 MIN)

À partir du principe de la liberté d'expression les jeunes choisissent une image et expliquent leur choix.

2/ PRÉSERVER LA LIBERTÉ D'EXPRESSION ET CELLE DE LA PRESSE (15 MIN)

L'animateur expliquera qu'il est crucial de préserver la liberté d'expression et donc celle de la presse et des journalistes qui ont comme métier de nous transmettre l'information, qu'elle soit plaisante ou non. Une fois cette transition effectuée, les jeunes, en groupe, devront colorier la carte du monde selon la légende proposée. Ainsi ils pourront s'exprimer et définir les pays où la presse est libre et ceux où ils pensent qu'elle est censurée.

À la fin, l'animateur affiche les cartes de tous les groupes et dévoile l'affiche correcte. Cela permettra d'aborder les questions de censure dans certains pays, de questionner les jeunes sur leurs connaissances du sujet.

3/ DIFFUSION D'UNE VIDÉO (3 MIN)

L'animateur diffuse la vidéo [La liberté d'expression et ses limites](#)

Puis il revient sur les principes généraux de la liberté d'expression : en France, chacun est libre de penser et d'exprimer ses opinions, mais il faut veiller à ne

3

...LIBERTÉ D'EXPRESSION ET PRINCIPES GÉNÉRAUX DE LA PRESSE

- pas faire de diffamation, d'injure, d'appel à la haine envers un groupe à cause de sa religion, sa couleur de peau ou de sa sexualité, d'encouragement au terrorisme, au crime de guerre (vous pouvez faire aux jeunes un rappel à la loi ou vous référer à la [charte de déontologie et d'éthique des journalistes](#)). Caricaturer oui mais pas d'appel à la haine.
- la censure ;
 - la caricature ;
 - les médias et l'exercice de la citoyenneté.

4/ ÉCRITURE DE LA CHARTE DES JEUNES REPORTERS (15 MIN)

Par groupe de 5 à 6 jeunes, ils écrivent une charte : "On doit", " On ne doit pas " et "On s'engage " pour leur futur média. Chaque groupe présente sa charte. Le débat peut s'engager sur les choix éditoriaux et les engagements. L'animateur affiche ainsi aux murs les choix des jeunes pour une charte commune avec les mêmes catégories : "On doit ", "On ne doit pas " et "On s'engage ". L'occasion également de réajuster la charte avec l'expérience vécue.

5/ BILAN DE L'ACTIVITÉ (15 MIN)

Le photolangage est proposé comme bilan de la séance. Cela permettra de voir s'ils ont évolué dans leurs idées et pourquoi.

Boîte à outils ressources

Photolangage : La liberté d'expression (annexe 1)

La clé des médias : [la liberté d'expression et ses limites](#) :

[Charte de déontologie et d'éthique des journalistes](#) :

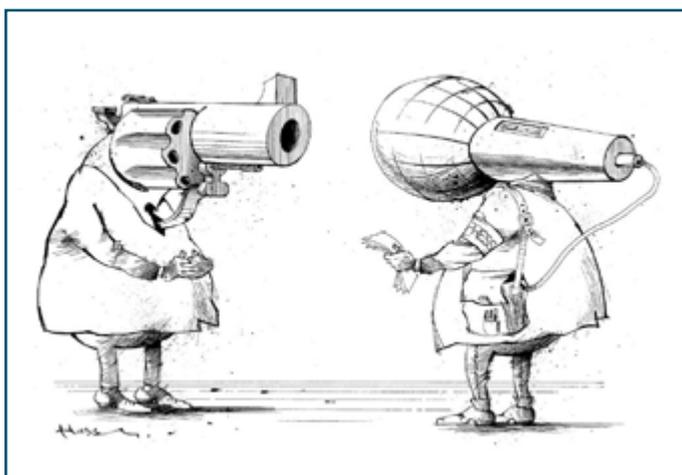
Et si je dispose de plus de temps ?

Un approfondissement des thématiques suivantes peut être effectué avec les jeunes :

- les délits de presse ;

PHOTOLANGAGE : LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

Les images proposées doivent être adaptées à l'âge des participants et ne sont pas exhaustives.



PHOTOLANGAGE : LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

Les images proposées doivent être adaptées à l'âge des participants et ne sont pas exhaustives.



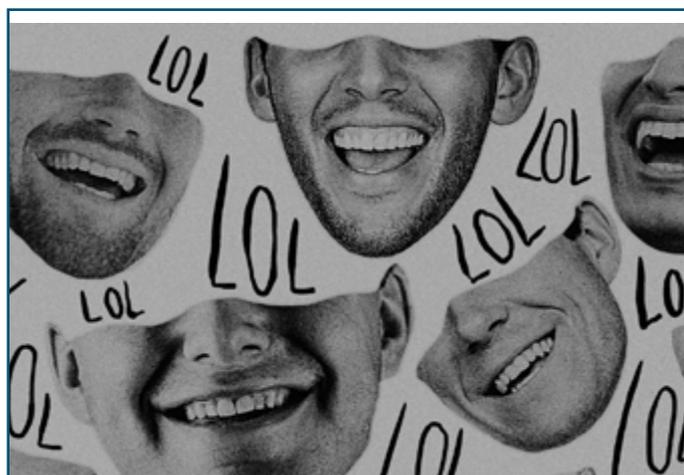
PHOTOLANGAGE : LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

Les images proposées doivent être adaptées à l'âge des participants et ne sont pas exhaustives.



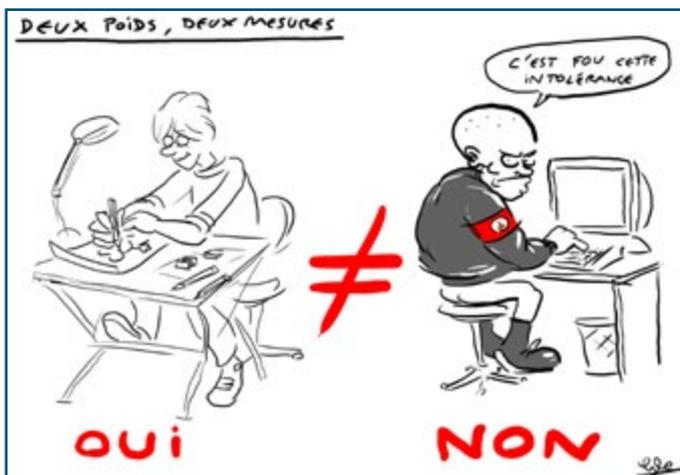
PHOTOLANGAGE : LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

Les images proposées doivent être adaptées à l'âge des participants et ne sont pas exhaustives.



PHOTOLANGAGE : LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

Les images proposées doivent être adaptées à l'âge des participants et ne sont pas exhaustives.



PHOTOLANGAGE : LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

Les images proposées doivent être adaptées à l'âge des participants et ne sont pas exhaustives.



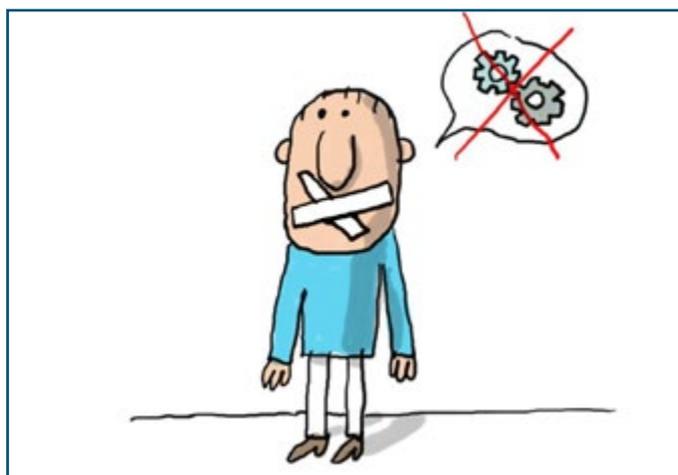
PHOTOLANGAGE : LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

Les images proposées doivent être adaptées à l'âge des participants et ne sont pas exhaustives.



PHOTOLANGAGE : LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

Les images proposées doivent être adaptées à l'âge des participants et ne sont pas exhaustives.



PHOTOLANGAGE : LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

Les images proposées doivent être adaptées à l'âge des participants et ne sont pas exhaustives.



LA LIBERTÉ DE LA PRESSE DANS LE MONDE

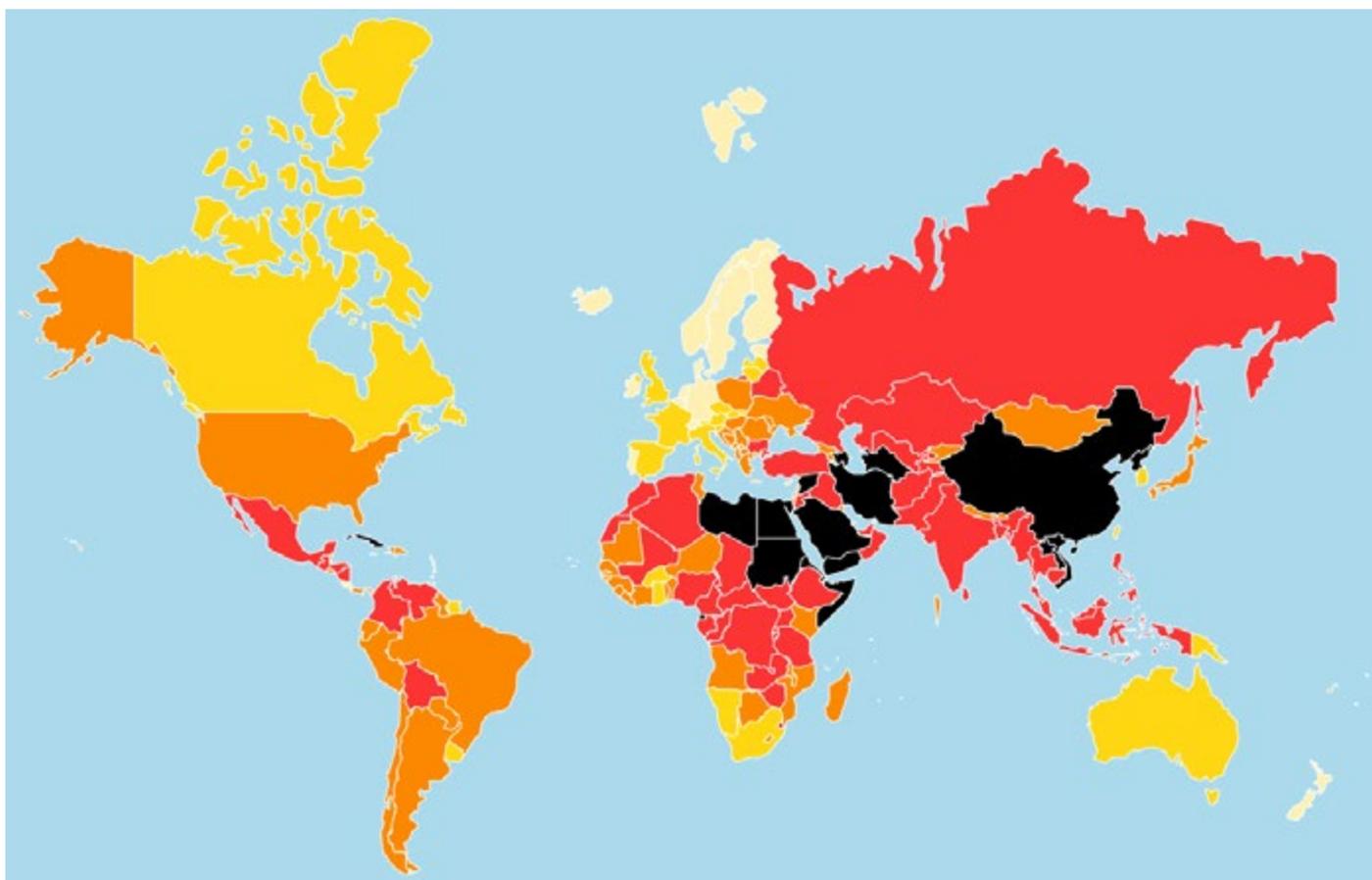
En fonction de la légende ci-dessous, coloriez ces pays : France, États-Unis, Brésil, Canada, Égypte, Angola, Tanzanie, Afrique du Sud, Allemagne, Grèce, Suède, Russie, Chine, Inde, Japon, Australie, Iran, Mongolie, Chili.

LÉGENDE :

- Noir : aucune liberté de la presse.
- Rouge : liberté très limitée.
- Orange : presse encore à la recherche de son indépendance.
- Jaune : presse libre mais concentrée.
- Blanc : liberté de la presse acceptée et appliquée.

LA LIBERTÉ DE LA PRESSE DANS LE MONDE

Panorama de la situation mondiale au niveau de la liberté de la presse. Également [disponible en ligne](#).





4

À LA DÉCOUVERTE DES MÉDIAS SOCIAUX



2h



Descriptif et enjeux

Cette séance est consacrée à la compréhension et à la découverte de ce que sont les médias sociaux : comment peut-on les définir ? Quels sont les avantages et les potentiels dangers de ces plateformes ? L'enjeu n'est pas de dramatiser leur utilisation mais de montrer quels usages positifs les jeunes peuvent en faire et de les pousser à les faire réfléchir sur leurs pratiques. Pour cela l'animateur devra prêter une attention particulière à la mise en place d'un débat et à sa méthodologie (qu'il peut retrouver dans l'annexe "Exemples de techniques d'expressions et de débat") et à ce que chaque jeune puisse s'exprimer librement.



Objectifs pédagogiques

Faire émerger les représentations du public sur les médias et les réseaux sociaux.
Comprendre les notions de base liées aux médias sociaux.
Savoir s'exprimer et écouter dans un cadre qui le permet.
Interroger sa propre pratique.
Argumenter pour défendre son point de vue.



Matériel

- Des feuilles de papiers format A3 et/ou un tableau blanc.
- Post-it de différentes couleurs.
- Feutres/stylos de différentes couleurs.
- Si possible, ficelles de différentes couleurs.



Déroulé

1/ DÉBATTRE (15 MIN)

Ce temps d'exploration des représentations et pratiques de chacun sur les réseaux sociaux est introductif. Il s'agit de stimuler l'expression et l'opinion de tous avec des outils d'animation, afin de capter l'attention des jeunes.

En fonction des tranches d'âges, l'animateur adaptera les sujets d'expression et de débat. Par exemple, avec les plus jeunes, il interrogera plutôt les pratiques (Est-ce que vous regardez des vidéos sur YouTube ? Quoi ? Lisez-vous des journaux en ligne ou des informations sur les réseaux sociaux ? Et vos parents ? Est-ce que vous utilisez des sites internet ? Lesquels).

Avec un public plus âgé, il pourra aborder des thématiques plus larges, appelant à plus de réflexivité (Est-ce la même chose de parler à quelqu'un via un réseau social et en "vrai" ? Qu'est-ce que ça change ? Est-ce que vous préférez vous informer via la télé, les réseaux sociaux ou internet ? ...).

Pour mener à bien ce premier temps, l'animateur pourra se référer aux différentes techniques d'animation de débat présentées en annexe 1 : "Quelques exemples de techniques d'expressions et de débats".

4

... À LA DÉCOUVERTE DES MÉDIAS SOCIAUX

2/ EXPÉRIMENTER (1H15)

Pour poursuivre la dynamique lancée au moment du débat, l'animateur proposera trois jeux pour que les premières réflexions sur les pratiques des jeunes puissent être développées. Il commencera par le jeu "Un réseau social en papier" dont l'objectif est de faire comprendre aux jeunes que le sens premier de ces plateformes est de créer du lien entre les individus. Ensuite, il introduira le jeu *Mime-moi un réseau social* qui aide à prendre conscience que, si les jeunes ne sont pas inscrits sur tous les réseaux sociaux, ils ont pris une place assez importante dans notre société.

Enfin, l'activité "Et toi, t'es sur quel réseau ?" permettra de repenser leurs pratiques et de les mettre en perspective avec celles de leurs pairs¹.

3/ DÉCRYPTER (30 MIN)

Pour conclure et faire écho aux enjeux abordés au cours de la séance, l'animateur pourra expliquer aux jeunes quelques notions.

Par exemple expliquer la règle des "6 degrés de séparation" qui veut que chaque individu dans le monde est relié à un autre par une chaîne de relation et d'influence individuelle.

Avec les réseaux sociaux, cette règle passerait de 6 à 3 degrés :

- d'un individu à ses amis ;
- d'un individu aux amis de ses amis ;
- d'un individu aux amis, d'amis de ses amis.

L'animateur pourra aussi aborder avec les jeunes la notion de réseaux sociaux horizontaux et verticaux :

- **les réseaux sociaux horizontaux** sont ceux qui s'adressent à tous types d'internautes, sans thématique ou sujet défini (par exemple : Facebook, Instagram, Pinterest, Twitter);
- **les réseaux sociaux verticaux** sont ceux dont l'activité est centrée sur une thématique particulière. Ce sont des réseaux restreints dont la capacité d'influence est plus grande que pour les réseaux sociaux "horizontaux" puisque les utilisateurs qui les fréquentent sont très intéressés par les contenus qui y sont partagés (par exemple : Likedin, Viadeo, TripAdvisor, etc).

Enfin, l'animateur pourra conclure en établissant une liste des avantages et désavantages à fréquenter les réseaux sociaux. Cette liste se basera sur les échanges des jeunes au cours de la séance. Mais, l'animateur pourra aussi, si elles n'ont pas été citées, aborder les notions suivantes :

Avantages :

- Communication : pour communiquer facilement avec des individus de sa sphère personnelle ou professionnelle.
- Information : malgré les controverses et méfiances légitimes liées à la propagation plus rapide et simplifiée des "Fake News" sur ces réseaux, ils restent des canaux d'informations très consultés et selon les sources, relativement fiables.
- Divertissement : on peut retrouver des contenus ludiques (jeux) ou comiques (vidéos, photos, textes...) sur

1. Ces activités ludique suivent un enchaînement défini. Mais l'animateur peut adapter à la fois le déroulé (changer l'ordre des jeux) et à la fois les contenus (il peut décider de ne faire que un ou deux jeux) si cela s'adapte mieux aux modalités de l'intervention et aux publics.
2. Plus d'informations sur cet article : https://fr.wikipedia.org/wiki/Six_degres_de_separation

4

... À LA DÉCOUVERTE DES MÉDIAS SOCIAUX

- les réseaux sociaux.
- Engagement : de nombreuses organisations utilisent les réseaux sociaux pour sensibiliser ou prendre position pour des causes sociétales et civiques.
 - Développement des connaissances : les réseaux sociaux peuvent à la fois être des espaces où l'on trouve de la connaissance et des espaces où l'on peut faire réseau avec des experts.

Désavantages :

- la sur-exposition de sa vie personnelle peut avoir des conséquences parfois dramatiques : la construction d'une mauvaise image, harcèlement, etc ;
- l'usurpation d'identité ;
- le cyberharcèlement ;
- "l'addiction" aux réseaux sociaux ;
- le "sexting" : partage de photos à caractère sexuel qui peuvent avoir de graves conséquences ;
- le "grooming" : lorsque sur les réseaux sociaux un adulte prend contact avec un mineur pour lui faire des propositions à caractère sexuel ;
- le "phishing" : lorsqu'on essaye d'obtenir les données personnelles de quelqu'un pour pouvoir ensuite pirater l'individu.

Boîte à outils ressources

Landscape des médias sociaux en 2018.

Le guide de [La Famille Tout-Ecran](#).

La fiche atelier du kit d'accompagnement du guide de La Famille Tout-Ecran : [Accompagner son ado sur les réseaux sociaux](#).

Et si je dispose de plus de temps ?

Le serious game [2025Exmachina](#).

Les parcours pédagogique du [Safer Internet France](#).

Le jeu [Connected Ligue](#)

Brainstorming/remue-méninge : autour d'un sujet large posé en début par l'animateur exemple : "Réseaux sociaux", le groupe exprime l'ensemble de ses pensées et représentations que l'animateur ou le secrétaire consigne en les organisant au fur et à mesure, afin d'apporter des éléments d'intérêt fondés sur les expressions du groupe. Il n'y a pas de mauvaise réponse ! Cette forme de débat est très adaptée pour commencer le traitement du sujet, afin de se rendre compte de la diversité des notions, des pratiques, des réseaux, des nuances subtiles pouvant apparaître.

Débat butiné : le groupe est divisé en plusieurs sous- groupes. Des enveloppes avec un thème ou un sujet différent (autant que le nombre de groupes) circulent entre les groupes, et chacun ajoute sur des morceaux de papier les réflexions qui lui sont venues avant de faire passer l'enveloppe au groupe suivant. Lorsque chaque groupe a ajouté son avis dans chaque enveloppe, on peut revenir en groupe complet pour débriefer le contenu de chacune, et exprimer les réflexions qui ont émergé. On écrit des arguments que l'on place dans des enveloppes.

Débat mouvant : l'espace est gradué en fonction de l'opinion (de "j'adore" à "je déteste", ou de "totalement d'accord" à "pas du tout d'accord"...). Le groupe est appelé à se positionner individuellement en fonction de son opinion, puis, chacun peut débattre avec les personnes opposées.

Débat à parti imposé : deux équipes sont constituées et chacune tire au sort le parti qu'elle devra défendre. Un temps de préparation permet à chaque équipe de constituer ses arguments.

Et encore bien d'autres :

[Fiche de techniques d'animation de l'association "Les rencontres ludiques"](#)

Des questions sur les pratiques des jeunes :

- "Plutôt partager ou discuter ? Pourquoi ?"
- "Plutôt Snapchat ou Tik Tok ? Pourquoi ?"
- "Qu'est ce que vous regardez à la télévision ?"

- "Quelle est votre émission préférée ?"
- "Vos parents utilisent-ils les réseaux sociaux ? Pourquoi d'après vous?"

Quelques sujets qui peuvent pousser au débat :

- Les jeunes s'informent moins qu'avant.
- S'informer sur les réseaux/médias sociaux c'est comme s'informer en lisant les journaux.
- S'exprimer sur les médias sociaux c'est comme s'exprimer "en vrai".
- Il faut interdire le téléphone mobile en colonie de vacances aux jeunes.
- On peut interdire aux jeunes de moins de 13 ans d'utiliser les réseaux sociaux.
- Les médias sociaux sont meilleurs que les médias traditionnels pour s'informer.
- Sur les médias sociaux, l'information est moins sûre qu'à la télévision.

Qwant Junior : c'est le moteur de recherche de référence pour les 6-12 ans. Son algorithme bloque les occurrences de violence, de pornographie, ainsi que les sites de commerce. L'onglet de gauche permet également de faire une recherche directement parmi les sites considérés comme pédagogiques. En outre, il est le moteur de recherche privilégié de l'Éducation Nationale pour les publics élémentaires et collégiens.

Vikidia : c'est le Wikipédia des plus jeunes, une encyclopédie libre en ligne à destination des 8-13 ans. Comme sur Wikipédia, tout le monde peut apporter sa pierre à l'édifice.

Poussière des toiles : plutôt qu'un moteur de recherche, ce site est géré par des enseignants qui valident et renseignent des contenus issus de différents sites afin de constituer un répertoire de ressources. Bien moins riche que Vikidia, ce site a toutefois l'avantage d'être particulièrement vigilant sur les contenus proposés.

Adozen : un site web qui propose aux parents des conseils pour passer le cap de l'adolescence de leurs enfants avec sérénité.

Sciences et vie JR : l'adaptation pour enfant du magazine de vulgarisation scientifique "Sciences et vie"

Geek JR : Geek Junior est un site d'information high-tech et de sensibilisation aux technologies du numérique à destination des adolescents. Actualités, tests, tutoriels et vidéos... Geek Junior traite essentiellement des applications mobiles, des jeux vidéo, des gadgets geek et des solutions éducatives pour aider les adolescents dans leur travail scolaire.

Wapiti : magazine d'actualités portant sur les sciences et la nature et destiné aux 7-12 ans.

Newscoach : un moteur de recherche pédagogique pour se prémunir des fausses informations et théories du complot.

DISPOSITIF**Effectif**

1 animateur

Entre 4 et 8 personnes par groupe

Matériel

- 1 grande affiche.
- Feutres de plusieurs couleurs.
- Ficelles de plusieurs couleurs (facultatif).
- Scotch.
- Fiches bristol ou feuille A5 ou posts-it.

Durée

25 min

OBJECTIFS

Comprendre la logique de mise en lien des réseaux sociaux.

Visualiser comment peut se matérialiser la règle des “6 degrés de séparation”.

Se rendre compte du type d’information que l’on peut donner aux réseaux sociaux.

CONSIGNES

Les participants renseignent leur profil sur une fiche à la manière d’un réseau social type LinkedIn, Facebook ou Twitter. Chaque fiche est ensuite collée sur une grande feuille placée au mur. Chaque participant vient alors tracer des traits vers les personnes avec qui il est en relation (ces traits de couleurs peuvent être tracés aux feutres ou établit avec des ficelles).

- En bleu : les relations professionnelles (jeunes : copains d’école).
- En rouge : les relations extra professionnelles (jeunes : copains loisirs ...).
- D’autres couleurs sont possibles en fonction des centres d’intérêts, compétences communes ou complémentaires.

Les participants précisent ensuite sur les liens le détail de la relation. Oralement chacun se présente et présente ses liens avec les autres en 1 min.

SÉANCE 4 À LA DÉCOUVERTE DES MÉDIAS SOCIAUX

ANNEXE 4 JEU : MIME-MOI UN RÉSEAU SOCIAL

DISPOSITIF

Effectif

1 animateur

Entre 4 et 8 personnes par groupe

Matériel

- Des feuilles de papier
- Un feutre ou un stylo
- Un récipient
- Un chronomètre

Durée

25 min

OBJECTIFS

Découvrir les différents réseaux sociaux qui existent et quelles en sont leur utilisation.

Créer du débat et une réflexion collective entre les jeunes sur les pratiques qu'ils peuvent avoir sur les réseaux sociaux.

CONSIGNES

Commencez par inscrire sur des bouts de papier le nom de différents réseaux sociaux, pliez les bouts de papier et mettez-les dans un récipient. Chaque participant tire un morceau de papier au hasard et dispose de 5 min pour trouver comment il va imiter le réseau social qu'il a tiré au sort.

À tour de rôle, les participants vont imiter leur réseau social. Ils peuvent s'appuyer sur des aspects techniques (usages) ou visuels (logo) pour faire deviner le réseau social. Le participant qui réussit à le faire le plus rapidement remporte la partie.

DISPOSITIF**Effectif**

1 animateur

4 à 8 personnes

Matériel

Aucun

Durée

25 min

OBJECTIFS

Se questionner sur ses propres pratiques.

Créer du débat et une réflexion collective.

CONSIGNES

Chacun son tour, les participants nomment les réseaux sociaux sur lesquels ils sont inscrits. En fonction, ils se classent par ordre croissant, du participant inscrit sur le moins de réseaux sociaux aux participants inscrits sur le plus de réseaux sociaux.

5

MODÉRATION DES CONTENUS



1h15



Descriptif et enjeux

Cette séance permet d'aborder la thématique de la modération en ligne et des discours de haine qu'on peut y trouver.

Lors de la création d'un blog, d'un site web ou d'un profil sur les réseaux sociaux, les jeunes s'exposent au regard des internautes et choisissent ou non de leur laisser la parole par le biais de commentaires ou de publications. Cette fiche atelier a pour but d'éclairer les jeunes sur le cadre légal et de leur fournir des clés pour réagir aux discours de haine.



Objectifs pédagogiques

- Savoir comment réagir face aux discours de haine.
- Connaître le cadre légal en cas de diffusion ou de propagation de contenus haineux.
- Penser aux enjeux de la censure.



Matériel

- Jeu "Publier avec modération".
- Fiche "Législation" et fiche "Commentaires" en plusieurs exemplaires.
- Ordinateur avec connexion internet et vidéoprojecteur.



Déroulé

1/ DÉFINIR LA MODÉRATION (15 MIN)

L'animateur commence par définir ce qu'est la modération sur internet : *cela consiste à accepter, déplacer vers une rubrique plus appropriée ou refuser intégralement ou partiellement la publication d'une information ou d'un commentaire déposé par un utilisateur sur un site web ou dans un forum. Un utilisateur responsable de la modération est appelé modérateur.* Source : [Wikipédia](#).

Proposer aux jeunes un brainstorming (5 minutes): quelles possibilités de réactions pour un modérateur face à un commentaire ? Exemples : le publier et y répondre, le censurer, contacter son auteur...

2/ PUBLIER AVEC MODÉRATION (30 MIN)

L'animateur peut ensuite enchaîner avec le jeu "publier avec modération" en distribuant 1 jeu par groupe de 3 élèves. Une fois les commentaires posés sur les cases pour chaque groupe, lire ensemble la fiche "Législation". Revenez ensemble sur les commentaires qui posent question, font débat chez les jeunes.

3/ COMBATTRE LES DISCOURS DE HAINE SUR INTERNET (30 MIN)

Afin d'ouvrir le débat à la question des discours de haine sur internet, il est possible de se rendre sur la plateforme [seriously.org](#) en la vidéoprojetant

5

... MODÉRATION DES CONTENUS

- (15 minutes). Cette plateforme met à la disposition des internautes une méthode et des outils pour lutter contre les discours de haine que l'on peut retrouver sur les réseaux sociaux en proposant un argumentaire en fonction de l'item choisi. Par exemple, si vous faites face à un commentaire sexiste de type "Toi t'es trop bonne !", la plateforme vous proposera cette information : "11 % des femmes ont reçu des avances sexuelles inappropriées et explicites sur des réseaux sociaux, par mail ou SMS" (à l'échelle de l'Union européenne). Source : [The European Union Agency for Fundamental Rights \(FRA\)](#).
- L'animateur peut proposer aux jeunes de naviguer sur le site directement en choisissant les items qui les intéressent (exemple : homophobie, racisme, sexisme...) ou bien leur proposer de citer des idées reçues (comme l'exemple "les juifs sont partout") et regarder avec eux les arguments contraires proposés par le site.

Boîte à outils ressources

Plateforme [seriously.org](#)

Plateforme [repondreauxprejuges.com](#)

Plateforme [egalitecontreracisme.fr](#)

Et si je dispose de plus de temps ?

Enchaîner avec un débat mouvant, affirmations possibles :

- "la liberté d'expression est incompatible avec la modération";
- "être un citoyen du Net c'est réagir face aux discours de haine";
- "il faut interdire aux personnes ayant tenu des discours de haine en ligne l'accès aux réseaux sociaux";
- "l'anonymat ne devrait pas être possible sur Internet";
- "le propriétaire du site web est responsable des propos

DISPOSITIF**Effectif**

4 groupes de 4 personnes
1 animateur

Matériel

Jeu de documents imprimés par groupe :
- 1 tableau
- 1 fiche commentaire
- 1 fiche législation

Durée

20 minutes

OBJECTIFS

Savoir réagir en cas de discours de haine sur son média social.
Connaître ses droits et devoirs face à des discours de haine sur son média social.
Être sensibilisé au respect et à la citoyenneté sur internet.
Débattre sur les notions de liberté d'expression sur internet.

CONSIGNES À DONNER AUX JOUEURS

Imaginez que vous êtes une personne qui vient de poster un article sur son blog ou sa page sur un réseau social.
Vous savez qu'en tant que propriétaire de ce blog/page, vous êtes soumis à certaines obligations légales et que vous pourriez être poursuivis en cas de commentaires illégaux.
Ensemble, retournez un par un les commentaires et choisissez la case correspondante sur le tableau.

À la fin des 10 minutes, lisez ensemble la fiche législation et comparez à vos réponses. Choisissez ensuite le commentaire qui vous a semblé le plus choquant et à l'aide du site seriously.org, rédigez une proposition de réponse à l'internaute.

JE PUBLIE

**JE PUBLIE ET
JE RÉPONDS AU
COMMENTAIRE**

**JE SUPPRIME CAR
CE SONT DES
PROPOS ILLICITES**

**JE SUPPRIME CAR
CE SONT DES
PROPOS TOXIQUES**

// Anonyme,
le 29/03/19 à 16h

Je ne vois pas l'intérêt de publier cet article à part te la raconter... Tu crois vraiment qu'on en a quelque chose à faire ?

// Amandine,
le 29/03/19 à 17h10

Merci pour tous ces bons conseils ! J'adore ton blog il est génial. Continue comme ça !

// LeBGdu47,
le 29/03/19 à 16h03

T moche tu sers à rien sale arabe

// Anonyme,
le 29/03/19 à 16h05

Je t'aime

// BigB,
le 30/03/19 à 16h

T'es grave bonne ;)

// Salim,
le 29/03/19 à 18h

Vous avez les fils qui se touchent : constamment en train de promouvoir l'écologie, le sauvetage des bébéphoques, le veganisme et attention la planète se meurt pour finalement promouvoir une société connectée et énergivore...

'' Anonyme,
le 29/03/19 à 16h

Va te pendre

'' Spam-moi,
le 31/03/19 à 18h10

Premium Days : -20% sur le
nouvel Iphone

'' Anonyme
le 10/05/19 à 16h03

Pour couper court à toutes
spéculations sur le niveau
réel du foot féminin je pro-
pose une rencontre entre
l'EDF femmes et hommes
et nous pourrons ensuite
constater factuellement ce
qu'il en est.

'' Anonyme,
le 25/04/19 à 16h

On voit que la promotion
médiatique fonctionne vrai-
ment bien, une véritable fa-
brique d'ingénierie sociale,
un peu à l'image du candi-
dat Macron en 2017.

'' Hervé,
le 14/05/19 à 12h

Les deux otages devraient
être jugés pour mise en
danger de la vie d'autrui par
imprudence, il existe une
loi dont je n'ai pas retenues
les références exactes et les
peines sont assez lourdes et
non ils ont eu droit à un re-
tour en grandes pompes on
marche sur la tête.

'' Salim,
le 29/03/19 à 18h

Moi aussi je suis allé à
Bali l'été dernier et je n'ai
pas aimé du tout. Tu nous
conseilles d'y aller juste
parce que l'office du tou-
risme t'as offert le voyage...
Je trouve ça nul de voir
toutes ces blogueuses faire
semblant d'être honnêtes

|| Catherine,
le 04/02/19 à 14h50

[Photo d'Hugo enfant]
Souvenir de quand tu étais
petit, tu étais si mignon en
couche-culotte ! Bisous,
mamie.

|| Julien,
le 16/04/19 à 12h32

Avant de commenter tu
devrais vérifier ton ortho-
graphe #Bescherelle

|| Sandyy**,
le 29/03/19 à 16h03

Je me demande pourquoi
vous avez supprimé ma
question ? C'est une ques-
tion simple et si vous n'avez
rien à vous reprocher ça ne
devrait pas vous poser de
problème de répondre.

|| Antoine,
le 29/03/19 à 16h05

OSEF

|| Coucou,
le 21/03/19 à 16h

Tu es célibataire ?

|| Maxine,
le 09/06/19 à 18h

Il te va pas du tout ce mail-
lot de bain :/ Désolée de
dire tout haut ce que tout le
monde pense tout bas !

|| PlusdeFollowers,
le 10/07/19 à 18h

Je trouve que tu devrais arrêter de prôner l'acceptation de soi alors que tu as beaucoup de kilos en trop. C'est dangereux pour ta santé. Il faut que tu maigrisses pour ton bien !

||

|| Jadoremavie,
le 29/03/19 à 17h10

Superbe blog ! Viens vite checker notre site jadoremavie.com pour faire partie de notre communauté et gagner un max de followers !

||

Source : [Responsabilité des contenus publiés sur internet](#)
mise à jour le 06/04/19.

Attention, les textes de lois sont susceptibles d'être modifiés régulièrement, soyez vigilants et vérifiez les potentielles mises à jour avant l'atelier.

Face à un contenu illégal (racisme, injure, atteinte à la vie privée...) publié sur internet (texte, vidéo, photo, commentaire...), la victime peut déposer plainte contre l'auteur. L'hébergeur sera responsable uniquement s'il a délibérément mis en ligne ou laissé en ligne ce contenu illicite. De nombreux sites web (sites d'information, blogs...) proposent aux internautes de commenter leurs contenus dans un espace dédié situé en dessous des articles.

En cas de délit de presse (injure, diffamation, incitation à la haine raciale...), l'auteur du commentaire est responsable de ses propos. Votre plainte doit viser l'auteur du commentaire incriminé et non le responsable du site où se trouve ce commentaire. Vous pouvez directement porter plainte contre le responsable du site uniquement si vous prouvez qu'il a eu connaissance du commentaire avant sa mise en ligne. Certains systèmes de commentaires permettent en effet au responsable du site de valider chaque commentaire d'internaute avant sa publication.

Pour les autres délits comme les menaces de mort, votre plainte peut directement viser l'auteur du commentaire et/ou le responsable du site. Si vous ne connaissez pas l'identité de l'auteur du commentaire ou du responsable du site, vous pouvez porter plainte contre X.

Vous pouvez collecter vous-même des preuves par tous les moyens. Notamment des captures d'écran. Vous pouvez faire appel à un huissier de justice pour cela. Si vous avez collecté les preuves de l'infraction, vous pouvez également demander le retrait du contenu incriminé. Même sans être personnellement victime, vous pouvez signaler un contenu illégal aux services de police et de gendarmerie, sauf s'il s'agit d'un contenu injurieux ou diffamatoire à l'égard d'une personne déterminée.

Ce signalement n'est pas un dépôt de plainte. Si un contenu sur internet ou sur les réseaux sociaux vous choque, sachez

que vous pouvez signaler directement ce contenu sur les réseaux sociaux, qui proposent une fonctionnalité dédiée à cet effet. Vous pouvez également trouver de l'aide ou des réponses sur ces différents sites internet :

- Le site du gouvernement "[Internet-signalement](#)"
- Le site internet de la [CNIL](#)
- Le site internet "[Non au harcèlement](#)"
- Le site internet "[Net Écoute](#)"

Pour résumer, sont proscrits :

- les atteintes à la vie privée ou à la présomption d'innocence, l'usurpation d'identité,
- le non-respect du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle,
- l'incitation à la haine raciale et les propos racistes, antisémites et xénophobes,
- la négation de crimes contre l'Humanité et des génocides reconnus, l'apologie des crimes de guerre et/ou du terrorisme,
- les propos à caractère homophobe ou sexiste,
- les propos d'une nature violente, pornographique ou pédophile,
- la diffamation et les injures entre internautes ou à l'égard d'une tierce personne,
- l'incitation à la commission de crimes ou de délits, l'apologie des stupéfiants,
- l'appel au meurtre et l'incitation au suicide,
- la promotion d'une organisation reconnue comme sectaire.

Sur son site web ou son blog, il est possible de réaliser un article "[Charte de modération](#)", à l'image de celle du site [ami2.com](#). Dirigez-vous à cette adresse pour y accéder : . Elle peut permettre de fixer les bases de son blog et d'annoncer, par exemple, qu'aucun commentaire publicitaire ne sera validé par le modérateur.

Nota bene : une proposition de loi contre la cyberhaine a été soumise par la députée Laetitia Avia en mars 2019. À l'heure où nous rédigeons ces lignes, celle-ci n'a pas encore été adoptée. [Plus d'informations sur ce lien.](#)

6

VÉRIFICATION ET CONFIANCE DANS LES SOURCES



1h30



Descriptif et enjeux

Cette séance est consacrée à la connaissance de ce qu'est une source d'information et à l'importance de sa vérification. Les différents supports pédagogiques proposés dans cette séance permettront aux jeunes de comprendre comment chercher, vérifier et hiérarchiser une source d'information. Au cours de cette séance, l'animateur devra aussi définir avec les jeunes ce que sont les "Fakes News" et quelles peuvent être les conséquences du partage et de la diffusion de fausses informations.



Objectifs pédagogiques

Apprendre à chercher, à trouver et hiérarchiser une source d'information.
Reconnaître les différents types de sources et leur niveau de fiabilité.
Aborder la nécessité de se positionner par rapport à une source.



Matériel

- Au minimum 1 ordinateur pour 3 enfants.
- 1 grand écran ou un vidéo projecteur.
- Une connexion internet.
- La plateforme "[Les reporters du monde](#)"



Déroulé

1/ MISE EN PRATIQUE (1H)

Pour aborder cette thématique et permettre aux jeunes de mieux mesurer l'importance de la vérification des sources, l'animateur peut commencer par un jeu pédagogique.

Pour les 8 à 14 ans :

Sur la plateforme [1jour1actu-reporters](#) dans la section "Défi Reporter" le jeu "Vérifier les sources de l'information" permettra aux jeunes de comprendre comment et pourquoi il faut vérifier la source d'une information (important : quelques jours avant cet atelier, rendez-vous sur la plateforme [1jour1actu-reporters](#) créez vous un compte "Rédacteur en chef" et des comptes "Reporters" aux enfants : détails de la procédure à suivre dans la fiche "Créer le support et les contenus").

Pour les 13 à 18 ans : le Cluedo Info/Intox

À partir d'une question d'actualité ou qui intéresse le groupe, les jeunes, en binôme, remplissent une grille d'enquête (voir fiche ressource) pour chercher l'information essentielle et déterminer la fiabilité de leur source.

Pour tout âge :

L'animateur pose au groupe une question qui fait débat dans l'actualité (par exemple: "Doit-on ou-

6

... VÉRIFICATION ET CONFIANCE DANS LES SOURCES

➤ vrir le droit de vote à 16 ans ?” ou “Combien vont coûter les travaux de rénovation de Notre-Dame ?”...).

Par groupe, les enfants lancent une recherche sur Internet en utilisant différents moteurs de recherche (Google, Framabee, Qwant, Qwant junior, Ecosia par exemple). Ils doivent :

- comparer les résultats trouvés (factuels : combien y a-t-il de pages proposées par le moteur de recherche, et en terme de contenus : quelle est l'information principale);
- trouver des sites fiables où puiser de l'information sur le sujet posé;
- sélectionner des URL (adresse Web) à proposer comme sources d'informations. Les résultats des groupes sont ensuite comparés. L'animateur aide les enfants à décoder les URL proposées (.perso, .org, .net, .fr, .com...).

Par rapport aux sites trouvés, les dates de mises à jour sont comparées. Une discussion entre les enfants doit permettre de faire le point sur les résultats. L'animateur suggère ensuite des “astuces” pour mieux chercher sur Internet :

- délimiter au maximum le sujet de la recherche en tapant plusieurs mots-clés, en les choisissant les plus précis possibles et en évitant les termes qui peuvent prêter à confusion ;
- croiser les sources d'informations obtenues par la recherche : donnent-elles la même information ? Récolter des informations d'après une seule source, un seul site ne suffit pas ;
- identifier systématiquement l'auteur de l'information et s'interroger sur ses intentions (informer ? vendre ? faire rire ? faire peur ? convaincre ?...).

L'animateur doit également avoir à l'esprit la nécessité d'approfondir la notion de source :

- dissocier l'outil, le canal des sources que l'on y trouve : un même outil pouvant contenir plusieurs types de sources : YouTube par exemple;
- faire attention aux contenus hybrides (ex : un teaser est un mixte entre information et publicité).

2/ APPROFONDISSEMENT (30 MIN)

Lorsque les jeunes auront appris comment vérifier une source d'information, il est essentiel de leur faire prendre conscience de l'importance d'avoir ce réflexe. Pour cela, l'animateur peut leur présenter des situations où le manque de vérification des sources a provoqué la diffusion de fausses informations. Comme [cette image truquée](#) qui faisait état de violence au stade Vélodrome de Marseille et qui a très largement été relayée sur les réseaux sociaux. Il peut d'ailleurs, si le temps le lui permet, proposer aux jeunes de rechercher l'origine de cette photographie (avec un outil comme *Tineye* ou si ce n'est pas possible, toutes les explication sur l'origine de cette photographie dans [la vidéo du YouTubeur Hygiène Mentale à partir de 5"10min](#)).

Ensuite, l'animateur explique que les journalistes, même s'ils peuvent se tromper, effectuent toujours un travail de recherches et de vérification des sources d'une information. Ils ont également accès plus facilement à des sources d'informations de confiance, comme des spécialistes, des chercheurs, des scientifiques, des membres d'institutions.

Ils disposent de sources d'informations qui leur sont propres comme l'AFP.

6

... VÉRIFICATION ET CONFIANCE DANS LES SOURCES

➤ Enfin, l'animateur peut expliquer aux jeunes qu'aujourd'hui les réseaux sociaux, s'ils nous permettent de nous informer plus facilement, permettent aussi la diffusion de fausses informations. Les internautes doivent donc être plus vigilants et savoir identifier leurs sources. Pour débattre de cette question, l'animateur peut diffuser l'épisode "[Nous sommes tous médias](#)" de la web-série Les clés des médias

Boîte à outils ressources

Dossier pédagogique "[Les veilleurs de l'info](#)"

Guide "[La famille tout écran](#)"

[L'authenticité d'une vidéo publiée sur les réseaux sociaux](#)

par le CLEMI

[Info Hunter](#)

Et si je dispose de plus de temps ?

S'il dispose de temps pour aborder également les enjeux liés à la lutte contre les théories du complot, l'animateur peut clôturer la séance en se rendant sur la plateforme [Info Hunter](#). En fonction de l'âge des jeunes, il pourra choisir le parcours niveau primaire ou niveau collège-lycée.

QUESTIONS	RÉPONSES
<p>Qui ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qui est l'auteur du document ? • L'auteur est-il identifié ? Peut-on le contacter ? Est-ce un spécialiste du domaine ? S'exprime-t-il au nom d'une institution ? À titre personnel ? 	
<p>Quoi ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelle est la nature du site ? S'agit-il du site d'une institution ? d'un site associatif ? d'un site commercial ? Est-il reconnu sur ce sujet ? Pointe-t-il vers des sites fiables ? Les sites fiables pointent-ils vers lui ? • Quelle est la pertinence des informations ? Est-ce bien le type d'informations dont j'ai besoin ? Le niveau des informations est-il adapté ? Est-il suffisamment simple ou au contraire suffisamment approfondi ? • Quel est l'intérêt du document trouvé ? Le document est-il vraiment intéressant ? Qu'apporte-t-il de nouveau ? 	
<p>Où ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • D'où provient l'information ? S'agit-il d'un site français ? Francophone ? Européen ? Autre ? • Quelles sont les limites géographiques de l'information ? L'information concerne-t-elle un pays particulier ? Cela me convient-il ? 	
<p>Quand ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • De quelle période s'agit-il ? La période traitée correspond-elle à mes besoins ? • Quelle est la date du document ? La date du document est-elle indiquée ? Le document nécessite-t-il une actualisation ? Si oui, quelle est la date de mise à jour ? 	
<p>Pourquoi ?</p> <p>Quel sont les objectifs ? Dans quel but le document a-t-il été réalisé ? Quel est le public visé ? Quels sont les objectifs du site ? Quel est le public visé ?</p>	
<p>Comment ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment se présente le document ? L'information est-elle rédigée clairement ? Le document est-il bien structuré ? Les sources sont-elles bien indiquées ? Comment accède-t-on à l'information ? L'information est-elle gratuite ou payante ? La navigation du site est-elle aisée ? Les pages sont-elles rapides à charger ? 	

7

FABRICATION D'IMAGES



1h30



Descriptif et enjeux

Cette séance a pour but d'aider les jeunes à comprendre comment une image est fabriquée, et comment elle peut être manipulée. Ils prendront ainsi connaissance des différentes technologies qui permettent de manipuler une image (le deepfake par exemple) et des différentes techniques qui peuvent leur donner un sens différent de leur sens premier. L'objectif est de faire comprendre aux jeunes qu'une image n'est pas une preuve en soit, qu'elle nécessite comme pour tout type d'information une vérification et une recontextualisation avant de pouvoir affirmer leur caractère authentique et leur valeur de fait informationnel.



Objectifs pédagogiques

Comprendre les processus de création de l'image (champ, retouche, cadrage).

Comprendre les fonctions de l'image.

Analyser le lien entre le texte et l'image.

Expérimenter la création d'une image.



Matériel

- Photothèque.
- Appareil photo (ou téléphone, tablette...).
- Photos issues de la presse ou cartes de la fraternité.
- Ciseaux + colle OU ordinateur + logiciel de création d'image (GIMP).



Déroulé

Les images ont un pouvoir parfois imprévu. À l'heure de l'instantanéité, une personne peut devenir une icône ou un mème au niveau mondial en quelques heures. L'auteur ou le photographe n'a peut être pas prévu l'impact de son image ou ne l'a pas anticipé, c'est pourquoi il faut connaître et respecter les principales règles du droit à l'image. Une image reste en mémoire et il est important pour les deux parties de bien fixer les règles de diffusion dès le départ.

Les technologies actuelles permettent de faciliter la manipulation des images. La technique du Deep learning est apparue en 2016 : une intelligence artificielle qui permet de créer des "Deepfake" : fausses vidéos mettant en scène des personnages célèbres. À partir d'une multitude de photos et vidéos d'une personnalité, il est possible de la mettre en scène en y apposant des paroles qu'elle n'a jamais tenues (ou des gestes qu'elle n'a jamais exécutés). Deux exemples : [la vidéo de l'ex Président américain B. Obama](#) ou [la vidéo de France TV éducation expliquant le Deepfake](#) avec l'exemple d'un discours du Président Emmanuel Macron.

L'arrivée de ce nouveau procédé, comme celui plus ancien du photomontage, nous montre bien qu'une photo ou vidéo n'est pas forcément une preuve et que sa source et son procédé de création doivent être questionnés. L'angle de prise d'une photographie peut aussi donner un autre sens ou

7

... FABRICATION D'IMAGES

► une autre interprétation. Ainsi, même si une photographie est réelle, elle peut être manipulée et servir un discours (qui peut être haineux). Il est donc essentiel de toujours prendre l'ensemble des éléments qui composent le contexte d'une information pour se forger une opinion.

1/ L'ATELIER PHOTO TROMPE L'ŒIL (15 MIN)

Les images peuvent parfois tromper nos sens et notre perception. En s'inspirant de ces images, l'animateur propose aux jeunes de réaliser à leur tour une photographie en trompe l'œil. Il leur propose pour cela de jouer sur les perspectives.

Exemple :



2/ L'ATELIER RECADRAGE (15 MIN)

À partir d'une image issue de la presse l'animateur propose aux jeunes de la recadrer et lui donner une nouvelle légende. Les images issues des "cartes de la fraternité" peuvent également être utilisées. Ensuite, l'animateur prend un temps pour discuter des images qu'ils auront réalisé : que produit le nouveau cadrage ? La photo a-t-elle le même sens ? Introduire la notion de "hors-champ".

Exemple :

Qayyara, près de Mossoul, le 12 novembre 2016. Une famille fuit les combats qui opposent l'armée irakienne à l'EI, pour la libération de Mossoul, la seconde ville du pays.

Photo : Sergey Ponomarev pour le New York Times.

Photo originale :



Photo recadrée :



Une famille part en vacances pour la première fois.

7

... FABRICATION D'IMAGES

3/ L'ATELIER PHOTOMONTAGE (15 MIN)

À partir de plusieurs photos de presse, l'animateur propose aux jeunes de réaliser un montage photographique. Comme par exemple la Une du *New York Time* avec le président américain Donald Trump et une fillette.

Cet atelier peut être mené manuellement, avec des photos imprimées de presse, des ciseaux et de la colle ou bien si la salle est équipée d'ordinateurs, avec le logiciel GIMP. À nouveau, l'animateur prend un temps pour débattre et échanger avec les jeunes autour des montages réalisés.

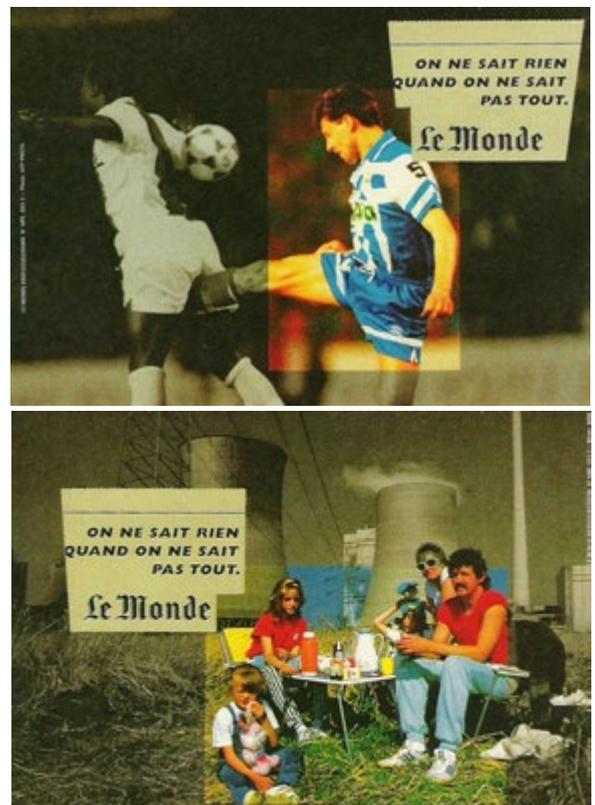
Exemple :



4/ L'ATELIER DU PHOTOGRAPHE (15 MIN)

À l'aide d'un appareil photo (ou téléphone portable, tablette...). Les jeunes devront réaliser une photo qui n'aura pas le même sens en plan large et plan rapproché. L'animateur présente aux jeunes les différentes valeurs de plan. Ensuite, par groupe, il les met au défi de réaliser une photo thématique (la plus drôle, la plus décalée, la plus effrayante, etc).

Exemples :



7

... FABRICATION D'IMAGES



Boîte à outils ressources

- [Images de monuments célèbres dans leurs contextes](#)
- [Cartes postales vs réalité](#)
- Pour trouver des images : [Slate](#)
- [Cartes de la fraternité 2019](#)
- [Palmarès World press 2017](#)
- [Arrêt sur images](#)
- [Canopé Reims](#)
- [Decryptimage](#)
- Télécharger [GIMP](#)

Et si je dispose de plus de temps ?

Si l'animateur dispose de plus de temps il peut se lancer avec les jeunes sur la plateforme [ERSILIA](#) : créée par l'association [LE BAL](#), ERSILIA est une plateforme numérique d'éducation à l'image et la citoyenneté pour les jeunes, les enseignants, les encadrants, les bibliothécaires, les artistes, les journalistes...

Son but premier : penser en images un monde d'images, établir des liens entre différents types d'images (art, presse, science, publicité, etc.) issues de différents contextes (presse, internet, musée, salle de projection, espace public, etc.).

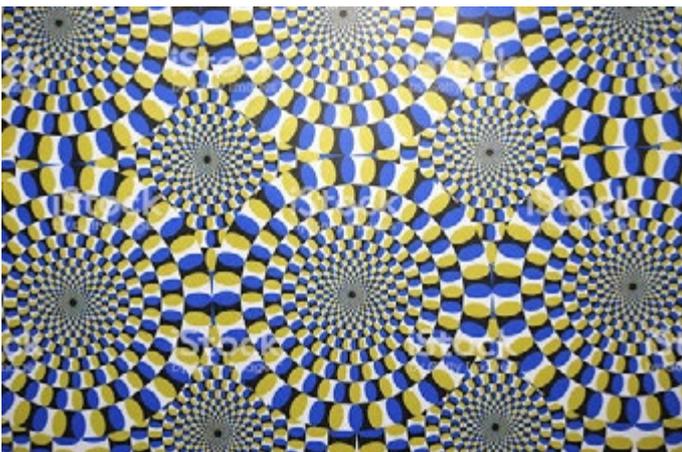
ERSILIA met sur un pied d'égalité jeunes et adultes et propose des ressources inédites pour saisir les enjeux et profonds bouleversements qui traversent notre société. Pourquoi, pour qui, dans quels contextes sont produites les images ? Comment sont-elles diffusées et reçues ? Comment changent-elles notre façon de voir le monde.

L'animateur pourra ainsi proposer différents types d'ateliers à partir de la plateforme :

- atelier d'analyse d'images fixes ou en mouvement;
- atelier de prolongement de films;
- atelier d'éducation aux médias et à l'information;
- atelier de décryptage de fake news;
- atelier de débat / apprendre à se forger une opinion;
- atelier d'écriture;
- atelier d'indexation;
- atelier d'apprentissage du français avec l'image.

The logo for ERSILIA LE BAL features the word "ERSILIA" in a large, bold, black, sans-serif font. To its right, the words "LE BAL" are stacked vertically in a smaller, bold, black, sans-serif font.

Quelques exemples d'images "en trompe l'oeil" :



L'ensemble des exemples peuvent être retrouvés dans la [photothèque](#)

VALEURS DE PLAN



Très gros plan : il représente un détail précis : un doigt, un oeil, une cicatrice, le cadran d'une horloge. Il permet de focaliser l'attention sur un seul détail, où de montrer ce que l'oeil ne peut voir à échelle réelle.

Gros plan : il représente le détail d'un élément précis de la scène, expose les réactions, émotions, sentiments...

Plan rapproché poitrine et taille : ils ont en commun de créer une certaine intimité avec le personnage, qui paraît accessible. Le plan rapproché permet de décrire les émotions.

Plan américain : il montre l'action, le personnage en mouvement et cherche à le valoriser.

Plan moyen : il permet de distinguer un ou plusieurs personnages parmi l'environnement.

Plan d'ensemble : il a pour vocation de décrire l'univers, représenter le lieu dans son ensemble.

8

CRÉER LE MÉDIA



1h30



Descriptif et enjeux

Cette séance a pour objectif d'accompagner les jeunes dans la définition de la ligne éditoriale de leur blog. Pour cela ils découvriront les méthodes de travail éditorial que sont celles des journalistes et se mettront en situation de "conférence de presse".

Les différentes ressources pédagogiques de cette séance permettront également aux jeunes de comprendre comment écrire pour "être lu" et de découvrir les codes de l'écriture journalistique. Enfin, cette séance permettra au groupe de se répartir les différents rôles et tâches qu'incombe la création d'un blog et de définir ensemble une méthodologie et une dynamique de travail collective.



Objectifs pédagogiques

Apprendre à écrire pour être lu.
Découvrir différents médias sur différents supports.
Savoir travailler collectivement pour créer un média en définissant sa forme et son thème, sa ligne éditoriale .



Matériel

- Au minimum 1 ordinateur pour 3 enfants.
- 1 grand écran ou un vidéo projecteur.
- Une connexion internet.
- La plateforme "[Les reporters du monde](#)"



Déroulé

1/ DONNER UNE IDENTITÉ ÉDITORIALE AU MÉDIA (30 MIN)

Avant de se lancer dans la création de leur média, les jeunes devront définir son identité éditoriale :

- Pour quels lecteurs ? À qui je m'adresse ? Des passionnés de sports ? Des femmes de plus de 50 ans ? Des ados ? Des parents de centres de loisirs ?

- Quels noms souhaitent-ils donner à leur média ?
- Souhaitent-ils créer un média thématique (un blog portant sur le sport, les loisirs, la culture, l'environnement, etc) ou un média d'actualité ?
- Quelle ligne éditoriale souhaitent-ils donner à leur média ?

Pour aborder ces thématiques, et avant de donner les définitions officielles de ces termes journalistiques, l'animateur commence par une mise en situation ludique.

Pour les enfants âgés de 7 à 12 ans :

Rendez-vous sur la plateforme [reporters-1jour-1actu](#), créez un compte "Rédacteur en chef" pour vous et des comptes "Reporters" pour les enfants (détails de la procédure à suivre dans la fiche "Créer le support et les contenus"). Dans la section "S'entraîner" vous trouverez les "Défis reporters" : de jeux ludiques pour aborder l'essentiel du travail de journaliste avec les enfants.

8

... CRÉER LE MÉDIA

➤ Le jeu “*Trouver un angle pour rédiger un reportage*” permettra aux enfants de comprendre ce qu’est un angle et pourquoi il est important que l’angle choisi pour rédiger son article soit en accord avec la ligne éditoriale du média.

Pour les ados âgés de 13 à 18 ans

Commencez d’abord par choisir un sujet d’actualité (ex : les résultats du bac 2019, la victoire de la France à la coupe du monde de football en 2018, des chauves-souris pour lutter contre les moustiques tigres, etc.) ou un sujet thématique (un match de la ligue, un festival culturel, la sortie d’un film, d’un jeu vidéo, d’un livre, etc). Une fois que les jeunes ont choisi leur sujet, ils recherchent les différents médias qui l’ont traité. Ils peuvent pour cela exploiter différents supports : des reportages télévisés, des articles de presse, des reportages radio et même des publications sur les réseaux sociaux. Le but étant que les jeunes comprennent qu’un même sujet peut être traité différemment. Par la suite, l’animateur peut leur demander de classer les différents articles, posts et reportages qui ont été mis à leur disposition, d’expliquer leur classement et de justifier leurs choix.

Ensuite, pour introduire le débat et un travail de réflexion l’animateur diffuse, en fonction de leurs âges, l’épisode des Clés des médias “*Les journalistes disent-ils tous la même chose*” ou l’épisode de la web-série *Journalques-tion* “*Pourquoi y a-t-il plusieurs journaux en France ?*”. Une fois la vidéo visionnée et le dialogue engagé, il leur demande ce que signifie pour eux les termes “*angle*” et “*ligne éditoriale*” avant de leur donner les définitions officielles (si vous avez besoin de définition sur d’autres termes journalistiques vous pouvez vous baser sur le glossaire de la “[Maison des](#)

[journalistes](#)”).

Enfin, l’animateur leur propose de définir l’identité éditorial de leur web-journal en répondant à ces questions :

- pour quels lecteurs ? À qui je m’adresse ? Des passionnés de sports ? Des femmes de plus de 50 ans ? Des ados ? Des parents de centre de loisirs ?
- quel sera le thème de notre journal (actu, culture, sport, etc) ?
- quelle sera notre ligne éditoriale ? Sous quel angle nous allons traiter nos sujets ? (humour, sérieux, critique, engagé ?)
- quel nom nous voulons donner à notre média ?

2/ ÉCRIRE POUR ÊTRE LU SUR UN MÉDIA EN LIGNE (30 MIN)

L’écriture journalistique est un style d’écriture à part. Il faut à la fois être attentif aux éléments de forme et de fond.

Commencez par leur présenter les différents éléments qui composent l’ossature d’un article, à savoir :

- le titre : nom de l’article ;
- le chapô : petit texte qui donne envie d’en savoir plus sur le sujet qui doit retenir l’attention du lecteur. Il faut éveiller la curiosité.
- les intertitres : les sous titres qui reprennent les idées essentiels de chaque paragraphe ;
- les visuels : illustrations, photos, dessins de presse, tous les éléments visuels de l’article ;
- la chute : l’élément de fin qui conclut l’article. Attention, ce n’est pas un résumé de l’ensemble de ce qui a été dit dans l’article. La dernière phrase de l’article doit laisser une bonne impression au lecteur ! ;
- la signature : le nom ou le pseudo de l’auteur de l’article,

8

... CRÉER LE MÉDIA

➤ - le crédit photo : le nom ou le pseudo du dessinateur ou du photographe.

Pendant la rédaction, les jeunes devront garder en tête les éléments essentiels qui guideront leur travail d'écriture et composeront la trame de leur article :

- quel angle ont-ils choisi ? Comment vont-ils traiter leur sujet ?
- quels genre d'article vont-ils rédiger ? Est-ce plutôt une chronique ? un reportage ? un billet etc ? Pour cela, l'animateur peut s'aider de la fiche "Les genres journalistiques" de "La presse à l'école".
- les réponses aux 5Q ou QQQQCP (Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Comment ? Pourquoi ?) se trouvent-elles bien dans leur article ?

Il est important de récolter ces informations, faire ses interviews, vérifier ses sources, avant de se lancer dans la rédaction.

Enfin, il faudra leur préciser qu'écrire pour être lu demande de faire des phrases simples, courtes et rythmées. Un article n'est pas un exposé ou une dissertation, pour garder l'attention du lecteur il est important que l'enchaînement entre les différents éléments présentés dans l'article et les paragraphes soient cohérents et dynamiques. Une idée par phrase peut guider une écriture incisive et sobre. Pour bien comprendre l'ensemble de ces éléments, l'animateur peut s'appuyer sur la fiche. Cette fiche reprend les éléments essentiels à garder à l'esprit lorsqu'on écrit un article.

Quelques conseils d'écriture :

- avec des phrases courtes et simples : un sujet, un verbe, un complément ;

- en mettant 1 information par phrase, au maximum 2 ;
- en utilisant le présent de l'indicatif le plus possible ;
- en ayant un style vivant ou même humoristique ! Pour une interview, il faut retranscrire la parole de la personne interviewée à la première personne : "Je" ;
- en trouvant un bon titre qui donne envie de lire l'article. Ne pas oublier :
 - de trouver des idées d'illustrations : photos, dessins, cartes, schéma, etc. Elles apportent des informations ;
 - d'écrire une légende sous une photo. Un lecteur regarde d'abord les images ou les photos, puis il lit les légendes et ensuite l'article. La légende décrit ce que l'on voit sur l'image ou permet de rajouter une information que l'on n'a pas dite dans l'article ;
 - de bien se relire et de faire relire à une autre personne.

Lorsque le média est exclusivement sur les réseaux sociaux

Si les jeunes souhaitent créer un média uniquement sur les réseaux sociaux, le style d'écriture sera un peu différent. Les contenus sont courts, et donnent l'essentiel de l'information. Pour cela, ils peuvent rédiger des phrases simples et courtes, donner un genre et un angle à leur post, et définir le style de post qu'ils souhaitent écrire (un post très court comme un tweet, un "coup de gueule", etc).

L'animateur doit rappeler que les réseaux sociaux sont différents, qu'ils peuvent se compléter et se répondre (par exemple, un tweet peut intégrer un lien vers un post facebook plus long ou un reportage vidéo sur YouTube). Les réseaux sociaux peuvent aussi être l'interface qui mène vers des articles de fond, ou le blog des jeunes.

8

... CRÉER LE MÉDIA

3/ LA CONFÉRENCE DE RÉDACTION (30 MIN)

Lorsque les jeunes auront assimilé les notions des deux précédents ateliers, ils pourront se répartir les rôles et travailler collectivement autour de l'identité éditoriale et de la ligne de leur média. Pour cela, l'animateur propose aux jeunes de se mettre en situation et de décider de ces éléments en conférence de rédaction. Pour commencer, il peut démarrer avec le jeu "*La Fabrique de l'info*" et présenter le parcours pédagogique "[Les veilleurs de l'info](#)" pour aider les jeunes à visualiser et à mieux comprendre le fonctionnement d'une rédaction. Ensuite, par groupe, il leur fait composer leur comité de rédaction. Ils peuvent décider de nommer un rédacteur en chef, ou de prendre les décisions de façons collective. En tout cas, ils devront définir :

- qui rédige quoi ?
- qui administre ?
- qui publie ?
- qui modère ?
- qui anime ?

En fin de séance, pour s'entraîner et préparer des contenus pour la prochaine séance, les jeunes peuvent rédiger les premiers articles du blog.

Boîte à outils ressources

[Les ressources pédagogiques de l'association Jets d'encre](#)

Et si je dispose de plus de temps ?

Si l'animateur dispose de plus de temps, il peut proposer aux jeunes de jouer au jeu "[Presse d'initiative jeune, kézako ?](#)" de l'association [Jets d'encre](#).

9

CRÉER LE SUPPORT ET LES CONTENUS



1h



Descriptif et enjeux

Bien que la plupart des supports permettant l'expression en ligne soient assez intuitifs, ils nécessitent malgré tout l'acquisition de connaissances techniques. Bien maîtriser ces outils permet la création de contenus innovants et originaux. Cette séance a pour objectif de découvrir et comprendre le fonctionnement de plateformes qui permettent la création de blog.



Objectifs pédagogiques

Savoir utiliser un web-média (se créer un compte, se connecter, se repérer dans le back-office, etc).
Apprendre à mettre un article en ligne.
Savoir enrichir son article avec du contenu multi-média.
Définir son identité.



Matériel

- Au minimum 1 ordinateur pour 3 enfants
- 1 grand écran ou un vidéo projecteur
- Une connexion internet
- La plateforme "[Les reporters du monde](#)"



Déroulé

1/ 1JOURIACTU REPORTER : ENFANTS DE 8 À 14 ANS



C'est la première plateforme numérique internationale d'éducation aux médias et à l'information pour les 8-14 ans, en accès libre.

La plateforme 1jouractu-reporters est construite en trois espaces : "s'informer", "s'entraîner" et "produire". Elle permet d'avoir accès aux informations publiées par la rédaction d'1jouractu, à des articles écrits par des classes ou des groupes d'enfants partout dans le monde, et de produire un webjournal de façon simple.

Cet outil numérique accompagne les éducateurs et les enseignants dans la production d'articles grâce à une interface facile à utiliser.

Pour découvrir plus en détails la plateforme vous pouvez visionner [ces vidéos sur l'utilisation de la plateforme 1jouractu](#).

9

... CRÉER LE SUPPORT ET LES CONTENUS

2/ LES SITES PERMETTANT DE CRÉER UN BLOG : ENFANT ET ADO DE 11 À 18 ANS

Différents sites permettent la création de blogs. Wordpress, Wix et Tumblr figurent parmi les plus connus et les plus utilisés par les internautes. Chacun d'eux permettent des modes d'expressions différents, et donc, autant d'utilisations différentes pour les jeunes. Pour tous ces sites, il faudra se créer un compte avant de démarrer. À chaque fois l'animateur et/ou les jeunes devront renseigner une adresse mail, un pseudonyme et un mot de passe. Certains de ces sites proposent également de se connecter via un compte Google ou Facebook. Cette fonctionnalité si elle est pratique et rapide, expose en revanche les données du blog, qui pourront être récupérées par ces deux entreprises.

Wordpress

Wordpress est le site de création de blog le plus connu et utilisé. Il est gratuit, bien que certaines options et fonctionnalités ne soient accessibles qu'avec un abonnement payant. Par exemple, l'ajout de photos ou de vidéos (sans passer par une autre plateforme comme YouTube) dans un article ne sont possibles que si l'utilisateur possède un compte premium. Wordpress est le site de création de blog qui s'apparente le plus à un site professionnel. Il permet une mise en valeur et un référencement des contenus plus abouti. Enfin, il est responsive, c'est à dire qu'il s'adapte aux différents écrans (téléphone, tablette, écran d'ordinateur). Pour découvrir plus en détail la plateforme vous référer à l'annexe 1 "Créer collectivement avec Wordpress" ou vous pouvez visionner ce [tutoriel vidéo](#).

Wix

Cousin de wordpress, Wix est gratuit mais propose également un abonnement payant avec davantage de fonctionnalités. Il permet de développer et de créer une identité visuelle aboutie. Pour découvrir plus en détail la plateforme vous pouvez vous référer à l'annexe 1 "Créer collectivement avec Wix" ou vous pouvez visionner [ce tutoriel vidéo](#) sur l'utilisation de Wix.

Tumblr

Tumblr est un modèle hybride entre un site internet et un réseau social. Les échanges et la place donnés aux communautés d'internautes y sont donc plus importants. Il est intuitif et entièrement gratuit. Il se prête cependant plus à du microblogging qu'à la rédaction d'articles de fond. Pour découvrir plus en détail la plateforme vous pouvez vous référer à l'annexe 1 "Créer collectivement avec Tumblr" ou vous pouvez visionner [ce tutoriel vidéo](#) sur l'utilisation de Tumblr.

Les réseaux sociaux

Les réseaux sociaux sont des plateformes d'expression qui permettent de créer des contenus textuels et multimédias tendant plutôt à être courts. Prisés par les internautes, ils ont généralement connaissance de ces outils mais n'ont pas nécessairement l'habitude de les utiliser pour créer du contenu informationnel et/ou créatif. Pourtant, les réseaux sociaux sont de très bons canaux d'expression, les plus utilisés pour cela sont :

- Facebook ;
- Twitter ;
- Instagram ,

9

... CRÉER LE SUPPORT ET LES CONTENUS



- Snapchat ;
- Pinterest ;
- Tik Tok (ancien musically).

En fonction des envies et besoins des jeunes, il sera plus judicieux d'utiliser un ou plusieurs de ces supports. De nombreux réseaux sociaux sont d'ailleurs déjà liés les uns

aux autres, ce qui permet de publier un même contenu sur plusieurs d'entre eux en même temps. Enfin, ne possédant pas tous les mêmes fonctionnalités, et donc, les mêmes modes d'expression, cela peut être intéressant d'utiliser plusieurs d'entre eux pour que l'expression soit la plus complète et pertinente possible.

 <i>Facebook</i> <ul style="list-style-type: none">➤ création de contenu texte et/ou vidéo, court ou long➤ intégration de contenu photo, vidéo et son➤ utilisable avec plusieurs interfaces : smartphone, tablette, ordinateur➤ réalisation de direct➤ gestion et attribution de différents types de rôles aux gestionnaires de la page➤ visibilité sur les interactions et la portée des publications➤ identification et recherche de contenu par tag ou hashtag	 <i>Twitter</i> <ul style="list-style-type: none">➤ création de contenu texte et/ou vidéo court➤ intégration de contenu photo, vidéo et son➤ utilisable avec plusieurs interfaces : smartphone, tablette, ordinateur➤ réalisation de direct➤ identification et recherche de contenu par tag ou hashtag
 <i>Instagram</i> <ul style="list-style-type: none">➤ création de contenu texte et/ou vidéo court➤ intégration et valorisation de contenu photo ou vidéo➤ utilisable sur smartphone et tablette, visible sur ordinateur➤ réalisation de direct➤ classification de contenu par thématique➤ identification et recherche de contenu par tag ou hashtag	 <i>Snapchat</i> <ul style="list-style-type: none">➤ création de contenu vidéo court➤ utilisable sur smartphone et tablette➤ réalisation de direct➤ destruction programmée des contenus

9

... CRÉER LE SUPPORT ET LES CONTENUS



3/ L'IDENTITÉ DU MÉDIA

Quelque soit le support choisi, les jeunes devront créer l'identité visuelle de leur média. Le choix du ou des supports (texte, vidéo ou son) qu'ils ont envie de travailler est aussi important. Pour les guider dans leur choix, l'animateur répartit les jeunes en sous-groupe, et leur fait tester différents supports. Chaque sous-groupe fera ensuite un compte rendu à l'ensemble du groupe pour présenter le(s) support(s) qu'ils ont testé, quels sont leurs points forts et leurs points faibles.

Boîte à outils ressources

Fiche annexe "Créer collectivement"

Et si je dispose de plus de temps ?

Si l'animateur dispose de plus de temps, il peut se rendre avec les jeunes sur le site internet "[Canva](https://www.canva.com/)" et créer avec eux des supports visuels pour leur blog (logo, bannière, illustration...) le site est intuitif, guidant, outillant et propose un "accès pro" gratuit pour les associations à but non lucratif et les ONG.

Quelques jours avant l'activité (très important !)

L'animateur se crée un compte, puis va ensuite créer des comptes pour les enfants qu'il va encadrer.

Créer son compte

Se connecter à <https://reporters.1jour1actu.com/>, cliquer sur "Rédacteur en chef", puis "je n'ai pas de compte". Entrer une adresse e-mail et se choisir un mot de passe. Se connecter à la plateforme.

Créer les comptes des enfants

En haut, à droite, cliquez sur "tableau de bord", puis "groupe reporter". En haut à droite, cliquez sur "ajouter un groupe reporter". Renseignez tous les champs. Vous pouvez créer un pseudo pour chaque enfant du groupe et un mot de passe commun à tous. Votre premier groupe sera validé sous 2 jours ouvrables. Proposer des temps en autonomie, seul ou en petit groupe, sur les espaces s'informer et s'entraîner de la plateforme. Animer aussi des temps collectifs sur ces rubriques pour partager ce que les enfants ont appris, lu, qu'ils puissent poser leurs questions et échanger. Le jour de l'activité, attribuer un pseudo à chaque enfant ou groupe d'enfants et le mot de passe commun à tous. L'enfant se connecte sur la "home page" du site, clique sur "Reporters" et entre ses identifiants. Il accède à son espace qui est rattaché à votre compte "rédacteur en chef".

L'espace s'informer

Seul ou par petit groupe (3 ou 4 enfants sur deux ordinateurs) pour découvrir l'actualité du jour en lisant des articles et en regardant des vidéos conçues par la rédaction d'1jour1actu, des journalistes professionnels spécialisés presse jeunesse.

L'espace s'entraîner

Des défis reporters pour jouer au reporter et apprendre à produire un article web autour de cinq grands thèmes :

- répondre aux questions : qui ? quand ? quoi ? où ? pourquoi ? comment ? ;
- illustrer un article ;
- trouver un angle pour rédiger un reportage ;
- vérifier les sources de l'information ;
- créer et organiser des questions pour une interview.

Les défis reporters peuvent être utilisés en autonomie ou par

petit groupe. Ce sont des activités très guidées au cours desquelles l'enfant écoute une consigne puis joue. Il a le choix, peut se tromper, recommencer. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. L'objectif est de manipuler et de jouer. Chaque groupe peut jouer à un défi puis l'expliquer aux autres groupes. On prend note de ce que les enfants ont retenu et à quoi cela pourra leur servir au cours de l'écriture de leurs articles.

L'espace produire

Les enfants peuvent écrire un article sur un sujet d'actualité et le mettre en page à la façon d'un article du site 1jour1actu (sur le modèle des articles lus dans la partie "S'informer"). Quand un reporter écrit un article, il peut être publié uniquement après relecture du rédacteur en chef qui le valide dans son tableau de bord. Dans "écrire un article", on remplit les champs pour créer son article web.

Quand un groupe écrit plusieurs articles, le rédacteur en chef peut choisir de les regrouper sous forme d'un webjournal. Ce webjournal est consultable en dehors de la plateforme, sur une page web qui se crée automatiquement. Le rédacteur en chef peut choisir de partager l'URL de cette page. Par exemple, lors d'un séjour ou une semaine d'action contre les discriminations, les enfants peuvent enquêter, faire des interviews, recueillir des informations afin d'écrire des articles et les publier sous forme d'un webjournal. Le rédacteur en chef peut diffuser l'adresse aux familles des enfants et aux membres de la communauté éducative. Le rédacteur en chef est responsable des contenus produits et publiés.

Pour aller plus loin...

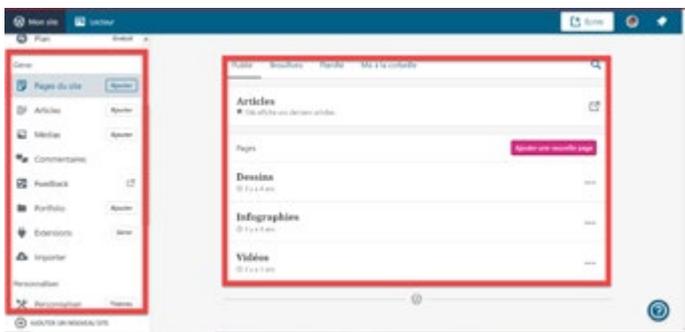
Les enfants peuvent lire les articles écrits par des enfants du monde entier qui collaborent à la plateforme dans la rubrique.

Boîtes à outils

Une fois connecté sur la plateforme, des vidéos vous guident pour créer votre premier groupe, votre webjournal. Dans les outils pédagogiques, vous trouverez aussi un livret qui présente les fonctionnalités de la plateforme...

Sur le tableau de bord du site internet vous pourrez interagir avec différents éléments :

- le menu à votre gauche vous permet de gérer et d'intervenir sur les paramètres globaux du site pour : changer le thème du site, ajouter des pages ou des articles, ajouter des extensions (modules complémentaires), ajouter des contenus vidéos, photos, etc. ;
- le tableau de bord principal vous permet de gérer vos pages et vos articles : les publier, les organiser, les enregistrer en tant que brouillon ou les supprimer.



Pour choisir et modifier l'apparence du blog vous aurez le choix entre :

- choisir un thème (un template) et le conserver tel quel ou y apporter des modifications visuelles ;
- créer entièrement l'identité visuelle de votre site.

Dans les deux cas, après avoir cliqué sur "Personnaliser" puis "Thèmes", vous pourrez dans l'interface changer les différents paramètres grâce aux outils du menu à gauche de votre écran. Par exemple : modifier les couleurs, l'organisation du menu, l'identité du site ou encore, visualiser l'apparence de votre site tel qu'il s'affiche sur les différents écrans (ordinateurs, tablettes et smartphones). N'oubliez pas de cliquer sur "Publié" pour ne pas perdre vos modifications.



Une fois que vous aurez modifié l'apparence de votre site vous pourrez y ajouter vos articles. Pour cela vous pouvez cliquer sur "Ajouter un article" dans le menu à gauche du tableau de bord ou sur "écrire" en haut à droite. Vous pourrez alors :

- grâce à l'interface principale créer le contenu de votre article, y ajouter un titre, écrire et mettre en page votre texte, y ajouter des liens ou des supports multimédias. Pour les plus aguerris, vous pourrez modifier davantage le contenu de votre article en intervenant dans son code HTML ;
- grâce au menu à votre droite vous pouvez intervenir sur les éléments annexes, mais néanmoins importants, de votre article : sa catégorisation, l'image mise en avant, l'extrait de votre article mis en avant, etc.

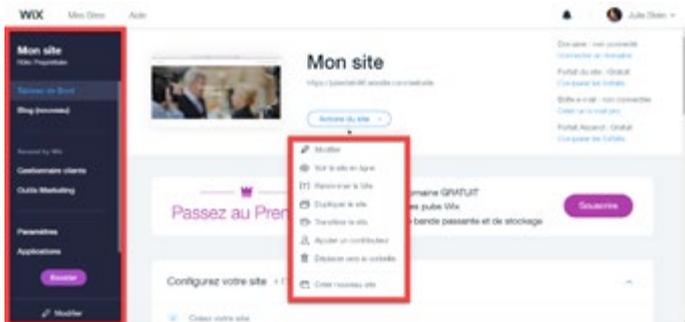


SÉANCE 9 CRÉER LE SUPPORT ET LES CONTENUS

ANNEXE 1 CRÉER COLLECTIVEMENT PLATEFORME WIX

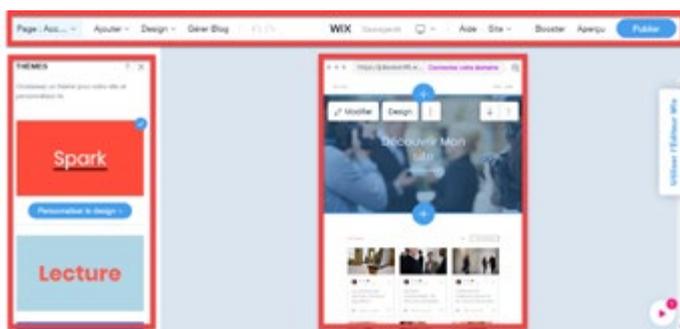
Sur Wix vous avez la possibilité de gérer plusieurs blogs en même temps. Vous pouvez également depuis le tableau de bord principal modifier un blog, en importer un autre, y ajouter des contributeurs, dupliquer un blog, etc.

L'onglet "Paramètres post" vous permettra de renseigner les éléments annexes de l'article comme son référencement ou sa catégorisation.



Si vous cliquez sur "Modifier" vous pourrez changer l'apparence de votre site :

- la barre de menu principal en haut de l'écran vous permet d'ajouter des éléments (applications, pages et sections), de choisir le design de votre blog et enfin de le gérer ;
- pour modifier le design vous pouvez choisir des thèmes prédéfinis, qui apparaîtront dans un menu à gauche de votre écran ;
- vous pourrez aussi intervenir sur tous les éléments du site (changer leur position, les modifier, les designer, etc) en cliquant directement dessus.

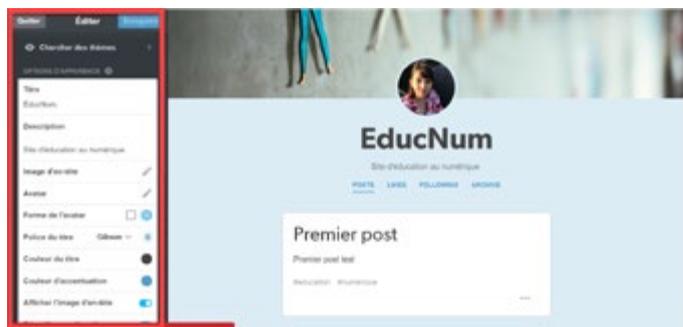


Pour ajouter un article vous devrez vous rendre à nouveau dans le tableau de bord, cliquer sur "Blog" puis sur "Post", ou alors, cliquer sur "créer un nouveau post" en haut à droite de l'écran. Vous pourrez alors rédiger votre article en y ajoutant des contenus textuels, des liens et des contenus multimédias (photos et vidéos).

Sur Tumblr, le tableau de bord principal vous permet, comme sur un réseau social, de suivre les personnes et contenus qui vous intéressent et d'interagir avec la communauté d'utilisateurs. Vous pouvez grâce au menu en haut à droite envoyer des messages privés, des mails, modifier votre profil ou encore effectuer une recherche sur Tumblr. Le menu principal vous permet d'ajouter du contenu, celui-ci peut être :

- du texte ;
- une photographie (importée de votre ordinateur ou d'un site web) ;
- une citation ;
- un lien web ;
- un forum/une discussion ;
- un contenu audio (importé de votre ordinateur ou d'un site web) ;
- une vidéo (importée de votre ordinateur ou d'un site web).

Vos contenus apparaîtront ensuite sur votre site. Pour en modifier l'apparence, cliquez sur votre photo de profil à droite de votre écran puis sur "Modifier l'apparence". Vous pourrez alors grâce aux options proposées dans le menu à gauche de votre écran, modifier l'identité et l'apparence visuelle de votre site. Pensez à enregistrer vos modifications une fois que vous aurez terminé.



Pour publier un article, qui prendra la forme d'un post, cliquez sur "Texte". Vous pourrez ensuite ajouter du contenu texte et/ou multimédia à votre article, le mettre en forme, et le tagger pour qu'il soit mieux référencé.



10

FAIRE VIVRE ET ÉVOLUER LE MÉDIA



1h30



Descriptif et enjeux

Cette séance a pour objectif d'aider les jeunes à définir une stratégie de publication en accord avec le contenu de leur blog et le public auquel il se destine. Le but de cette séance est également d'aider les jeunes à comprendre que la mise en valeur des publications qu'ils produisent est essentielle pour faire vivre leur média et donner de la visibilité à leurs contenus.

Enfin, cette séance a également pour objectif de faire réfléchir les jeunes au rôle des algorithmes en information.



Objectifs pédagogiques

Apprendre à valoriser et à diffuser une publication. Savoir travailler en groupe pour définir collectivement les choix de diffusion et de publication de contenus.

Savoir alimenter un média.



Matériel

- Au minimum 1 ordinateur pour 3 enfants.
- 1 grand écran ou un vidéo projecteur.
- Une connexion internet.



Déroulé

1/ DÉFINIR SA STRATÉGIE DE PUBLICATION (30 MIN)

Comme pour un titre de presse classique, les jeunes doivent décider à quelle fréquence ils souhaitent alimenter leur média : par des publications quotidiennes, hebdomadaires ou mensuelles par exemple. La définition de cette fréquence influencera de fait leur façon de travailler.

S'ils choisissent une publication quotidienne, les jeunes devront garder à l'esprit que cela leur demandera un travail très régulier.

S'ils choisissent une fréquence de publication plus disséminée (hebdomadaire ou mensuelle) ils auront plus de temps pour organiser et répartir le travail d'écriture. En revanche, ils devront garder à l'esprit qu'il est important malgré tout de valoriser plus régulièrement les contenus produits dans la semaine ou le mois (pour ne pas perdre en visibilité, deux à trois publications par semaine sont nécessaires).

Ils doivent également choisir qui est garant de la publication. Ce qui questionne à la fois la validation des contenus avant publication et la mise en ligne (technique) des contenus. Les jeunes peuvent faire le choix de définir une personne responsable de ces deux aspects ou établir une dynamique collective de travail pour ces deux rôles.

10

... FAIRE VIVRE ET ÉVOLUER LE MÉDIA

- Dans un premier temps il est donc très important d'aborder ces différents questionnements avec eux pour ensuite pouvoir répondre aux questions suivantes :
- à quelle fréquence publier du contenu ?
 - comment se répartir le travail d'écriture et de publication ?
 - comment articuler les temps d'écriture et de publication ?
 - qui est garant de la publication ?
 - quels types de liens nous souhaitons créer avec nos lecteurs ?

Pour comprendre les enjeux liés à la visibilité, aux publics ciblés et aux algorithmes en information, l'animateur peut faire jouer les jeunes au jeu "Dis moi sur quoi tu cliques et je te dirais qui tu es" en annexe1

2/ SE RENDRE VISIBLE (30 MIN)

En fonction du support choisi, et donc de l'âge des enfants/ados, la manière de mettre en valeur le contenu et de le rendre visible sera différente.

Sur la plateforme "reporters 1jour1actu" (pour les enfants âgés de 8 à 14 ans)

La plateforme offre la possibilité, un peu comme sur un réseau social, de partager et d'échanger avec les autres utilisateurs. La rubrique "Reporters du monde" permet de lire les articles publiés par d'autres groupes d'enfants. La plateforme permet la création de web journaux dont l'url peut être diffusée par e-mail ou à un réseau. Interagir avec une communauté d'internautes, notamment par le biais de commentaires, peut être un bon moyen de fidéliser ses lecteurs et de mettre en avant ses publications.

Sur Wordpress, Wix ou autres supports de type site de blogging (pour les enfant âgés de 12 à 18 ans)

Pour rendre visible son contenu sur des sites web comme Wordpress ou Wix il est important de faire attention aux éléments de valorisation annexes de l'article comme : le titre, le chapô, les photos, les courts extraits qui vont apparaître sur les moteurs de recherche, etc. Ces éléments doivent être accrocheurs pour capter rapidement l'attention et la curiosité du lecteur. Les tags (mots clés relatifs aux thématiques et sujets traités dans l'article) sont également importants. Ils permettent un meilleur référencement, c'est-à-dire que le contenu apparaîtra plus régulièrement dans les moteurs de recherche lorsqu'un internaute effectuera une recherche contenant un mot correspondant aux tags.

Cela permet aussi à l'internaute, au sein même du blog, de trouver plus facilement un article correspondant à ses attentes. Il ne faut pas non plus hésiter à mettre en avant les articles de son blog en les valorisant sur d'autres plateformes, comme les réseaux sociaux par exemple.

Sur un réseaux social (pour les adolescents âgés de 15 à 18 ans)

Les réseaux sociaux peuvent à la fois être des espaces d'expressions et de mise en ligne de contenus et à la fois des espaces de valorisation. Pour mettre en valeur un contenu de micro-blogging il est important de coupler son contenu textuel à de l'image ou à du contenu multimédia pour capter davantage l'attention des utilisateurs. Comme pour le blog, les tags (qui sur ce sup-

10

..FAIRE VIVRE ET ÉVOLUER LE MÉDIA

port deviennent identifiables grâce aux hashtags) sont essentiels pour référencer son support sur le média et sur les moteurs de recherche. Enfin, pour être encore plus visible, il ne faut pas hésiter à être présent sur plusieurs médias sociaux pour que les contenus soient accessibles au plus grand nombre.

3/ S'ADAPTER AUX SUPPORTS ET AUX MODES D'EXPRESSION DES WEB-MÉDIAS (30 MIN)

Peu importe le média choisi, les textes de valorisation doivent être courts et clairs. Les lecteurs doivent rapidement pouvoir cerner le contenu de l'article et doivent avoir envie de le lire et de s'y intéresser.

Quelque soit le média ou les supports (photos, vidéos ou sons), les liens vers d'autres sites sont indispensables. Un article contenant un ou plusieurs de ces éléments est bien plus consulté qu'un article contenant uniquement du texte et ne rendant pas possible l'interaction avec d'autres espaces. Il faut éviter d'utiliser des verbes d'actions, trop injonctifs.

Il faut également être vigilant au niveau du langage qui ne doit être ni trop soutenu ni trop familier. Le lien avec les internautes peut très bien s'opérer avec un langage simple et sobre. Enfin, il peut être très bon d'user de l'humour ou de faire des clin d'œil à des références de la culture populaire (un film, un groupe de musique, une série...) mais sans tomber dans la caricature ou l'excès.

Pour que les jeunes comprennent au mieux les enjeux liés à la valorisation de contenus, il est essentiel qu'ils puissent tester ces prérogatives pour mieux les comprendre et les assimiler. Sur un ou plusieurs web-médias l'animateur peut leur demander de valoriser un article existant. Il doit veiller à ce qu'il prennent en compte les différents éléments de valorisation et penser à leur montrer comment d'autres médias institutionnels (Le Monde, Libération, Arte, etc.) ou des médias sociaux (Konbini, Brut, Tataki, etc.) mettent en avant leurs contenus pour les guider.

Boîte à outils ressources

La vidéo "[Comment les algorithmes nous enferment](#)"

Et si je dispose de plus de temps ?

Si l'animateur dispose de plus de temps, il peut également expliquer et débattre avec les jeunes du phénomène des "influenceurs". Pour cela il peut s'appuyer sur la vidéo "[C'est quoi un influenceur ?](#)"

DISPOSITIF**Effectif**

1 animateur
4 personnes par groupe

Matériel

Les cartes “Profil”, “Média” et “Publicité” du jeu

Durée

30 min

OBJECTIFS

Définir ce que sont les algorithmes et leur mode de fonctionnement.

Comprendre que les algorithmes ne sont pas neutres et peuvent influencer nos représentations et notre façon de nous informer.

Comprendre que chaque organisme de presse ou de publicité s’adresse à un un profil particulier d’individu que l’on nomme “cible”.

CONSIGNES À DONNER AUX JOUEURS

L’animateur met à disposition de chaque groupe, les 10 cartes “profil”, “publicité”, et “média”. Il explique aux jeunes qu’ils vont devoir jouer le rôle d’un algorithme à savoir un programme informatique qui identifie en fonction des différents profils de personnes, les publicités et médias qui peuvent leur correspondre. Le groupe, qui reconstitue le plus rapidement et le plus correctement les différents profils avec les publicités et les médias correspondants remporte la partie. A la fin du jeu, l’animateur enclenche une discussion avec les jeunes pour qu’ils expliquent et justifient leur choix.

Ensuite il les interroge sur leur connaissance de ce que sont les algorithmes (il peut s’appuyer pour cela sur la définition

¹Définition : ensemble de règles opératoires dont l’application permet de résoudre un problème énoncé au moyen d’un nombre fini d’opérations. Un algorithme peut être traduit, grâce à un langage de programmation, en un programme exécutable par un ordinateur.

du dictionnaire Larousse¹) et si les jeunes savent qu’ils les côtoient régulièrement. Les publications qu’ils voient sur Facebook par exemple sont définie par l’algorithme de ce réseau social qui a établi leur intérêt pour une publication en fonction de leurs interactions avec un certain type de contenus (visionnés, cliqués ou likés). Enfin, l’animateur peut conclure en expliquant aux jeunes que ces algorithmes ne sont pas neutres (et peuvent être même parfois discriminants et leur proposer du contenu en fonction de leur genre par exemple comme c’est le cas dans le jeu).

Enfin, il peut expliquer que lorsqu’il s’agit de nous informer sur les réseaux sociaux et internet ils peuvent nous enfermer dans une certaine vision des faits et faire barrage à la possibilité d’exercer son esprit critique



Hélène
52 ans
Femme
Institutrice
2 enfants
En couple
Vit à Bourges

Pages aimées/suivies : Marie-Claire, Grey's Anatomy, Top Chef, Un bonheur n'arrive jamais seul - le film, Arte, Le Monde, Stranger Things, Netflix

Dernière recherche sur internet : recette de tarte au citron meringué

Derniers achats en ligne : robot de cuisine

CARTE MÉDIA

CARTE PUBLICITÉ



Michel
45 ans
Homme
Paysagiste
1 enfant
Divorcé
Vit à Saint-Malo

Pages aimées/suivies : Turbo, James Bond, les 24h du Mans, Gillette, Marmiton, Yves Rocher, Quand Harry rencontre Sally, l'Europe

Dernière recherche sur internet : pneus hiver pas cher

Derniers achats en ligne : un jean

CARTE MÉDIA

CARTE PUBLICITÉ



Nicolas
34 ans
Homme
Directeur de centre de loisirs
Pas d'enfant
En couple
Vit à Marseille

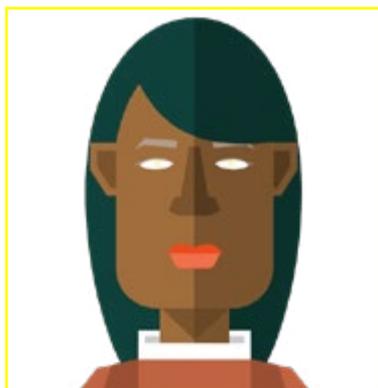
Pages aimées/suivies : OM, Games of Thrones, Vincent Dedienne, Le pastis, Jean Louis Aubert, Bref, Voyager avec tes potes, les chats

Dernière recherche sur internet : les gilets jaunes à Marseille

Derniers achats en ligne : abonnement OCS

CARTE MÉDIA

CARTE PUBLICITÉ



Marie
30 ans
Femme
Chercheuse au CNRS
Pas d'enfant
Célibataire
Vit à Paris

Pages aimées/suivies : La vie d'Adèle, le Chocolat, L'Australie, FuturMan, La Ligue de l'Enseignement, Recettes végétariennes, Simone Veil, La robotique

Dernière recherche sur internet : vol Paris - Rome

Derniers achats en ligne : des baskets

CARTE MÉDIA

CARTE PUBLICITÉ



Kevin
24 ans
Homme
Etudiant en géologie
Pas d'enfant
Célibataire
Vit à Strasbourg

Pages aimées/suivies : équipe de France de Football, Ted Talks, Stromae, Marvel, One Piece, Die Hard, SCRATCH PEOPLE - Les Stars en Live !

Dernière recherche sur internet : match PSG-OM

Derniers achats en ligne : un t-shirt de foot

CARTE MÉDIA

CARTE PUBLICITÉ



Juliette
21 ans
Femme
Etudiante en médecine
Pas d'enfant
En couple
Vit à Nantes

Pages aimées/suivies : Vans, Chilling Adventures of Sabrina, l'ADN CREA, Sarah Paulson, Healthy Student, WWF, Ellen DeGeneres, NASA

Dernière recherche sur internet : appartement 30m² à Nantes

Derniers achats en ligne : des bijoux

CARTE MÉDIA

CARTE PUBLICITÉ



Yohann
15 ans
Homme
Lycéen
Pas d'enfant
Célibataire
Vit à Melun

Pages aimées/suivies : Black M, Europa-Park, TF1, Olivier Giroud, Humour du net, Cooking Fever, Gaspard et Balthazar du Palmashow, Collège Louis Pasteur

Dernière recherche sur internet : sortie du prochain Fifa

Derniers achats en ligne : un jeu vidéo

CARTE MÉDIA

CARTE PUBLICITÉ



Léa
17 ans
Femme
Lycéenne
Pas d'enfant
Célibataire
Vit à Sainte-Croix

Pages aimées/suivies : ÉCOOLogie, Kiko Milano, Codes de Couples, Jaymaxvi, Rihanna, La Casa del Papel, OCS, Aufeminin

Dernière recherche sur internet : comment devenir enseignante

Derniers achats en ligne : "Réviser son bac" avec le Monde

CARTE MÉDIA

CARTE PUBLICITÉ



Josianne
65 ans
Femme
Retraitée
2 enfants
Vit à Metz

Pages aimées/suivies : L'oeil vert, We Are Tennis, Christiane Taubira, Hommage à tous les Sapeurs Pompiers décédés pendant leur mission, Yoga&Vedas, Puressentiel, La vie est belle, Les Kids United

Dernière recherche sur internet : prendre soin de ses rosiers

Derniers achats en ligne : un tapis de yoga

CARTE MÉDIA

CARTE PUBLICITÉ



Philippe
68 ans
Homme
Retraité
Pas d'enfant
Célibataire
Vit à Brest

Pages aimées/suivies : La beauté comme horizon, L'Autre Livre, Cartooning for Peace, Encore féministes, L214 Ethique et Animaux, Jean Jacques Goldman, Elise Lucet, Amnesty International France

Dernière recherche sur internet : allocution Macron

Derniers achats en ligne : DVD la couleur de la terre

CARTE MÉDIA

CARTE PUBLICITÉ

SÉANCE 10

CRÉER LE SUPPORT ET LES CONTENUS

ANNEXE 1

JEU : DIS MOI SUR QUOI TU CLIQUES, JE TE DIRAI QUI TU ES !

CARTE MÉDIA

aufeminin

TF1


Konbini®

(SIMONE)

CARTE PUBLICITÉ



SÉANCE 10

CRÉER LE SUPPORT ET LES CONTENUS

ANNEXE 1

JEU : DIS MOI SUR QUOI TU CLIQUES, JE TE DIRAI QUI TU ES !

CARTE MÉDIA



CARTE PUBLICITÉ



SÉANCE 10

CRÉER LE SUPPORT ET LES CONTENUS

ANNEXE 1

JEU : DIS MOI SUR QUOI TU CLIQUES, JE TE DIRAI QUI TU ES !

CARTE MÉDIA



CARTE PUBLICITÉ





Hélène
52 ans
Femme
Institutrice
2 enfants
En couple
Vit à Bourges

Pages aimées/suivies : Marie-Claire, Grey's Anatomy, Top Chef, Un bonheur n'arrive jamais seul - le film, Arte, Le Monde, Stranger Things, Netflix

Dernière recherche sur internet : recette de tarte au citron meringué

Derniers achats en ligne : robot de cuisine

aufeminin



Michel
45 ans
Homme
Paysagiste
1 enfant
Divorcé
Vit à Saint-Malo

Pages aimées/suivies : Turbo, James Bond, les 24h du Mans, Gillette, Marmiton, Yves Rocher, Quand Harry rencontre Sally, l'Europe

Dernière recherche sur internet : pneus hiver pas cher

Derniers achats en ligne : un jean

TF1



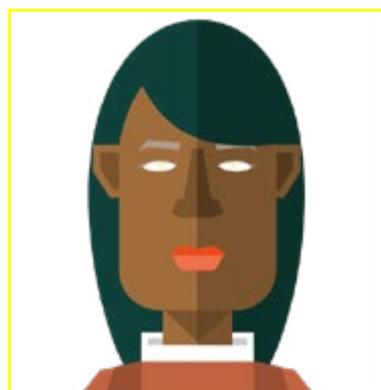


Nicolas
34 ans
Homme
Directeur de centre de loisirs
Pas d'enfant
En couple
Vit à Marseille

Pages aimées/suivies : OM, Games of Thrones, Vincent Dedienne, Le pastis, Jean Louis Aubert, Bref, Voyager avec tes potes, les chats

Dernière recherche sur internet : les gilets jaunes à Marseille

Derniers achats en ligne : abonnement OCS



Marie
30 ans
Femme
Chercheuse au CNRS
Pas d'enfant
Célibataire
Vit à Paris

Pages aimées/suivies : La vie d'Adèle, le Chocolat, L'Australie, FuturMan, La Ligue de l'Enseignement, Recettes végétariennes, Simone Veil, La robotique

Dernière recherche sur internet : vol Paris - Rome

Derniers achats en ligne : des baskets





Kevin
24 ans
Homme
Etudiant en géologie
Pas d'enfant
Célibataire
Vit à Strasbourg

Pages aimées/suivies : équipe de France de Football, Ted Talks, Stromae, Marvel, One Piece, Die Hard, SCRATCH PEOPLE - Les Stars en Live !

Dernière recherche sur internet : match PSG-OM

Derniers achats en ligne : un t-shirt de foot



Juliette
21 ans
Femme
Etudiante en médecine
Pas d'enfant
En couple
Vit à Nantes

Pages aimées/suivies : Vans, Chilling Adventures of Sabrina, l'ADN CREA, Sarah Paulson, Healthy Student, WWF, Ellen DeGeneres, NASA

Dernière recherche sur internet : appartement 30m² à Nantes

Derniers achats en ligne : des bijoux



SÉANCE 10 CRÉER LE SUPPORT ET LES CONTENUS

ANNEXE 1

JEU : DIS MOI SUR QUOI TU CLIQUES, JE TE DIRAI QUI TU ES !



Yohann
15 ans
Homme
Lycéen
Pas d'enfant
Célibataire
Vit à Melun

Pages aimées/suivies : Black M, Europa-Park, TF1, Olivier Giroud, Humour du net, Cooking Fever, Gaspard et Balthazar du Palmashow, Collège Louis Pasteur

Dernière recherche sur internet : sortie du prochain Fifa

Derniers achats en ligne : un jeu vidéo



Léa
17 ans
Femme
Lycéenne
Pas d'enfant
Célibataire
Vit à Sainte-Croix

Pages aimées/suivies : ÉCOOLogie, Kiko Milano, Codes de Couples, Jaymaxvi, Rihanna, La Casa del Papel, OCS, Aufeminin

Dernière recherche sur internet : comment devenir enseignante

Derniers achats en ligne : "Réviser son bac" avec le Monde





Josianne
65 ans
Femme
Retraitée
2 enfants
Vit à Metz

Pages aimées/suivies : L'oeil vert, We Are Tennis, Christiane Taubira, Hommage à tous les Sapeurs Pompiers décédés pendant leur mission, Yoga&Vedas, Puressentiel, La vie est belle, Les Kids United

Dernière recherche sur internet : prendre soin de ses rosiers

Derniers achats en ligne : un tapis de yoga



Philippe
68 ans
Homme
Retraité
Pas d'enfant
Célibataire
Vit à Brest

Pages aimées/suivies : La beauté comme horizon, L'Autre Livre, Cartooning for Peace, Encore féministes, L214 Ethique et Animaux, Jean Jacques Goldman, Elise Lucet, Amnesty International France

Dernière recherche sur internet : allocution Macron

Derniers achats en ligne : DVD la couleur de la terre



EXPRESSION EN LIGNE

Trop souvent, l'éducation aux médias et à l'information se résume à une éducation aux bons usages d'internet et des réseaux sociaux, ou à des initiatives de décryptages de l'information. Ces propositions éducatives sont indispensables et la Ligue de l'enseignement les met en oeuvre de façon récurrente.

Pour répondre, continuer de répondre à ces enjeux, et placer les jeunes dans l'exercice d'une citoyenneté active, la Ligue de l'enseignement a conçu en partenariat avec Milan Presse, les Francas et les Céméa le parcours «Expression en ligne».

En plus d'éduquer aux médias et à l'information, ce parcours préconise de placer les enfants et les jeunes dans un rôle de créateurs, propice à une prise de conscience de leurs responsabilités de diffuseur de contenu sur les réseaux sociaux et sur internet. Les adolescents sont particulièrement concernés par ces dynamiques.

"Ce parcours éducatif a été réalisé grâce à l'expertise des fédérations départementales de la Ligue de l'Enseignement, en partenariat avec Milan Presse, les Francas et les Céméa".

Rejoignez-nous !
www.laligue.org

Retrouvez nous sur les réseaux sociaux :

