

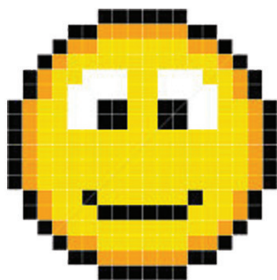


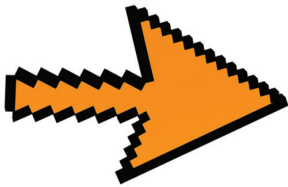
**SI TU**



**INTERNET**

**C'EST**





# **INTERNET**

---

# **ET NOUS**

---

**LE PROJET, MENÉ AVEC DES ÉLÈVES DE 4<sup>ÈME</sup> A DU COLLÈGE FRANÇOIS MITTERRAND DE CRÉON, A POUR BUT D'ABORDER LA QUESTION DE LA PRÉVENTION DES COMPORTEMENTS A RISQUES SUR INTERNET PAR LE BIAIS D'UNE PRATIQUE ARTISTIQUE NUMÉRIQUE : LE GRAPHISME.**

**AINSI LES ÉLÈVES ONT ABORDÉ LA QUESTION DE L'IMAGE, DU GRAPHISME, DES CODES CULTURELS ET VISUELS LIÉS AU NUMÉRIQUE, DE L'ÉCRITURE PAR ET POUR L'IMAGE.**

**CES APPROCHES ONT PERMIS DE CRÉER UNE SÉRIE DE 6 IMAGES, CHACUNE CORRESPONDANT À UN THÈME QU'UN GROUPE DE 5 A 6 COLLÉGIENS A CHOISI DE TRAITER.**

758 amis 



# J'AI 758 AMIS ?

EN 2012, FACEBOOK A PASSÉ LE MILLIARD D'UTILISATEURS ACTIFS PAR MOIS DANS LE MONDE. C'EST DIRE SI LE RÉSEAU CONCERNE DU MONDE. EN FRANCE, 93 % DES 15-17 ANS ET 81 % DES 13-15 ANS DISPOSENT D'UN COMPTE.

**ET LES « AMIS » ?** AU DÉBUT IL PEUT Y AVOIR UNE COURSE AUX AMIS (A CELUI QUI EN AURA LE PLUS) MAIS RAPIDEMENT CE JEU MANQUE D'INTÉRÊT. ET DE TOUTE FAÇON, ON INTERAGIT GÉNÉRALEMENT AVEC LES MÊMES CONTACTS QUI SONT SOUVENT NOS AMIS OU DES CONNAISSANCES EN DEHORS DES RÉSEAUX NUMÉRIQUES, « IN REAL LIFE ».

**LE TEMPS PASSÉ SUR FACEBOOK ?** MINIMUM 1H PAR JOUR, À COUP DE QUELQUES MINUTES DANS LA JOURNÉE ET LA SOIRÉE, MAIS TOUS LES JOURS OU PRESQUE.

**POUR Y FAIRE QUOI ?** « ON PEUT DISCUTER AVEC SES AMIS MÊME UNE FOIS RENTRÉ À LA MAISON », « J'Y METS DES PHOTOS, JE REGARDE LES PHOTOS DES AUTRES, JE FAIS DES COMMENTAIRES SUR LES PUBLICATIONS DE MES AMIS » « JE METS CE QUE JE FAIS DANS LA JOURNÉE » AUTANT D'INTERACTIONS QUI PROLONGENT CE QUI SE PASSE DANS LA VIE QUOTIDIENNE ET QUI PARTICIPENT DE L'APPRENTISSAGE DES RELATIONS SOCIALES.



# SANS INTERNET : JE SUIS PERDU ?

INTERNET C'EST LA PROFUSION D'INFORMATIONS, DE DONNÉES SUR DE NOMBREUX SUJETS ET LE PLUS DUR AUJOURD'HUI, C'EST DE FAIRE LE TRI DANS TOUT ÇA. COMMENT SAVOIR LE VRAI DU FAUX ? COMMENT NE PAS TOMBER DANS LA CULTURE DU « COPIER-COLLER » QUI FACILITE LA VIE MAIS ÉVITE L'EFFORT DE RÉFLÉCHIR PAR SOI-MÊME ? ET PUIS PARFOIS, ON S'Y PERD : ON REBONDIT DE CLICS EN CLICS ET ON NE SAIT PLUS CE QUE L'ON CHERCHAIT AU DÉPART.

**ET SI ON COUPE LA CONNEXION ?** LA MAJORITÉ DES JEUNES N'ENVISAGENT PAS DE SE PASSER DU WEB TELLEMENT CET OUTIL FAIT PARTIE DE LEUR QUOTIDIEN.

« LA DIFFICULTÉ AVEC INTERNET, C'EST QU'IL FAUT SAVOIR CE QUE L'ON CHERCHE POUR SAVOIR CE QUE L'ON VEUT » « JE VAIS SUR FACEBOOK ET DAILYMOTION AU MOINS 15 FOIS PAR SEMAINE, SINON JE SUIS COUPÉE DU MONDE » « J'AIME BIEN ALLER SUR INTERNET MAIS JE VEUX PAS NON PLUS DEVENIR UN NOLIFE »

**LES SOURCES D'INFORMATIONS ?** GOOGLE, YAHOO, BING MAIS AUSSI LES MURS FACEBOOK DES AUTRES, YOUTUBE, DAILYMOTION ET WIKIPEDIA.

« CE QUI EST BIEN AVEC INTERNET, C'EST QUE QUAND ON A DES RECHERCHES À FAIRE, ON A JUSTE À TAPER DES PHRASES SUR UN MOTEUR DE RECHERCHE ET ON TROUVE TOUT »




Windows 8 Upgrade Assistant

GAME OVER

5%

☆ ☆ ☆ ☆ ☆





# JE JOUE, JE RÊVE QUE JE JOUE... COMMENT ÇA, J'AI PERDU ?

EN FRANCE, ON COMPTE PLUS DE 30 MILLIONS DE JOUEURS (DE 6 ANS ET PLUS) 1<sup>ER</sup> RANG EN EUROPE. 1 FOYER SUR 2 EST ÉQUIPÉ DE CONSOLES. LE PORTRAIT-ROBOT DU JOUEUR D'AUJOURD'HUI : 34 ANS, 1 JOUEUR SUR 2 EST UNE FEMME. 40% DES JOUEURS SONT PARENTS. **IL EST OÙ LE PROBLÈME ?** LE TEMPS PASSÉ (QUI PEUT PARFOIS PARAÎTRE IMPORTANT), L'ISOLEMENT APPARENT, LA CONFUSION RÉEL/VIRTUEL, LA VIOLENCE... AUTANT DE CARICATURES QUE DE NOMBREUX PSYCHOLOGUES TEMPÈRENT (À LIRE SUR [WWW.PEDAGOJEUX.FR](http://WWW.PEDAGOJEUX.FR))

**POURQUOI JOUE-T-ON ?** POUR PASSER LE TEMPS, POUR S'AMUSER, POUR JOUER AVEC D'AUTRES PERSONNES EN RÉSEAU.

**AVEC QUOI ?** JEUX DE STRATÉGIE, DE GUERRE, DE SPORTS, DES SIMULATEURS, JEUX SUR FACEBOOK, PETITS JEUX GRATUITS EN LIGNE. SUR L'ORDINATEUR, LES CONSOLES, LES TÉLÉPHONES ET LES TABLETTES.

ebook !

c clair, le prof de sport il sort avec Sandra ! lol

Tu dis rien, ok ? lorie a triché en math !

max, on l'appelle le bolos !

commenter - Partager

je l'aime bien, mais chut...

J'aime - commenter

me, elle est bête et grosse !

G UNE VIDÉO DE NADIA ET NICO TROP HOT !

qu'il boit de l'alcool

personne ne te kiffe !

# RUMEURS

Dylan fume des pets, tout le monde le sais

J'aime - commenter - Partager

y'a une touf chez émilie, tu viens ? ces parents ne sont pas là !!!

J'DIS CE QUE J'VEUX, J'SUIS QU'1 PSEUDO !

Nat, C 1 chaude ! ptdr

tu veux voir mes photos intimes ?



# H O P A X

C'EST SECRET, TU LE GARDES POUR TOI



# JE PEUX DIRE TOUT ET N'IMPORTE QUOI SUR INTERNET ?

INTERNET N'EST PAS UNE ZONE DE NON-DROIT : LA LOI FRANÇAISE S'Y APPLIQUE ET NOTAMMENT EN CE QUI CONCERNE LES PROPOS QUI Y SONT TENUS.

**CE QUI Y EST INTERDIT** : INSULTES, INJURES, DIFFAMATION, INCITATION À LA HAINE RACIALE, HARCÈLEMENT... COMME DANS LA VIE DE TOUS LES JOURS.

EN ÉCRIVANT SUR INTERNET – DONT FACEBOOK FAIT PARTIE – ON DIFFUSE PUBLIQUEMENT UN MESSAGE. RIEN N'EST COMPLÈTEMENT CONFIDENTIEL EN RÉALITÉ ET RIEN NE S'EFFACE TOTALEMENT : LES PROPOS ET IMAGES RESTENT ET SE RETROUVENT ET ILS FONT PARTIE DE NOTRE IDENTITÉ NUMÉRIQUE. « JE POSTE DONC JE SUIS, JE SUIS CE QUE JE POSTE »

**PRENDRE SOIN DE SOI ET DES AUTRES** : SUR INTERNET, ON PEUT : SURVEILLER SES PROPOS (HISTOIRE DE DONNER UNE IMAGE POSITIVE DE SOI) ET ÊTRE ATTENTIFS AUX AUTRES EN LISANT LEURS COMMENTAIRES, LEURS MURS. LA QUESTION À SE POSER AVANT DE PUBLIER : EST-CE QUE CE QUE JE POSTE PEUT ME NUIRE OU NUIRE À QUELQU'UN ?

Je voulais connaître Maëva...  
...j'ai rencontré Maurice.



# JE SAIS À QUI JE PARLE ?

L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE C'EST QUOI ?

Mon métier,  
mes domaines de compétences.

Ce que je dis sur les réseaux,  
ce que j'aime ...

À quoi je ressemble.

Qui sont mes amis  
mes relations ?

Les infos  
que je publie,  
partage et traite.



Ce que l'on dit  
de moi ...

Comment et où me joindre ?

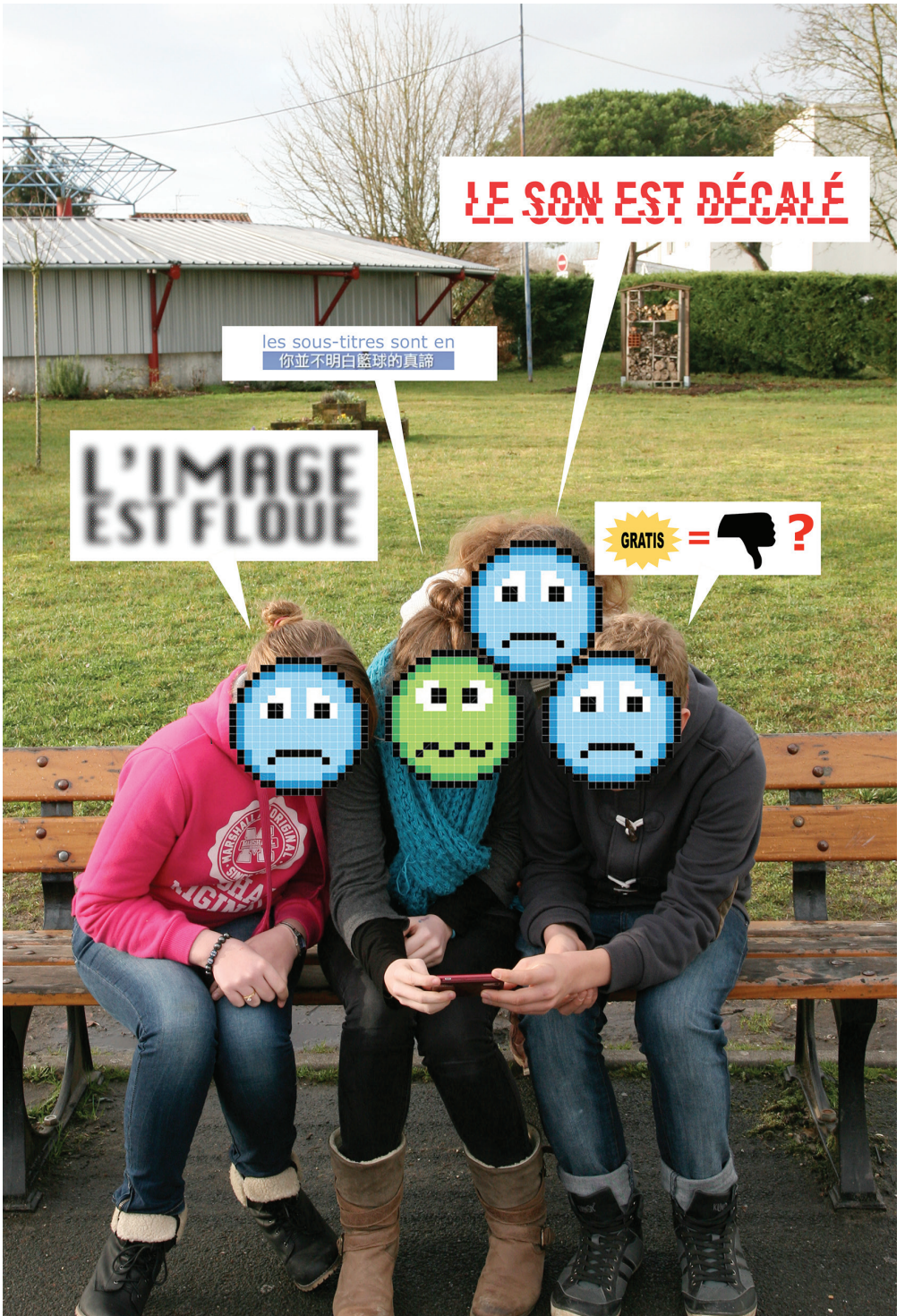
C'EST AUSSI UN PSEUDO, UN AVATAR (PERSONNAGE VIRTUEL), UN PROFIL, UN COMPTE... QUE L'ON PEUT FAÇONNER AU GRÉ DES SES ENVIES, DE SON HUMEUR, DE CE QUE L'ON A ENVIE DE DONNER À VOIR DE SOI AUX AUTRES. MAIS SI ON PEUT JOUER SUR SA PROPRE IDENTITÉ, D'AUTRES PEUVENT AUSSI LE FAIRE ET NE DONNER À VOIR QUE CE QU'ILS SOUHAITENT ET PARFOIS NOUS BERNER.

LE SON EST DÉCALÉ

les sous-titres sont en  
你並不明白籃球的真諦

L'IMAGE  
EST FLOUÉ

GRATIS =  ?



# J'AI TOUT CE QUE JE VEUX GRATUITEMENT SUR INTERNET ?

CONSOMMER DES BIENS CULTURELS SUR INTERNET EN TOUTE LÉGITIMITÉ : C'EST POSSIBLE ! DE NOMBREUSES PLATEFORMES DIFFUSENT DES CONTENUS :

VIDEO : YOUTUBE, DAILYMOTION, VIMEO, INA...

MUSIQUE : DEEZER, SPOTIFY, GROOVESHARCK...

RESEAUX SOCIAUX : FACEBOOK, GOOGLE+...

IL EXISTE AUSSI DES CONTENUS EN CREATIVECOMMONS ET COPYLEFT (EN OPPOSITION À COPYRIGHT) QUE L'ON PEUT CONSULTER, REDIFFUSER MAIS AUSSI TÉLÉCHARGER ET PARFOIS MÊME MODIFIER LÉGALEMENT. (CREATIVECOMMONS.FR ET ARTLIBRE.ORG).

ET LA LOI ? ELLE DÉFEND LES DROITS D'AUTEUR : TOUT CE QUI EST PRODUIT EST PROTÉGÉ MÊME SI RIEN N'EST INDIQUÉ PAR L'AUTEUR (QUI PEUT ÊTRE VOUS). ALORS SI VOUS POUVEZ TÉLÉCHARGER GRATUITEMENT UN MORCEAU DE MUSIQUE TRÈS CONNU ET VENDU PARTOUT : MÉFIEZ-VOUS ! VOUS ÊTES PEUT-ÊTRE EN TRAIN DE PIRATER SANS LE SAVOIR...

**PORTEURS DE PROJET ET PARTENAIRES :**

ENSEIGNANTES : ÉLISABETH ARAUJO (DOCUMENTALISTE), CAROLINE BRÉHERET & HÉLÈNE DURAND (ÉDUCATION CIVIQUE), NATHALIE DESSAGNE (FRANÇAIS).

GRAPHISTE INTERVENANT : JÉRÔME CHARBONNIER.

INTERVENANTE NUMÉRIQUE : MARIANNE MASSALOUX (ASSOCIATION MÉDIAS-CITÉ).

SOUTIEN AU PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE : LA DIRECTION RÉGIONALE DES AFFAIRES CULTURELLES AQUITAINE, LE CONSEIL GÉNÉRAL DE LA GIRONDE.

**DÉROULEMENT :**

DE NOVEMBRE À MARS, 3 SÉANCES DE 2H POUR CHAQUE INTERVENANT ET LES ENSEIGNANTES INVESTIES DANS LE PROJET.

**CRÉDITS AFFICHES :**

CONCEPTION : LES ÉLÈVES DE LA CLASSE DE 4<sup>ÈME</sup> A DU COLLÈGE FRANÇOIS MITTERRAND DE CRÉON (2012-2013), JÉRÔME CHARBONNIER.

GRAPHISME : JÉRÔME CHARBONNIER.

TEXTES : LES ÉLÈVES DE LA CLASSE DE 4<sup>ÈME</sup> A DU COLLÈGE FRANÇOIS MITTERRAND DE CRÉON (2012-2013), MARIANNE MASSALOUX.

LICENCE : CREATIVECOMMONS BY-NC-SA

