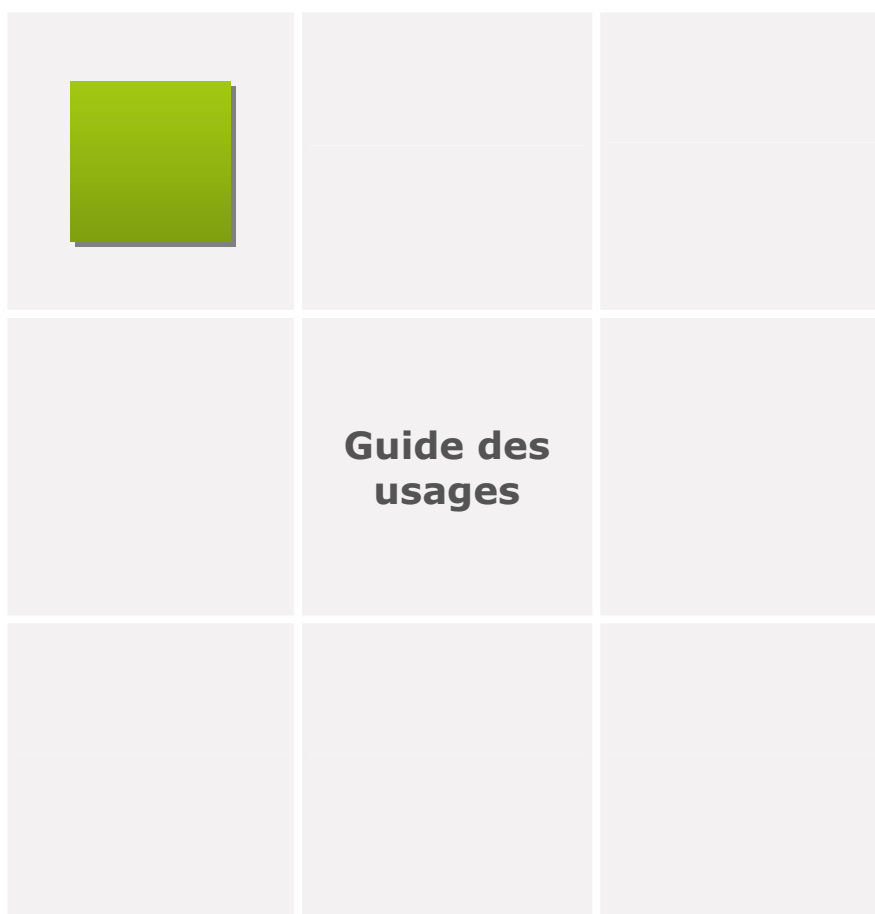


# Internet et les jeunes

## Guide des usages

### Partie 2

Six fiches destinées aux enseignants du 1<sup>er</sup> degré



Réalisé par une équipe pluridisciplinaire de l'Université de Namur  
de la CITA <http://www.fundp.ac.be/facultes/info/recherche/cita/>  
et du CRID <http://www.fundp.ac.be/facultes/droit/crid>  
Prof Claire LOBET-MARIS, Prof Yves POULLET, Jessica DALLAPICCOLA, Sarah GALLEZ, Françoise  
NAVARRE et Amélie PIERRE  
Sur base d'une recherche financée par la Politique Scientifique Fédérale  
<http://193.191.208.76/belspo/fedra/proj.asp?l=fr&COD=TA/00/08>

SERVICE GÉNÉRAL DU PILOTAGE DU SYSTÈME ÉDUCATIF



## Fiche « Recherche d'information »

<b>Ancrage pédagogique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Développer l'esprit critique au travers de la recherche d'information</li> <li>Projets transversaux et disciplines</li> </ul> 
<b>Définition et usages</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Définition</li> <li>→ Les outils de recherche</li> <li>→ Opportunités de cet usage</li> <li>→ Risques</li> </ul> 
<b>Fiches juridiques à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Droit d'auteur</li> <li>→ Transactions sur Internet</li> <li>→ Contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</li> </ul> 
<b>Boîte à outils pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Activités sans connexion à Internet</li> <li>→ Activités en ligne</li> </ul> 
<b>Pour aller plus loin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Articles</li> <li>→ Sites WEB</li> </ul> 

## Ancrage pédagogique

<b>Titre de l'activité</b>	<b>Communiquer au moyen de la messagerie électronique : risques et opportunités</b>
<b>Projets et disciplines</b>	<p><b>Projets transversaux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Passeport Tic</li><li>▪ TICE</li><li>▪ Education à la citoyenneté</li><li>▪ Education aux médias</li></ul> <p><b>Disciplines :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Français</li><li>▪ Cours philosophiques</li><li>▪ Eveil-Histoire-Géographie</li></ul> <p><b>Dès la 1re secondaire.</b></p>

## Recherche d'information : définition

	<p><b>Le WEB (World Wide WEB) est un des services accessibles par Internet, tout comme le sont notamment le courrier électronique ou la messagerie instantanée. Le WEB, ou la toile, est un réseau mondial de pages et de sites en ligne interconnectés. Pour y rechercher de l'information, on a besoin de deux outils : un navigateur WEB et un moteur de recherche.</b></p> <p><b>Navigateur WEB</b></p> <p>Pour accéder au WEB et consulter les informations, l'internaute doit utiliser un logiciel appelé navigateur WEB (Internet Explorer, Firefox, Safari, Google Chrome notamment).</p> <p><b>Moteur de recherche</b></p> <p>Pour rechercher des ressources en ligne (pages, images, vidéos, fichiers, etc.), l'internaute doit utiliser un moteur de recherche (Google, Altavista, Yahoo, Bing, notamment).</p>
	<p><b>A savoir</b></p> <p>Le navigateur WEB est un des points d'entrée de logiciels espions visant à accéder à certaines ressources propres à l'internaute. C'est à partir de votre navigateur qu'il importe de paramétrer l'accès ou non :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>→ <b>D'ActiveX</b> Valable uniquement pour Internet Explorer, les ActiveX permettent l'exécution de programmes sur le PC de l'internaute, et ce, à son insu.</li><li>→ <b>Des JavaScript</b> Ils peuvent être la source de certaines attaques visant à utiliser des fonctionnalités du navigateur de l'internaute à son insu.</li><li>→ <b>Des cookies</b> Le cookie a pour but de suivre l'internaute dans toutes ses actions sur le site Internet.</li></ul>

## Recherche d'information : les outils de recherche

Pour rechercher de l'information sur le WEB, l'internaute peut soit s'appuyer sur un moteur de recherche (Google, Bing, par exemple) soit sur un annuaire (yahoo, par exemple).

Un moteur de recherche utilise des « robots » qui analysent la toile de façon automatique selon une certaine périodicité en vue d'indexer ou de répertorier chaque page trouvée dans une base de données. L'annuaire de recherche<sup>1</sup> s'appuie lui sur des ressources humaines pour répertorier et classer les sites WEB. Vu la prolifération des pages WEB, les annuaires généralistes sont en voie de disparition pour se concentrer sur des niches ou des domaines très ciblés comme l'information climatique, financière ou encore culturelle. Dans la suite de la fiche, nous parlerons donc surtout des moteurs de recherche ...

La plupart des moteurs de recherche reposent exclusivement sur des technologies qui ne permettent d'accéder qu'à une infime partie des ressources publiées. L'indexation se fait suivant le principe de popularité de la page. En d'autres termes, plus une page WEB est citée par d'autres pages plus elle a des chances d'être indexée ou repérée par les robots.

Pour désigner la partie du WEB non accessible aux moteurs de recherche usuels, certains parlent du « WEB invisible » ou encore du « WEB caché ». D'après Wikipedia, [http://fr.wikipedia.org/wiki/WEB\\_profond](http://fr.wikipedia.org/wiki/WEB_profond), ce WEB caché et donc non indexé par les moteurs de recherche représenterait 70% de l'ensemble des pages existantes sur le WEB. Ce WEB caché, composé de sites WEB, bases de données, bibliothèques, ..., reste inaccessible aux moteurs de recherches pour diverses raisons, parmi lesquelles :

1. Les informations sont trop volumineuses pour être totalement indexées ;
2. Certains sites sont protégés par leur auteur ou par le gestionnaire du site ;
3. Certaines pages sont générées seulement dynamiquement lors d'une requête précise et ne sont pas associées à une URL (ou adresse) statique. Elles échappent ainsi aux robots.

Au-delà du fait d'être repérée ou indexée par un robot, il faut encore que la page soit bien classée et arrive en tête des pages proposées à l'internaute. On sait que généralement, l'internaute ne consulte que les premiers liens qui lui sont proposés à l'issue d'une recherche. Pour cela, les moteurs de recherche utilisent des systèmes de « ranking » ou « classement ». Ainsi, par exemple, Google utilise au moins quatre critères pour classer les pages présentées à l'internaute à l'issue d'une recherche :

1. La pertinence est le premier. Il faut en effet que les pages correspondent aux mots clefs introduits par l'internaute lors de sa recherche ;
2. La popularité est le deuxième. Ici aussi, plus la page est citée par d'autres sites et plus elle a des chances d'arriver haut dans le classement des résultats de recherche proposés.



<http://fr.wikipedia.org/wiki/PageRank>



<sup>1</sup> Le plus connu est Yahoo. Ce dernier a couplé à son annuaire de recherche un moteur destiné à prendre la relève si nécessaire.

3. La confiance est le troisième critère. Ainsi, suivant les moteurs de recherche, on fera plus confiance aux pages publiques (.be, .eu, .us...) ou aux pages éducatives (.edu) qu'aux pages commerciales ou liées à une organisation spécifique (.com, .org).
4. L'intérêt est le quatrième critère. Pour mesurer celui-ci, le moteur calcule le temps de passage de l'internaute sur une page. Au plus ce temps est long, au plus l'intérêt sera jugé comme bon et la page arrivera en bonne position dans le classement.



#### A savoir

Les outils de recherche ne vous donnent pas toute l'information :

- Ils vous donnent accès à une information populaire qui ne représente qu'une infime partie de l'information disponible sur le WEB ;
- Les pages bien classées ne sont pas nécessairement les plus intéressantes ni... les plus fiables.

## Opportunités de la recherche d'information

### En résumé...



#### → Le WEB... une mine de ressources pédagogiques :

- un lieu de construction des savoirs ;
- un enjeu pédagogique de mobilisation de nouvelles formes d'intelligence ;
- un terrain d'apprentissage de savoirs technologiques.



#### → Le WEB ... un espace de construction de soi

- un espace d'autonomie et de confrontation à la différence ;
- un espace pour assouvir ses passions et se lier à d'autres.



Lire toutes les informations relatives aux « opportunités » de la recherche d'information

## Opportunités pédagogiques de la recherche d'informations

**La recherche sur le WEB donne à chacun(e) l'opportunité de découvrir le monde, ses informations, ses pensées, ses inventions, ses créations ... en quelques coups de clics. En cela le WEB peut être considéré comme une ouverture sur le monde, un accès à des ressources d'information sans précédent.**



Caractéristiques  
de l'opportunité

### Un lieu de construction des savoirs et de mobilisation d'une nouvelle intelligence

Le WEB est avant tout un formidable réservoir de la connaissance et des idées du monde. Qu'ils s'agissent des mathématiques, de la politique, des sciences, de la peinture, des langues, de la littérature, des traditions ou des religions ... tous ces domaines et bien d'autres encore se découvrent en quelques coups de clic sur le WEB. A ce titre, le WEB est une ouverture au monde sans précédent dans l'histoire de l'humanité. Pour les jeunes souvent curieux et en quête de réponse à leurs questions, le WEB est devenu un compagnon de vie, un livre ouvert et en constante évolution dans lequel ils peuvent se confronter à de nouveaux savoirs, à des pensées et des idées différentes... En tant que tel, le WEB peut être étourdissant tant les informations sont nombreuses et les points de vue différents. Et il est à ce titre, un formidable enjeu pédagogique mobilisant et nécessitant chez le jeune des capacités de lecture, d'analyse, de comparaison et de recul critique. Ainsi ce n'est plus tant « la tête bien pleine » qui compte à l'ère du WEB que la « tête bien faite » ! Ainsi que le soulignait Michel Serres<sup>2</sup> « *Puisque nous avons le savoir et les technologies devant nous, nous sommes condamnés à devenir inventifs, intelligents, transparents. L'inventivité est tout ce qu'il nous reste. La nouvelle est catastrophique pour les grognons, mais elle est enthousiasmante pour les nouvelles générations car le travail intellectuel est obligé d'être intelligent et non répétitif comme il a été jusqu'à maintenant* ».



### A savoir

Pour les enseignants intéressés par les capacités cognitives mises en jeu par le WEB, les textes de Michel Serres peuvent apporter des réponses et un recul historique et philosophique sur la question.

<http://www.inria.fr/40ans/forum/pdf/conf-serres.pdf> (texte de conférence)

[http://interstices.info/jcms/c\\_15918/les-nouvelles-technologies-que-nous-apportent-elles](http://interstices.info/jcms/c_15918/les-nouvelles-technologies-que-nous-apportent-elles) (textes et vidéo)



Caractéristiques  
de l'opportunité

### Une attitude active et critique envers la technologie

Dans des circonstances adéquates, l'utilisation du WEB sollicite une attitude réflexive et critique ainsi que le développement de compétences TIC pour comprendre le comportement du moteur, tester sa capacité à formuler des requêtes de recherche pertinentes et bien ciblées et à traiter l'information récoltée. Pour bien conduire un moteur de recherche, l'internaute a intérêt à comprendre comment il fonctionne, à élaborer des recherches bien pensées sans se laisser emporter dans la trappe sans fin des hyperliens, et enfin, à analyser les informations collectées en s'interrogeant sur leurs sources et en les recoupant avec d'autres.



<sup>2</sup> <http://www.inria.fr/40ans/forum/pdf/conf-serres.pdf>



## Opportunités sociales de la recherche d'informations



Caractéristiques  
de l'opportunité

### Un espace d'autonomie et d'originalité

Un des atouts majeurs du WEB est qu'il donne accès au jeune à d'autres sources de savoir et d'information que celles qui entourent le jeune quotidiennement à l'école, dans sa famille ou encore dans les groupes qu'il fréquente. A travers cette confrontation, le jeune peut découvrir d'autres manières de penser, d'autres cultures que celles dans laquelle il baigne, d'autres façons d'approcher un problème ou une question... En d'autres termes, le WEB permet de se confronter à la différence et par là de trouver sa voie entre les repères familiers et ceux qui sont plus étrangers. Cette construction autonome nécessite une attitude active et critique lors de la recherche d'informations.



Caractéristiques  
de l'opportunité

### Une attitude active et critique envers les TIC

Dans des circonstances adéquates, l'utilisation du WEB sollicite une attitude réflexive et critique ainsi que le développement de compétences TIC pour comprendre le comportement du moteur, tester sa capacité à formuler des requêtes de recherche pertinentes et bien ciblées et à traiter l'information récoltée. Pour bien conduire un moteur de recherche, l'internaute a intérêt à comprendre comment il fonctionne, à élaborer des recherches bien pensées sans se laisser emporter dans la trappe sans fin des hyperliens, et enfin, à analyser les informations collectées en s'interrogeant sur leurs sources et en les recoupant avec d'autres.

## Risques de la recherche d'information

### En résumé...

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ <b>La méconnaissance du fonctionnement des moteurs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les moteurs de recherche n'indexent pas tout</li> <li>▪ La popularité ne veut pas dire qualité ou pertinence</li> </ul> </li> <li>➔ <b>Le danger d'un savoir compilatoire et reproductif...</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Un 'trop plein' d'informations qui 'paralyse'</li> <li>▪ Des recherches qui manquent de structure</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ <b>Les sites pseudo-scientifiques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le WEB un espace de choix pour diffuser des idéologies et des idées illégales ou illicites</li> </ul> </li> <li>➔ <b>Utilisation commerciale des données personnelles</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les moteurs de recherche vous suivent à la trace</li> <li>▪ Profilage de l'internaute et profits commerciaux</li> </ul> </li> <li>➔ <b>Les sites violents ou pornographiques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Des sites qui savent se cacher derrière des noms anodins</li> </ul> </li> </ul>
	<p><b>Lire toutes les informations relatives aux « risques » de la recherche d'information</b></p>
	<p><b>Lire aussi toutes les informations relatives aux risques du téléchargement de du commerce électronique</b></p>

## Risques pédagogiques de la recherche d'information

### Difficultés à construire un savoir compilatoire

#### Un manque de compréhension du fonctionnement des moteurs de recherche



Caractéristiques  
du risque

Les jeunes ignorent généralement le fonctionnement des moteurs de recherche et donc n'ont pas conscience que l'information collectée n'est pas toute l'information mais seulement celle indexée et classée par le moteur de recherche en fonction des techniques évoquées ci-dessus. Il importe donc de leur rappeler quelques principes de base qui devraient leur permettre d'analyser de manière plus critique l'information reçue :

- Les moteurs travaillent avec des robots qui repèrent les pages et les indexent en fonction de différents critères dont celui de la popularité. Tout n'est pas indexé et indexable par un moteur de recherche. De nombreuses sources d'information échappent à ce repérage. Il est bon de se rappeler que plus de 70% des pages produites dans le monde ne sont pas accessibles à l'internaute... En d'autres termes, le WEB n'est pas « tout le savoir du monde » mais seulement une infime partie de celui-ci, passant sous silence des productions et des informations moins populaires.
- L'indexation et le bon classement dans un moteur de recherche dépendent de la popularité du site. En d'autres termes, plus un site est cité par d'autres, plus il aura des chances d'être indexé et bien classé par le moteur. Il ne faut pas confondre popularité et qualité ou pertinence. En effet, il faut savoir que différentes techniques de référencement existent pour se « pousser » en haut des classements. Ces techniques sont généralement manipulées et utilisées par des producteurs qui en ont les moyens. En d'autres termes, être bien classé dans un moteur de recherche veut d'abord dire avoir les moyens financiers et humains mais ce n'est en rien une garantie de fiabilité ou de pertinence de l'information !

### Un savoir compilatoire et reproductif



Caractéristiques  
du risque




Pour paraphraser Dominique Wolton<sup>3</sup>, on peut dire qu'avec le WEB nous nous sommes transformés, jeunes comme adultes, en géants de l'information mais en nains au niveau de l'action, de l'opinion et de la connaissance. En effet, la masse d'information à laquelle nous confronte le WEB a quelque chose de paralysant pour la production d'une analyse originale, d'un point de vue personnel dans la mesure où cette masse nous renvoie en permanence à tout ce que nous ne savons pas ! La tentation est alors forte chez nombre de jeunes comme chez les adultes de transformer un travail individuel en un travail de compilation de sources où l'analyse cède le pas à une multitude de « couper-coller » plus ou moins bien organisés, parfois cités mais pas toujours et sans trame personnelle...

Au niveau individuel, un jeune peut perdre le sens de ce qu'est un travail personnel fait de la confrontation de sources, de l'analyse critique des idées et de la proposition d'approches originales pour sombrer dans un travail d'assemblage technique de sources hétéroclites. Au niveau collectif, cette tendance contribue à faire émerger un savoir reproductif, peu original et favorise une pensée unique émanant des sites bien classés car populaires. Si on n'y prend pas garde et si on ne se donne pas les moyens de préserver notre intelligence et notre originalité, on risque de participer à une dégradation lente et progressive de notre intelligence collective.



<sup>3</sup> [http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/2042/14764/1/HERMES\\_2000\\_26-27\\_89.pdf](http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/2042/14764/1/HERMES_2000_26-27_89.pdf)

## Une consultation superficielle, peu critique et chronophage

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Le parcours de recherche d'information est souvent assez peu structuré et zigzagant chez les jeunes : ils lancent un ou deux mots clefs très larges, regardent ce que cela donne et prennent le premier lien qui semble répondre à leurs attentes. Peu d'entre eux utilisent les fonctions avancées du moteur de recherche leur permettant par exemple de lier leurs mots clefs, de sélectionner le type de site (nom de domaine comme .be, .edu, ...), de demander au moteur de chercher à l'intérieur d'une page plutôt que seulement sur son titre, etc. Or, plus les mailles du filet lancé par le jeune sur la toile Internet sont lâches, plus il risque de ramener une information peu pertinente.</p> <p>Les jeunes semblent aussi très peu critiques à l'égard de l'information collectée. Ils ne questionnent généralement pas la fiabilité de celle-ci en s'interrogeant sur son émetteur et en la recoupant avec d'autres sources. Ils se satisfont généralement d'une consultation rapide des liens affichés en première page, sans consulter les suivantes, et se laissent embarquer dans les hyperliens présentés au départ.</p> <p>Evoluant d'un site à l'autre, les jeunes perdent souvent le contrôle sur leur recherche, se laissant guider par les hyperliens dans un parcours souvent très zigzagant et qui peut se révéler très chronophage.</p>
	<p><b>A rappeler aux adolescents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Avant de consulter le WEB, réfléchir à la question ou au problème qui est posé et formuler quelques hypothèses ou pistes de réponse personnelles.</li> <li>▪ Faire une première recherche sur le WEB en privilégiant, dans les fonctions avancées du moteur de recherche, les recherches dans les sites publics ou éducatifs (.be, .edu...). Se donner un temps limité pour cette première recherche, par exemple ½ heure.</li> <li>▪ Lire et analyser de manière critique le produit de cette première recherche (en regardant les sources et en comparant les points de vue) et le confronter au problème ou à la question posée au départ.</li> <li>▪ Identifier les informations ou les idées qui manquent pour bien comprendre le problème ou la question posée et lancer une nouvelle recherche en essayant d'en limiter le temps.</li> <li>▪ Lire et analyser de manière critique le produit de cette deuxième recherche, voir en quoi il aide à comprendre la question ou le problème posé.</li> <li>▪ Faire un plan des idées qui ressortent de ces deux recherches. .</li> <li>▪ Dans ce parcours, certaines sources ont aidé particulièrement les élèves dans leur compréhension du problème ou les ont fait changer de vision. Ils peuvent les signaler et reprendre certains passages en n'oubliant pas de bien citer leurs sources.</li> <li>▪ Sauver ou imprimer ce qui paraît pertinent, en notant toujours la source (le site, l'auteur et la date par exemple).</li> <li>▪ Pour faire bref, la règle d'or : s'appuyer sur la pensée d'un autre, reprendre un passage d'un texte intéressant est normal et même nécessaire quand on fait un travail, l'important est de ne pas le cacher et de bien référencer tout ce qu'on utilise !</li> </ul>
	<p><b>A pratiquer en classe</b></p> <p>Le projet « eTwinning » offre aux enseignants la possibilité de réaliser un exercice axé sur la recherche sur le WEB. La méthodologie proposée tente de minimiser les risques repris ci-avant. L'exercice décrit repose sur différentes étapes claires destinées à articuler différentes compétences liées à la recherche d'information, à son traitement (recherche du sens de l'écrit) et à la publication de contenus.</p> <p>Dossiers et fiches consacrés à la recherche sur Internet :  <a href="http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/searching_the_net.htm">http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/searching_the_net.htm</a></p>



### A consulter

Rechercher sur Internet : guide d'Educnet (Ministère de l'Education nationale en France)

<http://www.educnet.education.fr/dossier/rechercher/>

Quelle stratégie de recherche sur Internet ?

[http://www.pedagogie.ac-](http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/1174540681718/0/fiche)

[nantes.fr/1174540681718/0/fiche](http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/1174540681718/0/fiche) [ressourcepedagogique/&RH=1166601397046](http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/1174540681718/0/fiche)

Fiche pédagogique destinée à évaluer un site Internet

<http://ccfd.crosemont.qc.ca/cours/trousse/guide/niveau1/grille.pdf>

Fiche pédagogique "Comment peut-on être sûr de la crédibilité des informations?"

[http://www.saferinternet.be/safer\\_internet\\_fiche\\_fr\\_5\\_3569.html](http://www.saferinternet.be/safer_internet_fiche_fr_5_3569.html)

Site clicksafes.be : exemples d'exercices destinés à développer le sens critique des élèves

<http://www.clicksafe.be/leerkrachten/fr/technologies/sens-critique/>

## Risques sociaux de la recherche d'information

Formidable source d'information, le WEB est aussi un souk où l'on trouve 'un peu de tout' : le meilleur comme le pire

### Sites pseudo-scientifiques

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Les jeunes étant des proies faciles pour des groupuscules faisant l'apologie d'idées politiquement ou moralement réprouvables, certains de ces groupes ont fait du WEB leur « terrain de chasse » privilégié. Il en va ainsi de certains groupes négationnistes, de groupuscules néo-nazis, de sectes en tout genre ou encore d'associations légitimant la pédophilie ou l'anorexie. Ces groupes sont d'autant plus présents et actifs sur la toile qu'ils sont sanctionnés dans la vie réelle !</p> <p>Utilisant toutes les techniques du marketing moderne, ces groupes s'intéressent aux termes de recherche particulièrement prisés par les jeunes pour les introduire comme mots clefs ou tags référencés par les moteurs de recherche. Ainsi, un élève, à l'occasion d'une recherche sur la philosophie grecque ou sur la seconde guerre mondiale, peut se retrouver confronté à des sites dont l'allure est scientifique mais dont le propos vise à légitimer les relations sexuelles entre adultes et enfants ou l'idéologie nazie.</p>
	<p><b>A consulter</b></p> <p><a href="http://www.cyberhate.be/">http://www.cyberhate.be/</a></p> <p>Le site de signalement du Centre pour l'égalité des chances et la lutte contre le racisme permet à l'internaute de signaler des propos haineux mis en ligne. Une brochure intitulée « deletecyberhate » est téléchargeable à partir de sa page d'accueil. Elle décrit les différents visages de la haine sur Internet, offre un regard juridique sur ceux-ci et reprend les moyens d'action dont dispose l'internaute confronté à ce fléau.</p> <p><a href="http://www.foruminternet.org/particuliers/guides/IMG/pdf/guide_internetetmoi20070426.pdf">http://www.foruminternet.org/particuliers/guides/IMG/pdf/guide_internetetmoi20070426.pdf</a></p> <p>Le forum des droits de l'Internet(France) a édité un guide « Internet et moi » pour les jeunes. Assez général, il est organisé par usage, « je m'informe, je dialogue, je télécharge, je joue, je me protège », avec, pour chaque usage, des conseils.</p> <p><a href="http://www.media-awareness.ca">http://www.media-awareness.ca</a></p> <p>Le site Réseau Education-Médias propose de nombreuses ressources axées sur l'éducation aux médias et à Internet. Il comprend un guide de l'enseignant (format pdf) qui propose des jeux interactifs pour les jeunes de 11 à 13 ans :</p> <p><a href="http://www.education-medias.ca/francais/projets_speciaux/jeux/jouer_jouer/flash/jouer_sans_fr.html">http://www.education-medias.ca/francais/projets_speciaux/jeux/jouer_jouer/flash/jouer_sans_fr.html</a></p> <p>L'exercice « Jouer sans se faire jouer » s'adresse aux jeunes peu informés des risques liés à Internet et permet de déjouer les pièges du cybermarketing de la toile.</p> <p><a href="http://www.media-awareness.ca/francais/jeux/alex_alex/">http://www.media-awareness.ca/francais/jeux/alex_alex/</a></p> <p>Les cyberaventures d'Alex et Alex : <i>cyberquizz</i> où les élèves naviguent sur 12 sites fictifs qui évaluent leurs habiletés à éviter les pièges de la toile, et les fait réfléchir sur les diverses problématiques rencontrées pendant leur navigation.</p>
	<p><b>A rappeler aux adolescents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analyser la source du lien affiché et faire particulièrement attention aux pages identifiées sous le nom d'une personne (homersimpson.be) ou aux pages liées à un groupe inconnu (aristote2020.org).</li> <li>Recouper toujours l'information avec d'autres sources.</li> </ul>



## Sites commerciaux

Un moteur de recherche c'est aussi une société commerciale ! Certaines de ces sociétés pèsent plusieurs milliards d'euros sur le marché international. Il est important alors de se demander de quoi vivent ces sociétés commerciales puisque leurs services sont gratuits ! La réponse est simple : elles vivent essentiellement de la publicité et plus particulièrement d'une publicité ciblée et personnalisée sur base des habitudes et des centres d'intérêt de l'internaute. Ici aussi, demandons-nous comment ça marche. A chaque recherche faite par l'intermédiaire d'un moteur de recherche, celui-ci collecte des informations sur l'internaute, ce qu'il aime, ce qu'il lit, à quoi il joue, ... Cette information est stockée dans les ordinateurs de la firme et liée à l'adresse IP. Cette adresse identifie de manière unique le PC utilisé seul(e) ou avec d'autres. Sur base de cette collecte d'informations, le moteur établit dynamiquement le profil de l'internaute tenant compte de son historique de recherche et de ses intérêts du moment. Et c'est ce profil lié à l'adresse IP qui permet au moteur de renvoyer des publicités « qui vous correspondent » ou correspondent à ceux qui ont utilisé le PC. Ce profilage est encore renforcé quand on utilise un compte sur le moteur de recherche qui donne également accès à d'autres services proposés par la même firme, comme le service de messagerie, par exemple. Pour ouvrir ce compte, l'internaute donne des informations personnelles qui permettent encore de mieux le cerner... Ici encore une règle d'or : au moins on en dit, au plus on est protégé !




Dans Google, par exemple, ces publicités personnalisées sont reprises en haut des liens affichés (sur un fond coloré) et dans le bandeau de droite de l'écran. Ce qui distingue ces deux emplacements, une question prix : les publicités placées en tête des recherches sont généralement les plus lues et donc aussi les plus chères pour un annonceur !

Caractéristiques  
du risque

The screenshot shows a Google search for 'Venise' in a Windows Internet Explorer browser. The search results are displayed on the left, and a sidebar with sponsored advertisements is on the right. Two red circles highlight specific areas: one around the top-left search results and another around the right-hand sidebar. The word 'Publicité' is written in red next to the sidebar, indicating that the highlighted area contains advertisements.

	<p><b>A pratiquer en classe : Jouer sans se faire jouer</b></p> <p>Ce jeu s'adresse aux jeunes peu informés des risques liés à Internet et permet de déjouer les pièges du cybermarketing de la toile.</p> <p><a href="http://www.education-medias.ca/francais/projets_speciaux/jeux/jouer_jouer/flash/jouer_sans_fr.html">http://www.education-medias.ca/francais/projets_speciaux/jeux/jouer_jouer/flash/jouer_sans_fr.html</a></p>
	<p><b>A rappeler aux adolescents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Il est possible de nettoyer systématiquement le PC après chaque recherche en supprimant les cookies et en effaçant l'historique (dans le navigateur Internet Explorer, aller dans Outils – Options Internet-Général : supprimer les cookies ou effacer l'historique) ;</li> <li>▪ A l'ouverture d'un compte de messagerie ou autre lié à un moteur de recherche, ne donner que le strict minimum comme information personnelle ou les inventer ;</li> <li>▪ Les liens .com sont des liens commerciaux.</li> </ul>

## Sites pornographiques et violents

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Il arrive très souvent qu'une recherche faite sur un mot clef très commun pour les jeunes débouche sur la découverte de pages choquantes (pornographie, violence) sans lien direct avec les mots clefs introduits dans la recherche. Il faut savoir que certains sites à caractère pornographique ou exaltant la violence à travers la publication de photos chocs utilisent certains mots clefs très prisés par les jeunes pour référencer leurs pages comme, par exemple, des noms de stars de la musique ou du cinéma, des noms de sites très consultés par les jeunes comme youtube... D'autres sites tablent sur des erreurs typographiques fréquemment faites par les jeunes en tapant leurs termes de recherche préférés. Si le jeune clique sur le lien, il doit savoir que généralement ces sites déposent des 'cookies' sur son PC, il deviendra alors une proie facile pour l'envoi de mails non désirés, l'affichage de liens commerciaux recelant ce type de matériel !</p>
	<p><b>A consulter</b></p> <p><a href="http://www.cyberhate.be/">http://www.cyberhate.be/</a></p> <p>Le site de signalement du Centre pour l'égalité des chances et la lutte contre le racisme permet à l'internaute de signaler des propos haineux mis en ligne. Une brochure intitulée « deletocyberhate » est téléchargeable à partir de la page d'accueil du Centre. Elle décrit les différents visages de la haine sur Internet, offre un regard juridique sur ceux-ci et reprend les moyens d'action dont dispose l'internaute confronté à ce fléau.</p>
	<p><b>A rappeler aux adolescents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Être particulièrement attentif lorsqu'ils font une recherche à partir de prénoms, de noms de star ou encore de noms de sites en vogue ;</li> <li>▪ Vérifier l'orthographe des termes de recherche ;</li> <li>▪ Ne jamais cliquer sur un lien .com même si celui-ci s'affiche en haut du classement.</li> </ul>



## Fiches juridiques

<b>Disponibilité des fiches</b>	Les fiches juridiques sont disponibles sur le site « <a href="http://enseignement.be">enseignement.be</a> »
<b>Les fiches à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➔ <b>Droit d’auteur</b></li><li>➔ <b>Transactions sur Internet</b></li><li>➔ <b>Contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</b></li></ul>

## La recherche en ligne : activité sans connexion à Internet



**Tranche d'âge** : 12 ans et plus

**Durée** : Selon le nombre d'élèves, environ 3 périodes de 50 minutes

**Thème** : Recherche d'informations

**Utilisation des TIC**

**Non**

Exploitation d'un mini scénario, celui d'Aline.

**Processus**

**La première activité pédagogique repose sur 3 étapes.**

- **La première étape est une étape individuelle.**  
Elle vise, à partir du mini scénario proposé, à interroger l'adolescent sur ses pratiques personnelles.
- **La deuxième étape est à réaliser en petits groupes.**  
Elle vise à confronter les avis individuels des élèves et à obtenir un consensus.
- **La troisième étape est une étape collective qui implique toute la classe.**  
Elle vise à faire élaborer par la classe une « charte des bonnes pratiques à suivre dans sa recherche sur le Net ».

**Alternative**

Voir activité en ligne.

### Mini scénario



ou



**Aline a 12 ans.** Elle a découvert Internet chez sa cousine il y a quelques mois. Depuis Noël, ses parents ont acheté un ordinateur qui se trouve dans le bureau de son papa. C'est sa meilleure amie qui lui a montré comment utiliser la recherche sur le WEB. C'est cool, il suffit de connaître l'adresse d'un site ou de taper un mot dans un moteur de recherche pour trouver l'information souhaitée. Aline n'a pas vraiment de sites préférés. Elle aime surfer en fonction de ses envies du moment. Hier par exemple, elle a découvert le site du groupe Tokio Hotel, elle a d'ailleurs téléchargé une de leurs chansons.

Aujourd'hui, elle doit faire un travail sur Madagascar. Comme lui a conseillé sa cousine, elle tape le mot Madagascar dans le moteur de recherche et tombe sur 99.500.000 pages... difficile de faire le tri. Sa copine lui dit d'utiliser Wikipédia et lui assure qu'en 15 minutes, elle aura fini son devoir. C'est un bon plan qu'elle suit à la lettre d'autant que Wikipédia est le premier lien qui s'affiche ! Elle copie donc les pages de Wikipédia dans un fichier texte en sélectionnant les passages les plus en lien avec le travail demandé... Quelques photos pourraient embellir le tout. Elle retourne donc à la page de recherche et découvre dans la partie droite de son écran un site .com plein de jolies photos sur le pays. Couper-coller et le tour est joué, son travail a vraiment fière allure ! Elle fait une première page, indique le titre du travail, la date, la classe et son nom comme l'a bien demandé le professeur. Voilà qui est fait !

Le travail fini, Aline en profite pour continuer à surfer sur Internet. Elle voudrait bien voir les derniers clips de la Chanson d'Alizée « Moi Lolita » et les télécharger pour son blog. Elle clique sur YouTube qui lui propose plus de 60 vidéos. Elle en visionne quelques unes pour choisir la meilleure et soudain tombe sur une vidéo au contenu carrément choquant ! Ce n'est d'ailleurs pas la première fois qu'elle tombe sur ce type d'image en faisant une recherche sur Internet. Elle ferme immédiatement YouTube et va sur MSN pour raconter son aventure à ses amies... L'une d'entre elles lui envoie les paroles de la chanson qu'elle a copiées d'un site français parlant d'Alizée. C'est toujours ça, se dit Aline, je vais les recopier sur mon Blog. Quelle journée !

### Première étape – Travail individuel

Après avoir lu le mini scénario, réponds aux questions suivantes :

Si tu devais effectuer une recherche sur Madagascar pour l'école, comment procéderaistu ?

Coche la réponse qui correspond le mieux à ta façon de faire

- ☐ Comme Aline, tu utiliserais uniquement Wikipédia
- ☐ Tu consulterais uniquement des livres
- ☐ Tu effectuerais des recherches sur Internet mais aussi dans des revues, des livres, etc.
- ☐ Tu tenterais de trouver de l'aide en en parlant autour de toi (copain, parents, etc.)

Relève les différents types de sites qu'Aline a consulté durant son 'voyage' sur Internet ?

Décris avec tes mots le(s) problème(s) ou question(s) que te pose ce scénario ?

Es-tu toi aussi déjà 'tombé' par hasard sur des contenus qui t'ont choqué(e) ? Si oui, raconte ce que tu as ressenti à ce moment-là et ce que tu as fait...

## Deuxième étape – A la découverte des moteurs de recherche et de leur usage dans le travail scolaire

**Consignes collectives à effectuer par groupes de 4 à 6 élèves et ensuite mise en commun et discussion**

Voici une série d'affirmations. Dites si, à votre avis, celles-ci sont vraies ou fausses

Affirmations	Vrai	Faux
Grâce aux moteurs de recherche, on a accès à toute l'information existante dans le monde		
Dès qu'une page WEB est créée, le moteur de recherche la répertorie		
Les moteurs de recherche vérifient la qualité de l'information avant de la rendre accessible		
Les moteurs de recherche gagnent beaucoup d'argent		

Quand Aline fait sa recherche sur Madagascar, elle obtient dans la partie droite de son écran un lien vers un site de voyage à Madagascar (HotelMadagascar.com)... Voici une série d'affirmations. Dites si à votre avis, celles-ci sont vraies ou fausses

Affirmations	Vrai	Faux
Ces liens sont présentés à part car ils sont exactement ce que recherche l'internaute		
Cliquer sur ces liens est intéressant		
Pour être placé à part, il faut payer le moteur de recherche		
Quand un site a une extension .com, c'est qu'il vise la communication publique		

Quand Aline tape Madagascar dans son moteur de recherche, elle obtient 99.500.000 sites correspondant à sa demande classés par le moteur... Voici une série d'affirmations. Dites si à votre avis, celles-ci sont vraies ou fausses

Affirmations	Vrai	Faux
Des équipes de lecteurs classent ces sites d'après la qualité de l'information		
Un programme informatique classe ces sites en tenant compte de différents critères		
Le classement va de l'information la plus intéressante à la moins intéressante		
Le classement va de l'information la plus populaire (celle qui est le plus demandée par les internautes) à la moins populaire		

Quand Aline fait son travail sur Madagascar, elle copie différents documents venant du WEB... Voici une série d'affirmations. Dites si à votre avis, celles-ci sont vraies ou fausses



Affirmations	Vrai	Faux
Wikipedia contient de l'information fiable et vérifiée		
L'information sur le WEB est publique, on peut la recopier sans citer la source		
Tout le monde télécharge des photos et des vidéos, donc c'est permis		
Un bon travail scolaire est un travail qui présente ses sources		

**Troisième étape –  
Rédaction collective des bonnes pratiques de la classe**

**Bonnes pratiques pour faire un travail scolaire à l'aide du WEB**

**Bonnes pratiques à suivre dans sa recherche sur le WEB**



La recherche d'information : activité en ligne	
	<p><b>Tranche d'âge</b> : 12 ans et plus</p> <p><b>Durée</b> : Selon le nombre d'élèves, environ 2 périodes de 50 minutes</p> <p><b>Thème</b> : La recherche sur le Net, analyse des pratiques</p>
<p><b>Utilisation des TIC</b></p> 	<p><b>Oui</b></p> <p>PC + connexion Internet indispensables</p>
<p><b>Plus-value apportée par l'utilisation des TIC par rapport à la pratique habituelle</b></p>	<p>Plus-value de cette alternative</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Exercices supplémentaires</li> <li>✗ Interaction</li> <li>✗ Mutualisation des connaissances</li> </ul>
<p><b>Processus</b></p>	<p>Différentes alternatives sont envisageables, le but de l'activité étant d'amener les élèves à analyser leurs propres pratiques et ce, en vue de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ renforcer les « bons usages » ;</li> <li>▪ identifier les pratiques « risquées » ;</li> <li>▪ puis analyser les raisons qui poussent l'adolescent à adopter de telles pratiques ;</li> <li>▪ et les conséquences de celles-ci pour soi et pour les autres.</li> </ul>
<p><b>Consignes</b></p>	<p>L'enseignant divise la classe en 3 groupes.</p> <p>Les trois groupes doivent effectuer une recherche sur Madagascar.</p> <p>Le groupe A effectue l'activité à partir du moteur de recherche Google, le groupe B utilise Yahoo et le groupe C Wikipédia.</p> <p style="text-align: center;"><b>Voir Première étape de l'exercice</b></p> <p>Après avoir corrigé les réponses aux questions posées, l'enseignant divise la classe en petits groupes et passe à la deuxième étape de l'exercice.</p> <p style="text-align: center;"><b>Voir Deuxième étape de l'exercice</b></p> <p>Après avoir corrigé les réponses aux questions posées, l'enseignant rédige avec les élèves une charte de bonnes pratiques.</p> <p style="text-align: center;"><b>Voir Troisième étape de l'exercice</b></p>

### Première étape – Travail en sous-groupes

Vous avez 20 minutes maximum pour réaliser une recherche sur Madagascar.

**Vous devez répondre aux questions suivantes :**

- Quelle est la capitale de Madagascar ?
- Quelle est la monnaie de ce pays ?
- L'heure locale de ce pays est-elle la même qu'en Belgique ?
- Qui est le président de cette île ?
- Quelle est l'adresse du site officiel de la République de Madagascar (portail d'Etat) ?

## Deuxième étape – Travail en sous-groupes

### Répondez aux questions suivantes

- Si vous introduisez dans le champ de recherche « Madagascar », combien de sites correspondant à votre demande sont répertoriés par le moteur : .....
- A votre avis, comment ces sites sont-ils répertoriés ?

Affirmations	Vrai	Faux
Des équipes de lecteurs classent ces sites d'après la qualité de l'information		
Le classement va de l'information la plus intéressante à la moins intéressante		
Le classement va de l'information la plus populaire (celle dont on parle le plus) à la moins populaire		

- Voici une série d'affirmations. Dites à votre avis, si elles sont vraies ou fausses

Affirmations	Vrai	Faux
Wikipedia contient de l'information fiable et vérifiée		
L'information sur le WEB est publique, on peut la recopier sans citer la source		
Tout le monde télécharge des photos et des vidéos, donc c'est permis		
Un bon travail scolaire est un travail qui présente ses sources		

**Troisième étape –  
Rédaction collective des bonnes pratiques de la classe**

**Bonnes pratiques pour faire un travail scolaire à l'aide du WEB : les trois règles à respecter**

**Notre classe**

**Règle 1 :**

**Règle 2 :**

**Règle 3 :**

## Bonnes pratiques à suivre dans sa recherche sur le WEB : les trois règles à respecter

**Notre classe**

--

**Règle 1 :**

--

**Règle 2 :**

--

**Règle 3 :**

--

## La recherche : pour aller plus loin...



### A savoir

Le site de l'Administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique de la Communauté française met à disposition de nombreuses ressources axées sur l'éducation aux technologies de l'information et de la communication. Ce site propose des fiches pratiques sur l'usage des moteurs de recherche.

<http://enseignement.be/index.php?page=25494&navi=2053>

Le forum des droits de l'Internet (France) a édité un guide « Internet et moi » pour les jeunes. Assez général, il est organisé par usage, « je m'informe, je dialogue, je télécharge, je joue, je me protège », avec, pour chaque usage, des conseils.

[http://www.foruminternet.org/particuliers/guides/IMG/pdf/guide\\_internetetmoi20070426.pdf](http://www.foruminternet.org/particuliers/guides/IMG/pdf/guide_internetetmoi20070426.pdf)

Le site Réseau Education-Médias propose de nombreuses ressources axées sur l'éducation aux médias et à Internet. Il comprend un guide de l'enseignant (format pdf) qui propose des jeux interactifs pour les jeunes de 11 à 13 ans : les cyberaventures d'Alex et Alex. C'est un cyberquizz où les élèves naviguent sur 12 sites fictifs afin d'évaluer leurs habiletés à éviter les pièges de la toile, et de les faire réfléchir sur les diverses problématiques rencontrées pendant leur navigation.

[http://www.media-awareness.ca/francais/jeux/alex\\_alex/](http://www.media-awareness.ca/francais/jeux/alex_alex/)

### Sites WEB

#### Quelques sites proposant des dictionnaires tutoriaux

<http://www.commentcamarche.net/contents/utile/recherch.php3>

[http://documentaliste.ac-rouen.fr/spip/article.php3?id\\_article=75#metamoteurs](http://documentaliste.ac-rouen.fr/spip/article.php3?id_article=75#metamoteurs)

<http://www.infini-software.com/Index.wp>

<http://www.dicodunet.com/>

[http://www.citesciences.fr/francais/ala\\_cite/carrefour\\_numerique/ressources.php?espace=apprendre](http://www.citesciences.fr/francais/ala_cite/carrefour_numerique/ressources.php?espace=apprendre)

[http://www.restode.cfwb.be/francais/\\_DWEB/DWEB.htm](http://www.restode.cfwb.be/francais/_DWEB/DWEB.htm)

#### Quelques sites proposant des systèmes de filtrage

[http://www.securite-informatique.gouv.fr/gp\\_article74.html](http://www.securite-informatique.gouv.fr/gp_article74.html)

[http://www.cite-sciences.fr/francais/ala\\_cite/carrefour\\_numerique/ressources.php?espace=fiches](http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/carrefour_numerique/ressources.php?espace=fiches)

[http://assiste.com.free.fr/p/abc/abc\\_de\\_la\\_securite\\_sur\\_internet.html](http://assiste.com.free.fr/p/abc/abc_de_la_securite_sur_internet.html)

### Articles sur l'usage des TIC et l'apprentissage scolaire

Pelgrum W.J., Law N., *Les TIC et l'éducation dans le monde : enjeux et perspectives*, Unesco, Paris 2004 consulté le 23.09.09 sur :

<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001362/136281f.pdf>

Ecole de bibliothéconomie et des sciences de l'information (EBSI), Université de Montréal, *Je cherche de l'information sur Internet* consulté le 23.09.09 sur :

<http://www.ebsi.umontreal.ca/jetrouve/internet/index.htm>

Dossier "Méthodologie de l'information" réalisé par Unité Régionale de Formation à l'Information Scientifique et Technique Urhist Paris, Ecole nationale des Chartes consulté le 23.09.09 sur :

<http://urfist.enc.sorbonne.fr//methodo.htm>

### Recherche

<http://www.internetsanscrainte.fr/s-informer/usages-recherche-dinformations>

## Fiche « Les messageries »

<b>Ancrage pédagogique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Communiquer au moyen de la messagerie électronique</li> <li>Projets transversaux et disciplines</li> </ul> 
<b>Définition et usages</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Définition et caractéristiques techniques</li> <li>→ Typologie des messageries</li> <li>→ Opportunités de cet usage</li> <li>→ Risques</li> </ul> 
<b>Fiches juridiques à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Vie privée et protection des données à caractère personnel</li> <li>→ Droit à la tranquillité et cyberharcèlement</li> <li>→ Droit à l'image</li> <li>→ Contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</li> </ul> 
<b>Boîte à outils pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Activité sans connexion à Internet</li> <li>→ Activité en ligne</li> </ul> 
<b>Pour aller plus loin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Articles</li> <li>→ Ouvrages</li> <li>→ Sites WEB</li> </ul> 

## Ancrage pédagogique

<b>Titre de l'activité</b>	<b>Communiquer au moyen de la messagerie électronique : risques et opportunités</b>
<b>Projets transversaux et disciplines</b>	<p><b>Projets transversaux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Passeport Tic (4e compétence du passeport)</li> <li>▪ TICE</li> <li>▪ Education aux médias</li> </ul> <p><b>Disciplines :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Français</li> </ul> <p>Compétences transversales : attitudes relationnelles (connaître les autres et accepter les différences : écouter, dialoguer, travailler en équipe, laisser s'exprimer)</p> <p>Compétences disciplinaires : Lire – écrire</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orienter sa lecture/son écrit en fonction de la situation de communication ;</li> <li>- Dégager l'organisation d'un texte (ex : identifier la structure dominante d'un texte, narrative, descriptive, explicative, argumentative, structure dialoguée) ;</li> <li>- Elaborer des contenus (rechercher et inventer des idées, des mots, réagir à des documents écrits en exprimant une opinion personnelle et en la justifiant d'une manière cohérente).</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cours philosophiques</li> </ul> <p><b>Dès la 1re secondaire.</b></p>



## Les Messageries : définition



Nous entendons par messageries les différents logiciels qui permettent aux utilisateurs connectés d'envoyer et de recevoir des messages : courriers électroniques (mails), messageries instantanées, forums et chats. La communication par le biais de ces services peut être :

- publique ou privée ;
- en direct ou en différé ;
- entre deux personnes ou en groupe ;
- très courte ou très longue ;
- écrite, sonore ou visuelle.

## Caractéristiques techniques

### Les différentes caractéristiques

#### Utilisation simple et rapide

Nombre de logiciels des messageries instantanées peuvent être téléchargés gratuitement. Dès lors que l'interlocuteur a le même logiciel, les conversations peuvent être illimitées. De plus, communiquer en utilisant une messagerie s'apprend rapidement et ne nécessite pas de connaissance informatique préalable.

#### Sonores et visuelles

A l'origine exclusivement écrite, presque toutes les messageries intègrent désormais des fonctionnalités sonores et visuelles.

#### Multimodales

Comme dit précédemment, les conversations sur les messageries sont privées ou publiques, en groupe ou à deux. Elles permettent donc une fluidité dans les conversations assez inédite, d'où leur succès auprès des jeunes. En fonction de ce qu'ils ont à dire et de leurs interlocuteurs (famille, copains, amis d'amis, inconnus, adultes...), ils choisiront avec soin la messagerie adéquate.

#### Différées ou instantanées tout en étant contrôlables

Les messageries instantanées permettent de dialoguer en temps réel ... seulement si l'interlocuteur le désire ! C'est lui qui choisit de répondre instantanément ou non. La communication par mail et sur les forums se fait bien sûr en différé.

#### Exemples

- **De messageries instantanées** : Windows Live Messenger anciennement MSN, Yes ! Messenger (messagerie de Yahoo), ICQ, AIM, Google talk, Sky Messenger (messagerie de skyrock)...
- **De courrier électronique** : outlook, hotmail, gmail ...
- **De forums et de chats** : <http://www.djeun.com/>, <http://www.tasante.com>, <http://www.zone-ado.com/>, <http://www.sortireensemble.com/forum>, [planetados.com](http://planetados.com), <http://forum.juniorgeneration.org/>

## Typologie des messageries



Nous pouvons établir deux catégories de messageries, selon le caractère privé ou non de la communication. Les messageries instantanées et les mails sont des usages à caractère privé ; la communication se fait entre membres d'une liste de contact. Les forums et les chats ont un caractère public, ce qui est exprimé et échangé est lisible par tous.

Les messageries instantanées, les chats et les forums sont particulièrement plébiscités par les adolescents, nous parlerons donc principalement de ces derniers.

### Les messageries instantanées « privées »

#### Caractéristiques

Les messageries instantanées sont des logiciels<sup>4</sup> qui permettent de dialoguer en « live » avec d'autres interlocuteurs. Elles s'utilisent avec un pseudo et ont leur propre écriture et symboles qu'on appelle émoticônes<sup>5</sup>. La plupart des messageries ont un système de notification de présence qui signale si l'internaute est en ligne, occupé, absent, au travail, etc.

Ces messageries sont de type privé car :

- les conversations se font entre membres d'une liste de contacts. Pour pouvoir converser avec un nouvel interlocuteur, il faut connaître son adresse ou qu'il sollicite une communication et dans les deux cas, l'accepter ;
- les conversations sont privées, seuls ceux qui sont sur la liste de contacts peuvent les lire ;
- s'il y a déconnexion, la conversation s'arrête<sup>6</sup>.

#### Exemples

##### Exemples de messageries instantanées type MSN

La plus connue est celle de Microsoft, MSN nouvellement Windows Live Messenger, mais de plus en plus de jeunes connaissent et testent d'autres systèmes comme Google talk ou Skype.

De plus, rappelons que désormais, beaucoup de réseaux sociaux proposent des messageries instantanées. C'est le cas de Facebook par exemple.



<sup>4</sup> Ces logiciels de messageries instantanées ont été développés au départ par les grandes marques de l'Internet (Microsoft, Google, Yahoo). Au vu de leur succès, d'autres acteurs des médias, des radios, des jeux en ligne ou même des magazines ont créés leurs propres messageries.

<sup>5</sup> Les smileys et autres émoticônes deviennent de plus en plus élaborés. Par exemple, il est possible de créer ses propres smileys à l'aide de photos, associer un son à un contact, etc. Ces outils sont souvent payants. Ils deviennent ainsi des vrais produits marketing dont on fait la publicité dans les magazines pour jeunes !

<sup>6</sup> Ce n'est plus le cas pour nombre de messageries qui donnent à présent la possibilité de communiquer en différé avec l'interlocuteur en lui laissant des messages, qu'il pourra consulter une fois la connexion rétablie.

## Les messageries de type public, forums et chats

<p><b>Caractéristiques</b></p>	<p>Les messageries ouvertes vers l'extérieur sont les forums et les sites de chats. Tout le monde peut participer à toutes les conversations, il suffit de s'inscrire une fois sur le site, à la première utilisation. Ces chats et forums peuvent être thématiques (autour d'un jeu par exemple ou d'un loisir particulier comme le surf, les mangas, les acteurs etc.) ou généralistes. Les conversations sur ces messageries sont de type public car :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tous les participants peuvent envoyer des messages et lire les conversations « en live ».</li> <li>▪ S'il y a déconnexion, les conversations continuent.</li> <li>▪ Une option sur les sites de chats permet cependant d'avoir des conversations privées à deux ou à plusieurs.</li> </ul>
<p><b>Les forums et les chats</b></p>	<p><b>Les forums, communication en différé</b></p> <p>Les forums sont des lieux d'échange où les internautes donnent leurs avis à propos d'un thème, posent des questions ou y répondent. Les différentes contributions sont accessibles à tous et forment au fur et à mesure, un « fil ».</p> <p>Le caractère public des forums implique que les sujets de discussions doivent être généralistes et non privés. Il s'agit de s'exprimer et de débattre. Les participants le savent et s'engagent, le plus souvent tacitement, à ne pas commencer de conversations qui n'intéresseraient qu'eux-mêmes.</p> <p>Les forums sont organisés en groupes de discussions relatifs à une région, un sujet, une humeur... Les participants s'inscrivent une fois sur le site, au départ, avec un pseudo. La littérature montre que les jeunes y participent peu mais lisent très régulièrement les contributions d'autres internautes.</p> <p>Les forums sont modérés donc les contributions sont lues avant d'être publiées. Ces modérateurs sont dans la plupart des cas des grands utilisateurs du forum ou les fondateurs du site. Ils regardent si les interventions respectent la loi (pas de racisme, diffamation, ...) et les règles de courtoisie (pas d'injures ni de propos trop choquants, ...).</p> <p><b>Les chats, communication instantanée</b></p> <p>Les chats ont la même organisation que les forums, par groupe thématique, par âge ou par région. Les participants s'inscrivent aussi une fois sur le site, au départ, avec un pseudo. Ici, il s'agit surtout de s'exprimer et de faire des rencontres.</p> <p>La communication se fait de manière instantanée. Cette caractéristique fait que sur un chat, la parole est plus libre, peu conventionnelle. L'enquête TIRO a montré que l'usage des chats est passager, n'est que très rarement un usage dominant et est plutôt présent chez les jeunes filles. Les jeunes qui les fréquentent sont conscients des risques et y trouvent un espace de liberté et surtout de rencontres potentiellement intéressantes. Les chats sont aussi modérés.</p> <p>Pour un profane, cette communication peut paraître incompréhensible et assez anarchique. Elle est au contraire très codée, ritualisée, surtout très rapide. Les jeunes apprennent ces codes petit à petit, en regardant les conversations. De part son anonymat, les travestissements d'identité y sont aussi nombreux, nous y reviendrons.</p>



### A savoir

Ces deux usages peuvent faire peur par leurs aspects très libres et ouverts. Cependant, il existe certains moyens de protection à encourager chez les jeunes :

- Les modérateurs de certains forums sont des jeunes eux-mêmes, par exemple les forums autour d'un jeu en ligne. Etre modérateur est un formidable moyen de regarder d'un autre œil ce qui se dit par Internet. Si un élève l'est, encouragez-le à partager son expérience avec la classe.
- Chaque forum a une charte d'utilisation, souvent peu connue et peu consultée par les jeunes. Cette charte donne les règles en vigueur sur le site comme par exemple, les impératifs législatifs (injure, diffamation, racisme interdits) ou des règles de courtoisie (respecter le thème des groupes, ne pas écrire de phrase en majuscule, soigner son orthographe, être tolérant et accueillant vis-à-vis des personnes qui s'expriment pour la première fois...). La repérer et la lire aux élèves est un bon exercice.
- Certains chats qui s'adressent aux plus jeunes imposent la possession d'une carte d'identité. C'est le cas de sites de chats officiels comme l'ancien [www.saferchat.be](http://www.saferchat.be). D'autres, assez rares, sont modérés en direct : un ou plusieurs internautes, souvent les gérants du site, surveillent les échanges et sanctionnent les éventuelles dérives. Par exemple, le site [www.kidcity.be](http://www.kidcity.be) propose un chat modéré réservé aux enfants et jeunes adolescents.
- Les messages postés sur un forum sont susceptibles d'être archivés des années par certains moteurs de recherche, tout comme les conversations sur les sites des chats conservées par le serveur du site. A rappeler aux jeunes !
- A partir d'un pseudo, il est tout à fait possible de retrouver celui qui est derrière et sa localisation géographique<sup>7</sup>. A aussi rappeler aux jeunes !



<sup>7</sup> Grâce à l'adresse IP qui est associée et archivée dans l'ordinateur du correspondant. L'auteur d'un message préjudiciable est donc assez facilement localisable, c'est ce qui est fait en cas de plainte (pour cyberharcèlement, rencontres non désirées, ...).

## Opportunités des messageries

### En résumé...

**Les messageries comportent de nombreuses opportunités pour les jeunes, d'où leur succès :**

- **prolonger le contact entre pairs ;**
- **se libérer des apparences et de la pression du groupe ;**
- **jouer avec son identité ;**
- **faire des rencontres ;**
- **se rassurer, s'informer.**

#### Opportunités pédagogiques

Nous parlerons essentiellement des opportunités pédagogiques des messageries instantanées et du courrier électronique (mail).

- **Approcher des notions de messages**
- **Faciliter un travail en groupe**
- **Identifier la nature d'une intervention (descriptive, argumentative, narrative, ...)**



#### Opportunités sociales

Comme outil de construction identitaire et de sociabilité, la messagerie permet aux adolescents de:

- **Prolonger le contact entre pairs**  
Comme espace supplémentaire avec ses règles et ses codes, les messageries instantanées permettent aux adolescents de rester entre pairs, au retour de l'école. Les jeunes peuvent aussi maintenir le contact avec leurs amis habitant loin de chez eux.
- **Se libérer des apparences et des pressions du groupe**  
Par ses modalités privatives, les messageries permettent aussi aux adolescents de cultiver certaines amitiés, qu'ils n'oseraient pas développer dans l'enceinte de l'école.  
Les barrières physiques sont parfois paralysantes, surtout dans les relations garçons/filles, le sujet de préoccupation de cette catégorie d'âge. Les messageries sont en ce sens un atout de taille.
- **Jouer avec son identité et rencontres**  
La virtualité de cette communication rend possible le travestissement, changer de sexe, d'âge, de caractère, expérimentations inévitables pendant cette période de tâtonnement identitaire... De part leur grande fréquentation chez les jeunes, ces messageries donne accès à une multitude d'autres adolescents.
- **Se rassurer, s'informer**  
Les forums, source d'information toute aussi relative qu'elle soit, permettent aux jeunes de se documenter sur leur santé, leurs loisirs, leurs problèmes d'adolescents. Outil de partage d'expériences et de vécu, les jeunes s'y rassurent et voient si « ce qui m'arrive à moi arrive aussi aux autres ».

## Opportunités pédagogiques

### Le courrier électronique et les messageries, outil de réflexion et de collaboration

 <p>Caractéristiques de l'opportunité</p>	<p><b>Approcher des notions de communication</b></p> <p>Le courrier électronique n'est pas très éloigné des services de courrier classiques, on y retrouve les mêmes notions comme le message, l'expéditeur, le destinataire, la boîte à lettre...</p> <p><b>Faciliter un travail en groupe</b></p> <p>Certaines écoles mettent à la disposition des élèves un courrier électronique. Outil pratique d'envoi de notes ou d'exposés, bien utilisé, il peut faciliter un travail en groupe et la collaboration efficace et rapide entre élèves. Pour le professeur, il permet l'envoi rapide de consignes.</p> <p><b>Appréhender les caractéristiques d'une communication (par ex, argumentative ou descriptive)</b></p> <p>Comme dit plus haut, les conversations d'un forum forment un fil. Ce fil est donc composé de plusieurs interventions venant de participants différents<sup>8</sup>. Il est possible de dégager les fonctions et caractéristiques des différentes interventions qui le composent, narrative, descriptive, explicative, argumentative ou structure dialoguée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ainsi, les élèves peuvent découvrir puis formaliser un type de contenu qu'ils produisent eux-mêmes ou qu'ils vont produire sans s'en rendre compte : « cette intervention est-elle descriptive ou narrative ? Et cette autre intervention est-elle un argument supplémentaire ou est-elle uniquement descriptive ? ». Ces questions peuvent susciter chez les élèves une auto-évaluation de leurs interventions sur un forum qui pourront se demander à l'avenir « en quoi enrichit-elle ou non le débat ? ».</li> </ul>
	<p><b>A consulter</b></p> <p>Une recherche a été réalisée sur l'apport des TIC dans l'apprentissage de l'écriture. Elle propose 20 fiches contenant des exercices classés par âge, les règles d'or ou précautions à prendre avant de se lancer de ce genre d'activités et quelques exemples de questions que les enseignants peuvent se poser lors de ces activités telles que « comment évaluer ce genre de productions écrites ? ».</p> <p>Les exercices proposés pour les messageries sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ communiquer par le biais du courriel ;</li> <li>▪ entrer en communication avec d'autres classes à partir d'un site d'activités ;</li> <li>▪ écrire un récit à plusieurs ;</li> <li>▪ dialoguer avec le chat.</li> </ul> <p><a href="http://www.enseignement.be/index.php?page=24909">http://www.enseignement.be/index.php?page=24909</a></p> <p>Netprof.fr est un site dédié aux professeurs pour les aider à configurer et à utiliser une messagerie :</p> <p><a href="http://www.netprof.fr/Informatique/E-mail/Tous-les-cours-en-video,6,11,0.aspx">http://www.netprof.fr/Informatique/E-mail/Tous-les-cours-en-video,6,11,0.aspx</a></p>



<sup>8</sup> Ce n'est pas toujours le cas. Deux participants peuvent parfois être les seuls à participer à la discussion. En règle générale d'ailleurs, les participants des forums sont souvent les mêmes personnes.



Attention

Les messageries ont souvent été décriées pour les préjudices qu'elles occasionnaient au monde scolaire (orthographe, rapidité dans les échanges, etc.). La littérature reste partagée quant à l'influence réelle de ces usages. Mais il est sûr que pour les utiliser en classe, l'enseignant doit au préalable se familiariser avec l'outil.

## Opportunités sociales liées aux messageries

### Les messageries, outil de sociabilité horizontale



L'adolescence est plus que tout autre moment de la vie le temps des amis. Les caractéristiques des messageries s'accordent parfaitement avec cette spécificité, car elles prolongent le lien horizontal entre pairs. Sur une messagerie, dès le retour de l'école, les jeunes peuvent être ensemble, se dire ce qu'ils n'ont pas pu encore se dire, s'échapper de la vie familiale, bref rester en contact avec leur tribu. Les conversations se font en effet entre des jeunes appartenant au même cercle de relation et se voyant quotidiennement.

Une autre caractéristique de l'adolescence est qu'elle est le temps du partage de l'émotion au présent et entre pairs. Les messageries le permettent, dans une certaine mesure, d'où une abondance de 'smileys' et autres émoticônes sensés reproduire les variations émotives d'une conversation.

De plus, le lien social adolescent est à géométrie variable. Un jeune peut cultiver une ou plusieurs amitiés à l'école d'autres à son club de sport, changer brutalement de meilleur ami, vouloir approfondir une rencontre de copain de stage... Les messageries s'inscrivent dans cette sociabilité dynamique. Tous les jeunes peuvent, par leur intermédiaire, gérer et classer spécifiquement leurs contacts en sphères relationnelles différenciées, amis de l'école, du club de sport, de la famille, blogueurs rencontrés et même "inconnus"<sup>9</sup>. Les jeunes font d'ailleurs preuve d'une certaine capacité relationnelle dans cette gestion de réseau. Des « groupes d'affinités » peuvent aussi se créer lors des conversations autour d'une humeur, d'une passion passagère comme par exemple « les fans du dernier épisode de Prison Break ». Ces groupes n'ont pas de réel objectif si ce n'est celui d'être un moyen de définition et d'affichage pour le groupe de ses préférences. Sauf quand ce groupe d'affinités se construit contre un jeune en particulier... Ces cas sont rares mais doivent être discutés en classe.

Enfin, les messageries sont souvent utilisées pour leurs facilités d'organisation : fixer un rendez-vous, planifier l'après-midi ou le week-end ou même, s'échanger les réponses d'un devoir !

### Les messageries, pour s'échapper du groupe et des « apparences »





Etre en bande veut dire aussi pour un adolescent faire comme les autres. Le conformisme dans les cours des écoles est assez présent, paralysant parfois les envies d'originalité et les amitiés hors normes des jeunes. Comme scène de parole alternative, les messageries instantanées permettent de s'extraire du groupe pour cultiver d'autres amitiés sans la pression du contexte scolaire. L'enquête **Tiro** a révélé que ce sont les garçons qui profitent le plus de cet espace de liberté, s'y comportant différemment. Dans l'enceinte scolaire, en effet, il faut tenir la face devant le groupe et par exemple, ne pas aborder une fille peu populaire ou quelqu'un de trop différent.

Le face à face peut être aussi un obstacle de taille quand on est jeune, surtout dans les relations garçons/filles, le thème principal des conversations sur messagerie. La mixité dans les échanges y est d'ailleurs bien plus importante que dans le « réel ». Les garçons ont moins peur d'aborder les filles, testent ce qui marche ou pas avec elles avec l'assurance de pouvoir gérer plus ou moins tout imprévu. Les filles se laissent séduire plus facilement ou au contraire, n'ont pas peur de couper très court aux conversations qui dégénèrent. Les jeunes peuvent parler d'eux plus librement, faire des confidences ou des compliments.






<sup>9</sup> Toutes les messageries ont une option de classement de contact en groupes ou par préférence.



	<p>Dans la littérature, quelques auteurs restent plus sceptiques quant à ces avantages dans les rencontres amoureuses. Ainsi, Pascal Lardellier parle de libertinage virtuel désincarné. « <i>Deux décennies d'individualisme forcené et un « chacun pour soi » n'ont pas facilité les contacts directs. Les jeunes préfèrent s'impliquer à leur rythme et à tout moment, pouvoir disparaître. Trouver l'âme sœur devient presque une obsession mais celle-ci se dissimule derrière un discours badin « un pied dedans, un pied dehors »</i><sup>10</sup>. Pour lui, la peur de l'engagement a développé un double langage chez les jeunes, à la fois très romantique et très lâche, où la relation doit être contrôlée.</p> <p>Le débat peut être long ... Pourquoi ne pas l'approfondir en classe ?</p>
	<p><b>A savoir</b></p> <p>Les jeunes peuvent par les messageries mieux gérer une tension spécifique à leur âge entre appartenance à un groupe de pairs et désir d'indépendance.</p> <p>Parfois fortement investies par un adolescent à un moment de sa vie, souvent 12, 13 ans, elle ne reste qu'un passage. Vers 14, 15 ans, quand l'adolescent est plus sûr de lui, il passe très facilement à la rencontre « en vrai ».</p> <p>Comme tous les usages sur Internet des jeunes, ils ont leurs faces cachées. Responsabiliser les jeunes tout en conservant les potentialités positives des messageries et des chats est possible mais nécessite du temps, à tout le moins plus de temps que des mesures sécuritaires !</p>
 <b>Attention</b>	<p>→ Voir aussi <a href="#"><u>« Violence dans les échanges, exclusion et autres cyberdérapages »</u></a></p>

## Jeux identitaires et rencontres

 <p>Caractéristiques de l'opportunité</p>	<p>L'enquête TIRO et d'autres études ont montré que les chats sont un usage semble-t-il plus fréquent chez les jeunes filles. Parfois très tôt, 11, 12 ans, elles n'hésitent pas à s'y aventurer et de temps en temps, à se mettre en danger. Les chats semblent en effet une scène supplémentaire de rencontres, de jeux identitaires et d'expérimentations. Parce qu'ils offrent la possibilité d'être tout à fait anonyme, cet usage permet d'expérimenter des autres rôles sociaux que ceux tenus dans la vie réelle. <i>L'anonymat permet les confidences et les transgressions, les jeunes testent les limites, les frontières du tolérable, s'affranchissent des codes moraux sans pénalité, temporairement. Ils provoquent en essayant de ne pas être exclu du modérateur</i><sup>11</sup>. A cet âge de tâtonnement identitaire, ces messageries sont un <i>moyen d'articuler des conduites et des sentiments différents voire contradictoires et d'explorer leur personnalité en transition</i>.</p> <p>Pour les jeunes qui vivent loin de leurs camarades, dans un quartier sans beaucoup de distractions, c'est un moyen inespéré de rencontrer d'autres jeunes. De plus, l'anonymat dans ces conversations attire parfois certains adolescents qui ont envie de tester une autre personnalité que celle qu'il montre à leurs amis. Ces rencontres sont inattendues pour eux, surtout diversifiées. Elles sont tantôt très éphémères -on s'exprime et on s'échange quelques phrases- tantôt plus durables et essentiellement de l'ordre du jeu et de l'expression car elles débouchent assez rarement sur une rencontre en vrai.</p>
	<p><b>A savoir</b></p> <p>Contrairement aux idées reçues, les jeunes sont étonnamment prudents et conventionnels dans ces expérimentations anonymes virtuelles. Très vite, ils développent des stratégies de protection (avoir de nombreux pseudos, les changer régulièrement, bloquer une conversation si elle tourne mal, donner une fausse adresse ou un faux prénom...). Ces stratégies sont souvent apprises entre pairs et partagées dans les cours de récré.</p> <p><b>A rappeler aux adolescents et à pratiquer en classe</b></p> <p>Au-delà des conseils classiques (voir plus loin) que les jeunes semblent assez bien connaître, établir une liste de ces auto-stratégies avec les élèves est un moyen réflexif de prévention qui ne nécessite pas de dispositif particulier. A vivement faire en classe !</p> <p>Voir le premier exercice pédagogique</p>
 <p>Attention</p>	<p>→ Voir aussi « <a href="#">Rencontres inopportunes</a> »</p>



<sup>11</sup> METTON Céline (2004), « Les usages de l'Internet par les collégiens, explorer les mondes sociaux depuis le domicile », Réseaux, vol 22, n°123 : 59-83, p.81

## Partager son vécu, s'exprimer et s'informer sur les forums



Caractéristiques  
de l'opportunité

Les forums permettent de poser des questions, avoir des conseils ou partager un vécu, de manière publique. Ils rendent donc accessibles et visibles des questions et des vécus d'autres jeunes ou moins jeunes. Une recherche montre d'ailleurs que les adolescents lisent davantage les messages ou questions postés par d'autres qu'ils ne participent eux-mêmes au forum<sup>12</sup>. Les jeunes, en lisant ainsi les témoignages de leurs pairs, peuvent se rassurer.

De plus, cet usage est une source d'information pour nombre de jeunes concernant les sujets délicats. Ils trouvent certaines réponses à leurs questionnements, réponses toutes aussi relatives qu'elles soient.

Enfin, sur ces messageries, la confiance se fait plus facile.



<sup>12</sup> Une recherche sur un site de santé adressé aux jeunes montrait que le nombre de visiteurs était plus élevé que le nombre de questions posées (Suzuki et Calzo, 2004 cité par Lelong et Metton, 2007).

## Risques liés aux messageries

### En résumé...

**Les risques majoritaires sont plutôt des risques psychosociaux et bien sûr juridiques<sup>13</sup> (droit à l'image, vie privée, cyberharcèlement, diffamation, ...).**

**Risques  
sociaux**

→ **Violence dans les échanges, exclusion et autres « cyber-dérapages »**

De part ses caractéristiques techniques -rapidité dans la diffusion, binarité (on bloque un contact ou on l'efface), reproduction facile des échanges ou d'une photo- les messageries peuvent être des outils particulièrement 'tyranniques' pour un jeune.

De plus, comme dans bien d'autres activités, la pression du groupe se retrouve ici aussi. Une exclusion ou une moquerie d'un élève par un groupe peut faire très mal à un jeune, même si elle est virtuelle.

Derrière un pseudo et sur une messagerie, un jeune peut se sentir à l'abri. Pourtant sur la toile, il est encore plus repérable que dans le réel. Les règles de civilités existent ici aussi et il faut les respecter.

→ **Rencontres inopportunes**

C'est la crainte la plus généralement exprimée par les adultes, surtout les parents, même si les cas de rencontres non désirées après une conversation sur une messagerie restent rares.

→ **Risques liés au dévoilement de sa vie privée**

A 13 ans... on ose tout... mais à 30 ans... qu'advindra-t-il des traces restées sur le Net ? Le jeune n'anticipe pas les conséquences futures des informations parfois très privées qu'il publie.

→ **Désinformation**

Les témoignages et informations que les jeunes lisent sur les forums, comme tout ce qui se trouve sur la toile, est à évaluer avec prudence, surtout dans le domaine de la santé.



**Lire toutes les informations relatives aux « risques » des messageries**



<sup>13</sup> Pour ce type de risques, nous renvoyons à la lecture des fiches juridiques à lire en priorité.

## Risques sociaux liés aux messageries

### Violence dans les échanges, exclusion et autres cyber-dérapages

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Les cas de réel harcèlement par messagerie sont plutôt rares. Par contre, un jeune s'il est blessé ou pour tout autre raison, peut être insistant, très insistant voir violent dans ses échanges : lancement de fausses rumeurs, injures par mail, création d'un pseudo ou d'un groupe moqueur.</p> <p>Il est aussi possible de bloquer un contact, ce qui se fait parfois à plusieurs. Par exemple, une classe bloque systématiquement un élève et celui-ci se voit exclu de toutes les conversations.</p>
	<p><b>A lire</b></p> <p>Oury G., Bolka-Tabary L., <i>Figure de l'insécurité numérique : L'adolescent technophile, maître et esclave de l'image</i>. disponible (avril 2009) sur : <a href="http://www.creis.sgdg.org/colloques%20creis/2007/oury_bolka.pdf">http://www.creis.sgdg.org/colloques%20creis/2007/oury_bolka.pdf</a></p> <p>Plus d'infos sur le cyberharcèlement, voir le site <a href="http://www.clicksafe.be/leerkrachten/fr/cyber-harcelement/">clicksafe.be</a> <a href="http://www.clicksafe.be/leerkrachten/fr/cyber-harcelement/">http://www.clicksafe.be/leerkrachten/fr/cyber-harcelement/</a></p>
	<p>L'expression écrite par messagerie, comme toute forme d'expression, doit respecter des règles juridiques et de la Nétiquette.</p> <p><b>A rappeler aux adolescents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se déconnecter après chaque utilisation sinon n'importe qui, à partir de l'ordinateur, peut avoir accès à la session et aux contacts ;</li> <li>▪ Utiliser des messageries privées quand on veut dire quelque chose de privé. Sur les forums et les chats, tout le monde peut lire tout ce qu'on y met ;</li> <li>▪ Une intervention sur un forum ou sur un chat, même supprimée, peut laisser des traces ;</li> <li>▪ Faire toujours attention à ce qu'on dit, à ce qu'on montre. Une conversation, une image, une vidéo prise par la webcam peut être enregistrée puis rapidement diffusée à de nombreuses personnes ;</li> <li>▪ Cyber-harcèlement, racisme, injure, diffamation, ...sont punis par la loi !</li> </ul> <p><b>En cas d'ennui lors d'une session</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Il est possible de bloquer un pseudo (tout contact futur de sa part est impossible),</li> <li>▪ Ou de supprimer ce contact du carnet d'adresses.</li> </ul> <p><b>En cas de réel problème de harcèlement ou autres</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Toujours en parler à un adulte.</li> <li>▪ Supprimer son adresse et en faire une autre.</li> <li>▪ Porter plainte.</li> </ul>

## Rencontres inopportunes



C'est la crainte la plus généralement exprimée par les adultes, surtout par les parents même s'il est assez rare pour un jeune de passer d'une conversation sur messagerie à une rencontre en vrai.

Par contre, il est tout à fait possible et fréquent qu'une conversation dérape. Comme dit plus haut, les jeunes testent les limites, provoquent et la conversation peut leur échapper rapidement. Se sentant démunis, ils n'ont parfois comme seule solution de débrancher le PC !

Rappelons que les jeunes développent des stratégies et ce sont les outils les plus efficaces pour éviter ce genre de mésaventures. Ces stratégies prennent du temps à s'élaborer. Les jeunes utilisateurs sont donc les plus vulnérables. Il est toujours bon de leur dire que pour éviter les problèmes, il ne faut pas prendre de risques ! Mais à l'âge où il est quasi inévitable de le faire, mieux vaut prôner une approche les responsabilisant, par exemple, leur conseiller de vivre ces expériences à plusieurs.



### A consulter

Le site [clicksafe.be](http://www.clicksafe.be) a créé une affiche « chatter sans risques » pour les jeunes de 10 à 13 ans

<http://www.clicksafe.be/leerkrachten/fr/materiel/>

Le site des espaces publics numériques de Wallonie propose des fiches thématiques dont une sur les messageries instantanées [http://www.udaf53.fr/Contenu\\_famille\\_medias/fiche\\_MSN.pdf](http://www.udaf53.fr/Contenu_famille_medias/fiche_MSN.pdf)

« Sur la corde raide du Net » est une étude exploratoire sur les jeunes mineurs, Internet et le sexe payant, financée par Childfocus et la Fondation Roi Baudouin. Sans interroger de jeunes eux-mêmes, elle a tenté cependant, à travers des entretiens avec des professionnels (éducateurs etc.) de dresser un état de lieux concernant cette thématique. A télécharger sur leur site <http://www.kbs-frb.be/publication.aspx?id=246470&LangType=2060>

Site dédié aux bons usages sur Internet.

<http://www.internetsanscrainte.fr/>

Brochure "ludique pour toute la famille" avec le sous-titre "Apprivoisement de l'Internet" comprend 36 pages de conseils avertis et règles d'or, jeux, tests, quizz.


<http://www.epn-ressources.be/kit-pedagogique-et-familial-surf-en-toute-securite-pour-les-enfants>

### Le saviez-vous ?



Il est possible d'installer des logiciels de filtrages<sup>14</sup> qui permettent entre autres, de sélectionner les interlocuteurs qui contactent les adolescents ou plus concrètement, des filtres anti-spams (voir à ce sujet <http://medialog.ac-creteil.fr/ARCHIVE65/spam65.pdf>). Mais, nous ne le rappellerons jamais assez, le dialogue et la responsabilisation du jeune est toujours préférable à une solution technique.





<sup>14</sup> Comme le système de contrôle parental intégré de Windows.

	<p><b>A rappeler aux adolescents</b></p> <p>Les sites qui reprennent les conseils à adresser aux jeunes foisonnent sur la toile. Nous n'en donnons que quelques-uns. L'idéal est que les jeunes les trouvent eux-mêmes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Attention aux pseudos, n'importe qui se cache derrière.</li> <li>▪ Choisir un pseudo sans faire de référence à son âge, sexe ou adresse.</li> <li>▪ En règle générale, ne jamais donner ses coordonnées ou autres informations personnelles sur une messagerie.</li> <li>▪ Utiliser la webcam est un risque à estimer avant de le prendre, même si une conversation se passe bien, même si l'interlocuteur a l'air gentil. D'autant plus qu'un correspondant peut enregistrer la vidéo et la diffuser ensuite.</li> <li>▪ Sollicité pour un rendez-vous ou une autre proposition ? En cas de doutes, inviter l'adolescent à en parler à un adulte.</li> <li>▪ Explorer la toile à deux ou plus est parfois beaucoup plus chouette, surtout en cas de problèmes !</li> </ul>
---	--

## Risques liés au dévoilement de sa vie privée

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Les raisons qui poussent un jeune à se livrer sur Internet sont complexes et, ce qui est sûr, non définitives. Différents facteurs influencent le dévoilement ou non d'informations privées, comme par exemple, une rencontre qui se passe particulièrement bien, le passé d'utilisateur du jeune, son caractère, la régulation parentale qu'il reçoit à la maison. Plus largement, aucun lien entre ce type de facteur et le caractère risqué ou non de la pratique du jeune n'a été à ce jour établi par les recherches.</p> <p>En règle générale, il est rare que les jeunes donnent des informations privées (nom, adresse, numéro de téléphone). Par contre, par jeu, défi ou simplement pour tester les limites, ils livrent certains aspects d'eux-mêmes, qui s'échappent alors sur la toile. Car ce qui se joue fondamentalement au travers de ces échanges par messageries, c'est leur rapport à l'intimité. En effet, sur ces messageries et à travers ce qu'ils disent ou montrent d'eux-mêmes, ils définissent ou recomposent les frontières de leur sphère privée.</p> <p>Cette définition de ce qui est privé ou non varie très fortement d'un jeune à l'autre. Une jeune fille trouvera tout à fait inacceptable de donner sa photo à un contact de messagerie alors qu'une autre pas du tout. Un tel n'écrit jamais sur un forum un poème écrit pour sa petite amie alors qu'un autre n'y verra aucun inconvénient.</p> <p>Enfin, ce qui est intime ou non pour un jeune évolue au fil des années et de son utilisation d'Internet. Il n'a parfois pas conscience que ce qu'il dit de lui à un moment de sa vie ne sera plus du tout d'actualité des années après. Alors, pourquoi l'archiver sur la toile ?</p> <p>Voir l'exercice pédagogique A</p>
	<p><b>A lire</b></p> <p>Oury G., Bolka-Tabary L., <i>Figure de l'insécurité numérique : L'adolescent technophile, maître et esclave de l'image</i>. disponible (avril 2009) sur : <a href="http://www.creis.sgdg.org/colloques%20creis/2007/oury_bolka.pdf">http://www.creis.sgdg.org/colloques%20creis/2007/oury_bolka.pdf</a></p>

## Désinformation

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Comme tout ce qui circule sur le Net, l'information des forums est à évaluer de manière critique. Ce sont des témoignages et non des faits établis.</p>
	<p><b>A rappeler aux adolescents</b></p> <p>Toute opinion ou argument visible sur un forum n'engage que l'auteur.</p> <p>S'informer par Internet, c'est bien mais en aucun cas suffisant. Pour des questions de santé, il faut aller voir un professionnel.</p> <p>Votre libre arbitre est le meilleur juge. Même si beaucoup d'internautes sur un forum vantent une pratique ou une opinion, c'est vous qui décidez.</p> <p><b>A consulter</b></p> <p><a href="http://www.cyberhate.be/">http://www.cyberhate.be/</a> : Le site de signalement du Centre pour l'égalité des chances et la lutte contre le racisme permet à l'internaute de signaler des propos haineux mis en ligne. Une brochure intitulée « deletocyberhate » est téléchargeable à partir de sa page d'accueil. Elle décrit les différents visages de la haine sur Internet, offre un regard juridique sur ceux-ci et reprend les moyens d'action dont dispose l'internaute confronté à ce fléau.</p>



## Fiches juridiques à lire en priorité

<b>Disponibilité des fiches</b>	Les fiches juridiques sont disponibles sur le site « <a href="http://enseignement.be">enseignement.be</a> »
<b>Les fiches à lire en priorités</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➔ Vie privée et protection des données à caractère personnel</li><li>➔ Droit à la tranquillité et cyberharcèlement</li><li>➔ Droit à l'image</li><li>➔ Contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</li></ul>

## Activité sans connexion à Internet



**Tranche d'âge** : 12 ans et plus

**Durée** : Selon le nombre d'élèves, environ 2 périodes de 50 minutes

**Thème** : chatter entre sécurité et responsabilité

### Utilisation des TIC

**Non**

Exploitation d'un mini scénario « les péripéties d'Amélie ».

### Processus

**Le but de l'activité** est de renforcer les « bons usages » des élèves en identifiant les pratiques risquées puis en analysant les raisons qui poussent l'adolescent à adopter de telles pratiques et les conséquences de celles-ci pour soi et pour les autres.

*Cette activité pédagogique repose sur 3 étapes.*

**La première étape est une étape individuelle.**

Elle vise, à partir du mini scénario proposé, à interroger l'adolescent sur ses pratiques personnelles.

**La deuxième étape est à réaliser en petits groupes.**

Elle vise à confronter les avis individuels des élèves et à obtenir un consensus

**La troisième étape est une étape collective qui implique toute la classe.**

Elle vise à faire élaborer par la classe une « charte de bon usage d'une messagerie ».

**Mini scénario**  
**Les péripéties**  
**d'Amélie**



ou



**Amélie** a 13 ans. Depuis qu'elle est rentrée en 1<sup>re</sup> rénové, elle a découvert Messenger et adore y aller dès qu'elle rentre de l'école. Elle y retrouve sa meilleure amie, Lilou et presque toute sa classe certains soirs. Elles parlent de leurs petits copains, de ce qu'elles vont faire le week-end...

Mais hier, Lilou et Amélie se sont très fort disputées à propos de Benjamin, le petit copain d'Amélie. Depuis lors, Lilou menace Amélie d'imprimer et de distribuer à toute la classe leurs conversations sur le Net de la semaine dernière... Pour se venger, Amélie envoie un message à toute leur bande d'amis pour qu'ils la bloquent sur Messenger. Lilou ne pourra plus leur parler !

Quelques jours plus tard, Amélie et Lilou se sont réconciliées. Elles décident d'aller explorer un salon de chat, [suisdjeun.com](http://suisdjeun.com). Elles en ont entendu parler par la sœur de Lilou, qui y va régulièrement. Elles s'inscrivent avec le pseudo « amelielilouforever ». Très vite, elles rencontrent « suisbeaucommebradpitt » qui leur dit qu'il vient de la même école qu'elle. Il est très marrant et le courant passe. Elles prennent rendez-vous pour le lendemain, devant l'école. Chouette, un ami beau comme Brad Pitt ! Il aimerait vivement les voir par webcam, pour les reconnaître le lendemain. Il va la brancher aussi. Lilou est d'accord mais Amélie ....

**Première étape  
Travail individuel**

**Après avoir lu le mini scénario, décris avec tes mots les aventures sur la toile d'Amélie :**

- En rentrant chez elle après 16h
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- Sa dispute avec Lilou
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- Leur aventure sur le chat

**As-tu déjà vécu une des trois aventures d'Amélie ? Si oui, raconte là ...**

**Que penses-tu de la dispute entre Amélie et Lilou ? Qu'aurais-tu fais toi après la menace de Lilou ?**

**En lisant attentivement les aventures de Lilou et d'Amélie sur le site de chat (3° paragraphe), relève ce qui te paraît risqué dans ce qu'elles font sur le site :**

- 
- 
-

**Pourquoi le font-elles ?**

**Que va décider Amélie ? Que ferais-tu à sa place ?**

**Et toi, as-tu déjà été dans un site de chat ?**

**Y a-t-il des choses que tu ne dirais/ferais jamais sur un site de chat ? Explique ta réponse**

**Deuxième étape**  
**Travail en petites équipes**  
**Consignes collectives à effectuer par groupes de 4 à 6 élèves**

Comparez vos réponses par rapport à la dispute de Lilou et d'Amélie :

Qui est d'accord et pourquoi ?

Qui n'est pas d'accord et pourquoi ?

Sur base de vos réponses individuelles, dressez une liste des éléments que donnent Amélie et Lilou sur le site de chat.

Dressez, dans la colonne de gauche, la liste des différents éléments donnés par Amélie et Lilou.

Mettez une croix en face dans la colonne de droite des éléments que vous ne donneriez pas.

Les éléments donnés par Amélie et Lilou	Elément(s) que vous ne donneriez pas

Dressez une liste de conseils de prudence que vous donneriez à Amélie et Lilou, pour utiliser Messenger ou une autre messagerie, puis pour les sites de chats.

#### Sur Messenger

- 
- 
- 
- 
- 

#### Sur les sites de chats

- 
- 
- 
- 
- 
-

### Troisième étape

« Charte de bon usage d'une messagerie » : les 4 règles d'or à respecter

Notre classe

Règle 1 :

Règle 2 :

Règle 3 :

Règle 4 :



## Activité en ligne



**Tranche d'âge** : 12 ans et plus

**Durée** : selon le nombre d'élèves, environ 1 période de 50 minutes

**Thème** : à la recherche des paramètres de ma messagerie

### Utilisation des TIC



**Oui**

PC + connexion indispensable

*Attention, il faut qu'un programme de messagerie instantanée soit installé sur le PC*

### Processus

L'activité a comme objectif de montrer aux élèves qu'il est possible de configurer donc contrôler les paramètres d'une messagerie.

Cette activité nécessite une familiarisation de l'outil messagerie par l'enseignant. Si vous n'avez pas d'adresse de messagerie, vous pouvez soit utiliser l'adresse Messenger guide, [guide-enseignant-2009@live.fr](mailto:guide-enseignant-2009@live.fr) avec comme mot de passe guide2009, soit, et c'est l'idéal, vous vous créez une nouvelle adresse à partir de laquelle vous vous connecterez au logiciel Windows Live Messenger.

Selon le nombre d'ordinateurs disponibles, l'enseignant divise la classe en petits groupes (maximum 2 ou 3 élèves). Chaque groupe doit être composé d'un élève au minimum utilisant une messagerie. Celui-ci devra pour l'exercice, ouvrir sa session. Les élèves qui le souhaitent peuvent aussi utiliser l'adresse MSN du guide.

Attention, le logiciel de la messagerie doit être installé sur l'ordinateur.

Le groupe reçoit une liste de paramètres qu'il est possible de configurer à l'ouverture de la session de messagerie. Un élève dans chaque groupe note les étapes pour y arriver.

Seul l'enseignant a les étapes à suivre. Il les donne aux groupes à la fin de l'activité.

Attention !

Cet exercice est conçu pour la messagerie Windows Live Messenger. Il est toutefois tout à fait possible d'utiliser une autre messagerie ; les paramètres sont sensiblement les mêmes, seule la marche à suivre sera différente.

**Fiche à imprimer et à donner aux groupes d'élèves**

<b>Paramètres</b>	<b>Marche à suivre</b>
Contrôler l'ouverture automatique de la messagerie à l'allumage de l'ordinateur	
Ne pas enregistrer sur l'ordinateur une liste de contact (vous êtes par exemple dans un cybercafé)	
Ne plus recevoir de messages d'un contact	
Supprimer un numéro de téléphone malencontreusement écrit lors de la création de l'adresse	
Enregistrer un historique des conversations dans un dossier sur le disque dur de l'ordinateur	
Ne pas entendre un son à chaque fois qu'un des contacts se connecte	
Se déconnecter et faire une recherche sur Internet sans être sollicité pour une conversation	

**Fiche à conserver par le professeur**

Paramètres	Exemples de marche à suivre <sup>15</sup>
Contrôler l'ouverture automatique de la messagerie à l'allumage de l'ordinateur	Cliquer sur l'onglet options (en haut à droite, onglet du milieu) ou cliquer droit sur le nom du propriétaire de la messagerie, par exemple, guide-enseignant-2009. Vous entrez sur le menu déroulant des options. Sélectionnez « connexion ». Cocher ou non la proposition « exécuter Messenger automatiquement à l'ouverture de Windows »
Ne pas enregistrer sur l'ordinateur une liste de contact	Cliquer sur l'onglet options (en haut à droite, onglet du milieu). Vous entrez sur un menu déroulant. Sélectionnez « sécurité ». Cocher la proposition : « j'utilise un ordinateur public, ne pas y enregistrer ma liste de contact ou des informations quoi de neuf »
Ne plus recevoir de messages d'un contact	Pendant une session, il est possible de bloquer systématiquement le contact (clic droit avec la souris quand ce contact sollicite une conversation). Pour ne plus jamais recevoir de message de ce contact, il faut le mettre sur liste rouge. Cliquer sur l'onglet options (en haut à droite, onglet du milieu). Vous entrez sur un menu déroulant. Sélectionnez « confidentialité ». Déplacer le contact qui est actuellement sur liste verte pour le mettre sur liste rouge.
Supprimer un numéro de téléphone malencontreusement écrit lors de la création de l'adresse	Il faut pour ce faire aller sur la boîte de réception du mail associée à l'adresse de messagerie. Aller dans Profil (en haut, à droite de l'onglet Accueil), puis « détails » en dessous de profil, puis coordonnées.
Enregistrer un historique des conversations dans un dossier sur le disque dur de l'ordinateur	Cliquer sur l'onglet options (en haut à droite, onglet du milieu). Vous entrez sur un menu déroulant. Sélectionnez « messages ». Cochez « conserver automatiquement un historique de mes conversations » et choisissez un emplacement pour les stocker.
Ne pas entendre un son à chaque fois qu'un de mes contacts se connecte	Cliquer sur l'onglet options (en haut à droite, onglet du milieu). Vous entrez sur un menu déroulant. Sélectionnez « alertes ». Ne pas cocher « afficher une alerte à chaque fois qu'un de mes contacts se connecte ».
Se déconnecter et faire une recherche sur Internet sans être sollicité pour une conversation	Cliquer droit sur l'icône Messenger (petit bonhomme vert) en bas à droite de l'écran. Choisir « se déconnecter ».



<sup>15</sup> Nous rappelons que cette marche à suivre est propre au logiciel Windows Live Messenger. Elle doit donc être adaptée si vous utilisez une autre messagerie.

## Les messageries : pour aller plus loin...

### A savoir



En France, la délégation aux usages de l'Internet a créé un site <http://www.mineurs.fr/> d'informations pour les parents, enseignants et collégiens. Il décrit plusieurs initiatives, projets réalisés en France dans ce domaine, entre autres, dans le cadre du projet CONFIANCE, un guide distribué dans les collèges « L'Internet sans embrouilles, un guide pratique pour les ados et leurs parents » (téléchargeable sur [www.unclicdeclic.net](http://www.unclicdeclic.net)). Dans le cadre de ce même projet, voir aussi le site <http://www.protegetonordi.com/>, portail de la sécurité sur Internet pour les mineurs.

<http://www.media-awareness.ca/francais/index.cfm>

Ce site canadien propose une vaste gamme de ressources pour aider les parents et les enseignants à développer l'esprit critique des jeunes à l'égard des médias. Avec des jeux interactifs très bien faits et des guides.

<http://www.webaverti.ca/french/default.aspx>

Ce site canadien donne aux parents ressources et infos pour les aider à contrôler et gérer la navigation de leurs enfants :

### Articles

METTON, C., *Les usages de l'Internet par les collégiens. Explorer les mondes sociaux depuis le domicile*, in Réseaux N°123, 2004, Paris : Hermès.

VELKOVSKA, J & BEAUDOIN, V., *La constitution d'un espace de communication sur Internet, forums, pages personnelles et courrier électronique*, in Réseaux N° 97, 1999, Paris : Hermès, P. 121-178.

### Ouvrages

PASQUIER, D., *Cultures lycéennes, la tyrannie de la majorité*, Paris : Coll Autrement, 2005.

## Fiche « Les blogs »

<b>Ancrage pédagogique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Apprentissage collaboratif au travers d'un blog</li> <li>Projet transversaux et disciplines</li> </ul> 
<b>Définition et usages</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Définition</li> <li>→ Caractéristiques techniques</li> <li>→ Typologie des blogs et des adolescents blogueurs</li> <li>→ Opportunités de cet usage</li> <li>→ Risques</li> </ul> 
<b>Fiches juridiques à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Vie privée et protection des données à caractère personnel</li> <li>→ Droit à l'image</li> <li>→ Droit à la tranquillité et cyberharcèlement</li> <li>→ Droit d'auteur</li> <li>→ Contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</li> </ul> 
<b>Boîte à outils pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Activités sans connexion à Internet</li> <li>→ Activités en ligne</li> </ul> 
<b>Pour aller plus loin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Articles</li> <li>→ Ouvrages</li> <li>→ Sites WEB</li> </ul> 

## Ancrage pédagogique

<b>Titre de l'activité</b>	<b>Apprentissage collaboratif au travers d'un blog : opportunités et risques</b>
<b>Projets transversaux et disciplines</b>	<p><b>Projet transversaux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Etwinning ;</li><li>▪ Passeport Tic ;</li><li>▪ Education à la citoyenneté ;</li><li>▪ Education aux médias.</li></ul> <p><b>Disciplines :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Français ;</li><li>▪ Cours philosophiques ;</li><li>▪ Eveil – Histoire – Géographie.</li></ul> <p><b>Dès la 1re secondaire.</b></p>

## Les Blogs : définition



**Un blog est un site WEB constitué d'articles pouvant contenir du texte, des éléments multimédia et/ou des liens hypertextes.**

**Destiné à être enrichi quotidiennement, il prend la forme d'un « journal » qui peut être :**

- ➔ **anonyme (signé sous la forme d'un pseudonyme) ;**
- ➔ **personnel ou collectif.**

## Caractéristiques techniques<sup>16</sup>

### Les différents éléments du blog

#### Facilité de publication

La publication de textes, de fichiers multimédia, l'insertion de liens hypertextes, etc., ne nécessitent que peu de connaissances spécifiques. Cette utilisation facile et rapide permet à l'auteur d'un blog de le mettre à jour régulièrement et de le personnaliser aisément.

#### Publication chronologique

La page d'accueil du blog affiche le classement des articles par ordre chronologique. Le contenu, ainsi structuré, met en évidence l'évolution des informations dans le temps.

#### Hypertextualité

Le blog offre la possibilité d'intégrer des liens hypertextes renvoyant vers d'autres blogs (liens vers des blogs « amis » et/ou vers le blog dont le blogueur fait référence lors d'un commentaire). En étant ainsi interconnectés, les blogs sont liés les uns aux autres et forment un véritable réseau de « blogs préférés ».

#### Interactivité

L'auteur d'un blog permet généralement à ses lecteurs de commenter les articles publiés. Le blog devient facilement un lieu d'échange de témoignages. A côté du partage de commentaires, certains blogs proposent divers outils interactifs : vote, sondage, transmission d'articles par email, etc.

#### Exemples de blog

- **Skyblogs** : plateforme gratuite (avec publicité), actuellement plébiscitée par les adolescents.
- **Skynet.be** : portail belge (avec publicité).
- **Windows Live Spaces** : plateforme gratuite de Microsoft qui propose, à partir du blog de nombreuses fonctionnalités spécifiques (partage de photos, interface avec MSN Messenger...).



<sup>16</sup> Cf. Annabelle Klein, Nathalie Burnay, *Objectif blogs ! Explorations dynamiques de la blogosphère*, Editions L'Harmattan, 2008, pp 38-39 et Hélène Delaunay-Tétérel, *La communication juvénile à travers les blogs des lycéens*, AGORA DÉBATS/JEUNESSES N° 46

## Typologie des blogs et des adolescents blogueurs



L'enquête TIRO a révélé l'existence de deux types<sup>17</sup> de blogs :

- le **blog tribal**, qui est soit collectif, soit individuel ;
- le blog « **journal extime** ».

### Le blog tribal

#### Caractéristiques

Centré sur la nature des relations que le blogueur tisse avec ses pairs, le blog tribal :

- est public, son adresse est connue des réseaux du (des) jeune(s);
- témoigne des moments forts de la vie collective des adolescents ;
- comprend de nombreuses photos.

#### Le blog tribal collectif

##### Le blog tribal collectif : une vitrine de la bande

Alimenté par plusieurs, il fait référence aux lieux de vie quotidiens de la petite tribu (école, quartier, clubs de sports, ...) et s'ancre dans les activités communes des jeunes (le match de foot du samedi, les soirées, les ballades après la fin des cours, ...).

Les photos sont nombreuses et se suffisent souvent à elles-mêmes (photos de soi, de la bande, des moments fous passés ensemble, ...).

Ainsi construit, le blog tribal collectif renforce le sentiment d'appartenance des membres du groupe et devient, peu à peu, un « support » permettant à chacun de se remémorer les moments partagés, photos et commentaires à l'appui.

Le blog tribal collectif, bien qu'ouvert à tous, cristallise les relations préexistantes. Il décrit le type de relations entretenues entre jeunes. Par exemple, une jeune fille de 13 ans fait un blog avec ses deux meilleures amies. Sur celui-ci, elles se présentent mutuellement à d'autres blogueurs. « Tout se passe comme si l'auteur du blog voulait dire à celui qu'il présente : *"Voilà comment je te vois"*, et aux autres membres du groupe : *"Voilà qui fait partie de mon entourage proche et de quelle manière"*<sup>18</sup>. Le blog permet ainsi à l'adolescent non seulement de faire connaître son réseau mais aussi d'identifier la place occupée par chacun au sein de ce réseau.

Enfin, le blogueur tribal sollicite et entretient l'interactivité de son blog dans l'attente d'une reconnaissance des autres. Il fait ses propres commentaires sur son site et invite les autres à en faire en échange.



<sup>17</sup> Cette typologie ne doit pas nier ni les particularités de certains blogs ni l'évolution que le jeune lui-même apporte à son blog, au fil des années. Ainsi, un blog tribal individuel peut progressivement devenir un blog tribal collectif !

<sup>18</sup> Hélène Delaunay-Tétérel, *La communication juvénile à travers les blogs des lycéens*, AGORA DÉBATS/JEUNESSES N° 46, p 48



<p><b>Le blog tribal individuel</b></p>	<p><b>Le blog tribal individuel : une affirmation de soi<sup>19</sup></b></p> <p>Le blog tribal individuel est principalement alimenté par un seul jeune. Il répond essentiellement à deux fonctions :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Fonction de (re)définition du réseau social du jeune.</b></li> </ul> <p>Le blog permet à l'adolescent qui a vécu un changement dans sa trajectoire de vie de redéfinir, voire de recomposer son réseau social. Un déménagement, un changement d'école ou une désillusion affective sont autant de raisons qui poussent le jeune, soit à créer son propre blog, soit à modifier en profondeur son blog existant.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Fonction d'affirmation identitaire à travers une présentation des centres d'intérêts du jeune.</b></li> </ul> <p>La définition de soi passe par l'affichage de ses goûts musicaux, de ses préférences culturelles, de ses compétences particulières. En affichant ses chanteurs adules, son équipe de foot préférée, l'adolescent peut s'insérer dans de nouveaux groupes, partageant un même centre d'intérêt.</p>
---	--

### Le blog journal « extime »<sup>20</sup> : le journal comme un lieu de construction soi

<p><b>Caractéristiques</b></p>	<p>Centré sur la personnalité de l'adolescent, ce type de blog :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ se rapproche du journal intime ou de la chronique personnelle ;</li> <li>▪ est principalement utilisé comme un lieu de construction du soi.</li> </ul>
	<p>Le blogueur de l'extime rassemble sur son site ses états d'âmes, ses joies et ses peines, des photos trouvées sur le WEB, des paroles de chansons qui le touchent. Cette « intimité extériorisée »<sup>21</sup>, même si elle se trouve sur la toile, reste généralement cachée aux proches. En effet, alors que les blogueurs tribaux communiquent l'existence de leur site à leurs pairs, le blogueur de l'extime ne donne pas l'adresse de son blog, sauf dans certains cas, à un(e) ami(e). Il blogue pour lui-même, choisit seul ce qu'il veut publier et jusqu'où il veut aller dans la communication de son intimité. Le blogueur de l'extime préfère donc se construire loin du regard de ses proches et de son réseau de connaissances. Dans certains cas, il s'adresse à d'autres internautes qui lui sont totalement étrangers pour faire d'eux des témoins et/ou confidents de ses émotions intimes.</p> <p>Son blog est à la fois :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>un lieu public</b>, parce qu'à la disposition de tous (il est mis en ligne) et ouvert à des « tiers inconnus » ;</li> <li>▪ <b>un lieu privé</b>, parce qu'à l'abri du regard de son proche entourage et axé sur un contenu personnel.</li> </ul>
<p><b>Remarque</b></p>	<p>Un adolescent peut faire évoluer son blog. Un blog individuel peut devenir collectif, et inversement. Un adolescent peut créer, en parallèle, plusieurs blogs totalement différents...</p>



<sup>19</sup> Géraldine Oury, Laure Bolka-Tabary, *Figure de l'insécurité numérique, L'adolescent technophile, maître et esclave de l'image*, [http://www.creis.sgdg.org/colloques%20creis/2007/oury\\_bolka.pdf](http://www.creis.sgdg.org/colloques%20creis/2007/oury_bolka.pdf)

<sup>20</sup> L'extimité est définie comme « le mouvement qui pousse quelqu'un à rendre publique une partie de sa vie intime, autant psychique et physique ».

<sup>21</sup> C'est la contraction de ces deux termes qui donne le terme 'extimité', en anglais, *publicity* (contraction de public et de privacy).

## Opportunités des blogs En résumé...

**La construction d'un blog coïncide généralement avec le passage de l'école primaire à l'école secondaire.**

**Bien géré, il offre de nombreuses opportunités, tant pédagogiques que sociales.**

### Opportunités pédagogiques

Comme support pédagogique, les fonctionnalités liées au blog sont particulièrement bien adaptées :

→ **Pour structurer un contenu en perpétuelle évolution**

Le blog est facile à mettre en œuvre. Son contenu est automatiquement structuré de façon chronologique. Il peut donc être aisément utilisé comme « journal de bord » d'un projet pédagogique.

→ **Pour démontrer l'apport du travail en groupe**

Le blog peut être utilisé comme un espace de rencontre où les élèves interagissent les uns avec les autres (exposé oral en groupe, mutualisation de notes de cours, critiques littéraires).

→ **En complément du cours donné en classe**

Grâce à son interactivité, le blog peut être utilisé comme espace d'enseignement :

- sur lequel les élèves réalisent des tâches ou des scénarios pédagogiques proposés par l'enseignant ;
- réservé à l'accompagnement pédagogique propre à la relation maître-élève.

### Opportunités sociales

Comme moyen d'insertion dans le monde de l'adolescence, le blog permet à l'adolescent de se construire une **identité propre** :

→ **En se démarquant des figures parentales**

Le blog préserve et prolonge la communication de l'adolescent hors du contrôle parental, et ce alors qu'il est à la maison. Bloguer, c'est partager ses joies, ses inquiétudes, ... avec des jeunes de son âge. C'est acquérir progressivement une autonomie, indispensable à toute construction identitaire.

→ **En dehors des pressions sociales de l'école**

L'adolescent, en personnalisant son blog, peut s'écarter des rôles prescrits et conformistes de la cour de récréation sans pour autant délaisser ce réseau social important pour lui.

Bloguer, c'est se faire éventuellement de nouvelles connaissances, de nouvelles amitiés, ... C'est maintenir des contacts avec des copains qu'on n'a pas tous les jours la possibilité de côtoyer, c'est trouver des jeunes qui partagent les mêmes passions, c'est renforcer des amitiés.

→ **En coulisse, à l'abri du regard de ses proches**

Bloguer, c'est parfois aussi la seule possibilité d'exprimer son mal être, loin de ceux qu'on connaît ... C'est lancer une bouteille à la mer...



**Lire toutes les informations relatives aux « opportunités » du blog.**

## Opportunités pédagogiques

### Le blog, un support de connaissances mutualisées

 <p>Caractéristiques de l'opportunité</p>	<p>Il s'agit d'un outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ motivant pour les jeunes (non seulement le blog fait partie de leur culture mais il leur « appartient ») ;</li> <li>▪ facile d'utilisation ;</li> <li>▪ adaptable puisqu'on peut l'utiliser à titre privé ou professionnel, en groupe ou individuellement, on peut y mettre des textes, des images, des commentaires,...</li> </ul> <p>Pour Charles-Antoine Bachand, conseiller pédagogique canadien, le blog présente de nombreux avantages. Sur base d'une analyse de différentes études sur le sujet, il en dresse une liste dont nous retiendrons les éléments suivants<sup>22</sup> :</p> <p><b>Formalisation des idées par l'écriture</b></p> <p>Tout en s'amusant, le jeune est obligé de formaliser ses idées en écrivant celles-ci.</p> <p><b>Trace du cheminement, pratique réflexive et esprit critique</b></p> <p>Le blog permet aux jeunes de conserver une trace de leur cheminement de pensée. Ils peuvent donc revenir en arrière, analyser ce qu'ils ont fait, pourquoi ils l'ont fait, etc. L'enseignant peut, quant à lui, observer et analyser ce cheminement.</p> <p><b>Interaction avec les autres et démocratie</b></p> <p>Les blogs permettent aux élèves de confronter et d'enrichir leurs idées grâce aux feed-back des autres. De plus, chacun a la possibilité d'initier une discussion et ce, sans qu'il n'y ait une relation de pouvoir. Les élèves plus introvertis pourraient donc plus facilement exprimer leur point de vue que s'ils avaient dû s'insérer dans une discussion en classe.</p> <p><b>Compétences TIC</b></p> <p>Il est évident que l'utilisation d'un blog dans un contexte pédagogique ne peut qu'avoir un effet positif sur la consolidation de compétences technologiques.</p>
	<p><b>A consulter</b></p> <p>Une fiche dédiée à l'utilisation des blogs pédagogiques sur le site enseignement.be  <a href="http://www.enseignement.be/download.php?do_id=3574&amp;do">http://www.enseignement.be/download.php?do_id=3574&amp;do</a></p> <p>Une fiche A4 réalisée à diffuser aux élèves (réalisation du Centre régional de documentation pédagogique - C.R.D.P. - de l'académie de Versailles)  <a href="http://catalogue.crdp.ac-versailles.fr/memotice_blog_notes.pdf">http://catalogue.crdp.ac-versailles.fr/memotice_blog_notes.pdf</a></p>
 <p>Attention</p>	<p>Les exploitations pédagogiques de cet outil sont donc nombreuses et variées à la condition que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ l'enseignant possède une bonne maîtrise de l'outil ;</li> <li>▪ le contexte d'apprentissage permette le droit à l'erreur ;</li> <li>▪ la problématique du « droit » soit envisagée (Voir les fiches juridiques à lire en priorité).</li> </ul> <p>➔ Voir aussi « <a href="#">Risques pédagogiques</a> »</p>



<sup>22</sup> <http://www.profweb.qc.ca/fr/dossiers/bloguer-pour-enseigner-et-apprendre/etat-de-la-question/dossier/44//1/index.html>

## Opportunités sociales

### Le blog, un outil d'affiliation à un groupe de pairs



L'adolescent cherche progressivement à acquérir plus d'indépendance vis-à-vis de sa cellule familiale en nouant des relations avec des pairs. Il a besoin d'appartenir à un groupe, de sentir qu'il est lié à un réseau relationnel qui lui ressemble.

Via les blogs, cette affiliation à un groupe s'exprime :

#### → Au travers d'un renforcement du tissu social de l'adolescent

Le blog permet un renforcement du tissu « générationnel », les jeunes étant entre eux. Dans cet optique de renforcement du lien social, les liens hypertextes sont utilisés vers :

- les blogs d'autres jeunes fréquentés quotidiennement (camarades de classe, amis, voisins, copains de loisirs,...) ;
- des blogs de pairs qui occupent une place importante dans la vie de l'adolescent mais avec qui ce dernier n'a pas de contact journalier (membres de la famille, copains connus dans une autre école, amis fréquentés avant un déménagement, ....) ;

Quant à la technique des commentaires, elle « prouve » aux yeux de l'adolescent qu'il est reconnu et donc intégré dans un tissu social composé de jeunes de son âge (meilleurs amis, amis, copains, etc.).

#### → Au travers d'un partage d'une même culture

Le blog s'inscrit dans la recherche d'appartenance à un groupe qui donne à l'adolescent l'impression d'être « pareil aux autres ». Ce réseau relationnel qui lui ressemble, et donc qui le rassure, s'exprime au travers du partage d'une même culture axée sur la musique, les sports, les modes vestimentaires, etc. Dans cette optique, l'outil de sondage est parfois utilisé. Il permet alors au jeune de valider l'évolution de ses goûts.



#### A pratiquer en classe

Cette recherche d'affiliation et/ou de consolidation d'appartenance à un groupe peut aisément être exploitée dans un contexte pédagogique ...

#### Le blog est un outil adapté pour les échanges inter-écoles

Il s'agit d'un outil de communication particulièrement adapté, par exemple, dans le cadre d'échanges (échanges linguistiques, culturels, ..., sous la forme d'un site collaboratif) entre établissements scolaires puisqu'il est naturellement utilisé par les adolescents pour se décrire et/ou renforcer voire créer des liens sociaux.

#### A vous de vous lancer...

Les fonctionnalités du blog sont exploitées dans l'espace virtuel « eTwinning »<sup>23</sup> puisqu'elles constituent un support idéal favorisant aussi bien les échanges culturels que l'intégration des TIC dans les pratiques pédagogiques.





Attention

#### → Voir aussi « [Jeux avec les limites transgressives](#) »

→ <http://www.etwinning.net>




## Le blog, un moyen d'expression et consolidation de compétences personnelles

 <p>Caractéristiques de l'opportunité</p>	<p>Le blog tribal individuel permet à l'adolescent de rencontrer d'autres jeunes partageant les mêmes centres d'intérêts que les siens. Il lui offre la possibilité de mettre en évidence ses compétences, qu'elles soient artistiques ou littéraires<sup>24</sup>. Ainsi appréhendé, le blog tribal individuel peut devenir un véritable lieu d'investissement où l'adolescent exprime sa créativité et développe ses compétences.</p> <p>Ce type de blog crée donc des liens plus sélectifs que le blog collectif puisque ces liens sont exclusivement basés sur une même passion, un même domaine d'investissement.</p> <p>Le blog est donc ici perçu comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ un <b>espace personnel</b> que l'adolescent s'approprie en le personnalisant et en le « nourrissant » des connaissances qu'il acquiert au fil du temps ;</li> <li>▪ un <b>espace public</b> qui lui permet de confronter ses publications à l'analyse d'autrui et/ou d'exposer ses réalisations.</li> </ul> <p><b>Exemple publié sur le Net</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Blog d'un adolescent de 14 ans qui réalise des BD :             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ publication de ses « planches » et dessins ;</li> <li>○ mise en ligne d'un sondage destiné à faire évoluer les différents composants d'une BD (Le trait – la couleur, l'agencement des planches, le contenu des bulles, ...).</li> </ul> </li> </ul>
	<p><b>A savoir</b></p> <p>Le blog est un support de connaissances mutualisées motivant pour les jeunes puisqu'il fait partie de leur culture.</p> <p>Il s'inscrit dans un environnement d'apprentissage ludique permettant aux adolescents de consolider leurs compétences en ayant un regard critique sur leur propre fonctionnement.</p>



<sup>24</sup> Comme le souligne Hélène Delaunay-Tétérel « ...ici l'adolescent cherche plutôt à rencontrer un collectif partageant les mêmes goûts et pratiques, une sorte de « communauté de pairs », au sein de la communauté plus vaste des adolescents, lui permettant d'échanger et de consolider ses connaissances ».

## Le blog, une porte ouverte vers l'extérieur

 <p>Caractéristiques de l'opportunité</p>	<p>Confronté à de nombreuses interrogations sur son identité et sur son devenir, il n'est pas rare de voir un adolescent tenir un « journal intime ».</p> <p>Ici, l'adolescent utilise le blog comme « moyen d'expression de soi ». Ce support lui permet de livrer par écrit son malaise profond et/ou d'évacuer des tensions importantes. L'homosexualité, le suicide, l'anorexie, la solitude, ..., sont autant de thèmes qui y sont décrits en termes de ressenti. Ces thèmes gravitent donc généralement autour des deux principales problématiques propres à l'adolescent : celle concernant son identité, et celle concernant son appartenance sociale.</p> <p>Mais ce qui différencie le « journal intime » du blog « journal extime », c'est la mise en scène publique de l'introspection à laquelle se livre l'adolescent. Cette révélation de l'intimité des pensées, même à l'insu des proches (on retrouve ici un décalage entre le destinataire réel du message et celui à qui le message s'adresse implicitement), est parfois un appel à l'aide et/ou un premier pas vers un désir de (re)nouer avec l'extérieur.</p> <p>En tant que support de l'expression d'un ressenti, le blog peut donc s'avérer, dans certains cas, un outil qui permet de restaurer le lien entre l'adolescent en souffrance et le monde extérieur. Si les médias relatent essentiellement les risques liés à la publication d'un « journal extime », il importe ici de souligner l'exploitation croissante de ce support dans les hôpitaux pour enfants, les centres thérapeutiques pour adolescents, etc. Dans ce contexte, le « journal extime » est une porte d'entrée pour accéder au ressenti de l'adolescent, porte qu'il importe de franchir en accord avec l'adolescent dans un esprit de dialogue et d'écoute...</p> <p>Mais cette forme de « journal extime » peut-elle être généralisée? Quelles sont les motivations réelles de l'adolescent face à ces nombreux lecteurs inconnus ? Est-il toujours pleinement conscient de leur existence ?</p>
	<p><b>A savoir</b></p> <p>Compte tenu de l'hétérogénéité et de la complexité des motivations propres aux adolescents qui publient leur journal intime sur le Net, nous ne possédons pas à ce jour, le recul suffisant pour mesurer avec nuance l'impact de cette communication publique de l'intimité<sup>25</sup>.</p>
 <p>Attention</p>	<p>→ Voir aussi « <u><b>Affaiblissement de la vigilance des adolescents face à l'identification des interlocuteurs virtuels</b></u> ».</p>



<sup>25</sup> Voir à ce propos par exemple <http://www.psychasoc.com/Textes/De-l-intimite-adolescente-exposee-sur-la-toile-le-phenomene-des-blogs>

## Risques liés aux blogs En résumé...

**Si le blog offre de nombreuses opportunités, mal géré, il n'est pas sans risque ...**

**Les problèmes posés sont alors juridiques (droit à l'image, droit à la vie privée, diffamation, ...), pédagogiques et psychosociaux.**

### Risques pédagogiques

Certaines recherches montrent que les pratiques extrascolaires des blogs :

- ➔ **Donnent aux TIC un caractère ludique qui aurait tendance à renforcer des pratiques inadaptées en milieu scolaire.**

En utilisant un outil habituellement réservé à des pratiques extrascolaires, l'enseignant prend le risque de ne pas être capable d'imposer de nouvelles règles d'utilisation nécessaires dans un cadre pédagogique.

### Risques sociaux

Les risques sociaux sont nombreux :

- ➔ **Affaiblissement de la vigilance des adolescents face à l'identification des interlocuteurs « virtuels »**

L'adolescent a généralement le sentiment de maîtriser la sphère de ses interlocuteurs. Or, sur le WEB, rien n'est moins vrai !

- ➔ **Risques liés à une construction identitaire via le numérique**

A force de tester son image de soi, l'adolescent risque de se perdre... Dans la vie réelle, qui est-il vraiment ? Que souhaite-t-il devenir ? Comment intègre-t-il les normes et les valeurs culturelles différentes de celles de sa famille ?

- ➔ **Jeux avec les limites transgressives**

Ces risques sont fréquents puisqu'ils sont propres à l'adolescence et que, sur le Net, les jeunes se sentent souvent « invincibles ». La blague potache ne risque-t-elle pas rapidement de se transformer en injure ou en diffamation ?

- ➔ **Risques liés à la pression du groupe**

Comme dans bien d'autres activités, la pression du groupe se retrouve ici aussi.

Bloguer, c'est devoir se plier aux attentes du groupe. C'est faire ce qu'attendent implicitement les autres au risque de se faire éjecter de la « bande » ...

- ➔ **Risques liés au dévoilement de sa vie privée**

A 15 ans... on ose tout... mais à 30 ans... qu'advient-il des traces restées sur le Net ... Le jeune n'anticipe pas les conséquences futures des informations qu'il publie.



**Lire toutes les informations relatives aux « risques » des blogs**

## Risques pédagogiques

### Le blog ne repose pas sur une maîtrise raisonnée des TIC.



Certains jeunes, bien qu'utilisant régulièrement des TIC, ne maîtrisent pas les fonctionnalités nécessaires à une exploitation pédagogique de celles-ci. Leurs pratiques extrascolaires des blogs, plutôt qu'être un atout, constituerait un frein à une maîtrise raisonnée des TIC : « ce déficit de connaissance technique, de compréhension, de conceptualisation est réel, et l'usage personnel, même fréquent, ne peut, à lui seul, offrir aux jeunes l'occasion de dépasser l'usage profane ». <sup>26</sup>.

Au même titre qu'on apprend à un adolescent les règles de la sécurité routière, il est nécessaire d'insuffler aux élèves tant les usages respectueux de la vie en collectivité ainsi que ceux liés à l'acquisition des compétences telles que définies par la Communauté française. Comme le souligne un professeur de lettres... On ne naît pas internaute... On le devient !



#### A consulter

[http://www.ciep.fr/formations/belcete2008/modules\\_A/a414\\_blogs.php](http://www.ciep.fr/formations/belcete2008/modules_A/a414_blogs.php)

L'utilisation pédagogique des blogs vue par le Centre International pédagogique.

<http://www.pedago-tic.be/tag/blog/>

Site réalisé par Technofutur TIC grâce au soutien de l'Agence Fonds social européen (collection intégrée d'activités à destination des enseignants).

<http://eductive.inrp.fr/EducTice>

EducTice, un site alimenté par une équipe de recherche de l'INRP (travaux axés sur l'évolution des usages des TICE dans le monde de l'éducation).

<http://www.profweb.qc.ca/fr/>

Un portail canadien pour l'intégration des Tic dans l'enseignement.

<http://www.cicla71.com/cicla71/2008/09>

Le blog pédagogique dédié à l'éducation au média Internet.

<http://blogtic.mvincent.ep.profweb.qc.ca/?p=409>

L'utilisation pédagogique du blogue sur Profweb (réseau pédagogique du Québec).

[http://www.crdp-strasbourg.fr/b\\_usages/wp-content/uploads/2008/01/usages\\_pedagogiques\\_du\\_blog.pdf](http://www.crdp-strasbourg.fr/b_usages/wp-content/uploads/2008/01/usages_pedagogiques_du_blog.pdf)

Une fiche issue du Centre de Documentation Pédagogique d'Alsace.

<http://www.robertbibeau.ca/apop/>

Le portfolio numérique pour une pratique réflexive en éducation.

<http://www.maisnonjeblogue.com/>

Site d'Astrid de Roquemaurel, auteur du livre "Mais non, je blogue !" (Milan Jeunesse, Animations multimédia 2009).



<sup>26</sup> François Jarraud, *Les TIC et la sociabilité juvénile*, disponible sur

[http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/laclasse/Pages/2008/92\\_LesTICetlasociabilitejuvenile.aspx](http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/laclasse/Pages/2008/92_LesTICetlasociabilitejuvenile.aspx)






### **Sur l'influence des TIC sur l'orthographe**

Un fichier comprenant des règles d'or, des questions souvent posées par des enseignants et 20 activités d'écriture intégrant les TIC disponible sur le site enseignement.be.




<http://www.enseignement.be/index.php?page=24909>

## Risques sociaux

### Affaiblissement de la vigilance des adolescents face à l'identification des interlocuteurs « virtuels »

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Certains spécialistes mettent en évidence le fait que, pour beaucoup de jeunes, le blog est l'expression même de ce qu'ils sont. Cette identification à l'écrit et au contenu multimédia les rendrait particulièrement vulnérables face à des sollicitations d'adultes se faisant passer pour « des pairs ». Rappelons en effet que, outre le contenu même du blog (qui contient généralement un grand nombre de données personnelles), les outils interactifs qu'il sous-tend permettent une prise de contact aisée avec les jeunes blogueurs.</p>
	<p><b>A consulter</b></p> <p><a href="http://www.internetsanscrainte.fr/">http://www.internetsanscrainte.fr/</a> Site dédié aux bons usages sur Internet.</p> <p><a href="http://www.epn-ressources.be/kit-pedagogique-et-familial-surf-en-toute-securite-pour-les-enfants">http://www.epn-ressources.be/kit-pedagogique-et-familial-surf-en-toute-securite-pour-les-enfants</a> Brochure ludique pour toute la famille avec le sous-titre "Apprivoisement de l'Internet" comprend 36 pages de conseils avertis et règles d'or, jeux, tests, quizz.</p>
	<p><b>A rappeler aux adolescents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rester prudent. La diffusion de ses coordonnées personnelles et l'utilisation non réfléchie de la webcam sont des risques sous-estimés par les jeunes.</li> <li>▪ Sollicité(e) pour un rendez-vous ? En cas de doutes, inviter l'adolescent à en parler à un adulte.</li> </ul>

### Risques liés à une construction identitaire via le numérique

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Si le blog permet théoriquement à l'adolescent de « choisir » ce qu'il communique de lui, cette maîtrise est susceptible d'être fortement mise à mal par l'écriture même du blog qui n'est pas destinée à formuler des propos nuancés. Alors que l'appel à l'interactivité repose sur l'attente d'une reconnaissance par les autres, cette reconnaissance peut parfois se révéler brutale et destructrice face aux commentaires grossiers ou très critiques de certains.</p> <p>La construction de multiples blogs par un même adolescent peut également apparaître comme source de complexification de construction identitaire.</p>
	<p><b>A pratiquer en classe</b></p> <p><a href="http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who_am_i.htm">http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who_am_i.htm</a>Le site eTwinning propose différents modules dont l'enseignant peut s'inspirer. Un thème lié à la problématique de la construction identitaire : « Qui suis-je sur la toile ? Qui suis-je dans la vie ? ».</p>
	<p><b>A consulter</b></p> <p>Trédan O., <i>Les weblogs dans la Cité : entre quête de l'entre-soi et affirmation identitaire</i>. Cahier de recherche, Juin 2005 - Numéro 6-2005, consulté le 27.04.09 sur <a href="http://www.marsouin.org/IMG/pdf/Tredan_6-2005.pdf">http://www.marsouin.org/IMG/pdf/Tredan_6-2005.pdf</a></p> <p>Tisseron S. <i>Les habits neufs du narcissisme</i>, Revue adolescence. N° 53</p>

## Jeux avec les limites transgressives

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>L'adolescent utilise fréquemment le blog pour « essayer » différents rôles, différentes images de lui-même. En testant par « essais/erreur » une partie de lui-même, il tente de faire valider par ses pairs certaines façons de faire ou d'être dont la valeur lui semble incertaine et/ou soumise à questionnement.</p> <p>Ainsi, par exemple, au travers des photos de lui qu'il publie, le jeune essaye de s'approprier les modifications de son propre corps. Il teste des postures, des vêtements, des mimiques, etc. « D'abord timide reflet du corps, brut et sans apprêt, reflet du regard des adultes, il s'affirme et évolue au fil du temps... Il s'enhardit enfin à des jeux sur l'image de soi jusqu'aux limites transgressives héritées de la télé réalité, de l'univers publicitaire et du porno-chic.»<sup>27</sup>.</p> <p>Fragilisant, voire niant les limites entre « vie privée » et « vie publique », les mises en scènes ludiques de mauvais goût seraient donc nombreuses.</p> <p>Cette attitude risquée se retrouve aussi au travers des commentaires publiés. Ceux-ci, d'abord humoristiques, puis de mauvais goût, franchissent parfois la limite acceptable pour se transformer en harcèlement moral.</p>
	<p><b>A pratiquer en classe</b></p> <p><a href="http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who_am_i.htm">http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who_am_i.htm</a> Deux exercices liés à la problématique de l'image de soi : « Dessine-moi », « Qui est qui ? ».</p>
	<p><b>A consulter</b></p> <p><a href="http://www.clicksafe.be/leerkrachten/fr/cyber-harcèlement/">http://www.clicksafe.be/leerkrachten/fr/cyber-harcèlement/</a> Page WEB du site Clicksafe expliquant le rôle de l'école face au cyber-harcèlement (consulté le 27.04.09).</p> <p><a href="http://www.internet-observatory.be/internet_observatory/home_fr.htm">http://www.internet-observatory.be/internet_observatory/home_fr.htm</a> Un dossier complet sur le cyber-harcèlement comprenant fiches pratiques à destination des élèves, des parents et des enseignants (consulté le 27.04.09).</p> <p><a href="http://www.enseignement.be/download.php?do_id=5409&amp;do_check">www.enseignement.be/download.php?do_id=5409&amp;do_check</a> Vision juridique : PowerPoint relatif à Internet et à la liberté d'expression (consulté le 27.04.09).</p>
	<p><b>A rappeler aux adolescents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tout le monde peut lire un blog ;</li> <li>▪ Un blog, même supprimé, peut laisser des traces ;</li> <li>▪ Ce qui est diffusé sur un blog est rapidement diffusé à de nombreuses personnes ;</li> <li>▪ Il existe différents degrés et différentes formes de « cyberintimidation » ;</li> <li>▪ Injure, diffamation, cyberharcèlement,... sont punis par la loi !</li> </ul>



<sup>27</sup> Béatrice Galinon-Méléneq, Fabienne Martin-Juchat, *Le corps communicant: Le XXIe siècle, civilisation du corps* ? Editions L'Harmattan, 2008, p 234

## Risques liés à la pression des pairs

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>L'expression d'une pression de groupe n'est pas propre aux blogs. Celle-ci doit être abordée de la même façon que toute autre forme de « dérapage » entre adolescents si elle est excessive. Notons que cette pression est généralement liée aux blogs tribaux et qu'elle se focalise sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La nécessité d'alimenter et de commenter le blog.</li> </ul> <p>Si les jeunes parlent de leur volonté de faire plaisir à leurs copains en publiant régulièrement des événements vécus par la bande, ils avouent, en demi-teinte, la « nécessité de le faire ». L'absence d'interactivité est également source de comportements anxigènes puisque la popularité des adolescents se mesure au nombre de commentaires reçus. La peur du rejet et de l'exclusion gouverne donc le dynamisme des blogs.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ L'équilibre « photos personnelles » et « photos de pairs ».</li> </ul> <p>« Les adolescents oscillent entre un fort désir d'affirmer leur personnalité, leur individualité, et un consensus fort dans le choix des thèmes photographiques ainsi que dans leur répartition : quelques photos de soi, beaucoup de photos des autres. Ceux qui outrepassent ce consensus, que l'on pourrait même qualifier de règle implicite, se retrouvent violemment stigmatisés »<sup>28</sup>.</p>
	<p><b>A lire</b></p> <p>Oury G., Bolka-Tabary L., <i>Figure de l'insécurité numérique : L'adolescent technophile, maître et esclave de l'image</i>. consulté le 27.04.09 sur : <a href="http://www.creis.sgdg.org/colloques%20creis/2007/oury_bolka.pdf">http://www.creis.sgdg.org/colloques%20creis/2007/oury_bolka.pdf</a></p> <p>Rouquette S., <i>Les blogs « extimes » : analyse sociologique de l'interactivité des blogs</i>, Revue tic&amp;société, Tic et santé, Numéros, Varia, consulté le 27.04.09 sur : <a href="http://revues.mshparisnord.org/ticsociete/index.php?id=412">http://revues.mshparisnord.org/ticsociete/index.php?id=412</a>.</p>



<sup>28</sup> Géraldine Oury, Laure Bolka-Tabary, *Figure de l'insécurité numérique : L'adolescent technophile, maître et esclave de l'image*.

## Fiches juridiques

<b>Disponibilité des fiches</b>	Les fiches juridiques sont disponibles sur le site « enseignement.be »
<b>Les fiches à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➔ Vie privée et protection des données à caractère personnel</li><li>➔ Droit à l'image</li><li>➔ Droit à la tranquillité et cyberharcèlement</li><li>➔ Droit d'auteur</li><li>➔ Contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</li></ul>

## Activité sans connexion à Internet



**Tranche d'âge** : 12 ans et plus

**Durée** : selon le nombre d'élèves, environ 3 périodes de 50 minutes

**Thème** : usage privé du blog

### Utilisation des TIC

**Non**

Exploitation d'un mini scénario « **Le blog de Stéphane** ».

### Processus

**La première activité pédagogique repose sur 3 étapes.**

**La première étape est une étape individuelle.**

Elle vise, à partir du mini scénario proposé, à interroger l'adolescent sur ses pratiques personnelles.

**La deuxième étape est à réaliser en petits groupes.**

Elle vise à confronter les avis individuels des élèves et à obtenir un consensus.

**La troisième étape est une étape collective qui implique toute la classe.**

Elle vise à faire élaborer par la classe une « charte de bonnes pratiques d'un blog ».

### Alternative

L'enseignant divise la classe en 2 groupes.

Le groupe A effectue l'activité à partir du mini scénario de Stéphane et le groupe B réalise l'activité sur base du mini scénario de Maxime (Cf. activité pédagogique B)

La charte devra prendre en compte les arguments des deux groupes.

**Mini scénario**  
**Le blog de Stéphane**



ou



**Stéphane a 13 ans.** Il joue au foot depuis qu'il a 6 ans. Il a commencé l'année dernière un blog sur son équipe, «stéphane-love-sa-team». Tous ses copains du foot peuvent y voir les photos des matchs. Il y met aussi des paroles de chansons de son groupe préféré, Tryo et des clichés de lui, de sa famille et de son école. Stéphane met aussi régulièrement des photos de son équipe préférée, Anderlecht, qu'il trouve sur des sites WEB professionnels.

Parfois, Quentin, son ami, rajoute aussi des photos que son père a faites de matchs qu'ils ont été voir ensemble le week-end. Il essaye d'en choisir des rigolotes... La dernière photo qu'il a mise en ligne était un peu méchante pour le gardien de l'équipe JS Framont que ni Stéphane ni Quentin n'apprécient. On le voit à moitié déshabillé, son short s'étant déchiré lors d'une de ses tentatives d'arrêter un but ! Ils ont ajouté un commentaire, à la fois critique et drôle, sous cette photo...

Hier, Stéphane a aussi publié sur son blog le poème que Corentin, son voisin, avait écrit pour sa petite amie... Il hésite à le lui dire ...

Stéphane reçoit de temps en temps des commentaires assez blessants. Certains sont signés par des jeunes de son village, il les efface tout de suite. D'autres commentaires sont anonymes et parlent des nouvelles baskets Nike à se procurer à moitié prix. Stéphane ne sait pas quoi faire pour ne plus les recevoir... Et surtout, il ne comprend pas comment c'est possible puisque l'adresse de son blog n'est connue que par ses amis !

**Première étape**  
**Travail individuel**

**Après avoir lu le mini-scénario, identifie :**

- L'auteur principal du blog
- Les autres « contributeurs » du blog

**De quoi est composé le blog de Stéphane ? Liste les principaux éléments qui le constituent :**

**Selon toi, qui peut lire le blog de Stéphane ?**

- ☐ Tout le monde
- ☐ Les personnes à qui Stéphane a communiqué l'adresse de son blog
- ☐ Je ne sais pas exactement qui peut lire le blog de Stéphane

**Et toi, as-tu un blog ? Si oui, que mets-tu surtout sur ce blog ?**

- ☐ Tes états d'âmes personnels
- ☐ Des informations qui se rapportent à ta ou tes passion(s)
- ☐ Les activités, les bons moments que tu partages avec tes copains, les événements marquants de l'école, bref, tout ce qui te passe par la tête et que tu as envie de partager avec tes copains
- ☐ D'autres éléments. Explique



Y a-t-il des choses que tu évites de publier ? Explique ta réponse

**Deuxième étape**  
**Travail en petites équipes**  
**Consignes collectives à effectuer par groupes de 4 à 6 élèves**

Sur base de vos réponses individuelles, expliquez les raisons qui motivent un jeune à faire un blog :

**Comparez vos réponses. Après discussion :**

Dressez, dans la colonne de gauche, la liste des différents éléments publiés sur le blog de Stéphane.

Mettez une croix en face des éléments que vous ne publieriez pas sur votre blog.

Principaux éléments présents dans le blog de Stéphane	Élément(s) que vous ne publieriez-pas

Voici une série d'affirmations. Pour chacune de celles-ci, indiquez si vous êtes d'accord ou non avec ces affirmations :

Affirmations	D'accord	Pas d'accord
Stéphane a le droit de mettre des fichiers musicaux (exemple des fichiers MP3) de son groupe préféré sur son blog		
Le blog de Stéphane peut être lu par tout le monde		
Sébastien est responsable des propos qu'il tient sur son blog		
Stéphane est responsable de l'ensemble des éléments qu'il édite sur son blog, même si ce n'est pas lui qui en est l'auteur		
Stéphane a le droit de publier sur son blog n'importe quoi (photos, musiques, ...), du moment que c'est déjà sur Internet		
Avant de publier le poème de Corentin, Stéphane aurait dû obtenir son autorisation		
Stéphane, sans s'en rendre compte, ne respecte pas la vie privée de ses copains		
La photo du gardien de l'équipe JS Framont et le commentaire « humoristique » qui l'accompagne peuvent être qualifiés de « diffamatoire »		

Vos notes et commentaires

### Troisième étape

#### « Charte de bon usage d'un blog » : Les 4 règles d'or à respecter

Notre classe

Règle 1 :

Règle 2 :

Règle 3 :

Règle 4 :

## Activité sans connexion à Internet



**Tranche d'âge** : 13 ans et plus

**Durée** : selon le nombre d'élèves, environ 3 périodes de 50 minutes

**Thème** : cyberharcèlement

### Utilisation des TIC

**Non**

Exploitation d'un mini scénario

### Processus

L'activité pédagogique repose sur 3 étapes.

- **La première étape est une étape individuelle.**  
Après avoir donné la définition « cyber-harcèlement », l'enseignant invite ses élèves à décrire un exemple de cyber-harcèlement (emails menaçants, lancement de rumeurs ou de moqueries sur la toile, création d'un profil factice et injurieux).
- **La deuxième étape est à réaliser en petit groupe.**  
Elle vise à confronter les avis individuels des élèves et à obtenir un consensus.
- **La troisième étape est une étape collective qui implique toute la classe.**  
Elle vise à faire élaborer par la classe :
  - une « charte de bonnes pratiques d'un blog » ;
  - les règles à adopter face au cyber-harcèlement.

### Alternative

L'enseignant divise la classe en 2 groupes. Le groupe A effectue l'activité à partir du mini scénario de Stéphane (Cf. activité pédagogique A) et le groupe B réalise l'activité sur base du mini scénario de Maxime. La charte devra prendre en compte les arguments des deux groupes.

**Mini scénario**  
**Le blog de Maxime**



**ou**



**Les 15 ans de Maxime**, une fête entre amis, à la maison, sans la présence de ses parents. Le rêve si Alice, sa sœur de 13 ans, n'avait pas obtenu la permission de participer à la fête ! Car cette peste, sous ses allures d'enfant sage ne rêvait que d'une chose : rencontrer Tim, un copain éloigné de Maxime pour qui elle éprouvait depuis quelques mois une attirance irrésistible ...

Mais Maxime n'avait vraiment pas envie d'avoir sa petite sœur accrochée à ses basques...car il lui en voulait terriblement d'avoir « cafardé aux parents » qu'il roulait en mobylette alors que ça lui était interdit. Par sa faute, il avait été privé de sortie pendant plus d'un mois.

Maxime avait donc décidé de ridiculiser Alice devant ses copains en introduisant dans la salle de séjour quelques photos de famille où sa sœur avait l'air ridicule, en y laissant trainer négligemment une vieille poupée qu'elle gardait en cachette dans sa chambre et en mettant en évidence deux trois CD de ses chanteurs favoris que Max et ses amis trouvaient particulièrement nuls. Son plan avait marché comme il l'avait prévu : la présence d'Alice s'était réduite à un bref « aller/retour » dans le salon ...

Blessée dans son amour propre, à la fois honteuse et furieuse, cette dernière avait décidé de se venger en utilisant Internet. Elle s'était ainsi créé une identité féminine qui devait plaire à son frère et s'était rendue sur le réseau social qu'il fréquentait tous les soirs. Elle l'avait alors piégé de différentes façons. D'abord, en initiant un jeu de séduction avec lui, jeu qui se transforma progressivement en chantages et agressions de tout genre, ensuite, en conservant sur son PC toutes les conversations entretenues, enfin, en créant un blog sur lequel elle publia certains de leurs échanges, des détails intimes sur Maxime, des photos, etc.

### **Première étape – Travail individuel**

**Décris un exemple de cyber-harcèlement. Tu as la possibilité de te référer à des exemples personnels ou vécus par un adolescent que tu connais.**

**A ton avis, Internet favorise-t-il ou non le harcèlement entre jeunes ? Explique ta réponse ...**

**Explique comment ça s'est terminé et le sentiment que tu as ressenti ou que tu aurais ressenti si tu avais été directement concerné par cette situation ...**

**Deuxième étape – Travail en petites équipes**  
**Consignes collectives à effectuer par groupes de 4 à 6 élèves**

Ce mini-scénario met en scène deux types de situations humiliantes. A votre avis, lequel des deux pièges est le plus grave et pourquoi ? Justifiez votre choix par au minimum quatre arguments.

Selon vous, comment expliquer qu'Alice s'est rendue coupable de cyber-harcèlement. Cochez les deux principaux éléments qui vous semblent expliquer son comportement.

Eléments	Choix des éléments 1= élément le plus important 2= élément qui arrive en seconde position
Alice n'a pas conscience de la gravité de son acte	
Alice a été prise à son propre jeu. Une fois son piège déclenché, elle a d'abord été grisée par un sentiment d'impunité (personne ne pouvait la reconnaître derrière son profil factice) puis par un sentiment de liberté (son blog, c'est un espace personnel sur lequel elle peut décider d'y mettre ce qu'elle veut)	
Alice a voulu se comporter comme beaucoup d'adolescents de son âge	
Personne n'a jamais expliqué à Alice les risques encourus par un adolescent « cyber-harceleur »	
Les parents d'Alice ont démissionné devant Internet	
Alice a le sentiment qu'elle a fait exactement la même chose que son frère mais sous une forme différente	

Selon vous, comment devrait réagir Maxime. Expliquez



### Troisième étape

« Charte de bon usage d'un blog » : les 4 règles d'or à respecter

Notre classe

Règle 1 :

Règle 2 :

Règle 3 :

Règle 4 :

## Les règles à adopter face au cyber-harcèlement



Notre classe

Règle 1 :

Règle 2 :

Règle 3 :

Règle 4 :


Activité en ligne	
	<p><b>Tranche d'âge</b> : 13 ans et plus</p> <p><b>Durée</b> : selon le nombre d'élèves, environ 3 périodes de 50 minutes</p> <p><b>Thème</b> : usage du blog : analyse des pratiques</p>
<p><b>Utilisation des TIC</b></p> 	<p><b>Oui</b></p> <p><b>PC + connexion Internet indispensables</b></p> <p>Plutôt que d'exploiter les mini-scénarios proposés dans les activités pédagogiques, l'enseignant peut s'appuyer sur des blogs construits à cet usage ou qu'il fait construire en classe.</p> <p>Voir à ce propos :</p> <p><a href="http://www.saferinternet.be/games/matmonblog/fr/index.html">http://www.saferinternet.be/games/matmonblog/fr/index.html</a></p> <p><a href="http://www.etwinning.net/fr/pub/index.htm">http://www.etwinning.net/fr/pub/index.htm</a></p>
<p><b>Plus-value apportée par l'utilisation des TIC par rapport à la pratique habituelle</b></p>	<p>Plus-value de cette alternative</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Exercices supplémentaires</li> <li>✗ Interaction</li> <li>✗ Mutualisation des connaissances</li> <li>✗ Créativité</li> </ul>
<p><b>Processus</b></p>	<p>Différentes alternatives sont envisageables, le but de l'activité étant d'amener les élèves à analyser leurs propres pratiques et ce, vue de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Renforcer les « bons usages » ;</li> <li>▪ Identifier les pratiques « risquées », puis d'analyser : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Les raisons qui poussent l'adolescent à adopter de telles pratiques ;</li> <li>○ Les conséquences de celles-ci pour soi et pour les autres.</li> </ul> </li> </ul> <p>Ainsi, par exemple, l'enseignant a la possibilité :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ D'utiliser le jeu proposé par « Safeinternet »<sup>29</sup> qui permet aux élèves de créer leur propre blog <p><a href="http://www.saferinternet.be/games/matmonblog/fr/index.html">http://www.saferinternet.be/games/matmonblog/fr/index.html</a></p> </li> <li>▪ De créer un projet à partir de l'espace « Etwinning »<sup>30</sup> <p><a href="http://www.etwinning.net/fr/pub/index.htm">http://www.etwinning.net/fr/pub/index.htm</a></p> </li> <li>▪ De proposer aux élèves de rechercher sur le WEB une série de blogs publiés par des adolescents <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mise en évidence qu'un blog peut être lu par un inconnu ;</li> <li>○ Sensibilisation aux commentaires publiés ;</li> <li>○ Etc.</li> </ul> </li> </ul>



<sup>29</sup> Site consulté le 27.04.09

<sup>30</sup> Site consulté le 27.04.09

## Les blogs : pour aller plus loin...

	<p><b>A savoir</b></p> <p>Le site « <b>enseignement.be</b> » propose une fiche dédiée exclusivement à l'utilisation des blogs à caractère pédagogique.  <a href="http://www.enseignement.be/download.php?do_id=3574&amp;do">http://www.enseignement.be/download.php?do_id=3574&amp;do</a></p> <p>Le Centre régional de documentation pédagogique (C.R.D.P.) de l'académie de Versailles propose une fiche A4 à diffuser aux élèves.  <a href="http://catalogue.crdp.ac-versailles.fr/memotice_blog_notes.pdf">http://catalogue.crdp.ac-versailles.fr/memotice_blog_notes.pdf</a></p>
<p><b>Articles</b></p>	<p>Delaunay-Tétérel H., <i>La communication juvénile à travers les blogs des lycéens</i>, AGORA DEBATS/JEUNESSES N° 46, consulté le 20.04.09 sur :  <a href="http://www.ressourcesjeunesse.fr/La-communication-juvenile-a.html">http://www.ressourcesjeunesse.fr/La-communication-juvenile-a.html</a></p> <p>Cardon C. Delaunay-Tétérel C., <i>La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics</i>, consulté le 20.04.09 sur :  <a href="http://www.unige.ch/ses/socio/pdrs/programme/20072008/collectifsmorges/CardonBlogs.pdf">http://www.unige.ch/ses/socio/pdrs/programme/20072008/collectifsmorges/CardonBlogs.pdf</a></p> <p>Fluckiger C., <i>L'évolution des formes de sociabilité juvénile reflétée dans la construction d'un réseau de blogs de collégiens</i>, consulté le 20.04.09 sur :  <a href="http://gdrtics.u-paris10.fr/pdf/doctorants/2007/papiers/Fluckiger_C.pdf">http://gdrtics.u-paris10.fr/pdf/doctorants/2007/papiers/Fluckiger_C.pdf</a></p> <p>Oury G., Bolka-Tabary L., <i>Figure de l'insécurité numérique : L'adolescent technophile, maître et esclave de l'image</i>, consulté le 20.04.09 sur :  <a href="http://www.creis.sgdg.org/colloques%20creis/2007/oury_bolka.pdf">http://www.creis.sgdg.org/colloques%20creis/2007/oury_bolka.pdf</a></p> <p>Rouquette S., « Les blogs « extimes » : analyse sociologique de l'interactivité des blogs », <i>Revue tic&amp;société, Tic et santé, Numéros, Varia</i>, consulté le 20.04.09 sur :  <a href="http://revues.mshparisnord.org/ticsociete/index.php?id=412">http://revues.mshparisnord.org/ticsociete/index.php?id=412</a>.</p> <p>Trédan O., <i>Les weblogs dans la Cité : entre quête de l'entre-soi et affirmation identitaire</i>. Cahier de recherche, Juin 2005 - Numéro 6-2005, consulté le 20.04.09 sur :  <a href="http://www.marsouin.org/IMG/pdf/Tredan_6-2005.pdf">http://www.marsouin.org/IMG/pdf/Tredan_6-2005.pdf</a></p>
<p><b>Ouvrages</b></p>	<p>Fairon Cédrick, Klein Jean René, Paumier Sébastien, <i>Le langage sms. Etude d'un corpus informatisé à partir de l'enquête «Faites don de vos sms à la science»</i>, Presses universitaires de Louvain, Louvain-la-Neuve, 2007.</p> <p>Galinon-Mélénec B., Martin-Juchat F., <i>Le corps communicant : Le XXIe siècle, civilisation du corps ?</i> Editions L'Harmattan, 2008.</p> <p>Klein A., Burnay N., <i>Objectif blogs ! : Explorations dynamiques de la blogosphère</i>, L'Harmattan, 2007.</p> <p>Le Meur, L., Beauvais, L. <i>Blogs pour les profs</i>, Paris, Dunod, 2005.</p> <p>Stora M. : <i>Guérir par le virtuel, une nouvelle approche thérapeutique</i>. Presses de la Renaissance, 2005.</p>

### PORTAILS ET SITES ORIENTES SCIENCES HUMAINES

<http://www.omnsh.org>

L'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) a pour objet d'étude la technologie numérique.

<http://revues.mshparisnord.org/ticsociete/index.php?id=221>

Revue en ligne consacrée à l'analyse des rapports entre les technologies de l'information et de la communication (TIC) et la société.

### SITES A ORIENTATION PEDAGOGIQUE

[http://www.ciep.fr/formations/belcete2008/modules\\_A/a414\\_blogs.php](http://www.ciep.fr/formations/belcete2008/modules_A/a414_blogs.php)

L'utilisation pédagogique des blogs vue par le Centre International pédagogique.

<http://www.pedago-tic.be/tag/blog/>

Site réalisé par [Technofutur TIC](#) grâce au soutien de l'[Agence Fonds social européen](#) qui présente une collection intégrée d'activités à destination des enseignants.

<http://educitice.inrp.fr/EducTice>

EducTice est un site alimenté par une équipe de recherche de l'INRP dont les travaux sont axés sur l'évolution des usages des TICE dans le monde de l'éducation.

<http://www.profweb.qc.ca/fr/>

Un portail canadien pour l'intégration des TIC dans l'enseignement.

### QUELQUES SITES ET ARTICLES EN LIGNE PRECONISANT LES BONS USAGES

[http://www.foruminternet.org/particuliers/guides/IMG/pdf/guide\\_blog\\_net.pdf](http://www.foruminternet.org/particuliers/guides/IMG/pdf/guide_blog_net.pdf)

Guide axé sur le « bon usage » des blogs.

<http://www.internetsanscrainte.fr/>

Site dédié aux bons usages sur Internet.

<http://www.epn-ressources.be/kit-pedagogique-et-familial-surf-en-toute-securite-pour-les-enfants>

Brochure ludique pour toute la famille avec le sous-titre "Apprivoisement de l'Internet". Comprend 36 pages de conseils avertis et règles d'or, jeux, tests, quizz.

### AUTRES INFORMATIONS EN LIGNE RELATIVES AUX BLOGS

[http://www.jtexplique.fr/Les-Skyblogs\\_a32.html](http://www.jtexplique.fr/Les-Skyblogs_a32.html)

Plus d'infos sur les skyblogs.

<http://www.blogomag.net/>

Donne une sélection de blogs réflexifs faits par des jeunes et quelques informations concernant le monde des blogs des jeunes.

<http://www.enseignement.be/index.php?page=24909>

Une équipe de chercheurs du Département Education et Technologie des FUNDP et de l'HENAC, en partenariat avec une trentaine d'enseignants ont tenté de répondre à la question : "dans quelle mesure les TIC constituent-elles un apport dans l'apprentissage de l'écriture ?". Le travail mené pendant trois années a abouti à la création d'un fichier comprenant 2 règles d'or, des questions souvent posées par des enseignants et 20 activités d'écriture intégrant les TIC disponible sur le site « enseignement.be » (Rubrique Documentation et publications > Recherches en éducation).

## Fiche « Réseaux sociaux »

<b>Ancrage pédagogique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Apprentissage collaboratif au travers des réseaux sociaux</li> <li>Projets transversaux et disciplines</li> </ul> 
<b>Définition et usages</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Définition</li> <li>➔ Typologie</li> <li>➔ Opportunités de cet usage</li> <li>➔ Risques</li> </ul> 
<b>Fiches juridiques à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Vie privée et protection des données à caractère personnel</li> <li>➔ Droit à l'image</li> <li>➔ Droit d'auteur</li> <li>➔ Droit à la tranquillité et cyberharcèlement</li> <li>➔ Les contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</li> </ul> 
<b>Boîte à outils pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Activité en ligne</li> </ul> 
<b>Pour aller plus loin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Articles</li> <li>➔ Ouvrages</li> <li>➔ Sites WEB</li> </ul> 

## Ancrage pédagogique

<b>Titre de l'activité</b>	<b>Apprentissage collaboratif au travers des réseaux sociaux : opportunités et risques</b>
<b>Projets et disciplines</b>	<p><b>Projets transversaux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Etwinning ;</li><li>▪ Passeport Tic ;</li><li>▪ Education à la citoyenneté ;</li><li>▪ Education aux médias.</li></ul> <p><b>Disciplines :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Français</li><li>▪ Cours Philosophiques</li><li>▪ Eveil Histoire Géographie</li></ul> <p><b>Dès la 1re secondaire.</b></p>

## Les réseaux sociaux : définition



Les réseaux sociaux sont constitués par un ensemble d'individus ou d'organisations sociales en interaction les uns avec les autres.

Sur le Net, les réseaux sociaux sont des plates-formes qui offrent aux internautes la possibilité d'interagir et de former des groupes thématiques (amis, hobbies, famille, etc.). Ils permettent de publier et donc d'échanger du texte, des photos, de la musique, des vidéos, des liens hypertextes, des commentaires. Les réseaux orientent et structurent les interactions entre les internautes en fonction de thématiques spécifiques propres aux groupes. Ils peuvent comprendre ou non, une messagerie, des outils de sondage, un blog, ...

*Facebook, MySpace et Netlog* sont les réseaux les plus connus en Belgique.

## Typologie des réseaux sociaux et fonctions



Il existe un très grand nombre de réseaux sociaux et de nouveaux réseaux sont régulièrement créés. Certains d'entre eux sont particulièrement célèbres et comptent leurs abonnés en millions. La popularité des différents réseaux varie selon les régions du monde, chaque pays ou continent ayant ses préférences.<sup>31</sup>

Il existe deux grands types de réseaux :

- des réseaux généralistes, ouverts à tous,
- des réseaux ciblés voire privés, destinés à un type particulier d'internautes qui en ont un usage spécifique.

## Les réseaux sociaux généralistes

### Caractéristiques spécifiques

Les réseaux sociaux généralistes visent à faciliter, via la toile, les échanges de l'internaute avec ses connaissances ainsi qu'à rencontrer d'autres internautes. L'internaute se constitue ainsi, au fil du temps, un réseau de connaissances nommé réseau d'amis.

*Facebook* et *Netlog* sont parmi les réseaux généralistes les plus utilisés en Belgique pour entretenir et créer des relations. *Netlog* est le réseau le plus apprécié des adolescents belges. D'autres réseaux comme *Hi5*, *Frendster* et les *copains d'avant* sont des équivalents dont le succès s'affirme davantage à l'étranger. Le réseau *Twitter* permet d'afficher et d'envoyer de courts messages selon le leitmotiv « what are you doing ? » ou « qu'es-tu en train de faire ? ».



<sup>31</sup> [http://www.lemonde.fr/technologies/infographie/2008/01/14/reseaux-sociaux-des-audiences-differentes-selon-les-continentes\\_999097\\_651865.html#ens\\_id=999297](http://www.lemonde.fr/technologies/infographie/2008/01/14/reseaux-sociaux-des-audiences-differentes-selon-les-continentes_999097_651865.html#ens_id=999297)







## Les réseaux sociaux ciblés

<b>Caractéristiques spécifiques</b>	<p>Les réseaux destinés à des groupes ou à des domaines spécifiques sont par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ les réseaux professionnels comme <i>Linkedin</i> et <i>Viadeo</i> qui permettent de créer des contacts d'intérêt professionnel et d'afficher un cv en ligne ;</li> <li>▪ les réseaux propres aux domaines artistiques comme <i>Deviantart</i> ou <i>MySpace</i>. Ce dernier fut consacré à l'origine au monde musical et s'est progressivement étendu à un public plus large ;</li> <li>▪ les réseaux de voyageurs comme <i>Couchsurfing</i>, destiné aux voyageurs qui souhaitent accueillir ou être accueillis durant leur voyage ;</li> <li>▪ ou encore <i>Asmallworld</i> qui s'adresse de manière très privée à la 'jet set internationale' ou <i>BakeSpace</i> qui rassemble les mordus de la pâtisserie et de la cuisine.</li> </ul>
-------------------------------------	---

## Les fonctions générales des réseaux sociaux

<b>Fonctions variées selon les réseaux</b>	<p>Sur certains réseaux, il est davantage question de travailler la représentation de soi et la création d'une identité que d'échanger un réel contenu. Sur d'autres réseaux, c'est plutôt l'action dans le monde réel et les rencontres entre membres de la communauté qui sont visés. Ainsi, par exemple, le réseau <i>Parano</i>, relativement célèbre en Belgique, organise régulièrement des soirées de rencontre.</p> <p>Pour interagir sur un réseau social, chaque utilisateur doit s'inscrire afin de disposer d'un compte personnel. Sur certains réseaux une invitation est nécessaire (<i>Asmallworld</i>, <i>Parano</i>, etc.) pour créer un compte. Il est ensuite libre de construire son profil, c'est-à-dire sa page personnelle, plus ou moins détaillée et sophistiquée suivant les réseaux. La façon de se présenter diffère également d'un réseau à un autre. Il s'agit d'ajouter des informations personnelles, des renseignements sur les goûts et les centres d'intérêt, des photos, des liens, des messages décrivant l'activité du moment ou l'humeur du jour ! Cette présentation peut avoir la forme d'une page ou d'un blog. Au fil du temps elle sera ponctuée par les réflexions des autres utilisateurs. Ces données sont mises en ligne de manière plus ou moins restrictive suivant les paramètres sélectionnés par l'utilisateur et les spécificités du réseau.</p> <p>Le réseau social fait ensuite sa fonction : il met les utilisateurs en contact et facilite la construction de groupes en fonction de critères prédéfinis. Il est possible de rechercher des contacts dans le moteur de recherche interne, de manière nominative ou par mots clés. Les utilisateurs surfent sur les pages des autres utilisateurs. Pour devenir l'ami d'un internaute, il est généralement nécessaire d'en faire la demande.</p>
--	---

## Opportunités des réseaux sociaux En résumé...

	<p>→ <b>Les réseaux sociaux... une mine de ressources pédagogiques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ permettant des échanges entre enseignants et élèves ;</li> <li>▪ favorisant une entraide spécifique à certaines disciplines;</li> <li>▪ prenant parfois la forme de véritables portails pédagogiques.</li> </ul>
	<p>→ <b>Les réseaux sociaux permettent aux adolescents de délaisser leur rôle de spectateur afin de devenir acteur à part entière. Cette participation active se concrétise à travers</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ l'opportunité de (re)trouver d'anciennes connaissances, de nouveaux contacts (amis), de découvrir des groupes qui partagent une passion ou des projets communs,...</li> <li>▪ la faculté de tester une image de soi</li> </ul>
	<p><b>Lire toutes les informations relatives aux « opportunités » des réseaux sociaux</b></p>
	<p><b>Lire aussi toutes les informations relatives aux opportunités de la messagerie et des blogs (Cf. fiches spécifiques)</b></p>

## Opportunités pédagogiques des réseaux sociaux

### Les réseaux sociaux...une mine de ressources pédagogiques



Dans la société actuelle et au vu de l'importance que prennent les TIC et le WEB 2.0, il est tout à fait possible de favoriser un usage responsable et constructif des réseaux sociaux.

Il existe de nombreuses définitions du WEB 2.0. Nous retiendrons celle de *Wikipédia* qui attribue à ce concept tant les technologies que les usages du WEB qui permettent aux internautes d'interagir à la fois avec le contenu des pages et entre eux. Cette approche d'Internet qui considère la toile comme un espace de socialisation, d'interaction et éventuellement d'enrichissement personnel est appelée le WEB social.<sup>32</sup>

Les réseaux comportent un potentiel pédagogique remarquable car l'importance de la socialisation pour les jeunes peut être un moteur d'apprentissage. On envisage aisément l'intérêt de débats, de groupes de lectures, de travaux de groupes réalisés par l'intermédiaire de réseaux sociaux et encadrés par un enseignant. Certains réseaux sont créés pour faciliter la protection des jeunes par un accès restreint aux personnes du groupe. Le site *Ning.com* permet de créer son propre réseau social et d'en limiter l'accès sur base d'une invitation obligatoire.<sup>33</sup>

Par ailleurs, il existe de nombreux réseaux sociaux basés sur la pédagogie. Le réseau *Apprendre 2.0* par exemple se veut un lieu de ressources pédagogiques et permet l'échange de commentaires, photos et vidéos.<sup>34</sup> Le réseau *Thinkquest* est une plateforme d'apprentissage où élèves et enseignants créent et mettent en commun des projets éducatifs. Ce réseau est sécurisé et ne comprend aucune publicité.<sup>35</sup>

Il existe également des réseaux sociaux spécifiques à certaines disciplines comme le réseau *Les maths 2.0* destiné à l'échange sur cette discipline<sup>36</sup> ou les réseaux *Babbel*, *Palabea* et *Livemocha* qui proposent des ressources variées pour l'apprentissage des langues (cours en ligne, exercices, discussions avec les membres de la communauté).<sup>37</sup>



#### A savoir

De nombreuses ressources et informations sur le site enseignement.be sont mises en ligne à l'adresse suivante :

<http://www.enseignement.be/index.php?page=25499&navi=2464>

Et sur l'exploitation de Twitter en classe en particulier :

[http://www.enseignement.be/index.php?page=25495#document\\_5944](http://www.enseignement.be/index.php?page=25495#document_5944)



<sup>32</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](http://fr.wikipedia.org/wiki/Web_2.0)

<sup>33</sup> <http://www.ning.com>

<sup>34</sup> <http://apprendre2point0.ning.com/>

<sup>35</sup> <http://www.thinkquest.org/fr/>

<sup>36</sup> <http://mathsdeuxpointzero.ning.com/>

<sup>37</sup> <http://fr.babbel.com/>, <http://www.palabea.net/>, <http://www.livemocha.com/>

## Opportunités sociales des réseaux sociaux

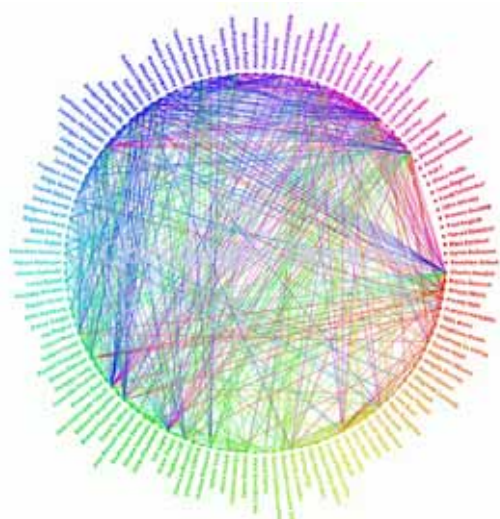
### Création et entretien de relations



Caractéristiques  
de l'opportunité

Les réseaux sociaux sont construits dans l'optique de faciliter la création et l'entretien des relations. Ils proposent généralement un moteur de recherche qui permet de (re)trouver d'anciennes connaissances, de nouveaux contacts (amis), de découvrir des groupes qui partagent une passion ou des projets communs. La mise en relation fonctionne également sur le principe « amis d'amis ». Lorsque deux personnes sont en contact, elles ont mutuellement accès à leur liste d'amis respective et peuvent faire la démarche d'augmenter leurs contacts.

Cette idée du réseau tire son origine de la théorie des six degrés de Milgram. Selon cette théorie, toute personne est reliée à une autre par une chaîne de relations sociales. L'expérience « du petit monde » suggère qu'entre deux personnes qui ne se connaissent pas, il existe une chaîne de maximum six personnes qui permettent de les mettre en relation.



Les adolescents ont été rapidement conscients de cette potentialité de contact entre tout internaute qui fréquente une plateforme.

Les réseaux sociaux proposent donc un panel d'outils visant à la socialisation : chat, vidéo, photos, images, commentaires, fonction de recherche, de mise en réseau, de rappel de date d'anniversaire, etc.



#### A savoir

Le centre de recherche PEW a réalisé une étude de l'impact d'Internet et du monde virtuel sur les relations humaines :

<http://www.sciencepresse.qc.ca/node/7125>



## Image de soi et action collective



Caractéristiques  
de l'opportunité

Les réseaux sociaux sont, pour nombre d'internautes, un lieu de définition de soi, d'échanges et de témoignages particulièrement fluides et personnalisables, dans une société où les structures collectives (familles, église, travail, parti, etc.) sont fragiles. Le réseau social des amis et contact peut alors servir de lieu alternatif pour la socialisation des jeunes et la construction progressive de leur identité sociale.

Ce processus de définition de soi se matérialise dans la création d'un profil qui évolue au fil des échanges et des rencontres. Ce profil est même un des points de départ des interactions et échanges qui se déroulent sur le réseau social. La construction de soi passe par les échanges, les rencontres et les commentaires véhiculés par le réseau.

Sur ce point, nous renvoyons le lecteur à la fiche :

- « Blog » ;
- « Messagerie ».







Attention

**Voir aussi les risques liés à cet usage**

## Risques des réseaux sociaux

### En résumé...

	<p>→ <b>Gestion du temps...</b> Ou quand il ne reste plus de temps pour l'apprentissage scolaire !</p>
	<p>→ <b>Données personnelles et image de soi : entre sphère publique et sphère privée ...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Risques liés au dévoilement de sa vie privée</li> <li>▪ Risques liés aux jeux identitaires</li> </ul> <p>→ <b>Utilisation commerciale des données personnelles</b></p> <p>→ <b>Les relations sur les réseaux</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La notion d'ami... parfois confondue avec la notion de popularité !</li> <li>▪ Respect de l'autre</li> <li>▪ Voyeurisme</li> <li>▪ Rencontres inopportunes</li> </ul>
	<p><b>Lire toutes les informations relatives aux « risques » des réseaux sociaux</b></p>
	<p><b>Lire aussi toutes les informations relatives aux risques de la messagerie et des blogs (Cf. fiches spécifiques)</b></p>

## Risques pédagogiques

### Gestion du temps.



Comme de nombreuses activités sur le Net, les réseaux sociaux peuvent s'avérer extrêmement chronophages. Le temps peut passer très vite lorsqu'on est occupé à parfaire son profil ou à chercher et créer des contacts. Certains réseaux sont plus malsains que d'autres sur ce plan. En effet, il existe des réseaux où règne une ambiance particulièrement fusionnelle, ce qui crée de ce fait une pression psychologique importante sur l'internaute. Ce dernier se voit obligé d'investir une part importante de son temps au risque de se voir « ignoré », voire même « rejeté » par les autres membres de la communauté.

Certains réseaux sont équipés d'une fonction qui permet à l'internaute de connaître l'identité des visiteurs qui ont consulté son profil. On imagine aisément le gouffre de temps que peut représenter cette activité répétée de consultation des profils de tous ses visiteurs !

Une pratique active et prolongée des réseaux sociaux peut devenir particulièrement intensive et s'avérer stressante ; le jeune étant partagé entre les activités que lui procure sa vie réelle et celles qu'il peut pratiquer à partir d'Internet. Le temps consacré à l'apprentissage scolaire devient alors parfois extrêmement bref...

Cette problématique de gestion du temps est, dans certains cas, d'autant plus préoccupante que le jeune a des difficultés à se fixer des limites et à s'y tenir.

Poussées à l'extrême, les activités en réseaux peuvent avoir un impact prolongé sur l'humeur, voire même développer une conduite addictive.



#### A consulter

Le blog pédagogique dédié à l'éducation au média Internet :

<http://www.cicla71.com/cicla71/2008/09>

## Risques sociaux

### Données personnelles et image de soi : entre sphère publique et sphère privée



De manière générale, les jeunes préservent peu leurs données personnelles. Ils mettent en ligne leur prénom, nom de famille, date de naissance, adresse postale, adresse email, numéro de téléphone portable, date de départ en voyage, etc. Tout comme ces données, le contenu publié sur le réseau (photos, texte, vidéo) n'est que très rarement protégé. Or, ces données sont potentiellement accessibles à tous les internautes. Elles peuvent se révéler précieuses pour des escrocs spécialisés dans la fraude en ligne, l'usurpation d'identité, le vol, ....

A travers toutes ces informations, c'est aussi l'image de soi qui est en jeu car les adolescents éprouvent généralement des difficultés à cerner l'intérêt d'une délimitation claire entre le domaine public et le domaine privé. Or, les réseaux sociaux s'apparentent facilement à un univers confortable et les internautes publient du contenu qui peut leur être préjudiciable d'une manière ou d'une autre, un jour ou l'autre (Cf. risques liés à l'usage des blogs et de la messagerie).

Les réseaux sociaux permettent de paramétrer la visibilité des données d'un profil. A cet égard, la Commission européenne a obtenu en février 2009 l'engagement de 17 sites (dont *MySpace*, *Facebook*...), à mieux protéger les mineurs en renforçant la confidentialité des informations personnelles (identité, coordonnées...) enregistrées par ces derniers.<sup>39</sup> Dans les faits, cette convention se traduit par un ensemble de mesures spécifiques pour les jeunes : confidentialité des profils et contacts sur l'ensemble des sites et moteurs de recherche, profil des utilisateurs caractérisé comme privé par défaut. Les réseaux s'engagent à afficher un lien qui permet de signaler tout abus, à veiller et encourager le caractère privé du profil et de la liste d'amis des mineurs, à faciliter l'accès aux clauses de confidentialité des données et à limiter l'accès aux jeunes de moins de 14 ans.

Mais ces mesures, bien que possibles, sont trop souvent négligées par les jeunes. Elles sont aussi souvent présentées sur les sites de manière tellement complexes rendant difficiles leur lecture et leur maîtrise par le jeune.

Par ailleurs, malgré les outils qui permettent de paramétrer la visibilité des données, l'identité d'un internaute sur le Net peut être rendue accessible par d'autres facteurs. En effet, la façon dont les amis d'un utilisateur rendent accessible leur profil a un impact sur l'accessibilité de ses données, et particulièrement de ses images.

La protection efficace de l'ordinateur est elle aussi un point important pour préserver les données personnelles. Des virus peuvent s'introduire sur les réseaux sociaux via les logiciels qui y sont utilisés, à partir de faux messages ou de fausses applications. La société *Koobface* par exemple se consacre entièrement à la création de virus destinés à *Facebook*.



#### A savoir

Le site canadien ISIP pour la sécurité de l'information met en ligne des vidéos très bien faites. Elles décrivent de manière humoristique les erreurs à ne pas commettre en matière de sécurité des données personnelles : <https://www.isiq.ca/particulier/ressources/videos.html>



<sup>39</sup>Le site belge de la commission de la protection de la vie privée présente la convention européenne. Le site français <http://www.internetsanscrainte.fr/> a posté un article sur la charte de bonne conduite et propose en lien le texte intégral: <http://www.internetsanscrainte.fr/blog-actu/les-grands-reseaux-sociaux-signent-une-charte-de-bonne-conduite>.



## Utilisation commerciale des données personnelles



La vie privée de l'internaute est rendue visible sur la toile et à partir de là peut être exploitée par les sociétés commerciales. Les réseaux vendent également des espaces publicitaires sur leur site aux sociétés commerciales en ciblant la publicité en fonction du profil de l'utilisateur.

La politique des réseaux en matière de droit sur les données des utilisateurs est stipulée sur leur site. Certains réseaux sociaux possèdent des droits sur les données des utilisateurs. C'est le cas par exemple de *Facebook* qui possède des droits de consultation, de communication ainsi que de diffusion des données. Le groupe canadien CIPPIC spécialisé dans le droit sur Internet accuse *Facebook* d'enfreindre la protection des données personnelles. *Facebook*, comme d'autres réseaux, vend des données personnelles de leurs utilisateurs à des sociétés commerciales sans leur consentement informé (les utilisateurs donnent leur consentement sans même le savoir).



### A savoir

Le portail luxembourgeois de la sécurité de l'information propose une description détaillée de la sécurisation de Facebook et de Twitter, respectivement :

[http://www.cases.public.lu/fr/actualites/fc/2008/06/05\\_facebook/index.html](http://www.cases.public.lu/fr/actualites/fc/2008/06/05_facebook/index.html)

<http://www.cases.public.lu/fr/publications/dossiers/twitter/index.html>

## Les relations sur les réseaux



### La notion d'ami

Sur les réseaux, la notion d'ami n'a pas le même sens que dans la vie quotidienne. Un ami est un contact qui peut très bien être totalement inconnu de l'utilisateur et de ses relations intimes. L'idée est que sur la toile, les internautes peuvent entrer en contact et potentiellement devenir des proches. La façon de gérer ses contacts peut varier de la tendance à n'accepter que ses relations proches à la tendance à accepter de parfaits inconnus. La période de l'enfance et de l'adolescence étant un apprentissage des relations sociales, il est évident que les jeunes doivent apprendre à gérer les rencontres de manière adéquate. Lors de l'adolescence, la popularité est généralement perçue comme une reconnaissance de soi. Le nombre d'amis va donc prendre une importance particulière. Pour se sentir populaire de nombreux jeunes ont tendance à accepter des inconnus dans leurs contacts.

Selon une étude menée sur l'impact du nombre d'amis sur les relations sociales,<sup>40</sup> avoir des amis est connoté de manière positive jusqu'à un certain nombre d'amis. En effet, au-delà d'environ 300 amis, un utilisateur devient moins attrayant aux yeux des autres. Un réseau de cette taille est considéré comme étant trop grand pour être composé de personnes de confiance. Au dessus d'environ 500 amis, un utilisateur est considéré comme introverti, moins ouvert et sociable, obsédé par la création de contacts virtuels suite à ses lacunes dans la vie réelle. En dessous de ce nombre, le nombre d'amis est proportionnel à une représentation valorisante de personne sociable.



<sup>40</sup> TOM TONG S., VAN DER HEIDE B. et LANGWELL L., *Too much of a Good Thing ? The Relationship Between Number of Friends and Interpersonal Impressions on Facebook*, JOURNAL OF COMPUTER-MEDIATED COMMUNICATION, n°13, 2008, pp. 531-549.

### Respect de l'autre

Le traitement infligé aux autres sur le réseau est généralement à l'image des relations quotidiennes qu'entretiennent les jeunes. Sur les réseaux, d'autres armes sont mises à disposition. Sur *Facebook* il est en effet possible de « chier sur le mur de quelqu'un ». Il n'est pas rare de voir se constituer sur les réseaux des groupes tenant des propos agressifs, portant atteinte à la dignité et à l'honneur d'une personne ou d'un groupe. Ces agressions ont des effets très similaires à l'exclusion, la discrimination ou la violence verbale pratiquées dans les cours de récréation. La principale différence réside dans le caractère public de l'agression. La honte et la souffrance ressenties en sont généralement accrues.

### Voyeurisme

Avec les réseaux, les relations réelles sont désormais accompagnées de relations virtuelles. Cela devient délicat lorsque les secondes tendent à prendre plus d'importance que les premières car cette coupure du monde réel peut être déstabilisante pour le jeune. Les échanges sur les réseaux sont moins diversifiés et ne sont pas approfondis de manière équivalente, ils sont moins complexes et calqués sur le standard propre au réseau social et ses caractéristiques.

Une des principales activités d'un utilisateur actif est la consultation des profils des amis et amis d'amis, de leurs photos, du nombre de leurs amis, des commentaires qu'ils font et que leurs visiteurs font d'eux, de leurs résultats à des questionnaires, etc. Le voyeurisme peut vite accompagner l'entretien des relations. Il peut devenir particulièrement malsain lorsque l'utilisateur commence à accepter dans ses amis des personnes qu'il n'apprécie pas.

### Rencontres inopportunes

Comme lors de l'utilisation des messageries instantanées, les rencontres inopportunes représentent un risque inhérent aux réseaux sociaux. Certains réseaux y sont plus enclins que d'autres mais le risque reste toujours présent.

Le pseudo, la photo ou les goûts mis en avant par le jeune dans son profil ont une grande importance. Il a été montré que les pseudos féminins reçoivent significativement plus de messages choquants et connotés sexuellement que les pseudos neutres et que les pseudos masculins en dernier lieu. L'expression de l'originalité ou des passions par le pseudo, sans connotation sexuelle, peut être un moyen intéressant de limiter les contacts inopportuns et de favoriser les contacts stimulants.

L'interprétation du pseudo des interlocuteurs doit suivre la même logique. Une identité virtuelle n'est généralement pas fidèle à l'identité réelle, surtout de la part d'un cybercriminel. Un pseudo, un nom, des photos peuvent être utilisés pour masquer une identité et des intentions différentes. Une rencontre désagréable peut parfois devenir réellement menaçante. Différents services sont mis en place pour aider les jeunes à vivre ces situations ainsi que pour dénoncer les personnes coupables du cyberdélit (Cf. fiche juridique Droit à la tranquillité et cyberharcèlement).

## Fiches juridiques

<b>Disponibilité des fiches</b>	Les fiches juridiques sont disponibles sur le site « enseignement.be »
<b>Les fiches à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➔ <b>Vie privée et protection des données à caractère personnel</b></li><li>➔ <b>Droit à l'image</b></li><li>➔ <b>Droit d'auteur</b></li><li>➔ <b>Droit à la tranquillité et cyberharcèlement</b></li><li>➔ <b>Les contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</b></li></ul>

## Activité en ligne

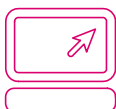


**Tranche d'âge** : 13 ans et plus

**Durée** : selon le nombre d'élèves, entre 4 et 6 périodes de 50 minutes

**Thème** : usage des réseaux sociaux : analyse des pratiques

### PC + Connexion



#### Oui indispensable

L'enseignant peut s'appuyer sur des réseaux construits à cet usage : les réseaux *Apprendre 2.0* (<http://apprendre2point0.ning.com/>) ou *Thinkquest* (<http://www.thinkquest.org/fr/>) par exemple. Il peut également faire construire un réseau en classe à partir du site *Ning* (<http://www.ning.com>) qui permet de créer son propre réseau social et d'en limiter l'accès sur base d'une invitation obligatoire.

### Processus



Le site *pedago-tic* propose 12 exemples pratiques d'utilisation des réseaux sociaux en classe :

<http://www.pedago-tic.be/2009/09/utiliser-twitter-en-salle-de-classe-12-exemples-pratiques/>

Différentes alternatives sont envisageables, le but de l'activité étant d'amener les élèves à analyser leurs propres pratiques et ce, en vue de :

- Renforcer les « bons usages » ;
- Identifier les pratiques « risquées », puis d'analyser :
  - les raisons qui poussent l'adolescent à adopter de telles pratiques ;
  - les conséquences de celles-ci pour soi et pour les autres.

## Activité en ligne

	<p><b>Tranche d'âge</b> : 13 ans et plus</p> <p><b>Durée</b> : selon le nombre d'élèves, 3 périodes de 50 minutes</p> <p><b>Thème</b> : Création d'un profil Netlog : analyse des pratiques</p>
<p><b>PC + Connexion</b></p> 	<p><b>Oui indispensable</b></p>
<p><b>Processus</b></p>	<p>L'activité a comme objectif de montrer aux élèves qu'il est possible de configurer et donc de contrôler les paramètres d'un profil sur un réseau social. Le réseau Netlog est pris comme terrain d'exercice.</p> <p>Cette activité nécessite une familiarisation avec le réseau social par l'enseignant. Pour ce faire, vous pouvez utiliser les nombreuses ressources relatives à l'utilisation pédagogique de réseaux sociaux sur le site enseignement.be (<a href="http://www.enseignement.be/index.php?page=25495#document_5944">http://www.enseignement.be/index.php?page=25495#document_5944</a>).</p> <p>Cette activité est à réaliser seul de préférence. Selon le nombre d'ordinateurs disponibles, l'enseignant peut diviser la classe en petits groupes (maximum 2 ou 3 élèves).</p> <p>Le groupe reçoit une liste de paramètres qu'il est possible de configurer. Un élève dans chaque groupe note les étapes pour y arriver. Seul l'enseignant a les étapes à suivre. Il les donne aux groupes à la fin de l'activité.</p>

**Fiche à distribuer aux élèves**

<b>Paramètres</b>	<b>Marche à suivre</b>
Inscription	
Choix d'un pseudo	
Régler des paramètres de confidentialité	
Régler la façon dont les internautes peuvent trouver le profil par un moteur de recherche	
Régler la façon dont les internautes peuvent voir le profil sur le site Netlog	
Préciser qui a accès au profil	

	Préciser qui peut entrer en communication		
	Modifier la liste des internautes qui ont accès au profil		
	Modifier la liste des internautes qui n'ont pas accès au profil		

**Fiche à conserver par le professeur**

<b>Paramètres</b>	<b>Marche à suivre</b>
Inscription	Encodage de l'adresse mail et d'un mot de passe. Choix d'un mot de passe composé de chiffres et de lettres sans suite logique entre eux.
Choix d'un pseudo	Choix d'un pseudo de préférence, sans connotation sexuelle, précisant une passion à mettre en avant.
Régler des paramètres de confidentialité	Cliquer sur l'onglet « paramètres » (en haut à gauche, sixième onglet) de la page d'accueil.
Régler la façon dont les internautes peuvent trouver le profil par un moteur de recherche	<p>Cliquer sur l'onglet « paramètres » (en haut à gauche, sixième onglet) de la page d'accueil, cliquer ensuite sur l'onglet « modifier les paramètres » à gauche du titre « confidentialité ».</p> <p>Cliquer ensuite sur l'onglet « trouvabilité ». Il est possible de cocher ou pas la case « résultats de recherche ». En cochant cette case la totalité du profil (photos, articles, vidéos, etc) est visible dans les résultats de recherche de Netlog et des moteurs externes (Google, Yahoo, etc).</p>
Régler la façon dont les internautes peuvent voir le profil sur le site Netlog	<p>Cliquer sur l'onglet « paramètres » (en haut à gauche, sixième onglet) de la page d'accueil, cliquer ensuite sur l'onglet « modifier les paramètres » à gauche du titre « confidentialité ».</p> <p>Cliquer ensuite sur l'onglet « trouvabilité ». Il est possible de cocher ou pas la case « page d'aperçu sur 'Découvrir' ». En cochant cette case, le profil (photos, articles, vidéos, etc) est visible dans les pages « découvrir » sélectionnées par Netlog.</p>
Préciser qui a accès au profil	<p>Cliquer sur l'onglet « paramètres » (en haut à gauche, sixième onglet) de la page d'accueil, cliquer ensuite sur l'onglet « modifier les paramètres » à gauche du titre « confidentialité ».</p> <p>Cliquer ensuite sur l'onglet « Accès au profil ».</p> <p>Il y a alors de nombreuses possibilités de paramétrage. Il peut être intéressant de discuter des choix réalisés par les élèves et de leurs avantages et inconvénients.</p>
Préciser qui peut entrer en communication	<p>Cliquer sur l'onglet « paramètres » (en haut à gauche, sixième onglet) de la page d'accueil, cliquer ensuite sur l'onglet « modifier les paramètres » à gauche du titre « confidentialité ».</p> <p>Cliquer ensuite sur l'onglet « Communication ».</p> <p>Il y a alors ici aussi de nombreuses possibilités de paramétrage. Il peut être intéressant de discuter des choix réalisés par les élèves et de leurs avantages et inconvénients.</p>
Modifier la liste des internautes qui ont accès au profil	<p>Cliquer sur l'onglet « paramètres » (en haut à gauche, sixième onglet) de la page d'accueil. Cliquer ensuite sur le second onglet de la liste situé à droite « modifier la liste blanche ».</p> <p>Un autre chemin est de cliquer sur l'onglet « paramètres » et ensuite sur l'onglet « modifier les paramètres » à gauche du titre « confidentialité ». Il est ensuite possible de cliquer sur l'onglet « liste blanche », le septième en partant de la droite.</p> <p>Il est alors possible de choisir l'internaute par son pseudo et de l'inclure à la liste blanche pour une durée déterminée.</p>



	<p>Modifier la liste des internautes qui n'ont pas accès au profil</p>	<p>Cliquer sur l'onglet « paramètres » (en haut à gauche, sixième onglet) de la page d'accueil. Cliquez ensuite sur le second onglet de la liste situé à droite « modifier la liste noire ».</p> <p>Un autre chemin est de cliquer sur l'onglet « paramètres » et ensuite sur l'onglet « modifier les paramètres » à gauche du titre « confidentialité ». Il est ensuite possible de cliquer sur l'onglet « liste noire », le huitième en partant de la droite.</p> <p>Il est alors possible de choisir l'internaute par son pseudo et de l'inclure à la liste noire pour une durée déterminée.</p>	
--	--	---	--

## Les réseaux sociaux : pour aller plus loin...

<b>Articles</b>	<p>TOM TONG S., VAN DER HEIDE B. et LANGWELL L., <i>Too Much of a Good Thing? The Relationship Between Number of Friends and Interpersonal Impressions on Facebook</i>, JOURNAL OF COMPUTER-MEDIATED COMMUNICATION, n°13, 2008, pp. 531-549.</p> <p><i>Réseaux sociaux : des audiences différentes selon les continents</i>, LEMONDE.FR, consulté le 09.09.09 :  <a href="http://www.lemonde.fr/technologies/infographie/2008/01/14/reseaux-sociaux-des-audiences-differentes-selon-les-continents_999097_651865.html#ens_id=999297">http://www.lemonde.fr/technologies/infographie/2008/01/14/reseaux-sociaux-des-audiences-differentes-selon-les-continents_999097_651865.html#ens_id=999297</a></p>
<b>Ouvrages</b>	<p>RAINIE L., HERRIGAN J., WELLMAN B., BOASE J., <i>The Strength of Internet Ties</i>, PEW, Janvier 2006:  <a href="http://www.pewinternet.org/Reports/2006/The-Strength-of-Internet-Ties.aspx">http://www.pewinternet.org/Reports/2006/The-Strength-of-Internet-Ties.aspx</a></p>
<b>Sites WEB (avril 2009)</b>	<p><b>Portails et sites orientés sciences humaines</b>  L'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) a pour objet d'étude la technologie numérique.  <a href="http://www.omnsh.org">http://www.omnsh.org</a></p> <p>Revue en ligne consacrée à l'analyse des rapports entre les technologies de l'information et de la communication (TIC) et la société.  <a href="http://revues.mshparisnord.org/ticsociete/index.php?id=221">http://revues.mshparisnord.org/ticsociete/index.php?id=221</a></p> <p><b>Sites à orientation pédagogique</b>  Le site Educnet : enseigner avec les technologies de l'information et de la communication propose, parmi de nombreuses ressources pédagogiques, une sélection de logiciels libres destinés à la communauté éducative : <a href="http://www.educnet.education.fr/technique/logiciels-libres-sialle">http://www.educnet.education.fr/technique/logiciels-libres-sialle</a> ainsi qu'un guide d'élaboration des chartes d'usages d'Internet : <a href="http://www.educnet.education.fr/technique/charte-usage">http://www.educnet.education.fr/technique/charte-usage</a></p> <p>Site réalisé par <a href="#">Technofutur TIC</a> grâce au soutien de l'<a href="#">Agence Fonds social européen</a> qui présente une collection intégrée d'activités à destination des enseignants.  <a href="http://www.pedago-tic.be/">http://www.pedago-tic.be/</a></p> <p>EducTice est un site alimenté par une équipe de recherche de l'INRP dont les travaux sont axés sur l'évolution des usages des TICE dans le monde de l'éducation.  <a href="http://eductice.inrp.fr/EducTice">http://eductice.inrp.fr/EducTice</a></p> <p>Un portail canadien pour l'intégration des Tic dans l'enseignement.  <a href="http://www.profweb.qc.ca/fr/">http://www.profweb.qc.ca/fr/</a></p> <p>Le site français du centre de liaison de l'enseignement et des moyens d'informations propose de nombreux outils pédagogiques et de la documentation sur l'éducation aux médias :  <a href="http://www.clemi.org/">http://www.clemi.org/</a></p> <p><b>Quelques sites et articles préconisant les bons usages</b>  Exploitation de Twitter en classe :  <a href="http://www.enseignement.be/index.php?page=25495#document_5944">http://www.enseignement.be/index.php?page=25495#document_5944</a></p> <p>Blogs pédagogiques dédiés à l'éducation au média Internet :  <a href="http://www.cicla71.com/cicla71/2008/09">http://www.cicla71.com/cicla71/2008/09</a>  <a href="http://www.pedago-tic.be/2009/09/utiliser-twitter-en-salle-de-classe-12-exemples-pratiques/">http://www.pedago-tic.be/2009/09/utiliser-twitter-en-salle-de-classe-12-exemples-pratiques/</a></p>

<http://www.internetsanscrainte.fr/blog-actu/les-grands-reseaux-sociaux-signent-une-charte-de-bonne-conduite>.

<https://www.isiq.ca/particulier/ressources/videos.html>

[http://www.cases.public.lu/fr/actualites/fc/2008/06/05\\_facebook/index.html](http://www.cases.public.lu/fr/actualites/fc/2008/06/05_facebook/index.html)

<http://www.cases.public.lu/fr/publications/dossiers/twitter/index.html>

***Autre informations en ligne relatives aux réseaux sociaux***

<http://apprendre2point0.ning.com/>

<http://www.thinkquest.org/fr/>

<http://mathsdeuxpointzero.ning.com/>

<http://www.ning.com>

<http://fr.babbel.com/>

<http://www.palabea.net/>

<http://www.livemocha.com/>

Tutoriel en 3 volets sur Twitter :

<http://www.epn-ressources.be/tutoriels-twitter-documentation-et-entreprises>

Etude conduite par l'institut Tickbox.net entre le 12 mars et le 19 mars 2009 auprès d'un échantillon de 505 parents âgés de 16 à +55 ans et de 505 enfants âgés de 12 à 18 :

<http://www.centpapiers.com/mais-que-font-les-ados-sur-internet/7443/>

Journées d'Internet Autrans 2009 : réseaux sociaux et identité numérique :

<http://www.inrp.fr/vst/blog/2009/01/27/internet-autrans-2009-reseaux-sociaux-identite-numerique/>

## Fiche « Jeux en ligne »

<b>Ancrage pédagogique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Apprentissage collaboratif au travers des jeux en ligne</li> <li>Projets transversaux et disciplines</li> </ul> 
<b>Définition et usages</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Définition</li> <li>→ Typologie des jeux</li> <li>→ Opportunités de cet usage</li> <li>→ Risques</li> </ul> 
<b>Fiches juridiques à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Transactions sur Internet</li> <li>→ Contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</li> <li>→ Vie privée et protection des données à caractère personnel</li> </ul> 
<b>Boîte à outils pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Activités avec connexion facultative</li> <li>→ Activités sans connexion</li> </ul> 
<b>Pour aller plus loin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Articles</li> <li>→ Ouvrages</li> <li>→ Sites WEB</li> </ul> 

## Ancrage pédagogique

<b>Titre de l'activité</b>	<b>Apprentissage collaboratif au travers des réseaux sociaux : opportunités et risques</b>
<b>Projets transversaux et disciplines</b>	<p><b>Projets transversaux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Etwinning ;</li><li>▪ Passeport Tic ;</li><li>▪ Education à la citoyenneté ;</li><li>▪ Education aux médias.</li></ul> <p><b>Disciplines :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Cours philosophiques</li><li>▪ Eveil - Histoire – Géographie (selon les jeux)</li></ul> <p><b>Dès la 1re secondaire.</b></p>

## Définition



Les jeux qui s'utilisent avec un accès Internet sont nommés jeux en ligne. Ils se jouent sur un PC muni d'une connexion, sur une console avec une connexion (*PlayStation3* de Sony et *Wii* de Nintendo notamment) ou sur un téléphone portable.

Le jeu en ligne peut se jouer seul ou à plusieurs, voire en très grand nombre.

Gratuit ou payant, il offre au joueur la possibilité de décliner son identité réelle ou, au contraire, de masquer celle-ci.

## Typologie des jeux



Au vu du succès commercial, le jeu en ligne est en plein essor et ne cesse de se renouveler. De nombreux systèmes de classement permettent de les différencier. Nous proposons un classement basé sur les types de compétence à mobiliser dans le jeu.

### Les différents types de jeux

#### Caractéristiques

Un jeu en ligne associe différents types de tâches à réaliser, combine des univers, varie ou complexifie les contraintes et possibilités offertes au joueur (le gameplay).

Il est possible de distinguer deux grandes tendances en fonction des principales compétences sollicitées.

#### Jeux basés sur l'action

##### Des jeux basés sur l'action

Au travers d'univers variés, ils sollicitent réflexes, prévision, rapidité, sang-froid, coordination des yeux et des mains et une maîtrise avancée des commandes.

##### Exemples

- Les jeux de sport qui proposent la pratique d'un sport au travers un match ou une compétition : courses, football, basket, tennis, athlétisme, etc ;
- Les jeux de combat qui opposent deux personnages sur une plateforme ou qui proposent d'endosser le rôle d'un personnage et de le faire évoluer dans un parcours.


<b>Jeux basés sur la réflexion et l'exploration</b>	<p><b>Des jeux basés sur la réflexion et l'exploration</b></p> <p>Il s'agit de jeux où prédominent davantage la réflexion, la planification et l'exploration. Ils sollicitent principalement la logique et la pensée et nécessitent patience, observation, réflexion, méthode.</p> <p><b>Exemples</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les jeux de gestion ou de stratégie qui proposent de gérer les ressources disponibles pour atteindre des objectifs comme lancer une guerre, développer une ville, diriger une équipe sportive ;</li> <li>▪ Les jeux de simulation qui proposent la pratique d'une activité : piloter un Boeing, pratiquer le snow-board, faire du step ;</li> <li>▪ Les jeux de réflexion tels les puzzles, les énigmes, les casses têtes, les jeux de calculs, de logique ;</li> <li>▪ Les jeux de cartes comme le poker, le black jack en ligne.</li> <li>▪ Les jeux de hasard comme le casino en ligne (roulette, machine à sous, craps, jackpot, cartes à gratter, etc.) basés uniquement sur le hasard.</li> </ul>
<b>Jeux mixtes</b>	<p><b>Des jeux mixtes</b></p> <p><b>Certains jeux combinent des compétences qui allient l'action, à la réflexion et l'exploration.</b></p> <p><b>Exemples</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les jeux d'aventures qui proposent des périples jonchés d'énigmes, de pièges, de dangers. Ils nécessitent observation, réflexion mais aussi habileté et réflexes. Différents univers fantastiques sont exploités (jungle, villes, cités médiévales, temples, etc.) ;</li> <li>▪ Les jeux de rôle demandant au joueur d'incarner virtuellement un personnage de manière cohérente et structurée afin d'accomplir une mission. Le joueur est amené à parler, interagir et se comporter selon une ligne de conduite précise. Ces jeux sollicitent l'imagination du joueur.</li> </ul>
<b>Jeux massivement multi-joueurs (MMO)</b>	<p><b>Les jeux massivement multi-joueurs (MMO)<sup>41</sup> peuvent être de réflexion ou d'action.</b></p> <p>Un dernier type vaut la peine d'être présenté même s'il ne se base pas sur la classification en compétences. Il s'agit des jeux massivement multi-joueurs. Le MMO est un jeu en ligne particulier caractérisé, comme son nom l'indique, par l'importance du nombre de joueurs y participant simultanément. La particularité de ce type de jeu est la persistance de son univers, c'est-à-dire le fait que le jeu se poursuit, que le joueur y soit connecté ou non. Parmi les types de jeux présentés plus haut, les jeux de tirs, les jeux de stratégie et les jeux de rôle (World of Warcraft, exemple particulièrement populaire) existent en MMO<sup>42</sup>. Les caractéristiques des MMO induisent des opportunités et des risques spécifiques.</p>




<sup>41</sup> de l'anglais massively multiplayer online

<sup>42</sup> Respectivement : MMOFPS Massively Multiplayer Online First Person Shooter, MMORTS Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy et MMORPG Massively Multiplayer Online Role Playing Game.

<p><b>Autre classification</b></p>	<p>Il est aussi possible de classer les jeux en fonction des types de confrontation que doit affronter le joueur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Seul contre l'environnement : à l'aide des ressources disponibles, il relève des défis et obstacles générés par le serveur du jeu. Les niveaux de jeu auxquels accède le joueur déterminent la difficulté du jeu.</li> <li>▪ Seul contre d'autres joueurs : il s'agit ici de gagner des points ou d'augmenter la puissance de son personnage. La compétition et la rivalité sont particulièrement présentes entre les joueurs, même s'il existe une certaine éthique à respecter</li> <li>▪ En groupe contre d'autres groupes : Au sein de MMO, les joueurs, associés en guilde ou royaume, jouent contre d'autres guildes. Ici, la coopération, la cohésion, l'organisation, la gestion d'équipe, la communication entre joueurs d'une même communauté sont valorisées.</li> </ul>
------------------------------------	--

 <p>Attention</p>	<p>Suivant les jeux et les univers proposés : la violence, le contenu sensible, la publicité, le commerce en ligne sont plus ou moins présents.</p>
--	---

	<p><b>A consulter</b></p> <p>Jeuxonline.info est un site d'information sur les jeux massivement multi-joueurs. Des articles sont disponibles à l'adresse suivante :  <a href="http://www.jeuxonline.info/article/fdi_1">http://www.jeuxonline.info/article/fdi_1</a></p> <p>Un dossier « les jeux vidéo massivement multi-joueurs : du virtuel au réel » réalisé par le forum des droits de l'Internet <a href="http://www.foruminternet.org/">http://www.foruminternet.org/</a> sur base du forum organisé par JeuxOnline.info :  <a href="http://www.foruminternet.org/telechargement/documents/dossier-jeux-20060626.pdf">http://www.foruminternet.org/telechargement/documents/dossier-jeux-20060626.pdf</a></p> <p>Des informations sur les catégories de jeux en ligne sur le site :  <a href="http://www.saferinternet.be">http://www.saferinternet.be</a> et plus précisément sur :  <a href="http://www.saferinternet.be/safer_internet_fiche_fr.html#11">http://www.saferinternet.be/safer_internet_fiche_fr.html#11</a></p> <p>Diverses informations également sur le site Pegi Online :  <a href="http://www.pegonline.eu/fr/index/id/47/">http://www.pegonline.eu/fr/index/id/47/</a></p>
---	--



## Opportunités des jeux en ligne

### En résumé...

Le jeu en ligne chez les jeunes est une question sensible sujette à de nombreux débats. S'il est vrai que le jeu en ligne comporte des risques et des désavantages, il est également source de divertissement relativement actif, vecteur d'opportunités et de compétences.

#### Opportunités pédagogiques

#### → Les jeux en ligne... vecteur d'aptitudes et de compétences :

- renforçant les attitudes positives envers la technologie ;
- développant des habilités scolaires ;
- favorisant la coordination et les aptitudes visuelles ;
- suscitant parfois le travail en équipe et la coopération.

#### Opportunités sociales

#### → Les jeux en ligne permettent aux adolescents de s'approprier des règles et de devenir un acteur à part entière du jeu :

- l'opportunité de développer une éthique propre à la communauté de joueurs ;
- l'acquisition d'un sentiment d'estime de soi.



Lire toutes les informations relatives aux « opportunités » des réseaux sociaux



Lire aussi toutes les informations relatives aux opportunités des réseaux sociaux et du téléchargement et commerce en ligne (Cf. fiches spécifiques)

## Opportunités pédagogiques

### Le jeu suscite aptitudes et compétences



Caractéristiques  
de l'opportunité

#### Aptitudes et compétences cognitives et organisationnelles

- La pratique du jeu en ligne contribue à développer des attitudes positives envers la technologie. Elle encourage son initiation et son développement auprès du joueur.
- Dans le cadre d'une pratique saine, de nombreux types de jeux en ligne favorisent le développement d'habilités scolaires, comme la lecture et les mathématiques ou même l'apprentissage de l'anglais.
- Les jeux, tout comme le cinéma, la télévision ou l'informatique suscitent des aptitudes visuelles, spatiales et graphiques<sup>43</sup> car ils proposent une diversité importante de configurations stimulantes, allant du plan fixe en deux ou trois dimensions à une progression dans un décor à partir d'un point de vue subjectif ou d'un point de vue objectif serré ou large.
- Selon les types, le jeu en ligne peut favoriser le développement de la coordination des yeux et des mains, les réflexes, la rapidité ou/et la réflexion, la logique, la résolution de problèmes, la planification, la mémoire.
- Les MMO basés sur une organisation en communauté favorisent le travail en équipe, la coopération, les rencontres.



<sup>43</sup> GREENFIELD P., *Du rôle des jeux vidéo dans l'évolution des compétences cognitives*, in Médiamorphose, n°3, 2001, pp.51-60.

## Opportunités sociales

### Acceptation de règles et éthique



Caractéristiques  
de l'opportunité

Dans de nombreux jeux, le respect d'un ensemble de règles explicites fonde l'éthique des joueurs. Une série de commentaires ou de comportements (tricherie, fraude, agressivité), au sein du jeu ou entre joueurs, sont jugés inappropriés et éventuellement sanctionnés par une exclusion de la communauté voire du jeu. Par exemple, les joueurs qui s'enrichissent par le meurtre et le vol des objets de leurs victimes sont nommés Player Killers et sont désapprouvés voire exclus.

Cette expérience des règles et d'une éthique peut dans certaines circonstances, favoriser chez les jeunes l'adhésion à certaines valeurs et la compréhension de l'importance des règles sociales. Elle peut aussi servir, dans le cas de joueur bafouant les règles, d'expérimentation bénigne de la transgression des limites propres à l'adolescence.

### Réconfort et estime de soi



Caractéristiques  
de l'opportunité

L'adolescent rencontre des difficultés propres à son âge et peut les vivre avec un certain sentiment d'incompréhension. Par exemple, les relations sociales ne sont pas nécessairement évidentes pour lui et peuvent paraître complexes et imprévisibles. Dans ce contexte, le jeu lui apporte une sorte de réconfort social. Par exemple, les liens fondés entre les membres des guildes des MMO sont très soudés et ancrés dans le quotidien des joueurs.

De plus, les jeux en ligne ne connaissant pas de frontière, il est possible de rencontrer des joueurs de cultures, origines, langues diverses. Ce côté multiculturel plaît beaucoup aux jeunes joueurs.

Ce réconfort peut s'accompagner, de manière variable selon les types et difficultés de jeux, d'un renforcement de l'estime de soi par la réussite d'une épreuve, (sauver la princesse, remporter le trésor, ramener les boules de cristal) mais aussi par l'évaluation de son habilité, de sa vivacité, de sa persévérance.

Selon les types, le jeu en ligne permet également à l'adolescent d'assouvir un besoin de liberté et de capacité à agir sur des événements.

### Réflexions à pratiquer en classe



Face aux potentialités du jeu, il peut être intéressant, en classe, de stimuler l'autoréflexivité des jeunes.

- Quels sont les jeux qu'ils apprécient et pourquoi ?
- Que ressentent-ils quand ils jouent ?
- Que leur apportent ces jeux en termes de compétences, de règles, de liens sociaux ?

De même il convient de s'interroger avec la classe sur les raisons qui font que beaucoup d'adultes critiquent ces pratiques de jeu qui sont pourtant un moyen plus actif de se divertir que la télévision.

- Que pensent les adultes qui les entourent de ces pratiques de jeu ?
- Sont-ils d'accord avec ces réflexions ?



### A consulter

E-mondo est un projet initié par le CRDP de Grenoble et destiné spécifiquement aux enseignants. Ce jeu de rôle est pédagogique et éducatif, son accès est réservé aux élèves et aux étudiants:

<http://www.crdp.ac-grenoble.fr/i-mondo/>.







### A lire

DE LORIMIER J., *Ils jouent au Nintendo : mais apprennent-ils quelque chose ?*, Montréal, Québec, Les Editions Logiques, 1991.

## Risques En résumé...

Comme de nombreux objets sociaux, ce média n'est pas mauvais en soi. Cependant, il inquiète particulièrement du fait de sa nouveauté et reste parfois incompréhensible pour les autres générations. Il est donc utile d'enrichir notre propre vision des jeux ainsi que de stimuler l'esprit critique des jeunes par rapport aux contenus et effets de ceux-ci afin qu'ils développent une utilisation appropriée.

	<p>→ <b>Gestion du temps...</b> ou, quand il ne reste plus de temps pour l'apprentissage scolaire !</p>
	<p>→ <b>Contenu sensible qui peut être présent dans divers aspects du jeu en ligne :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ images et scènes du jeu ;</li> <li>▪ communauté virtuelle.</li> </ul> <p>→ <b>Violence dans les jeux en ligne</b></p> <p>→ <b>Stéréotypes sexuels:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ représentations des rôles propres aux jeux en ligne ;</li> <li>▪ conséquences sur la construction des rôles sexuels des jeunes.</li> </ul> <p>→ <b>Publicité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dans le jeu, elle est ciblée en fonction du profil ;</li> <li>▪ par le jeu pour créer ou renforcer l'addiction.</li> </ul>
	<p><b>Lire toutes les informations relatives aux « risques » des blogs</b></p>
	<p><b>Lire aussi toutes les informations relatives aux risques du téléchargement et commerce en ligne (Cf. fiches spécifiques)</b></p>

### Temps de jeu et addiction



La cyberdépendance est la principale crainte exprimée au sujet des jeux en ligne. Selon de nombreuses études, une pratique intensive du jeu en ligne correspond rarement à de l'addiction. S'il existe des cas de réelle addiction, au sens clinique du terme, ceux-ci sont extrêmement marginaux, contrairement à ce que la presse dénonce. La peur d'une addiction pathologique est une réaction compréhensible au regard du temps que passent certains jeunes à jouer en ligne. En effet, même des jeux simples peuvent facilement maintenir un joueur en haleine très longtemps et induire une forte envie de rejouer, une excitation ressentie suite au succès et le désir de persévérer. Un « solitaire » ou le classique jeu « Tetris » peuvent faire cet effet à de nombreux joueurs. Il est donc important de nous soucier des tendances compulsives et addictives des jeunes, particulièrement attirés par les jeux en ligne sans les assimiler à de l'addiction pathologique.

Pour un adolescent, s'ouvrant et découvrant la société dans laquelle il vit, l'univers fantasque, romanesque ou encore libérateur du jeu en ligne peut induire une fascination qui alimente son désir d'y rentrer. L'analyse des réels cas d'addiction tend à montrer que les jeux fonctionnent essentiellement comme des refuges.<sup>44</sup>

Par ailleurs, il existe souvent une relation entre des comportements addictifs envers les jeux en ligne et une situation problématique : des problèmes familiaux, scolaires ou autres.

#### Le temps de jeu


Il est délicat d'estimer un temps de jeu limite pour chaque joueur. De nombreux facteurs (âge, personnalité, environnement, situation du joueur) influencent la durée d'un temps de jeu « sain » et délimitent une pratique excessive. Ces critères sont précisément :

- la perte de lien social, la diminution des relations avec sa famille, ses amis ;
- une humeur ou une disponibilité altérée, la perte d'envie de passer du temps avec les autres ;
- la conviction du joueur que les réels contacts interpersonnels se déroulent en ligne ;
- la modification du sommeil et des pratiques alimentaires ;
- la perturbation des activités scolaires et des résultats par manque de temps consacré ou par manque de sommeil.

Ils relèvent d'une modification du développement normal du jeune. Cependant, il est important de restituer ces signaux d'alarme dans le contexte général de la vie du jeune. Il est souhaitable de prendre un certain recul et de replacer l'attitude du jeune dans le contexte de l'adolescence et ses enjeux spécifiques avant de parler de cyberdépendance, d'addiction, d'accoutumance.

#### La particularité des MMO(RPG)

Certaines spécificités du déroulement du jeu en ligne favorisent particulièrement l'addiction : le déroulement 'en continu' du jeu, la possibilité perpétuelle d'y prendre part et la présence ininterrompue de participants.

	<p>En ce qui concerne les jeux massivement multi-joueurs, la persistance de l'univers du jeu et son évolution incessante peuvent s'avérer frustrantes pour le joueur. Il peut sauvegarder sa partie et conserver ses résultats mais son départ du jeu, alors que d'autres joueurs persèverent, met en péril ses acquis. De plus, le joueur n'est plus le centre du jeu (comme dans le cas des jeux hors ligne ou des jeux où le joueur est seul contre l'environnement) mais un élément parmi d'autres. La rudesse de la compétition peut être renforcée par le nombre important de joueurs et l'inégalité de leur temps de jeu. Le joueur a le sentiment de ne plus dominer le jeu et de rater inévitablement des événements importants.</p> <p>Un autre aspect particulièrement addictif des jeux massivement multi joueurs et principalement des jeux de rôles (M.M.O.R.P.G) résulte de l'importance de l'interaction avec les autres joueurs. Le joueur se construit des liens privilégiés avec les autres et a le sentiment d'appartenir à une communauté.</p>
	<p><b>Comment agir ?</b></p> <p><b>Stimuler le dialogue</b></p> <p>Agir vis-à-vis d'un jeune dans une situation délicate nécessite une attitude compréhensive. Dans un contexte constructif, le jeune peut lui-même estimer avec perspicacité le rapport entre la satisfaction, la gratification, le plaisir à jouer d'une part et, d'autre part, le temps de jeu et ses conséquences sur ses autres centres d'intérêt et plus largement sa vie sociale.</p> <p>Le débat persiste quant à l'intérêt d'instaurer des règles sévères en termes de fréquence, de durée, de plage horaire. Il est toutefois recommandé de restaurer chez le jeune joueur des impératifs à respecter : les besoins primaires (alimentation, sommeil, hydratation) et l'engagement scolaire. Il est utile de trouver des solutions concrètes avec le jeune pour réinstaurer des habitudes et des repères structurants, cadrer ses envies de jeu en ménageant des possibilités pour la réalisation d'autres aspects essentiels de sa vie (vie sociale, loisirs, vie familiale). Si les mœurs évoluent, le contrôle de soi, la gestion du temps et l'autodiscipline restent des aptitudes essentielles pour pouvoir vivre ensemble, au sein de la société.</p> <p>La conscience du danger de l'addiction et de ses conséquences en dehors de la vie virtuelle est présente et explicite dans le monde des joueurs de MMO. Les joueurs témoignant d'un investissement excessif dans le jeu sont désignés par la communauté comme des « nolife », littéralement des « sans-vie ».</p> <p>Le plaisir dans le jeu virtuel, l'attrait pour les jeux en ligne sont des phénomènes relativement neufs. Pourtant, le jeu est très ancien et particulièrement commun à grand nombre de sociétés ou microsociétés. Cette pratique des adolescents revêt donc à la fois une similitude intelligible aux différentes générations et des particularités délicates à saisir. Le patrimoine et la société globalisée dont héritent les jeunes ne sont pas une mince affaire. Il peut donc s'avérer judicieux de réfléchir avec eux sur les atouts de la société contemporaine et les aptitudes qu'elle valorise d'une part et, d'autre part, sur les repères qui restent nécessaires au 'vivre ensemble' comme par exemple : la gestion du temps et la planification d'objectifs à long terme, le bienfait des relations sociales, la pratique d'exercice physique. Enfin, il peut être intéressant de profiter de cette réflexion sur les jeux pour questionner les jeunes sur leur rapport au temps et de les éveiller au fait qu'il se décline en horaires, en calendriers, en activités (comme les repas, le sommeil). Le temps est aussi une norme sociale qui permet de vivre ensemble.</p>



### A pratiquer en classe

enseignement.be propose une fiche sur les mondes virtuels qui donne un lien informatif sur les mondes virtuels et des usages pédagogiques glanés sur le Net très intéressants à pratiquer en classe :

<http://www.enseignement.be/index.php?page=25499&navi=2464>

Voir exercice pédagogique



### A consulter

Le site des espaces publics numériques de Wallonie propose des fiches thématiques dont une sur les jeux en ligne. Il donne quelques conseils intéressants :

[http://www.udaf53.fr/Contenu\\_famille\\_medias/fiche\\_jeux.pdf](http://www.udaf53.fr/Contenu_famille_medias/fiche_jeux.pdf)

Le site « Internet sans crainte » propose de l'information sur la dépendance ainsi que sur les jeux en ligne :

<http://www.internetsanscrainte.fr/s-informer/risques-dependance>

Le site « e-enfance » propose de l'information sur les jeux en ligne :

<http://www.e-enfance.org/blog/index.php/Jeux-video-en-ligne>

Le site <http://www.pedagojeux.fr/> propose l'avis d'un psychiatre :

<http://www.pedagojeux.fr/sujets-sensibles/la-dependance-presumee-au-jeu>



## Risques sociaux

### Contenu sensible



Certains jeux contiennent un langage grossier, des images ou des éléments susceptibles d'inciter à la discrimination ou à la haine raciale, des scènes de nudité, des scènes violentes ou effrayantes, des scènes référant à la consommation de drogues ou incitant à jouer aux jeux de hasard. Ces jeux peuvent être de tous types : guerre, combat, aventure, horreur, hasard, stratégies ou jeu de rôles et leurs variantes massivement multi joueurs. Les jeux de sports en particulier peuvent diffuser des stéréotypes raciaux.

Le système européen de classification par type de contenu PEGI a été développé dans le but de prévenir la présence de contenu sensible dans le jeu.

Les communautés virtuelles existant autour des jeux en ligne peuvent, elles aussi, générer des communications entre joueurs et des comportements déplacés. Les joueurs peuvent renvoyer d'autres joueurs à des sites dont le contenu peut être inapproprié à des mineurs. Le système POSC<sup>45</sup> met à disposition des joueurs des procédures permettant de communiquer la présence de contenus inappropriés (illicites, choquants, dégradants, dépravants, menaçants, obscènes, racistes et discriminatoires).

De plus, si les liens sont forts dans une communauté de joueurs, un jeune peut être amené à communiquer des données personnelles (adresse, numéro de téléphone, photo) ou à rencontrer ces joueurs en dehors du jeu. Outre le fait que ces données peuvent être utilisées par la suite par des firmes sponsors des jeux, il est important de sensibiliser les jeunes à la facilité d'usurpation d'identité dans les jeux. Il existe généralement une page de feedback sur le site des jeux ou des procédures spécifiques de réclamation permettent de dénoncer les propos ou comportements inadéquats. Bien que chacun puisse se sentir seul, isolé ou impuissant derrière son écran, le cyberharcèlement et le cyberdélit sont punissables par la loi<sup>46</sup>.

Certains groupuscules ou extrémistes tentent de prendre contact avec des joueurs de jeux en ligne, de type jeux de tir ou de guerre. C'est le cas de Battlefield II, un jeu de tir populaire et assez violent, dans lequel des groupes néonazis ont pris contact avec des jeunes en vue de les recruter.



#### A consulter

Fiche juridique les contenus illicites ou préjudiciables pour les jeunes.



Sur le site européen PEGI Online : <http://www.pegonline.eu/fr/index/id/45/>



<sup>45</sup> <http://www.pegonline.eu/fr/index/id/46/>

<sup>46</sup> <http://www.pegonline.eu/fr/index/id/45/>

## Violence



Il n'y a pas de réel consensus au sujet des conséquences (passage à l'acte) d'une pratique assidue des jeux violents. De nombreuses études s'accordent cependant à dire que ce genre de pratique intensive favorise les comportements agressifs à court terme et l'expression de comportements hostiles. La vigueur de la compétition qui y prévaut peut contribuer à encourager les comportements compétitifs et diminuer l'altruisme et l'empathie. Il n'a pas été prouvé que les jeux violents puissent induire des effets à long terme sur l'agressivité ou la violence.

Selon Nachez et Schmoll, les adolescents font la différence entre la réalité quotidienne et la fiction du jeu et sa violence virtuelle. « Les jeux vidéo en ligne montrent que violence et sociabilité ne s'opposent pas, mais qu'elles ont au contraire un lien génétique. La figuration et la mise en scène de la violence, aussi bien que la violence effectivement vécue dans le jeu, ne provoquent pas de débordements et de dérives sociopathes dans la réalité, mais sont au contraire le prétexte d'une sociabilité, un moyen ludique de se conformer à un savoir-vivre-ensemble, dans la réalité autant qu'au sein du jeu. »<sup>47</sup>



### A pratiquer en classe

Le site eTwinning propose différents modules dont l'enseignant peu s'inspirer. Un thème lié à la problématique de la construction identitaire : « Qui suis-je sur la toile ? Qui suis-je dans la vie ? »

[http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who\\_am\\_i.htm](http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who_am_i.htm)



### A lire

Magazine « ça s'exprime »

[http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob\\_sante/itss/index.php?aid=114](http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob_sante/itss/index.php?aid=114)

NACHEZ M., SCHMOLL P., Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne, in Sociétés n°82, 2003/4.

<http://www.cairn.info/revue-societes-2003-4-page-5.htm>

Le site <http://www.pro-juventute.ch/> propose un article sur la violence dans les médias de divertissement en faits et chiffres :

<http://www.pro-juventute.ch/La-violence-dans-les-medias-de.2038.0.html?&L=1>



<sup>47</sup> NACHEZ M., SCHMOLL P., Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne, in Sociétés n°82, 2003/4, p.12.

<http://www.cairn.info/revue-societes-2003-4-page-5.htm>

## Stéréotypes sexuels

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Les jeux en ligne, tout comme les médias en général, proposent des représentations des rôles sexuels. Ces représentations font partie de notre patrimoine culturel et témoignent de nos conceptions des genres. Les multiples représentations auxquelles sont confrontés les jeunes participent à la construction de rôles sexuels. Chaque individu réalise un travail de combinaison et d'association pour construire la/les représentation(s) des rôles sexuels qui lui sont propres. De plus, certaines recherches montrent que les jeux en ligne permettent au joueur d'exprimer et d'expérimenter une variété importante d'émotions et de comportements. Cette expérimentation, l'identification ou la simulation de certains personnages dans l'univers virtuel du jeu participent au processus d'apprentissage et de choix des rôles sexuels.</p> <p>Or les représentations véhiculées par les jeux sont fréquemment stéréotypées. Les personnages féminins renvoient à la beauté physique, à la douceur, au sentimentalisme, au romantisme, à la passivité. Les personnages masculins renvoient à la puissance, la vitesse, l'agressivité, la compétition et l'inhibition des émotions. Le marché du jeu étant jusqu'il y a peu, essentiellement axé sur le public masculin, il a davantage tendance à proposer des représentations masculines, machistes, voire sexistes. Il est donc judicieux de stimuler ou renforcer une attitude réflexive et critique de la part du jeune envers ces représentations et leurs effets ainsi que de leur donner accès à une vision émancipatrice des rôles sexuels propres à la société contemporaine.</p>
	<p><b>A pratiquer en classe</b></p> <p>Cette activité propose de stimuler un débat sur le type de personnage avec lequel le jeune joue en partant d'une description du personnage et du positionnement intellectuel, émotionnel et identitaire du jeune envers celui-ci.</p>
	<p><b>A consulter</b></p> <p>Le Magazine québécois « ça s'exprime » est destiné aux enseignants et intervenants menant des activités d'éducation à la sexualité auprès des jeunes du secondaire.  <a href="http://www.msos.gouv.qc.ca/sujets/prob_sante/itss/index.php?aid=114">http://www.msos.gouv.qc.ca/sujets/prob_sante/itss/index.php?aid=114</a></p> <p>Le numéro 7 est consacré aux jeux vidéo. Ça s'exprime - Jeux vidéo et rôles sexuels: du virtuel à l'éducation sexuelle, n°7, printemps 2007. :  <a href="http://publications.msos.gouv.qc.ca/acrobat/f/documentation/2006/06-314-01.pdf">http://publications.msos.gouv.qc.ca/acrobat/f/documentation/2006/06-314-01.pdf</a></p> <p>Le site éducation aux médias a consacré plusieurs pages WEB sur le thème des stéréotypes sexuels à travers les médias et les jeux vidéo :  <a href="http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux_video/inquietudes/stereotypes_sexuels_jeux.cfm">http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux_video/inquietudes/stereotypes_sexuels_jeux.cfm</a></p> <p>CASSEL J., JENKINS H. et al., <i>From Barbie to Mortal Kombat</i>, Cambridge, MIT Press, 1998.</p>

## La publicité et les jeux en ligne



La publicité est présente dans les jeux en ligne sous différentes formes :

- Des jeux sont créés par les entreprises pour mettre en scène l'univers de la marque et ses produits
- Des espaces publicitaires sont présents sur les sites de jeux. Ainsi, sur les sites de jeux de cartes ou de jeux de hasard figurent de multiples publicités
- Les jeux peuvent renvoyer vers des sites ou ouvrir automatiquement des fenêtres publicitaires lorsque l'internaute clique sur un lien, télécharge un jeu, etc.
- De la publicité est intégrée à l'intérieur du jeu en ligne sous forme d'objets de la marque dans le décor ou comme accessoires de jeu ou encore sous forme d'affiches publicitaires dans le jeu. C'est le cas dans les jeux de sports par exemple. Sur certains jeux vidéo multi-joueurs en ligne, il existe une option qui permet de désactiver les publicités présentes dans le jeu.

Les jeux en ligne sont pour les firmes commerciales une opportunité intéressante en terme de marketing. Les jeux permettent de cibler un profil de joueur qui correspond à un profil spécifique de consommateur. Les jeux en ligne représentent aussi un moyen de choix pour saisir des données personnelles sur l'internaute. Les profils sont ciblés via des procédés techniques de collecte (cookies, etc.) Voir fiche recherche d'information.

### Démarches commerciales initiées par le jeu

Les concepteurs de jeu fournissent des versions gratuites, des démos, afin de fidéliser les jeunes joueurs, sur des plateformes de téléchargement par exemple. Ils vendent ensuite les différentes versions du jeu en magasin, les produits et accessoires supplémentaires.

Certains jeux de hasard pratiquent la publicité mensongère et exploitent l'ambiguïté entre gratuité et services payants. De fausses loteries annoncent à l'internaute le gain d'une somme importante et lorsque ce dernier commence à jouer, il est obligé de payer pour continuer.

La frontière entre un site ludique et un site commercial est parfois ténue. Les jeunes ne disposent pas nécessairement de l'esprit critique nécessaire pour distinguer publicité et information, faits et fiction. Voir fiche pédagogique recherche d'informations.



### A pratiquer en classe

Il peut être intéressant de questionner le jeune sur les publicités rencontrées dans ses pratiques de jeu, de l'interroger sur les informations qu'il transmet en jouant et qui pourraient intéresser le marketing.



### A consulter

Le CEM, conseil de l'éducation aux médias, propose une brochure intitulée «comprendre la publicité» dont l'objectif est l'acquisition et la maîtrise d'outils d'analyse permettant aux élèves de développer un regard critique sur les messages publicitaires. Cet outil pédagogique est téléchargeable gratuitement sur le site du CEM :

[http://www.cem.cfwb.be/hors\\_menu/comprendrepublicite/](http://www.cem.cfwb.be/hors_menu/comprendrepublicite/)

La fiche pédagogique du site [www.saferinternet.be](http://www.saferinternet.be) concernant la publicité dans les jeux :

[http://www.saferinternet.be/safer\\_internet\\_fiche\\_fr\\_11\\_3016.html](http://www.saferinternet.be/safer_internet_fiche_fr_11_3016.html)

## Fiches juridiques

<b>Disponibilité des fiches</b>	Les fiches juridiques sont disponibles sur le site « enseignement.be »
<b>Les fiches à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➔ <b>Transactions sur Internet</b></li><li>➔ <b>Contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</b></li><li>➔ <b>Vie privée et protection des données à caractère personnel</b></li></ul>

## Activité avec connexion facultative



**Tranche d'âge** : 12 ans et plus

**Durée** : selon le nombre d'élèves, environ 4 périodes de 50 minutes

**Thème** : qu'y-a-t-il dans mon jeu ? – discussions sur le jeu en ligne : ses aspects positifs et négatifs

Utilisation facultative  
des TIC



**PC + connexion Internet si souhaité**

Processus

Durant cette activité, les élèves sont amenés à développer un point de vue critique sur les jeux qu'ils apprécient. Ils formulent et précisent leur opinion sur leur pratique et les avantages des jeux qu'ils apprécient et leurs désavantages.

*Cette activité pédagogique repose sur 2 étapes.*

- La première étape est une étape en petits groupes.

Les élèves répertorient leurs jeux préférés par types : aventure, combat, réflexion, simulation, etc. Ils répertorient également la façon dont on peut y jouer : seul contre l'environnement, joueur contre joueur, guildes contre guildes.

Dans une première partie, ils évaluent les opportunités (compétence, enrichissement, estime de soi) et les risques spécifiques à ces jeux (publicité, contenu haineux, racisme, discrimination, sexisme, violence). Ils proposent des exemples pour illustrer ces aspects.

Les élèves décrivent, dans la deuxième partie du travail, leur intérêt pour les jeux, les raisons qui les poussent vers tel ou tel type de jeu, les défis qu'ils recherchent.

Les élèves précisent les commentaires de leurs proches qui les agacent sur les jeux et leurs pratiques et pourquoi ils les trouvent injustifiés ou justifiés. Ceci constitue la troisième partie du travail de groupe.

- La deuxième étape est une étape collective qui implique toute la classe.

Les résultats sont présentés au reste de la classe. Pour chacune des trois parties du travail, un élève de chaque groupe a la responsabilité de présenter les éléments du travail de son groupe. Au terme des présentations, les élèves comparent les résultats et discutent de leurs propres habitudes de jeux, des opportunités et des risques liés à leurs jeux favoris.

## Activité avec connexion facultative



**Tranche d'âge** : 12 ans et plus

**Durée** : selon le nombre d'élèves, environ 3 périodes de 50 minutes

**Thème** : exploration des personnages d'un jeu en ligne

Utilisation facultative  
des TIC



**PC + connexion Internet si souhaité**

**Processus**

Durant cette activité, les élèves sont amenés à se prononcer sur la personnalité des personnages de jeux en ligne et à développer un point de vue critique sur les aspects stéréotypés de leur construction.

*Cette activité pédagogique repose sur 3 étapes.*

- La première étape se déroule en petits groupes.

Chaque groupe choisit huit personnages : deux personnages féminins et masculins appréciés et deux personnages masculins et féminins dépréciés. Ils notent leurs caractéristiques : apparence, atouts, faiblesses, rôle dans le jeu. Ils précisent les sentiments qu'ils éprouvent envers ces personnages lorsqu'ils le choisissent pour jouer ou lorsqu'ils jouent contre eux. Les élèves précisent le caractère réaliste ou non de ces personnages. Ils peuvent joindre une image à ces personnages.


- La deuxième étape est collective, elle implique toute la classe

Elle vise à confronter les avis des élèves et à prolonger leurs réflexions. Elle vise également à stimuler le dialogue autour de l'effet de ces personnages sur les filles et sur les garçons ; et des raisons pour lesquelles les concepteurs de jeux proposent ce genre de personnage.

- La troisième étape est une étape individuelle

Elle vise à stimuler l'expression et l'imagination. Chaque élève est amené à créer un personnage fictif apprécié et à lui inventer une mission.

## Activité sans connexion à Internet

	<p><b>Tranche d'âge</b> : 12 ans et plus</p> <p><b>Durée</b> : 50 minutes</p> <p><b>Thème</b> : les jeux et la société contemporaine</p>
<b>Utilisation des TIC</b>	<b>Non</b>
<b>Processus</b>	<p>Les jeux en ligne sont une occasion unique d'initier des débats en classe sur différentes problématiques qui ont trait non seulement aux pratiques de jeu des jeunes mais plus fondamentalement à la société dans laquelle ceux-ci doivent évoluer et grandir.</p>
<b>Exemples de problématiques à débattre en classe</b>	<p><b>Les jeux en ligne et la gestion de son temps</b></p> <p>Quand le jeune joue en ligne, le temps semble s'effacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le temps est-il une simple mesure ou quelque chose de plus profond qui organise la vie en société ?</li> <li>▪ Si le temps organise la vie en société, quels en sont les repères marquants ?</li> <li>▪ Y a-t-il un temps des jeunes et un temps des adultes ; et si oui où sont les zones de conflits entre ces temps ?</li> <li>▪ Enfin, comment négocier intelligemment ces conflits ? Quels compromis peut-on mettre en place ?</li> </ul> <p><b>Les jeux en ligne et les règles de vie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les jeux en ligne nous apprennent-ils des règles de vie ?</li> <li>▪ Si oui, lesquelles ?</li> <li>▪ Si non, pourquoi ?</li> </ul> <p><b>Les jeux en ligne et l'imagination</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les jeux en ligne influencent-ils notre imagination ?</li> <li>▪ Mon imaginaire est-il différent de celui de mes parents ?</li> <li>▪ Qu'est-ce qui fascinaient mes parents ?</li> <li>▪ Qu'est-ce qui me fascine moi ?</li> </ul> <p><b>Les jeux en ligne et la violence</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que pensez-vous de la violence dans les jeux ?</li> <li>▪ Comment joue-t-elle sur l'humeur ?</li> <li>▪ Que m'apporte le jeu ?</li> <li>▪ Comment je me sens avant, pendant, après avoir joué ?</li> <li>▪ Qu'est-ce qui a changé depuis que je joue, en bien et en mal ?</li> </ul>



## Les jeux en ligne : pour aller plus loin...



### A savoir

Le site « enseignement.be » propose une fiche sur les mondes virtuels qui donne et renseigne des usages pédagogiques à pratiquer en classe :

<http://www.enseignement.be/index.php?page=25499&navi=2464>

### Articles

GREENFIELD P., Du rôle des jeux vidéo dans l'évolution des compétences cognitives, in Médiamorphose, n°3, 2001, pp.51-60.

NACHEZ M., SCHMOLL P., Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne, in Sociétés n°82, 2003/4.

<http://www.cairn.info/revue-societes-2003-4-page-5.htm>

SIMON O., Addiction aux jeux vidéo versus addiction au jeu d'argent, in Dépendances, n°28, 2006/04, pp.21-24.

WENDLING T., Une approche anthropologique de l'addiction aux jeux vidéo, in Dépendances, n°28, 2006/04, pp.16-20.

Le site <http://www.pro-juventute.ch/> propose un article sur la violence dans les médias de divertissement en faits et chiffres :

<http://www.pro-juventute.ch/La-violence-dans-les-medias-de.2038.0.html?&L=1>

Jeux vidéo, sexe et shopping : les nouvelles addictions, le figaro sciences, 17 avril 2006 :

[http://www.lefigaro.fr/sciences/2006/04/17/01008-20060417ARTFIG90094-jeux\\_video\\_sexe\\_et\\_shopping\\_les\\_nouvelles\\_addictions.php](http://www.lefigaro.fr/sciences/2006/04/17/01008-20060417ARTFIG90094-jeux_video_sexe_et_shopping_les_nouvelles_addictions.php)

### Ouvrages

CASSEL J., JENKINS H. et al., *From Barbie to Mortal Kombat*, Cambridge, MIT Press, 1998.

VALLEUR Marc et MATYSIAK Jean-Claude, Les nouvelles formes d'addiction: L'amour, le sexe, les jeux vidéo, Paris, Flammarion, 2004.

DE LORIMIER J., *Ils jouent au Nintendo : mais apprennent-ils quelque chose ?*, Montréal, Québec, Les Editions Logiques, 1991.

### Mémoire :

BENOUAISCH J., Cyberdépendance et jeux virtuels : Dans les nouvelles arènes. Estime de soi et perfectionnisme, mémoire maîtrise psychopathologie clinique, Univ. Paris V, 2002,

94 p.

### **PORTAILS ET SITES ORIENTES SCIENCES HUMAINES**

L'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) a pour objet d'étude la technologie numérique.

<http://www.omnsh.org>

Revue en ligne consacrée à l'analyse des rapports entre les technologies de l'information et de la communication (TIC) et la société.

<http://revues.mshparisnord.org/ticsociete/index.php?id=221>

### **SITES A ORIENTATION PEDAGOGIQUE**

Le site Educnet : enseigner avec les technologies de l'information et de la communication propose, parmi de nombreuses ressources pédagogiques, une sélection des logiciels libres destinés à la communauté éducative : <http://www.educnet.education.fr/technique/logiciels-libres-sialle> ainsi qu'un guide d'élaboration des chartes d'usages d'Internet : <http://www.educnet.education.fr/technique/charte-usage>

Site réalisé par [Technofutur TIC](#) grâce au soutien de l'[Agence Fonds social européen](#) qui présente une collection intégrée d'activités à destination des enseignants.

<http://www.pedago-tic.be/>

EducTice est un site alimenté par une équipe de recherche de l'INRP dont les travaux sont axés sur l'évolution des usages des TICE dans le monde de l'éducation.

<http://eductice.inrp.fr/EducTice>

Un portail canadien pour l'intégration des Tic dans l'enseignement.

<http://www.profweb.qc.ca/fr/>

Le site français du centre de liaison de l'enseignement et des moyens d'informations propose de nombreux outils pédagogiques et de la documentation sur l'éducation aux médias :

<http://www.clemi.org/>

### **QUELQUES SITES ET ARTICLES PRECONISANT LES BONS USAGES**

La fiche pédagogique du site [www.saferinternet.be](http://www.saferinternet.be) concernant la publicité dans les jeux :

[http://www.saferinternet.be/safer\\_internet\\_fiche\\_fr\\_11\\_3016.html](http://www.saferinternet.be/safer_internet_fiche_fr_11_3016.html)

Le site des espaces publics numériques de Wallonie propose des fiches thématiques dont une sur les jeux en ligne. Il donne quelques conseils intéressants :

[http://www.udaf53.fr/Contenu\\_famille\\_medias/fiche\\_jeux.pdf](http://www.udaf53.fr/Contenu_famille_medias/fiche_jeux.pdf)

### **AUTRES INFORMATIONS EN LIGNE RELATIVES AUX JEUX EN LIGNE**

Le site <http://www.pedagojeux.fr/> propose l'avis d'un psychiatre au sujet de l'addiction aux jeux :

<http://www.pedagojeux.fr/sujets-sensibles/la-dependance-presumee-au-jeu>

Le numéro 7 du Magazine québécois « ça s'exprime » est consacré aux jeux vidéo. Jeux vidéo et rôles sexuels: du virtuel à l'éducation sexuelle, n°7, printemps 2007. :

<http://publications.msss.gouv.qc.ca/acrobat/f/documentation/2006/06-314-01.pdf>

Le site éducation aux médias a consacré plusieurs pages WEB sur le thème des stéréotypes sexuels à travers les médias et les jeux vidéo :

[http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux\\_video/inquietudes/stereotypes\\_sexuels\\_jeux.cfm](http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux_video/inquietudes/stereotypes_sexuels_jeux.cfm)

Le site « e-enfance » propose de l'information sur les jeux en ligne :

<http://www.e-enfance.org/blog/index.php/Jeux-video-en-ligne>

Un dossier « les jeux vidéo massivement multi-joueurs : du virtuel au réel » réalisé par le forum des droits de l'Internet <http://www.foruminternet.org/> sur base du forum organisé par JeuxOnline.info :

<http://www.foruminternet.org/telechargement/documents/dossier-jeux-20060626.pdf>

Des informations sur les catégories de jeux en ligne sur le site :

<http://www.saferinternet.be> et plus précisément sur :

[http://www.saferinternet.be/safer\\_internet\\_fiche\\_fr.html#11](http://www.saferinternet.be/safer_internet_fiche_fr.html#11)

Diverses informations sur le site Pegi Online :

<http://www.pegionline.eu/fr/index/id/47/>

Le site « Internet sans crainte » propose de l'information sur la dépendance ainsi que sur les jeux en ligne :

<http://www.internetsanscrainte.fr/s-informer/risques-dependance>

Le site eTwinning propose différents modules dont l'enseignant peut s'inspirer. Un thème lié à la problématique de la construction identitaire : « Qui suis-je sur la toile ? Qui suis-je dans la vie ? »

[http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who\\_am\\_i.htm](http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who_am_i.htm)

Le Magazine québécois « ça s'exprime », destiné aux enseignants et intervenants menant des activités d'éducation à la sexualité auprès des jeunes du secondaire :

[http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob\\_sante/itss/index.php?aid=114](http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob_sante/itss/index.php?aid=114)

Le numéro 7 est consacré aux jeux vidéo :

<http://publications.msss.gouv.qc.ca/acrobat/f/documentation/2006/06-314-01.pdf>

Le site <http://www.pro-juventute.ch/> propose un article sur la violence dans les médias de divertissement en faits et chiffres :

<http://www.pro-juventute.ch/La-violence-dans-les-medias-de.2038.0.html?&L=1>

## Fiche

### « Téléchargement et commerce en ligne »

<b>Ancrage pédagogique</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Apprentissage collaboratif au travers du téléchargement et commerce en ligne</li><li>Projets transversaux et disciplines</li></ul> 
<b>Définition et usages</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Définition et caractéristiques</li><li>→ Opportunités de cet usage</li><li>→ Risques</li></ul> 
<b>Fiches juridiques à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Transactions sur Internet</li><li>→ Droit d'auteur</li></ul> 
<b>Boîte à outils pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Activités avec connexion facultative</li></ul> 
<b>Pour aller plus loin</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Sites WEB</li></ul> 

## Ancrage pédagogique

<b>Titre de l'activité</b>	<b>Apprentissage collaboratif au travers du téléchargement et commerce en ligne : opportunités et risques</b>
<b>Projets et disciplines</b>	<p><b>Projets transversaux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Etwinning ;</li><li>▪ Passeport Tic ;</li><li>▪ Education à la citoyenneté ;</li><li>▪ Education aux médias.</li></ul> <p><b>Disciplines :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Cours philosophiques</li><li>▪ Eveil - Histoire - Géographie</li></ul> <p><b>Dès la 1re secondaire.</b></p>

## Définition



**Télécharger, c'est transmettre des informations d'un ordinateur à un autre, c'est-à-dire envoyer (*upload*) ou recevoir (*download*) des informations.**

**Différents types de données peuvent être téléchargées : fichiers, logiciels, images, musiques, vidéos, jeux. Selon le pays et la législation en vigueur en matière de droits d'auteur, le téléchargement légal de données peut être gratuit ou payant. Dans ce dernier cas, l'activité de télécharger est associée au commerce électronique.**

**Le commerce électronique désigne l'achat et la vente de données téléchargeables sur le Net (logiciels, fichiers, vidéos, musiques) ainsi que l'achat de services et de biens matériels.**

## Caractéristiques



La variété et l'accessibilité des ressources téléchargeables sur le Net suscitent l'engouement des internautes et des jeunes en particulier. Télécharger gratuitement, ou presque, de la musique, des vidéos, des jeux et des logiciels s'avère simple et très avantageux.

De nombreux internautes téléchargent à tout va sans prendre en compte la législation en vigueur en matière de droit d'auteur. Une proportion importante des données mises en ligne, gratuites ou payantes, est téléchargée illégalement.

### Caractéristiques

#### Contenu téléchargeable gratuitement

De très nombreuses données sont téléchargeables gratuitement sur le Net, une proportion importante est illégalement mise en ligne et téléchargée. De nombreux sites ou forums mettent en ligne des logiciels, jeux, vidéos, musique, ou décrivent comment s'y prendre pour trouver ce contenu sur la toile.

Des logiciels d'échange peer to peer (P2P ou pair à pair) permettent à plusieurs ordinateurs de communiquer via un réseau et ainsi d'échanger musiques, vidéos, jeux ou logiciels. Les plus célèbres sont *Emule*, *Edonkey* ou *BitTorrent*. Les internautes et particulièrement les jeunes échangent des fichiers de musique compressés (MP3) et des vidéos via ce système.





Les **logiciels** disponibles gratuitement en ligne sont soit :

- Des logiciels libres (un exemple des plus célèbres est celui de *Gnu-Linux*) ;
- Des logiciels téléchargeables gratuitement selon la stratégie marketing de fidélisation du client propre à la compagnie (par exemple le logiciel Acrobat Reader qui permet la lecture de fichiers PDF est gratuit à la différence du logiciel plus sophistiqué *Acrobat Creator* qui permet la modification des PDF) ;
- Des anciennes versions, des versions d'évaluation, des versions temporaires ;
- Des versions piratées.

	<p>Ecouter de la <b>musique</b> sur le Net gratuitement et légalement est relativement facile. Les stations radio qui émettent sur les ondes hertziennes ont généralement un site Internet sur lequel elles diffusent le programme en direct ou en sauvegarde. Les webradios ou net radio diffusent quant à elles de la musique avec une certaine possibilité de sélection des titres par l'internaute. Des sites d'écoute, comme par exemple <a href="http://www.deezer.com">deezer.com</a> (<a href="http://www.deezer.com">http://www.deezer.com</a>), proposent un service de sélection d'écoute relativement complet.</p> <p>L'enregistrement gratuit et légal de musique est, par contre, beaucoup moins courant. Il relève presque exclusivement de la musique libre de droit.</p> <p>Les <b>vidéos</b> téléchargeables gratuitement sont presque exclusivement des versions piratées. Ces vidéos sont soit des copies de dvds réservés à l'usage privé, soit des copies de films ou de séries enregistrées à partir du programme télévisé, soit des enregistrements par caméra de films projetés en salle de cinéma (screener). Ces vidéos sont soit sous format définitif comme le divx par exemple (ces fichiers peuvent alors être conservés par l'internaute et placés sur une clé usb, un lecteur portable, etc) soit sous un format disponible de manière temporaire nommé streaming.</p> <p>De nombreux <b>jeux</b>, généralement peu sophistiqués, sont entièrement disponibles en ligne gratuitement et légalement. Des versions d'essais sont mises en ligne par les firmes de jeux dans le cadre d'une stratégie marketing afin d'être téléchargeables légalement et gratuitement. Des versions piratées des jeux vidéo sont accessibles plus ou moins facilement selon les compétences de l'internaute.</p>
<b>Caractéristiques</b>	<p><b>Le téléchargement payant</b></p> <p>Les logiciels sont généralement en vente sur le site de l'entreprise qui les conçoit. La musique est en vente en ligne sur le site WEB des maisons de disques ou sur des sites spécialisés par titre, par album ou par abonnement. Les vidéos (films, séries, documentaires, etc.) sont disponibles légalement soit par téléchargement définitif soit par téléchargement temporaire de la vidéo au moment souhaité (vidéo à la demande).</p> <p>Tous les téléchargements payants ne sont pas nécessairement légaux. Certains sites hébergent les vidéos des utilisateurs en déclinant la responsabilité du contenu mis en ligne. Ces sites peuvent vendre un accès prioritaire aux vidéos. C'est le cas par exemple du site megavideo.com (<a href="http://www.megavideo.com">http://www.megavideo.com</a>) qui propose, à titre payant, une possibilité de téléchargement de vidéos illégalement mises en ligne.</p>
<b>Caractéristiques</b>	<p><b>Le commerce en ligne</b></p> <p>Rares sont les entreprises qui n'ont pas investi le Net pour y mettre en vente leurs produits via un site WEB. Des entreprises commerciales électroniques comme <a href="http://www.amazon.com">amazon.com</a> (<a href="http://www.amazon.com">http://www.amazon.com</a>) par exemple se consacrent exclusivement à la vente en ligne de produits. Enfin, des sites permettent de mettre en contact l'internaute et l'entreprise ou le particulier qui vend le produit recherché. C'est le cas du site de vente aux enchères eBay.com (<a href="http://www.ebay.com">http://www.ebay.com</a>). Le commerce en ligne se généralise à une variété de produits et services et devient de plus en plus présent sur la toile.</p> <p>Les paiements en ligne peuvent être réalisés par carte de crédit, par virement ou par sms, c'est-à-dire par débit de l'abonnement ou de la carte prépayé du client (c'est le cas des achats de sonneries ou du service d'envoi des résultats de foot par sms).</p>

## Opportunités du téléchargement et commerce électronique

### En résumé...

	<p>→ <b>Le téléchargement et le commerce en ligne offrent un accès à la culture et aux connaissances disponibles sur la toile:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ documents officiels ;</li> <li>▪ articles scientifiques ;</li> <li>▪ littérature ;</li> <li>▪ revues culturelles ;</li> <li>▪ vidéos ;</li> <li>▪ musique.</li> </ul>
	<p>→ <b>Le téléchargement et le commerce en ligne offrent aux adolescents des alternatives responsables et civiques propres à Internet :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ l'impact de nos actes sur la toile ;</li> <li>▪ les licences libres.</li> </ul>
	<p><b>Lire toutes les informations relatives aux « opportunités » du téléchargement et du commerce électronique</b></p>
	<p><b>Lire aussi toutes les informations relatives aux opportunités de la recherche d'information (Cf. fiche spécifique)</b></p>



## Opportunités pédagogiques

### Culture et savoir pour tous



#### Caractéristiques de l'opportunité

Les gouvernements et institutions publiques mettent en ligne de nombreux **documents officiels** (traités, rapports, comptes-rendus, procès verbaux, projets, statistiques) dont le téléchargement est gratuit. La Constitution belge, la Constitution européenne, la charte de Nations Unies ou le protocole de Kyoto, par exemple, sont disponibles en ligne gratuitement.

De nombreux **articles scientifiques** sont disponibles en ligne gratuitement. C'est le cas sur le site scientifique du Cairn, portail de revues de sciences humaines et sociales (<http://www.cairn.info/accueil.php?PG=START>) qui propose gratuitement de nombreux articles. Certaines revues mettent en ligne des anciens numéros, d'autres sont entièrement téléchargeables gratuitement. La presse met en ligne une partie de l'actualité, le journal Le Monde ou Le Vif, par exemple, proposent des articles gratuits.

Les **textes** libres de droits ou tombés dans le domaine public sont également accessibles sur le Net. Il est donc possible de télécharger l'intégralité de Roméo et Juliette ou de Don Quichotte.<sup>48</sup> De nombreuses **revues culturelles** sont en ligne, soit partiellement soit de manière totalement gratuite. Le magazine de design graphique Etapes.com (<http://www.etapes.com>) propose de nombreux articles en ligne, des images, des vidéos créatives, des liens vers des sites d'artistes. Des sites de partage de **vidéo**, comme le célèbre youtube.com (<http://www.youtube.com>), offrent aux internautes l'opportunité de découvrir de très nombreuses vidéos et de placer leurs productions. Selon le type de ressources recherchées, cet outil peut s'avérer très enrichissant et source de découvertes.

L'écoute gratuite de **musique** à la demande peut s'avérer intéressante à plusieurs niveaux. Le site associe généralement aux morceaux choisis tout un réseau musical voisin. Le site propose des artistes du même genre ou des « playlists » d'internautes dont les goûts comportent des points communs. Cet accès au réseau, propre à Internet, peut favoriser la découverte et l'enrichissement musical. Imaginons un jeune qui connaît peu la chanson française, il entend une chanson de Brel et l'écoute en ligne, le site lui offrira la possibilité d'écouter des auteurs tels qu'Edith Piaf, Georges Brassens ou Renan Luce par exemple.

Mettre en ligne du contenu téléchargeable permet de partager des ressources de tout type avec une communauté virtuelle. Il est possible pour l'internaute de faire usage du téléchargement pour apprendre, réfléchir, s'approprier une culture ou une sous-culture. Les ressources ne sont cependant pas accessibles à tous de manière identique. De nombreux jeunes ont besoin d'un apprentissage et d'un encadrement adéquat pour mettre à profit les ressources disponibles. Cf. fiche recherche d'informations.



#### A savoir

- TeacherTube est un site canadien gratuit qui offre la possibilité de consulter et de mettre en ligne du contenu à visée pédagogique. Le site vérifie le caractère approprié du contenu mis en ligne. <http://www.teachertube.com/>



<sup>48</sup> Sur le site [http://www.gutenberg.org/wiki/Main\\_Page](http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page) par exemple.

Le site <http://www.01net.com> présente de manière critique sept sites qui permettent de télécharger de la littérature gratuitement. <http://www.01net.com/editorial/363922/sept-sites-pour-telecharger-gratuitement-des-livres/>

### Citoyennetés numériques



Caractéristiques  
de l'opportunité

Nos usages d'Internet ont des répercussions sociales concrètes et bien réelles. Le téléchargement et les achats en ligne sont le prolongement de notre consommation et de nos actions sociales. Malgré cette impression de virtuel que connote la toile, l'internaute y reste un agent social et un citoyen.

Le téléchargement et l'achat de biens culturels influencent nécessairement la production culturelle, la popularité ou les revenus des artistes. Le débat reste complexe au sujet de l'incidence exacte du téléchargement illégal sur l'industrie musicale et sur le revenu des artistes. Selon certaines études, même un haut niveau de téléchargement n'a pas d'impact sur les ventes. Les internautes qui téléchargent et partagent de manière assidue sont des consommateurs de biens culturels réguliers ; le téléchargement et le partage de fichiers musicaux n'ont pas d'incidence sur les ventes. Selon d'autres études et certaines maisons de disques et boîtes de production, le téléchargement illégal fait baisser les ventes et s'avère nuisible pour la production culturelle.

Si de nombreux internautes ont relativement peu de scrupules pour l'entreprise lorsqu'ils téléchargent illégalement, ils peuvent en avoir davantage lorsqu'ils envisagent les conséquences du téléchargement sur les revenus de l'artiste ou sur la précarité du statut. Certains artistes choisissent de mettre en ligne des titres ou des albums téléchargeables gratuitement dans l'optique de se faire connaître ou de faire la promotion d'un album. Dans la mouvance du concept équitable, certains sites sont soucieux d'une rétribution équitable de l'artiste. C'est le cas du site fairtrade-music.com par exemple.

Il est intéressant de souligner le caractère durable du fonctionnement de certains sites de vente aux enchères, dont <http://www.ebay.be> ou <http://www.2ememain.be/>, qui contribuent à la vente de produit de seconde main entre particuliers.

#### Les licences libres




Il existe de la musique libre, des logiciels libres, du cinéma libre et de la littérature libre. Dans certaines circonstances, les artistes ou concepteurs choisissent de laisser leur projet sous licence libre. L'objectif est principalement de favoriser la circulation et l'échange. Par une licence libre, l'auteur cède l'intégralité ou une partie de ses droits sur son œuvre conférés par le droit d'auteur. Selon les cas, l'auteur laisse la possibilité de modification, de rediffusion et de réutilisation de l'œuvre éventuellement sous certaines conditions, notamment celle d'appliquer la même licence (copyleft).



#### A savoir

- Le numéro 57 intitulé « L'éducation du citoyen internaute » des Dossiers de l'Ingénierie éducative propose une réflexion documentée sur l'éducation à l'Internet de manière citoyenne, illustrée de nombreux témoignages. <http://www.sceren.fr/DossiersIE/59/som59.asp>
- Le site « Educnet : enseigner avec les technologies de l'information et de la communication » propose de nombreuses ressources pédagogiques ainsi qu'une sélection des logiciels libres destinés à la communauté éducative : <http://www.educnet.education.fr/technique/logiciels-libres-sialle>

## Risques En résumé...

	<p><b>Ce que risquent les jeunes par le téléchargement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ La contamination par des Virus</li> <li>→ Contenu sensible</li> </ul> <p><b>Commerce électronique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Sécurité de la transaction</li> <li>→ Informations personnelles</li> <li>→ Transaction financière</li> <li>→ Tentation commerciale</li> </ul>
	<p>Lire toutes les informations relatives aux « risques » du téléchargement et commerce en ligne</p>
	<p>Lire aussi toutes les informations relatives aux risques de la recherche d'information et des jeux en ligne (Cf. fiches spécifiques)</p>

## Risques sociaux

### Téléchargement : virus et intrus



La pratique du téléchargement implique des risques de contracter un virus, c'est-à-dire un programme malveillant. Il en existe de nombreux types, aux moyens de contamination et fonctions multiples. Certains peuvent détruire les données et perturber gravement le fonctionnement de l'ordinateur. Il est possible de limiter les risques de contamination en équipant l'ordinateur de systèmes de protection : antivirus et pare-feu. Les anti-virus permettent de détecter et de détruire les virus ainsi que de réparer les fichiers endommagés. Les pare-feux permettent de filtrer les entrées et de contrôler les sorties dans l'optique de neutraliser les tentatives de pénétration frauduleuse. Un minimum de connaissances techniques, une bonne dose de patience et l'aide d'une personne ressource peuvent s'avérer nécessaires à l'installation d'un programme de filtrage adapté.

Ces systèmes de protection ne sont cependant pas totalement efficaces, la prévention reste donc très importante. Suivant le caractère officiel et sérieux du site dont sont issues les informations téléchargées (logiciel, fichier, document, musique, vidéo), les risques d'importer ce type de programme diminuent. Pour sensibiliser les jeunes au caractère officiel et sérieux d'un site, il conviendra de se reporter à la fiche recherche d'informations.



L'échange de données (logiciels et données audiovisuelles principalement) entre utilisateurs via les logiciels P2P est lui aussi risqué. Les systèmes de protection sont d'une aide précieuse durant l'utilisation des logiciels de partage. Le paramétrage adéquat du partage permet de protéger les informations et fichiers privés et de partager uniquement le contenu souhaité. Différents outils sont disponibles en ligne pour aider l'internaute à sécuriser le partage de fichiers.




#### A savoir


- Les fichiers dont l'extension est « .vbs » peuvent s'avérer dangereux. Cette extension n'est pas nécessairement celle d'un virus mais de nombreux virus possèdent cette extension.
- De nombreuses informations sur les virus et leur prévention sont disponibles en ligne. Le site <http://www.secuser.com> propose des conseils ainsi qu'une information détaillée et à jour.
- Des logiciels de protection sont téléchargeables en ligne gratuitement. Les sites <http://www.inoculer.com/> et <http://www.secuser.com> en proposent une panoplie.

## Téléchargement : contenu sensible

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Sur les sites de téléchargement illégaux, des fenêtres pop-up peuvent s'ouvrir automatiquement. Elles renvoient vers des sites de rencontres, des sites de jeux en ligne, des sites de concours et de loterie en ligne, des sites ou des images pornographiques et toutes sortes de publicités miracles et mensongères (amincissement et puissance sexuelle, en tête).</p> <p>Les sites de téléchargement donnent également accès à des forums où les jeunes peuvent entrer en contact avec de parfaits inconnus dont l'identité réelle ne correspond pas nécessairement à l'identité affichée sur le Net.</p> <p>Les programmes de partage de fichier sont parfois accompagnés de logiciels « voleurs de trafic » (thiefwares) qui génèrent des fenêtres publicitaires, ou pornographiques.</p>
	<p><b>A savoir</b></p> <p>Des associations spécialisées animent dans les écoles des activités de sensibilisation à la vie affective, relationnelle et sexuelle et à l'influence d'Internet sur la sexualisation des jeunes. C'est le cas des plannings familiaux, par exemple, qui dans leur mission de sensibilisation tendent à inclure l'impact du contenu visionné sur la toile :</p> <p><a href="http://www.loveattitude.be/cms/index.php">http://www.loveattitude.be/cms/index.php</a></p>

## Commerce électronique : sécurité de la transaction

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Le commerce en ligne offre la possibilité de comparer, dans une certaine mesure, les prix, les produits et les fournisseurs. Les adolescents y ont accès eux aussi. Cf. Fiche juridique Transactions sur Internet.</p> <p>Il est généralement moins sécurisant que le commerce classique par l'absence de contact direct avec le vendeur et avec le produit d'une part et, d'autre part, par le paiement en ligne.</p> <p><b>Informations personnelles</b></p> <p>Lors des achats en ligne l'internaute est systématiquement amené à fournir des informations personnelles, nécessaires à la transaction. Le caractère sérieux d'un site est un premier indicateur du respect des données à caractère personnel de l'internaute. Certains sites tentent de créer l'ambiguïté en imitant, à une ou deux lettres près, l'adresse url de sites célèbres. Les conditions de vente et de protection des données à caractère personnel (droit d'accès, droit de vérification, droit d'opposition) sont généralement précisées dans une partie spécifique du site. Certains sites ne transmettent pas les données lorsque l'internaute coche la case correspondante.</p> <p>Le choix d'un mot de passe qui protège le compte ou profil de l'utilisateur est important. Lors de la création du mot de passe, il est conseillé d'éviter les combinaisons et les suites (123, 000 ou abc), l'emploi de données faciles à connaître (date de naissance, initiales, lieu de naissance, nom du conjoint ou des enfants) et de préférer la combinaison de chiffres et de lettres.</p> <p><b>Transaction financière</b></p> <p>Bien que de nombreux internautes restent encore frileux, le commerce en ligne tend à acquérir de plus en plus d'importance. Si de nombreuses affaires de hacking et de fraudes ont été largement médiatisées et que divers films ont mis en exergue le génie de jeunes et brillants hackers, l'internaute n'est pas nécessairement une proie lors des achats en ligne.</p>
---	---

	<p>Le processus de conclusion d'un contrat de vente en ligne comprend généralement plusieurs étapes au cours desquelles l'internaute est maître de l'avancement du processus et peut revenir en arrière pour modifier sa sélection ou abandonner l'achat. Le client a généralement le choix entre plusieurs modes de paiement et de livraison. Lorsque tous les éléments du contrat sont déterminés, un récapitulatif de la commande est proposé. Les frais additionnels (frais de port, de traitement de la demande en ligne, etc.) figurent dans le détail du montant à régler. La fin de la procédure est atteinte lors de la confirmation par l'internaute de la commande. Des informations sont alors envoyées par email reprenant les détails de la commande. Si le déroulement des opérations s'avère douteux, l'internaute est en mesure d'arrêter la transaction à tout moment.</p> <p>Diverses techniques garantissent un degré important de sécurité lors des achats en ligne. Un site sérieux et fiable met systématiquement diverses ressources à disposition du client afin que ce dernier puisse prévoir le déroulement des opérations. Les commentaires des utilisateurs sur un forum ou associés à la présentation du site ou du produit peuvent s'avérer utiles pour estimer la qualité et la fiabilité du service pour autant que ces informations ne soient pas rédigées par le vendeur lui-même. Le site doit logiquement fournir des informations sur les conditions de vente : tarifs, taxes éventuelles, prix de livraison, exactitude des informations, déroulement de la commande, livraison, suivi de livraison, délai et condition de rétraction, échange ou remboursement, modes de paiement, informations en cas de litige, garantie. Le paiement de certains services par sms peut s'avérer douteux. Une procédure bien sécurisée se reconnaît de deux façons : un cadenas fermé ou une clef en bas de page ainsi qu'une adresse qui commence par "https". En cliquant sur le cadenas, il est possible d'obtenir des informations sur l'organisme et le système qui certifient la transaction (validité, caractéristiques).</p> <p>Différentes tendances litigieuses, spécifiques au commerce en ligne, sont connues. Les vendeurs malveillants disposent d'armes bien rôdées pour influencer le consommateur. L'image du produit peut s'avérer trompeuse : taille, couleur, modèle. De nombreux utilisateurs se plaignent du nombre de sms envoyés et facturés pour l'envoi d'une sonnerie de gsm ou des résultats de football. En cas d'utilisation frauduleuse des numéros et données de la carte de crédit, le propriétaire n'a pas à subir les conséquences financières de la fraude sauf s'il a agi frauduleusement. L'annulation du paiement effectué suite à des opérations frauduleuses peut être demandée et l'émetteur a l'obligation de rembourser le client.<sup>49</sup> Pour une information plus complète sur les droits du consommateur, on se reportera très utilement à la fiche juridique « transactions sur Internet ».</p>
	<p><b>A consulter</b></p> <p>Pour connaître les dispositifs techniques mis en place sur les réseaux pour sécuriser les paiements par carte de crédit (SSL (Secure Sockets Layer) et SET (Secure Electronic Transaction)) ainsi que les nombreuses mesures à entreprendre afin de sécuriser au mieux vos achats en ligne, consulter le guide pour les utilisateurs d'Internet du Service public fédéral Economie, PME, Classes moyennes et Energie, disponible en ligne à l'adresse suivante :  <a href="http://secuser.com/livres/consumers_internetguide_2003_fr.pdf">http://secuser.com/livres/consumers_internetguide_2003_fr.pdf</a></p> <p>Le site Français <a href="http://www.surfez-intelligent.gouv.fr/">http://www.surfez-intelligent.gouv.fr/</a> propose un quizz sur les bonnes pratiques à adopter et les tuyaux à connaître pour assurer la sécurité des internautes (virus, mot de passe, transaction sécurisée, caractère officiel d'un site, etc.) :  <a href="http://www.surfez-intelligent.gouv.fr/spip.php?article21">http://www.surfez-intelligent.gouv.fr/spip.php?article21</a></p>

## Commerce électronique : tentation commerciale



L'achat de certains produits et de marques devient de plus en plus un phénomène identitaire : le fait d'acheter et de porter un produit est interprété comme une identification aux caractéristiques du produit. Si cette tendance s'applique à toutes les catégories d'âge, les adolescents ont grandi avec ce mode d'identification et en subissent particulièrement l'influence. Une réflexion sur les marques appréciées et les valeurs que celles-ci véhiculent peut se révéler intéressante (Voir l'activité pédagogique consacrée).

Le marketing exerce son influence sur les jeunes au quotidien. Les entreprises commerciales disposent d'un arsenal de moyens adaptés pour affilier le jeune à la marque et ses produits. Des logiciels espions qui peuvent accompagner les logiciels de partage de fichiers, servent à espionner les habitudes de navigation de l'internaute et ainsi à retenir ses préférences afin de cibler son profil et y associer les fenêtres publicitaires adéquates. De nombreuses firmes du Net se sont spécialisées dans le marketing récoltant des informations sur les habitudes de navigation via les cookies mais aussi les informations envoyées par l'internaute, dressant des profils et des préférences et poussant l'information publicitaire de manière contextualisée c'est à dire en fonction du profil et de ce que fait l'internaute sur le Net au moment où il reçoit la publicité.

## Fiches juridiques

<b>Disponibilité des fiches</b>	Les fiches juridiques sont disponibles sur le site « enseignement.be »
<b>Les fiches à lire en priorité</b>	<a href="#">→ Transactions sur Internet</a> <a href="#">→ Droit d’auteur</a>



## Activité avec connexion à Internet facultative



**Tranche d'âge** : 12 ans et plus

**Durée** : selon le nombre d'élèves, environ 3 périodes de 50 minutes

**Thème** : quels sites et quelle légalité ?

Utilisation facultative  
des TIC



**Oui**

PC + connexion Internet si souhaité

### Que puis-je faire/ ne pas faire légalement sur ce site ?

Durant cette activité, les élèves sont amenés à développer un point de vue critique sur les sites de téléchargement qu'ils utilisent. On leur demande de décrire le contenu et le fonctionnement des sites et d'analyser leur légalité. Cette activité vise également à pousser les élèves à s'exprimer sur leur culture ou sous-culture.

*Cette activité pédagogique repose sur 3 étapes.*

- La première étape est individuelle.

Chaque élève étudie le contenu et le fonctionnement d'un site de téléchargement apprécié qu'il estime légal ainsi que ceux d'un site qu'il estime illégal.

L'élève précise le type de données téléchargeables sur le site et les raisons pour lesquelles il leur accorde de l'intérêt. Il analyse ensuite la légalité du site et du téléchargement au regard de son fonctionnement et des informations précisées sur le site. Pour le site que l'élève estime illégal, il doit préciser les règles que le site contourne et comment il les contourne.

- La deuxième étape est une étape collective qui implique toute la classe.

Les élèves comparent les résultats et discutent des sites appréciés ainsi que du caractère légal ou illégal de ceux-ci.

- La troisième étape est individuelle.

Chaque élève doit trouver un exemple de site alternatif au site illégal et en préciser les avantages et inconvénients. Dans le cas où ce site n'existe pas un travail d'imagination est demandé à l'élève : il devra décrire, sur base des exemples vus en classe, un site alternatif en précisant les règles de fonctionnement qui confirmeront sa légalité.

Processus

## Activité avec connexion à Internet facultative



**Tranche d'âge** : 12 ans et plus

**Durée** : selon le nombre d'élèves, environ 2 périodes de 50 minutes

**Thème** : les valeurs et stratégies des marques

**Utilisation facultative  
des TIC**



**Oui**

PC + connexion Internet si souhaité

**Processus**

### Quelles marques j'apprécie? quelles valeurs véhiculent-elles?

L'achat de certains produits et de marques s'affirme comme un phénomène identitaire. Cette tendance s'applique à toutes les catégories d'âge. Les adolescents cependant ont grandi avec ce phénomène et ne disposent pas systématiquement du recul nécessaire.

Durant cette activité, les élèves sont amenés à développer un point de vue critique sur les marques qu'ils apprécient. Ils sont amenés à décrire le message publicitaire et les valeurs associées à ces marques ainsi que leurs stratégies commerciales.

### Cette activité pédagogique repose sur 2 étapes.

La première étape se déroule en petits groupes de trois élèves. Elle peut se dérouler en classe avec une connexion Internet ou à domicile.

Chaque groupe étudie six marques qu'il apprécie et les sites de ces marques. Ils étudient les valeurs associées à la marque. Ils étudient ensuite le public que vise cette marque ainsi que la façon dont elle s'adresse à ce public. Les élèves sont amenés à décrire les publicités qu'ils aiment et pourquoi ils les aiment.

Il leur est également demandé de décrire où et comment les publicités de ces marques apparaissent sur Internet, en dehors de leur site, et en dehors du Net.

La deuxième étape est collective, elle implique toute la classe.

Les élèves présentent successivement leur travail. Après chaque présentation, la classe est invitée à donner son point de vue.

### PORTAIL ET SITES ORIENTES SCIENCES HUMAINES

L'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) a pour objet d'étude la technologie numérique.

<http://www.omnsh.org>

Revue en ligne consacrée à l'analyse des rapports entre les technologies de l'information et de la communication (TIC) et la société.

<http://revues.mshparisnord.org/ticsociete/index.php?id=221>

### SITES A ORIENTATION PEDAGOGIQUE

Le site Educnet : enseigner avec les technologies de l'information et de la communication propose, parmi de nombreuses ressources pédagogiques, une sélection des logiciels libres destinés à la communauté éducative : <http://www.educnet.education.fr/technique/logiciels-libres-sialle> ainsi qu'un guide d'élaboration des chartes d'usages d'Internet : <http://www.educnet.education.fr/technique/charte-usage>

Site réalisé par [Technofutur TIC](#) grâce au soutien de l'[Agence Fonds social européen](#) qui présente une collection intégrée d'activités à destination des enseignants.

<http://www.pedago-tic.be/>

EducTice est un site alimenté par une équipe de recherche de l'INRP dont les travaux sont axés sur l'évolution des usages des TICE dans le monde de l'éducation.

<http://eductice.inrp.fr/EducTice>

Un portail canadien pour l'intégration des Tic dans l'enseignement.

<http://www.profweb.qc.ca/fr/>

Le site français du centre de liaison de l'enseignement et des moyens d'informations propose de nombreux outils pédagogiques et de la documentation sur l'éducation aux médias :

<http://www.clemi.org/>

### QUELQUES SITES ET ARTICLES EN LIGNE PRECONISANT LES BONS USAGES

Le site français « Internetsanscrainte.fr » propose des informations sur le téléchargement.

<http://internetsanscrainte.fr/s-informer/usages-telechargement>

Le site canadien réseau éducation média propose de nombreuses ressources :

<http://www.media-awareness.ca/francais/>

Sur le site du forum des droits de l'Internet, il est possible de télécharger le guide « Achats en ligne, suivez le guide... » :

<http://www.foruminternet.org/particuliers/guides/la-nouvelle-edition-du-guide-achats-en-ligne-suivez-le-guide-vient-de-paraitre-2794.html>

Le forum des droits de l'Internet a réalisé des fiches pratiques destinées aux consommateurs qui traitent du caractère sérieux d'un site, du paiement, de la livraison, des garanties : <http://www.foruminternet.org/particuliers/fiches-pratiques/consommateurs/> ainsi que des fiches destinées aux jeunes sur la question de la vie privée : <http://www.foruminternet.org/particuliers/fiches-pratiques/juniors/attention-vie-privee/>

Le centre de ressources des espaces publics numériques en Wallonie propose un kit pédagogique et familial :

<http://www.epn-ressources.be/kit-pedagogique-et-familial-surf-en-toute-securite-pour-les-enfants>

Le site canadien « Je protège mon identité sur Internet » décrit les bonnes pratiques à adopter lors des achats en ligne, les mots de passe, les logiciels espions, la sécurité de l'ordinateur :

[http://monidentite.isiq.ca/suivez\\_bonnes\\_pratiques/achats\\_en\\_ligne.html](http://monidentite.isiq.ca/suivez_bonnes_pratiques/achats_en_ligne.html)

Le site « Décode le WEB » propose des ressources pratiques de manière ludique pour la sécurité des jeunes sur la toile :

<http://www.decodeleweb.com/>

Le site français de la Direction du Développement des Médias propose des conseils et bonnes pratiques pour la sécurité des jeunes sur Internet :

<http://www.ddm.gouv.fr/surfezintelligent/>

### **AUTRES INFORMATIONS EN LIGNE RELATIVES AU TELECHARGEMENT ET COMMERCE EN LIGNE**

Une équipe de chercheurs du Département Education et Technologie des FUNDP et de l'HENAC, en partenariat avec une trentaine d'enseignants ont tenté de répondre à la question : "Dans quelle mesure les TIC constituent-elles un apport dans l'apprentissage de l'écriture ?" Le travail mené pendant trois années a abouti à la création d'un fichier comprenant 2 règles d'or, des questions souvent posées par des enseignants et 20 activités d'écriture intégrant les TIC disponibles sur le site « enseignement.be » (Rubrique Documentations et publications > Recherches en éducation).

<http://www.enseignement.be/index.php?page=24909>

Le site anonymat.org a réalisé une animation qui vous informe des traces que vous laissez sur Internet :

<http://www.anonymat.org/vostraces/index.php>

Le site protegetonordi.com propose des conseils et ressources visant à aider les jeunes à protéger leur PC

[www.protegetonordi.com](http://www.protegetonordi.com)

Le logiciel gratuit CCleaner permet d'optimiser le système et de supprimer les traces laissées par l'utilisation des navigateurs WEB et par d'autres applications.

[http://www.01net.com/telecharger/windows/Utilitaire/nettoyeurs\\_et\\_installeurs/fiches/32599.html](http://www.01net.com/telecharger/windows/Utilitaire/nettoyeurs_et_installeurs/fiches/32599.html)

Les sites <http://www.inoculer.com/> et <http://www.secuser.com> proposent de nombreux logiciels téléchargeables en ligne gratuitement.

