Divers

- Numérique et éthique
- Education aux médias
  - Médias / infos (enfants/ados)
  - Identité numérique - Enfants/ados
  - Questionnaire vie réelle vie virtuelle (Identité numérique)
  - Identité numérique et Réseaux Sociaux

Numérique et éthique

C'est un vaste champ

Education aux médias

Médias / infos (enfants/ados)

Qu'est-ce qu'une information?

Pratique *15*'

1. Les faire se répartir par groupes de 2 ou 3
2. En 5', doivent chercher une information
    1. Sur la ville de Pierre Bénite / la France / le monde
    2. Sur son.sa voisin.e
    3. Sur leur école
    4. Sur l'animateur.rice
3. Nous présentent cette info
4. Leur dire si c'est une info ou pas, sans leur expliquer pourquoi

Info, potin, anecdote, avis *15*'

1. Passer la vidéo Les clés des médias, qu'est ce qu'une info ? https://www.youtube.com/watch?v=mWhQnRLq-4s
2. *Arrêter à 0'32*'' et demander : qui a donné une information (préciser qu'il n'y a qu'une seule personne) ? pourquoi les autres cas ne sont pas des infos?
3. *Lire la vidéo jusqu'à 1'29*" et demander : qu'est-ce qui nous manque pour être sûr.e.s qu'il s'agit bien d'une info ? source
4. *Lire la fin de la vidéo*.
5. Leur faire faire exercice 1 du kit Decodex https://assets-decodeurs.lemonde.fr/assets-legacy/Decodex-notre-kit-pour-denicher-les-fausses-informations.pdf *à l'oral*

Les sources *20*'

C'est pas parce que c'est sur Internet que c'est vrai!

1. Un média peut-être truqué ***5'***
    1. Vidéo du singe *lire à 3'09" et arrêter à 3'55"* **:** https://www.youtube.com/watch?v=te9OENIcDpY
    2. Ici, l'auteur de la vidéo a indiqué qu'il s'agit d'une promotion pour le film
    3. A vitre avis, quelle est l'intention de boîte de production de La Planète des Singes? A votre avis, comment l'a t'elle présentée ou diffusée?
    4. Comment peut-on détourner cette vidéo?

2. Une image peut-être tronquée ***5'***
    1. Photo du soldat *Lire de 0'25" jusqu'à 0'30"* https://www.youtube.com/watch?v=0HFkt7fPqHY
    2. Les prévenir : la photo n'est pas fausse, mais elle n'est pas complète. A votre avis, qu'est-ce qui manque?
    3. Lire la vidéo jusqu'au dévoilement de la gourde d'eau
    4. Leur demander comment on pourrait utiliser/qui pourrait utiliser la photo tronquée, qui pourrait utiliser la photo complète

3. Un média peut-être interprété d'une certaine manière pour orienter l'opinion ***5'***
    1. Photo des enfants devant le tableau de Rambrandt *lire à 3'00" et arrêter à 3'41"* https://www.youtube.com/watch?v=7XwkHWMxcjM
    2. Quel est le problème ici ?
        1. On ne donne pas toute les infos
        2. On tire des conclusions hâtives (on les suggère)
        3. On donne un titre qui est une opinion/une indignation, pas un fait
    3. A votre avis, quelle est l'intention de l'auteur?

4. Un média peut paraître authentique ou pas ***5'***
    1. Même quand il s'agit d'une source officielle

    1. Vidéo détournée de France24 sur l'enclave de Melilla
    2. lire à 4'30" https://www.youtube.com/watch?v=-GQAsPlY5JE
    3. leur demander : pourquoi est-ce que ça peut avoir l'apparence d'un média fiable? ici, le logo

2. Photo du trou géant au Vénézuela
    1. *lire à 2'00*" : https://www.youtube.com/watch?v=0HFkt7fPqHY
    2. Arrêter à 2'05"
    3. Leur demander si est vraie ou fausse
    4. Lire la suite de la vidéo
    5. Qu'est-ce que ça veut dire : qu'une image ou une info qui a toutes les apparences du vrai peut être fausse... et vice versa

5. Une rumeur est tenace ***optionnel, en fonction du temps***
    1. Partir de l'exemple des Restos du Cœur : https://lesalonbeige.blogs.com/my_weblog/2009/12/les-resto-du-coeur-refusent-les-dons-alimentaires-contenant-du-porc.html
    2. https://ripostelaique.com/rennes-les-restos-du-coeur-refusent-25-000-euros-des-eleveurs-de-porc.html
    3. Info démentie https://www.restosducoeur.org/pas-de-tri-selectif-aux-restos-du-coeur/ et https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2020/01/16/non-les-restos-du-c-ur-ne-refusent-pas-les-aliments-a-base-de-porc_6026347_4355770.html
    4. A votre avis, même si l'info a été démentie, quel est le problème? C'est trop tard, ceux qui ont lu l'intox l'ont déjà lue et ne vont sûrement pas vérifier quelques temps après
    5. Qui va recevoir quelle information? Leur parler des "bulles d'informations" + des biais de confirmation en psychologie (si le temps)

Décoder et analyser les informations *15*'

A partir du site DECODEX : pour vérifier ses sources

1. Leur faire faire les exercices 4 et 5 en comparaison

2. Leur faire noter les bons réflexes à adopter face à l'info : **Vérifier, vérifier, vérifier !**
    1. Garder à l'esprit que image/vidéo/déclaration n'équivaut pas à une vérité
    2. Se poser des questions sur le contexte : qui est l'auteur? est-on sûr du lieu/de la date?
    3. Vérification en recherche inversée : - Site TINEYE : pour voir d'où vient une image
    4. Nombre de vues n'est pas gage de fiabilité

- Spicee : théories complotistes

Education aux médias

Identité numérique - Enfants/ados

Public.s cible.s	enfats/ados
Objectifs	Comprendre comment fonctionnent les réseaux sociaux et l’usage des données personnelles
Moyens matériels/humains	1 animat.eur.rice.s
Durée de l’atelier	2H

Internet, ce n'est pas que du virtuel *15', optionnel*

1. Explication de ce que c’est internet et le web : on peut poser la question « *est-ce que vous savez ce que c’est, à quoi ça sert ?*»
2. Internet : c’est un grand réseau qui permet de relier le monde entier grâce à des gros câbles sous la terre et sous la mer
    1. *dessiner câbles et bobines*
3. Rappeler que internet c’est quelque chose de physique, que tout ce qu’on fait sur internet est contenu sur des gros ordinateurs/grosses machines
4. Adresses IP, comme adresses maisons, sont uniques, et permettent de communiquer avec d'autres ordis reliés au réseau
    1. *dessiner maisons avec boîte aux lettres*
5. Distinction ordinateurs clients (naviguer, lire courrier) et serveurs (stocker infos, héberger sites). Nos ordis de tous les jours sont des ...?
    1. *rajouter sur les maisons cartons/livres pour serveurs, enveloppes pour clients*

6. A quoi ça sert :
    1. 1/ Communiquer : on peut parler à quelqu’un qui habite à l’autre bout de la terre en direct (messagerie instantanée, boîte mails...)
    2. 2/ Rechercher des informations
    3. 3/ S'exprimer
    4. 4/ Créer du contenu (opinion, arts plastiques, audiovisuel...) (bogs, youtube, insta, soundcloud)

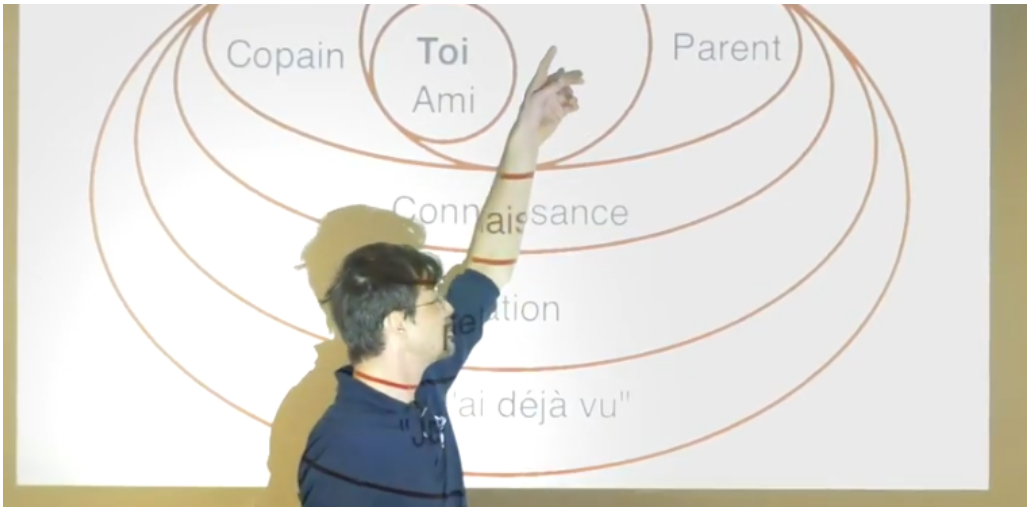
7. Leur demander pour caque usage listé un exemple de site ou d'appli qu'ils utilisent pour ça
8. Leur demander quels dangers/limites ils voient à chaque usage ou programme (les limites de la traduction automatique par exemple, savoir créer un compte sur un site, choisir un pseudo, choisir un mot de passe, gérer les mots de passes selon les sites, et les changer, savoir par qui les informations qu'on communique sont visibles et choisir ce qu'on donne comme information selon les cas (histoires personnelles, photos, utiliser son vrai nom ou pas...), connaître quand et comment les données sont plus ou moins visibles par ceux qui gèrent et qui hébergent les applications et les sites internet, ou les fournisseurs d'accès ou services des États ;

Sur internet, on transmet, sans s'en rendre compte, des données sur nous *15-20*'

1. C'est quoi, les données personnelles?
    1. lire https://www.youtube.com/watch?v=vtQ2zI1-4Kk
    2. lire https://www.youtube.com/watch?v=dVLjS8sTdPw
    3. Leur demander ce qu'ils en ont compris
        1. C'est quoi, des données personnelles?
        2. Quelles traces peut-on laisser sur internet?
        3. Quels sont les risques pour eux?

2. Pourquoi est-ce un débat?
    1. Les cercles de connaissances sur les réseaux sociaux

1. Expliquer le principe de FB et les 3/4 degrés de connaissances pour connaître tout le monde
2. Tracer sur un paperboard



3. Demander aux élèves de faire la même chose et d'identifier 2 ou 3 personnes pour chaque cercle
4. Leur demander ce qu'ils veulent partager avec qui :
    1. Leurs problèmes avec leurs parents
    2. leurs goûts en matière de musique
    3. Leurs photos de vacances (où il y a aussi leur famille....)
    4. les données bancaires de leurs parents
    5. leurs notes scolaires
    6. leur photo d'identité
    7. Leur adresse
    8. Leur prénom

5. Du coup, quand on partage quelque chose en ligne, c'est aussi accessible à tout le monde sous 3/4 degrés
    1. On peut nous voler notre identité pour
        1. Commettre quelque chose de répréhensible : vol, harcèlement....
        2. Pour cacher leur propre identité
        3. Pour voler de l'argent

4. Pour leur vendre quelque chose
5. Pour vendre leurs données

3. Comment est-on protégé?
    1. https://www.youtube.com/watch?v=BFFH1bfAq4Y
    2. La CNIL

L'identité numérique *20'-40'*

1. Leur demander ce qu'est l'identité. Puis leur demander, à leur avis, ce qu'est l'identité numérique : ***L’empreinte numérique désigne l’ensemble des traces laissées volontairement ou non par un utilisateur sur Internet***
2. Funfact : en France, 1 bébé sur 3 a une identité numérique avant de naître. Il est encore dans le ventre de sa mère.
    1. Leur demander comment ça se fait. en publiant une photo de l'échographie, en annonçant la grossesse sur internet, pour peu que leurs noms de famille soient complets sur leur profil....

3. Jeu de détective 10-20'
    1. Soit enquêtent les uns sur les autres : ont 10' pour trouver un maximum d'infos sur une autre personne présente, à partir de ses comptes sur les réseaux ---> demander, idéalement, deux volontaires qui sont OK
        1. Taper son nom dans un moteur de recherche
        2. La chercher sur FB, insta, tiktok.....
        3. A la fin, deux ou trois dressent le portrait qu'ils ont trouvé.
        4. La personne dont ont a fait le portrait dit si ça lui correspond ou pas, si ça la dérange ou pas

    2. Soit jeu de Mizzle the Mouse and Electra the Elephant
        1. Mettre en deux lignes distinctes les papiers correspondant à chacune
        2. Les faire se répartir en deux groupes : un qui veut voler l'identité de

Missy, l'autre qui veut voler l'identité d'Electra

3. Expliquer l'histoire : Missy la Souris et Electra l'Eléphant ont décidé de se créer un profil sur FB
4. Leur demander d'enquêter :
5. Mettre en commun
    1. Who can the detectives find out more about, and why?
    2. Which animal has a bigger digital footprint?
    3. Mizzle says some interesting things about himself on the Internet. What are they?
    4. Is there anything that Electra posted on the Internet that could become a problem for her? If so, what and why?

3. Les comportements dans la vie concrète et virtuelle 10'
    1. Les élèves répondent au sondage sur leurs habitudes de vie. (Annexe1)
    2. Faire un retour sur le sondage en affichant le résumé des réponses. Mener une discussion de manière informelle à partir des résultats.
    3. Les élèves répondent à un deuxième sondage sur leurs habitudes de vie dans les médias sociaux. (Annexe 2)
    4. Faire un parallèle entre les deux sondages à l’aide de certaines questions ciblées (amis, émotions, expression) et amener les élèves à faire ressortir les similitudes et différences entre mes comportements dans la vie concrète et ceux dans la vie virtuelle.

Questionnaire vie réelle vie virtuelle (Identité numérique)

Tes habitudes de vie

Prénom et nom :

Combien d'amis as-tu dans la vie? *

Moins de 10
Entre 10 et 25
Entre 25 et 50
Entre 50 et 100
Plus de 100

Avec qui parles-tu de ton quotidien? *

Amis
Connaissances
Famille
Amoureux
Inconnu
Autre :

Dans la vie, tu exprimes facilement... *

Ta joie
Ton amour
Ta colère
Tes excès
Ce qui te fait rire
Autre :

Tu les écris
Tu en parles avec quelqu'un
Tu te défoules sur quelque chose
Tu fais du sport
Autre :

Qui sont tes modèles? *

Amis

Famille
Sportif
Chanteur
Acteur
Autre :

Tes habitudes dans les médias sociaux

Prénom et nom

Quels médias sociaux utilises-tu? *

Aucun
Facebook
MSM Hotmail
Twitter
Jeux en ligne
Skyblogue
Skype
Autre :

Combien d'heures par jour les utilises-tu? *

Moins d'une heure
1 à 2 heures
2 à 3 heures
3 heures et plus

Combien d'amis as-tu dans les médias sociaux? *

Moins de 10
Entre 10 et 25
Entre 25 et 50
Entre 50 et 100
Plus de 100

Avec qui communiques-tu dans les médias sociaux? *

Amis
Connaissances
Famille
Amoureux
Inconnu
Autre :

Quel genre d'image utilises-tu pour te représenter? *

Photo de toi
Photo diverse
Dessin
Avatar
Autre :

Dans les médias sociaux, tu exprimes facilement... *

Ta joie
Ton amour
Ta colère
Tes excès
Ce qui te fait rire
Autre :

Tu serais à l'aise de faire lire ce que tu écris dans les médias sociaux à... *

Tes parents

Tes grands-parents

Tes enseignants

Ton patron

Ton directeur d'école

Aucune de ces réponses

Identité numérique et Réseaux Sociaux

Identité numérique et Réseaux Sociaux

Public.s cible.s	Tous types de public
Objectifs	Comprendre comment fonctionnent les réseaux sociaux et l'usage des données personnelles
Moyens matériels/humains	1 animat.eur.rice.s
Durée de l'atelier	2H15 à 2h30

Durée	Objectifs	Déroulé	Techniques	
5min	Démarrer l'atelier	Brise-glace	Sur le principe d'une famille en or	
20min	Prendre conscience de l'accès aux infos de chacun en ligne / vie privée / identité numérique	Enquête e-réputation	Rechercher sur internet ses informations	L b
20min	Comprendre le fonctionnement de la monétisation des données personnelles	Données personnelles et pubs ciblées		Q
1h	Design	**Jeu réseau social de 2036**	Jeu de rôle	

30min	Parler des usages sur les réseaux sociaux	**World café**	Expression libre, au travers de questions ouvertes, en petits groupes	P
15min	Debriefer sur les notions vues et ressenti	Des conseils ?	Expression libre	

Jeu, quiz n'importe quoi d'interactif et ludique pour introduire une notion.

RS : / !\ à ne pas être moralisateur : pour ça présenter les avantages (tout ce qu'on a fait grâce aux rs les différents mouvements comme blm, metoo etc.. qui permettent de se mobiliser)

Et l'envers du décor : les inconvénients (algorithmes, reventes des données, rien ne disparait jamais d'internet etc..)

1. **Brise glace (5min)**

A voir dans le détail, le promo fait sa rentrée seulement quelques jours avant

Faire connaissance, retenir les prénoms, créer un esprit d'équipe

+ tour de table présentation

2. **Enquête e-réputation (20min)**

Demander à chaque personne ce qu'elle pense que l'on peut voir d'elle/de lui en cherchant sur Google. Noter au tableau.

Ex : « Je pense qu'on ne peut pas voir mon profil instagram mais peut-être Linkedin, une publication de la fac et c'est tout »

Faire des binômes, et laissez l'un.e enquêter sur l'autre.

Partager avec la classe s'ils ont trouvé des choses en plus de ce que le binome pensait.

Ex : « Finalement, j'ai trouvé le profil insta de mon binome ! Même son adresse ! »

OU (si les personnes ne se connaissent pas du tout)

Enquêter sur Kevin (jeu des Bons Clics), en tant que recruteur. Embaucheriez-vous Kevin ?

II.Bis Devenez l'algorithme

Mettez-vous à la place de l'algorithme de n'importe quelle entreprise, qui récupère des données personnelles.

Créer le profil de votre binôme, ou le vôtre. Qu'est-ce que vous recommanderiez à votre binôme, selon les données que vous avez collectées sur lui ? Un film, un produit particulier, un service ?

Fiche infos (pour vous)

Ressources

En ligne sur Les Bons Clics : Profil Facebook de Kevin — Instagram de Kevin

A imprimer et distribuer : 1 fiche apprenant

Qui est Kevin LOUMIR ?

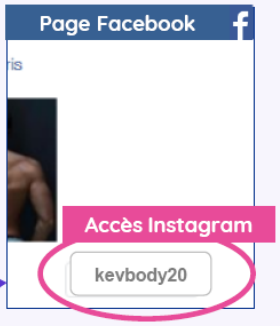
Kevin LOUMIR a 20 ans. Il est à la recherche d'un poste de vendeur, de préférence dans un magasin de sport. Il aime la musculation, les fringues, les belles voitures (BM), faire des soirées avec ses potes et les milkshakes (à la fraise et à la banane). Il n'aime pas les plantes, les cyclistes et les gens qui fument.

Kevin LOUMIR a été créé de toute pièce par nos équipes pédagogiques.

Nous lui avons créé un **profil Facebook** et un **profil Instagram public**.

Informations à transmettre seulement en cas de difficultés :

Pour trouver le profil Facebook de Kevin, les apprenants devront se connecter sur leur propre compte et taper « Kevin LOUMIR ». Kevin a utilisé un pseudonyme pour son compte Instagram (Kevbody20), il est donc invisible sur Google. Pour accéder à son compte, ils devront localiser, sur la page Facebook de Kevin, un bouton renvoyant à son compte Instagram.



1. **World café (30min)**

Poser 3 questions (au choix ci-dessous) sur grandes feuilles de papier, laisser les personnes écrire et échanger sur le sujet, puis au bout de 7min, changer de table. Faire une lecture à tous à la fin des 3 tours.

- **Quels sont les avantages des réseaux sociaux ?**
- **Qu'apportent les réseaux sociaux à la société ?**
- **Pour quoi est-ce que j'utilise les réseaux sociaux ?**
- **Quelles parties des réseaux sociaux me dérangent/m'inquiètent ?**
- **Pourquoi les réseaux sociaux fonctionnent si bien ?**
- **Quels effets sur la santé ?**
- **Quels sont les autres réseaux sociaux que vous connaissez ?**
- **Si je n'ai pas de réseaux sociaux, est-ce que cela signifie que mes données personnelles ne sont pas utilisées et vendues ?**
- **RGPD : les RS et le droit à l'oubli (l'effet streisand)**
- **Toute autre question qui peut faire discuter de ses usages**

Le but est ici de parler des côtés positifs, de les valoriser, et de commencer à poser les questions relatives à la sécurité, pour aussi voir où en sont les participants sur ces notions.

1. **Données personnelles et pubs ciblées (20min)**

Les bons clics : Chacun répond à ces questions, et donne un (faux) billet au médiateur s'il/elle est concerné.e

Carte 1 : Qui, ici, utilise des réseaux sociaux ? Qu'y faites-vous ? (ex. : je regarde les photos d'amis sur Facebook).

●**Carte 2 :** Avez-vous déjà cherché une information sur internet ? Comment faites-vous ? (ex.: je tape « médecin Lille » dans un moteur de recherche).

●**Carte 3 :** Sur quels sites internet êtes vous déjà allé ? Qu'y faites-vous ? (ex.: j'achète une poussette sur Le Bon Coin).

●**Carte 4 :** Avez-vous déjà créé un compte sur internet ? Quelles informations devez vous remplir ? (ex. : nom…)

●**Carte 5 :** Qui, ici, a déjà installé une application sur son téléphone (jeu, réseau social…) ? Est-ce que l'application vous a demandé d'avoir accès à votre appareil photo, à vos contacts... ?

Reformulez leurs réponses pour souligner les informations qu'ils donnent : « Je regarde des photos de Michel sur Facebook » --> « Vous informez Facebook que vous êtes intéressé par les photos de Michel ».

→ et alors ? Qu'est-ce que ça fait ?

Les préférences que l'on donne sont des informations que les entreprises revendent à d'autres pour nous offrir des publicités ciblées et nous pousser à consommer. Si Amazon sait que l'on est un homme de 40 ans qui lit des romans de Marc Levy, les entreprises et les libraires pourront nous cibler avec des produits qui nous intéressent - ce qui fonctionne beaucoup mieux qu'un grand panneau d'affichage en plein Lyon, qui ne s'adresse à personne en particulier.

Un exemple percutant ?

Idée de profil, d'agglomérer des infos sur une personne, qui, croisées, en font un utilisateur que l'on peut facilement cibler et proposer un produit précis et donc perdre moins d'argent pour un achat plus certain.

2. **Jeu : Le réseau social de 2036 (1h)**

« Nous sommes en 2036, Facebook a coulé à cause des nombreuses controverses liées aux données personnelles. Les Etats font un appel à proposition des start-ups pour de nouveaux réseaux sociaux, vous leur faites une proposition en 1 slide et un pitch de 2minutes »

(30min) Créer le réseau social parfait ? 3 groupes imaginent le réseau social parfait : le fonctionnement, le public, quelles technologies (ia, quels algorithmes..), pourquoi c'est le meilleur pour tous et pour nos données.
Ils le pitchent ensuite à tous.

(10min) Pitches + Election de la meilleure proposition ? « le réseau social x est maintenant le plus puissant du marché ! »

Les deux autres équipes sont vertes ! Une intègre une grande entreprise de revente de données, l'autre devient une bande de hackers impitoyables.

(30min) Formuler des attaques ou des stratégies en effectuant des recherches sur internet sur les risques et failles de sécurité/la monétisation des données..

→ ces deux équipes trouvent des moyens d'utiliser ce réseau, essayent de le corrompre. Elles formulent 2 attaques, pour gagner de l'argent de la part des clients ou du RS.

→ le réseau social a une somme au départ du jeu. Il se crée 4 réponses possibles à offrir aux hackers/entreprise, à utiliser qu'une seule fois.

Idée d’un système de points : RS a 4 millions d’€ ; 1 attaque réussie vaut 1M. Les contre-attaques valent 2M quand elles impliquent des développeurs, des infrastructures.. Les vendeurs de données peuvent payer le RS, et le tour d’après recevoir le double de la somme payée, mais de la part des clients. Idem pour les hackers ?

→ la confrontation, comme un jeu de rôle. Qui aura le dernier mot, comment le réseau social réagit aux attaques et comment il s’en sort à la fin

→ la conclusion, récapituler quel genre de réseau social on a à la fin

→ veiller à ce que l’on vend, où ça va, ce que l’on souhaite exposer

3. **Quels sont vos conseils ?** (15min)

Quels conseils après avoir vu ces problématiques sous différents angles, où sont les failles ?

- Réseaux sociaux par usage ; paramétrer le compte
- Vigilance (si c’est gratuit c’est toi le produit)
- moteur de recherche et cookies