

# Why Net? Le jeu

---

## Cahier pédagogique

**Les services d'aide en milieu ouvert (AMO): l'Accueil, Ancrages, Arpèges, J4, Parler pour le dire, Service droit des jeunes, Transit, La rencontre et le S.A.R.E. Le Prisme**

## Origine et philosophie du projet :

Ce projet fait suite au constat d'une méconnaissance ainsi qu'une mauvaise image de l'outil Informatique!

En effet, les TIC<sup>1</sup> ont connu un développement rapide et exponentiel ces dernières années :

- Entre 2003 et 2012, le pourcentage de ménages (avec enfants) possédant une connexion Internet est passé de 20% à 90%.
- L'avènement des réseaux sociaux débute avec Facebook en 2004 qui compte aujourd'hui plus de 1,2 milliard d'utilisateurs. En Belgique, il y a plus de 5 millions d'utilisateurs dont 700.000 sont âgés entre 13 et 17 ans. Et nous ne parlons que de Facebook. Ces chiffres sont en constante croissance. La même évolution exponentielle peut être appliquée à Twitter, Youtube,....
- En 2013, plus de 45% des personnes surfent sur le net via leur smartphone et l'utilisation des smartphones et tablettes a progressé de 7%.

Dans ce contexte, Internet est souvent perçu comme étant un outil dangereux sur lequel les informations trouvées ne sont pas fiables. Le potentiel pédagogique de cet outil est souvent sous-estimé voire méconnu.

Certaines campagnes de prévention existent autour des TIC mais que s'agit-il souvent de prévenir ? Les usages abusifs, le cyber-harcèlement, les mauvaises rencontres, les arnaques... Clairement, bon nombre de campagnes de prévention s'attèlent à prévenir des risques en induisant un climat de peur et de méfiance à l'égard des TIC sans pour autant donner des balises pour surfer sur le net en sachant faire face aux difficultés que l'on y rencontre.

Comme le souligne P.Minotte<sup>2</sup>, « *les usages positifs ne sont pas ou peu valorisés, seuls les dangers (ou supposés dangers) sont soulignés* »... « *À l'instar du café, si Internet et les espaces virtuels peuvent rendre bien des services et développer certaines capacités chez leurs utilisateurs, ils sont surtout décrits comme addictifs et quelques fois toxiques...* ».

Les situations problématiques dans le monde « virtuel » existent, nous ne pouvons l'ignorer, mais ce sont ces mêmes situations que l'on retrouve dans la vie réelle et nous n'imaginons pourtant pas enfermer nos jeunes à la maison.

Ceci dit, une difficulté précise est que les parents et les adultes ne maîtrisent pas toujours ces nouveaux médias et de ce fait, en sont méfiants, voire se sentent impuissants face à l'usage qu'en font leur enfant (et donc les laissent faire). C'est ce que l'on appelle la fracture numérique<sup>3</sup> qui fait que les adultes ne sont plus en position de transmettre un savoir technique et se sentent démunis pour encadrer les plus jeunes.

---

<sup>1</sup> Technologies de l'information et de la communication

<sup>2</sup> Minotte, Pascal. *Qui a peur du grand méchant WEB ?* Edts Fabert, 2012, Temps d'arrêt, Yapaka.be

<sup>3</sup> La fracture numérique : inégalité entre adultes et jeunes quant à l'accès aux TIC

**Toutefois, la plupart du temps, il ne faut pas être un spécialiste d'Internet pour parler de ce qu'il s'y passe. Que ce soit au sujet de nouvelles rencontres que le jeune y fait ou de conflit qui l'y occupe, rien ne remplacera jamais le dialogue entre adulte et jeune, dialogue qui permet d'ouvrir, de remettre en question, d'encadrer, voire de recadrer.**

Même si la plupart du temps, les dangers du Net sont les mêmes que ceux présents dans la vie réelle, **la logique du Net introduit néanmoins des changements sensibles** qui peuvent amplifier l'importance des difficultés, **à savoir :**

- **Tout va beaucoup plus vite :** en effet, la diffusion des informations, des photos et vidéo est très rapide, ce qui peut amplifier certains phénomènes comme celui de la rumeur ou du harcèlement.
- **La barrière de l'écran :** le fait d'être derrière un écran peut donner la sensation d'être protégé, comme si le virtuel n'avait pas de lien avec le réel. C'est un lieu où l'on peut voir sans être vu, se montrer et s'exposer tout en pensant être protégé par un écran. Certains peuvent aussi avoir un sentiment d'impunité lorsqu'ils sont derrière leur clavier et se permettre des propos qu'ils n'assureraient pas en public.
- **Le privé devient public.** La sphère privée et la sphère publique n'ont plus une limite claire, ce qui a parfois des conséquences inattendues.

- D'abord, le rapport à l'intimité tend à changer. C'est ce que S. Tisseron nomme « le désir d'extimité »<sup>4</sup> qui est le phénomène consistant en un dévoilement de son intimité sur le Net. En résumé, il explique que :

*«Traditionnellement, se montrer dans son quotidien, c'est mettre son intimité à nue. Or, il est apparu clairement que, pour la génération du « loft », l'image et l'être profond sont deux choses bien distinctes.*

*Habitée à être photographiée et filmée sous tous les angles dès le plus jeune âge, elle s'est construite psychologiquement en considérant qu'aucune image ne peut cerner l'intimité véritable. A savoir, le jardin secret d'un individu, ce qui fait son originalité physique et émotionnelle, et qui va le distinguer de tous les autres !»*

*«Le désir d'extimité est le mouvement qui pousse chacun de nous à mettre en avant une partie de sa vie intime, de son monde intérieur, afin d'avoir un retour, une validation de sa façon de vivre, de penser, à travers les réactions des autres. Grâce à elles, je vais m'approprier mon identité, mieux me connaître et, finalement, enrichir ma personnalité. On saisit par là que désir d'extimité et besoin d'intimité ne s'opposent pas : les deux sont complémentaires.»*

- Ensuite, les réseaux sociaux tels que Facebook n'offrent pas une séparation nette entre l'espace privé et l'espace public. Soit les contenus sont susceptibles de passer de l'espace privé vers l'espace public. Soit la méconnaissance de l'outil (fonctionnement, paramétrage) induit que l'on ne sache pas rendre privé les contenus.

---

<sup>4</sup>Tisseron Serge, *L'intimité surexposée*, Ramsay, 2001

- **Sur le Net, le droit à l'oubli est relatif** : le droit à l'oubli permet de réglementer le traitement et la circulation des données à caractère personnel. Il est donc désormais possible de demander la suppression de certaines données qui nous gênerait sur certains sites. Toutefois, certaines informations, une fois téléchargées (photos embarrassantes, écrits diffamatoires, vidéos gênantes...) peuvent toujours être à nouveau diffusées.

### **Mais qu'en est-il alors des usages positifs ou des potentialités des TIC ?**

D'abord, devons-nous le rappeler, **Internet est un merveilleux outil social** qui permet de chatter, de commenter, de dialoguer avec webcam,... bref, qui donne une multitude de moyens d'être en relation avec les autres et de maintenir un contact avec son entourage à un prix plutôt démocratique, nous pouvons appeler cela un média social. Le web social regroupe toutes les applications, sites qui permettent aux utilisateurs d'échanger entre-eux :

- En créant du contenu (Vidéo, image)
- En publiant des textes (blog, micro-blog (twitter 140 caractères))
- En créant des pages personnelles
- En interagissant avec d'autres utilisateurs pour la réalisation de tâches qui visent à atteindre un but commun (wikipédia, googledocs, etc)
- En se déplaçant, en temps réel, dans des univers en 3 dimensions, tout en utilisant des projections d'eux-mêmes, (jeux vidéos multijoueurs)

**Internet est aussi un réservoir immense d'informations et de savoirs** avec cette particularité qu'il est un espace contributif, c'est-à-dire alimenté par les contributions des internautes. Une mine de savoirs y est disponible, ce qui rend l'accès à ces savoirs plus égalitaire. **Reste à donner les moyens aux jeunes utilisateurs de gérer cette base de données avec l'esprit critique nécessaire, celui même requis pour le décodage des informations et images relayées par les autres médias (journaux, télévision, radio,...).**

Au-delà du savoir, le Net permet d'avoir un meilleur accès à la culture. Musique ou lecture sont facilement téléchargeables. Certains sites permettent d'avoir accès aux œuvres de musée. C'est un lieu de découverte où les artistes confirmés ou en herbe vont aussi pouvoir s'exposer.

Internet est de plus un outil de formation. On peut y apprendre à cuisiner, à parler une autre langue, à écrire des courriers... Une grande partie des jeunes s'informent via internet et plus particulièrement via YouTube. Des milliards d'heures de vidéo y sont ajoutées chaque jour et certaines d'entre elles peuvent aider à l'acquisition de savoir. Certaines vidéos, baptisées également « tutoriel » ou « comment faire pour ... » permettent à l'utilisateur d'avoir un modèle à suivre pour exécuter une tâche qui lui pose problème.

Enfin, **Internet introduit un changement dans notre rapport à l'espace** en permettant d'être en contact avec le monde entier avec une facilité inouïe (par exemple acheter et vendre dans le monde entier).

Dans le but de pouvoir profiter des potentialités des TIC, Serge Tisseron propose de mettre en place les repères des 3-6-9-12<sup>5</sup> :

- « De 6 à 9 ans, créez avec les écrans et expliquez-lui Internet.
- De 9 à 12 ans, apprenez-lui à se protéger et à protéger ses échanges » *L'accompagnement des parents sur Internet n'est pas seulement destiné à éviter que l'enfant y soit confronté à des images difficilement supportables. Il doit lui permettre d'intégrer trois règles essentielles : tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public, tout ce que l'on y met y restera éternellement, et tout ce que l'on y trouve est sujet à caution parce qu'il est impossible de savoir si c'est vrai ou si c'est faux.*
- *Après 12 ans, restez disponibles, il a encore besoin de vous ! »*

Il ne s'agit pas d'utiliser ces règles de manière rigide et de se situer uniquement dans un rôle de régulation. Accompagner les usages d'Internet et développer l'esprit critique nécessite un échange et nul échange n'est possible si le jeune ne pratique pas. Accompagner ce n'est pas uniquement poser des limites mais aussi parler avec le jeune de ce qu'il voit sur Internet et ce qu'il y fait.

## Finalités du projet :

Il s'agit d'accompagner les jeunes dans une utilisation responsable des TIC et ce, en les informant, en leur donnant les moyens d'appréhender la potentialité de ces outils, en éveillant leur esprit critique. Il est dès lors question d'éducation aux médias, qui est définie comme la *"Capacité à accéder aux médias, à comprendre et apprécier, avec un sens critique, les différents aspects des médias et de leur contenu et à communiquer dans divers contextes."*<sup>6</sup>

***« L'éducation aux médias est liée à l'insertion et à la citoyenneté. Elle recouvre des compétences fondamentales ... »***<sup>7</sup>

### ❖ Objectifs généraux :

#### **1. Informer :**

- sur les questions de droit à l'image et de protection de la vie privée. La connaissance de la législation peut éviter certaines dérives.
- au sujet du modèle économique qui permet la gratuité des services sur le Net (Facebook, Google, Youtube,...).
- sur les trucs et astuces pour surfer de manière optimale.

---

<sup>5</sup>Serge Tisseron , 22janvier 2012 [consulté le 17 février 2015], disponible sur : <http://www.sergetisseron.com/blog/la-regle-3-6-9-12-relayee-par-l>

<sup>6</sup> EDUSCOL, 2 novembre 2009, [consulté le 12 février 2015], disponible sur :

<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/competences/education-aux-medias/notion/commission-europeenne/definition-education-aux-medias>

<sup>7</sup>EDUSCOL, 2 novembre 2009, [consulté le 12 février 2015], disponible sur :

<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/competences/education-aux-medias/notion/commission-europeenne/definition-education-aux-medias>

## 2. Développer l'esprit critique :

- **Sensibiliser sur le phénomène de la rumeur et sur les représentations.**
- **Ouvrir le débat sur des questions telles que :**

- Internet comme outil d'information et de recherche.
- Internet comme outil de diffusion, d'expression et de communication (comprenant aussi le rapport à l'image : le pouvoir mais aussi l'importance donnée à l'image).
- Internet comme outil de consommation.

### ❖ Moyens

L'outil principal est le jeu Why Net mais une **animation introductive** peut être proposée (cfr annexes p. 14 à 33).

**Le jeu WHY NET?** est un outil d'animation, à destination des jeunes de 11 à 15 ans, qui permet d'aborder de manière conviviale et ludique différents thèmes liés à Internet et à l'utilisation qu'en font les jeunes.

Avec l'aide de capsules vidéo interactives et de questions-réponses, les animateurs permettront aux jeunes d'échanger sur leur pratique d'internet et des réseaux sociaux.

Plus qu'un jeu, cette animation a pour objectif de permettre à nos jeunes de comprendre et de faire bon usage du web.

**L'animation introductive** a, quant à elle, pour objectif de permettre aux animateurs de faire connaissance avec le groupe, d'introduire le sujet, d'aborder la notion de représentations et du phénomène de la rumeur.

## Quelques conseils aux animateurs

1. Rencontrer les enseignants avant le début des animations afin d'expliquer le projet et d'avoir un premier contact avec le cadre de vie des élèves.
2. Arriver 10 minutes avant le début de l'animation afin de préparer le local.
3. Positionner les chaises en cercle afin de créer un groupe où tout le monde peut se voir.
4. Mettre à disposition des animateurs un projecteur pour le bon déroulement de l'animation.
5. Réaliser les animations une fois par semaine afin de laisser le recul nécessaire aux élèves. La matinée est à privilégier.

6. Travailler avec un groupe de 15 élèves maximum afin de faciliter les échanges et l'écoute.
7. Conseiller la présence de l'enseignant.
8. Nous recommandons un débriefing avec l'enseignant après chaque animation et une évaluation plus complète à la fin du cycle.

**Ces points sont à respecter dans la mesure du possible. En fonction des réalités de terrain, la souplesse est de mise.**

*(À METTRE EN ANNEXE)Convention de partenariat.*

- Les animations se tiennent les .....(en fonctions des services)..... avant ou après la récréation.
- Une fois l'horaire établi, il reste d'application pour l'ensemble du cycle.
- Les travailleurs sociaux arrivent 10 minutes avant le début de l'animation afin de préparer le local ( si matériel de projection, ou disposition particulière du locale ).
- Il est préférable que le local d'animation ne soit pas la classe.
- Le service ..... se réserve le droit de reporter l'animation en cas d'incapacité de travail (Les travailleurs sociaux recontactent la direction dans les plus brefs délais afin de convenir d'un rendez-vous).
- Une évaluation écrite sera demandée à l'enseignant.
- Travailler un climat de confiance durant l'animation, garantir que les propos ne vont pas sortir du cadre de l'animation et être utilisés contre les personnes participantes.
- Les élèves sont couverts par l'assurance de l'établissement scolaire.

● **Conditions de participation :**

Le service.....s'engage à :

- Assurer les animations
- Donner un dépliant du service à chaque élève
- Informer les élèves des « services-relais »
- Nous sommes à la disposition des CPMS pour toute modalité de collaboration.

- Envoyer un planning détaillé des animations

Il peut être intéressant que l'établissement scolaire (enseignants, ...):

- Introduise le programme d'animation.
- Participe en tant qu'observateur à chaque animation, si cela est possible.
- Assurer la communication des animations aux parents d'élèves.
- Prévenir l'AMO en cas d'impossibilité de nous recevoir.
- Compléter l'évaluation finale du cycle d'animation.
- Rencontrer une personne de référence en plus de la direction qui s'engage à fournir informations et documents préalables à l'animation.

## Déroulé de l'animation

### Animation introductive

Bien que cette animation soit facultative, elle permet au groupe de jeunes d'entrer progressivement et de manière ludique dans le sujet des usages des nouvelles technologies.

Elle peut être assurée par les animateurs ou par un adulte (enseignant) référant pour le groupe dans ce projet.

### Objectifs :



- ❖ Faire connaissance, établir une relation de confiance
- ❖ Mise en place du cadre, expliquer le projet
- ❖ Aborder le phénomène de la rumeur et le concept de représentation

### **Déroulement : durée 2X50min**

- ❖ Présentation :  
Il s'agit de se présenter et expliquer brièvement ce qui nous amène à nous rencontrer.
- ❖ Règles :  
Aborder avec les jeunes les règles de l'animation (exemples fournis en annexe).
- ❖ Brise-glace (facultatif) : « Bonjour rime »  
Comme son nom l'indique, cette petite activité permet de détendre l'atmosphère et de « casser » le cadre scolaire. L'animateur demande à chaque participant de se présenter par son prénom associé à une rime. L'animateur peut commencer le jeu pour donner un exemple.
- ❖ Activité de mise en confiance : « le bingo humain »  
Selon le principe du bingo, chaque participant est amené à compléter une grille (présentée en annexe) en obtenant la signature d'autres participants répondant au critère mentionné dans chacune des cases. Par exemple, trouver un participant qui a un profil Facebook. Le 1<sup>er</sup> qui complète sa grille a gagné. Cette activité ludique permet aussi d'avoir un rapide aperçu des usages des jeunes.
- ❖ Activité centrée sur un phénomène : « La clinique des rumeurs » (besoin de communication).  
Sur base d'une histoire rapportée via le bouche à oreille, les élèves prennent conscience du fonctionnement de la propagation de la rumeur. Cette activité est présentée et détaillée en annexe.
- « Images troublantes » (besoin de structures).  
Cette activité permet d'expérimenter la différence des points de vue au départ du décodage d'une image. Cette activité est, elle aussi, présentée et détaillée en annexe.
- ❖ Evaluation:  
Faire un retour des ressentis. (à la fin du cycle d'animation).

## Animation « Why net? »

### Présentation et objectif

Le jeu WHY NET? est un outil d'animation, à destination des jeunes de 11 à 15 ans, qui permet d'aborder de manière conviviale et ludique différents thèmes liés à Internet et à l'utilisation qu'en font les jeunes. Il se joue en minimum 2 fois 50 minutes.

Avec l'aide de capsules vidéo interactives et de questions-réponses, les animateurs permettront aux jeunes d'échanger sur leur pratique d'internet et des réseaux sociaux.

Plus qu'un jeu, cette animation a pour objectif de permettre à nos jeunes de comprendre et de faire bon usage du web.

### Principe et règles du jeu

Les joueurs sont répartis par équipe (Max 4).

Le jeu se base sur une suite de questions-réponses réparties en quatre grands thèmes qui vont successivement être abordés pendant la partie.

Ces thèmes correspondent à différentes utilisations possibles des TICs (Technologies de l'information et de la communication) :

Les 4 thèmes :

- Thème 1 : «Va savoir» : Internet, outil d'information et de recherche.
- Thème 2 : «Tu fais quoi?» : Internet, outil participatif, d'expression, de diffusion et de communication.
- Thème 3 : «Tu veux quoi?» : Internet comme outil de consommation : vente et achat en ligne, jeux vidéo,....
- Thème 4 : «Et ça tu sais?» : Les trucs et astuces.

### Capsules vidéos et questions

Chaque thème est introduit par une « capsule vidéo » (+/- 2min) qui plante le décor et qui permettra au groupe de débattre librement sur une question lancée à la fin de la saynète. Chaque thème comporte une série de questions (l'animateur devra évaluer, en fonction du temps et des échanges avec le groupe, le nombre de questions qu'il va poser). Les questions sont adressées simultanément à chaque équipe qui utilise une « tablette » ou un autre support pour répondre. Seules les réponses lisibles et écrites en toutes lettres seront prises en compte (par exemple : « face book » et non pas FB ou Face) .

Il existe différents types de questions (à annoncer par l'animateur) :

- la question de rapidité : l'équipe la plus rapide à répondre lève sa tablette ou son support et obtient le droit de répondre —> Si la réponse donnée est juste, l'équipe obtient le point, sinon, l'équipe qui a soulevé sa tablette en second obtient un droit de réponse, et ainsi de suite.

- question avec temps de réponse : Les équipes disposent d'un temps limité pour répondre à une question ou à une mise en situation. Attention parfois plusieurs réponses sont possibles. Toutes les équipes jouent en même temps et peuvent obtenir des points au terme de la correction.
- question mime/dessin/tabou : un représentant de chaque équipe joue le jeu tour à tour. Toutes les équipes jouent en même temps. Les points sont attribués au départ du corrigé et comptabilisés par l'animateur. Au terme du jeu, c'est l'équipe qui a obtenu le plus de points qui gagne.

### Evaluation

Une courte évaluation via un questionnaire fourni en annexe peut être présenté au groupe de jeune ainsi qu'à l'enseignant/ l'adulte qui accompagne.

## Annexes

## Règles de l'animation

Il est possible de présenter ces règles de base de différentes manières.

- Je parle en JE
- J'écoute l'autre sans me moquer.
- Si je suis en colère, je le dis avec des mots.
- Je partage avec les autres ce que je choisis de partager.
- Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses.
- Chacun parle à son tour.
- Ce qui est dit pendant l'animation appartient au groupe.

## « Le Bingo »<sup>8</sup>

**L'objectif de cette activité est d'apprendre à mieux se connaître et d'aborder le thème. En effet, les participants s'engagent dans une chasse à la personne en questionnant leurs camarades sur un des éléments mentionnés sur leur carte Bingo. Le but est de remplir le plus vite possible sa carte !**

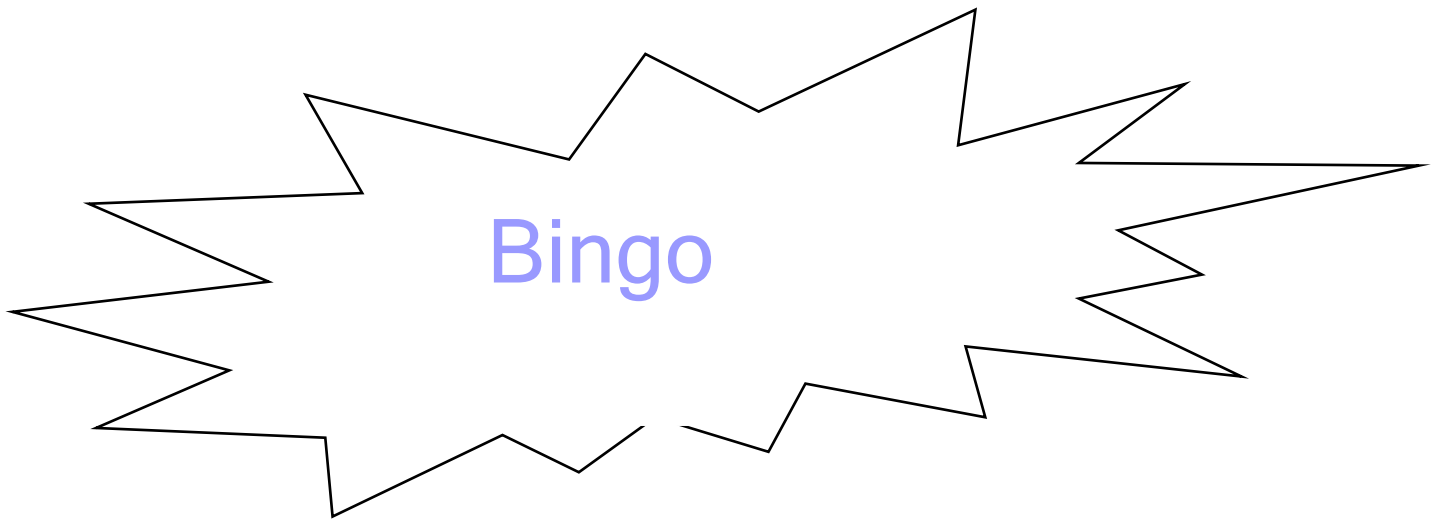
- **Durée :** 20 min
- **Matériel :** une carte Bingo et un crayon par élève.
- **Objectifs :**
  - établir des relations positives avec les autres
  - reconnaître l'autre comme différent de soi
  - apprendre à connaître les autres autrement.
- **Déroulement :**
  1. Distribuer à chacun des participants une carte Bingo et un crayon.
  2. Demander aux participants de se lever et d'aller questionner leurs camarades sur un des éléments mentionnés sur la carte. Si après avoir lu l'énoncé d'une case, la personne répond positivement, son nom est inscrit dans la case. Mais attention, le nom d'une personne ne peut figurer qu'une seule fois par carte !
  3. Lorsqu'un participant remplit sa carte, il dit « bingo », et va faire vérifier que sa carte est correctement remplie.

**Conclusion :**

4. En grand groupe, il est intéressant de se pencher sur ce que les participants ont appris des autres : Qu'ont-ils découvert qu'ils ne savaient pas ? On peut partir un peu plus loin à la découverte des autres avec un questionnement plus précis et prendre conscience des tendances dans le groupe en ce qui concerne l'utilisation des nouveaux média.

---

<sup>8</sup> Outil d'animation Espace D – U.M.H, CERIS & Service de Prévention de la Ville de Mons,




A voyagé en avion	Télécharge de la musique sur le net	A été au cinéma ce mois-ci	A déjà été à un concert
Aime les sports extrêmes	A déjà fait un achat en ligne	Possède un Smartphone.	A déjà fait du ski
A un profil Facebook	Fait du roller	Fait partie d'un mouvement de jeunesse	A déjà envoyé un mail
Surfe sur internet tous les jours.	Sait jouer d'un instrument	A déjà fait des recherches sur le net pour ses travaux scolaires	Joue à des jeux sur l'ordinateur

## « La clinique des rumeurs »<sup>9</sup>

L'objectif de cette activité est de réfléchir sur notre manière de communiquer et de voir comment se forment et se propagent les rumeurs.

Une partie du groupe entend une histoire confuse, ambiguë et ensuite, cette histoire est racontée à 5 personnes, à tour de rôle.

 **Durée** : 50 minutes

 **Matériel** : Aucun. Préparer l'histoire à raconter.

 **Objectifs** :

- Voir comment les rumeurs naissent et s'enveniment avec le temps.
- Observer l'influence que les rumeurs et les cancans exercent sur les gens.
- Apprendre à ne pas se fier aux ouï-dire mais développer l'esprit critique.

 **Déroulement** :

Vous expliquez aux membres du groupe que vous les invitez à participer à une expérience qui a trait à l'influence, mais sans trop en dire.

Invitez alors 5 volontaires à quitter la pièce et attendre derrière la porte que l'on vienne un à un les chercher.

Racontez l'histoire au groupe, lentement et une seule fois. S'ils vous posent des questions pour préciser des détails, ne répondez pas car l'histoire doit demeurer ambiguë.

Demandez à l'un des participants de se porter volontaire pour raconter l'histoire à une des personnes sortie dans le couloir.

Dès que le premier participant sorti a entendu l'histoire, il doit à son tour raconter ce qu'il a entendu à une autre personne qui se trouve dans le couloir et ainsi de suite jusqu'à ce que le 5<sup>ème</sup> volontaire l'ait entendu. Le 5<sup>ème</sup> volontaire raconte alors l'histoire.

Enfin, relisez l'histoire aux participants sortis et invitez les à s'asseoir en les remerciant. (Vous pouvez enregistrer la version du dernier participant et la réécouter pour comparer.)

---

<sup>9</sup> Outil d'animation Espace D - U.M.H, CERIS & Service de Prévention de la ville de Mons.



Ouvrir un débat sur l'expérience vécue :

- Quel est le but de cette expérience ? À votre avis, qu'avons-nous démontré ?
- À quoi cela vous fait-il penser ?
- Quand notre description a-t-elle changé, qu'est-ce qui a été mal interprété ?

(Rassurez les participants sur le fait qu'on ne les juge pas, que si l'on fait cette expérience, c'est justement parce que c'est un phénomène courant, mais problématique.)

### En conclusion :

Ouvrir le débat sur la formation des rumeurs :

- Peut-on se fier aux ouï-dire, aux rumeurs ?
- Y'a-t-il une différence entre les ouï-dire et les cancans ?
- Connaissez-vous quelqu'un qui, dans l'histoire, a été traité injustement parce qu'on a cru à une fausse rumeur à son sujet ?
- Que peuvent occasionner des rumeurs ?
- Quel lien voyez-vous entre cette activité et l'influence du groupe ?
- Quelle conclusion tirez-vous de cette expérience ?
- ...


L'histoire :


« Je regardais dehors et tout à coup j'ai aperçu une voiture très chic qui était loin d'être neuve. Je ne voyais pas très bien le chauffeur, mais je pouvais très bien voir qu'il se passait quelque chose sur la banquette arrière. Deux femmes et un homme sont ensuite sortis de la voiture en coup de vent. Ils faisaient beaucoup de bruit. Deux d'entre eux sont remontés dans la voiture et le troisième s'en est allé, mais en se retournant sans cesse pour regarder la voiture. La voiture est repartie avec des grands coups de klaxon. »



## « Images troublantes »<sup>10</sup>

L'objectif de cette activité est de prendre conscience de la relativité des points de vue. Entamer un débat permet de faire le lien avec les media et notamment Internet en ce sens qu'à partir d'une réalité à priori objective, les interprétations peuvent diverger...

 **Durée :** 50 minutes

 **Matériel :** Les images, que l'on peut projeter.

 **Objectifs :**

- prendre conscience du fait que chacun peut avoir une perception différente des événements. Susciter l'échange de ces différentes perceptions permet au groupe d'échanger sur son objectivité ou sa subjectivité
- Evaluer une situation à partir d'un avis différent du sien

 **Déroulement :**

Projeter ou montrer les images au groupe, une à la fois. Entre la visualisation de chaque image, amener le groupe à s'exprimer sur leur perception de celles-ci : « Que voyez-vous sur cette image ? »

Inviter le groupe à regarder les images à nouveau et si besoin est, leur faire découvrir la partie cachée de l'image selon ce qu'ils auront perçu en premier lieu.

Amener par la suite, chacun à discuter de sa relative objectivité et de l'importance de considérer d'autres points de vue dans l'analyse des événements :

- Dans la vie de tous les jours, tout le monde perçoit-il les choses de la même façon ? »
- Ont-ils des exemples de situations qui illustrent cela ? (conflits,...)
- Quel lien peut-on faire avec Internet et avec les media en général ? (photos, video ou écrits interprétables car décontextualisés, ...)

**Conclusion :**

L'idée est d'amener le groupe à prendre conscience que pour une « même » situation, photo ou texte, les points de vue ou interprétations (représentations) peuvent différer et qu'il est

---

<sup>10</sup> Outil d'animation Espace D – U.M.H, CERIS & Service de Prévention de la Ville de Mons

donc important de tenir compte d'autres points de vue dans la lecture que l'on fait de la « réalité » apparente.

### Que peut-on y voir ?

**Image 1 :** Une jeune fille ou une vieille dame



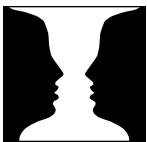
**Image 2 :** Un saxophoniste ou un visage



**Image 3 :** Un husky regardant vers la droite, un autre regardant vers la gauche



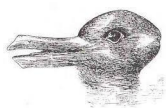
**Image 4 :** Un vase ou deux profils



**Image 5 :** Le visage d'un homme ou un homme dans la nature



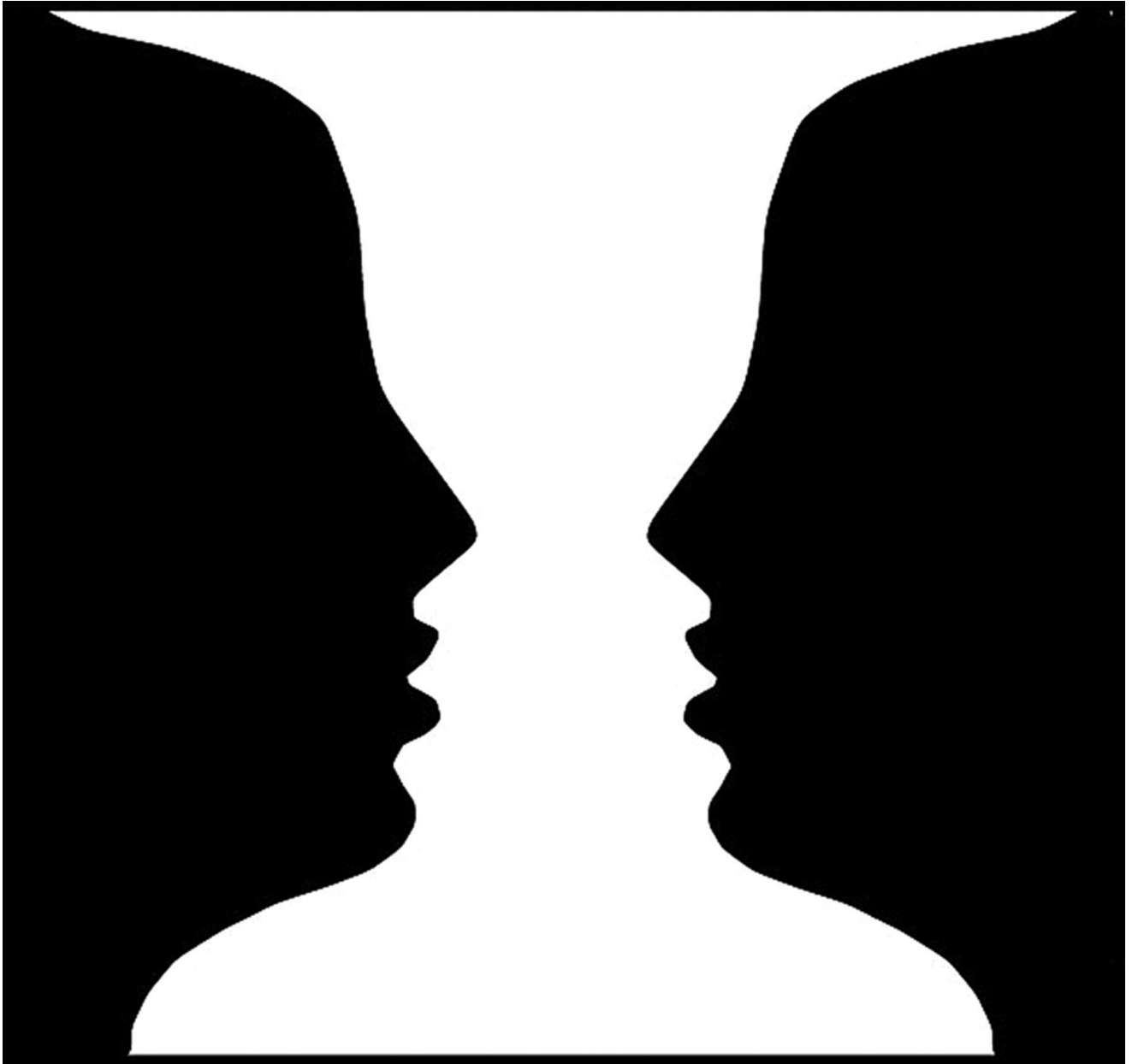
**Image 6 :** Un canard ou un lapin





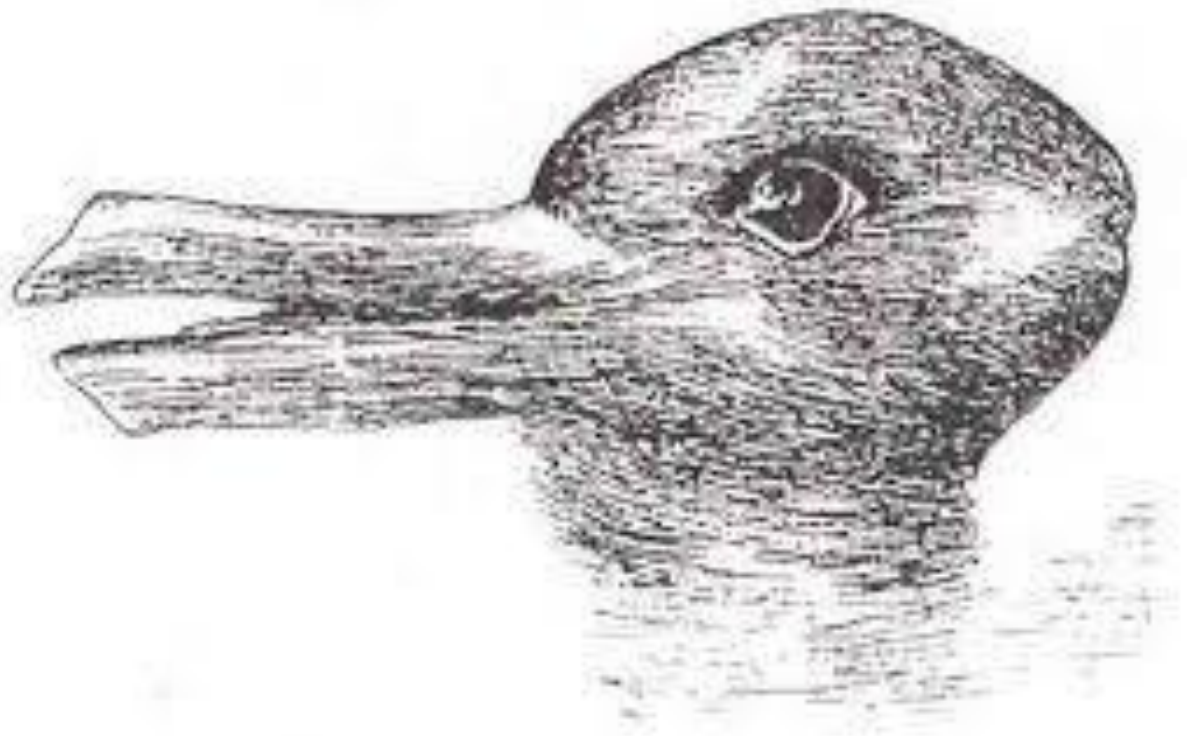












## Evaluation de l'animation – côté jeunes

1. J'ai trouvé intéressant de parler de ce thème ?



2. J'ai trouvé les questions difficiles ?



3. J'ai le sentiment d'avoir appris pendant l'animation ?



4. J'ai trouvé les supports... (capsules vidéo, tablettes, projections, ...)



5. J'ai trouvé les explications claires et compréhensibles ?



6. J'ai trouvé les échanges ?



7. Si j'ai un problème sur le net et les réseaux sociaux, je sais où me renseigner, à qui en parler... ?



8. J'ai envie de laisser un commentaire...

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Nous te remercions pour ta participation

## Evaluation de WHYNET à l'attention des adultes encadrants

WHYNET est un outil en constante évolution. Afin d'améliorer le jeu et la qualité de nos interventions, nous vous invitons à répondre aux questions ci-dessous. Afin d'être le plus complet possible, outre un classement qualitatif, nous vous laissons l'occasion de vous exprimer après chacun des items.

1. WHYNET a-t-il répondu à la demande de mon école, institution, etc ?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

.....

.....

1. WHYNET m'a-t-il semblé adapté avec ce que vivent les jeunes ?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

.....

.....

1. WHYNET m'a-t-il donné des outils pour répondre aux questions des jeunes ?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

.....

.....

1. J'estime ma collaboration et mes contacts avec l'AMO...

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

.....

.....

- Globalement, j'estime la qualité de l'outil WHYNET, .... (supports, couleurs, ...)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

.....

.....

- Ai-je trouvé les questions faciles ?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

.....

.....

- WHYNET pourra-t-il permettre aux jeunes de changer de comportement sur les réseaux sociaux ?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

.....

.....

- J'ai trouvé les liens entre le site et le jeu WHYNET.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

.....

.....

- En tant qu'encadrant j'ai eu le sentiment d'apprendre quelque chose.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

.....

.....

- Je pourrai utiliser l'animation ultérieurement.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

.....

.....

J'ai envie de laisser un commentaire...

.....

.....

.....

.....

.....

**Nous vous remercions de votre collaboration.**