



KidActions

U2: Comprendre les expériences en ligne

Educational Toolkit

Funded by the Rights, Equality and Citizenship Programme (2014-2020) of the European Union



APERÇU

Domaines couverts :

Comprendre	Prévenir	Répondre
------------	----------	----------

Domaines du SEL :

Conscience de soi	Autogestion	Sensibilisation sociale	Compétences relationnelles	Prise de décision responsable
-------------------	-------------	-------------------------	----------------------------	-------------------------------

Audience :

11-13	14-18
-------	-------

Durée : **60 minutes**

Résultats de l'apprentissage :

Les apprenants seront capables de :

- **Nommez les espaces/activités en ligne qu'ils apprécient et expliquez pourquoi ils sont agréables.**
- **Identifiez les défis que les jeunes peuvent rencontrer dans ces espaces/activités.**
- **Définissez comment ils souhaitent que les adultes les aident et les soutiennent en ligne.**

Vocabulaire clé : **cyberintimidation, activités, plaisir, amusement, défis, risques, difficultés, inquiétudes, aide, soutien, stratégies.**

Ressources : **Google Slides, feuille de planification "Ma vie en ligne" (diapositive 5)**

Questions clés :

- Qu'est-ce que vous aimez faire en ligne ?
 - Quels jeux/applications utilisez-vous pour profiter de ces activités ?
 - Avec qui aimez-vous ces activités ?
- Pourquoi ces activités sont-elles agréables pour vous (et pour d'autres jeunes) ?
- Quels sont les défis auxquels vous êtes ou pourriez être confrontés ?
 - Que faites-vous pour vous protéger et protéger les autres de ces défis ?

- Que peuvent faire les adultes pour vous aider à profiter de ces activités en toute sécurité et de manière positive ?
- Que pourrait faire l'industrie de l'internet pour vous aider à profiter de ces activités de manière sûre et positive ?

PLAN D'ACTIVITÉ :

Activité de démarrage (5 minutes)

Vous préférez... ?

Demander aux apprenants de se mettre en groupe. Lire les questions suivantes et demander aux apprenants de se placer à gauche de la salle s'ils choisissent la première option, et à droite de la salle s'ils choisissent la deuxième option :

- YouTube ou Netflix ?
- Des photos ou des vidéos drôles ?
- Pas d'internet pendant une semaine ou pas d'amis pendant un mois ?
- Se connecter pendant 24 heures d'affilée ou se désintoxiquer pendant 24 heures ?
- Streaming musical ou streaming vidéo ?
- Jeux ou médias sociaux ?
- Être "vous" en ligne ou être quelqu'un de différent en ligne ?
- *Ajoutez tout autre choix pertinent pour vos apprenants, ou demandez-leur de suggérer un choix de deux activités en ligne parmi lesquelles les autres apprenants pourront choisir.*

Activité (40 minutes)

Ma vie en ligne

Expliquez aux apprenants que cette session est l'occasion d'explorer ce qu'ils aiment faire en ligne et pourquoi ils aiment ces activités. Ils réfléchiront également aux défis ou aux risques qu'ils pourraient rencontrer dans ces activités et à la manière dont ils aimeraient que les adultes et les autres les aident et les soutiennent.

L'objectif est de produire quelque chose qui puisse être partagé avec les parents/gardiens ou les adultes qui travaillent avec les apprenants pour les aider à mieux comprendre les expériences en ligne des jeunes.

Une feuille de travail est fournie sur la diapositive 5 pour planifier les idées et les réflexions. En fonction du temps disponible, cette feuille de travail pourrait être le résultat final de l'activité, ou

être utilisée pour planifier quelque chose de plus créatif comme une affiche, une infographie, une chanson/un rap/un poème ou toute autre forme de média créatif qui pourrait être partagé - en ligne ou hors ligne.

Les apprenants doivent travailler en petits groupes de 2 à 4 personnes pour discuter de leurs activités en ligne préférées et les noter sur la feuille de travail "Ma vie en ligne". Ils peuvent noter leurs pensées et réponses individuelles ou les idées les plus populaires de leur groupe.

Ils doivent également travailler ensemble pour identifier les risques/défis auxquels ils sont confrontés au cours de ces activités et les stratégies/conseils qu'ils connaissent pour aider à réduire ou gérer ces risques.

Enfin, ils devraient noter des idées sur la manière dont ils souhaitent que les adultes de confiance les aident et les soutiennent en ligne (par exemple, parler régulièrement de mes expériences en ligne, être intéressé, ne pas juger, etc.) Si le temps le permet, encouragez les apprenants à réfléchir aux mesures qu'ils aimeraient que les fournisseurs de jeux/applications prennent pour les aider à profiter de leurs activités en ligne préférées en toute sécurité.

Plénière (15 minutes)

Donnez à chaque groupe d'apprenants l'occasion de partager ce qu'ils ont créé avec l'ensemble du groupe. S'il n'y a pas assez de temps à la fin de cette session, vous pouvez prévoir que les apprenants partagent leurs créations et leurs idées lors d'une prochaine session.

Discutez avec les apprenants si certaines de leurs créations peuvent être partagées plus largement, par exemple sur des plateformes de médias sociaux ou des sites de partage de vidéos, ou par d'autres méthodes de communication susceptibles de toucher les parents/responsables d'enfants.