

Préambule

Internet est un outil extrêmement riche, proposant une multitude d'usages. Mais certains sont tellement passionnants et chronophages qu'ils peuvent devenir des pièges, surtout quand les produits sont conçus pour retenir les consommateurs le plus de temps possible.

Réseaux sociaux et jeux vidéo prennent ainsi une part importante de la vie de certains jeunes et la problématique du temps passé en ligne est souvent au centre des tensions familiales. Addiction ? Le terme fait aujourd'hui débat. La plupart des spécialistes préfèrent parler de « temps excessifs » de jeu ou de connexion. Pour les jeunes adolescents, et bien davantage les garçons que les filles, ces pratiques excessives ont des conséquences directes sur leur vie sociale, les résultats scolaires et le sommeil, et donc leur santé. On estime à environ 10% le nombre de jeunes qui développent de réels problèmes liés à ces excès ; le phénomène est donc loin d'être négligeable.

Qu'en est-il par ailleurs de la supposée confusion entre réel et virtuel ? A la quasi-unanimité, les adolescents estiment qu'ils sont capables de faire la distinction. Ils ne s'imaginent ni avoir plusieurs vies ni des superpouvoirs et font la différence entre tuer un ennemi dans un jeu et le faire dans la vraie vie... Mais est-ce toujours le cas pour les plus jeunes ? Au-delà des jeux vidéo, en ce qui concerne leur quotidien, pour la plupart le concept virtuel vs réel appliqué à la vie en ligne et hors ligne ne fait juste pas sens, l'une n'étant pas moins réelle que l'autre. Amitiés, culture, information, passions, réputation, le numérique est une composante parmi d'autres de leur vie. Cela signifie-t-il pour autant que vie en ligne et vie réelle de même nature, identiques ?

Mettre en débat ces questions puis réfléchir au temps consacré à l'ensemble de ses activités, se demander ce qui rend le fait de se déconnecter si difficile, connaître ses besoins en sommeil, reposer la question de la valeur des temps « morts » et de l'ennui... sont aussi des moyens d'aborder l'éducation au numérique.

Objectifs généraux

- Utiliser Internet de façon raisonnée
- Apprendre à gérer son temps et à se déconnecter

Objectifs spécifiques

- S'interroger sur son propre usage d'Internet
- Repérer les usages excessifs

Domaines du B2i abordés

- Adopter une attitude responsable

Thèmes abordés

- Temps excessifs de jeu
- Monde virtuel, monde réel

Ressource utilisée

- Épisode Vinz et Lou sur Internet « Accro à Internet » (2 minutes)

Versions disponibles

- Versions accessibles : langue des signes française (LSF), langage français parlé complété (LPC), sous-titrage, audio-description
- Version anglaise

Durée de l'atelier

- Entre 30 minutes et 1 heure

Modalité

- Atelier en mode collectif

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

1 Faire émerger les représentations / la parole

Avant de lancer l'atelier, rappeler les règles de prise de parole :



- **On écoute** les autres, tout le monde doit pouvoir prendre la parole.
- **On respecte** les limites de la liberté d'expression : pas de propos injurieux, pas de moqueries. Chacun a le droit de formuler ses impressions, ses pensées, ses ressentis et ses questions en étant respecté.
- **On s'engage à ne pas répéter** les propos échangés pendant l'atelier, en particulier ceux qui auraient trait à la vie privée.

Exemples de questions, partir des représentations et connaissances des enfants :

- Quelles sont vos activités préférées sur Internet ?
- Trouvez-vous que certaines de ces activités sont trop envahissantes et vous détournent d'activités comme le sport, voir des amis, partager des moments en famille ?
- Savez-vous repérer quand vous passez trop de temps en ligne ?
- En quoi, selon toi, le comportement de Vinz est-il décalé ? Quels sont les risques d'après toi d'une telle attitude ?

Quelques conseils

- Ces questions, non-exhaustives, ont pour objectif de **faire émerger les représentations** des enfants. Les inviter à **s'exprimer spontanément** permet de faire un premier état des lieux de leurs idées et ressentis.
- Pour comparer et voir l'évolution des représentations des enfants au cours de l'atelier, **noter quelques-unes de leurs réponses** au tableau afin de pouvoir les réutiliser en fin d'atelier et permettre un retour réflexif.

2 Projeter le dessin animé et analyser le scénario

- Projeter au groupe le dessin animé une première fois pour un visionnage collectif.
- Décrypter ensemble le scénario du dessin animé à l'aide du tableau ci-dessous.

Quelques conseils

- Après un **premier visionnage** et des questions succinctes sur la **compréhension globale** de l'épisode (« Que se passe-t-il ? Qui sont les personnages ? Que font-ils ? »), un **second visionnage** peut être fait avant l'étape plus précise de **décryptage** afin de développer une **meilleure perception des détails et des étapes** de l'épisode, mais aussi d'éclairer d'éventuelles **incompréhensions**.
- Faire le **lien entre le scénario et le vécu des enfants** permet de déclencher la parole et de confronter ces situations avec leur quotidien : « Et toi, est-ce que tu as déjà entendu des histoires comme ça ? », « Qu'as-tu ressenti ? », « Qu'aurais-tu aimé faire à la place de tel ou tel personnage ? ».

Dans les coulisses du scénario

Problématiques abordées	Éléments du scénario	Questions associées	Analyse
Usages excessifs	Vinz chatte avec ses copains dans le salon sans participer aux préparatifs de départ en vacances.	Pourquoi Vinz ne participe-t-il pas à l'agitation générale, aux préparatifs du départ ?	Utiliser Internet, pour chercher, créer, communiquer, partager, c'est bien. Mais pas au détriment de toute activité, pas à tout moment. Il y a un temps pour Internet mais celui-ci de doit pas empiéter sur le reste, au point de passer à côté de l'essentiel.
Monde virtuel, monde réel	Sur la route des vacances, malgré l'appel de sa sœur, Vinz ne prête aucune attention à la course-poursuite qui se déroule pourtant sous ses yeux, préférant regarder une course de voitures en vidéo sur Internet.	A la place de Vinz, auriez-vous raté ce qui se passait sur la route ? Vous êtes-vous déjà laissé absorber par une activité sur Internet au point de rater un événement important ?	Si le fait de « rêver sa vie » n'est ni nouveau ni spécifique à Internet – les passionnés de lecture peuvent plonger dans leurs romans au point de ne plus dormir, plus voir, plus entendre - la puissance de fascination et les mécanismes mis en œuvre dans ces jeux expliquent qu'il faille faire attention à en réguler les usages. En soi, être totalement absorbé par son activité en ligne n'a rien de mal. En revanche, il s'agit de se laisser le temps pour se laisser absorber par autre chose aussi.
Isolement	En vacances, Vinz est dans sa bulle Internet et n'en sort pas. Il passe à côté de tous les événements marquants. Il n'a pas vu l'ours visitant le camping, pas plus qu'il n'a entendu l'invitation de la jolie Paola... quel dommage. Mais quand il s'en rend compte, il est trop tard.	En vacances, Vinz préfère chatter avec ses copains, et jouer quitte à rater de belles occasions. A-t-il raison ? Ne va-t-il pas le regretter ? Avoir des amis sur Internet, chatter, jouer, cela suffit-il pour avoir une vie sociale équilibrée ?	Peu présent, absent de la réalité, Vinz s'est isolé. Il a manqué des occasions de rire, d'être étonné, de faire des rencontres, de vivre de nouvelles amitiés. Et n'a aucun souvenir de ses vacances... Que pourra-t-il raconter à ses amis avec lesquels il chatte ? A trop passer de temps derrière son écran, le risque est de ne pas vivre pleinement, de se retrouver seul et sans rien à raconter finalement...

3 Proposition d'activité

Visionner à nouveau le dessin animé après ce travail de décryptage. Les enfants pourront ainsi avoir le plaisir de regarder l'épisode sous un nouveau jour. Puis, proposer-leur cette activité :

Objectifs

- S'interroger sur ses usages (tout le monde peut devenir accro à Internet !)
- Reconnaître les usages excessifs
- Réfléchir à la façon de bien équilibrer sa vie, de gérer son temps

Déroulé de l'activité

- Interroger les enfants sur leur usage d'Internet, quand, quoi, combien de temps ?
- Leur proposer d'imaginer un questionnaire d'une dizaine de questions pour mesurer le degré d'indépendance de chacun à Internet.
- Les questions doivent permettre de lister des usages différents (jouer, chatter, aller sur les réseaux sociaux, regarder des vidéos, chatter, chercher de l'information, écouter de la musique...).
- Il est important aussi de situer où, à quel moment, à partir de quel périphérique (smartphone, tablette, ordinateur, console de jeux) on se connecte, à quel moment de la journée, et où.
- En binôme chaque élève s'interroge à tour de rôle à partir du questionnaire. Chaque élève peut ainsi commenter ses résultats : avait-il conscience de la diversité (ou non) de ses activités en ligne ? Du temps passé ? Trouve-t-il que c'est trop ?

Quelques conseils

- Lors du temps d'échange, **noter au tableau** quelques-unes des **idées des enfants** permettra de leur donner des **pistes de réflexion** et des **exemples** pour la suite de l'activité.
- Si nécessaire, préciser à nouveau qu'il n'est **pas question d'évaluation**. Chacun a le **droit de se tromper** et d'avoir son propre avis. Toutes les idées sont les bienvenues et seront discutées ensuite ensemble.
- Le travail en binôme favorise les **interactions** entre les enfants. Elle leur permet d'**échanger leurs points de vue**, de **comparer leurs réponses** et de **coopérer pour apprendre ensemble**.... Un peu comme sur un site d'apprentissage collaboratif

Jouer au défi interactif associé

Défi « Accro à Internet », quiz interactif qui permet d'aborder la notion d'usages excessifs et de la frontière monde virtuel/monde réel. Cette activité permettra de valider la compréhension des messages véhiculés par l'animation.

4 Les messages clés à retenir

En fin d'atelier, en reprenant leurs représentations initiales, demander aux enfants ce qu'ils ont retenu, si leurs représentations ont évolué au cours de l'atelier, ce qu'ils pensent maintenant, ce qui a changé pour eux. Cette étape peut se faire aussi bien à l'oral qu'à l'écrit.

Il est également possible de distribuer aux enfants cette courte liste de messages clés à retenir, à coller dans leur cahier, par exemple.

- Ta vie se passe en ligne et hors ligne ?
Tout l'art réside à **bien équilibrer tes activités** ici et là.
- Jouer, chatter avec ses amis, s'envoyer des SMS... même si c'est passionnant, il faut **apprendre à s'arrêter**.
- Si tu as l'impression que tu as du mal à gérer ton temps ou à t'arrêter, demande à tes parents de t'aider ! Vous pouvez mettre en place des **règles** pour que ce soit plus facile.
- Tu as l'impression que l'un de tes amis passe trop de temps en ligne ? **A ton tour de l'aider**.
- De ton côté, si tu as l'impression de passer plus de temps avec tes « amis » en ligne qu'ailleurs, pose toi des questions !
- Laisse l'ordinateur ou la tablette dans le salon. Cela évite de s'isoler.
- Sois sympa, **n'entraîne pas tes petits frères et sœurs** à jouer trop longtemps avec toi.
- Le savais-tu ? Ton cerveau met deux heures à se calmer après une session sur écran. Fais tes activités en ligne **avant de dîner**, tu dormiras mieux.
- Il n'y a pas de honte à ne pas être tout le temps disponible. **Parfois, déconnecte-toi !**

5 Autres ressources Tralalere disponibles

SERIE VINZ ET LOU SUR INTERNET

- **Episode « Le chat et la souris »** sur l'usage des messageries instantanées (chat).

PORTAIL www.InternetSansCrainte.fr

En particulier l'espace 7-12, l'espace enseignants et la plateforme d'auto-formation,
Et le jeu Vinz et Lou « **Apprendre Internet ensemble, c'est plus sûr** »