Conversation en ligne

Une activité d’apprentissage pour les élèves de la 3e à la 5e année



**Aperçu**

Grâce aux applications de médias sociaux et aux jeux vidéo, il n’a jamais été aussi facile de communiquer avec ses amis! Cette facilité d’accès s’accompagne toutefois de problèmes d’authenticité, de cybersécurité et d’honnêteté. Dans cette activité de questionnement, les élèves seront encouragés à nommer les modes de communication sécuritaires parmi les possibilités les plus récentes à portée de main.

**Il vous faudra…**

|  |  |
| --- | --- |
| * Livre – *#boucledor*, de Jeanne Willis et Tony Ross   (Pour obtenir une copie en ligne du livre, cliquez sur le lien suivant : <https://www.youtube.com/watch?v=HMmgUFdaUjM>)   * Ruban adhésif | * Affiches et tableaux sur les applications de médias sociaux et les jeux vidéo (une copie papier par classe) * Crayons * Papillons adhésifs (un par élève) |

**Consignes**

1. DISCUSSION : Posez la question suivante : *En* *quoi le fait de parler en ligne avec ses amis est-il différent du fait de parler en personne?* (Y a-t-il une différence dans les phrases, les modes, la pression de répondre, etc.?) Permettez aux élèves de partager leurs réflexions. Discutez-en : *En quoi est-ce différent? Est-ce que ce devrait l’être?*
2. APPLICATIONS PARTOUT : Collez les affiches sur les applications de médias sociaux et les jeux vidéo (voir ci-dessous) partout dans la salle de classe. Placez une copie des tableaux et un crayon à côté de chaque affiche. Divisez les élèves en groupes de trois ou quatre et demandez-leur de consulter chaque affiche et d’écrire ce qu’ils pensent de la communication en ligne. Les élèves peuvent utiliser ou non certaines applications ou certains jeux : demandez-leur de l’indiquer sur le tableau. Demandez aux élèves de changer d’affiche après quatre ou cinq minutes, jusqu’à ce qu’ils aient vu les six affiches.
3. DISCUSSION : Lisez rapidement ce que les élèves ont écrit à chaque affiche, puis posez la question suivante : *Y a-t-il des applications ou des jeux vidéo que vous jugez plus sécuritaires que d’autres?* *Y en a-t-il qui vous donnent l’impression de pouvoir être plus vous-même?* *Quelle application ou quel jeu vidéo vous donne le plus l’impression de pouvoir parler en ligne en toute sécurité et en toute honnêteté?* (Effectuez un sondage auprès de la classe.)
4. LECTURE À VOIX HAUTE – *#boucledor* : Avant la lecture, demandez aux élèves s’ils utilisent des mots-clics (*#)* et ce qu’ils signifient. Après la lecture, discutez des questions suivantes : *Quelle leçon pouvons-nous tirer de #boucledor?* *Avez-vous déjà publié quelque chose juste pour obtenir une réaction?* *Avez-vous déjà publié quelque chose que vous regrettez?*
5. RÉFLEXION ET PROCHAINES ÉTAPES : Donnez aux élèves un papillon adhésif et demandez-leur d’écrire une ou deux choses qu’ils aimeraient changer à propos de leurs conversations en ligne. Lisez-les au groupede façon anonyme. En gardant ces notes en tête, écrivez ensemble une liste des cinq meilleurs conseils pour les conversations en ligne *(demander la permission à ses parents, ne jamais être seul, ne pas écrire fâché, demander d’abord la permission de publier, ne jamais donner de renseignements personnels, fixer des limites au temps passé à converser, etc.)* et affichez-la dans la salle, près des appareils de la classe, en guise d’aide-mémoire.
6. LIENS AVEC LA CARRIÈRE : Discutez de la question suivante : *Pensez-vous qu’il est possible de voir, un jour, une application ou un jeu vidéo de meilleure qualité qui nous permettra de communiquer avec authenticité, en toute sécurité?* Consultez le site Web de Let’s Nurture (entreprise de création d’applications de Fredericton, N.-B.) et voyez ce que l’équipe accomplit avec une idée d’application : [*https://www.letsnurture.ca/mobile-app-development-company-fredericton-new-brunswick.html*](https://www.letsnurture.ca/mobile-app-development-company-fredericton-new-brunswick.html). N’hésitez pas à jeter un coup d’œil aux derniers jeux vidéo conçus par Gogii Games à Moncton, N.-B. : <https://www.gogiigames.com/about>. La création d’applications et de jeux vidéo se passe ici au Nouveau-Brunswick, et ces exemples ne font que donner une idée des possibilités!
7. DIFFUSION : N’hésitez pas à nous envoyer des photos de votre classe en train de réaliser cette activité sur Twitter @NBCOE.

**Extensions possibles**

* Demandez aux élèves de créer une affiche mettant en évidence les cinq meilleurs conseils pour la conversation en ligne (demandez-leur d’utiliser différents supports : Microsoft PowerPoint, Canva, Microsoft Word, Scratch ou même du papier).
* Demandez aux élèves de créer une idée d’application ou de jeu vidéo et d’envoyer un courriel ou une lettre à l’une de nos entreprises néo-brunswickoises pour obtenir son avis.

**Application de médias sociaux no 1**





**Application de médias sociaux no 2**





**Application de médias sociaux no 3**





**Application de médias sociaux no 4**







**Jeu vidéo no 5**

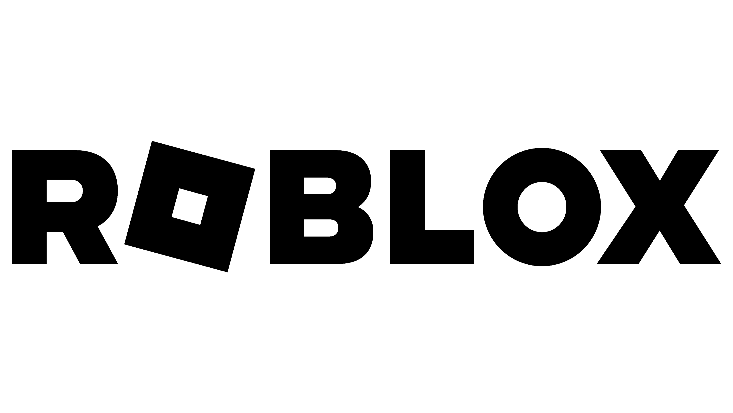
**Individuel ou multijoueur**



**Jeu vidéo no 6**

**Battle Royale**







**Application de médias sociaux no 1**

**TikTok**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Comment les personnes sont-elles identifiées? (Nom d’utilisateur, adresse électronique, personnage) | Comment les gens communiquent-ils? (Texto, messagerie, photo, commentaires) | Existe-t-il un vocabulaire spécialisé?  (Mots, phrases, abréviations, termes) | Dressez la liste des choses que vous devez savoir pour l’utiliser de façon authentique, en toute sécurité. |
|  |  |  |  |



**Application de médias sociaux no 2**

**Snapchat**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Comment les personnes sont-elles identifiées? (Nom d’utilisateur, adresse électronique, personnage) | Comment les gens communiquent-ils? (Texto, messagerie, photo, commentaires) | Existe-t-il un vocabulaire spécialisé?  (Mots, phrases, abréviations, termes) | Dressez la liste des choses que vous devez savoir pour l’utiliser de façon authentique, en toute sécurité. |
|  |  |  |  |



**Application de médias sociaux no 3**

**Messenger Kids, Messenger, Facebook**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Comment les personnes sont-elles identifiées? (Nom d’utilisateur, adresse électronique, personnage) | Comment les gens communiquent-ils? (Texto, messagerie, photo, commentaires) | Existe-t-il un vocabulaire spécialisé?  (Mots, phrases, abréviations, termes) | Dressez la liste des choses que vous devez savoir pour l’utiliser de façon authentique, en toute sécurité. |
|  |  |  |  |



**Application de médias sociaux no 4**

**YouTube, YouTube Kids**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Comment les personnes sont-elles identifiées? (Nom d’utilisateur, adresse électronique, personnage) | Comment les gens communiquent-ils? (Texto, messagerie, photo, commentaires) | Existe-t-il un vocabulaire spécialisé?  (Mots, phrases, abréviations, termes) | Dressez la liste des choses que vous devez savoir pour l’utiliser de façon authentique, en toute sécurité. |
|  |  |  |  |



**Jeu vidéo no 5**

**Individuel ou multijoueur**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Comment les personnes sont-elles identifiées? (Nom d’utilisateur, adresse électronique, personnage) | Comment les gens communiquent-ils? (Texto, messagerie, photo, commentaires) | Existe-t-il un vocabulaire spécialisé?  (Mots, phrases, abréviations, termes) | Dressez la liste des choses que vous devez savoir pour l’utiliser de façon authentique, en toute sécurité. |
|  |  |  |  |



**Jeu vidéo no 6**

**Battle Royale**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Comment les personnes sont-elles identifiées? (Nom d’utilisateur, adresse électronique, personnage) | Comment les gens communiquent-ils? (Texto, messagerie, photo, commentaires) | Existe-t-il un vocabulaire spécialisé?  (Mots, phrases, abréviations, termes) | Dressez la liste des choses que vous devez savoir pour l’utiliser de façon authentique, en toute sécurité. |
|  |  |  |  |