



**Maîtrise
ton Web**

Le guide de l'animateur

// Sommaire

Enjeux du projet **3**

La langue des signes française (LSF) 4

Le jeu Maîtrise ton web **5**

Les caractéristiques 5

L'histoire 5

Les notions du jeu 6

Préparer l'animation **7**

Découvrir le jeu 7

Plonger dans l'univers Youtube 7

Préparer le matériel 7

Préparer la séquence pédagogique 9

Le jour J **10**

Avant de commencer 10

Pendant le jeu 10

Réflexion individuelle 11

Le lexique des réseaux sociaux **12**

// Enjeux du projet

Être bien informé, comprendre les médias et les réseaux sociaux dès l'enfance permet de se préparer à être des citoyens actifs et avisés. Ceci est d'autant plus vrai pour les enfants en situation de handicap cognitif ou sensoriel¹.

Le jeu Maîtrise Ton Web accompagne les enfants de cycle 3, avec ou sans handicap, dans la construction de leur relation aux médias et leur donne les moyens d'analyser les informations qui leur parviennent pour qu'ils soient des contributeurs positifs, créatifs, pertinents et passionnés.

// Nous voulons enthousiasmer les jeunes à produire et être acteurs sur les médias sociaux tout en leur donnant les clés pour ne pas prendre de risque. //

Simon Houriez, directeur de Signes de sens.

Mener une animation autour du jeu Maîtrise Ton Web permet d'augmenter et d'affiner les réflexions et apprentissages des enfants. Contre l'idée d'isolement face à la donnée numérique, l'animation crée une expérience collective entre jeunes et animateurs "experts".

// En bibliothèques, le jeu **Maîtrise ton web** peut être une occasion pour les jeunes d'identifier la bibliothèque et les bibliothécaires comme des ressources leur permettant d'avoir une information sûre, les aidant à démêler le vrai du faux ou à trouver des ressources pour vérifier l'information. //

Juliette Sgard, Chargée de mission "Publics empêchés et éloignés" de la Médiathèque Jean Lévy de Lille.

Ce guide vous invite à découvrir brièvement l'univers des Youtubeurs, fil rouge du jeu. Nous entrons ensuite dans le jeu sous l'angle de la trame pédagogique. Enfin, le guide vous donne des ressources et vous propose des suggestions pour préparer votre animation.

¹ Ils sont particulièrement vulnérables aux manipulations d'image. Cela, en raison des difficultés d'accès au français, des difficultés de compréhension qu'ils rencontrent et de leur mode de communication très visuel.

→ La langue des signes française (LSF)

Depuis 15 ans, Signes de sens travaille à rendre les apprentissages et l'information plus accessibles aux personnes en situation de handicap cognitif, sensoriel, mental ou psychique.

En bref, la LSF c'est une langue :

- majoritairement utilisée par les personnes sourdes et malentendantes,
- utilisant les mains mais aussi les expressions du visage,
- qui a son vocabulaire propre, sa grammaire, sa syntaxe, ses divers registres de langue,
- nationale, chaque pays a une langue des signes différente,
- reconnue en France comme "langue à part entière" depuis 2005,
- pratiquée par 100 000 à 200 000 personnes en France.

Pour approfondir :

- [Les services et outils en LSF](#) par Signes de sens
- Médiation en collège "[Silence... on signe](#)"
- Dictionnaire [Elix](#)
- [L'oeil et la main](#), France 5
- [Mon premier cours en LSF](#), produit par Folimage

À propos de Winona Guyon, la comédienne de « Maîtrise ton web » :

- Sourde de naissance, la LSF est sa langue maternelle.
- Comédienne, elle est l'un des personnages principaux de la saison 5 de "SKAM" (France TV).

// Le jeu Maîtrise ton web

→ Les caractéristiques

Le jeu est gratuit, clé en main² et se joue en ligne sur : www.maitrisetonweb.fr

L'objectif :

Permettre aux jeunes de mieux comprendre le fonctionnement des médias sociaux. Ainsi mieux maîtriser l'information qu'ils consomment et qu'ils partagent.

Ce jeu peut être animé :

- dans des médiathèques
- dans des structures médico-sociales
- dans des écoles et des collèges,
- dans les CDI
- et même à la maison.

Le format en "communication universelle" (vidéo en langue des signes française, sous-titrée et avec une voix off) est développé chez Signes de sens depuis 10 ans. Notamment avec [les applications "Muséo"](#) disponibles dans trois musées différents. Il a été évalué par une équipe de recherche.

Usagers :

jeunes de cycle 3

Durée :

45 min à 2h

Format :

vidéos et quiz sur une plateforme en ligne.

→ L'histoire

Une jeune fille, Emmy, veut créer une chaîne de vidéos sur un média social pour partager sa passion des jeux vidéos. Elle met peu à peu en place son concept, la technique, sa posture et son phrasé, son univers, son réseau et la gestion de sa communauté. Au fil de son parcours, nous découvrons avec elle l'aventure de la création d'une chaîne et nous l'aidons à mettre toutes les chances de son côté pour y arriver tout en s'amusant.

Nous allons traverser avec elle les déceptions, les risques, les pratiques problématiques, mais aussi les joies et les surprises. Nous réfléchissons et apprenons ainsi à utiliser correctement les outils qui permettent aujourd'hui de créer du contenu riche et pertinent pour peu que nous gardions le contrôle sur ce qui se passe et que nous ne tombions pas dans certains pièges ou écueils des médias sociaux.



Capture d'une vidéo du jeu. Emmy nous parle en LSF devant son ordinateur. →

²Le jeu peut être joué en toute autonomie.

→ La trame pédagogique du jeu

Module 1 : construire un format qui marche

- › Prendre conscience qu'un Youtubeur se met en scène.
- › Préserver ses données personnelles avec un mot de passe robuste.

Module 2 : construire un premier contenu et citer des sources

- › Comprendre que de fausses informations circulent sur Internet.
- › Toujours vérifier les informations qu'on partage.

Module 3 : gérer les premiers commentaires

- › Garder ses informations personnelles privées face à des inconnus.
- › Ne pas hésiter à bloquer un follower agressif plutôt que l'insulter ou le confronter.
- › Se concentrer sur la communauté positive.

Module 4 : utiliser des contenus d'autres personnes/auteurs

- › Citer les sources et les auteurs peut amener du trafic.
- › Toujours demander l'autorisation d'utiliser le contenu d'un autre, même celui d'un ami.

Module 5 : faire connaître ma chaîne, augmenter la notoriété

- › Prendre conscience que la notoriété peut être fabriquée (faux likes, communauté fantôme, risque de chaîne bloquée).
- › Comprendre que le placement de produit induit un contrôle de la marque sur le discours du Youtubeur.
- › Mesurer l'importance de conserver sa liberté d'expression.

Module 6 : gérer la masse de followers, la dépersonnalisation et le temps à y passer

- › Prendre conscience du temps que demande la gestion d'une chaîne.
- › Prendre conscience des émotions que vit le youtubeur et de la difficulté de les gérer.
- › Comprendre la portée des commentaires positifs et négatifs.

// Préparer l'animation

1 Découvrir le jeu

Pour ça, rendez-vous sur le site www.maitrisetonweb.fr

2 Plonger dans l'univers Youtube

L'univers des chaînes de vidéos Youtube est très vaste. On y trouve de tout. Par exemple des chaînes de :

- > philosophie,
- > bricolage,
- > couture,
- > permaculture,
- > cuisine,
- > jeux vidéos
- > et bien d'autres !

Parmi cette grande diversité, les jeunes de cycle 3 ont eux aussi leurs Youtubeurs préférés. Nous vous proposons de visionner quelques-unes de leurs vidéos et de réfléchir à :

- > Que ressentez-vous en regardant ces vidéos ?
- > Quels mots et attitudes souhaitez-vous adopter pour accompagner au mieux ces jeunes dans leur apprentissage et le développement d'un esprit critique?

Si certains mots de vocabulaire vous sont inconnus, vous trouverez leur définition dans [le lexique des réseaux sociaux](#) à la fin de ce guide.

Nom du Youtubeur	Liens vers ses vidéos
Cyprien	https://www.youtube.com/user/MonsieurDream
Dr Nozman	https://www.youtube.com/c/DrNozman
Anas	https://www.youtube.com/c/MrLebledart
Kevin Tran	https://www.youtube.com/user/LeRiiiiiiiireJaune
Lena Situations	https://www.youtube.com/c/L%C3%A9naSituations1
McFly et Carlito	https://www.youtube.com/c/LeFatShow
Marine LB	https://www.youtube.com/c/MarineLB
Michou	https://www.youtube.com/c/MichouFr
Natoo	https://www.youtube.com/c/filleludique
Squeezie	https://www.youtube.com/channel/UCWeg2Pka-te69NFdBeuRFTAw
Vargasss	https://www.youtube.com/c/vargasss92

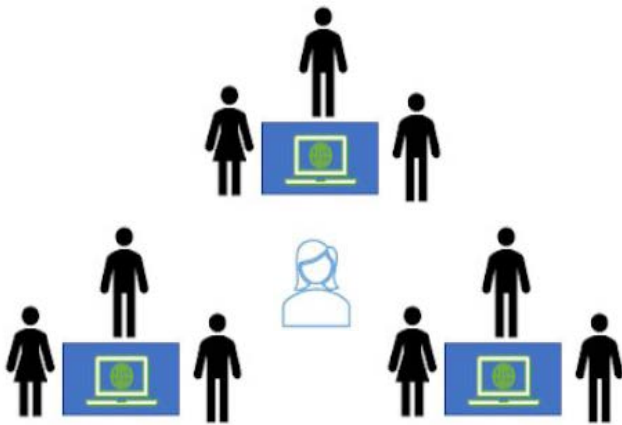
3 Préparer le matériel

Le matériel nécessaire

- > Connexion wifi
- > Appareils pour accéder au jeu (site web) : ordinateurs individuels, tablettes ou ordinateurs avec vidéoprojecteur
- > Tester le jeu sur chaque appareil avant l'animation

Les espaces : selon le nombre de participants et le matériel disponible, nous vous conseillons 3 dispositions.

Disposition 1



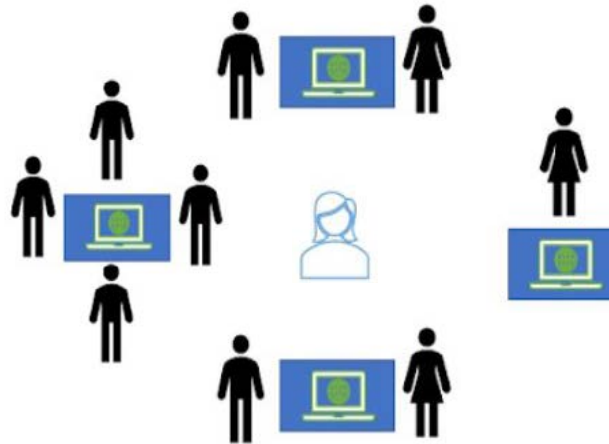
Des petits groupes d'environ 3 jeunes.

(durée de 45 à 60 minutes)

Besoins :

- > de la place pour espacer les groupes
- > un nombre conséquent d'outils numériques (1 par groupe)
- > un bon réseau internet / wifi

Disposition 2

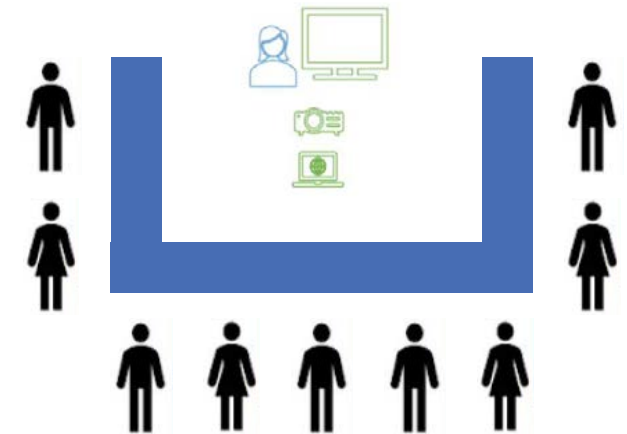


Des petits groupes de tailles variables afin de respecter le rythme de chaque jeune. (durée de 45 à 60 minutes)

Besoins :

- > de la place pour espacer les groupes
- > un nombre conséquent d'outils numériques (1 par groupe)
- > un bon réseau internet / wifi
- > un animateur capable de passer de groupe en groupe pour s'adapter au rythme de chacun.

Disposition 3



Un seul grand groupe, nous préconisons alors une forme en "u". (prévoir 2 séances de 45 minutes)

Besoins :

- > un vidéo projecteur ou un tableau numérique
- > un accès à internet
- > un espace permettant de rassembler les tables au même endroit

4 Préparer la séquence pédagogique

La création de la séquence pédagogique vous appartient. En fonction de votre contexte, de vos objectifs et du groupe de jeunes, piochez dans les ressources ci-dessous. Vous pouvez évidemment compléter votre séquence avec vos propres ressources.

→ Le thème

Choisir un ou plusieurs thèmes à approfondir en vous référant à [la trame pédagogique du jeu](#).

→ Le séquençage

› Découper le jeu en plusieurs séquences. Chaque séquence peut couvrir 2 ou 3 modules du jeu et avoir 1 activité pour approfondir chaque notion.

→ L'introduction

Pour commencer le jeu, vous pouvez poser des questions aux jeunes.

Par exemple :

- › Connaissez-vous Youtube ?
- › Qu'aimez-vous regarder sur Youtube ? Pourquoi ?
- › Avez-vous un proche qui a une chaîne ?
- › Aimerez-vous en créer une ?

→ L'échange libre (fin du jeu)

Pour faciliter l'échange libre, vous pouvez lancer les jeunes sur un ou plusieurs sujets en leur posant des questions.

Par exemple :

- › Qu'est-ce que vous avez le plus aimé dans le jeu ?
- › Qu'est-ce qui vous a surpris ?
- › Est-ce qu'il y a des choses qu'Emmy a vécues, que vous avez vous aussi déjà vécues ?

→ Des ressources complémentaires

- › Adam Bros. (2020). Le problème du métier de Youtuber
- › Livret pédagogique du Serious Game Newscraft : <https://fr.calameo.com/read/00610747219b3c0273fa8>
- › Chantal DAHAN et Christine DÉTREZ. (2020, Octobre). Goûts, pratiques et usages culturels des jeunes en milieu populaire. [INJE-PR-2020/10].
- › CLEMI. (2020). Dans la Tête de Juliette : Plongée dans le tourbillon numérique.
- › CLEMI. (2017). DECLIC CRITIQUE : Repérer une publicité discrète sur YouTube.
- › Lumni. (2021). Cyberharcèlement, c'est quoi ?
- › Ministère de la Culture (2018). Plan Education aux médias et à l'information (EMI) : Soutien 2018 aux projets et outils à dimension nationale. Paris, France : Ministère de la Culture
- › Ministère de la Culture et de la Communication (2014). Lumières sur les réseaux sociaux.

// Le jour J

→ Avant de commencer

- Mettre en place la salle et le matériel.
- Tester le matériel et la connexion wifi.
- Répondre au questionnaire sur le site avant d'accueillir le groupe (2minutes).

→ Pendant le jeu

- › Encourager les jeunes à exprimer leurs expériences personnelles.
Laissez la place pour une parole libre. Rappelez-vous qu'on a tous une représentation du monde différente.
- › Favoriser un débat ouvert, respectueux et bienveillant.
- › Rester disponible pour les questions techniques, sur le jeu mais aussi sur le thème.
- › Avoir un discours positif sur les médias sociaux.
- › Adopter une posture de confiance.

// Les formateurs de l'EMI ne doivent pas chercher à transmettre des connaissances sur l'EMI mais plutôt à mettre en place un environnement ouvert et facilitateur permettant aux apprenants de vivre une expérience sur l'EMI. //

Sylvie Pierre, Maîtresse de conférences en sciences de l'information et de la communication.

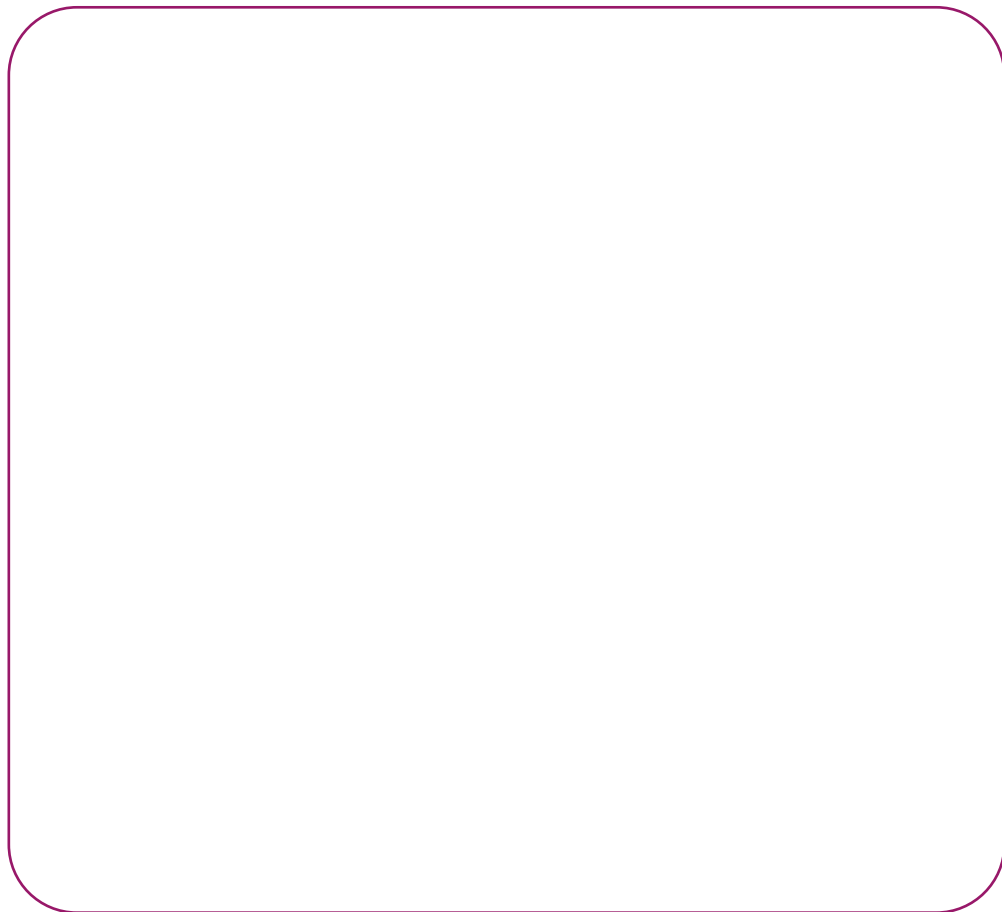
→ Après le jeu

- › Vous pouvez proposer aux enfants un temps de réflexion individuelle (voir support ci-dessous). Ce document est un bon moyen de faire le lien avec les parents.
- › N'hésitez pas à partager les retours écrits ou dessinés des enfants à l'adresse contact@maitrisetonweb.fr. Cela nous aidera à améliorer en continu le jeu et le site.
- › Répondre au questionnaire de fin sur le site (2minutes).

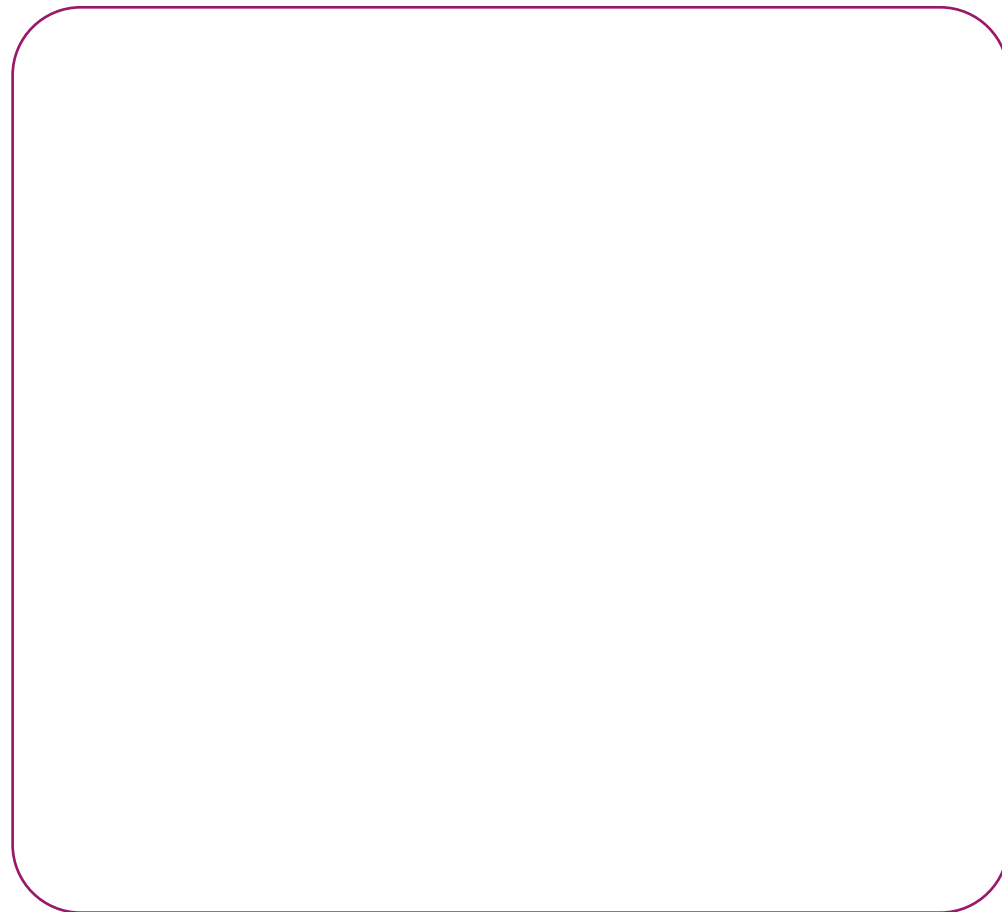
// Réflexion individuelle de :

Prénom de l'enfant

› Écris ou dessine ce que tu as aimé ci-dessous :



› Écris ou dessine ce que tu as appris ci-dessous :



Maîtrise
ton Web

Un jeu disponible

sur www.maitrisetonweb.fr

// Le lexique des réseaux sociaux

Algorithme

Suite finie de règles et d'opérations élémentaires sur un nombre fini de données qui permet de résoudre une classe de problèmes. Les algorithmes sont utilisés en programmation. (Source : Dictionnaire Antidote)

Animateur de communauté

(couramment appelé Community manager)

Personne chargée de développer la présence sur la toile d'une organisation publique ou privée en fidélisant un groupe d'internautes. Elle anime les échanges dans les réseaux sociaux, les médias en ligne ou les forums. Habituellement, l'animateur de communauté répond aux questions, promeut la communauté et peut également agir à titre de modérateur. (Source : Académie de Paris, Glossaire du numérique)

Authentification

Phase qui permet à l'utilisateur d'apporter la preuve de son identité. Elle intervient après la phase dite d'identification. Elle permet de répondre à la question : « Êtes-vous réellement cette personne ? ». L'utilisateur utilise un authentifiant ou « code secret » ou « mot de passe » que lui seul connaît. (Académie de Paris, Glossaire du numérique)

Cover

Reprise d'une musique. (Source : Le Monde)

Chat

Activité permettant à un internaute d'avoir une conversation écrite, interactive de manière synchrone (en temps réel) avec d'autres internautes, par clavier interposé. On parle également de clavardage. MSN Messenger, ICQ, Skype ou même Facebook permettent de chatter. (Académie de Paris, Glossaire du numérique)

Commentaire

Un commentaire est la réaction d'un internaute à une publication sur le Web (article, billet, etc.). (Source : Ministère de la Culture et de la Communication, 2014)

Crash-test

Test d'un produit pour la première fois, face caméra. (Source : Le Monde)

Empties

Vidéo dans laquelle un youtubeur montre les produits qu'il a récemment terminés, et donne son avis sur leur efficacité. (Source : Le Monde)

E-réputation

Terme qui représente la notoriété numérique d'une marque, d'une entreprise, d'un individu, d'un produit ou d'un service sur Internet et les médias sociaux. (Source : Le Blog du Modérateur)

Fil d'actualité

Le fil d'actualité rassemble des nouvelles des amis d'un profil ou des pages suivies, ainsi que des publications sponsorisées.

Hashtag

Le hashtag est un mot précédé du symbole "#". Ce mot-clé permet de retrouver toutes les publications où le hashtag est mentionné.

Haters

Haters (terme anglais signifiant « haineux », parfois traduit par « rageux ») est une expression qui désigne une personne ou un groupe de personnes qui passe son temps à dénigrer des célébrités, des émissions de télévisions, des films ou des Youtubeurs sur les réseaux sociaux notamment (France info, 2016)

Hyperlien ou lien hypertexte

Référence (renvoi, citation) permettant de passer automatiquement d'un document numérique à un autre lié, choisi par l'auteur comme pertinent (lien externe), ou à une autre partie du même document (lien interne). (Académie de Paris, Glossaire du numérique)

Identification ou mention

Acte qui consiste à identifier des profils dans une publication à partir du signe "@" suivi du nom du profil. Une notification est alors envoyée au profil identifié. On parle aussi de taguer quelqu'un.

Identité numérique

L'identité numérique est "l'ensemble des caractéristiques qui définissent un individu à travers les traces qu'il laisse sur internet, et à travers les commentaires et publications d'autrui." Autrement dit, notre identité numérique est le résultat de notre indexation par la Toile. (Académie de Paris, Glossaire du numérique)

Influenceur

Terme qui nomme les internautes disposant d'une notoriété sur un sujet spécifique sur le web et sur les réseaux sociaux. Ils peuvent se faire rémunérer en échange de la publication de recommandations sur un produit ou un service. Ils constituent un relais d'opinion auprès des consommateurs et permettent aux marques d'accroître leur notoriété et leur visibilité. (Source : Le Blog du Modérateur)

Let's play

Signifie « jouons ». On y suit, sur une durée plus ou moins longue (quelques minutes à plusieurs heures) une partie de jeu vidéo, généralement agrémentée des commentaires du youtubeur. (Source : Le Monde)

Lien sponsorisé (ou lien commercial)

Lien hypertexte, rémunéré à la performance, qui redirige vers le site web d'une entreprise ou d'une marque pour faire la promotion d'un produit ou d'un service. Il existe deux types de liens sponsorisés : les

liens promotionnels (ou sponsored links), qui sont présents sur les moteurs de recherche, et les liens contextuels (ou contextual links), que l'on retrouve sur les sites et les réseaux sociaux.

(Source : Le Blog du Modérateur)

Lookbook

Vidéo dans laquelle sont filmées plusieurs tenues tour à tour.

(Source : Le Monde)

Médias sociaux

Les médias sociaux englobent toutes les formes de sites Web qui permettent aux utilisateurs d'interagir avec les contenus qu'ils consultent et de les enrichir : blogs, sites de partage, réseaux sociaux, avis de consommateurs, etc. (Source : Ministère de la Culture et de la Communication, 2014)

Mur ou Journal

Un mur ou un journal rassemble toutes les publications d'un profil ou d'une page. Il est possible de publier (écrire) sur le mur / journal d'un autre profil ou d'une page, à moins que ce dernier ne soit fermé aux commentaires.

Page

Page officielle d'organisations (marques, entreprises, associations, festivals, magasins, émissions de télé, etc.) ou de personnalités

(groupes de musique, chanteurs, animateurs, politiciens, etc.).

Profil

Compte personnel d'un utilisateur. Deux profils sont amis. Lorsqu'un utilisateur aime une page ou une chaîne, il est un adepte (ou fan ou follower en anglais).

Réseaux sociaux

Les réseaux sociaux sont des sites Web dont le contenu est construit par des utilisateurs qui mettent en commun leur réseau de la vie réelle, qu'il soit professionnel ou privé. (Source : Ministère de la Culture et de la Communication, 2014)

Speedrun

Action qui consiste à finir un jeu vidéo le plus vite possible. (Source : Le Monde)

Swap

Vidéo dans laquelle deux blogueurs ou youtubeurs débattent (soit ensemble, soit chacun de leur côté) un colis surprise. (Source : Le Monde)

Walkthrough

Vidéo dans laquelle on suit, sur la durée, une partie de jeu vidéo. (Source : Le Monde)

