




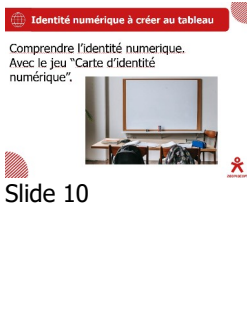




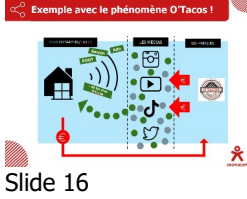


Activité du formateur	Objectif de cette activité	Attitude des apprenants	Timing	Support à utiliser
Il explique le métier de médiateur numérique.	Prendre contact avec les participants. Échanger sur le métier et le pourquoi on intervient sur cette atelier.	Écoute active et questions ouvertes	5 min	 <p>Slide 5</p>
Il présente la structure de l'intervention	Permettre aux participants de comprendre les objectifs de cette intervention	Écoute active	2 min	 <p>Slide 6</p>
Expliquer qu'Internet est un réseau physique associant des serveurs et des câbles pour stocker et transmettre des informations : Détailler la quantité de câbles et de serveurs nécessaires au fonctionnement d'internet ; évoquer le coût (équipements, énergie, maintenance) du dispositif. Expliciter les modalités de connexion sans fil wifi et 4G	Permettre aux élèves de conceptualiser le fonctionnement technique d' Internet, de réaliser que les informations sont stockées et centralisées.  Faire comprendre la variété et le volume de données qui transitent par le Net.	Écoute active et débat	10 min	 <p>Slide 7</p>
Comprendre internet avec le jeu REZO. <i>Voir explications du jeu dans annexe 1</i>	Faire expérimenter aux participants le réseau internet.	Participation active à l'activité.	60 min	 <p>Slide 8</p>
Il pose la question aux participants sur « la différence entre moteur de recherche et navigateur » puis Il explicite la différence entre moteur de recherche et navigateurs. Il présente d'autres moteurs de recherche avec leurs particularités : eco-friendly, sécurisés, etc...  Il précise que chacun peut (et doit?) tester différents navigateurs	Différence navigateur / moteur de recherche	Ils écoutent / posent des questions / nomment les moteurs / navigateurs qu'ils connaissent / utilisent.		 <p>Slide 9</p>

et moteurs de recherche pour choisir celui qui lui convient plutôt que d'utiliser celui mis à sa disposition par défaut.				
Il explique que les médias et réseaux sociaux (RS) participent à la construction de notre identité numérique puis lance le « jeu » carte d'identité numérique. <i>Voir explications du jeu dans annexe 2</i>	Comprendre ce qu'est une identité numérique. Lister ce qu'internet à comme informations sur les participants pour mieux comprendre les enjeux d'une identité numérique protégées	Participation active à l'activité avec le jeu « carte d'identité ». Les participants devront nommer et coller les données récupérer par internet.	30 min	 <p>Slide 10</p>
Il interroge les élèves sur les avantages / inconvénients des réseaux sociaux	Permettre aux participants de formuler leurs représentations des réseaux	brainstorming : les participants tentent de trouver les avantages et les inconvénients des RS.	10 min	 <p>Slide 11</p>
Il affiche la « bonne réponse » et permet aux élèves d'intégrer les avantages et les inconvénients des réseaux sociaux.	Être véritablement capable d'identifier les avantages, mais aussi les contraintes de disposer de comptes sur les RS	Les participants écoutent.	5 min	 <p>Slide 12/13</p>
Il récapitule le fonctionnement d'un modèle économique basé sur la publicité en rappelant que c'est le principal sur Internet et en particulier en ce qui concerne les services pour ados. Explication pour amorcer le jeu Otacos	Comprendre les mécanismes d'un modèle économique basé sur la publicité.	Les participants écoutent.	10 min	 <p>Slide 14</p>
Il met en place et explique le jeu Otacos. <i>Voir explications du jeu dans annexe 3</i>	Expérimenter le modèle économique basé sur la publicité pour mieux comprendre son fonctionnement	Participation active à l'activité avec le jeu « Otacos ».	45 min	 <p>Slide 15</p>
Il laisse cette slide en arrière-plan pour avoir un point de référence pendant le jeu « Otacos »		Les participants regardent si besoin.		 <p>Slide 16</p>