

Kit Pédagogique

Chattez en famille

Avant-Propos

« En vous cachant derrière le **pseudo** d'un utilisateur de **chat**, vous êtes invités à **jouer** avec votre propre **identité** (changer de sexe, d'âge, de physique...) et à démasquer celles des autres. » »

O

bjectif pédagogique

Pour les adultes :

Leur donner des clefs pour accompagner les enfants dans l'utilisation d'un service de communication sur Internet tel que le *chat*, outil privilégié des pré-ados et des ados.

Ils doivent à la fin de l'atelier :

- être capable d'évaluer les risques et de les prévenir
- être capable de guider leur enfant
- instaurer/ ou consolider un début de dialogue avec leur enfant
- obtenir des adresses de sites leur permettant de se renseigner sur le sujet en toute autonomie.



Pour les plus jeunes :

Ils doivent à la fin de cet atelier :

- être informés des risques liés à l'usage du chat.
- être capables de faire preuve d'esprit critique.
- adopter une bonne conduite dans une situation problématique.
- communiquer dans le respect de la Netiquette (règles de bonne conduite sur le Net).

L'objectif général est d'instaurer la confiance entre les adultes et les plus jeunes. Les adultes doivent parvenir à protéger les plus jeunes des dangers sans pour autant avoir un comportement intrusif.

L'idée est ici de concilier l'envie d'indépendance des plus jeunes et le souci de protection des parents.

D

urée estimée

1h30 dont 50 minutes de *chat*

P

ublic cible

2 publics cibles :

- les adultes (parents, enseignants, animateurs, éducateurs...)
- les enfants (à partir de 9 ans, sachant bien lire, jusqu'à 12 ans)

Kit **Chattez** Pédagogie **en famille** Plan de l'atelier

Etape 1. Echange oral avec les usagers

- Le *chat* c'est quoi ?
- Consignes du jeu de rôle

Etape 2. Pratique du *chat*

- Le jeu de rôle

Etape 3. Echange oral avec les usagers

- Confrontation des résultats et débat
- Différences avec un dialogue où les personnes sont physiquement face à face
- Qui participe ? Pour dire quoi ? Où peut-on chatter ?
- Quels sont les problèmes rencontrés sur les *chats* ?
- Quels sont les points positifs des *chats* ?

Etape 4. Ouverture

- Quiz

Kit Pédagogique

Chattez en famille

Exploitation générale

Matériel/Logiciels :

- Documents papier :
 - les cartes individuelles
 - la grille de résultat
 - les 2 quiz (l'un pour les adultes, l'autre pour les enfants)
- Un ordinateur par usager + connexion Internet

Assistants :

- Parallèlement à l'atelier « Chattez en famille », un atelier « Surfez en famille » est proposé. Ces 2 ateliers, complémentaires, doivent servir d'amorce de dialogue entre les adultes et les plus jeunes sur les risques d'Internet. Puisque les risques existent et qu'aucun dispositif n'offre de protection totale, la démarche est ici de privilégier les échanges et de fournir des repères.

Méthode de lecture de scénario



Exploitation - Indique à l'animateur les documents, matériels ou logiciels nécessaires.



Notions - Indique à l'animateur les notions à transmettre à son public dans les différentes étapes de l'atelier.



Assistant - Propose à l'animateur des conseils ou documents pour faciliter la présentation des concepts techniques.



Manipulations du participant - Liste des procédures et manipulations à faire faire aux participants.



Informations connexes - Apporte des éléments supplémentaires à l'animateur qui peut les transmettre à son public.

Kit Pédagogique

Chattez en famille

Etape 1

Echange oral avec les usagers

Le chat c'est quoi ?

Notions : *chat*, groupe de discussion, IRC, pseudo

Inviter les usagers à donner oralement une définition du chat. Reformuler leurs réponses si nécessaire

Éléments de réponse / vocabulaire :

- *To chat*, en anglais = bavarder
- C'est un groupe de discussion en direct sur Internet, auquel il faut s'inscrire. Les internautes peuvent ainsi dialoguer par clavier interposé.
- Le *chat* est souvent basé sur l'utilisation de l'IRC (Internet Relay Chat). IRC : protocole qui permet de dialoguer en temps réel avec d'autres utilisateurs

Ici nous utiliserons uniquement le clavier, mais le dialogue peut se faire aussi par le canal audio ou vidéo (webcam, micro).

• Consignes du jeu de rôle

«En vous cachant derrière le pseudo d'un utilisateur de *chat*, vous êtes invités à jouer avec votre propre identité (changer de sexe, d'âge, de physique...) et à démasquer celles des autres.

Dès que vous avez démasqué l'un des participants, notez votre réponse sur la grille.

Attention, tous les participants n'ont pas les mêmes consignes, certains sont invités à jouer un rôle tandis que d'autres sont invités à rester eux-mêmes.

Les gagnants sont ceux qui sont parvenus à démasquer le maximum de personnes.»



Distribution des 2 documents (grille de résultat et carte individuelle).

Chaque usager doit :

- choisir un pseudo
- noter son pseudo sur sa carte personnelle
- lire les consignes
- retourner sa carte pour éviter que le voisin découvre qui il est.

Pseudo : nom d'emprunt choisi par quelqu'un qui veut dissimuler son identité.

Kit Pédagogique Chattez en famille


Etape 2

Pratique du *chat*

Le jeu de rôle

Notions : SCOL


Inviter les usagers à se rendre sur un salon de discussion et à s'inscrire (inscription très rapide)


 Vous pouvez accéder à un chat privé (accès limités à vos usagers) sur le site <http://www.educaunet.org/> rubrique « Activités en ligne » puis « Tepato chatroom ».

• SCOL

Au Carrefour numérique, l'animateur utilise, pour des raisons techniques, un site SCOL. SCOL est une technologie libre et gratuite (informations sur <http://www.scol-technologies.org>). Elle permet de réaliser des mondes virtuels ouverts et persistants. Le monde que nous vous proposons d'utiliser dans cet atelier offre la fonctionnalité du chat qui vous permettra de présenter la notion de communication sur une interface originale. Installez le SCOL VOYAGER (téléchargeable à l'URL : http://www.scol-technologies.org/rsc/scol_plugin.exe) et tapez l'URL suivante pour vous rendre sur le site : scol://scol.cite-sciences.fr :AGORA. Ce site offre un outil de discussion en temps réel et, petit plus, permet la ballade virtuelle des usagers dans un monde en 3D.

<http://www.scol://scol.cite-sciences.fr>
Pour consulter le panel des univers proposés sur le serveur SCOL...

 Présenter aux usagers les différentes fonctions du *chat*.

 Faites remarquer la différence entre fenêtre de saisie du texte et une fenêtre dans laquelle s'affiche la discussion.

Les participants sont invités à se saluer (règles de politesse) et à se lancer dans leurs enquêtes.

La discussion peut commencer. L'animateur participe au *chat*, comme les usagers il se cache derrière un pseudo. Son but est de perturber les conversations et de soutirer un maximum d'informations personnelles aux usagers.

Kit Pédagogique

Chattez en famille

Etape 3

Echange oral avec les usagers

Confrontation des résultats et débat

Notions : smiley

- **Ressenti**

Inviter chaque participant à donner le résultat de son enquête, tout en argumentant

Exemple : Quels sont les détails qui lui permettent de penser que derrière tel pseudo se cache un adulte et non un enfant, un novice du *chat* et non un expert ?

- **Le débat**

Lors du débat les points suivants peuvent être abordés (spécifique à chaque séance) :

Les différences avec un dialogue où les personnes sont physiquement face à face :

- absence de langage corporel
- absence de tonalité de la voix
- utilisation d'avatar : dessin qui représente un individu.
- univers avec son propre langage, ses propres codes. Pour compenser le manque d'émotions, on utilise de signes ou raccourcis.

Exemple, LOL (Lot Of Laugh), MDR (Mort de rire) ou les smileys :

:)	sourire
;))	clin d'œil
: p	tire la langue
: o	suis étonné
: (mécontent, déçu
: '(triste
:-x	bisous

Qui participe ? Pour dire quoi ? Où peut-on chatter ?

Chats par tranches d'âge ou par centres d'intérêts. Le dialogue se fait :

- en privé (2 personnes),
- dans des salons publics (ouverts à tous),
- dans des salons d'accès restreint, où il faut être invité pour participer
- sur de nombreux sites web comme Voila *chat* (*chat* par tranches d'âge et par zones géographiques, *chat* pour les - de 18 ans)

Ou entre amis avec :

- MSN Chat (Microsoft)
- AMSN logiciel libre téléchargeable sur le site de framasoft.net qui supporte très bien les protocoles MSN, mais n'a pas les fonctions microphone et webcam.

Quels sont les problèmes rencontrés sur les *chats* ?

Très rapidement, chacun des usagers se rend compte de la difficulté à discerner la vérité du mensonge et à déceler la véritable identité.

On aborde, en fonction des réactions et des questions des usagers, le problème du temps passé à chatter (les accros au *chat*), les éventuels dérapages, la Netiquette, les conversations trop souvent limitées à la drague sur les salons publics, le risque encouru lorsqu'on donne des informations personnelles (numéro de téléphone, adresse postale...)

• Netiquette, charte de bonne conduite sur le Net

Sur Internet, il est important de respecter, comme dans la vie, certaines règles de courtoisie. Cela s'appelle la netiquette, un mot valise comprenant net pour Internet et étiquette pour règles de savoir-vivre.

Quelques règles :

- Respectez les autres. Les propos racistes, sexistes et autres du même acabit ne sont pas tolérés, comme les insultes et la vulgarité. Si une personne vous manque de respect, ignorez-le.
- Saluez les autres usagers lorsque vous entrez sur un canal.
- Si la question suivante a/s/v ? apparaît ne soyez pas surpris. Ces initiales signifient âge, sexe et ville.
- Lorsque vous entrez sur un canal la première fois, essayez de cerner l'ambiance avant d'y prendre part. Si l'ambiance ne vous convient pas, quittez le canal et essayez-en un autre.
- Souvenez-vous que vous n'êtes pas anonyme. Tous les serveurs de *chat* sont capables de capter votre IP.
- Souvenez-vous aussi que le *chat* n'est pas confidentiel. Les serveurs de *chat* stockent vos messages. Comportez-vous comme si vous étiez enregistré.
- Adressez chaque message à celui à qui vous parlez : mentionnez son pseudonyme.
- Écrivez normalement en minuscule. UTILISER LES MAJUSCULES REVIENT À CRIER. »

<http://www.faq.org/rfcs/rfc1855.html>

Pour consulter le document officiel (en anglais)

<http://www.faq.org/rfcs/rfc1855.html>

Traduction française

<http://www.sri.vcl.ac.be/SRI/rfc1855.fr.html>

Extrait de radio Canada, trousse à outils

<http://www.radio-canada.ca/jeunesse/>

Quels sont les points positifs des *chats* ?

Certains usagers font part de la facilité à parler de soi, même lorsque l'on est timide, de la possibilité de rencontrer des personnes d'un autre milieu, d'une autre culture, de la convivialité...

Pour les débutants en informatique, la pratique du *chat* permet :


- l'apprentissage du clavier,
- la rapidité de la frappe,
- une bonne reconnaissance des composants du web (dialogue dans plusieurs fenêtres en même temps, reconnaissances des différents espaces (icônes, barre adresse, fenêtre...))

Kit Pédagogique

Chattez en famille

Etape 4

Conclusion

	Distribuer à chaque usager un quiz, téléchargeable sur le site www.reseau-medias.ca
	1 quiz pour les enfants : Internet et moi, suis-je un internaute responsable ?
	1 quiz pour les adultes : Internet et vos enfants, suis-je un parent branché ?

http://www Sites de référence

<https://www.internet-mineurs.gouv.fr/>

Site gouvernemental de protection des mineurs pour lutter contre la pédophilie. Vous y trouverez des textes de lois ainsi que la procédure à suivre pour signaler un site au contenu illicite

<http://www.droitdunet.fr/>

Site sur les droits du net, édité par « le forum des droits du net », organisme soutenu par les pouvoirs publics

<http://www.media-awareness.ca/francais/index.cfm>

Organisme canadien qui offre d'importantes ressources en éducation aux médias et à Internet.

<http://www.logprotect.org/>

Pour télécharger logprotect, logiciel libre empêchant les enfants de transmettre sur Internet des informations sensibles (numéro de téléphone, carte de crédit, adresse école...)