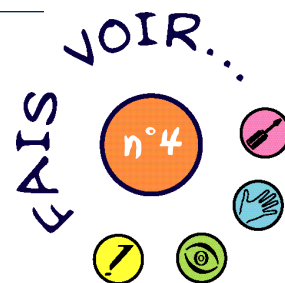


Cette fiche

- > fait partie d'une série éditée par l'association APTE ;
- > présente des activités à la fois ludiques et formatrices dans le domaine de l'éducation à l'image et aux médias ;
- > vise à développer le regard critique ;
- > s'adresse à toute personne ayant une action éducative auprès d'enfants ou de jeunes (animateur, enseignant, formateur, parent...);
- > cherche à donner des contenus précis tout en laissant l'utilisateur libre de développer son imagination pédagogique en fonction de sa situation, de ses compétences, de son public ;
- > propose, sur un même thème, une activité de "lecture"/analyse et une activité d'"écriture"/production liées entre elles.



! Un œil sur le web

Si l'on a la volonté de développer une véritable éducation aux médias, il est certainement nécessaire de prendre en compte Internet.

Comme pour la télévision, nous préconisons de mettre en place à la fois des activités d'exploration/analyse et des activités de réalisation/production. Ces dernières nous fournissent l'occasion de prendre conscience qu'avec Internet, et contrairement à ce qui passe par exemple dans le domaine de la presse écrite ou de la télévision, on peut être très facilement fournisseur d'informations. Par ailleurs il apparaît qu'on lit différemment les pages web existantes lorsqu'on a soi-même été en situation d'en créer une.

👁️ Activité de lecture/analyse

Lecture / analyse d'images

Le meneur de jeu se propose de développer, chez chacun des membres du groupe, ses compétences de lecture de pages web en s'intéressant tout particulièrement aux liens hypertexte*.

Il s'agit, par exemple, de repérer, pour les liens « cliquables* » :

- leur emplacement dans la page ;
- leur support (mot, phrase, image, dessin...);
- le fait qu'ils sont facilement identifiables ou plutôt cachés ;
- leur destination (là où, une fois activés, ils vont nous mener : ailleurs dans la même page, vers une autre page du même site*, vers une page d'un autre site, vers une adresse de courrier électronique).

Proposition 1 - inventaire

Chaque équipe inventorie les différents liens présents sur la page en notant leur emplacement, support, destination...

On met ensuite en commun les inventaires. Chaque équipe fait part de sa façon de travailler, de ses découvertes, de ses questions.

Proposition 2 - jeu

Chaque équipe est chargée de trouver (par exemple en un temps limité ou avec un nombre limité de clics avec la souris) :

- un lien vers une page déterminée à l'intérieur du même site ;
- un lien vers une page déterminée d'un autre site ;
- un lien vers une adresse de courrier électronique.

On met ensuite en commun les réactions, les découvertes ; on pourra mettre en avant le fait que certains liens - publicitaires - jouent avec les craintes de l'internaute (exemple : bandeau ressemblant à un message d'erreur Windows).

Préparation :

Le meneur de jeu a enregistré, au préalable, une ou plusieurs pages web comportant des liens cliquables de différents types.

🌀 Aller plus loin

Il est possible de prendre en compte d'autres caractéristiques des liens comme, par exemple :

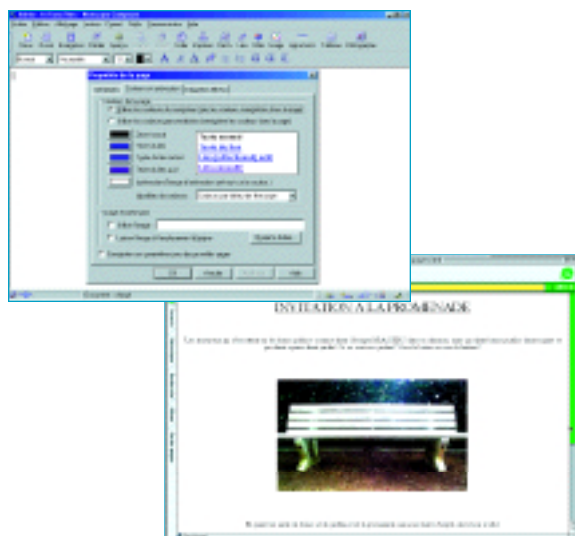
- la façon dont le lien est activé (clic, simple passage de la souris...);
- l'apparition de la page de destination dans la même fenêtre ou dans une nouvelle fenêtre.





Activité d'écriture/production

Ecriture / production d'images



Préparation :

Le meneur de jeu a préparé une série de deux images (de taille et de poids réduits) et créé une page web « index » à partir de laquelle il renvoie, par un lien, aux travaux de chaque équipe.



Variante

Ces activités de lecture et d'écriture peuvent être transposées à la création multimédia : on utilise alors des Cd-Roms pour l'activité d'analyse (encyclopédies, CD-Roms de magazines, CD-Roms culturels...) et un logiciel de création multimédia pour l'activité de production.

Proposition

Chaque équipe doit concevoir un ensemble de deux pages web liées entre elles en prenant pour point de départ les deux images fournies par le meneur de jeu. Les consignes principales sont les suivantes :

- les deux images fournies doivent être intégrées aux pages ;
- il est possible de transformer ces images ;
- les pages doivent comporter du texte ;
- les deux pages constituent un ensemble cohérent.

Le meneur de jeu met l'accent sur l'aspect « communication », c'est-à-dire sur la prise en compte de ceux qui vont venir consulter les pages (dans un premier temps : les autres équipes du groupe) : qu'est-ce qu'on cherche à dire, quel est le parcours prévu pour l'utilisateur ?...

Le meneur de jeu fait en sorte que les pages réalisées soient mises en ligne et accessibles sur le web.

Il prévoit un moment où chaque équipe peut découvrir :

- 1/ ses pages sur le web ;
- 2/ les réalisations des autres équipes.

Il y a enfin, un temps de mise en commun.

On appelle **groupe** l'ensemble des participants avec lesquels on mène les activités.
On appelle **équipe** les sous-groupes de 2 (ou 3) participants.

Un œil sur le web

Matériel :

Des ordinateurs (configuration idéale : un ordinateur pour deux participants).
Un logiciel d'édition de pages web.
Eventuellement un logiciel de retouche d'images.
Pour la mise en ligne des pages web : une connexion à internet, un logiciel de mise en ligne, les paramètres de l'espace d'hébergement.

Organisation :

Afin de conserver toute l'attention des participants pendant les différentes phases de l'activité et de favoriser la réflexion de chacun, notre démarche consiste à faire alterner des moments d'activité sur les ordinateurs avec des moments d'échange à l'écart des ordinateurs.
La démarche peut suivre le schéma suivant :

- à l'écart des ordinateurs > présentation de la question abordée et des consignes de l'activité ;
- sur les ordinateurs > activité ;
- à l'écart des ordinateurs > mise en commun, réflexion, questionnements, prolongements...

Définitions :

lien hypertexte : zone qui, lorsqu'elle est activée, permet d'accéder à une autre partie du document ou à un autre document
site web : ensemble de pages web
lien « cliquable » : lien activé par une pression sur le bouton gauche de la souris